**Exercice 1**

Ecrire un programme qui demande une valeur supérieure à 10 000 ensuite garde dans un  tableau T1 l’ensemble des nombres premiers comprise entre 1 et la valeur entrée.

Puis créer un dans Tableau associatif T avec les clés inférieur, supérieur. La clé inférieur est associée à l’ensemble des valeurs qui sont inférieures  à la moyenne du tableau et La clé supérieur est associée l’ensemble des valeurs qui sont supérieurs à la moyenne. (Vous devez créer votre propre fonction moyenne)

**Exercice 2**

Ecrire un programme qui permet de Créer un tableau Contenant les noms et les numéros des 12 mois de l'année en Français et en Anglais. Ensuite demander à l’utilisateur de choisir une langue puis vous affichez les mois sous forme de tableau HTML.

Voir l’image si dessous si l’utilisateur choisit français

**Exercice 3**

Ecrire un programme qui permet de remplir un tableau N de mots. Chaque mot pourra contenir 20 caractères. Le programme affiche les mots du tableau puis détermine et affiche le nombre de mot contenant la lettre « M » (la casse n’est pas tenue en compte). CRÉER VOS PROPRES FONCTIONS

**Exercice 4**

Ecrire un programme qui permet de remplir un tableau N de phrases. Chaque phrase pourra contenir 200 caractères. Le programme enlève tous les espaces inutiles puis réaffiche les phrases corrigées dans un autre textArea. CRÉER VOS PROPRES FONCTIONS

NB:

* Une phrase commence par lettre majuscule et se termine par un point.
* Les phrases sont saisies dans un textArea

**Exercice 5**

Ecrire un programme qui permet de remplir un champ de type commentaire avec plusieurs numéros de téléphone. Extraire  l’ensemble des numéros de téléphones contenu dans le champ. Les numéros extraits seront stockés dans un Tableau associatif dont les clés sont les différents opérateurs.

NB:

* Pour l’extraction on utilisera les expressions régulières
* Les numéros doivent être valides.
* Afficher le pourcentage de numéro de chaque opérateur
* Afficher le pourcentage de numéro invalide

**Application 1**

Proposer un formulaire avec les éléments suivants :

-         Un champ de saisi pour la taille de la matrice carrée (Nombre de lignes)

-         Un champ de select pour une couleur C1

-         Un champ de select pour une couleur C2

-   0     Deux boutons radio pour la position de la couleur C1 (HAUT ou BAS).

Un bouton « Dessiner »

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

NB :

·        initialiser un tableau de couleurs formé du code et du nom de la couleur

·        Les couleurs C1 et C2 ne doivent pas être identiques

**Application 2**

2.      Inspirez-vous de l’exercice 1 pour réaliser la figure ci-dessous (avec trois couleurs).

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Mini projet : QCM**

Faire une application qui permet d’avoir les fonctionnalités suivantes :

1. **PAGE ADMIN :**

Formulaire pour ajouter des questions dans un tableau de questions (Utiliser les SESSIONS).

Les questions peuvent avoir trois types de réponses possibles :

* Réponse à choix multiples (avec une seule réponse possible)
* Réponse à choix multiples (avec plusieurs réponses possibles)
* Réponse  texte à saisir

Pour les réponses à choix multiple, le formulaire doit proposer de :

* saisir les nombres de réponse à afficher
* saisir les réponses à afficher
* choisir la ou les bonne(s) réponse(s)
* donner le nombre de points à gagner pour chaque question

**NB** : Initialiser un tableau d’utilisateurs (Nom, Prénom, Login, mot de passe) permettant d'effectuer la connexion.

Cette page est accessible après une connexion.

1. **PAGE JOUEUR :**

Formulaire de questionnaire pour répondre aux questions créées dans la première page.

* Les questions sont affichées dans un ordre aléatoire
* les réponses proposés sont sous forme de :
* **Bouton radio** pour les questions avec une seule réponse possible
* **Bouton checkbox** pour les questions avec plusieurs réponses possibles
* **Champ de saisi** pour les questions avec des réponses textes
* Un bouton “**Suivant**” pour passer à la question suivante (les réponses sont obligatoires pour passer à la question suivantes)
* Un bouton “**Précédent**” à partir de la deuxième question
* Pour la dernière question, affichée “**Terminer**” sur le bouton (pour afficher le score) à la place de “**Suivant**”

NB : les données des joueurs (Nom, Prénom, Score et Adresse IP) sont stockées dans des COOKIES.

Pour commencer le jeu, le joueur devra donner son nom et prénom.