



DOCUMENT ELEVE : JAVASCRIPT

Objectif

A l'issue de cette activité, vous serez capable de :

- Utiliser des variables et des opérateurs
- Ecrire du code mettant en œuvre des conditions, des boucles, des chaînes de caractère, des tableaux et des objets.
- Écrire et exécuter des fonctions JavaScript avec passage de paramètres

L'objectif est d'ancrer les concepts que vous avez commencé à voir dans le mini projet "machine à café".

Consignes

La semaine dernière, vous aviez réalisé votre code sur un éditeur en ligne <https://jsbin.com/>, vous allez maintenant **développer sur votre poste**.

Javascript est un langage qui a été créée principalement pour rendre des pages webs dynamiques (nous verrons en détails comment rendre dynamique des pages prochainement). Récupérer les consignes directement sur le réseau local de l'école.

Pour utiliser du javascript dans une page html, il suffit d'ajouter une balise :

```
<script type="text/javascript">  
  // vous pouvez écrire du javascript ici
```

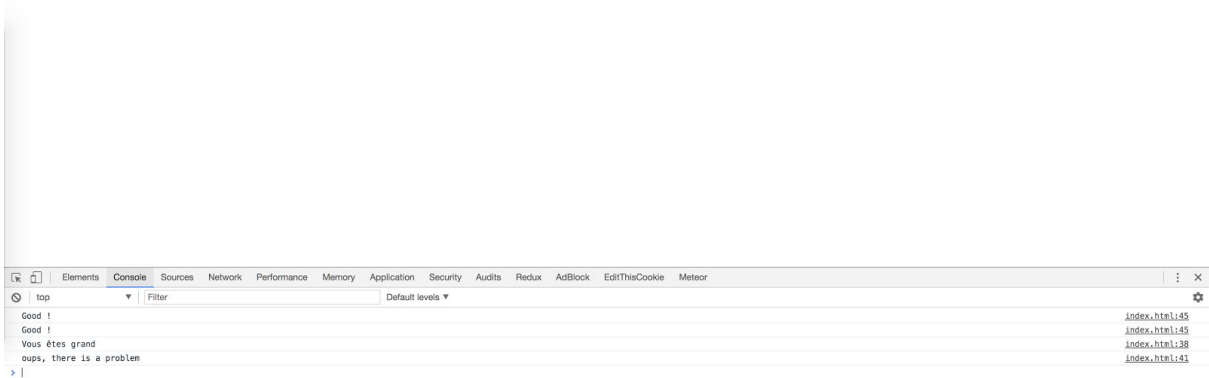
```
</script>
```

À l'intérieur de votre balise `<body>` html.

Prenez par exemple, le fichier **index.html** du répertoire `exo-0`, et ouvrez la console javascript (sur chrome, faites un clic droit inspecter puis sélectionner l'onglet console).

Vous devriez avoir une page comme ceci :

Exercice 0



La console est un outil fondamental qu'il faut toujours avoir ouvert lorsque vous faites du javascript.

Vous vous souvenez sûrement du cours HTML/CSS que vous pouvez insérer du code CSS directement dans la page HTML. On vous a aussi probablement dit que ce n'était pas une bonne pratique car nous pouvons avoir plusieurs centaines de lignes de CSS et donc un fichier HTML énorme, c'est la même chose pour le Javascript, nous pouvons inclure du code Javascript dedans mais ce n'est pas le moyen recommandé.

À la place, nous pouvons écrire

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

Pour inclure le contenu d'un fichier javascript directement. C'est sur cette base que sont écrites les exercices 1 à 6.

Ouvrez le fichier `index.html` du répertoire `exo-1` dans votre navigateur et ouvrez la console javascript. Vous verrez afficher **'Hello from file'**

Modalité

- La production doit être individuelle (chacun doit écrire du code)

Livrables

- Les exercices complétés.

Ressources

- Khan Academy propose de très bon exercice pour apprendre le javascript avec un côté ludique :
<https://www.khanacademy.org/computing/computer-programming/programming>

Annexe : IDE

Vous avez jusqu'à maintenant utilisé un environnement dédié sur le Web (JSBin) pour écrire votre code. Pour écrire du code - quel que soit le langage - on utilise en général un environnement dédié, un Integrated Development Environment - IDE.

Ces outils - qui sont en général plus qu'un simple éditeur - permettent de gérer un ensemble de fichiers (par exemple des codes sources JavaScript, des pages HTML, des fichiers de styles CSS, ...) qui ensemble forme un projet.

Il en existe un certain nombre, avec chacun leurs avantages et leurs inconvénients et le choix est souvent guidé par le ou les langages utilisés dans un projet, les fonctionnalités attendues (ce que l'IDE peut apporter comme aides au développement) et la plateforme de développement (essentiellement Windows, Linux, MacOS). Le choix est également fait selon les goûts de chacun, l'idée étant de garder le développement indépendant du choix de l'IDE/éditeur - même si certaines entreprises/équipes décident d'imposer un outil en particulier pour faciliter le partage entre développeurs.

C'est avec cette dernière idée que nous vous invitons à utiliser - au moins dans un premier temps - Visual Studio Code de Microsoft (<https://code.visualstudio.com>). Après l'installation de cet IDE, une première ressource s'ouvre pour la prise en main de l'outil. Vous pouvez à tout moment ré-ouvrir le "terrain de jeu" depuis le menu Aide/Help, puis Interactive Playground. Un raccourci à connaître pour retrouver toutes les commandes est Ctrl+Shift+P.