



# ES3/5

## Bases et techniques avancées

Séries d'exercices didactiques

*Précède : ES3/5 - « Design Patterns »*



# Table des matières

<b>1. Syntaxe et Algorithmie en ES3/5 .....</b>	<b>3</b>
<b>a. Bases niveau 1.....</b>	<b>3</b>
<b>b. Bases niveau 2.....</b>	<b>13</b>
<b>c. Intermédiaire .....</b>	<b>21</b>
<b>d. Perfectionnement .....</b>	<b>27</b>
<b>2. Fondamentaux et techniques avancées en ES3/5 .....</b>	<b>27</b>
<b>a. Les Objets .....</b>	<b>28</b>
<b>b. Le Prototypage .....</b>	<b>37</b>
<b>c. Les Objets fondamentaux .....</b>	<b>37</b>
<b>d. Les Modèle Objet du Document .....</b>	<b>37</b>
<b>e. Comprendre certaines techniques avancées .....</b>	<b>37</b>

## 1. Syntaxe et Algorithmie en ES3/5



Dans cette partie, nous ignorerons volontairement la notion d'objet en ES3/5 pour nous concentrer sur la syntaxe et l'algorithmie en ES3/5 (ainsi le terme « fonction » sera préféré au terme « méthode », le terme « tableau » sera préféré au terme « objet de type tableau », etc.)

### a. Bases niveau 1 :

**Objectif : Savoir utiliser différents types de données**

#### Exercice 1/11 : Utiliser des variables et des « fonctions »

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Une variable permet de stocker en mémoire une chaîne de caractère ou un nombre. Une variable est un mot employé pour désigner un emplacement mémoire. Pour créer une variable on utilise le mot-clé `var`. Par exemple : `var emplacement;`
  - Une « fonction » est un bloc de code stocké en mémoire qu'on peut appeler autant de fois que nécessaire. Le développeur peut créer une ou plusieurs « fonctions ». Le moteur du langage propose de nombreuses « fonctions » prêtes à l'emploi. Nous utiliserons une « fonction » fournie de base. La « fonction » stockée sous le nom de variable `alert`
  - Lorsque le code contenu dans cette « fonction » est exécuté, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue.
  - Pour demander l'exécution du code contenu dans cette « fonction » on peut écrire le code suivant : `alert();`
  - Si on fournit une valeur à la « fonction » `alert` lors de son exécution, alors le code de la « fonction » reçoit cette valeur et la boîte de dialogue affiche la valeur fournie sous forme d'une chaîne de caractères. Par exemple : `alert("soleil");`
  - Si on fournit une variable à la « fonction » `alert` lors de son exécution, alors le code de la « fonction » reçoit la valeur correspondant à la variable et la boîte de dialogue affiche la valeur fournie sous forme d'une chaîne de caractères. Par exemple : `alert(emplacement);`
- Énoncé :
  - Affichez dans une boîte de dialogue le mot *bonjour* au moyen de la « fonction » `alert()` ;



- Créez une 1<sup>ère</sup> variable à laquelle vous assignerez une chaîne de caractère. Affichez la valeur vers laquelle pointe cette variable dans une boîte de dialogue.
- Créez une 2<sup>ème</sup> variable à laquelle vous assignerez une chaîne de caractère *L'activité de ce début de journée, c'est l'apprentissage des variables en JavaScript*. Affichez la valeur vers laquelle pointe cette variable dans une boîte de dialogue.

### Exercice 2/11 : Utiliser des opérateurs arithmétiques

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Les opérateurs arithmétiques disponibles en ES3/5 sont :
    1. `+` pour l'addition, attention à la confusion avec la concaténation.
    2. `-` pour la soustraction
    3. `/` pour la division, attention aux divisions par 0.
    4. `+` pour l'addition.
    5. `%` pour le reste entier de la division, attention prend toujours le signe du dividende (nombre divisé).
    6. `++` pour l'incrément.
    7. `--` pour la décrémentation.
    8. D'autres opérateurs, que nous étudierons plus tard, sont disponibles dans des versions plus récentes de l'ECMAScript.
- Énoncé :
  - Créez 3 variables avec 3 noms différents. Chacune de ces variables pointe vers un nombre différent de votre choix. Assignez la somme de ces 3 variables dans une 4<sup>ème</sup> variable. Affichez la valeur vers laquelle pointe la 4<sup>ème</sup> variable dans une boîte de dialogue.
  - Multipliez la valeur vers laquelle pointe la 4<sup>ème</sup> variable par le nombre 5. Assignez le résultat de cette opération à une 5<sup>ème</sup> variable. Affichez la valeur vers laquelle pointe la 5<sup>ème</sup> variable dans une boîte de dialogue.
  - Divisez la valeur vers laquelle pointe cette 5<sup>ème</sup> variable par 3. Assignez le résultat de cette opération à une 6<sup>ème</sup> variable. Affichez la valeur vers laquelle pointe la 6<sup>ème</sup> variable dans une boîte de dialogue.

### Exercice 3/11 : Utiliser des opérateurs arithmétiques, suite : le reste

- Préparation :



- Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
- Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
- Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - L'opérateur `%` calcule le reste entier d'une division, attention il prend toujours le signe du dividende (nombre divisé). Par exemple :
    1. `7 % 2;` donne 1
    2. `29 % 25;` donne 4
    3. `80 % 20;` donne 0
  - Les développeurs appellent habituellement l'opérateur `%` « modulo » en référence aux mathématiques. C'est incorrect, un « modulo » ne prend pas toujours le signe du dividende (nombre divisé). C'est pourquoi l'opérateur `%` est qualifié de « reste » et non « modulo » dans la documentation officielle du langage.
- Enoncé :
  - Créez 4 variables.
  - Assignez à la 1<sup>ère</sup> variable la valeur 90 ;
  - Assignez à la 2<sup>ème</sup> variable la valeur 11 ;
  - Assignez à la 3<sup>ème</sup> variable la valeur 20 ;
  - Assignez à la 4<sup>ème</sup> variable la valeur 9 ;
  - Le diviseur est toujours la 1<sup>ère</sup> variable (le diviseur est la variable à droite de l'opérateur).
  - Calculez le reste de la division de la 2<sup>ème</sup> variable par la 1<sup>ère</sup> et affichez le résultat dans une boîte de dialogue.
  - Calculez le reste de la division de la 3<sup>ème</sup> variable par la 1<sup>ère</sup> et affichez le résultat dans une boîte de dialogue.
  - Calculez le reste de la division de la 4<sup>ème</sup> variable par la 1<sup>ère</sup> et affichez le résultat dans une boîte de dialogue.
  - Que remarquez-vous ?

#### Exercice 4/11 : Utiliser l'opérateur de concaténation

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - On peut assembler une chaîne de caractères à partir de plusieurs chaînes de caractères. On appelle ce type d'opération la concaténation.



- Pour effectuer une concaténation on utilise l'opérateur `+`. Par exemple :  
`"de" + "main";` donne `"demain"`
- **Enoncé :**
  - Créez 4 variables.
  - Assignez à la 1<sup>ère</sup> variable le texte : *La nuit*
  - Assignez à la 2<sup>ème</sup> variable le texte : *tous les*
  - Assignez à la 3<sup>ème</sup> variable le texte : *chats*
  - Assignez à la 4<sup>ème</sup> variable le texte : *sont gris*
  - Concaténez les 4 variables et assignez le résultat à une 5<sup>ème</sup> variable.
  - Affichez la valeur vers laquelle pointe la 5<sup>ème</sup> variable dans une boîte de dialogue.

