

Questions/ réponses lors de la séance d'entraînement.

1)Se préparer à cette formation.

Question 1 sur 5

Une extension utile pour travailler en JavaScript avec Visual Studio Code s'appelle ____.

- ☐ Navigator
- ☒ Live Server
Correct
- ☐ SimulJs
- ☐ Js Client

Question 2 sur 5

JavaScript est standardisé par ____.

- ☐ ISO
- ☐ Mozilla
- ☒ ECMA
Correct
- ☐ Apache

Question 3 sur 5

JavaScript est un langage ____.

- ☐ déclaratif
- ☐ fonctionnel
- ☒ interprété
Correct
- ☐ compilé

Question 4 sur 5

JavaScript est une version de scripting de Java.

- ☐ VRAI
- ☒ FAUX
Correct

Question 5 sur 5

JavaScript est une technologie ____.

- ☒ côté client
Correct
- ☐ de balisage
- ☐ compilée
- ☐ machine

2) Découvrir JavaScript

Question 1 sur 7

Un commentaire sur une ligne en JavaScript commence par ____.



//

Correct



#



--



%

Question 2 sur 7

Pour charger un fichier JavaScript avec la garantie que le code HTML aura été complètement chargé auparavant, on utilise le mot-clé ____.



await



defer

Correct



delay



postload

Question 3 sur 7

ES 6 propose le mot-clé ____ sur la balise script, qui nous permet de demander le téléchargement des fichiers JavaScript en parallèle du traitement de l'HTML.



async

Correct



spawn



await



parallel

Question 4 sur 7

La propriété ____ permet de se référer au contenu d'une balise HTML.



.HTMLContent

Incorrect



.value

Incorrect

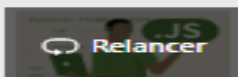


.element

Incorrect



.innerHTML



Évaluer cette vidéo

Savoir où placer son code JavaScript

4 min 46 sec

Question 5 sur 7

Pour afficher des messages en débogage, on utilise la commande ____.

☐ `alert.console`

☐ `alert.log`

☒ `console.log`
Correct

☐ `console.alert`

Question 6 sur 7

Pour charger un fichier JavaScript dans la balise `<script>`, on utilise l'attribut ____.

☒ `src`
Correct

☐ `file`

☐ `from`

☐ `js`

Question 7 sur 7

Pour exécuter du code JavaScript avec Live Server, on appuie sur le bouton ____.

☐ Start Server

☐ Execute JS

☒ Go Live
Correct

☐ Run Browser

3) Travailler avec des données

Question 1 sur 11

Pour stocker des données, les objets utilisent ____.

- ☐ des méthodes
- ☒ des paires clé-valeur
Correct
- ☐ des containers
- ☐ des variables

Question 2 sur 11

Un array est signalé par ____.

- ☐ ()
- ☒ []
Correct
- ☐ //
- ☐ {}

Question 3 sur 11

La valeur ____ est considérée comme valant `false`.

- ☐ `"false"`
- ☐ `-1`
- ☐ `1`
- ☒ `NaN`
Correct

Question 4 sur 11

Pour incrémenter la valeur d'une variable, on peut utiliser l'opérateur ____.

- ☐ `++~`
- ☒ `++`
Correct
- ☐ `++`
- ☐ `--+`

Question 5 sur 11

Pour interpoler des variables dans un template string, on utilise la syntaxe _____.

☐ `$()`

☒ `#()`
Incorrect

☒ `${}`
Correct

☐ `#{}`

Question 6 sur 11

Quand une variable ne contient pas un nombre, une opération arithmétique retourne _____.

☒ `NaN`
Correct

☐ `nil`

☐ `#ERROR`

☐ `undefined`

Question 7 sur 11

L'opérateur d'assignation est _____.

☒ `=`
Correct

☐ `=:`

☐ `==`

☐ `:=`

Question 8 sur 11

Le caractère d'échappement dans une chaîne est _____.

☐ `@`

☐ `#`

☐ `?`

☒ `\`
Correct

Question 9 sur 11

L'opérateur `_____` permet de connaître le type d'une variable.

- ☐ `type()`
- ☒ `typeof()`
Correct
- ☐ `cast()`
- ☐ `datatype()`

Question 10 sur 11

Un nom de variable peut `_____`.

