

Javascript

Mémo

Voici un **petit mémo** contenant l'essentiel de ce qu'il faut retenir en javascript. Tout n'y est pas bien évidemment, le but est de retrouver les termes et concepts les plus **communément utilisées**.

Javascript

Les objets JS primitifs

window

propriétés

- `window.name` : nom de la fenêtre
- `window.statut` : texte de la barre de statut

méthodes

- `window.open()` : nouvelle fenêtre (onglet)
- `window.alert()` : message dans une pop-up
- `window.confirm()` : nouvelle fenêtre de choix (true/false)
- `window.prompt()` : nouvelle fenêtre de saisie
- `window.setTimeout()` : déclencher une minuterie
- `window.clearTimeout()` : suspendre une minuterie
- `window.setInterval()` : lancer un traitement a intervalle régulier
- `window.clearInterval()` : suspendre un traitement a intervalle régulier

sous-objets

- `window.document` : document actif
- `window.location` : informations sur la barre d'adresse
- `window.history` : naviguer dans l'historique

Javascript

Les objets JS primitifs

document

propriétés

- *document.title* : titre de la page
- *document.body* : corps du document
- *document.cookie* : gestion des cookies

méthodes

- *document.getElementById()* : récupérer un élément HTML par son ID
- *document.getElementsByTagName()* : idem mais par son tag (nom de balise)
- *document.getElementsByClassName()* : idem mais par sa classe CSS
- *document.write()* : écrire dans le document

sous-objets

- *document.forms* : tableau des formulaires de la page
- *document.images* : tableau des images de la page

Javascript

Les objets JS primitifs

location

propriétés

- *location.href* : URL actuelle complète
- *location.host* : nom de domaine de l'URL actuelle
- *location.pathname* : chemin de l'URL actuelle sans le nom de domaine

méthodes

- *location.reload()* : recharger la page

history

propriétés

- *history.length* : nombre d'URLs stockées dans l'historique

méthodes

- *history.back()* : revenir à la page précédente
- *history.forward()* : aller à la page suivante

Javascript

Les objets JS primitifs

Date

méthodes

- *Date.getDate()* : jour dans le mois (1 à 31)
- *Date.getDay()* : jour dans la semaine (0 dimanche à 6 samedi)
- *Date.getMonth()* : mois dans l'année (0 janvier à 11 décembre)
- *Date.getFullYear()* : année sur 4 caractères
- *Date.getYear()* : année sur 2 caractères
- *Date.getHours()* : heure dans la journée (0 à 23)
- *Date.getMinutes()* : minutes dans l'heure (0 à 59)
- *Date.getSeconds()* : secondes dans la minute (0 à 59)
- *Date.getTime()* : nombre de millisecondes écoulées depuis le 1er janvier 1970 (aussi appelé le "timestamp")

Javascript

Les objets JS primitifs

Math

propriétés

- *Math.E* : constante exponentielle
- *Math.PI* : constante PI
- *Math.SQRT2* : constante racine carré de 2

Méthodes

- *Math.abs()* : retourne la valeur absolue d'un nombre réel
- *Math.round()* : retourne l'arrondi (entier) d'un nombre réel
- *Math.floor()* : retourne l'entier le plus proche inférieur d'un nombre réel
- *Math.ceil()* : retourne l'entier le plus proche supérieur d'un nombre réel
- *Math.pow()* : retourne un nombre à une certaine puissance
- *Math.random()* : génère un nombre aléatoire entre 0 et 1
- *Math.max()* : compare 2 nombres et renvoi le plus grand
- *Math.min()* : compare 2 nombres et renvoi le plus petit