

Apprenez à programmer avec JavaScript

🕒 15 heures 📶 Facile

Licence   

Mis à jour le 16/10/2020

Résumé de la partie 3



Vérifiez ce que vous avez appris sur les données et les types !

Bravo ! Vous avez réussi cet exercice !

Compétences évaluées

 Utiliser les données et les types de données dans JavaScript

Question 1

Parmi les propositions suivantes, laquelle correspond à une déclaration et une initialisation de variable valable ?

☐ `javascript`
1 `let my variable = 12;`

☒ `javascript`
1 `let myVariable = 12;`

☐ `javascript`
1 `variable myVariable = 12;`

☐ `javascript`
1 `let 12 = myVariable;`

La déclaration et l'initialisation de variables valables nécessite le mot-clé `let`, le nom de la variable (en un seul mot), l'opérateur d'assignation `=`, la valeur souhaitée pour la variable, et un point-virgule `;`, dans cet ordre.

Question 2

Quelles propositions correspondent à des types primitifs en JavaScript ?

Attention, plusieurs réponses sont possibles.

☒ String

☐ Array

☒ Number







☒ Boolean



☐ Object

☐ Class

Les trois types primitifs les plus courants en JavaScript sont `string`, `number` et `boolean`. Les objets (`object`) et tableaux (`array`) sont des types complexes, et `class` n'est même pas un type !

Utiliser les données et les types de données dans JavaScript

-  1. Découvrez la structure de ce cours
-  2. Déclarez des variables et modifiez leurs valeurs
-  3. Enregistrez vos données avec des types de données
-  4. Définissez des objets et leurs attributs avec des classes
-  5. Gérez la complexité avec la bonne collection (`array`, `set`, `map`)
-  6. Résumé de la partie 1

  **Quiz : Vérifiez ce que vous avez appris sur les données et les types !**



Question 3

Quelle est la valeur attendue de la variable `numberOfCats` à la fin de cet extrait de code ?

javascript

```
1 let numberOfCats = 10;
2
3 numberOfCats += 5;
4 numberOfCats /= 3;
5 numberOfCats++;
```

- ☐ 4
- ☐ 5
- ✓ ☒ 6
- ☐ 7

On initialise `numberOfCats` avec la valeur 10. Ensuite on y ajoute 5 (15), on divise par 3 (5), et on l'incrémente de 1 avec l'opérateur `++`, ce qui donne une valeur finale de 6.

Question 4

Quelles phrases ci-dessous sont vraies au sujet des constantes ?

Attention, plusieurs réponses sont possibles.

- ✓ ☒ Une fois déclarées, leur valeur ne peut être modifiée.
- ☐ On peut déclarer une constante sans l'initialiser.
- ✓ ☒ Elles peuvent être utiles pour éviter les erreurs et comportements inattendus.
- ☐ Leur type peut être modifié après déclaration.

Les constantes peuvent aider à éviter les erreurs et comportements inattendus, car elles ne peuvent pas être modifiées accidentellement. On ne peut pas déclarer une constante sans l'initialiser, et son type ne peut être modifié.

Question 5

En JavaScript, un objet est déclaré comme une liste de paires clé/valeur entre...

- ✓ ☒ `{ }` accolades.
- ☐ `[]` crochets.
- ☐ `()` parenthèses.
- ☐ aucune des réponses ci-dessus.

Les objets sont déclarés entre accolades `{ }`

Question 6

Comment accéderiez-vous à la propriété `title` de cet objet `book` ?

javascript

```
1 let book = {
2   title: "L'Histoire de Tao",
3   numberOfPages: 250
4 };
```

- ☐ `1 let title = book[title];`
- ☐ `1 let title = book.get('title');`
- ✓ ☒ `1 let title = book.title;`
- ☐ `1 let title = title.book;`

Pour accéder à une propriété sur un objet, on utilise la notation pointée, ou dot `.`, avec la notation `Object.Property`

Question 7

Considérez la classe ci-dessous :

```
1 class Movie {
2   constructor(title, director, duration) {
3     this.title = title;
4     this.director = director;
5     this.duration = duration;
6   }
7 }
```

javascript

Quelle solution crée correctement une nouvelle instance de cette classe ?

☐

```
1 let firstMovie = Movie("L'Histoire de Tao", "Will Alexander", 90);
```

javascript

✓ ☒

```
1 let firstMovie = new Movie("L'Histoire de Tao", "Will Alexander", 90);
```

javascript

☐

```
1 let firstMovie = class Movie("L'Histoire de Tao", "Will Alexander", 90);
```

javascript

☐

```
1 let firstMovie("L'Histoire de Tao", "Will Alexander", 90);
```

javascript

Pour créer une nouvelle instance d'une classe, on utilise le mot-clé `new`

Question 8

On déclare un array (tableau) comme une liste d'éléments, séparés par des virgules, entre...

- ☐ `{ }` accolades.
- ✓ ☒ `[]` crochets.
- ☐ `()` parenthèses.
- ☐ aucune des réponses ci-dessus.

On déclare un array entre crochets `[]`.

Question 9

Quelle instruction permet d'ajouter un nouvel invité à la fin de l'array ci-dessous ?

```
1 let guests = ["Sarah Kate", "Audrey Simon", "Will Alexander"];
```

javascript

✓ ☒

```
1 guests.push("Tau Perkington");
```

javascript

☐

```
1 guests.unshift("Tau Perkington");
```

javascript

☐

```
1 guests.pop("Tau Perkington");
```

javascript

☐

```
1 guests.add("Tau Perkington");
```

javascript

La méthode `push()` ajoute un élément à la fin d'un array. La méthode `unshift()` ajoute l'élément au début de l'array. La méthode `pop()` retire le dernier élément d'un array, et la méthode `add()` n'existe pas.

Question 10

Comment feriez-vous pour calculer le nombre d'éléments dans l'array

`onlineUsers` ?

- ☐ `1 let numberOfUsers = onlineUsers.size;`
- ☐ `1 let numberOfUsers = onlineUsers.quantity;`
- ☐ `1 let numberOfUsers = onlineUsers.index;`
- ☒ `1 let numberOfUsers = onlineUsers.length;`

La propriété `length` d'un array correspond au nombre d'éléments qu'il contient.

[← RÉSUMÉ DE LA PARTIE 1](#)

[DÉMARREZ VOTRE PROGRAMME AVEC LA FONCTION MAIN >](#)

Le professeur



Will Alexander

Scottish developer, teacher and musician based in Paris.

OPENCLASSROOMS

L'entreprise
Alternance
Financement
Forum
Blog

ENTREPRISES

Employeurs

CONTACT



FAQ

EN PLUS

Nous rejoindre
Devenez mentor
Conditions générales d'utilisation
Politique de Protection des données personnelles
Accessibilité

Français