- ☐ contenir un trait d'union
- ☐ contenir un espace
- ☒ contenir un souligné
Correct
- ☐ commencer par un chiffre

Question 11 sur 11

Une variable non initialisée est marquée `_____`.

- ☐ nil
- ☒ undefined
Correct
- ☐ empty
- ☐ null

4) Aborder les boucles et les conditions.

Question 1 sur 7

Pour utiliser une boucle `for` sur les éléments d'un array, on utilise le mot-clé `_____`.

☐ `between`

☐ `loop`

☐ `each`

☒ `in`
Correct

Question 2 sur 7

Le mot-clé `_____` arrête les itérations d'une boucle.

☐ `exit`

☐ `quit`

☒ `break`
Correct

☐ `leave`

Question 3 sur 7

Dans la boucle `for`, il est obligatoire de nommer la variable `i`.

☒ FAUX
Correct

☐ VRAI

Question 4 sur 7

Dans une boucle `while`, il faut penser à `_____` la valeur.

☐ récupérer

☐ définir

☐ stocker

☒ incrémenter
Correct

Question 5 sur 7

L'opérateur de comparaison d'égalité est _____.

☒ `==`
Correct

☐ `eq`

☐ `=`

☐ `-eq`

Question 6 sur 7

L'opérateur ternaire commence par le symbole _____.

☒ `&`
Incorrect

☒ `?`
Correct

☐ `:`

☐ `$`

Question 7 sur 7

La syntaxe conditionnelle commence par `if` et peut contenir un _____.

☐ `elsif`

☐ `elseif`

☐ `elif`

☒ `else`
Correct

5)Créer des fonctions

Question 1 sur 8

L'ECMAScript 5 introduit le mot-clé _____ pour déclarer une constante.

- ☐ `def`
- ☐ `immut`
- ☐ `set`
- ☒ `const`
Correct

Question 2 sur 8

Le mot-clé _____ permet de déclarer des variables dont la portée est limitée au bloc de code.

- ☐ `local`
- ☐ `var`
- ☐ `set`
- ☒ `let`
Correct

Question 3 sur 8

Une variable définie dans une fonction est de portée globale.

- ☐ VRAI
- ☒ FAUX
Correct

Question 4 sur 8

La syntaxe ECMA6 d'invocation directe d'une fonction est _____.

- ☐ `$>`
- ☒ `=>`
Correct
- ☐ `>>`
- ☐ `->`

Question 5 sur 8

La syntaxe `()()` définit une _____.

☐ FICA

☐ AFDE

☒ IIFE
Correct

☐ UDFE

Question 6 sur 8

Le mot-clé _____ permet de définir la valeur de retour d'une fonction.

☐ `result`

☒ `return`
Correct

☐ `set`

☐ `define`

Question 7 sur 8

Les parenthèses d'une fonction permettent de préciser des _____.

☐ valeurs

☐ opérateurs

☐ objets

☒ paramètres
Correct

Question 8 sur 8

Une fonction est _____.

☒ un bloc de code
Correct

☐ une assignation

☐ une boucle

☐ une variable

6) Exploiter le objets de JavaScript

Question 1 sur 7

L'URL est représentée par l'objet `window._____`.

- ☐ `path`
- ☒ `location`
Correct
- ☐ `url`
- ☐ `address`

Question 2 sur 7

L'objet le plus élevé de la hiérarchie du BOM est l'objet `_____`.

- ☒ `window`
Correct
- ☐ `page`
- ☐ `document`
- ☐ `navigator`

Question 3 sur 7

Pour créer une chaîne de caractères à partir d'un `array`, on utilise la méthode `_____`.

- ☒ `join()`
Correct
- ☐ `cast()`
- ☐ `extract()`
- ☒ `string()`
Incorrect

Question 4 sur 7

Le nombre le plus élevé possible est représenté dans la constante `_____`.

- ☐ `Math.TOP_VALUE`
- ☐ `Math.MAX_VALUE`
- ☐ `Number.TOP_VALUE`
- ☒ `Number.MAX_VALUE`
Correct

Question 5 sur 7

Un objet `string` comporte la propriété ____.

- ☐ `size`
- ☐ `len`
- ☐ `width`
- ☒ `length`
Correct

Question 6 sur 7

En JavaScript, le premier mois est de numéro ____.

