

Contrôle Javascript

Durée : 1 heure

Exercice 1 (6 points)

Réalisez une page Web avec un script Javascript qui demande à l'utilisateur un nombre entre 0 et 5. Si l'utilisateur n'entre pas un nombre entre 0 et 5, il faut lui afficher un message d'erreur avec une popup. Si le nombre est valide, il faut l'afficher en toutes lettres avec le message : *Vous avez choisi deux* (par exemple si l'utilisateur a saisi 2).

Exercice 2 (14 points)

Réalisez un jeu où 2 joueurs vont s'affronter pour une bataille de dés. A chaque jeté de dés (bouton *Lancer les dés*), il va y avoir soit un gagnant (celui qui a le plus grand nombre), soit un match nul. Bien entendu, la valeur de chaque dé doit être affichée. A chaque fois qu'un utilisateur gagne, il reçoit un point. En cas de match nul, aucun joueur ne reçoit de points. Les points des joueurs doivent être affichés. Le premier joueur qui arrive à 5 points a gagné. Vous devez prévoir un bouton *Recommencer* pour relancer une partie.