	TP 4 : JavaScript	
L'équipe enseignante	INFO4	
PréING2	Année 2023-2024	

EXERCICE 1 :

Conditions et boucles :

1. Écrire un programme JavaScript qui demande deux nombres à l'utilisateur, et l'informe ensuite si le produit est négatif ou positif (on inclut le traitement du cas où le produit peut être nul). Attention toutefois, on ne doit pas calculer le produit !
2. Écrire trois fonctions JavaScript permettant de calculer pour deux entiers positifs donnés :
 - Une multiplication par additions successives.
 - Une division par soustractions successives.
 - Une élévation à la puissance par multiplications successives.

EXERCICE 2 :

Tableaux et chaînes des caractères :

1. Écrire une fonction JavaScript qui vérifie si une chaîne des caractères passée (ne contient que des caractères alphabétiques) est palindrome ou non ?

Remarque : Un palindrome est mot ou groupe de mots qui peut se lire indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche en gardant le même sens est un mot. **Exemple :** *radar*, rotor ou *stats*.

2. Écrire une fonction JavaScript qui prend une chaîne des caractères en paramètre et renvoie la même chaîne avec des lettres dans l'ordre alphabétique.


Exemple : Chaîne : « exercice »

Résultat attendu : « cceeeirx »

3. Écrire une fonction JavaScript qui accepte une chaîne des caractères en tant que paramètre et recherche le mot le plus court dans la chaîne et sa position.

Exemple : « Mon premier cours commence demain »

Résultat attendu : Mot : « Mon » et Position : 1

	TP 4 : JavaScript	
L'équipe enseignante	INFO4	
PréING2	Année 2023-2024	

EXERCICE 3 :

Objets :

1. En utilisant la fonction constructrice, définir un objet nommé **Rectangular_prism** pouvant contenir 4 propriétés : nom (le nom cylindre), L (la longueur du prisme), W (la largeur du prisme) et H (la hauteur du prisme).
2. Ajouter une méthode sur l'objet **Rectangular_prism** pour calculer le volume d'un **Rectangular_prism** $V = L * H * W$.
3. Créer une instance de l'objet **Rectangular_prism** avec les valeurs suivantes (A, 5, 10, 20), puis afficher le volume de ce cylindre.
4. Ecrire une fonction JavaScript nommée **objsize** pour obtenir la longueur d'un objet JavaScript.

Exemple :

```
var student = {
  name : "David Rayy",
  sclass : "VI",
  rollno : 12 };

```

objsize(student) devrait nous donner comme réponse 3.