Forum 4

* **[(2)](https://dclic.francophonie.org/my/courses.php" \o "Mes cours)**
* **[Parcours de formation](https://dclic.francophonie.org/course/)**
* **[D-CLiC](https://dclic.francophonie.org/mod/forum/discuss.php?d=3288" \l "cm_submenu_1)**

**[FR](https://dclic.francophonie.org/mod/forum/discuss.php?d=3288" \o ")**

[2Il y a 2 conversations non lues](https://dclic.francophonie.org/mod/forum/discuss.php?d=3288)

1. [Tableau de bord](https://dclic.francophonie.org/my/)
2. [Mes cours](https://dclic.francophonie.org/my/courses.php)
3. [CA-WEB1-02-25](https://dclic.francophonie.org/course/view.php?id=56" \o "Cours développement web niveau débutant (session février 2025))
4. [Semaine 4 : Introduction Javascript](https://dclic.francophonie.org/course/view.php?id=56&section=4)
5. [Forum semaine 4 : Introduction au langage Javascript](https://dclic.francophonie.org/mod/forum/view.php?id=1954" \o "Forum)
6. [Aide-mémoire pour les bases de JavaScript](https://dclic.francophonie.org/mod/forum/discuss.php?d=3288)

# **[Cours développement web niveau débutant (session...](https://dclic.francophonie.org/course/view.php?id=56)**

* **[Tableau de bord](https://dclic.francophonie.org/my)**
* **[Accueil du site](https://dclic.francophonie.org/?redirect=0)**
* **[Badges](https://dclic.francophonie.org/badges/mybadges.php)**
* **[Mes cours](https://dclic.francophonie.org/my/courses.php)**
* **[Tous les cours](https://dclic.francophonie.org/course/)**

**Course dashboard**

## **Forum semaine 4 : Introduction au langage Javascript**

### **Aide-mémoire pour les bases de JavaScript**

* [◄ Charte d'utilisation du forum](https://dclic.francophonie.org/mod/forum/discuss.php?d=3219)

窗体顶端

Type d’affichage

窗体底端

Réglages



### **Aide-mémoire pour les bases de JavaScript**

par [Faycel CHAOUA](https://dclic.francophonie.org/user/view.php?id=1775&course=56), mardi 4 mars 2025, 12:16

Nombre de réponses : 29

Bonjour,

Voici un aide-mémoire pour les bases de JavaScript, couvrant la liaison avec HTML, les variables, les boucles, les tests, et d'autres concepts fondamentaux.

### ****Aide-mémoire JavaScript****

#### ****1. Liaison de JavaScript avec HTML****

Pour intégrer JavaScript dans une page HTML, vous pouvez utiliser la balise <script>.

****Exemple :****

<!DOCTYPE html>

<html lang="fr">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>Page avec JavaScript</title>

</head>

<body>

<h1>Bonjour le monde !</h1>

<script>

// Votre code JavaScript ici

alert("Ceci est une alerte JavaScript !");

</script>

</body>

</html>

****Liaison externe :****

<script src="script.js"></script>

#### ****2. Variables****

Les variables sont utilisées pour stocker des données.

****Déclaration :****

let nom = "Alice"; // Variable modifiable

const age = 25; // Constante (non modifiable)

var ancien = "old"; // Ancienne méthode (à éviter)

****Types de données :****

****String**** : let texte = "Bonjour";

****Number**** : let nombre = 42;

****Boolean**** : let estVrai = true;

****Array**** : let tableau = [1, 2, 3];

****Object**** : let objet = { nom: "Alice", age: 25 };

#### ****3. Boucles****

Les boucles permettent de répéter des actions.

****Boucle**for**:****

for (let i = 0; i < 5; i++) {

console.log(i); // Affiche 0, 1, 2, 3, 4

}

****Boucle**while**:****

let i = 0;

while (i < 5) {

console.log(i); // Affiche 0, 1, 2, 3, 4

i++;

}

****Boucle**for...of**(pour les tableaux) :****

let tableau = [10, 20, 30];

for (let valeur of tableau) {

console.log(valeur); // Affiche 10, 20, 30

}

#### ****4. Tests conditionnels****

Les tests permettent d'exécuter du code en fonction de conditions.

**if...else**:****

let age = 18;

if (age >= 18) {

console.log("Majeur");

} else {

console.log("Mineur");

}

**switch**:****

let jour = "Lundi";

switch (jour) {

case "Lundi":

console.log("C'est le début de la semaine !");

break;

case "Vendredi":

console.log("Bientôt le week-end !");

break;

default:

console.log("Jour ordinaire.");

}

#### ****5. Fonctions****

Les fonctions permettent de regrouper du code réutilisable.

****Déclaration :****

function direBonjour(nom) {

return "Bonjour, " + nom + " !";

}

console.log(direBonjour("Alice")); // Affiche "Bonjour, Alice !"

****Fonction fléchée (ES6) :****

const direBonjour = (nom) => `Bonjour, ${nom} !`;

console.log(direBonjour("Bob")); // Affiche "Bonjour, Bob !"

#### ****6. Manipulation du DOM****

JavaScript permet de manipuler les éléments HTML.

****Sélection d'éléments :****

let titre = document.getElementById("titre"); // Par ID

let paragraphes = document.querySelectorAll("p"); // Par sélecteur CSS

****Modification de contenu :****

titre.textContent = "Nouveau titre";

****Ajout d'événements :****

let bouton = document.querySelector("button");

bouton.addEventListener("click", function() {

alert("Bouton cliqué !");

});

#### ****7. Tableaux (Arrays)****

Les tableaux sont des listes ordonnées d'éléments.

****Création et manipulation :****

let fruits = ["Pomme", "Banane", "Orange"];

fruits.push("Kiwi"); // Ajoute un élément

fruits.pop(); // Supprime le dernier élément

console.log(fruits[0]); // Affiche "Pomme"

****Méthodes utiles :****

map() : Transforme chaque élément.

filter() : Filtre les éléments.

reduce() : Réduit le tableau à une valeur.

#### ****8. Objets****

Les objets permettent de stocker des données structurées.

****Création et accès :****

let personne = {

nom: "Alice",

age: 25,

saluer: function() {

return "Bonjour, je m'appelle " + this.nom;

}

};

console.log(personne.nom); // Affiche "Alice"

console.log(personne.saluer()); // Affiche "Bonjour, je m'appelle Alice"

#### ****9. Gestion des erreurs****

Utilisez try...catch pour gérer les erreurs.

****Exemple :****

try {

let resultat = 10 / 0;

if (!isFinite(resultat)) {

throw new Error("Division par zéro !");

}

} catch (erreur) {

console.log(erreur.message); // Affiche "Division par zéro !"

}

#### ****10. Méthodes utiles****

****Chaînes de caractères :****

let texte = "Bonjour";

console.log(texte.toUpperCase()); // "BONJOUR"

console.log(texte.length); // 7

****Nombres :****

let nombre = 3.14159;

console.log(nombre.toFixed(2)); // "3.14"

### ****Conclusion****

Ce guide couvre les bases de JavaScript pour commencer à développer des fonctionnalités interactives sur vos pages web.

Bonne programmation !

Cordialement,  
Faycel CHAOUA  
Votre tuteu