

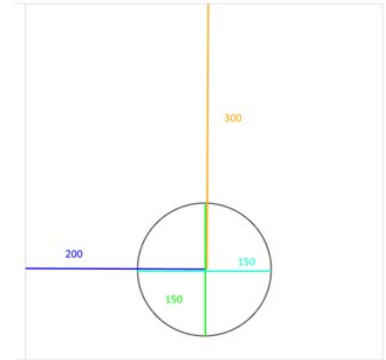
JS objet - event blanc

86% (43/50)

- ✓ 1. Ecrivez la ligne de code qui permet de dessiner cette ellipse.

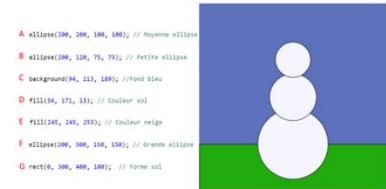
Pour la correction automatique, ne mettre aucun espace

ellipse(200,300,150,150)



- ✓ 2. Dans quelle ordre ces instructions doivent-elles être exécutée pour arrivé au résultat présenté?

- ☒ A C D G E F A B
- ☐ B B A F E G D C
- ☐ C C D G E B A F
- ☐ D E B A F D G C

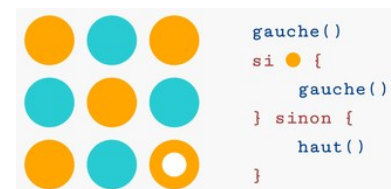


- ✓ 3. Javascript est un langage qui est...

- ☒ A interprété à l'exécution par le navigateur
- ☐ B compilé préalablement avant de pouvoir être exécuté

- ✓ 4. Nous somme en bas à droite avant l'exécution de ce code. Ou sommes nous à la fin?

- ☒ A En plein centre
- ☐ B En bas à gauche
- ☐ C En bas au centre
- ☐ D A gauche au centre



- ✓ 5. `var tutu = 3;`
`var` est :
- ☐ A un nom de variable
 - ☐ B une valeur de variable
 - ☐ C un opérateur
 - ☒ D un mot clé javascript
- ✓ 6. Indiquez le type de variable : **string** (chaîne de caractère), **num** (numérique) ou **bool** (booléen)

`var taillePositive = "tailleX >= 0";`

string

- ✓ 7. Dans le code:
`var a = 5 + 8;`

D'après le jargon silent teacher, lorsque l'on va calculer `5 + 8`, on procède à:

- ☐ A un calcul
- ☐ B une expression
- ☒ C une évaluation
- ☐ D un résultat
- ☐ E une valeur
- ☐ F une onomatopée

- ✓ 8. Dans le code:
`var a = 5 + 8;`

D'après le jargon silent teacher, `5 + 8` est:

- ☐ A un calcul
- ☒ B une expression
- ☐ C une évaluation
- ☐ D un résultat
- ☐ E une valeur
- ☐ F une onomatopée

✓ 9. Dans le code:
`var a = 5;`
`a = 6;`

D'après le jargon silent teacher, lorsque l'on met 6 dans a, on dit que 5 est:

- ☐ A supprimée
- ☒ B écrasée
- ☐ C exterminée
- ☐ D écrabouillée
- ☐ E smashed
- ☐ F envoyé au ciel

✓ 10. `var a = "32";`

Que vaut l'expression `"a.length"` ?

2

✓ 11. Quel est le type de la variable x après l'exécution de cette ligne?

`var x = document.querySelector("#mon-img");`

- ☒ A objet
- ☐ B string
- ☐ C image
- ☐ D document
- ☐ E bool
- ☐ F tableau

✗ 12. Quel sont les expression de type booléennes? (4 réponses justes)

- ☐ A `4 < 5`
- ☐ B `4 = 5`
- ☒ C `x > 12`
- ☒ D `x = 12`
- ☐ E `"toto" === "to" + "to"`
- ☒ F `x === "to" + "to"`
- ☒ G `"to" + "to"`

✓ 13. Quel est l'opérateur de comparaison d'égalité?

