

```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var j = {
  __proto__: m
};
```

Que vaut m.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

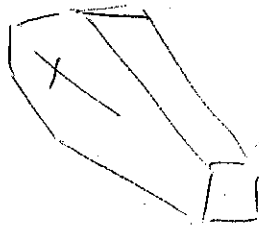
Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.



JP est dans la boîte

9.

```
var o = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: o,  
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

10.

```
var o = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: o,  
  x: 3  
};  
var J = {  
  __proto__: M  
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

11.

```
function Flag(value) {  
  this.value = value;  
}
```

```
flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }
```

```
var t = new flag(true);  
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet Flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

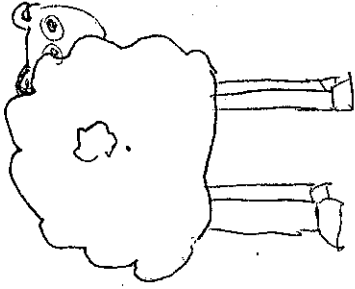
Que vaut t.value ?

☒ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.



```

9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
};

```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut O.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```

10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};

```

```

var m = {
  __proto__: o,
  x: 3
};

```

```

var j = {
  __proto__: m
};

```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```

11. function flag(value) {
  this.value = value;
}

```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```

var t = new flag(true);
t.toggle();

```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

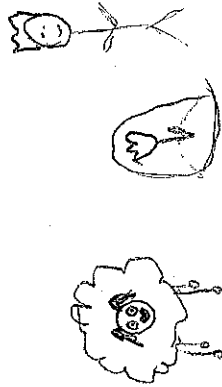
Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

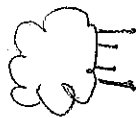
Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.



12. Dessinez un mouton.



mouton de dos. (sexé ? ou heureux ?)

```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var j = {
  __proto__: m
};
```

Que vaut m.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
```

```
var m = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
```

Que vaut m.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

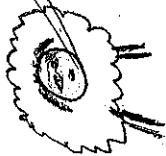
Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.



Beeek!

12. Dessinez un mouton.

9.

```
var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

10.

```
var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

11.

```
function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

```
flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }
```

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☒ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☒ Faux

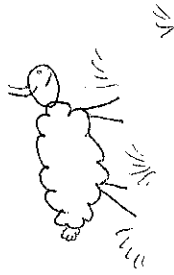
Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☒ true ☐ false ☐ undefined

12. Dessinez un mouton.



```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

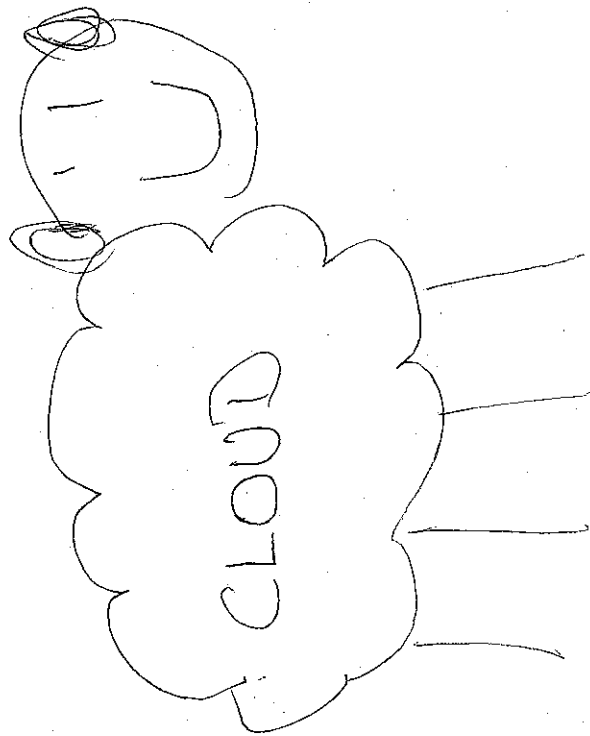
Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.




```

9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
};

```

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```

10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var m = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var j = {
  __proto__: m
};

```

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut m.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut m.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut m.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

12. Dessinez un mouton.

```

function mouton(size) {

```

```

  return { size: size

```

```

  , menger: function (n) {

```

```

  }

```

```

var mouton pere = mouton(12);

```

```

var mouton fils = mouton(10);

```



```

9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
};

```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```

10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};

```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```

11. function flag(value) {
  this.value = value;
}

```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```

var t = new flag(true);
t.toggle();

```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

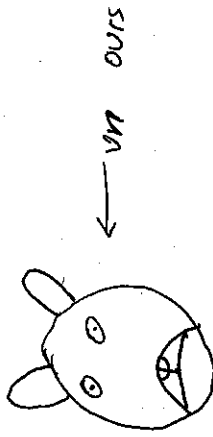
Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.



12. Dessinez un mouton.



