

# Table des matières

---

- **Partie 1 - Utilisez les données et les types de données dans JavaScript**

1. [1. Tirez un maximum de ce cours](#)
2. [2. Déclarez des variables et modifiez leurs valeurs](#)
3. [3. Enregistrez vos données avec des types de données](#)
4. [4. Définissez des objets et leurs attributs avec des classes](#)
5. [5. Regroupez vos données avec les tableaux et les objets](#)
6. [6. Résumé de la partie 1](#)
  - [\\_Quiz : Vérifiez ce que vous avez appris sur les données et les types !](#)

- **Partie 2 - Gérez la logique d'un programme en JavaScript**

0. [1. Exécutez du JavaScript facilement](#)
1. [2. Choisissez la condition appropriée pour contrôler le déroulement de votre programme \(if, else, switch\)](#)
2. [3. Utilisez la bonne boucle pour répéter les tâches \(for, while\)](#)
3. [4. Gérez des erreurs et des exceptions dans votre programme](#)
4. [5. Résumé de la partie 2](#)
  - [\\_Quiz : Vérifiez ce que vous avez appris sur la logique informatique !](#)

- **Partie 3 - Écrivez du code propre et facile à maintenir**

0. [1. Travaillez sur les fonctions](#)
1. [2. Définissez des méthodes d'instance et des propriétés](#)
2. [3. Écrivez des fonctions propres](#)
3. [4. Testez qu'une fonction fait ce qu'elle dit](#)
4. [5. Déboguez votre fonction](#)
5. [6. Découvrez la récursivité : l'appel de fonctions à l'intérieur d'elles-mêmes](#)
6. [7. Résumé de la partie 3](#)
  - [\\_Quiz : Aidez à créer une application de suivi de livres pour les lecteurs !](#)

- **Partie 4 - Retenez les notions du cours**

0. [1. Résumé du cours](#)