Série N°3

- 1. Écrivez un programme JavaScript pour trouver les nombres Armstrong de 3 chiffres. Note: Un nombre Armstrong à trois chiffres est un entier tel que la somme des cubes de ses chiffres est égale au nombre lui-même.
 - Par exemple, 371 est un nombre Armstrong puisque 3**3 + 7**3 + 1**3 = 371.
- 2. Écrivez un programme JavaScript pour construire le motif suivant, en utilisant une boucle imbriquée.

* * * * * * * * * *

3. Ecrire un programme JavaScript pour trier les éléments d'un tableau.

Tableau d'échantillons: var arr1 = [3, 8, 7, 6, 5, -4, 3, 2, 1]; Exemple de sortie: -4,-3,1,2,3,5,6,7,8

4. Écrivez un programme JavaScript pour trouver l'élément le plus fréquent d'un tableau.

Tableau d'échantillons:

```
var arr1=[3, 'a', 'a', 'a', 2, 3, 'a', 3, 'a', 2, 4, 9, 3];
Exemple de sortie: a (5 fois)
```

- 5. Ecrire un programme JavaScript qui accepte une chaîne de caractères comme entrée et permute la casse de chaque caractère.
 - Par exemple, si vous saisissez 'Le Groupe DIA', la sortie devrait être 'IE Groupe dia'.
- 6. Écrire un programme JavaScript pour ajouter des éléments dans un tableau vide et afficher les éléments.



- 7. Ecrire un programme JavaScript pour supprimer les éléments en double d'un tableau (ignorer la sensibilité à la casse).
- 8. Écrire une fonction JavaScript pour trier le tableau suivant d'objets par valeur de titre. Exemple d'objet:

```
var library = [
    { author: 'auth1', title: 'Multimedias', libraryID: 1254},
    { author: 'auth2', title: 'windows', libraryID: 4264},
    { author: 'auth3', title: 'Informatique', libraryID: 3245}
];
```

```
Résultat attendu :
[[object Object] {
 author: "auth3",
 libraryID: 3245,
 title:"Informatique"
},
[object Object] {
 author: "auth1",
 libraryID: 1254,
 title: "Multimedias"
},
[object Object] {
 author: "auth2",
 libraryID: 4264,
 title: "Windows"
}]
```

9. Écrire une fonction JavaScript pour fusionner deux tableaux et supprimer tous les éléments dupliqués.

```
Exemple:

var array1 = [1, 5, 3];

var array2 = [5, 30, 1];

console.log (merge_tab (array1, array2));

[3, 5, 30, 1]
```

- 10. Ecrire une fonction JavaScript pour obtenir un élément aléatoire d'un tableau.
- 11. Vérifiez si les chaînes de caractères entrée par l'utilisateur contient le terme « deux » indépendamment de la casse.
- 12. Pour un tableau de chaines donné par l'utilisateur, filtrez tous les éléments qui ne contiennent pas 'e'.
- 13. Écrire un programme JavaScript pour vérifier un numéro de MasterCard. Format de MasterCard: de 51 à 55, longueur 16 chiffres.
- 14. Écrivez un format (expression régulière RegEx) qui correspond aux adresses e-mail.

Remarque:

```
La partie Renseignements personnels contient les caractères ASCII suivants : Lettres majuscules (A-Z) et minuscules (a-z). Chiffres (0-9). Caractères! # \% & ' * + - / =? ^ _ ' { | } ~
```

- 15. Écrivez un programme JavaScript pour rechercher une date dans une chaîne.
- 16. Ecrire une fonction JavaScript pour vérifier si une valeur donnée est alphanumérique ou non.
- 17. Écrire un programme JavaScript pour lister les propriétés d'un objet JavaScript.

```
Exemple:
   var etudiant = {
   nom: "khalid",
   classe: "6",
   num: 12 };
   Output: nom, classe, num
18. Ecrire un programme JavaScript pour supprimer la propriété num de l'objet suivant.
   Imprimez également l'objet avant ou après la suppression de la propriété.
   Exemple:
   var etudiant = {
   nom: "khalid",
   classe: "6",
   num: 12 };
19. Écrire un programme JavaScript pour obtenir la longueur d'un objet JavaScript.
   Exemple:
   var etudiant = {
   nom: "khalid",
   classe: "6",
   num: 12 };
20. Écrire un programme JavaScript pour afficher le statut de lecture (c.-à-d. afficher le
   nom du livre, le nom de l'auteur et le statut de lecture) des livres suivants.
   var library = [
     {
       author: 'auth1',
       title: 'Multimedia',
       status: true
     },
     {
       author: 'auth2',
       title: 'Windows',
       status: true
     },
     {
       author: 'auth3',
       title: 'Informatique',
       status: false
     }];
```