### Exercice 5/11 : Utiliser l'opérateur de concaténation - suite

- **Préparation :**
  - Idem
- **Présentation :**
  - Idem
- **Enoncé :**
  - Créez 3 variables.
  - La 1<sup>ère</sup> pointe vers une chaîne de caractères.
  - La 2<sup>ème</sup> pointe vers un nombre.
  - La 3<sup>ème</sup> pointe vers un nombre.
  - Concaténez la 1<sup>ère</sup> variable avec la 2<sup>ème</sup> et assignez le résultat à une 4<sup>ème</sup> variable.
  - Concaténez la 4<sup>ème</sup> variable avec la 3<sup>ème</sup> et assignez le résultat à une 5<sup>ème</sup> variable.
  - Affichez la valeur vers laquelle pointe la 5<sup>ème</sup> variable dans une boîte de dialogue.
  - Quel résultat obtenez-vous et pourquoi à votre avis ?

### Exercice 6/11 : Utiliser des « tableaux »

- **Préparation :**
  - Idem
- **Présentation :**
  - On peut assigner à une variable des valeurs dites primitives (nombres, chaînes de caractères ou booléens) mais également des valeurs plus complexes.
  - Nous allons nous intéresser à la notion de « tableau ». Un « tableau » peut contenir un ensemble de valeurs qui vont être indexées de 0 à la valeur souhaitée.
  - En ECMAScript les « tableaux » n'existent pas, il s'agit en réalité d'objets construits à l'aide de la fonction constructeur fondamentale `Array`. Mais



pour l'instant, et dans le but de simplifier l'apprentissage, nous appellerons ce type d'objets « tableau ».

- Un « tableau » peut se déclarer à l'aide des caractères [ et ]. Par exemple : `["lunette", 15, 3.7, "soleil"];`
- On peut assigner un « tableau » à une variable comme n'importe quelle valeur. Par exemple :
  1. `var monTableau;`
  2. `monTableau = ["lunette", 15, 3.7, "soleil"];`
- Pour pointer sur une valeur dans un « tableau », on utilise son indice en comptant à partir de 0. Par exemple : `monTableau[3];` pointe sur `"soleil"`.
- La valeur entre crochet permet de pointer sur une valeur du « tableau ».
- N'oubliez jamais que le premier indice d'un « tableau » est toujours 0. Par exemple : `monTableau[0];` pointe sur `"lunette"`.
- Enoncé :
  - Créez une 1<sup>ère</sup> variable.
  - Assignez le « tableau » : `["un", 2, "trois", 4.5, "un dernier texte"]` à cette variable.
  - En manipulant la variable pointant vers ce « tableau » :
    1. Affichez la valeur trois dans une boîte de dialogue
    2. Affichez la valeur 4.5 dans une boîte de dialogue
    3. Calculez la somme des deux nombres du « tableau » et affichez le résultat dans une boîte de dialogue.
  - Créez une 2<sup>ème</sup> variable.
  - Assignez le « tableau » : `["Il", "fait", "beau"]` à cette variable.
  - En manipulant la variable pointant vers le « tableau » précédent :
    1. Concaténez les 3 chaînes de caractères contenues dans le « tableau » et assignez le résultat à une 3<sup>ème</sup> variable. N'oubliez pas d'ajouter les espaces et un point à la fin de la phrase que vous êtes en train de créer.
    2. Affichez le résultat dans une boîte de dialogue.

### Exercice 7/11 : Utiliser des « tableaux » - suite

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Il est possible d'ajouter des valeurs à un « tableau » après l'avoir créé. Par exemple :
    1. `var monTableau;`
    2. `monTableau = [15, "une information", 24];`
    3. `monTableau[3] = "un autre info";`



- Enoncé :
  - Créez une 1<sup>ère</sup> variable.
  - Assignez le « tableau » : `["lundi", "mardi", "mercredi", "jeudi", "vendredi"]` à cette variable.
  - Puis, ajoutez les 2 derniers jours de la semaine au « tableau » sans modifier la déclaration initiale.
  - Affichez le dernier indice du « tableau » dans une boîte de dialogue.
  - Concaténez la 1<sup>ère</sup> et la dernière valeur du « tableau » sans oublier de les séparer par un espace.
  - Ajoutez la valeur obtenue au « tableau ».
  - Affichez dans une boîte de dialogue la dernière valeur du « tableau ».

### Exercice 8/11 : Utiliser des « tableaux » - suite

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Un « tableau » peut contenir des types primitifs comme des nombres, booléens et chaînes de caractères. Il peut également contenir 1 ou plusieurs autres « tableaux ». Par exemple : `var monTableau = ["fraise", "melon", "orange", "pomme", ["Golden", "Gala", "Pink lady"], "poire"];`
  - Si on souhaite pointer sur le texte `"Gala"`, on écrira alors `monTableau[4][1]` ou le premier indice, 4, est relatif au « tableau » et le second indice, 1, au « sous-tableau » dans le « tableau » à l'indice 4.
  - Bien entendu, il n'y a pas de limite. Un « tableau » peut contenir un « tableau » contenant lui-même un « tableau » ...
- Enoncé :
  - Créez une 1<sup>ère</sup> variable.
  - Assignez le « tableau » : `["Berlin", ["Mur de Berlin", "Porte de Brandebourg", "Château de Charlottenburg"], "Paris", ["Notre-Dame", "Tour-Eiffel", "Beaubourg", "Opera", "Palais du Luxembourg"], "Rome", ["Forum", "Colisée", "Chapelle Sixtine", "Pantheon"]];` à cette variable.
  - En utilisant ce « tableau », affichez dans une boîte de dialogue le 2<sup>ème</sup> monument de Berlin.
  - En utilisant ce « tableau », affichez dans une boîte de dialogue le 5<sup>ème</sup> monument de Paris.
  - En utilisant ce « tableau », affichez dans une boîte de dialogue le 3<sup>ème</sup> monument de Rome.
  - Créez une 2<sup>ème</sup> variable.





- Assignez le « tableau » : `[40, 58, [478, 85, 745, 8], 74, [72, 14], [80, 741, 97]]`; à cette variable.
- Vous allez devoir faire, à trois reprises, une opération entre deux entrées du « tableau ». Vous devez chercher à chaque fois les valeurs nécessaires dans le tableau pour obtenir la bonne réponse comme suit :
  1. Obtenez 320 à l'aide d'une multiplication.
  2. Obtenez 10 à l'aide d'une division.
  3. Obtenez 755 à l'aide d'une addition.
- Créez une 3<sup>ème</sup> variable.
- Assignez le « tableau » : `[6, ["herbe", "route", "maison", "sont"], ["rue", [5, "vaches", "Les", "mouton"], "chèvre"], ["devant", "lui", "la"], " ", ["!", "."]]`; à cette variable.
- En utilisant uniquement le « tableau » ci-dessus, affichez dans une boîte de dialogue, à l'aide de concaténations, la phrase suivante : *Les 6 vaches sont devant la maison.*

### Exercice 9/11 : Déclarer et utiliser des fonctions

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - On peut déclarer une fonction comme suit :
 

```
function() {
    "ceci est une fonction anonyme";
}
```
  - Une fonction de ce type est appelée **fonction anonyme**. Pour l'instant, on ne peut pas l'exécuter puisqu'on ne dispose pas d'un nom permettant de l'appeler.
  - On peut également créer une **fonction nommée** comme suit :
 

```
function tomCruise() {
    "ceci est une fonction nommée";
}
```
  - Une fonction nommée peut être exécutée en utilisant son nom et les symboles `{` et `}`. Par exemple :
 

```
tomCruise();
```
  - On peut assigner une référence à une fonction nommée ou anonyme à une variable. Par exemple :
 

```
var goose = function() {
    "ceci est une fonction anonyme assignée à une variable";
}
```

Ce qui nous permet de pouvoir exécuter la fonction anonyme en écrivant :



```
goose();
```

Et par exemple :

```
var maverick = function tomCruise(){
    "ceci est une fonction nommée assignée à une
    variable";
}
```

Ce qui nous permet de pouvoir exécuter la fonction nommée en écrivant :

```
maverick();
```

**Attention, si on assigne une fonction nommée à une variable, on ne peut pas exécuter la fonction en utilisant son nom mais uniquement en utilisant la variable à laquelle on l'a assigné.**

