

# EXAMEN JAVASCRIPT DWWWMSE

## QCM (10ts)

1. Quel élément HTML permet d'intégrer du JavaScript dans une page ?	<input type="checkbox"/> <js> <input type="checkbox"/> <javascript> <input type="checkbox"/> <script> <input type="checkbox"/> <scripting>
2. Quelle est la syntaxe correcte pour référencer un script externe appelé monScript.js dans une page ?	<input type="checkbox"/> src="monScript.js" <input type="checkbox"/> link="monScript" <input type="checkbox"/> name="monScript" <input type="checkbox"/> href="monScript.js"
3. Où insère-t-on du JavaScript (code ou lien) dans une page ?	<input type="checkbox"/> <head> <input type="checkbox"/> <body> <input type="checkbox"/> <head> et <body> <input type="checkbox"/> <meta>
4. Comment ajouter un commentaire en JavaScript ?	<input type="checkbox"/> < !-- Ceci est un commentaire --> <input type="checkbox"/> " Ceci est un commentaire " <input type="checkbox"/> # Ceci est un commentaire # <input type="checkbox"/> /* Ceci est un commentaire */
5. En JavaScript, comment déclarer une variable maVariable pour stocker une valeur de type Number ?	<input type="checkbox"/> let Number maVariable; <input type="checkbox"/> let maVariable = new Number() ; <input type="checkbox"/> Number maVariable ; <input type="checkbox"/> let maVariable = 7;
6. Que renvoie l'exécution du code message="bonjour" ; alert(typeof message); ?	<input type="checkbox"/> boolean <input type="checkbox"/> "typeof message" <input type="checkbox"/> undefined <input type="checkbox"/> string
7. Qu'affiche le code alert("10"+"5"); ?	<input type="checkbox"/> "10"+"5" <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 105 <input type="checkbox"/> "15"
8. Qu'affiche le code isNaN("20"); ?	<input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> "20" <input type="checkbox"/> true <input type="checkbox"/> false
9. Que renvoie l'exécution du code alert(4 >= 4 && (2 > 3    (6%3 < 1))); ?	<input type="checkbox"/> erreur <input type="checkbox"/> undefined <input type="checkbox"/> true <input type="checkbox"/> false
10. Comment écrit-on en JavaScript la condition pour représenter l'alternative si x est égal à 4 ?	<input type="checkbox"/> if (x = 4) then <input type="checkbox"/> if x equal 4 <input type="checkbox"/> if (x == 4) <input type="checkbox"/> if x = 4 then

## Insertion du JavaScript (2pts)

1. Comment et où s'insère le code JavaScript. Donner un exemple et expliquer pourquoi ?

## Déclarations (6pts)

2. Déclarer une variable de type chaîne de caractères (String)

3. Déclarer une variable de type nombre (Number)

4. Déclarer une variable de type tableau

5. Déclarer une variable de type objet JavaScript

6. Créer une variable en EcmaScript 5

7. Créer une variable EcmaScript 6

## Les opérateurs (8pts)

8. Citer les 5 opérateurs de calcul en JavaScript. Définissez-les.

9. Citer les 8 opérateurs de comparaison en JavaScript. Définissez-les.

10. Citer les 3 opérateurs logiques. Définissez-les.

## Les types (9pts)

11. Citer trois types simples

12. Citer trois types complexes

13. Quel est l'opérateur permettant de vérifier le type d'une variable ? Donner un exemple.

14. Quelle est la fonction JavaScript permettant de convertir une chaîne de caractères en nombre entier ?

15. Qu'est-ce que le typage dynamique ?

## Manipulation des chaînes de caractères (4pts)

16. Écrire le code qui permet la concaténation des chaînes suivantes : "Formation" "JavaScript". Stocker ce résultat dans une variable.
17. Corriger la chaîne suivante afin qu'elle soit syntaxiquement valide sans changer le type de quotes utilisées : "L'album le plus connu de David Bowie s'intitule "Ziggy Stardust" "
18. Écrire le code permettant d'obtenir la longueur de la chaîne suivante : "Tout est dit"
19. Écrire le code permettant de découper la chaîne suivante en fonction du séparateur \_ (underscore) : «"x\_y"

## Tableaux, objets littéraux, boucles et conditions (8pts)

20. Créer une variable et l'initialiser à 15. Ecrire une condition pour savoir si le contenu de cette variable est supérieur à 10. Si tel est le cas, afficher une fenêtre `alert()` pour en informer l'utilisateur.
21. Parcourir le tableau suivant `var auteurs=["Bouvier","Lovecraft","Hugo"]`; et afficher chacune des valeurs dans la console.
22. Ajouter une valeur au tableau précédent.
23. Écrire une boucle `while` qui se répète 10 fois.
24. Ecrire une boucle `while` qui se répète tant que l'utilisateur n'a pas entré une valeur correcte via `prompt()`
25. Ecrire une boucle infinie (attention, ne pas la tester!)
26. Définissez un objet littéral pour présenter votre famille (père, mère, sœur, frère, cousin...).
27. Dès que c'est fait, écrivez une boucle `for in` pour parcourir cet objet et afficher chaque membre dans la console.

## Les fonctions (10 points)

28. Déclarer une fonction `afficheConsole` qui écrit dans la console un message passé en argument
29. Ecrire le code d'appel de cette fonction
30. Déclarer dans une variable une fonction anonyme qui écrit sur la console "Anonymous...".
31. Appeler cette fonction.

```
<html>
  <head></head>
  <body>
    <input type="button" value="Bouton !" />
  </body>
</html>
```

32. Créer une fonction `logButtonValue()` qui prend un argument. La fonction reçoit le bouton et doit afficher sur la console le libellé/la valeur du bouton.

Le DOM -pur JavaScript- (8 points) – pensez à bien positionner votre code JS:

```
<html>
  <body>
    <div id="myDiv">
      balise div
    </div>
  </body>
</html>
```

33. Déclarer une variable myDiv qui stocke l'élément DOM "myDiv"
34. Changer la couleur de fond de l'élément myDiv
35. Déclarer une variable newPara dans laquelle on crée un nouvel élément paragraphe
36. Ajouter ce nouvel élément newPara comme enfant de myDiv et vérifier dans la console la variable myDiv

### Les objets prototypaux en Javascript (3 points)

37. Créer un nouvel objet Artiste avec 4 propriétés : nom, prénom, âge, job
38. Par le code, ajouter à une méthode prototypale retournant une phrase du type : Robert Mitchum a 120 ans, il est acteur.
39. Créer deux instances d'artiste et ranger-les dans un tableau

### Ajax et JSON (5 points)

40. Envoyer une requête à cette adresse : <https://www.gregdesplaces.com/formation/color.json>
41. Parser le JSON reçu et afficher l'objet final dans la console.

### jQuery (6 points)

```
<html>
  <body>
    <div id="div1" class="class1"></div>
    <br/>
    <div id="div2" class="class1"></div>
    <br/>
    <div id="div3"></div>
  </body>
</html>
```

42. Ecrire le code d'initialisation de l'objet JQuery
43. Sélectionner div1 et div2 puis mettre leur couleur de fond en rouge
44. Ajouter le texte « Des balises Div » à toutes les balises div

### Debug (6pts)

45. Télécharger le fichier exam\_debug.zip en allant ici : [www.gregdesplaces.com/formation/](http://www.gregdesplaces.com/formation/) et faites-en sorte que les trois scripts fonctionnent.