

Géomatique territoriale
C.M.-T.D.
LICENCE 2 – SEMESTRE 4
GEOMAT
Exercices JavaScript – Débutant

Maxime Forriez^{1,a}

¹ Sorbonne université, 2, rue Francis de Croisset, 75 018 Paris

^amaxime.forriez@sorbonne-universite.fr

13/02/2025

1 Manipulation des variables

- Créer trois variables pour enregistrer un nom, un prénom et un âge
- Créer une saisie, l'enregistrer et afficher les valeurs sur la console

2 Manipulation des conditions

- Créer une condition vérifiant si la personne est majeure (18 ans)
- Créer une condition vérifiant si l'âge de la personne est correct (entre 0 et 130 ans)
- Afficher les résultats sur la console avec des variables booléennes

3 Manipulation des boucles

—

```
      *
     * *
    * * *
   * * * *
  * * * * *
 * * * * * *
* * * * * * *
```

* * * * *
* * * * *

- Faire un compteur de 0 à 9 qui n'a pas le droit d'afficher la valeur 5 sur la console
- Faire un compteur de 0 à 9 qui s'arrête après l'afficher de la valeur 5 sur la console

4 Manipulation des tableaux

- Faire un tableau contenant la liste des prénoms suivants : AMINA, ANDREAS, ANGELE, ANNE-LISE, AXELLE, BLANCHE, DASSE, DORIAN, ELIA-HELENE, ELOISE, EMEL, GABRIEL, GABRIELA, GASPARD, HELIE, HERVELINE, KAMIL, LAURA, LELILEI, LENKA, LETICIA, LIILAN, LISA, LOUNA, LUCILLE, LYLIA, MA, MAEL, MAHER, MANON, MARIAM, MARIAME, MARIO, MELINA, MERLIN, MIKA, MIORA, NATHAN, NAWEL, NDEYE, NINA, REMI, ROMANE, SAFAE, SALAH, SANAE, SOFIA, TALITA, THIBAUT, TOMMY, TRINITY, VERA, VIKTOR, VIRGILE, YASMINE, YOUSRA et ZITA
- Parcourir les prénoms et afficher la liste des prénoms...
 - ... avec une boucle `while`
 - ... avec une boucle `for`
 - ... avec une boucle `for... of...`
- Afficher sur la console le numéro de chaque élément et le prénom associé

5 Manipulation des fonctions

- Faire une fonction additionnant deux nombres saisis par l'utilisateur
- Faire une fonction concaténant le prénom et le nom de l'utilisateur obtenus par saisie

6 Manipulation des objets

- Faire un objet contenant :
 - des latitudes
 - des longitudes
 - des toponymesà partir d'une fonction, puis d'une « classe »
- Mettre en place des *getter* et des *setter*, et les tester avec un affichage sur la console

7 Manipulation des objets natifs

- Tester l'objet `Array`
- Tester l'objet `String`
- Tester l'objet `Math`
- Tester l'objet `Date`
- *etc.*