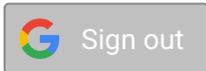


## QCM JavaScript 2

### Bonjour, Adrien JOLY

- Tous documents et usage de Google Chrome autorisés.
- Communication ou usage d'un moyen de communication (email, chat, sms...) => note de 0.
- Copiage => note de 0 pour les étudiants concernés.
- Lisez attentivement les énoncés et choix proposés.
- Il est recommandé d'utiliser la console JavaScript pour tester vos solutions.

À vous de jouer !



## QCM

### Question 1

Quel section va être exécutée, si on exécute le code suivant ?

```
var nb = 2;
if (nb === 1) {
  // A
} else {
  // B
}
```

- A
- B
- A et B
- aucune

### Question 2

Quel section de va être exécutée, si on exécute le code suivant ?

```
var nb = 2;
if (nb === 2) {
  // A
} else if (nb > 1) {
  // B
} else {
  // C
}
```

- A
- B
- A et B
- A, B et C

### Question 3

À quoi ressemblerait l'arbre de décision correspondant à ce code:

```
var reponse = prompt('as-tu faim ?')
if (reponse === 'oui') {
  var reponse2 = prompt('aimes-tu les burgers ?');
  if (reponse2 === 'oui') {
    alert('alors je t\'en offre un !');
  } else {
    alert('dommage !');
  }
} else {
  alert('désolé');
}
```

- une boîte et deux branches
- deux boîtes de même niveau
- une boîte de niveau 1, et une boîte de niveau 2
- une boîte et trois branches

### Question 4

Pourquoi faut-il éviter d'utiliser les opérateurs `==` et `!=` ?

- car il vaut mieux utiliser une affectation `=`
- car ils sont trop stricts
- car ils sont trop laxistes
- car `===` et `!==` sont plus lisibles

## Exercices de codage

### Question 1

Implémenter une condition qui affecte `'egal'` à une variable `resultat` seulement si une autre variable `nombre` vaut strictement `4`. Indenter correctement.

Saisissez votre code Javascript ici

```
if (nombre === 4) {  
    resultat = 'egal';  
}
```

## Rendu de copie

La copie doit être rendue **avant** l'heure de fin d'examen, telle qu'annoncée par l'enseignant.

Une fois votre copie rendue, vous ne pourrez plus modifier vos réponses.

✓ RENDRE LA COPIE