



Eval JS CDA

Durée Totale du Module: 7H

Jean-François Pech

Relu, validé & visé par :

Jérôme CHRETIENNE
Sophie POULAKOS
Mathieu PARIS

Date création :

03/03/2023

<u> Date révision :</u>

10/03/2023









Evaluation Javascript	3
Révisions Javascript	7
Fondamentaux JavaScript	7
Tableaux	10
Déclaration et manipulation	10
Parcourir un tableau	10
Objets	11
Créer un objet	11
Parcourir les propriétés	11
Classes (notions de base)	12
DOM & Événements	13
Sélection d'éléments	13
Écouter un événement	13
Modifier le DOM	13
Créer / Supprimer un élément	13
API & fetch() (introduction)	14
Appel basique	14











Evaluation Javascript

Contexte utilisateur

L'utilisateur souhaite organiser sa journée en listant des activités à faire le matin, l'après-midi ou le soir. Il souhaite également s'inspirer d'idées via des suggestions automatiques.

Fonctionnalités

1. Ajouter une activité

L'utilisateur peut écrire une activité dans un champ texte.

Il choisit un moment de la journée (matin / après-midi / soir).

En cliquant sur "Ajouter", l'activité apparaît dans la section correspondante.

2. Supprimer une activité

Chaque activité affichée doit proposer un bouton pour la supprimer.

3. Filtrer les activités

Un menu (ou des boutons) permet de filtrer les activités affichées :

Toutes / Matin uniquement / Après-midi uniquement / Soir uniquement

4. API externe

Un bouton suggestions permet de pré-remplir le champs de texte à partir des données d'une API https://api.chucknorris.io/

5. Background Animé

Intégrer la librairie VantaJs pour avoir un background animé

https://www.vantajs.com/













Visuels d'exemple

initial:





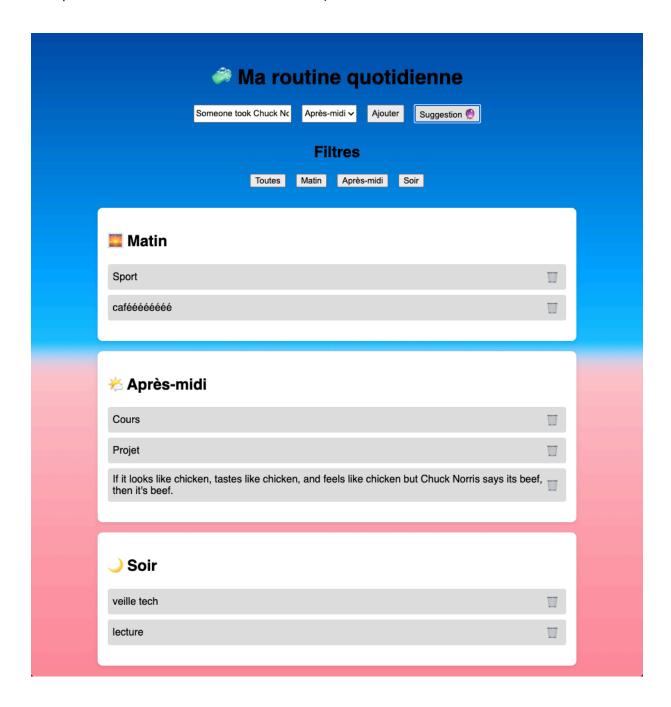
10/03/2023







L'utilisateur a rajouté des activités selon les périodes (et il a utilisé la feature de suggestion pour pré remplir le champ de texte avec une citation de Chuck Norris)









L'utilisateur peut filtrer ses activités

(par exemple il veut afficher uniquement les activités prévues l'après-midi):









Révisions Javascript

Fondamentaux JavaScript

Types de données

string: "Bonjour"

number: 42, 3.14

boolean : true, false

array : ["pomme", "banane"]

• object : { nom: "Alice", age: 30 }

• undefined / null

Déclaration de variables

• let : valeur modifiable

• const : valeur constante

let score = 10;
const nom = "Jean";









Opérateurs

Mathématiques: +, -, *, /, %

Comparaison : ===, !==, >, <

Logiques: &&, ||,!

Structures de contrôle

```
if (age >= 18) {
  console.log("Majeur");
} else {
  console.log("Mineur");
for (let i = 0; i < 5; i++) {
  console.log(i);
```

- If/else
- switch
- For, while, ForeEach (sur les tableaux), For...Of, For...In
- Foreach











Fonctions

```
function direBonjour(nom) {
  return "Bonjour " + nom;
}
console.log(direBonjour("Alice"));
```

- Déclaration / appel
- Paramètres
- Valeur de retour
- Fonctions anonymes & fléchées (à introduire plus tard)

Scope (portée)

```
let a = 10;
function test() {
  let b = 5;
  console.log(a); // OK
  console.log(b); // OK
}
console.log(b); // Erreur : b n'existe pas ici
```











Tableaux Déclaration et manipulation

```
let fruits = ["pomme", "banane"];
fruits.push("orange");
fruits[0]; // "pomme"
fruits.length; // 3
```

Parcourir un tableau

```
for (let fruit of fruits) {
  console.log(fruit);
}
fruits.forEach(fruit =>
console.log(fruit));
```

Méthodes utiles

```
push(), pop()
shift(), unshift()
splice(), slice()
includes(), indexOf()
```





03/03/2023

10/03/2023









Objets Créer un objet

```
let personne = {
  nom: "Alice",
  age: 30,
  saluer: function () {
    console.log("Bonjour !");
  }
};
console.log(personne.nom); // "Alice"
```

Parcourir les propriétés

```
for (let cle in personne) {
  console.log(cle + " : " +
personne[cle]);
}
```







03/03/2023

Date révision :

10/03/2023









Classes (notions de base)

À utiliser en version simplifiée pour les plus avancés

```
class Animal {
  constructor(nom) {
    this.nom = nom;
  }

  crier() {
    console.log(`${this.nom} fait du bruit.`);
  }
}

let chat = new Animal("Misty");
chat.crier(); //Misty fait du bruit
```













DOM & Événements

Sélection d'éléments

```
document.getElementById("monId")
document.querySelector(".maClasse")
```

Écouter un événement

```
bouton.addEventListener("click", function() {
   alert("Clic !");
});
```

Modifier le DOM

```
element.innerText = "Hello";
element.innerHTML = "<strong>Texte</strong>";
element.classList.add("actif");
```

Créer / Supprimer un élément

```
let p = document.createElement("p");
p.textContent = "Nouveau paragraphe";
document.body.appendChild(p);
p.remove();
```





Date révision : 10/03/2023









API & fetch() (introduction)

Appel basique

```
fetch("https://api.jokes.one/jod")
   .then(response => response.json())
   .then(data => {
      console.log(data);
   });
```

- Notion de Promesse
- Accès aux données JSON
- Affichage dynamique d'une réponse API (bonus)

Des ressources

- MDN JavaScript
- DevDocs
- OpenClassrooms Apprenez à coder avec JavaScript
- CodePen / JSFiddle pour tester le code



10/03/2023



