

# Développement front

MMI 3 – TP#4 S5

Danielo **JEAN-LOUIS**

# Nodejs

- Outil permettant l'utilisation du javascript côté serveur
  - Utilisation des mêmes fonctions sauf celles manipulant une page
  - Accès au système : dossiers, fichiers...

# Nodejs

- Eco-système vaste ayant permis l'émergence d'outils variés et utiles pour les développeurs front
  - Création d'application natives
  - Système d'exploitation
  - Bundlers
  - ...

# Bundlers

- Outils nécessitant nodejs pour fonctionner
- Améliorent l'environnement de développement front-end
- Permettent de découper son code javascript pour le fusionner en un fichier

# Bundlers

- Optimisent les ressources
- Peuvent éliminer le code non utilisé
- Permettent d'utiliser du code non compatible pour le navigateur en temps normal

# Liste de bundlers (non exhaustive)

- Browserify (l'un des premiers)
- Grunt / Gulp (gestionnaires de tâches)
- Webpack
- Rollup
- Parcel
- ...
- **Vite**

# Vite

- Outil permettant d'améliorer l'environnement de développement front-end
- Fonctionne avec Nodejs
- Se greffe à Rollup
- Créée par Evan You, créateur de VueJS

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>



# Vite

- Fonctionne clé en main
  - `npm create vite@latest`
- Dernière version majeure en date : v4
- Nécessite très peu de configuration par défaut

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>

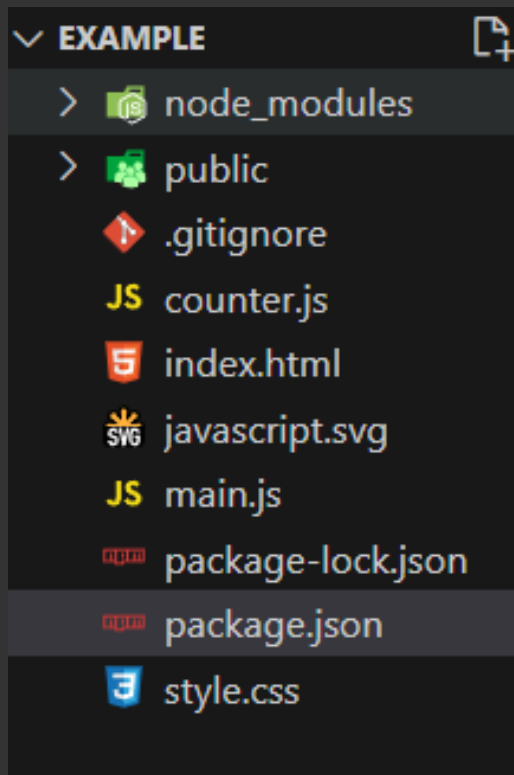
# Vite

- Gère plusieurs frameworks js : Angular, React...
- Conforme aux derniers standards javascript
- Gère les ressources **de tout type dans le javascript**

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>

# Vite

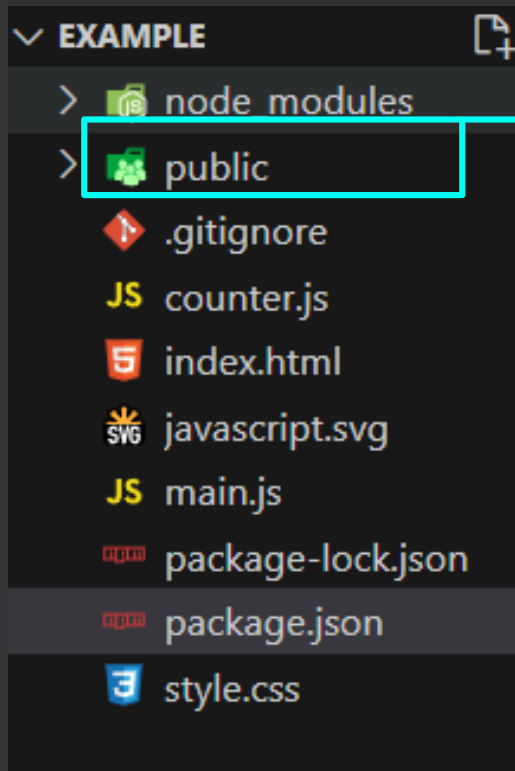


Après avoir installé les dépendances (npm install), nous sommes prêts à travailler (npm run dev)

