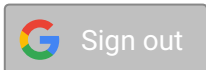


QCM JavaScript 2

Bonjour, Adrien JOLY

- Tous documents et usage de Google Chrome autorisés.
- Communication ou usage d'un moyen de communication (email, chat, sms...) => note de 0.
- Copiage => note de 0 pour les étudiants concernés.
- Lisez attentivement les énoncés et choix proposés.
- Il est recommandé d'utiliser la console JavaScript pour tester vos solutions.

À vous de jouer !



QCM

Question 1

Quel section va être exécutée, si on exécute le code suivant ?

```
var nb = 2;  
if (nb === 1) {  
  // A  
} else {  
  // B  
}
```

- ☐ A
- ☒ B
- ☐ A et B
- ☐ aucune

Question 2

Quel section de va être exécutée, si on exécute le code suivant ?

```
var nb = 2;
if (nb === 2) {
  // A
} else if (nb > 1) {
  // B
} else {
  // C
}
```

- ☒ A
- ☐ B
- ☐ A et B
- ☐ A, B et C

Question 3

À quoi ressemblerait l'arbre de décision correspondant à ce code:

```
var reponse = prompt('as-tu faim ?')
if (reponse === 'oui') {
  var reponse2 = prompt('aimes-tu les burgers ?');
  if (reponse2 === 'oui') {
    alert('alors je t\'en offre un !');
  } else {
    alert('dommage !');
  }
} else {
  alert('désolé');
}
```

- ☐ une boîte et deux branches
- ☐ deux boîtes de même niveau
- ☒ une boîte de niveau 1, et une boîte de niveau 2
- ☐ une boîte et trois branches

Question 4

Pourquoi faut-il éviter d'utiliser les opérateurs `==` et `!=` ?

- ☐ car il vaut mieux utiliser une affectation =
- ☐ car ils sont trop stricts
- ☒ car ils sont trop laxistes
- ☐ var `===` et `!==` sont plus lisibles

Exercices de codage

Question 1

Implémenter une condition qui affecte `'egal'` à une variable `resultat` seulement si une autre variable `nombre` vaut strictement `4`. Indenter correctement.

Saisissez votre code Javascript ici

```
if (nombre === 4) {  
    resultat = 'egal';  
}
```

Rendu de copie

La copie doit être rendue **avant** l'heure de fin d'examen, telle qu'annoncée par l'enseignant.

Une fois votre copie rendue, vous ne pourrez plus modifier vos réponses.

✓ RENDRE LA COPIE