



# CENTRE SCOLAIRE SAINTE-JULIENNE

## TA 3 – Vecteur

### Exercices JS – Série 3 – 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"><li>• Vérifier et valider les données entrantes.</li><li>• Programmer en utilisant une structure alternative.</li><li>• Programmer en utilisant conjointement des structures alternatives et répétitives.</li><li>• Commenter des lignes de codes.</li><li>• Tester le programme conçu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Extraire d'un cahier des charges les informations nécessaires à la programmation.</li><li>• Écrire un algorithme intégrant des structures alternatives et répétitives.</li><li>• Programmer en recourant aux instructions et types de données nécessaires au développement d'une application.</li><li>• Corriger un programme défaillant.</li><li>• Améliorer un programme pour répondre à un besoin défini.</li></ul>
Connaître	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Expliquer la notion d'entrée et de sortie.</li><li>• Expliquer la notion de programmation impérative.</li><li>• Expliquer la notion de structure alternative.</li><li>• Expliquer la syntaxe d'utilisation des fonctions prédéfinies associées à une bibliothèque.</li></ul>	

#### 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 – Moyenne

Ecrire l'algorithme correspondant à l'exercice.

Contrôler la validité des données entrées.

Créer une page HTML vierge;

Nommer cette page: index.html.

Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex1.

Titrer la page avec ce même nom.

Créer une page JS vierge nommée ex1.js.

Calculer la moyenne des éléments d'un vecteur (vide à la base) de taille 10.

Lier la page HTML et le code Javascript.

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

### 2. Ex2 – Minimum et maximum

Ecrire l'algorithme correspondant à l'exercice.

Créer une page HTML vierge;

Nommer cette page: index.html.

Sauvegarder l'exercice dans un dossier nommé: Ex2.

Titrer la page avec ce même nom.

Créer une page JS vierge nommée ex2.js.

Déterminer le minimum et le maximum parmi les éléments d'un vecteur (rempli à la base) de taille 10.

Lier la page HTML et le code Javascript.

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

Remarque: le minimum est initialisé à « Infinity » tandis que le maximum à « -Infinity ».