

QCM (6 pts)

1. **React** est principalement utilisé pour construire ____
 - a. Base de données
 - b. Connectivité
 - c. Interface d'utilisateur
 - d. Plateforme de conception

2. Lequel des énoncés suivants est vrai concernant Babel ?
 - a. Compilateur
 - b. transpilateur
 - c. Les deux ci-dessus
 - d. Aucune de ces réponses

3. Quelle est la façon déclarative de rendre une liste dynamique de composants en fonction des valeurs d'un tableau.
 - a. Utiliser la méthode `reduce` du tableau
 - b. Avec une boucle `for/while`
 - c. Utiliser le composant
 - d. Utiliser la méthode `Array.map()`

4. Laquelle des méthodes ci-dessous est utilisée pour rendre le contenu réactif d'une page HTML ?
 - a. `React.mount()`
 - b. `ReactDOM.start()`
 - c. `ReactDOM.render()`
 - d. `React.render()`

5. Quel est le numéro de port par défaut sur lequel l'application s'exécute ?
 - a. 3000
 - b. 8080
 - c. 5000
 - d. 3030

6. Dans `React.js`, comment on peut passer les données d'un composant à un autre dans `React.js` ?
 - a. `SetState`
 - b. `Render` avec des arguments
 - c. `Props`
 - d. `PropTypes`

Partie I : Création un composant fonctionnel / Manipuler les propriétés (6 pts)

- Créer le composant fonctionnel **AfficherInfo avec des propriétés (Nom, Prenom, Age)** qui permet de les afficher dans un paragraphe : **(2 pts)**

Rendu :

Bonjour **Alami Ali** âgé de **34** ans

- Créer le composant fonctionnel **ListerLangages avec une propriété (langages)** qui permet d'afficher les langages maitrisés dans une liste non ordonnées **(2 pts)**

Rendu :

Les langages maitrisés :

- PHP
- JAVA
- PYTHON
- JAVASCRIPT

- Utiliser ces composants dans un composant **App (2 pts)**

NB : Sachant que les langages sont stockés dans un tableau

Partie II : Création un composant de classe / Gérer les états (8 pts)

Créer un composant de classe **ChangerVal** qui permet de :

- Initialiser le champ **val** par la valeur 0 et un couleur jaune **(2 pts)**
- En cliquant sur le bouton « changer » :
 - on incrémente le champ **val** par 2 **avec un couleur du texte bleu** si val est un multiple de 5 sinon on décrémente par 2 et modifie la couleur par null. **(2 pts)**
- On affiche dans le rendu, la valeur du val en appliquant la couleur du texte. **(2 pts)**
- Utiliser le composant **ChangerVal** dans un composant **App. (2 pts)**