```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut O.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

```
9. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: o,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☐ Vrai ☒ Faux

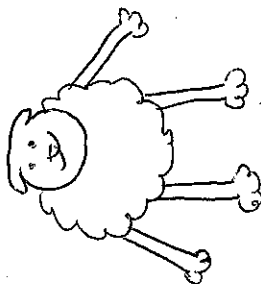
Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.



9. var o = {
 x: 2,
 a: "a"
};

*x: 2
a: "a"*

var m = {
 __proto__: o,
};

Que vaut m.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

10. var o = {
 x: 2,
 a: "a"
};

var m = {
 __proto__: o,
 x: 3
};

var j = {
 __proto__: m
};

Que vaut m.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut j.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

11. function flag(value) {
 this.value = value;
}

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

var t = new flag(true);
t.toggle();

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.

new mouton() = {

12. Dessinez un mouton.

9.

```
var O = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: O,  
};
```
- Que vaut M.x ?
☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined
- Que vaut O.x ?
☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined
10.

```
var O = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: O,  
  x: 3  
};  
var J = {  
  __proto__: M  
};
```
- Que vaut M.x ?
☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined
- Que vaut J.x ?
☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined
- Que vaut J.a ?
☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined
11.

```
function flag(value) {  
  this.value = value;  
}
```
- flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }
- var t = new flag(true);
t.toggle();
- L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.
☐ Vrai ☒ Faux
- Que vaut t.value ?
☐ true ☒ false ☐ undefined
- Que vaut flag.value ?
☒ true ☐ false ☐ undefined

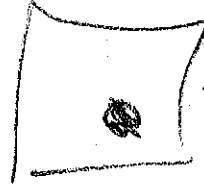
3

Un mouton.

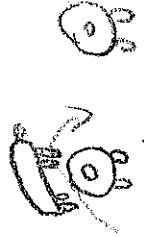
Gaston



Mouton.

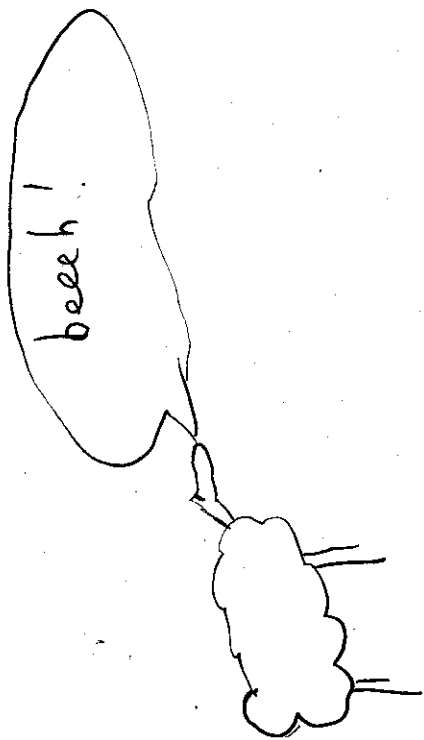


dst. Draw Sheep (400, 500, 10, 20);



4

12. Dessinez un mouton.



(avec un peu de bonne volonté on peut voir un mouton...)

9.

```
var O = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: O,
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut O.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

10.

```
var O = {
  x: 2,
  a: "a"
};
var M = {
  __proto__: O,
  x: 3
};
var J = {
  __proto__: M
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

11.

```
function flag(value) {
  this.value = value;
}
```

```
flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }
```

```
var t = new flag(true);
```

```
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☒ true ☐ false ☐ undefined

12. Dessinez un mouton.

mouton au do dessus;



mouton au pas jauré;

Trouver mouton = new Tmouton();
ajouter. out. pille (mouton);

```
9. var o = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: o,  
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

```
10. var o = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: o,  
  x: 3  
};  
var J = {  
  __proto__: M  
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

```
11. function flag(value) {  
  this.value = value;  
}
```

flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }

```
var t = new flag(true);  
t.toggle();
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

☒ Vrai ☐ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☐ false ☒ undefined

12. Dessinez un mouton.

9.

```
var o = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: o,  
};
```

Que vaut M.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut o.x ?

☒ 2 ☐ 3 ☐ "a" ☐ undefined

10.

```
var o = {  
  x: 2,  
  a: "a"  
};  
var M = {  
  __proto__: o,  
  x: 3  
};  
var J = {  
  __proto__: M  
};
```

Que vaut M.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.x ?

☐ 2 ☒ 3 ☐ "a" ☐ undefined

Que vaut J.a ?

☐ 2 ☐ 3 ☒ "a" ☐ undefined

11.

```
function flag(value) {  
  this.value = value;  
}
```

L'objet t a pour prototype l'objet flag.prototype.

```
flag.prototype.toggle = function() { this.value = !this.value; }
```

```
var t = new flag(true);  
t.toggle();
```

Que vaut t.value ?

☐ Vrai ☒ Faux

Que vaut t.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

Que vaut flag.value ?

☐ true ☒ false ☐ undefined

boolean true false