

le fichier activite1.js :

```

/* ////////// 1. Boite de dialogue ////////// */

function boite() {
    x=document.getElementById("texte1");
    let texte = prompt("Saisissez votre texte");
    if (texte.length<=15){x.innerHTML=texte;}
    else {x.innerHTML="trop long";}
}

/* ////////// 2. Survol de la souris - Modifier la taille ////////// */

function tailleImage(Largeur, hauteur) {
    let img=document.getElementById("image");
    img.style.width=Largeur+"px";
    img.style.height=hauteur+"px";
}

/* ////////// 3. Couleur de fond ////////// */

function randomNb(max) {
    nb = Math.floor(Math.random() * max);
    return nb;
}

function randomCouleur() {
    let color = "rgb(" + randomNb(256) + "," + randomNb(256) + "," +
randomNb(256) + ")";
    return color;
}

function affichage() {
    let couleur=randomCouleur();
    document.body.style.background=couleur;
    let y = document.getElementById("texte5");
    y.innerHTML = couleur;
}

```

dans le fichier activite13.html (il n'y a rien à faire sur activite11.html et activite12.html) il faut ajouter :

```
<!-- BOUTON D'APPEL DE LA FONCTION affichage() à compléter!-->  
<button class="button" onclick="affichage()">random couleur</button>  
  
<!-- AFFICHAGE DU CODE DECIMAL DE LA COULEUR : élément à créer ici! -->  
<p id="texte5"> id='texte5'</p>
```