

## Groupe 1

```
1  function groupe_1(t) {
2      let s = "";
3      for(let i = 0 ; i < t.length ; i++) {
4          let c = t[i];
5          let n = 4;
6          if(c[0] == "J") {
7              n = 1;
8          } else if(c[0] == "Q") {
9              n = 2;
10         } else if(c[0] == "K") {
11             n = 3;
12         }
13         n *= 5;
14         if(c[1] == "♥") {
15             n += 1;
16         } else if(c[1] == "♦") {
17             n += 2;
18         } else if(c[1] == "♣") {
19             n += 3;
20         } else {
21             n += 4;
22         }
23         s += groupe_2(n);
24     }
25     return s;
26 }
```

Entrée du programme : t - un tableau de chaînes de caractères.

Un tableau est une collection de plusieurs variables. `t.length` correspond à la taille du tableau, c'est-à-dire au nombre de variables à l'intérieur. `t[0]` correspond à la première variable, `t[1]` à la suivante, etc.

Exemple :

```
1  t = ["Bonjour", 42, 3.5];
```

`t.length` vaut 3.

`t[0]` vaut "Bonjour".

`t[1]` vaut 42.

`t[2]` vaut 3.5.

## Groupe 2

```
1  function groupe_2(n) {
2      let s = "";
3      for(let i = 0 ; i < 6 ; i++) {
4          s += n%2;
5          n = Math.floor(n/2); // Division entiere, on oublie les
                                chiffres apres la virgule
6      }
7      s = groupe_3(s);
8      return s;
9  }
```

Entrée du programme : un entier positif  $n$ .

Rappel :  $n\%2 \longrightarrow n$  modulo 2. C'est le reste de la division euclidienne (= entière) de  $n$  par 2. C'est combien il me reste une fois que j'ai enlevé 2 autant que je pouvais à  $n$ .

## Groupe 3

```
1  function groupe_3(s) {  
2      let result = "";  
3      for(let i = 0 ; i < s.length ; i++) {  
4          result += s[s.length-1-i];  
5      }  
6      return result;  
7  }
```

Entrée du programme : une chaîne de caractères *s*.

*s.length* correspond à la taille de *s*, c'est-à-dire à son nombre de lettres/symboles. *s*[0] correspond à la première lettre de *s*, *s*[1] à la deuxième, etc.

## Groupe 4

```
1  function groupe_4(s,p) {  
2      let result = "";  
3      for(let i = 6*p ; i < 6*p+6 ; i++) {  
4          result += s[i];  
5      }  
6      return result;  
7  }
```

Entrées du programme :

1. Une chaîne de caractères  $s$  ;
2. Un entier positif  $p$ .

$s[0]$  correspond à la première lettre de  $s$ ,  $s[1]$  à la deuxième, etc.

## Groupe 5

```
1  function groupe_5(s) {  
2      let n = 0;  
3      for(let i = 0 ; i < s.length ; i++) {  
4          n = 2*n + parseInt(s[i]);  
5      }  
6      return n;  
7  }
```

Entrée du programme : une chaîne de caractères *s*.

*s.length* correspond à la taille de *s*, c'est-à-dire à son nombre de lettres/symboles. *s*[0] correspond à la première lettre de *s*, *s*[1] à la deuxième, etc.

*parseInt* permet de convertir une chaîne de caractères en un entier. Par exemple, *parseInt("1")* vaut 1.

## Groupe 6

```
1  function groupe_6(s) {
2      for(let p = 0 ; p < s.length/6 ; p++) {
3          let b = groupe_4(s,p);
4          let n = groupe_5(b);
5          let n2 = n%5;
6          let n1 = (n/5)%5;
7          if(n1 == 1) {
8              ecrire_au_tableau("Valet de ");
9          } else if(n1 == 2) {
10             ecrire_au_tableau("Dame de ");
11          } else if(n1 == 3) {
12             ecrire_au_tableau("Roi de ");
13          } else {
14             ecrire_au_tableau("As de ");
15          }
16
17          if(n2 == 1) {
18             ecrire_au_tableau("coeur");
19          } else if(n2 == 2) {
20             ecrire_au_tableau("carreau");
21          } else if(n2 == 3) {
22             ecrire_au_tableau("trefle");
23          } else {
24             ecrire_au_tableau("pique");
25          }
26          ecrire_au_tableau("\n"); // \n correspond a un retour a la
                                   ligne
27      }
28  }
```

Entrée du programme : une chaîne de caractères *s*.

*s.length* correspond à la taille de *s*, c'est-à-dire à son nombre de lettres/symboles.

## Groupe 7

```
1  function groupe_7(t) {  
2      let b = groupe_1(t);  
3      ecrire_au_tableau("Code = " + b);  
4      groupe_6(b);  
5  }
```

Entrée du programme : un tableau de chaînes de caractères  $t$ .

Un tableau est une collection de plusieurs variables. `t.length` correspond à la taille du tableau, c'est-à-dire au nombre de variables à l'intérieur.