- ☐ 12
- ☒ 0
Correct
- ☐ 01
- ☐ 1

Question 7 sur 7

L'objet `Math` comporte la méthode ____.

- ☐ `rnd()`
- ☐ `split()`
- ☐ `rev()`
- ☒ `ceil()`
Correct

7) Découvrir le DOM

Question 1 sur 7

Dans l'objet `style`, les propriétés ont le nom de la règle de style CSS, sauf si cette règle comporte _____ dans le CSS.

- ☐ une majuscule
- ☐ un souligné
- ☐ un point
- ☒ un tiret
Correct

Question 2 sur 7

Pour créer un texte, on utilise la méthode _____.

- ☐ `createElement()`
- ☒ `createTextNode()`
Correct
- ☐ `addElement()`
- ☐ `addTextNode()`

Question 3 sur 7

Pour modifier un élément du DOM, on peut utiliser la méthode _____.

- ☐ `writeElement()`
- ☒ `setAttribute()`
Correct
- ☐ `setElement()`
- ☐ `writeAttribute()`

Question 4 sur 7

Parmi les nouvelles méthodes du DOM, on trouve _____.

- ☐ `queryCSS()`
- ☒ `getElementByCSS()`
Incorrect
- ☒ `getElementBySelector()`
Incorrect
- ☒ `querySelector()`
Correct

Question 5 sur 7

La méthode _____ permet de rechercher un élément dans le DOM.

- ☐ getElement()
- ☒ getElementById()
Correct
- ☐ findElementById()
- ☐ findElement()

Question 6 sur 7

Les objets du DOM contiennent une propriété _____.

- ☐ parent
- ☐ siblingNodes
- ☐ siblings
- ☒ parentNode
Correct

Question 7 sur 7

Le JavaScript comprend la page comme _____.

- ☐ des instructions HTML
- ☒ des paires clé-valeur
Incorrect
- ☒ une collection d'objets
Correct
- ☐ un tableau de tableaux

8) Afficher une image aléatoire

Question 1 sur 6

Pour tester si l'élément `pictInfo` existe, on peut écrire cette instruction _____.

- ☒ `if(pictInfo)`
Correct
- ☐ `if(pictInfo = null)`
- ☐ `if exists(pictInfo)`
- ☐ `if(pictInfo is empty)`

Question 2 sur 6

Pour créer un sous-élément, on utilise la méthode _____.

- ☐ `insertSubElement()`
- ☒ `appendChild()`
Correct
- ☐ `insertChild()`
- ☐ `appendSubElement()`

Question 3 sur 6

Un élément du DOM contient une propriété _____.

- ☐ `childOne`
- ☐ `getChild`
- ☒ `firstChild`
Correct
- ☐ `minChild`

Question 4 sur 6

L'objet `image` en JavaScript contient la propriété ____.

- ☐ `source`
- ☐ `definition`
- ☒ `filename`
Correct
- ☐ `size`

Question 5 sur 6

La méthode ____ génère des nombres aléatoires.

- ☐ `Number.rand`
- ☐ `Number.random`
- ☒ `Math.random`
Correct
- ☐ `Math.rand`

Question 6 sur 6

JSON signifie JavaScript ____.

- ☒ Object Notation
Correct
- ☒ Ordered Native
Incorrect
- ☐ Ordered Notation
- ☒ Object Native
Incorrect

9) Tirer parti des événements de JavaScript

Question 1 sur 11

Pour attendre, on utilise la fonction ____.

- ☐ `timer()`
- ☒ `setTimeout()`
Correct
- ☐ `delay()`
- ☐ `waitFor()`

Question 2 sur 11

L'évènement qui permet de réagir à la soumission d'un formulaire s'appelle ____.

- ☒ `submit`
Correct
- ☐ `return`
- ☐ `post`
- ☐ `form`

Question 3 sur 11

Pour ajouter un élément HTML, on utilise ____.

- ☐ `appendElement()`
- ☒ `createElement()`
Correct
- ☐ `addElement()`
- ☐ `newElement()`

Question 4 sur 11

La chaîne de caractères qui suit le nom du fichier HTML est disponible dans la propriété `window.location. ____`.

- ☒ `search`
Correct
- ☐ `param`
- ☐ `url`
- ☐ `get`

Question 5 sur 11

L'évènement de chargement d'une page s'appelle ____.

