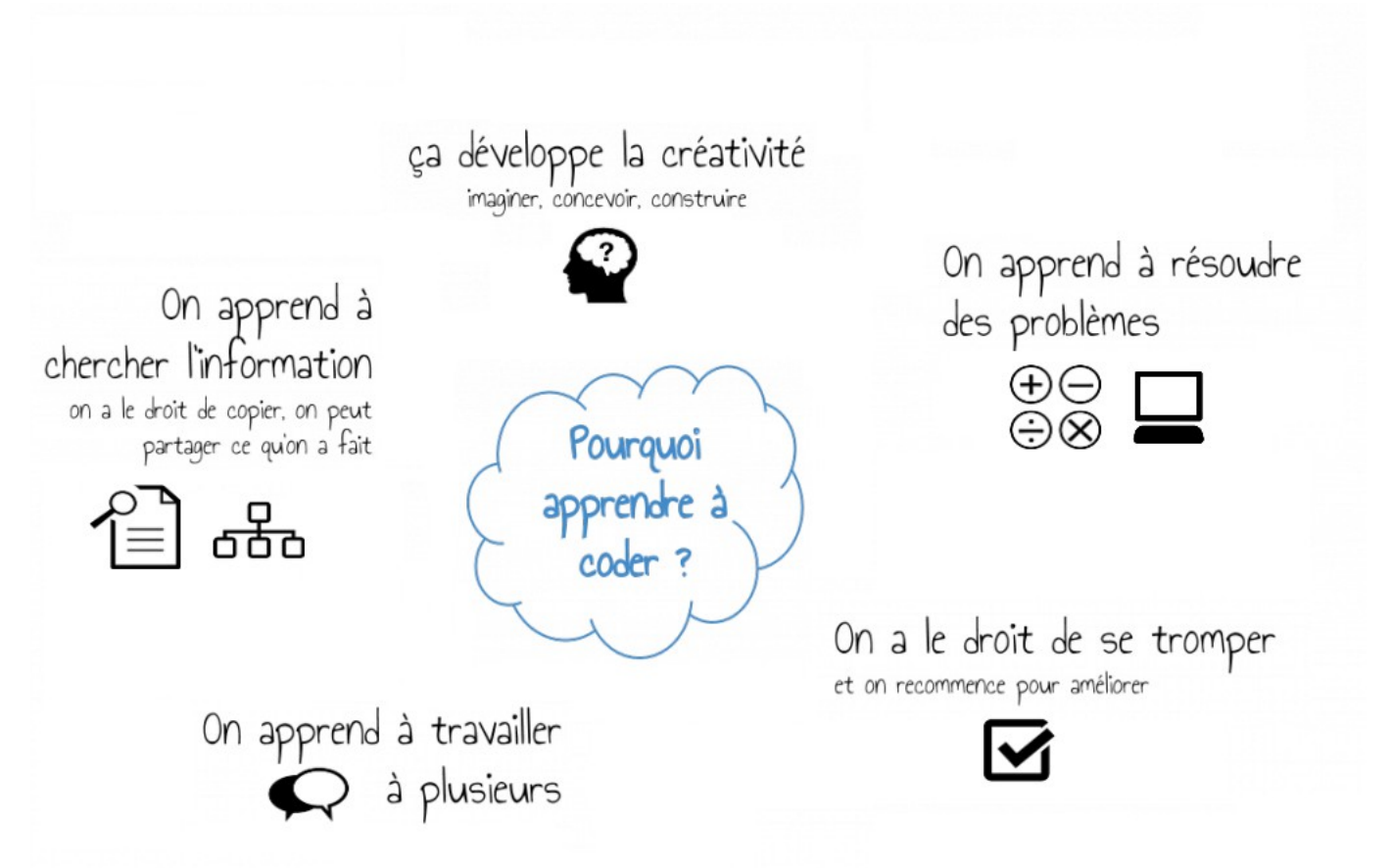


Apprendre à coder, c'est apprendre à maîtriser un langage de programmation qui définit une manière de donner des ordres à un ordinateur. Le but est d'organiser ce langage d'une manière logique pour créer une action. Cette action peut-être l'affichage de quelque chose sur un écran, le mouvement pour un appareil et bien d'autres choses. Le codage permet de développer l'esprit logique et la capacité à résoudre les problèmes. Il permet aussi de faire de l'erreur une étape du processus d'apprentissage. Quand on programme, on vérifie sans cesse si les lignes écrites produisent les effets souhaités. On réessaie jusqu'à ce que ça marche.