`==`

✓ 14. Quel est cet opérateur?

majeur && vaccine

- ☒ A L'opérateur 'et' logique
- ☐ B L'opérateur 'ou' logique
- ☐ C L'opérateur d'affectation
- ☐ D L'opérateur de comparaison
- ☐ E L'opérateur d'incrément
- ☐ F L'opérateur global
- ☐ G L'opérateur local
- ☐ H L'opérateur de définition
- ☐ I L'opérateur de concaténation

✓ 15. Quel est cet opérateur?

"Laura" + "Palmer"

- ☐ A L'opérateur 'et' logique
- ☐ B L'opérateur 'ou' logique
- ☐ C L'opérateur d'affectation
- ☐ D L'opérateur de comparaison
- ☐ E L'opérateur d'incrément
- ☐ F L'opérateur global
- ☐ G L'opérateur local
- ☐ H L'opérateur de définition
- ☒ I L'opérateur de concaténation

✓ 16. Que va être écrit dans la console?

Tu prends le train

```
var envieDefairePermis = true;
var age = 17;
if(envieDefairePermis && age >= 18){
  console.log("Tu es inscrit à l'examen");
}else{
  console.log("Tu prends le train");
}
```

✓ 17. Combien de fois une fonction peut être appelée?

- ☒ A autant qu'on veut
- ☐ B 0 fois
- ☐ C 1 fois
- ☐ D 10 fois

✓ 18. Combien de définition de fonctions y-a-t-il dans ce code?

2

```
1 console.log("Alain");
2
3 var ditBonjour = function(aQui){
4     console.log("Bonjour " + aQui + "!");
5 };
6
7 ditBonjour("Hélène");
8 ditBonjour("Daniel");
9
10 var surfaceCercle = function(rayon){
11     return 3.1415 * rayon * rayon;
12 };
13
14 var surface1 = surfaceCercle(5);
15 console.log(surface1);
16
17 console.log(surfaceCercle(12));
```

✗ 19. Combien d'appels à la fonction 'ditBonjour' y-a-t-il dans ce code?

3

```
1 console.log("Alain");
2
3 var ditBonjour = function(aQui){
4     console.log("Bonjour " + aQui + "!");
5 };
6
7 ditBonjour("Hélène");
8 ditBonjour("Daniel");
9
10 var surfaceCercle = function(rayon){
11     return 3.1415 * rayon * rayon;
12 };
13
14 var surface1 = surfaceCercle(5);
15 console.log(surface1);
16
17 console.log(surfaceCercle(12));
```

✓ 20. Quel est la valeur de la variable x après l'exécution de ce code?

```
var a = 5;
var b = "5";
var x = a + b;
```

55

✓ 21. Combien de fois sera exécuté cette boucle for ?

- ☐ A 0x
- ☒ B Un nombre infini de fois
- ☐ C 5x
- ☐ D 1x

```
8 for (var i = 0; i >= 0; i++){
9     alert(i);
10 }
```

✓ 22. Que fait cette boucle ?

- ☐ A Elle s'exécute indéfiniment
- ☒ B Elle ne bouclera jamais
- ☐ C Elle bouclera une fois
- ☐ D Elle bouclera 2 fois

```
12 for (var i = 0; i < 0; i++){
13     alert(i);
14 }
```

✓ 23. Que fait i++ ?

- ☒ A Incrémente i de 1
- ☐ B Décrémente 1 de i
- ☐ C Incrémente i de 2
- ☐ D Rajoute des plus à la valeur de i

✓ 24. Expliquez ce qu'indique la condition de cette boucle ?

- ☒ A i doit être plus petit que 10 pour continuer d'exécuter la boucle
- ☐ B i doit être plus grand que 10 pour continuer d'exécuter la boucle
- ☐ C i doit être plus petit ou égal à 10 pour continuer d'exécuter la boucle
- ☐ D i doit être plus petit que 10 pour arrêter d'exécuter la boucle
- ☐ E i doit être plus grand que 10 pour arrêter d'exécuter la boucle

```
16 for (var i = 0; i < 10; i++){
17     alert(i);
18 }
```

✓ 25. Que faut il mettre à la place des XXXX dans ce code pour afficher un oiseau sur deux?

i+=2

```
1 var oiseaux = ['Pigeon', 'Moineau', 'Aigle',
2               'Hirondelle', 'Cormoran', 'Gypète'];
3 for (var i = 0; i < oiseaux.length; XXXX ){
4     alert(oiseaux[i]);
5 }
```

✓ 26. La partie entourée en jaune est l'xxxxx du compteur. Ecrivez le mot qui devrait être à la place de xxxxx

incrémentation

```
for (var i = 10; i >= 0; i--){
    console.log(i);
}
```

✓ 27. Combien y a t il d'objet dans ce code?

