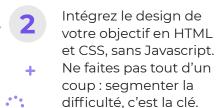
Développement

Définissez par écrit ce que vous voulez faire : ce qui se conçoit bien s'énonce clairement!



Découpez le plus possible la logique de votre code en souslogiques. Ecrivez chaque bout de code l'un après l'autre en prenant soin de bien les tester à chaque fois.

Indentez votre code et commentez-le au fur et à mesure pour qu'il reste facilement maintenable et évolutif.



Définitions 🔎

Variable

Association d'un nom à une valeur. Elle est déclarée via un mot-clé et peut prendre plusieurs formes : texte, nombre, booléen, etc.

Indentation

Mise en forme qui facilite la lecture des lignes de code.

Opérateurs logiques

Caractères spéciaux qui permettent de lier plusieurs conditions ou de comparer des valeurs.

&& || < > >= <= == !=

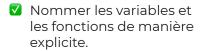
POO (Programmation Orientée Objet)

Modèle qui consiste à définir et faire interagir des éléments que l'on appelle "objets".

Objet

Représentation qui se rattache au monde physique : un livre, une page de livre, une lettre.

Bonnes pratiques



- Coder en POO pour regrouper les blocs de logique.
- Pratiquer avec des projets personnels, l'expérience est la clé du succès.
- Prendre en compte la portée des variables.
- Analyser les erreurs dans la console.
- ✓ Lire les documentations.

Erreurs classiques



- X Faire des fonctions trop longues qui font trop de choses.
- Utiliser le mauvais type de variable (on ne peut pas faire d'opération mathématique sur des chaînes de caractères).