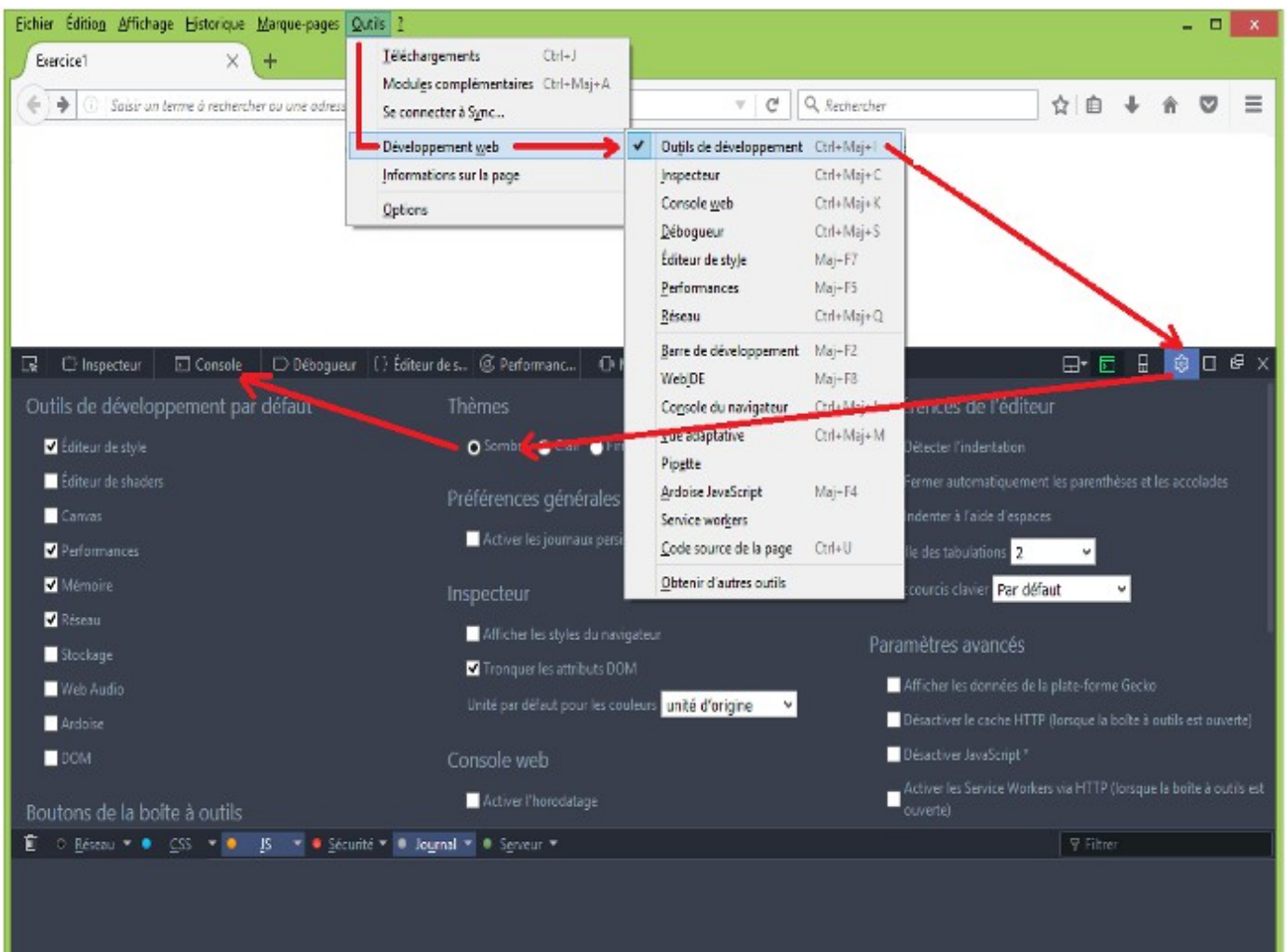


Le langage que nous utiliserons ici est le langage JavaScript. Pour les activités, il nous faudra :

- Firefox : navigateur web capable d'exécuter du code JavaScript
- Brackets : un éditeur de code. Pour l'installer gratuitement, rendez-vous sur le site <http://brackets.io>

I. Préparation de l'espace de travail (cochez les étapes réalisées)

- Créer dans votre répertoire « Documents » un dossier « AP ».
- Créer dans ce répertoire « AP » deux sous-dossiers « html » et « js ».
- Ouvrir le logiciel Brackets (éditeur de code).
- Ouvrir Mozilla Firefox.
- Disposer les deux fenêtres obtenues cote à cote et suivre les consignes figurant sur l'image ci-dessous :



Appel professeur pour vérification de l'espace de travail.

