



# Examen Javascript – DWWM

Le 12/04/2020

Ludovic Chantemesse

# Examen JAVACRIPT

**Durée :** 4H

**Rendu sur moodle:** fichier zip de tous les exercices avec votre nom.

**Support :** Tous les supports sont autorisés (Sauf son voisin ou appel à un ami)

Cet examen comprend 3 parties : Javascript, JQuery et AJAX.

Les exercices sont à faire les uns en dessous des autres pour les parties 1 et 2 dans le fichier examen-mon-script.js et examen.html.

Pour la partie 3 travailler dans examen-mon-script-ajax.js, loginAJAX.html et

**Si vous bloquez sur certaines parties passez à la suivante.**

# Partie 1 : JAVACRIPT (10 points)

1. En JavaScript seulement (examen-mon-script.js):
  - A. Stocker l'élément DOM(balise) « exo1 » dans une variable « bExo1 ».
  - B. Y ajouter un attribut « title » avec la valeur « Premier exercice facile ».
  - C. Définir le contenu de la balise avec le texte « Yes ! Premier exercice done !!! »
  - D. Définir en javascript sur cette même balise un arrière plan noir et une couleur de police blanche ainsi qu'une marge intérieure(padding) de 10px.
  - E. Créer une balise <div id=« exo1e » >Coucou</div> et insérer là à la fin du body (à sélectionner avant par le nom de la balise « body »).

# JAVACRIPT

## 2 - En JavaScript seulement :

- A. Récupérer les balise bChiffre, bSubmit et bPara correspondant au balise id="chiffre« , id="table« et id="p\_multiplication"
- B. Ajouter l'événement click sur le submit
- C. Stopper l'événement par défaut du formulaire
- D. Lors du click récupérer et stocker la valeur du champ text dans la variable « vChiffre »
- E. Faire une boucle for allant de 0 à 10 inclus qui affiche dans le paragraphe la multiplication de « vChiffre » par les valeurs de 0 à 10 inclus. Exemple :

0 x 0 = 0

0 x 1 = 0

...

0 x 10 = 0

# Partie 2 - JQUERY(7 points)

5. Javascript : Créer une classe « Animal » ayant comme

- Propriétés : nom, surnom, age, sexe
- Méthode : getFullName retournant la concaténation du nom et du surnom entre parenthèses «Milou (Chien de mille Sabords) »

- A. En HTLM : Créer un formulaire permettant de saisir de nouveaux animaux : nom, surnom, age, sexe + bouton créer + bouton afficher
- B. En HTLM : La structure d'un tableau (table | thead | tbody) ressemblant à :

Nom (Surnom)	Suppression
--------------	-------------

6 – JQuery : Event click

- A. Associé l'événement click au bouton « créer » et empêcher le comportement par défaut.
- B. Sur ce click récupérer les valeurs du formulaire dans les variables : vNom, vSurnom, vAge et vSexe.
- C. Créer une instance de la classe Animal à partir des données de ces 4 variables.
- D. Stocker ces instances dans un **tableau javascript** nommé « tabAnimaux » avec la méthode push().

# JQUERY

## 7 – Affichage:

- A. Associer l'événement click au bouton « Afficher » et empêcher le comportement par défaut
- B. Sur ce click, remplir le tableau HTML. Afficher le nom et le surnom grâce à la méthode `getFullName`. Tous les animaux contenu dans « `tabAnimaux` » doivent apparaître dans le tableau HTML. Ceci en créant de nouvelles lignes TR et en les ajoutant au tbody.

Cette ligne devra avoir une croix dans la colonne suppression. Cette croix permettra de supprimer la ligne (bonus)

Nom (Surnom)	Suppression
milou (Chien de Mille Sabords)	X

# AJAX-jQuery Partie 3 (3 points)

**1 – But : Récupérer en AJAX, à la fin du chargement de la page, l'image numéro 1 à l'aide de cette URL renvoyant un fichier json:**

- <https://jsonplaceholder.typicode.com/photo/1>

**2 – Afficher l'image sur la page dans une balise img avec son titre en tant qu'attribut alt.**

**<img src=« URL » alt=« TITLE »>**

- Ne pas gérer les cas d'erreur

# HUMAN**booster**

●● VOTRE SOLUTION COMPETENCE

Tél. 04 73 24 93 11 – [contact@humanbooster.com](mailto:contact@humanbooster.com)  
**[www.humanbooster.com](http://www.humanbooster.com)**

●● Clermont-Ferrand ●● Montpellier ●● Lyon