

#### I- Mise en situation

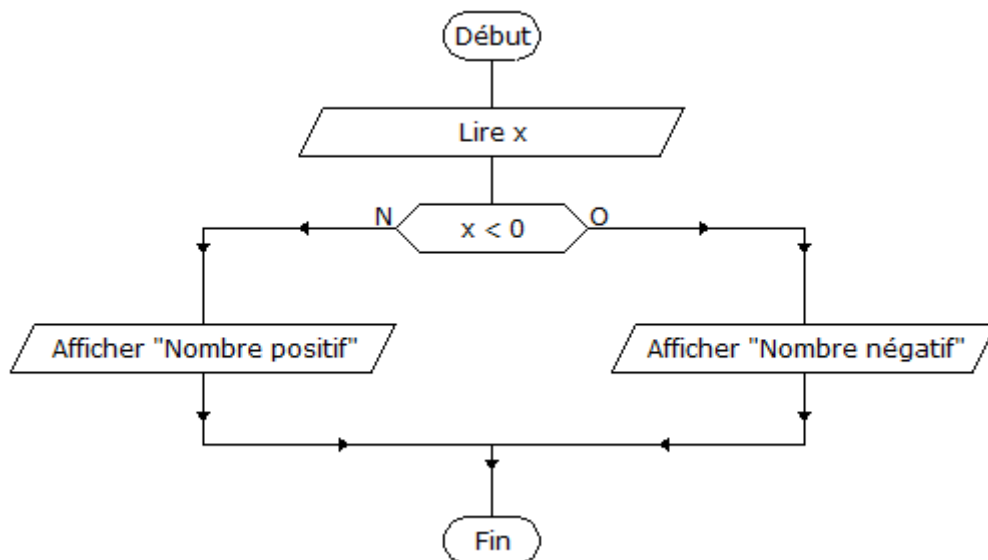
Tu es web master dans une société et tu dois passer un test en langage JavaScript. A travers une série d'exercices, tu dois comprendre et maîtriser le langage JavaScript pour obtenir la prime salariale.

#### II- Travail à réaliser

1. Effectuer l'exercice proposé par le professeur.
2. Analyser l'énoncé du point III correspondant au numéro de l'exercice demandé.
3. Réaliser l'exercice.
4. Visualiser le travail.
5. Sauvegarder le document suivant les instructions données.
6. Imprimer le(s) document(s).

#### III- Enoncés

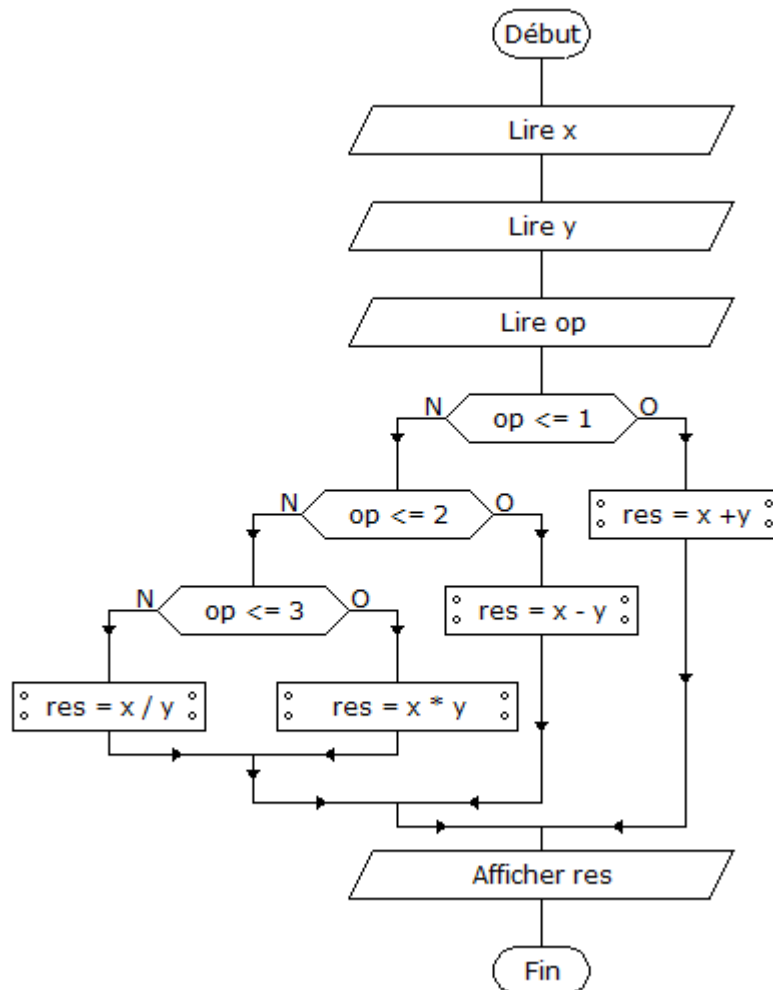
1. Ex1 – Positif ou négatif  
Créer une page HTML vierge;  
Nommer cette page: index.html.  
Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex1 – Positif ou négatif.  
Titrer la page avec ce même nom.  
Créer une page JS vierge nommée ex1.js.  
Traduire l'algorithme suivant en JavaScript dans une fonction appelée positifOuNegatif():



Lier la page HTML et le code JavaScript.

