

## JavaScript : Evaluation

1. Initialiser la variable poney, assignez lui la valeur : poly (1pt)
2. Initialiser la variable evaluation, assignez lui une valeur numérique au hasard (à vous de choisir la valeur) (1pt)
3. Définissez une variable qui ne pourra pas changer par la suite, quoi qu'il arrive (1pt)
4. Quelle est la syntaxe d'une condition ? (écrivez une condition) (2pts)
5. Quelle est la syntaxe d'un switch ? (écrivez un switch) (2pts)
6. Quelle est la syntaxe d'une boucle for ? (écrivez un for) (2pts)
7. Quelle est la syntaxe d'une boucle while ? (écrivez un while) (2pts)
8. Ecrivez le code qui permet de : (2pts)
  - Modifier le contenu textuel du titre 1 du fichier ev-8.html
  - Ajouter un paragraphe après le titre 1 sur le fichier ev-8.html

Le code doit être écrit en JavaScript. Vous ne devez PAS toucher au fichier HTML.

### 9. Sur le fichier ev-9.js : (2pts)

Vous allez écrire le code qui permet de modifier la page afin d'obtenir le résultat suivant sur le fichier ev-9.html :

Le code doit être fait en JS.

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="fr">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Ecrire du HTML avec JS</title>
8  </head>
9  <body>
10     <h1>Titre 1</h1>
11     <h2>Titre 2</h2>
12     <p>Un paragraphe</p>
13     <p>Un autre paragraphe avec un <a href="#">lien</a></p>
14
15     <script src="js/ev-9.js"></script>
16 </body>
17 </html>
```

10. Corriger le code dans le fichier ev-10.js afin de le rendre fonctionnel (3pts)

11. Créez un tableau et ajoutez y 6 valeurs dont : (1pt)

- Un booléen
- Un entier (integer)
- Un nombre à virgule (float)
- Une chaîne de caractère (string)

12. Créez un objet appelé « personnage » et ajoutez-y les propriétés suivantes : (1pt)

- Son prénom doit être « Jean-Louis »
- Son nom doit être « Errante »
- Son âge doit être « 35 »
- Sa taille doit être 174