Exercice 1 :

- Sur Brackets, créer un nouveau fichier et l'enregistrer avec le nom « ex1.html » dans le répertoire « html ».
- Sur Brackets, créer un nouveau fichier et l'enregistrer avec le nom « ex1.js » dans le répertoire « js ».
- Taper le code html ci dessous sur **ex1.html**. Puis enregistrer en appuyant sur ctrl + S

```

1  <!doctype html>
2  <html>
3
4  <head>
5      <meta charset="utf-8">
6      <title>Exercice1</title>
7  </head>
8
9  <body>
10     <script src="../js/ex1.js"></script>
11 </body>
12
13 </html>

```

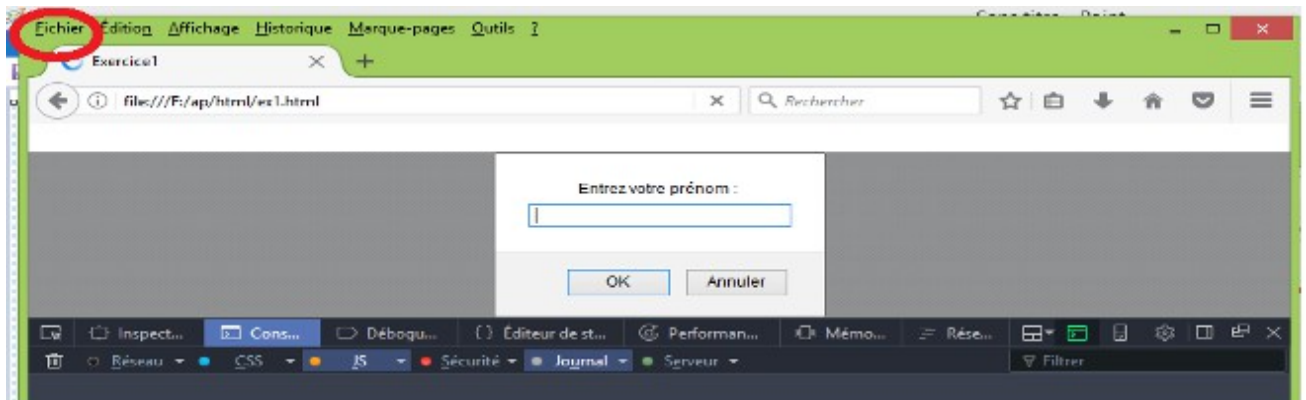
- Taper le code js ci-dessous sur **ex1.js**. Puis enregistrer en appuyant sur ctrl + S

```

1  var prenom = prompt("Entrez votre prénom : ");
2  console.log ("Bonjour " + prenom);

```

- Ouvrir le fichier ex1.html dans votre navigateur Mozilla.



A quoi sert ce programme ?

En vous appuyant sur cet exemple, faire évoluer ce programme pour qu'il demande le *prénom*, puis le *nom*, et qu'il nous affiche « Bonjour M. *Nom Prénom* ».



Appel professeur

S'approprier

Analyser/Raisonner

Réaliser

Valider

Communiquer

0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Exercice 2 :


Comme dans l'exercice 1, créer deux nouveaux fichiers « **ex2.html** » et « **ex2.js** » et les enregistrer dans leurs répertoires respectifs.

- Taper le code html sur **ex2.html**. Puis enregistrer en appuyant sur ctrl + S
- Taper le code js ci-dessous sur **ex2.js**. Puis enregistrer en appuyant sur ctrl + S


```

1 var tempCel = Number(prompt("Entrez une température en
degrés Celsius :"));
2 var tempFar = tempCel * 9 / 5 + 32;
3 console.log(tempCel + " °C = " + tempFar + " °F");
4 |
    
```

A quoi sert ce programme ?

	Appel professeur	S'approprier				Réaliser				Valider				Communiquer			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3


Transformer ce programme pour qu'il demande la *masse en kg et la taille en m* », puis qu'il nous affiche le« *poids en newton :* » et « *la taille en cm :* ».

	Appel professeur	S'approprier				Analyser/Raisonner				Réaliser				Valider				Communiquer			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

A vous de jouer

Créer deux nouveaux fichiers « **ex3.html** » et « **ex3.js** » et les enregistrer dans leurs répertoires respectifs.

Réaliser un programme qui, à partir du rayon d'un cercle, peut nous afficher son périmètre et l'aire de sa surface.

	Appel professeur	S'approprier				Analyser/Raisonner				Réaliser				Valider				Communiquer			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3