- ☒ A 1
- ☐ B 2
- ☐ C 3
- ☐ D 0

```
1 var recipe = {
2     title: "Pain",
3     servings: 2,
4     ingredients: ["Mousse", "Chocolat"]
5 };
6
7 fill(26, 26, 26);
8 textSize(20);
9 text(recipe.title, 10, 23);
10 text("Serves: " + recipe.servings, 10, 55);
11 text("Ingredients: " + recipe.ingredients, 10, 85);
12
```

✓ 28. Combien y a t il de propriétés dans cet objet?

- ☐ A 0
- ☐ B 1
- ☐ C 2
- ☒ D 3
- ☐ E 4

```
var voiture = {
    marque: "Smart",
    place: 2,
    couleur: ["Gris", "Noir"]
};
```

- ✓ 29. Qu'est-ce qu'un objet?
- ☒ A Un genre de variable qui peut contenir plusieurs propriétés et méthodes.
 - ☐ B Un genre de variable qui peut contenir plusieurs variables et fonctions.
 - ☐ C Un genre de fonction qui peut créer des variables spéciales et des boucles.
 - ☐ D Un genre de fonction qui peut créer des variables spéciales et des instructions conditionnelles.

- ✓ 30. Quel sont les différences entre les objets et les tableau?
- ☐ A Le tableau ne peut contenir que des valeur de même type
 - ☒ B Le tableau ne peut pas contenir de méthodes
 - ☐ C L'objet ne peut pas contenir de méthodes
 - ☐ D On ne peut pas créer de tableaux sans fonction

- ✓ 31. Il est possible de créer un tableau d'objet.
- ☒ A True
 - ☐ B False

- ✓ 32. Il est possible de créer un tableau dans un objet.
- ☒ A True
 - ☐ B False

- ✓ 33. Vous êtes en train de coder la déclaration d'un objet. Quel va être le prochain caractère à ajouter après ce bout de code:

```
var monObjet =  
  {
```

- ✗ 34. Quel est le caractère nécessaire pour créer un objet (mais pas un autre type de variable)?
- ☐ A {
 - ☒ B [
 - ☐ C ;
 - ☐ D (
 - ☐ E =

✓ 35. Quel est le caractère nécessaire pour créer un tableau (mais pas un autre type de variable)?

- (A) {
 (B) [
 (C) ;
 (D) (
 (E) =

✓ 36. A la ligne 57, quelle propriété faut il utiliser à la place de `textContent`, pour que le `` ne soit pris en compte?

innerHTML



✓ 37. Que fait ce code JS?

```
//variable contenant un <p> précédemment sélectionné
monParagraphe.textContent = "Coucou les médiamaticiens en herbe!";
```

- ☐ A Ajoute de la joie à la variable monParagraphe en y ajoutant un "texte content".
- ☐ B Rien, il y a une erreur de syntaxe.
- ☒ C Affecte la chaîne de caractère "Coucou..." comme texte affiché par le paragraphe.
- ☐ D Change l'attribut html "textContent" du paragraphe en vue de créer un texte animé.
- ☐ E Compare l'égalité et affiche une erreur dans le cas d'une affectation erronée.

