

QCM Variables Javascript

Répondez aux questions ci-dessous, moins de 3 fautes et la mission est validée.

1- De combien de façon est-il possible de déclarer une variable en Javascript? Écrivez les toutes.

Il y a 3 façons de déclarer une variables : var, int et const

2- Est-il possible de créer une variable sans initialiser sa valeur? Si oui, existe-t-il une exception à cette règle?

Oui c'est possible de déclarer une variable sans initialiser sa valeur. La valeur par défaut sera Undefined

3- Comment crée-t-on un tableau en Javascript?

On crée un tableau en JS grâce à Array (avec newArray), mais le plus simple est de faire : let tableau = [20 , 30 , 40 , 50]

4- Définir une constante en Javascript.

Une constante peut ressembler à une variable, car c'est un conteneur qui a une valeur. La différence, c'est qu'une constante ne pourra être modifier une fois qu'elle a été créée.

5- Quelle est la valeur de x à la fin dans cet exemple :

```
let x;  
let y = 3;  
  
x = 2;  
  
x = y - x;  
  
console.log(x);
```

x = 1

6- Que se passe-t-il dans cet exemple?

```
const x = "toto";  
  
x = 3;  
  
console.log(x);
```

La console affiche une erreur.

7- Que vaut "y" dans cet exemple à la fin de l'exécution ?

```
let x = 3;  
  
function addition(x){  
  let y = 2;  
  return(x + y);  
}  
  
console.log(y);
```

y est undefined

8- Dans le tableau ci-dessous, comment afficher "pastèque"? "cerise"? Tout le tableau?

```
let fruits = ["pastèque", "ananas", "fraise", "cerise", "banane", "pomme"];
```

console.log(fruits[0]), console.log(fruits[3]), console.table(fruits)

9- Quelle est la différence entre **let** et **var**?

La différence entre **let** et **var** est la portée, on utilisera **var** pour une portée globale là où **let** aura une portée que sur son propre bloc.

10- Que s'affiche-t-il dans la console à la fin de l'exécution ?

```
let toto = "Toto";
const ENFANTS = 3;
let JOUETS = ["poupée", "trains", "voitures"];

console.log(toto + " à " + ENFANTS + " enfants qui aiment les " + JOUETS[2]);

console.log(`Les ${ENFANTS} enfants de ${toto} détestent les ${JOUETS[1]}`);
```

Toto à 3 enfants qui aiment les voitures
Les 3 enfants de Toto détestent les trains

BONUS - Comment s'appelle c'est 2 techniques?

Aucune idée :(