- Le moteur du langage traite le code d'un programme en 2 étapes. D'abord le « parse time », temps pendant lequel le moteur du langage lit le code et le transforme en code exécutable. Puis le « run time », temps pendant lequel le moteur du langage exécute les instructions.
- Les fonctions sont stockées en mémoire lors du « parse time », les assignations sont effectuées lors du « run time ».
- Une fonction nommée qui n'est pas assignée à une variable peut donc être appelée n'importe quand dans le code en utilisant son nom.
- Une fonction nommée ou anonyme qui est assignée à une variable ne peut être appelée qu'après son assignation.
- L'exécution d'une fonction peut être effectuée dans les emplacements réservés aux scripts :
  1. Entre les chevrons d'une balise `<script>` ;
  2. En tant que valeur d'un attribut d'évènement en `HTML` comme `onmouseover`, `onclick`, `onmouseover`, ... Par exemple :
    - `onclick="maverick();"`, cet attribut d'évènement doit être écrit sur une balise `HTML`.
- Enoncé :
  - Déclarer la fonction suivante comme suit entre les chevrons d'une balise `<script>` :
 

```
var uneFonctionAnonyme = function(){
    alert("La fonction alert est déclenchée par la
    fonction référencée dans la variable
    uneFonctionAnonyme");
}
```
  - Exécutez la fonction `uneFonctionAnonyme` après l'avoir déclarée.



- Exécutez la fonction `uneFonctionAnonyme` AU moment où l'utilisateur clique sur le premier paragraphe. Il faut utiliser l'attribut d'événement `onclick`.
- Exécutez la fonction `uneFonctionAnonyme` APRÈS le chargement du document. Il faut utiliser l'attribut d'événement `onload`.
- Exécutez la fonction `uneFonctionAnonyme` APRÈS que le navigateur ait chargé et affiché le premier paragraphe et AVANT qu'il ait chargé et affiché le second paragraphe. Il faut utiliser une balise `script`.
- Créez un 2<sup>ème</sup> fichier. Copiez-y la déclaration de la fonction `uneFonctionAnonyme`. Supprimez cette fonction de votre fichier `HTML`. Indiquez au navigateur Internet qu'il doit télécharger le fichier externe créé. Il faut utiliser une balise `script` avec l'attribut `src`. Toutes les demandes d'exécution de la fonction `uneFonctionAnonyme` doivent fonctionner.

### Exercice 10/11 : Déclarer et utiliser des fonctions avec arguments

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - On peut déclarer des fonctions avec 1 ou plusieurs arguments qui correspondent à des paramètres attendus en entrée.
  - Les instructions qui sont contenues dans la fonction pourront alors utiliser ces arguments comme s'il s'agissait de variables déclarées. Par exemple une fonction déclarée avec 1 argument :
 

```
var uneFonctionAvecUnArgument = function(argument){
    var message = argument + "jour";
    alert(message);
}
```
  - Pour utiliser une fonction qui a 1 argument, il faut fournir 1 paramètre. Par exemple :
 

```
uneFonctionAvecUnArgument("bon");
```

 Crée et affiche le texte *bonjour*.
 

```
uneFonctionAvecUnArgument("se");
```

 Crée et affiche le texte *séjour*.
  - On peut déclarer des fonctions avec plus d'1 argument. Par exemple :
 

```
var uneFonctionAvecDeuxArguments = function(argUn, argDeux){
    var message = argUn + argDeux;
    alert(message);
}
```
  - Pour utiliser une fonction qui a 2 arguments, il faut fournir 2 paramètres. Par exemple :
 

```
uneFonctionAvecDeuxArguments("bon", "heur");
```

 Crée et affiche le texte *bonheur*.
 

```
uneFonctionAvecDeuxArguments("heu", "reux");
```



Crée et affiche le texte *heureux*.

- On peut déclarer une fonction avec autant d'arguments que nécessaire.
- Enoncé :
  - Créez une 1<sup>ère</sup> fonction avec 1 argument. Cette fonction produit l'affichage de la valeur de l'argument dans une boîte de dialogue.
  - Exécutez cette fonction en lui fournissant 1 chaîne de caractères comme paramètre.
  - Créez une 2<sup>ème</sup> fonction avec 2 arguments. Cette fonction produit l'affichage de la somme des valeurs des deux arguments dans une boîte de dialogue.
  - Exécutez cette fonction en lui fournissant 2 nombres comme paramètres.
  - Créez une 3<sup>ème</sup> fonction avec 1 argument. Cette fonction considère que la valeur de l'argument sera un « tableau » de 2 indices. Elle concatène la valeur au 1<sup>er</sup> indice avec la valeur au 2<sup>ème</sup> indice et produit l'affichage de cette concaténation dans une boîte de dialogue.
  - Exécutez cette fonction en lui fournissant 1 tableau contenant 2 chaîne de caractères comme paramètre.

### Exercice 11/11 : Déclarer et utiliser des fonctions avec valeurs de retour

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - On peut préciser, à l'intérieur d'une fonction, qu'on souhaite retourner une valeur à l'aide du mot-clé `return`
  - La valeur sera retournée exactement là où la fonction est exécutée. Par exemple, pour la fonction suivante :

```
var fonctionAvecRetour = function() {  
    var calcul = 3 + 5;  
    return calcul;  
}
```

La valeur retournée est la valeur de la variable `calcul`. Cette valeur sera retournée là où la fonction sera exécutée. Par exemple :

```
// Ici la valeur de retour n'existe pas encore.  
fonctionAvecRetour();  
// Ici la valeur de retour n'existe plus.
```

On a donc 2 solutions pour utiliser une valeur retournée :
    1. On exécute la fonction et on stocke la valeur retournée dans une variable sur la même ligne. Par exemple :

```
var retour = fonctionAvecRetour();  
var calcul = 2 + retour;
```
    2. Ou alors, on utilise directement le résultat de l'exécution de la fonction dans une instruction. Par exemple :

```
var calcul = 2 + fonctionAvecRetour();
```



- Les instructions après l'exécution du mot-clé `return` ne sont jamais exécutées.
- Une fonction pour laquelle on n'a pas spécifié de valeur de retour retourne la valeur `undefined`
- Enoncé :
  - Créez 1 fonction qui :
    1. Concatène un nombre à une chaîne de caractère.
    2. Retourne la valeur obtenue.
  - Exécutez cette fonction et récupérez la valeur de retour dans une variable.
  - Affichez la valeur de retour dans une boîte de dialogue.
  - Reprenez la dernière fonction de l'exercice précédent.
  - Supprimez l'instruction au sein de la fonction qui est responsable de l'affichage de la concaténation dans une boîte de dialogue.
  - A la place, la fonction retourne la valeur de la concaténation.
  - Exécutez cette fonction et récupérez la valeur de retour dans une variable.
  - Affichez la valeur de retour dans une boîte de dialogue.

