



CENTRE SCOLAIRE SAINTE-JULIENNE

TA 9 – Gestion du temps

Exercices JS – Série 9 – Énoncés

I- Mise en situation

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

II- Objets d'apprentissage

Appliquer	Transférer
<ul style="list-style-type: none">• Vérifier et valider les données entrantes.• Programmer en utilisant des chaînes de caractères et leurs fonctions prédéfinies.• Programmer en utilisant une structure alternative.• Programmer en utilisant conjointement des structures alternatives et répétitives.• Commenter des lignes de codes.• Tester le programme conçu.	<ul style="list-style-type: none">• Extraire d'un cahier des charges les informations nécessaires à la programmation.• Écrire un algorithme intégrant des structures alternatives et répétitives.• Programmer en recourant aux instructions et types de données nécessaires au développement d'une application.• Corriger un programme défaillant.• Améliorer un programme pour répondre à un besoin défini.
Connaître	
<ul style="list-style-type: none">• Expliquer la notion d'entrée et de sortie.• Expliquer la notion de programmation impérative.• Expliquer la notion de structure alternative.• Expliquer la syntaxe d'utilisation des fonctions prédéfinies associées à une bibliothèque.• Expliquer la syntaxe d'utilisation des fonctions principales associées à des chaînes de caractères dont la longueur de chaîne, un caractère à un indice donné.	

III- Travail à accomplir

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

IV- Enoncés

1. Ex1 – Diaporama

Ecrire l'algorithme correspondant à l'exercice.

Créer un page HTML vierge nommée Javascript – Ex01.

L'idée principale est de faire défiler des images dans un diaporama grâce à un tableau et un timer.

Prendre le tableau suivant:

```
var slides = new Array("Seiya", "Shiryu", "Yoga","Shun", "Ikki");
```

Se baser sur le code HTML suivant:

```
<div id="carousel"><div id='perso'><h1 id="nom"></h1><img id="image"/></div></div>
```

Utiliser une fonction `changerImage()` qui est appelée toutes les secondes par un timer et qui met à jour le personnage.

Voici un exemple de la charte graphique:



Remarque:

Les images sont fournies.

2. Ex2 – Mineur V2

Ecrire l'algorithme correspondant à l'exercice.

Prendre l'exercice Mineur de la série DOM et utiliser un timer pour chronométrer la durée de la partie.