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>

# Vite



Contient les dépendances externes. Fichiers qui ne seront pas gérés par vite

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>

# Vite – Dossier public/

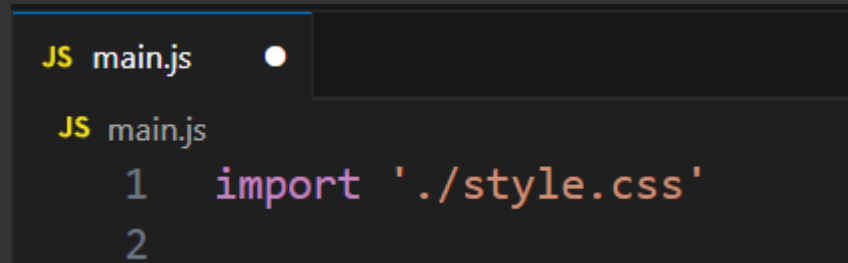
- Contient toutes les ressources qui n'ont pas besoin d'être gérées par vite
  - Ex : plugin javascript
- Chemin doit être absolu et sans "public/" dans le chemin
  - Ex : "public/icon.png" → "/icon.png"

## Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>
- <https://vitejs.dev/guide/assets.html#the-public-directory>

# Vite – Différences avec l'existant

- Gestion du CSS dans le javascript
  - **On importe le CSS dans nos fichiers javascript**

A screenshot of a code editor with a dark theme. The top tab is labeled 'JS main.js' with a white dot indicating it is the active file. The editor shows two lines of code: line 1 is 'import './style.css'' and line 2 is empty. The text is color-coded: 'import' is purple, the string './style.css' is orange, and the line numbers are light blue.

```
JS main.js
JS main.js
1  import './style.css'
2
```

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/>

# Pratiquons ! - Vite (Partie 1)

Pré-requis :

- Avoir la ressource [ressources/vite](#)

A télécharger ici :

# Vite

- Extensible via un système de plugins
  - Rajoute de nouvelles fonctionnalités et nouveaux types d'imports dans les fichiers javascript comme les **préprocesseurs CSS**

Source(s) :

- <https://github.com/vitejs/awesome-vite#plugins>



# Préprocesseurs CSS

- Méta-langages CSS
- Ne sont pas lus par les navigateurs
- **Doivent être compilés en CSS**
- Permettent de simplifier l'écriture du CSS
- SCSS est le plus utilisé

## Source(s) :

- <https://www.alsacreations.com/article/lire/1717-les-preprocesseurs-css-c-est-sensass.html>
- <https://grafikart.fr/tutoriels/differences-sass-scss-329>
- <https://la-cascade.io/se-lancer-dans-sass/>
- <https://sass-lang.com/>

# Préprocesseurs CSS

- Utilisent une syntaxe proche du CSS
- Apportent de nouvelles fonctionnalités
  - Imbrication de sélecteurs
    - Limite la répétition de code
  - Conditions / boucles
  - **Variables compilées** – Elles ne sont pas modifiables après coup
  - ...

# Préprocesseurs CSS - Exemple

```
✓ .conteneur-boite {  
  background-color: ■ red;  
  padding: 0.8rem;  
  
  .titre {  
    font-size: 1.5rem;  
  }  
  // ...  
}
```

Code SCSS



```
.conteneur-boite {  
  background-color: ■ red;  
  padding: 0.8rem;  
}  
  
.conteneur-boite .titre {  
  font-size: 1.5rem;  
}
```

Code CSS  
(Une fois compilé)

# Préprocesseurs CSS

- SCSS fonctionne avec Vite dès l'installation de SCSS dans le projet

# Pratiquons ! - Vite (Partie 2)

Pré-requis :

- Avoir la ressource [ressources/vite](#)

A télécharger ici :

# Moteur de templating

- Langage permettant de produire des documents à partir de données statiques
  - Exemple : une page web
- Permet de respecter le V du modèle MVC
  - Limite le code spaghetti
- Langages différents du HTML
  - Doivent être compilés en HTML

# Moteur de templating

- Propose d'importer d'autres templates ou d'en hériter dans un template
  - Gestion de l'orienté objet
- Souvent affecté à un framework
  - Symfony (php) → **twig**
  - Django (python) → **jinja**
  - ...