## b. Bases niveau 2

### Objectif : Savoir écrire des conditions et des boucles

#### Exercice 1/8 : Ecrire une condition simple

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Les blocs conditionnels sont exprimés à l'aide des mots-clés `if` et optionnellement `else`. Le mot-clé `if` reçoit un booléen qui prend pour valeur soit `true` soit `false`. Si le booléen reçu est évaluée à `true` par le moteur du langage, alors l'instruction correspondant au `if` est exécutée. Sinon elle ne l'est pas. Par exemple :

```
if(true){
    // Cette instruction est toujours exécutée.
}

if(false){
    // Cette instruction n'est jamais exécutée.
}
```



Optionnellement, on peut prévoir une instruction à exécuter si la valeur reçue par le `if` est évaluée à `false` en utilisant le mot-clé `else`. Par exemple :

```
if(false){  
    // Cette instruction n'est jamais exécutée.  
}else{  
    // Cette instruction est toujours exécutée.  
}
```

- Pour obtenir un booléen, on peut utiliser les opérateurs de comparaison (`<=`, `>`, `==`, `===`, etc.).
- Pour combiner des booléen et en obtenir un seul, on peut utiliser les opérateurs logiques. Les opérateurs logiques disponibles en ES3/5 sont :
  1. `&&` le ET logique
  2. `||` le OU logique
  3. `!` le NON logique
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie :
    1. Créez une 1<sup>ère</sup> variable.
    2. Assignez une valeur numérique de votre choix à cette variable.
    3. Créer une 2<sup>ème</sup> variable.
    4. Utilisez l'opérateur de comparaison `>=` pour obtenir un booléen en comparant la valeur de la 1<sup>ère</sup> variable avec le nombre 10.
    5. Assignez le résultat de ce calcul (le booléen obtenu) à la 2<sup>ème</sup> variable.
    6. Utilisez la 2<sup>ème</sup> variable avec le mot-clé `if` et le mot-clé `else` pour écrire un bloc conditionnel qui affiche le texte *Entrée* dans une boîte de dialogue si `if` reçoit `true` et qui affiche le texte *Sortie* sinon.
    7. Modifiez la valeur de la 1<sup>ère</sup> variable pour tester les 2 cas possibles.
  - 2<sup>ème</sup> partie :
    1. Reprenez le code précédent à l'exception de la 1<sup>ère</sup> variable.
    2. Mettez ce code dans une fonction avec 1 argument. Maintenant, c'est l'argument de la fonction qui doit être utilisé avec l'opérateur de comparaison et la valeur 10.
    3. Exécutez plusieurs fois la fonction en fournissant des paramètres de telle sorte que vous puissiez tester tous les cas possibles.

## Exercice 2/8 : Utiliser une fonction qui retourne un booléen pour écrire une condition

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant 2 paragraphes de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :



- `confirm` est une « fonction » fournie de base par le moteur du langage.
- Lorsque la « fonction » `confirm` est exécutée, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue dans laquelle sont affichés les boutons « OK » et « Annuler ».
- Contrairement à la fonction `alert`, cette « fonction » retourne le choix de l'utilisateur sous la forme d'un booléen.
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie :
    1. Lorsque l'utilisateur CLIQUE sur le 1<sup>er</sup> paragraphe ; une fonction, que vous avez déclaré dans l'en-tête du document, s'exécute.
    2. Cette fonction doit, elle-même, déclencher la fonction qui affiche une boîte de dialogue contenant le texte « Ceci est un choix » et les boutons « OK » et « Annuler ».
    3. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, le mot-clé `function`, la fonction `confirm`.
  - 2<sup>ème</sup> Partie :
    1. Lorsque l'utilisateur CLIQUE sur le 2<sup>ème</sup> paragraphe ; une autre fonction que vous avez, également, déclaré dans l'en-tête du document, s'exécute.
    2. Cette fonction doit, elle-même, déclencher une fonction qui affichera une boîte de dialogue contenant le texte « Ceci est un choix » ainsi que les boutons « OK » et « Annuler ».
    3. Assignez la valeur retournée par la fonction affichant la boîte de dialogue à une variable.
    4. Affichez la valeur de cette variable dans une boîte de dialogue.
    5. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, le mot-clé `function`, les fonctions `confirm` et `alert`.
  - Quelle information nous retourne la fonction `confirm` si l'utilisateur clique sur le choix OK ? Sur Annuler ?
  - 3<sup>ème</sup> Partie : En vous inspirant des parties précédentes, écrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue contenant le message « Voulez-vous continuer ? ». Si l'utilisateur clique sur « OK », le navigateur Internet affiche un message « Vous avez cliqué sur OK » ; SINON rien ne s'affiche.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function` et `if`, les fonctions `confirm` et `alert`.

**Exercice 3/8 : Utiliser une fonction qui retourne un booléen pour écrire une condition et utiliser différents attributs d'évènement.**



- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant 1 titre principal et 2 paragraphes de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Idem.
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : En vous inspirant de l'exercice précédent, écrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue contenant le message « Voulez-vous continuer ? ». Si l'utilisateur clique sur « OK », le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec le message « Vous avez cliqué sur OK ! » SINON le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec le message « Vous avez choisi d'annuler ».
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `if` et `else`, les fonctions `confirm` et `alert`.
  - 2<sup>ème</sup> Partie : En vous inspirant de la partie précédente, écrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le premier paragraphe, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue contenant le message « Voulez-vous continuer ? ». Si l'utilisateur clique sur « OK », j'affiche une boîte de dialogue avec le message « Vous avez cliqué sur OK ! ». SINON le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec le message « Vous avez choisi d'annuler ».
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, les mots-clés `function`, `if` et `else`, les fonctions `confirm` et `alert`.
  - 3<sup>ème</sup> Partie : En vous inspirant de la partie précédente, écrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur SURVOLE le premier titre, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue contenant le message « Voulez-vous continuer ? ». Si l'utilisateur clique sur OK, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec le message « Vous avez cliqué sur OK ! » SINON le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec le message « Vous avez choisi d'annuler ».





2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onmouseover`, les mots-clés `function`, `if` et `else`, les fonctions `confirm` et `alert`.

#### Exercice 4/8 : Ecrire une boucle simple.

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant 1 titre principal et 2 paragraphes de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Les boucles sont des constructions syntaxiques du langage qui permettent de répéter plusieurs fois les mêmes instructions.
  - Les boucles sont exprimées à l'aide du mot-clé `while`. Le mot-clé `while` reçoit un booléen qui prend pour valeur soit `true` soit `false`. Si le booléen reçu est `true`, alors l'instruction contenue entre les accolades du `while` est exécutée. Sinon elle ne l'est pas. Par exemple :
 

```
while(true){
    // Cette instruction est toujours exécutée.
}
```

```
while(false){
    // Cette instruction n'est jamais exécutée.
}
```
  - Pour utiliser les boucles, on peut lui fournir une variable qui pointe vers un booléen. Tant que ce booléen est `true`, le moteur exécute les instructions contenues dans la boucle. Pour arrêter la boucle, il faut modifier la valeur du booléen à l'INTERIEUR de la boucle. Par exemple :
 

```
var variable = true;
while(variable){
    // Cette instruction est exécutée.
    variable = false;
    // La valeur de la variable utilisée par la boucle a
    // changé. La prochaine exécution de la boucle n'aura pas
    // lieu.
}
```
  - On appelle ce booléen « condition de sortie ».
- Enoncé :
  - En vous inspirant de l'exercice précédent, écrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue contenant le message « Voulez-vous continuer ? ». TANT QUE l'utilisateur clique sur « OK », le navigateur Internet affiche



une boîte de dialogue contenant le message « Voulez-vous continuer ? ».

2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function` et `while`, les fonctions `confirm` et `alert`.

### Exercice 5/8 : Ecrire une condition complexe

- Préparation :
  - Idem.
- Présentation :
  - `prompt` est une « fonction » fournie de base par le moteur du langage.
  - Lorsque la « fonction » `prompt` est exécutée, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue dans laquelle sont affichés un champ de saisie, les boutons « OK » et « Annuler ».
  - Sur le même principe que la fonction `confirm`, cette « fonction » retourne la saisie de l'utilisateur.
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le premier paragraphe, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue contenant le message « Veuillez saisir un message ». PUIS le navigateur Internet affiche la saisie de l'utilisateur dans une boîte de dialogue.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, le mot-clé `function`, les fonctions `prompt` et `alert`.
  - 2<sup>ème</sup> Partie :
    1. Quelle information retourne la fonction `prompt` si l'utilisateur clique sur « Annuler » ?
    2. Quelle information retourne la fonction `prompt` si l'utilisateur ne saisit rien et clique sur « OK » ?
    3. Quelle information retourne la fonction `prompt` si l'utilisateur saisit un texte et clique sur « OK » ?
  - 3<sup>ème</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie à l'attention de l'utilisateur. SI l'utilisateur clique sur « Annuler », le navigateur Internet affiche le message « Vous avez annulé la saisie ». SI l'utilisateur clique sur « OK » sans rien saisir, le navigateur Internet affiche le message « Vous n'avez rien saisi ». SINON (si l'utilisateur n'a pas cliqué sur « Annuler » ET n'a pas rien saisi), le navigateur Internet affiche la saisie de l'utilisateur dans une boîte de dialogue.



