

Semaine bonus : Découvrir la programmation front avec JavaScript

Objectif :

Jusqu'à maintenant vous n'avez fait que de l'intégration ou de la programmation back-end. Aujourd'hui abordons le dernier bloc de votre formation, à savoir la programmation front-end. Vous allez ainsi découvrir un nouveau langage et des possibilités inouïes sur vos sites, ce sera également l'occasion pour les artistes de s'exprimer ;-). Très concrètement vous savez gérer les données de votre site et les afficher mais tout ceci reste un peu plat, vous ne trouvez pas ? Cela manque de dynamisme et d'animation. JavaScript vous permettra justement d'animer vos pages pour réaliser par exemple des sliders, des chronomètres, des éléments qui s'affichent et se cachent à la demande mais aussi plein d'autres choses.

Compétences acquises :

- Charge un fichier JavaScript
- Algorithmie fondamentale
- Utiliser les fonctions de base pour communiquer (console.log, alert et prompt) - Comprendre le DOM
- Récupérer les éléments HTML et les transformer
- Afficher du texte
- Manipuler le CSS
- Implanter des événements
- Gérer le temps

Ressources et exercices :

Le site de la w3school reprend quasiment tout ce qu'il y a à savoir sur le DOM. Vous allez donc suivre deux parcours sur ce site et faire **TOUS LES EXERCICES ASSOCIES**.

https://www.w3schools.com/js/js_htmlDOM.asp

https://www.w3schools.com/js/js_window.asp

<https://openclassrooms.com/fr/courses/2984401-apprenez-a-coder-avec-javascript/5871401-creez-vos-premiers-objets>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/3306901-creez-des-pages-web-interactives-avec-javascript/3501871-decouvrez-le-dom>

Projets à rendre

Un jeu des paires :

Affichez 14 cartes face cachée sur l'écran, quand le joueur clique sur une carte celle-ci se retourne, quand il clique sur une deuxième carte si elle est identique à la précédente les deux cartes restent face visible autrement les cartes sont à nouveau masquées.

L'objectif est de trouver toutes les paires et que les cartes soient toutes face visible.

Bonus : générer les cartes de manière aléatoire à l'écran, rajouter un timer et/ou compteur d'essais à l'application et s'assurer que l'utilisateur ne puisse pas faire bugger le déroulement du script.