- ☐ open
- ☐ start
- ☒ load
Correct
- ☐ run

Question 6 sur 11

Pour animer des changements, on peut utiliser la propriété CSS ____.

- ☐ effect
- ☐ animation
- ☐ passage
- ☒ transition
Correct

Question 7 sur 11

Pour afficher un élément `figure`, on peut utiliser ____.

- ☐ `.image.toggle()`
- ☒ `.classList.toggle()`
Correct
- ☐ `.classList.show()`
- ☐ `.image.show()`

Question 8 sur 11

Les évènements sont des objets.

- ☒ VRAI
Correct
- ☐ FAUX

Question 9 sur 11

Pour ajouter un gestionnaire d'évènements, on utilise la méthode ____.

☐ `addEventHandler()`

☒ `newEventHandler()`
Incorrect

☒ `addEventListener()`
Correct

☐ `newEventListener()`

Question 10 sur 11

Le clic déclenche l'évènement ____.

☒ `onclick`
Correct

☐ `buttonclick`

☐ `mouseclick`

☐ `onmouse`

Question 11 sur 11

Pour écouter un évènement, on crée ____.

☐ un anonyme

☒ un Event Handler
Correct

☐ une boucle

☐ un délégué

10) Valider les formulaires coté client

Question 1 sur 7

L'évènement `_____` se déclenche quand on entre dans un champ de formulaire.

- ☐ `select`
- ☒ `focus`
Correct
- ☐ `activate`
- ☐ `enter`

Question 2 sur 7

`firstElementChild` ne tient pas compte des `_____`.

- ☐ enfants
- ☒ textes
Correct
- ☐ champs
- ☐ balises

Question 3 sur 7

Pour trouver le label d'un champ de formulaire, on peut utiliser la propriété `_____`.

- ☐ `previousInputElement`
- ☐ `labelAboveField`
- ☒ `previousElementSibling`
Correct
- ☐ `linkedLabel`

Question 4 sur 7

Pour tester chaque champ d'un formulaire, on utilise la méthode `_____`.

- ☐ `loop()`
- ☐ `loopAll()`
- ☐ `forAll()`
- ☒ `forEach()`
Correct

Question 5 sur 7

Pour désactiver la validation automatique du formulaire, on ajoute l'attribut _____ à la `form`.

☐ `removevalid`

☐ `disable`

☒ `novalidate`
Correct

☐ `external`

Question 6 sur 7

L'attribut HTML5 _____ rend une donnée obligatoire.

☐ `notnull`

☐ `needed`

☒ `required`
Correct

☐ `mandatory`

Question 7 sur 7

HTML5 contient des mécanismes de validation automatique de formulaires.

☐ FAUX

☒ VRAI
Correct

11) Aborder JQuery et les bibliothèques JavaScript

Question 1 sur 4

La méthode `slideToggle()` en JQuery prend en paramètre _____.

- ☐ une largeur
- ☐ un objet
- ☐ un évènement
- ☒ une durée

Correct

Question 2 sur 4

_____ est la variable qui représente l'objet jQuery.

- ☐ *
- ☒ \$
- ☐ !
- ☐ #

Correct

Question 3 sur 4

Un serveur qui héberge des scripts s'appelle un _____.

- ☐ SCD
- ☒ CDN
- ☐ RDC
- ☐ JSD

Correct

Question 4 sur 4

Une bibliothèque JavaScript s'appelle _____.

- ☐ JS Monkey
- ☐ script marvelous
- ☒ Dojo Toolkit
- ☐ simplify.js

Correct

12) Adopter les meilleures pratiques en JavaScript

Question 1 sur 4

Pour minifier, on utilise ____.

- ☐ tooljs
- ☐ JQuery
- ☒ webpack
Correct
- ☐ publish

Question 2 sur 4

Le mode strict se déclare avec ____.

- ☒ "use strict"
Correct
- ☐ "import strict"
- ☐ "mode strict"
- ☐ "def strict"

Question 3 sur 4

Le « browser sniffing » est indispensable.

- ☐ VRAI
- ☒ FAUX
Correct

Question 4 sur 4

La meilleure pratique pour le nommage des variables est ____.

- ☐ le strong typing
- ☐ le river naming
- ☐ le duck style
- ☒ le camel case
Correct