2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `if` et `else`, les fonctions `prompt` et `alert`.

### Exercice 6/8 : Ecrire une boucle avec une condition de sortie complexe

- Préparation :
  - Idem.
- Présentation :
  - Idem.
- Enoncé :
  - En vous inspirant de l'exercice précédent, écrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le premier paragraphe, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie à l'attention de l'utilisateur.  
TANT QUE l'utilisateur clique sur « Annuler » ou clique sur « OK » sans rien saisir, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie.  
PUIS, le navigateur Internet affiche la saisie de l'utilisateur dans une boîte de dialogue.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, les mots-clés `function`, `while`, les fonctions `prompt` et `alert`.

### Exercice 7/8 : Ecrire une boucle avec compteur

- Préparation :
  - Idem.
- Présentation :
  - On parle de boucle avec compteur quand la condition de sortie de la boucle est basée sur une variable dont le contenu est incrémenté ou décrémenté un certain nombre de fois.
  - Quand cette variable atteint une limite haut ou basse, la condition de sortie est validée et la boucle s'arrête. Ce type de construction permet de fixer précisément le nombre de fois que le code contenu dans la boucle doit être exécuté.
  - On peut écrire une boucle avec compteur comme suit (forme développée) :

```
var compteur = 0;  
// On calcule la valeur de la condition de sortie.  
var conditionDeSortie = compteur < 5;  
while(conditionDeSortie){  
    // Code à exécuter.
```



```
// On incrémente le compteur dans la boucle.
compteur = compteur + 1;
// On recalcule la valeur de la condition de sortie.
conditionDeSortie = compteur < 5 ;
}
```

- On peut également réduire le code nécessaire à la boucle en se passant de variables intermédiaires comme suit (forme raccourcie) :

```
var compteur = 0;
while(compteur < 5) {
    // Code à exécuter.
    compteur++; // Equivaut à compteur = compteur + 1;
}
```

- Enoncé :

- 1<sup>ère</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
  1. Au CHARGEMENT du document, initialisez un compteur à 0. TANT QUE la valeur du compteur n'a pas atteint la valeur -5, le navigateur Internet affiche dans une boîte de dialogue la valeur courante du compteur. Le navigateur Internet affichera donc successivement les valeurs que prend le compteur.
  2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `while`, la fonction `alert`.
- 2<sup>ème</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
  1. Au CHARGEMENT du document, initialisez un « tableau » contenant 7 valeurs de votre choix. Créez boucle avec compteur qui affichera successivement chaque valeur contenue dans le « tableau » dans une boîte de dialogue.
  2. Vous devez utiliser la valeur d'un compteur comme indice du « tableau » dont vous souhaitez afficher les valeurs.
  3. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `while`, la fonction `alert`.

### Exercice 8/8 : Ecrire une boucle avec compteur - suite

- Préparation :
  - Idem.
- Présentation :
  - Une boucle avec compteur peut être écrite de façon encore plus concise à l'aide du mot-clé `for`.
  - Par exemple la boucle `while` suivante :
 

```
var compteur = 0;
while(compteur < 5) {
    // Code à exécuter.
    compteur++; // Equivaut à compteur = compteur + 1;
}
```



Peut être écrite comme suit :

```
for(var compteur = 0; compteur < 5; compteur++) {  
    // Code à exécuter.  
}
```

Les trois indications nécessaires pour la boucle (valeur de départ, valeur maximale et incrément) sont regroupées au même endroit.

- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Reprenez le code la 1<sup>ère</sup> partie de l'exercice précédent mais écrivez-le avec un `for`.
  - 2<sup>ème</sup> Partie : Reprenez le code la 2<sup>ème</sup> partie de l'exercice précédent mais écrivez-le avec un `for`.

### c. Intermédiaire

**Objectif : Savoir écrire conditions, boucles et fonctions complexes**

#### Exercice 1/11 : Ecrire un algorithme simple avec des boucles

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant 1 titre principal et 2 paragraphes de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Néant.
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le premier paragraphe, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie à l'utilisateur.  
TANT QUE l'utilisateur clique sur « Annuler » OU clique sur « OK » sans rien saisir, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie.  
PUIS, le navigateur Internet affiche encore une boîte de dialogue avec un champ de saisie à l'utilisateur.  
TANT QUE l'utilisateur clique sur « Annuler » OU clique sur « OK » sans rien saisir, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie.  
L'utilisateur a donc saisi 2 informations. Vous devez concaténer avec l'opérateur `+` ces 2 informations.



PUIS le navigateur Internet doit afficher le résultat de la concaténation dans une boîte de dialogue.

2. Quel résultat s'affiche si l'utilisateur saisit 2 chiffres ? A votre avis pourquoi ?
3. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, les mots-clés `function`, `while`, les fonctions `alert` et `prompt`.

### Exercice 2/11 : Ecrire un algorithme simple avec une condition

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - `parseFloat` est une « fonction » fournie de base par le moteur du langage.
  - La « fonction » `parseFloat` attend un paramètre en entrée :
    1. Si ce paramètre représente un nombre, elle retourne une valeur de type Nombre.
    2. Si ce paramètre représente autre chose qu'un nombre, elle retourne le nombre NaN.
  - Cette fonction est fréquemment utilisée pour transformer des chaînes de caractère représentant des nombres (par exemple `"2"` en 2, `"5px"` en 5, ...).
  - `isNaN` est une « fonction » fournie de base par le moteur du langage.
  - La « fonction » `isNaN` attend un paramètre en entrée :
    1. Si ce paramètre représente un nombre, elle retourne `false`.
    2. Si ce paramètre ne représente pas un nombre, elle retourne `true`.
  - Cette « fonction » est fréquemment utilisée pour vérifier si une variable contient un nombre ou pas.
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie à l'utilisateur.  
PUIS, utilisez la fonction `parseFloat` pour transformer la saisie de l'utilisateur.  
Affichez le résultat de la transformation dans une boîte de dialogue.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, le mot-clé `function`, les fonctions `alert`, `prompt` et `parseFloat`.
  - 2<sup>ème</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie à l'utilisateur.  
PUIS, utilisez la fonction `parseFloat` pour transformer la saisie de l'utilisateur.



PUIS, utilisez la fonction `isNaN` avec la saisie transformée pour obtenir un booléen indiquant s'il s'agit d'un nombre ou pas. Affichez ce booléen dans une boîte de dialogue.

2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, le mot-clé `function`, les fonctions `alert`, `prompt`, `parseFloat` et `isNaN`.
- 3<sup>ème</sup> Partie : Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
  1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le premier paragraphe, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue pour demander à l'utilisateur de saisir un nombre.  
SI l'utilisateur n'a pas saisi un nombre, le navigateur Internet affiche le message « Vous devez saisir un nombre » dans une boîte de dialogue. SINON, le navigateur Internet affiche le message « Merci d'avoir saisi un nombre ».
  2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onclick`, les mots-clés `function`, `if`, `else` et les fonctions `alert`, `prompt`, `parseFloat` et `isNaN`.

### Exercice 3/11 : Ecrire un algorithme complexe avec une boucle

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet demande à l'utilisateur de saisir un nombre.  
TANT QUE il ne l'a pas saisi, le navigateur Internet lui demande de saisir un nombre.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `while` et les fonctions `alert`, `prompt`, `parseFloat` et `isNaN`.

