

1. Afficher un nombre aléatoire

eval1.html:

Ne pas oublier l'évènement d'appel de la fonction `afficheNb()`

eval.js :

On récupère l'élément d'id 'texte4' avec `document.getElementById('texte2')`On utilise `innerHTML` en faisant appel à la fonction `randomNb(100)`**2. Modifier la couleur après un clic**

eval2.html:

Ne pas oublier l'évènement d'appel de la fonction `changeCouleur()`.

eval.js :

L'élément à modifier a pour identifiant "texte3".

Revoir la méthode pour changer le style color dans la feuille de route du TD.

En hexadécimal, le jaune est codé par: #FFFF00 ou par yellow directement.

Pour l'amélioration, on peut utiliser un compteur en dehors de la fonction `let cptcoul=0`
 et une structure de type `if (cptcoul%2==0){ } else { }`

Souvenez vous, on a fait ça la semaine dernière !

3. Range slider

eval3.html:

Ne pas oublier l'évènement d'appel de la fonction `glissiere()` avec l'attribut `oninput`.

eval.js :

Créer les deux variables qui donnent accès aux éléments d'identifiants "texte4" et "entree".

Afficher la valeur de la position du curseur dans le contenu de la balise `<p id="texte4">` par la propriété `innerHTML`.