# Twig

- Moteur de templating associé à Symfony
- Utilise la même syntaxe que jinja ou encore nunjucks
  - En connaître un, fait apprendre les trois
- Utilisable avec Vite via un plugin
  - On utilisera @vituum/vite-plugin-twig

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>
- <https://vituum.dev/plugins/twig.html>



# twig

- Propose une syntaxe claire et facile à apprendre
- Extension de fichiers en .twig

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig

```

<?php
foreach ($items as $value) {
    if ($value.active) {
        ?>
        
    }
}
?>

```

← Code PHP

Code twig →

```

{% for value in items if value.active %}
    
{% endfor %}

```

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig - Syntaxe

- Trois syntaxes :
  - `{% __mot_clé__ %}` : fait quelque chose
    - Boucle, condition...
  - `{{ __mot_clé__ }}` : affiche quelque chose
  - `{# __mot_clé__ #}` : commentaire

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig - Boucle

```

<ul>
    {% for user in users %}
        <li>{{ user.username }}</li>
    {% endfor %}
</ul>

```

Ici on parcourt un tableau “users” contenant des objets dont on accède à la clé “username” et on affiche le contenu dans la balise <li>

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig - Include

```
{# file "index.twig" #}  
<div>  
    {% include 'includes/header.twig' %}  
</div>
```

Ici on inclus le contenu du fichier includes/header.twig dans le template "index.twig"

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig - block

- Permet de créer des “trous” dans un template pour qu’ils soient remplis par un autre template
- Fonctionne par héritage
  - Un template réutilise la même structure qu’un autre template
- Fonctionne de pair avec le mot-clé “extends”

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig - block

```
...  
{# parent.twig #}  
<head>  
    <link rel="stylesheet" href="style.css"/>  
    <title>{% block title %}{% endblock %} - Ma page</title>  
</head>
```

← Gabarit de référence

Gabarit enfant hérite de la structure du parent →

```
...  
{# enfant.twig #}  
{% extends "parent.html" %}  
{% block title %} Accueil {% endblock %}
```

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig - block

- Les gabarits peuvent être réutilisés et servir de page
- Un block peut contenir une valeur par défaut
- Un block peut être dans une boucle

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>



# Templating avec Vite

- Nécessite un plugin dédié et l'utilisation d'un fichier de configuration (vite.config.js)
- Requiert une nomenclature très spécifique
  - La configuration peut être très fastidieuse si ce n'est pas respecté (voir sources)

Source(s) :

- <https://vituum.dev/guide/features.html#project-structure>

# vite.config.js

- Fichier servant de configuration pour vite
- Liste les plugins nécessaires au projet
- Placé par défaut à la racine du projet
- Nécessaire quand on modifie la structure de base du projet

# Pratiquons ! - Vite (Partie 3)

Pré-requis :

- Avoir la ressource [ressources/vite-twig](#)

A télécharger ici :

# Twig & Vite & JSON

- Injection de données json
  - Données doivent être dans le dossier src/data
  - Ou avoir l'extension .twig.json + nom template
    - Ex : index.twig → index.twig.json (à côté)
- Les données json sont statiques
  - Elles sont écrites en dur au final dans le fichier HTML

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>


# Twig & Vite & JSON

- Plusieurs fichiers peuvent être importés en même temps, mais attention aux noms de clés si elles sont semblables entre les fichiers, vite tranchera

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Twig & Vite & JSON



```
{% for item in list %}  
    <li>  
        {{ item.name }}  
    </li>  
{% endfor %}
```

On parcourt un tableau d'objets (list) et pour chaque objet on affiche la clé "name"

Source(s) :

- <https://twig.symfony.com/>

# Pratiquons ! - Vite (Partie 4)

Pré-requis :

- Avoir la ressource [ressources/vite-twig](#)

A télécharger ici :

# Twig & Vite & JSON

- Il est possible de créer une page depuis un fichier JSON grâce à la clé “template” et le dossier layouts/



```
// my-page.json
{
  "template": "layouts/main.twig",
  "title": "100 % JSON"
}
```

Lorsqu'on accède à /my-page, on charge le template “layouts/main.twig” et on injecte la variable “title” dans le template

Source(s) :

- <https://vituum.dev/guide/template-engines.html#template-engines>
- <https://stackblitz.com/github/vituum/vituum/tree/main/examples/twig?file=package.json>



# Variables d'environnement (env vars)

- Permettent d'injecter du contenu statique dans nos fichiers
  - Par exemple : URL de serveur d'API
- Ne modifie pas le code source
  - Limite le risque de bugs, duplication de code et modifications inutiles dans un commit

# Variables d'environnement (env vars)

- Géré par défaut par vite
- Vite crée par défaut des env vars
  - MODE : production / developpement
  - PROD / DEV : booléen
  - ...