### Exercice 4/11 : Ecrire un algorithme complexe avec deux boucles

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :



- Néant
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, le navigateur Internet demande à l'utilisateur de saisir un 1<sup>er</sup> nombre.  
TANT QUE il ne l'a pas saisi, le navigateur Internet lui demande de saisir un 1<sup>er</sup> nombre.  
PUIS le navigateur Internet demande à l'utilisateur de saisir un 2<sup>ème</sup> nombre.  
TANT QUE il ne l'a pas saisi, le navigateur Internet lui demande de saisir un 2<sup>ème</sup> nombre.  
ENFIN, le navigateur Internet affiche dans une boîte de dialogue le résultat de la somme du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>ème</sup> nombre.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `while` et les fonctions `alert`, `prompt`, `parseFloat` et `isNaN`.

#### Exercice 5/11 : Créer une fonction

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - Dans l'exercice précédent, deux blocs de code se ressemblent beaucoup. Ce sont les parties du programme qui permettent d'obliger l'utilisateur à saisir un nombre.
  - On pourrait donc créer une fonction qui évite d'avoir à écrire à deux reprises des instructions quasi identiques.
  - Écrivez cette fonction.
  - Veillez aux trois points suivants pour l'écriture de cette fonction :
    1. La fonction ne peut pas se terminer tant que l'utilisateur n'a pas saisi de nombre.
    2. La fonction prend en argument le message qui s'affichera à l'utilisateur lors de la saisie.
    3. La fonction retourne le nombre saisi par l'utilisateur.

#### Exercice 6/11 : Ecrire un algorithme complexe à l'aide de plusieurs boucles et d'1 tableau

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :





- Nous avons vu dans un des exercices précédents qu'il était possible d'ajouter une valeur à un tableau.
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Au CHARGEMENT du document, obligez 4 fois l'utilisateur à saisir du texte. Assignez chaque saisie à un indice d'un « tableau ». Enfin, affichez les différentes valeurs saisies à l'aide de boîtes de dialogue.
    2. Vous devez utiliser une balise `<script>`, l'attribut d'événement `onload`, les mots-clés `function`, `for` `while` et les fonctions `alert` et `prompt`.

### Exercice 7/11 : Ecrire un algorithme complexe avec boucle et conditions – 1<sup>ère</sup> partie

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - La fonction `open` permet d'ouvrir une nouvelle fenêtre de navigation avec l'URL indiquée.
  - La fonction `open` a besoin de 3 paramètres :
    1. L'URL de la fenêtre à ouvrir, sous la forme d'une chaîne de caractères ;
    2. Un identifiant unique pour la fenêtre, sous la forme d'un nombre ou d'une chaîne de caractères ;
    3. Une chaîne de caractère représentant des options pour la nouvelle fenêtre.
  - La chaîne de caractère des options peut comporter une ou plusieurs des « options » suivantes séparée par des virgules sans espaces :
    1. `directories=yes` ou `directories=no`, pour afficher ou non les boutons de navigation ;
    2. `location=yes` ou `location=no`, pour afficher ou non la barre d'adresse ;
    3. `menubar=yes` ou `menubar=no`, pour afficher ou non la barre de menu ;
    4. `resizable=yes` ou `resizable=no`, pour définir si la taille de la fenêtre est modifiable ou non ;
    5. `scrollbars=yes` ou `scrollbars=no`, affiche ou non les barres de défilement ;
    6. `status=yes` ou `status=no`, affiche ou non la barre d'état ;
    7. `toolbar=yes` ou `toolbar=no`, affiche ou non la barre d'outils ;
    8. `width=nombre`, (en pixels) définit la largeur de la fenêtre ;
    9. `height=nombre`, (en pixels) définit la hauteur de la fenêtre.
  - Par exemple :

```
open("http://www.google.com", "Google", "directories=no,menubar=no");
```

- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :



1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le 1<sup>er</sup> titre, le navigateur Internet ouvre une fenêtre vers Google.
2. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le 1<sup>er</sup> paragraphe, le navigateur Internet ouvre une fenêtre vers Bing.
3. Quand l'utilisateur SURVOLE le 2<sup>ème</sup> paragraphe, la navigateur Internet ouvre une fenêtre vers DuckDuckGo.

#### Exercice 8/11 : Ecrire un algorithme complexe avec boucle et conditions – 2<sup>ème</sup> partie

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Idem.
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :

Quand l'utilisateur CLIQUE sur le 1<sup>er</sup> paragraphe, le navigateur Internet affiche une boite de dialogue avec un champ de saisie à l'utilisateur.  
L'utilisateur doit impérativement saisir une chaine de caractère.  
Cette chaine de caractère doit ensuite être utilisée pour ouvrir une nouvelle fenêtre à l'aide de la fonction `open`.

#### Exercice 9/11 : Ecrire un algorithme complexe avec boucle et conditions – 3<sup>ème</sup> partie

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Idem
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le 1<sup>er</sup> paragraphe, le navigateur Internet affiche une boite de dialogue pour lui demander s'il souhaite ouvrir une fenêtre vers Google.  
SI il clique sur « OK », le navigateur Internet ouvre une nouvelle fenêtre vers Google.  
SINON le navigateur Internet affiche une boite de dialogue avec un champ de saisie contenant le texte : « *Veillez saisir l'URL d'un site alternatif* ».
      - SI l'utilisateur saisit un texte, ce texte est utilisé comme URL pour ouvrir une nouvelle fenêtre.
      - SINON un message s'affiche dans une boite de dialogue avec le texte : « *Tant pis !* ».

#### Exercice 10/11 : Ecrire un algorithme complexe avec boucle et conditions – 4<sup>ème</sup> partie



- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Idem.
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Quand l'utilisateur CLIQUE sur le 1<sup>er</sup> paragraphe, le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue pour lui demander s'il souhaite ouvrir une fenêtre vers Google.  
SI il clique sur « OK », le navigateur Internet ouvre une nouvelle fenêtre vers Google.  
SINON le navigateur Internet affiche une boîte de dialogue avec un champ de saisie contenant le texte : « *Veillez saisir l'URL d'un site alternatif* ».
      - SI l'utilisateur saisit un texte, ce texte est utilisé comme URL pour ouvrir une nouvelle fenêtre.
      - SINON un message s'affiche dans une boîte de dialogue avec le texte : « *Tant pis !* » et l'utilisateur et « renvoyé » à l'étape 1.En bref, il s'agit de créer une boucle qui OBLIGE l'utilisateur à ouvrir une nouvelle fenêtre vers google ou un site alternatif de son choix.

#### Exercice 11/11 : Ecrire une boucle à « pop-ups »

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Idem
- Enoncé :
  - Ecrivez le programme (algorithme) suivant :
    1. Créez un « tableau » contenant 5 URLs.
    2. TANT QUE l'ensemble du « tableau » n'a pas été parcouru, utilisez l'URL contenue à l'indice courant du « tableau » pour ouvrir une nouvelle fenêtre vers cet URL.
    3. Utilisez une boucle `while` avec un compteur de tours.

#### d. Perfectionnement

(A Venir...)

## 2. Fondamentaux et techniques avancées en ES3/5



## a. Les Objets

### Objectif : Savoir créer et manipuler des objets

#### Exercice 1/8 : Manipuler un (objet) littéral simple.

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Idem
- Enoncé :
  - Reprenez la déclaration de littéral suivante dans votre balise `<script>` :

```
var schmilblick = {  
    taille:"grand",  
    dimensions:{  
        largeur:2.5,  
        longueur:3,  
        hauteur:0.02  
    },  
    couleurs: [  
        "rouge",  
        "jaune",  
        "or",  
        "bleu"  
    ],  
    peutVoler: false,  
    matiere: "laine",  
    queSuisJe: function mystereEtBouleDeGomme() {  
        alert("A votre avis que suis-je ?");  
    }  
};
```

- VOUS NE DEVEZ PAS MODIFIER CETTE DECLARATION EN REpondant AUX QUESTIONS QUI SUIVENT.
- Quelle est la taille du `schmilblick` ? Affichez dans une boîte de dialogue la taille du `schmilblick`.
- Quelle est la matière dont est composé le `schmilblick` ? Affichez dans une boîte de dialogue la matière du `schmilblick`.
- Quelle est la superficie du `schmilblick` ? Affichez dans une boîte de dialogue la superficie du `schmilblick` (largeur x longueur).
- De quel couleur est le `schmilblick` ? Affichez successivement dans des boîtes de dialogue les différentes couleurs du `schmilblick`.