✓ 38. Que doit être passé comme paramètre de `document.getElementsByTagName()`

- ☒ A Nom de balise/d'élément
- ☐ B Nom de classe
- ☐ C Nom d'id
- ☐ D Selecteur CSS
- ☐ E Nom de nom

✓ 39. Que doit être passé comme paramètre de `document.querySelectorAll()`

- (A) Nom de balise/d'élément
- (B) Nom de classe
- (C) Nom d'id
- (D) Selecteur CSS
- (E) Nom de nom

- ✓ 40. Que faut-il mettre à la place des XXX, pour que l'image prenne sa source dans un autre fichier?

src

```
20 
21
22
23 <script>
24   var chickenPreferenceElement = document.getElementById("chicken-preference");
25   chickenPreferenceElement.src = "images/rover.png";
26 </script>
27 </body>
28 </html>
```

- ✓ 41. Que faut-il mettre à la place des XXX, pour colorier en orange le texte contenu dans l'élément qui à l'id heading?

style.color

```
20 
21
22
23 <script>
24   var chickenPreferenceElement = document.getElementById("chicken-preference");
25   chickenPreferenceElement.style.color = "orange";
26 </script>
27 </body>
28 </html>
```

- ✗ 42. Quelle est le nom de la méthode à utiliser pour ajouter un écouteur d'événement à un objet?
Sans les parenthèses et tout en minuscule pour des simplifications de correction.

2

- ✓ 43. Dans ce code, quel est le nom de la fonction qui sera appelée lors de l'événement?

changeImage

```
img1.addEventListener("mouseover", changeImage);
```

- ✓ 44. Lors de quel type d'interaction l'événement est-il déclenché?

- ☒ A survol de la souris
- ☐ B fin de survol de la souris
- ☐ C click de la souris
- ☐ D touche du clavier appuyée
- ☐ E touche du clavier relâchée

```
img1.addEventListener("mouseover", changeImage);
```

✓ 45.

```
function changeTexteTitre(){
var titre = document.querySelector('h1');
titre.textContent = "Tu t'es fais hack!";
}
```

`document.addEventListener('dblclick', changeTexteTitre);`

D'après ce code, que doit faire l'utilisateur pour que le texte du titre change?

- ☐ A survol de la souris
- ☐ B fin de survol de la souris
- ☐ C click de la souris
- ☐ D touche du clavier appuyée
- ☐ E touche du clavier relâchée
- ☒ F double click de la souris

✓ 46. Ecrivez la première lettre des couleurs entourant les instructions, dans l'ordre d'exécution.
L'événement n'est jamais déclenché par l'utilisateur.
Par exemple, si c'est rouge-jaune-bleu : rjb

rb

```
function changeTexteTitre(){
  var titre = document.querySelector('h1');
  titre.textContent = "Tu t'es fais hack!";
}
document.addEventListener('keydown', changeTexteTitre);
```

✗ 47. Ecrivez les numéros des instructions dans l'ordre ou ils sont interprétés par le navigateur.
Ecrivez sans espaces par exemple : 234345461

3

```
console.log("Deb"); 1
for (var i = 0; i <= 0; i += 2) {
  console.log("i=" + i); 5
}
console.log("Fin"); 6
```

✗ 48. Ecrivez les valeurs affectées à la variable i lorsque ce code est interprété par le navigateur.
Séparez les valeurs par un '-', exemple : 1-7-3-16

3

```
console.log("Deb"); 1
for (var i = 0; i <= 0; i += 2) {
  console.log("i=" + i); 5
}
console.log("Fin"); 6
```

- ✓ 49. Ecrivez ce qui sera écrit dans la console lorsque ce code est interprété par le navigateur.
Exprimez les retour à la ligne par un '\', exemple : Ligne 1/Ligne 2

Deb/i=0/Fin

```
console.log("Deb"); 1
for (var i = 0; i <= 0; i += 2) { 2
  console.log("i=" + i); 3
} 4
console.log("Fin"); 5
```

- ✗ 50. Certaines instructions de ce code sont entourée en rouge et nommée avec un nombre.

Dans quel ordre ces instructions seront exécutées?

2

```
for (var i = 1; i < 4; i++) { 1
  //Crée un élément du type img 2
  var monImg = document.createElement("img"); 3
  //Ajoute les propriétés src et alt à monImg 4
  monImg.setAttribute("src", "duckduckgo-logo.svg");
  monImg.setAttribute("alt", "Le logo de duck duck go n°" + i);

  //Stock l'élément body dans une variable
  var monBody = document.querySelector("body");

  //Ajoute monImg à la fin de monBody
  monBody.appendChild(monImg); 5
}
```