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/guide/env-and-mode.html>

# Variables d'environnement (env vars)

- Accessibles partout dans le projet (HTML/JS)
- Stockées dans un fichier .env
  - Possibilité d'en avoir un par env
    - .env.production, .env.developpement...

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/guide/env-and-mode.html>

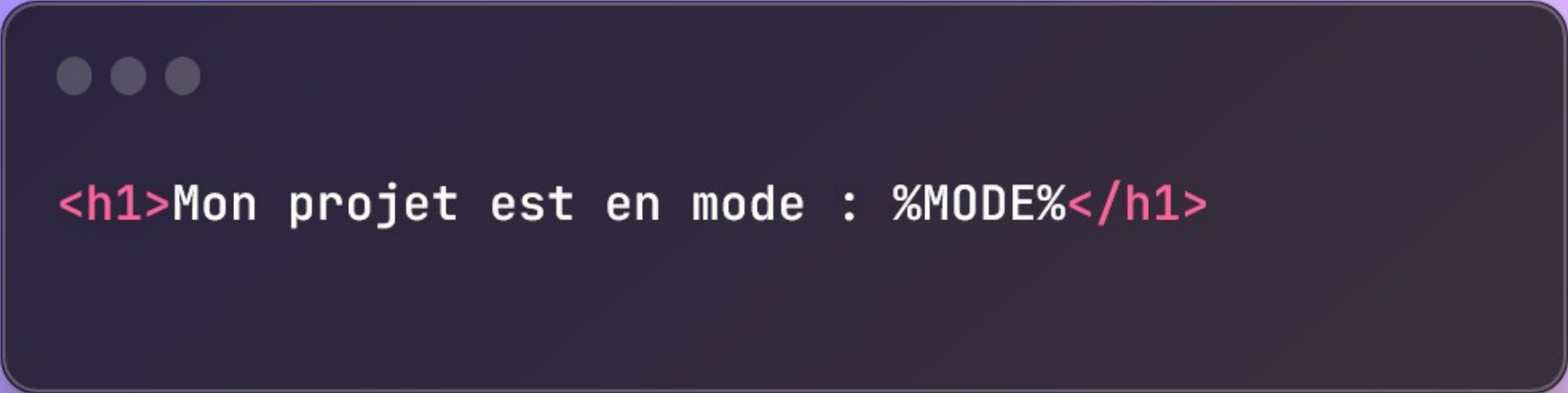
# Variables d'environnement (env vars)

- Accessibles partout dans le projet (HTML/JS)
- Stockées dans un fichier .env
  - Possibilité d'en avoir un par env
    - .env.production, .env.developpement...
- **Le contenu est accessible à l'utilisateur final**
  - Éviter de mettre des données sensibles

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/guide/env-and-mode.html>

# Variables d'environnement (env vars)



A terminal window with a dark background and three light gray window control buttons in the top-left corner. The text inside the terminal is written in a light blue monospace font. It shows an HTML template where the environment variable `%MODE%` is used within an `<h1>` tag.

```
<h1>Mon projet est en mode : %MODE%</h1>
```

On affiche la variable d'environnement "MODE" dans notre template (ça fonctionne également en HTML)

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/guide/env-and-mode.html>

# Variables d'environnement (env vars)

A code editor window with a dark background and rounded corners, set against a light purple background. The editor has three small grey circles in the top-left corner. It contains a single line of JavaScript code: `console.log(import.meta.env.MODE)`. The code is color-coded: `console.log` is green, `import` is pink, `meta` is blue, `env` is blue, and `MODE` is blue.

```
console.log(import.meta.env.MODE)
```

On affiche la variable d'environnement “MODE” dans notre fichier javascript

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/guide/env-and-mode.html>

## Point technique – env vars

- Créez un fichier de gabarit qui sera copié
  - Ex : `.env.dev` → `.env.dist.dev`
  - Le fichier `.env.dev` ne sera jamais commité
- Évitez de commiter le fichier `.env` qui sera modifié régulièrement

# Env vars & Vite

- Doivent être préfixées par “VITE\_”
  - Sinon la variable ne sera pas accessible dans le navigateur
- Vite charge
  - .env.developpement → vite
  - .env.production → vite build

Source(s) :

- <https://vitejs.dev/guide/env-and-mode.html>



# Pratiquons ! - Vite (Partie 5)

Pré-requis :

- Avoir la ressource [ressources/vite](#)

A télécharger ici :

# Conclusion

- Utilisation d'outil comme Vite est indispensable pour le développement front moderne
- Templating améliore le développement HTML et le rend plus simple

**Questions ?**