- Le `schmilblick` peut voler ! Changez la valeur de la propriété `peutVoler` du `schmilblick` (sans modifier la déclaration).
- Le `schmilblick` est magique ! Ajoutez une propriété `estMagique` au `schmilblick` avec comme valeur `true` (sans modifier la déclaration).
- Exécutez la méthode `queSuisJe` du `schmilblick`.

### Exercice 2/8 : Manipuler un (objet) littéral complexe.

- Préparation :
  - Créez un document `HTML` valide contenant un paragraphe de texte ;
  - Créez une balise `<script>` dans l'en-tête (entre les balises `<head>`) du document `HTML` ;
  - Tout votre code devra être écrit entre les deux chevrons de cette balise.
- Présentation :
  - Idem
- Enoncé :
  - Reprenez la déclaration de littéral suivante dans votre balise `<script>` :

```
var blender = {
  mixerDesNombres: function(a, b, c){
    if(typeof a == "number" && typeof b == "number" && typeof c ==
"number"){
      var d = (a * b) + c;
      alert(d);
      return d;
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  },
  mixerDesChaines: function(i, j){
    if(typeof i == "string" && typeof j == "string"){
      var k = "Bonjour " + i + j + "!";
      alert(k);
      return k;
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  },
  mixerDesBooleens: function(x, y, z){
    if(typeof i == "boolean" && typeof j == "boolean" && typeof k ==
"boolean"){
      var message = "";
      if(x && y && z){
        message = "Tout est vrai !";
      }else{
        message = "Au moins un argument n'est pas vrai !";
      };
      alert(message);
      return message;
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  }
};
```



```

    };
  },
  mixerDesTableaux: function(g, z){
    if(typeof g == "object" && typeof z == "object"){
      var t = g[2] + z[1];
      var u = g[1] + z[2];
      var v = t * u;
      alert("Si ceci : " + v + " est un nombre vous avez réussi !");
      return v;
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  },
  mixerDesObjets: function(o, t){
    if(typeof o == "object" && typeof t == "object"){
      var p = (o.a * o.b) / (t.x * t.y);
      alert("Si ceci : " + v + " est un nombre vous avez réussi
!");
      return p;
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  },
  mixerDesFonctions: function(z, w){
    if(typeof z == "function" && typeof w == "function"){
      z();
      w();
      alert("Bravo ! Les types de données fournis sont corrects .");
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  },
  mixerDeTout: function(k, l, m, n){
    if(typeof k == "string" && typeof l == "object" && typeof m ==
"function" && typeof n == "number"){
      alert("Voici un message : " + k);
      alert("Voici un message trouvé dans un objet : " + l.message);
      m();
      alert("Mais ceci est un nombre : " + n);
      return n;
    }else{
      alert("Les types de données fournis sont incorrects !");
    };
  }
};

```

- VOUS NE DEVEZ PAS MODIFIER CETTE DECLARATION EN REPONDANT AUX QUESTIONS QUI SUIVENT.
- L'objet littéral ci-dessus contient plusieurs méthodes. Ces méthodes prennent en paramètre des valeurs et en retournent d'autres. Exécutez chacune de ces méthodes en fournissant les bons types de données à l'exécution.

### Exercice 3/8 : Créer un (objet) littéral avec plusieurs méthodes.

- Préparation :



- Idem
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie :
    1. Dans les exercices de syntaxe et d'algorithmie, vous avez créé plusieurs fonctions. Vous devez regrouper toutes ces fonctions (au moins 5 d'entre-elles) dans un objet littéral. Déclarez un objet dans lequel chaque propriété contiendra une fonction parmi celles créées précédemment.
    2. Exécutez chacune des méthodes créées dans cet objet pour les tester.
  - 2<sup>ème</sup> Partie :
    1. Déclarez 1 objet JSON qui contient :
      - 1 propriété qui contient une méthode :
        - qui prend en argument 1 nombre ;
        - qui affiche ce nombre dans une boîte de dialogue ;
        - qui RETOURNE ce nombre multiplié par 100.
      - Exécutez cette méthode et AFFICHEZ la VALEUR DE RETOUR dans une boîte de dialogue.
      - 1 propriété qui contient une méthode :
        - qui prend en argument 1 texte ;
        - qui affiche ce texte dans une boîte de dialogue ;
        - qui RETOURNE ce texte concaténé avec la chaîne de caractère "hello !".
      - Exécutez cette méthode et AFFICHEZ la VALEUR DE RETOUR dans une boîte de dialogue.
      - 1 propriété qui contient une méthode :
        - qui prend en argument un tableau de 3 indices ;
        - qui affiche le contenu à l'index 1
        - qui remplace ce que contient l'indice 1 par ce qui est contenu à l'indice 2.
        - qui RETOURNE ce tableau de 3 indices modifié.
      - Exécutez cette méthode et AFFICHEZ la valeur du 2<sup>ème</sup> indice de la VALEUR DE RETOUR dans une boîte de dialogue.
      - 1 propriété qui contient une méthode :
        - qui prend en argument un objet de 5 propriétés qui contiennent chacune un nombre ;
        - qui met dans la 4<sup>ème</sup> propriété la somme de chacun des nombre de chacune des propriétés.
        - qui RETOURNE 1 objet de 5 propriétés.



- Exécutez cette méthode et AFFICHEZ la valeur de la 4<sup>ème</sup> propriété de la VALEUR DE RETOUR dans une boîte de dialogue.

#### Exercice 4/8 : Créer et manipuler plusieurs (objets) littéraux imbriqués

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Créez 1 objet littéral. Cet objet représente un **enseignant**.  
Il a 5 propriétés : son nom, son prénom, son âge, sa discipline enseignée, sa présence.
    - Son âge est un nombre ;
    - Sa présence est un booléen ;
    - Son nom est une chaîne de caractères ;
    - Son prénom est une chaîne de caractères ;
    - Sa discipline enseignée est une chaîne de caractères.
  - 2<sup>ème</sup> Partie : Créez 1 objet JSON. Cet objet représente une **classe**.  
Il a 1 propriété : son numéro, sa spécialité, son enseignant.
    - Son numéro est un nombre ;
    - Sa spécialité est une chaîne de caractères ;
    - Son enseignant est un objet représentant un **enseignant**.
  - 3<sup>ème</sup> Partie : Créez 3 objets littéraux. Ces objets représentent des **élèves**.  
Chaque élève a 4 propriétés : son nom, son prénom, son âge, sa présence.
    - Son âge est un nombre ;
    - Sa présence est un booléen ;
    - Son nom est une chaîne de caractères ;
    - Son prénom est une chaîne de caractères.
  - 4<sup>ème</sup> Partie : Ajoutez une nouvelle propriété dans l'objet représentant la **classe**. Cette propriété contiendra les **élèves**. Elle devra contenir les 3 références vers les 3 objets représentant chacun des 3 élèves.
    - Les **élèves** est un objet de type « tableau ».
  - 5<sup>ème</sup> Partie : Changez la propriété de présence du 2<sup>ème</sup> élève de la liste d'élèves de la classe sans toucher à la déclaration.





- 6<sup>ème</sup> Partie : Réalisez l'algorithme suivant :
  1. POUR CHAQUE élève dans la classe, AFFICHEZ dans une boîte de dialogue le message (où X et Y sont les prénoms et noms de l'élève considéré) : "Je suis X Y et je suis présent ".
- 7<sup>ème</sup> Partie : Assurez-vous que les booléens de présence des élèves ne sont pas tous les mêmes. Réalisez l'algorithme suivant :
  1. POUR CHAQUE élève dans la classe, SI sa propriété présence est vraie, AFFICHEZ dans une boîte de dialogue le message (où X et Y sont les prénoms et noms de l'élève considéré) : "Je suis X Y et je suis présent".