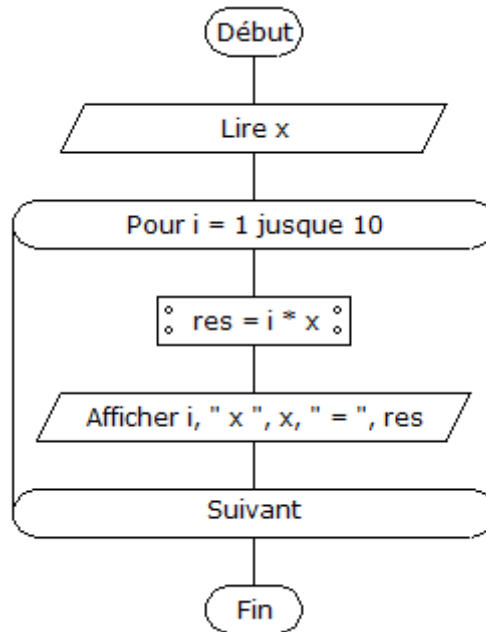
Appeler la fonction positifOuNegatif() à partir de l'événement onload de la balise body.

2. Ex2 – Opérations arithmétiques  
 Créer une page HTML vierge;  
 Nommer cette page: index.html.  
 Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex2 – Opérations arithmétiques.  
 Titrer la page avec ce même nom.  
 Créer une page JS vierge nommée ex2.js.  
 Traduire l'algorithme suivant en JavaScript dans une fonction appelée opArithmetiques():



Lier la page HTML et le code JavaScript.  
 Appeler la fonction opArithmetiques() à partir de l'événement onload de la balise body.

3. Ex3 – Table de multiplication V1  
Créer une page HTML vierge;  
Nommer cette page: index.html.  
Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex3 – Table de Multiplication.  
Titre la page avec ce même nom.  
Créer une page JS vierge nommée ex3.js.  
Traduire l'algorithme suivant en JavaScript dans une fonction appelée tableMulti():



Lier la page HTML et le code JavaScript.  
Appeler la fonction tableMulti() à partir de l'événement onload de la balise body.

4. Ex4 – Table de multiplication V2  
Créer une page HTML vierge;  
Nommer cette page: index.html.  
Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex4 – Table de Multiplication.  
Titre la page avec ce même nom.  
Créer une page JS vierge nommée ex4.js.  
Reprendre l'algorithme de l'Ex3 et utiliser une boucle Tant que au lieu d'une boucle Pour.  
Lier la page HTML et le code JavaScript.  
Appeler la fonction tableMulti() à partir de l'événement onload de la balise body.

5. Ex5 – Table de multiplication V3
  - Créer une page HTML vierge;
  - Nommer cette page: index.html.
  - Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex5 – Table de Multiplication.
  - Titrer la page avec ce même nom.
  - Créer une page JS vierge nommée ex5.js.
  - Reprendre l'Ex4 et n'afficher la table de multiplication qu'après la sortie de boucle.
  - Lier la page HTML et le code JavaScript.
  - Appeler la fonction tableMulti() à partir de l'événement onload de la balise body.
  
6. Ex6 – Somme finie
  - Créer une page HTML vierge;
  - Nommer cette page: index.html.
  - Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex6 – Somme finie.
  - Titrer la page avec ce même nom.
  - Créer une page JS vierge nommée ex6.js.
  - Demander à l'utilisateur d'encoder deux nombres.
  - Effectuer la somme de ces deux nombres.
  - Demander à l'utilisateur s'il souhaite encoder un nouveau nombre.
  - Transférer la valeur de la somme dans le 1<sup>er</sup> nombre et la valeur du nouveau nombre dans le 2<sup>ème</sup> nombre.
  - Boucler tant que l'utilisateur souhaite encoder un nouveau nombre.
  - Afficher la valeur de la somme dès la sortie de boucle.
  - Lier la page HTML et le code JavaScript.
  - Appeler la fonction somme() à partir de l'événement onload de la balise body.