



## DÉFI RAPIDE !

Crée un petit jeu où cliquer sur un bouton augmente un compteur affiché sur la page. Utilise tes connaissances sur le DOM et les événements pour réaliser ce défi.

Voici comment tu peux créer un petit jeu où cliquer sur un bouton augmente un compteur affiché sur la page :

### EXEMPLE DE CODE VALIDE POUR LE DÉFI

```
//À la place de la balise body du fichier index.html
<body>
  <div id="counter">0</div>
  <button id="incrementButton">Cliquez moi !</button>
  <script src="app.js"></script>
</body>

//-----
// Dans le fichier app.js
// Sélectionner les éléments du DOM
const counterElement = document.getElementById(counter);
const incrementButton = document.getElementById(incrementButton);
// Initialiser le compteur
let counter = 0;
// Ajouter un gestionnaire d'événement pour le bouton
incrementButton.onclick = () => {
  // Incrémenter le compteur
  counter++;
  // Mettre à jour l'affichage du compteur
  counterElement.textContent = counter;
};
```

## EXPLICATION DU CODE

### HTML :

**Structure de base** : Le HTML définit une structure de page simple avec un **div** pour afficher le compteur et un **button** pour cliquer et augmenter le compteur.

### JavaScript :

**Sélection des éléments** : Utilisation de `document.getElementById` pour sélectionner le **div** du compteur et le **button**.

**Initialisation du compteur** : La variable **counter** est initialisée à 0.

**Gestionnaire d'événement** : Un gestionnaire d'événement `onclick` est ajouté au bouton. À chaque clic, le compteur est incrémenté et la valeur affichée dans le **div** est mise à jour.