**\**

**Exercice 1**

Ecrire un programme qui demande une valeur supérieure à 10 000 ensuite garde dans un tableau T1 l’ensemble des nombres premiers comprise entre 1 et la valeur entrée.

Puis créer un dans Tableau associatif T avec les clés inférieur,supérieur . La clé inférieur est associée à l’ensemble des valeurs qui sont inférieures à la moyenne du tableau et La clé supérieur est associée l’ensemble des valeurs qui sont supérieurs à la moyenne. (Vous devez créer votre propre fonction moyenne)

Faire la pagination par page de 100 nombres.

**Exercice 2**

Ecrire un programme qui permet de Créer un tableau Contenant les noms et les numéros des 12 mois de l'année en Français et en Anglais. Ensuite demander à l’utilisateur de choisir une langue puis vous affichez les mois sous forme de tableau HTML.

Voir l’image si dessous si l’utilisateur choisit français

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Exercice 3**

Ecrire un programme qui permet de remplir un tableau N de mots. Chaque mot pourra contenir 20 caractères. Le programme affiche les mots du tableau puis détermine et affiche le nombre de mot contenant la lettre « M » (la casse n’est pas tenue en compte). CRÉER VOS PROPRES FONCTIONS

**Exercice 4**

Ecrire un programme qui permet de remplir un tableau N de phrases. Chaque phrase pourra contenir 200 caractères. Le programme enlève tous les espaces inutiles puis réaffiche les phrases corrigées dans un autre textArea. CRÉER VOS PROPRES FONCTIONS

NB:

* Une phrase commendes numéros de téléphones contenu dans le champ. Les numéros extraits seront stockés dans un Tableau associatif dont l😱😱😰😱😳différents opérateurs.

NB:

* Pour l’extraction on utilisera les expressions régulières
* Les numéros doivent être valides.
* Afficher le pourcentage de numéro de chaque opérateur
* Afficher le pourcentage de numéro invalide

**Application 1**

Proposer un formulaire avec les éléments suivants :

- Un champ de saisi pour la taille de la matrice carrée (Nombre de lignes)

- Un champ de select pour une couleur C1

- Un champ de select pour une couleur C2

- 0 Deux boutons radio pour la position de la couleur C1 (HAUT ou BAS).

Un bouton « Dessiner »

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

NB :

· initialiser un tableau de couleurs formé du code et du nom de la couleur

· Les couleurs C1 et C2 ne doivent pas être identiques

**Application 2**

2. Inspirez vous de l’exercice 1 pour réaliser la figure ci-dessous (avec trois couleurs).

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Mini projet : QCM**

Faire une application qui permet d’avoir les fonctionnalités suivantes :

1. **PAGE ADMIN :**

Formulaire pour ajouter des questions dans un tableau de questions(Utiliser les SESSIONS).

Les questions peuvent avoir trois types de réponses possibles :

* Réponse à choix multiples (avec une seule réponse possible)
* Réponse à choix multiples (avec plusieurs réponse possibles)
* Réponse texte à saisir

Pour les réponses à choix multiple, le formulaire doit proposer de :

* saisir le nombres de réponse à afficher
* saisir les réponses à afficher
* choisir la ou les bonne(s) réponse(s)
* donner le nombre de points à gagner pour chaque questions

**NB** : Initialiser un tableau d’utilisateurs(Nom, Prénom,Login, mot de passe) permettant d'effectuer la connexion.

Cette page est accessible après une connexion.

1. **PAGE JOUEUR :**

Formulaire de questionnaire pour répondre aux questions créées dans la première page.

* Les questions sont affichées dans un ordre aléatoire
* les réponses proposés sont sous forme de :
* **Bouton radio** pour les questions avec une seule réponse possible
* **Bouton checkbox** pour les questions avec plusieurs réponses possibles
* **Champ de saisi** pour les questions avec des réponses textes
* Un bouton “**Suivant**” pour passer à la question suivante (les réponses sont obligatoires pour passer à la question suivantes)
* Un bouton “**Précédent**” à partir de la deuxième question
* Pour la dernière question, afficher “**Terminer**” sur le bouton (pour afficher le score) à la place de “**Suivant**”

NB : les données des joueurs(Nom, Prénom, Score et Adresse IP) sont stockées dans des COOKIES.

Pour commencer le jeu, le joueur devra donner son nom et prénom.