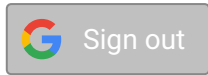


Bonjour, Adrien JOLY

À vous de jouer !



QCM

Question 1

Quelle instruction JavaScript a pour effet de créer une variable ?

- ☐ maVariable;
- ☐ maVariable = 1;
- ☒ var x = 0;
- ☐ maVariable = 'bonjour';

Question 2

Quel est le type de cette variable:

```
var maVariable = '6.66';
```

- ☐ number
- ☐ decimal
- ☐ boolean
- ☒ string

Question 3

Quel est le type de cette variable:

```
var maVariable = 6.66;
```

- ☒ number
- ☐ decimal
- ☐ boolean
- ☐ string

Question 4

Que vaut cette expression de comparaison de valeur ?

```
6.66 == '6.66'
```

- ☐ c'est une affectation
- ☒ true
- ☐ false
- ☐ undefined

Question 5

En respectant les conventions indiquées en cours, quelle affectation faut-il exécuter pour que `J'aime le code !` s'affiche à l'écran ?

```
alert(message);
```

- ☐ message = J'aime le code !
- ☒ message = 'J'aime le code !';
- ☐ message = 'J"aime le code !';
- ☐ message = "J'aime le code !";

Question 6

Quelles section(s) de code va/vont être exécutée(s) ?

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

- ☐ seulement A
- ☐ seulement B
- ☒ seulement C
- ☐ aucune des trois

Question 7

Combien de fois les instructions contenues dans la boucle seraient-elles exécutées ?

```
for ( var i = 1; i <= 3; i++ ) {  
  // instructions  
}
```

- ☐ 0 fois
- ☐ 1 fois
- ☒ 3 fois
- ☐ 4 fois

Question 8

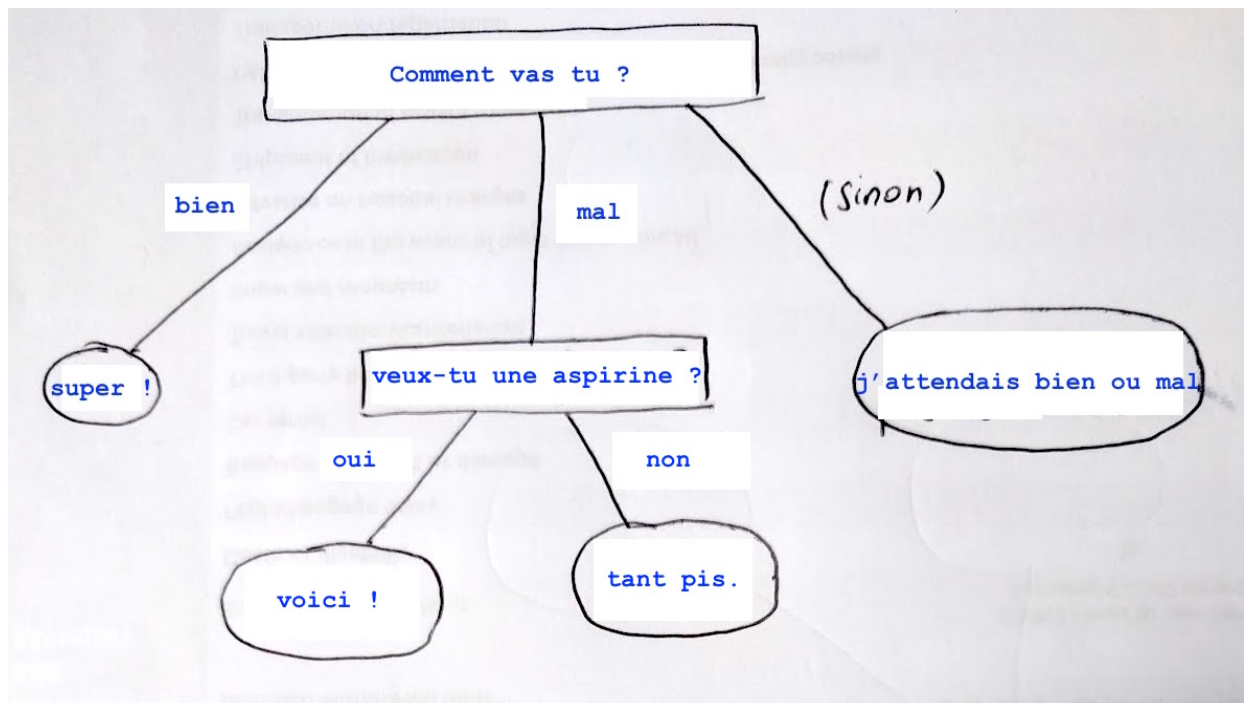
Implémenter un programme JavaScript de 3 lignes maximum qui affiche 20 fois 'coucou' dans la console. Respecter les conventions et règles d'indentation vues en cours.

Saisissez votre code Javascript ici

```
for(var i=0; i<20; i++) {  
    console.log('coucou');  
}
```

Question 9

Implémenter un chat-bot à partir de l'arbre de décision suivant:



Comme vu et pratiqué en cours:

- Les questions posées par l'ordinateur sont représentées par des rectangles, et sont à implémenter à l'aide de la fonction `prompt()`.
- Les réponses comprises par l'ordinateur sont écrites à côté de chaque branche, et sont à implémenter à l'aide de conditions.
- Les messages à afficher par l'ordinateur sont représentés par des cercles, et sont à implémenter à l'aide de la fonction `alert()`.

Vous serez noté(e) sur:

- le respect à **la lettre** du texte des questions et des réponses (espaces, accents, ponctuation, et majuscules/minuscules compris).
- le bon fonctionnement de votre code, sans erreurs, pour chacun des cas illustrés dans l'arbre de décision. (à tester dans la console)
- le respect des règles d'indentation et autres conventions vues en cours. (ex: 2 espaces par niveau d'indentation)

Saisissez votre code Javascript ici

```
var reponse = prompt('Comment vas tu ?');
if (reponse === 'bien') {
  alert('super !');
} else if (reponse === 'mal') {
  var reponse2 = prompt('veux-tu une aspirine ?');
  if (reponse2 === 'oui') {
    alert('voici !');
  } else if (reponse2 === 'non') {
    alert('tant pis.');
  }
} else {
  alert('j\'attendais bien ou mal');
}
```

Rendu de copie

Pensez à rendre votre copie **avant** l'heure de fin de l'examen.

✓ RENDRE LA COPIE

