1. **Entourez les phrases corrects**
   1. JavaScript est un langage de programmation.
   2. Javascript est un langage qui n’est pas sensible à la casse
   3. Javascript est un langage compilé
   4. Tout le code javascript est exécuté
2. **Entourez les phrases correctes**
   1. Tout est objet en JavaScript
   2. Window est l’objet racine
   3. Les objets ont des méthodes et des propriétés
   4. La propriétés Pie n’existe pas
3. **Les variables peuvent être de types :**
   1. Undefined
   2. Objet
   3. String
   4. Numeric
4. **Entourez les phrases correctes**Une image contenant texte

   Description générée automatiquement
   1. Ce code définit une fonction permettant de calcul la factorielle d’un nombre passé en paramètre
   2. Lancer la fonction factorielle
   3. Cette fonction retourne un objet
   4. Cette fonction prend la valeur 0 par défaut
5. **Entourez les phrases corrects**
   1. AddEventListener est une méthode
   2. Le deuxième paramètre correspond à l’évènement écouté
   3. Cette méthode s’applique à l’élément html « check »
   4. Le DOM est un objet
6. Une image contenant texte

   Description générée automatiquement**Le code suivant affiche**
   1. Aucune données
   2. Les chiffres de 1 à 9
   3. Le chiffre 9
7. **Le javascript permet de façon interactive de** 
   1. Modifier le css
   2. Modifier le html
   3. Ajouter du html
   4. Effacer du html
   5. Tout les réponses sont bonnes
8. **Les méthodes suivantes permettent d’accéder au « DOM »**
   1. getElementByID
   2. getElementsByclass
   3. getElementsbyIn
   4. getElementsbyTags
9. **Entourez les phrases correctes**
   1. Javascript est un langage de programmation
   2. Les conditions peuvent être réalisées uniquement avec l’instruction « if »
   3. L’instruction « If » peut vérifier une égalité avec l’opérateur « == » ou « === »
   4. L’opérateur « || » permet de vérifier si plusieurs conditions sont exacts simultanément.
10. **La boucle Do while** 
    1. Se lance uniquement une fois
    2. Au moins une fois
    3. Uniquement si la condition est respectée
    4. Autant de fois que la boucle while.
11.  **Cette instruction indique que :**
    1. Une fonction check est appelé lors de l’événement « click »
    2. La fonction check ne peut être utilisé que dans le cadre de cette instruction
    3. Uniquement l’évènement « click » peut être écouté pour activer la fonction check
12. **Une variable locale :**
    1. Ne fonctionne pas dans l’ensemble du programme
    2. Peut être initialisé ailleurs pour fonctionner da façon globale
    3. Ne peut pas avoir le même nom qu’une variable globale
13. **Additionner deux variables avec le signe « + »** 
    1. Fonctionnent dans tout les cas
    2. Peut créer une concaténation dans certains cas
    3. Affiche NaN dans certains cas
    4. Peut ne pas fonctionner meme si les types de variables sont converties correctement.
14. Une image contenant texte

    Description générée automatiquement**Cette fonction**
    1. Renvoie une variable contenant la somme de 0 à i
    2. Affiche dans la log la somme de 0 à i
    3. Affiche uniquement l’évolution du calcul
    4. Aucune des réponses n’est exact
15. **La méthode getElementsByClass renvoie** 
    1. Une variable de type String
    2. Une collection de type « array » (tableau)
    3. Peut se parcourir via une boucle for … of
    4. Peut se parcourir via une boucle for classique