### Exercice 5/8 : Créer et manipuler une multitude d'objets à l'aide d'une fonction constructeur

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Créez une fonction constructeur. Cette fonction vous permettra de construire des objets représentant des **robots**. Les robots ont tous 6 propriétés : un numéro de série, un nom de modèle, un nom d'usage, une couleur, une matière, une durée de garantie.
    - Le numéro de série est un nombre. Il doit être fourni pour construire un robot.
    - Le numéro de modèle est un nombre. Il est fixé au départ.
    - Le nom d'usage est une chaîne de caractère. Il n'est pas fixé au départ.
    - La couleur est une chaîne de caractère. Elle doit être fournie pour construire un robot.
    - La matière est une chaîne de caractère. Elle est fixée au départ.
    - La durée de garantie est une chaîne de caractère. Elle est fixée au départ.
  - 2<sup>ème</sup> Partie : Créez 12 robots à l'aide de cette fonction constructeur. Chaque robot aura donc un numéro de série et une couleur différente.
  - 3<sup>ème</sup> Partie : Créez un objet de type « tableau » qui sera le magasin. Ce « tableau » devra contenir les 12 références vers les 12 objets représentant chacun des 12 robots.
  - 4<sup>ème</sup> Partie : Réalisez l'algorithme suivant :



1. POUR CHAQUE robot dans le magasin, AFFECTEZ un nom d'usage qui sera la concaténation du modèle, du numéro de série et de l'indice du robot dans le magasin.

### Exercice 6/8 : Créer un et manipuler un objet dont les méthodes modifient intrinsèquement ses autres propriétés

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Créez un objet littéral qui représente un robot. Ce robot a 6 propriétés : un numéro de série, un nom de modèle, un nom d'usage, une couleur, une matière, une durée de garantie, un nombre de bonjour et une méthode qui lui permet de dire bonjour à l'aide d'une boîte de dialogue.
    - Le numéro de série est un nombre.
    - Le numéro de modèle est un nombre.
    - Le nom d'usage est une chaîne de caractère.
    - La couleur est une chaîne de caractère.
    - La matière est une chaîne de caractère.
    - La durée de garantie est une chaîne de caractère.
    - Le nombre de bonjour est un nombre (de base on le fixera à 0).
    - Dire bonjour est une fonction.
  - 2<sup>ème</sup> Partie : Exécutez la méthode qui permet au robot de dire bonjour. Elle doit entraîner l'affichage d'une boîte de dialogue avec le texte "Bonjour humain !" écrit dedans.
  - 3<sup>ème</sup> Partie : Modifiez la méthode dire bonjour pour que le robot incrémente le nombre de bonjour de 1 à chaque fois qu'on exécute la méthode dire bonjour. Vous pouvez utiliser le mot clé `this` pour accéder à la propriété nombre de bonjour lorsque vous programmez dans la méthode.
  - 4<sup>ème</sup> Partie : Exécutez 3 fois de suite la méthode dire bonjour et vérifiez dans l'onglet console de votre navigateur Internet que la propriété nombre de bonjour de votre robot à bien été modifiée en conséquence.
  - 5<sup>ème</sup> Partie : Modifiez la méthode dire bonjour pour que le robot affiche une boîte de dialogue avec le texte "Bonjour humain ! Je m'appelle X" ou X est un mot constitué de la concaténation du modèle et du numéro de série du robot.



Vous devez utiliser le mot clé `this` pour accéder à ses propriétés lorsque vous programmez dans la méthode.

- 6<sup>ème</sup> Partie : Exécutez la méthode dire bonjour.

### Exercice 7/8 : Manipuler des objets en utilisant la console

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Pensez à utiliser fréquemment la console pour consulter le contenu des objets qui sont référencés dans les variables.
- Enoncé :
  - Reprenez les 2 déclarations de littéraux suivantes dans votre balise `<script>` :

```
var monObjet = {
  e:function() {
    alert(this.t);
  },
  r:true,
  t:"Ceci est un texte dans un objet"
};
```

```
var monAutreObjet = {
  e:[function() {
    alert("Vous êtes ici !");
  },true],
  r:false,
  t:function() {
    this.y = {
      e:function() {
        alert("Ou suis je ? Qui suis je ?");
      }
    };
  };
  alert("Desormais ma propriété y contient un objet");
};
```

- VOUS NE DEVEZ PAS MODIFIER CETTE DECLARATION EN REpondant AUX QUESTIONS QUI SUIVENT.
- Les différentes parties sont interdépendantes. Ne commentez pas chaque partie après l'avoir écrite.
- 1<sup>ère</sup> Partie : Affichez dans une boîte de dialogue le contenu de la propriété `r` de l'objet référencé dans la variable `monObjet`.



- 2<sup>ème</sup> Partie : Affichez dans une boîte de dialogue le contenu de la propriété `r` de l'objet référencé dans la variable `monAutreObjet`.
- 3<sup>ème</sup> Partie : Exécutez la méthode située en première position dans le « tableau » dans la propriété `e` de l'objet référencé dans la variable `monAutreObjet` (si vous réussissez le texte "Vous êtes ici !" devra s'afficher).
- 4<sup>ème</sup> Partie : Mettez l'objet référencé dans la variable `monAutreObjet` dans une propriété `y` de l'objet référencé dans la variable `monObjet` (Vous allez donc mettre un objet dans une - nouvelle - propriété d'un autre objet).
- 5<sup>ème</sup> Partie : Déclenchez la méthode située dans la propriété `t` dans l'objet référencé dans la propriété `y` contenue dans l'objet référencé dans la variable `monObjet`. Si vous réussissez, le message "Désormais ma propriété y contient un objet" devrait s'afficher.
- 6<sup>ème</sup> Partie : Déclenchez la méthode située dans la propriété `e` de l'objet nouvellement référencé dans la propriété `y` lors de l'exécution de la précédente méthode. Si vous réussissez, vous devriez voir s'afficher successivement les textes : "Ou suis-je ? Qui suis-je ?".

### Exercice 8/8 : Créer un objet littéral contenant une référence circulaire

- Préparation :
  - Idem
- Présentation :
  - Néant
- Enoncé :
  - 1<sup>ère</sup> Partie : Créez 1 objet littéral qui représente une **maison**. Cet objet contient une propriété `adresse` qui contient l'adresse de la maison et une propriété `chambre` qui ne contient l'objet nul (`null`).
  - 2<sup>ème</sup> Partie : Créez 1 objet littéral qui représente une **chambre**. Cet objet contient une propriété `lit` qui contient la chaîne de caractère *matelas* et une méthode `quelEstMonAdresse` qui ne contient pas d'instructions pour l'instant.
  - 3<sup>ème</sup> Partie : Mettez la référence à l'objet littéral qui représente la **chambre** dans la propriété `chambre` de l'objet littéral qui représente la **maison**.



- 4<sup>ème</sup> Partie : Affichez dans une boîte de dialogue le contenu de la propriété `lit` de l'objet représentant la **chambre** en partant de l'objet représentant la **maison**.
- 5<sup>ème</sup> Partie : Je souhaite exécuter la méthode `quelEstMonAdresse` de l'objet représentant la **chambre** pour afficher l'adresse de la maison contenue dans la propriété `adresse` de l'objet représentant la **maison**. En d'autres termes, comment puis-je faire pour accéder à la propriété de la **maison** (objet « parent ») à partir d'une méthode de la **chambre** (objet « enfant ») ?
  - Vous savez que vos objets sont uniques en mémoire. Vous ne manipulez que des références.
  - Vous savez que vos objets peuvent contenir n'importe quelle valeur dans leurs propriétés.
  - Vous savez que le mot clé `this` fait référence à l'objet dans lequel le mot clé est employé.
- Indice : vous devez créer une nouvelle propriété dans l'objet **chambre** dans laquelle vous mettrez une référence à l'objet **maison**.

## b. Le Prototypage

## c. Les Objets fondamentaux

## d. Les Modèle Objet du Document

## e. Comprendre certaines techniques avancées