

Série Révision

Exercice 1

1-Créer le formulaire suivant :

QCM

Num CIN Nom Prenom

Exercice 1:(5points)

soit l'expression suivante:

$A \leftarrow ((\text{round}(15.25)=16) \text{ ou } (\text{long}(\text{"ali"}) < 3))$

selectinner le contenu de la variable A:

15 faux Vrai

Exercice 2: (5pints)

Cocher les cases des types scalaires

entier reel caractere chaîne de carectere

Exercice 3: (5 points)

Selectinner le type de resultat retourner par la fonction:ORD(x)

Exercice 4: (5 points)

ordonner l'algorithme suivant:

- Lire(a)
 somme \leftarrow a+b
 debut Algo
 Lire(b)
 ecrire(somme)
 Fin Algo

liste des Admis liste des Redoublant

2 – ajouter une fonction verif_num() qui permet de Vérifier que le Num CIN \leq 8 chiffre .elle sera exécuter lorsque la zone perd le focus

3 - ajouter une fonction javascript qui permet de :

- ✓ Calculer la note obtenu par l'élève puis d'insérer ces coordonnées dans la liste correspondante [(note ,nom et prénom représente le texte) et (Num CIN représente valeur)]

4- écrire une fonction supp() qui permet de supprimer un élève de la liste

NB : la liste contient les valeurs suivante : entier, réel, booléen , caractère et chaîne.

Exercice 2

Écrire un script javascript qui permet de lire une chaîne de caractère non vide puis de calculer la somme des chiffres, les voyelles majuscules, voyelles minuscule, les consonnes majuscules et consonnes minuscule dans un tableau html.

Exercice 3

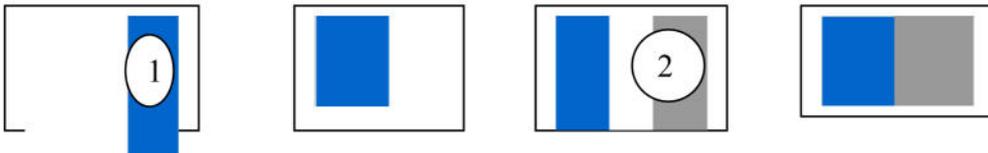
Écrire un script javascript qui permet de récupérer la date système puis de calculer et d'afficher le nombre de jour restante dans le mois .
Utiliser les fonction de l'objet Date de la page 171

Partie FLASH :

Créer une nouvelle animation qui contient 3 séquences.

I - séquence Menu :

Créer l'animation suivante :



Position n°1

Position n°2

Position n°3

Position n°4

- ✓ Les lettres de 4 S I sont en mouvement lettre par lettre
- ✓ Afficher le texte BONNE CHANCE POUR TOUT LES ELEVES qui en mouvement Fixe avec plusieurs couleurs.
- ✓ Arrêter la lecture de l'animation au début et a la fin de la séquence
- ✓ Créer les boutons suivants :

Qui permet la lecture de la séquence menu a partir de 1^{er} image

Qui permet la lecture de la séquence diaporama a partir de 1^{er} image

Qui permet la lecture de la séquence Mouvement a partir de 1^{er} image

II- séquence diaporama :

En utilisant les fichiers des dossiers révision, créer un diaporama qui permet d'afficher les images du dossier .

- ✓ Arrêter la lecture de l'animation au début et à la fin de la séquence
- ✓ Ajouter les boutons  qui permettent d'afficher les images une par une
- ✓ Créer les boutons suivants .

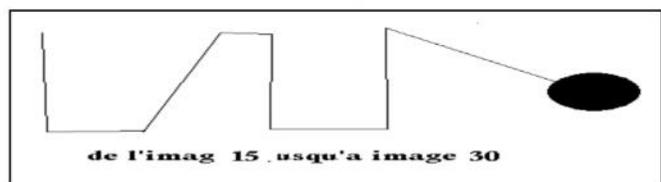
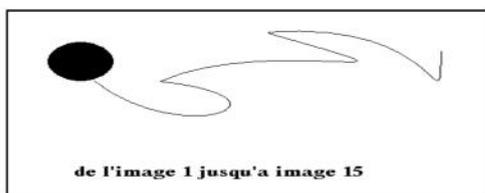
Qui permet la lecture de la séquence menu a partir de 1^{er} image

Qui permet la lecture de la séquence diaporama a partir de 1^{er} image

Qui permet la lecture de la séquence Mouvement a partir de 1^{er} image

II- séquence Mouvement :

Créer une animation d'une roue en mouvement suivant les deux trajectoire suivante :



- ✓ Arrêter la lecture de l'animation au début et à la fin de chaque partie
- ✓ Ajouter les boutons qui permettent la lecture de chaque partie

4 science informatique

✓ Créer les boutons suivants :

Menu

Qui permet la lecture de la séquence menu a partir de 1^{er} image

dianorama

Qui permet la lecture de la séquence diaporama a partir de 1^{er} image

Mouvement

Qui permet la lecture de la séquence Mouvement a partir de 1^{er} image

Publier votre animation avec les extensions « .swf » , « .html » et « .gif »