

Le chronomètre

PARTIE A - Observation

Souhaitant améliorer un jeu vidéo qu'il a programmé, un étudiant souhaite rajouter un chronomètre. Il a trouvé sur internet le code "chrono.js" qu'il souhaite utiliser.

1. Ouvrir "chrono.html" et vérifier que le chronomètre fonctionne.

La précision du chronomètre ne le satisfaisant pas, il souhaite modifier le code pour afficher les dixièmes de secondes.

2. Ouvrir "chrono.js" et modifier le code en conséquence.
3. Le résultat obtenu est-il satisfaisant ?

PARTIE B – Solution

Afin de remédier au problème, il suffit parfois d'effectuer le calcul différemment.

1. En javascript, la fonction `Math.round()` effectue un arrondi.
Que renvoie l'instruction suivante pour $t = 6,300007$?

$$t = \text{Math.round}(t*10)/10$$

et pour $t = 8,2004$? et pour $t = 0,705$?

2. Modifier le code de `chrono.js` pour que le résultat obtenu soit satisfaisant.