295 JS, API {REST}

Table des matières

[API-{REST} 2](#_Toc188428951)

[CRUD: 2](#_Toc188428952)

[HTTP réponse avec un code 2](#_Toc188428953)

[= == === 3](#_Toc188428954)

[Table JS 3](#_Toc188428955)

[Objects 3](#_Toc188428956)

[Bitwise Operators 3](#_Toc188428957)

[Npm 4](#_Toc188428958)

[Corrections 4](#_Toc188428959)

[Объекты (Objects) 5](#_Toc188428960)

[Массивы (Arrays) 5](#_Toc188428961)

[Таблицы (Массив объектов, JSON-данные) 5](#_Toc188428962)

[Функции (Functions) 5](#_Toc188428963)

[Циклы (Loops) 6](#_Toc188428964)

[Условия (If, Switch, Тернарный оператор) 6](#_Toc188428965)

[Промисы и Async/Await (Асинхронный код) 7](#_Toc188428966)

[Работа с DOM (Изменение HTML через JS) 7](#_Toc188428967)

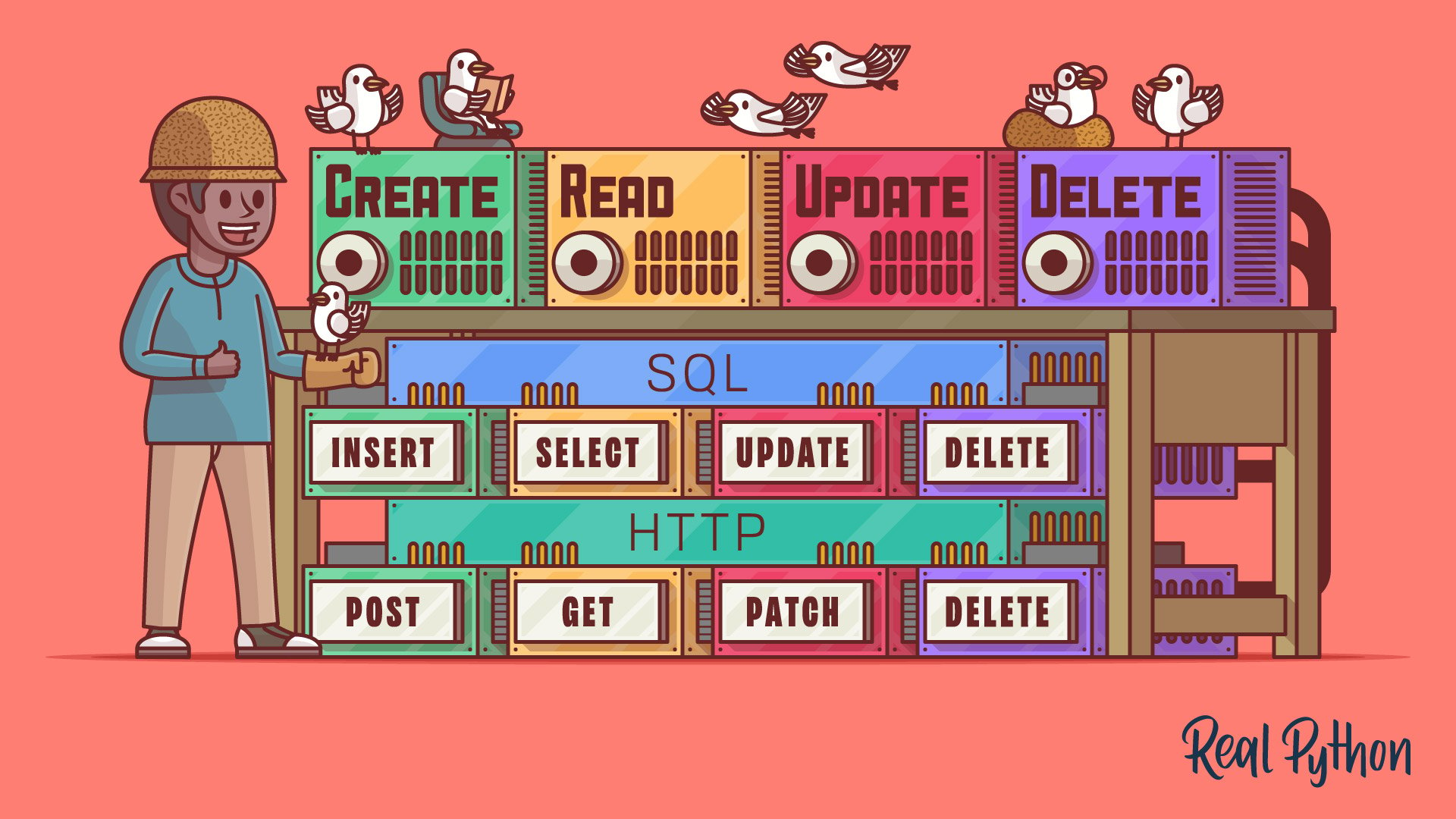
[Классы (Объектно-Ориентированное Программирование, ООП) 8](#_Toc188428968)

[Fetch API (Работа с сервером) 8](#_Toc188428969)

[Webographie 9](#_Toc188428970)

# API-{REST}

## CRUD:



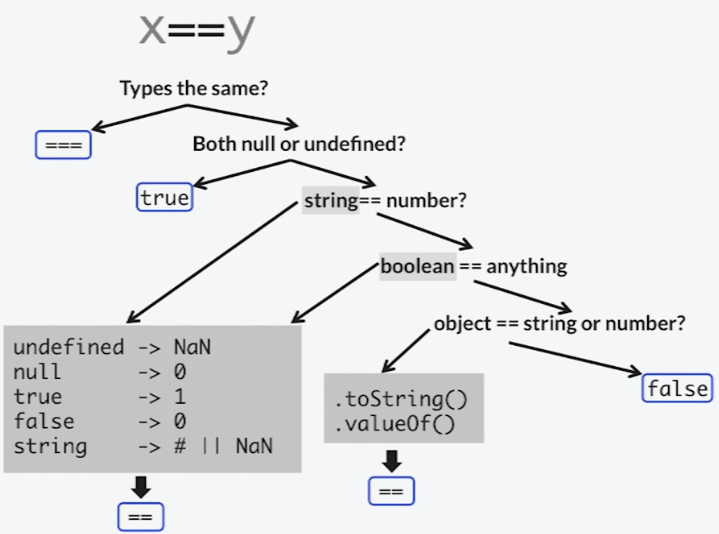
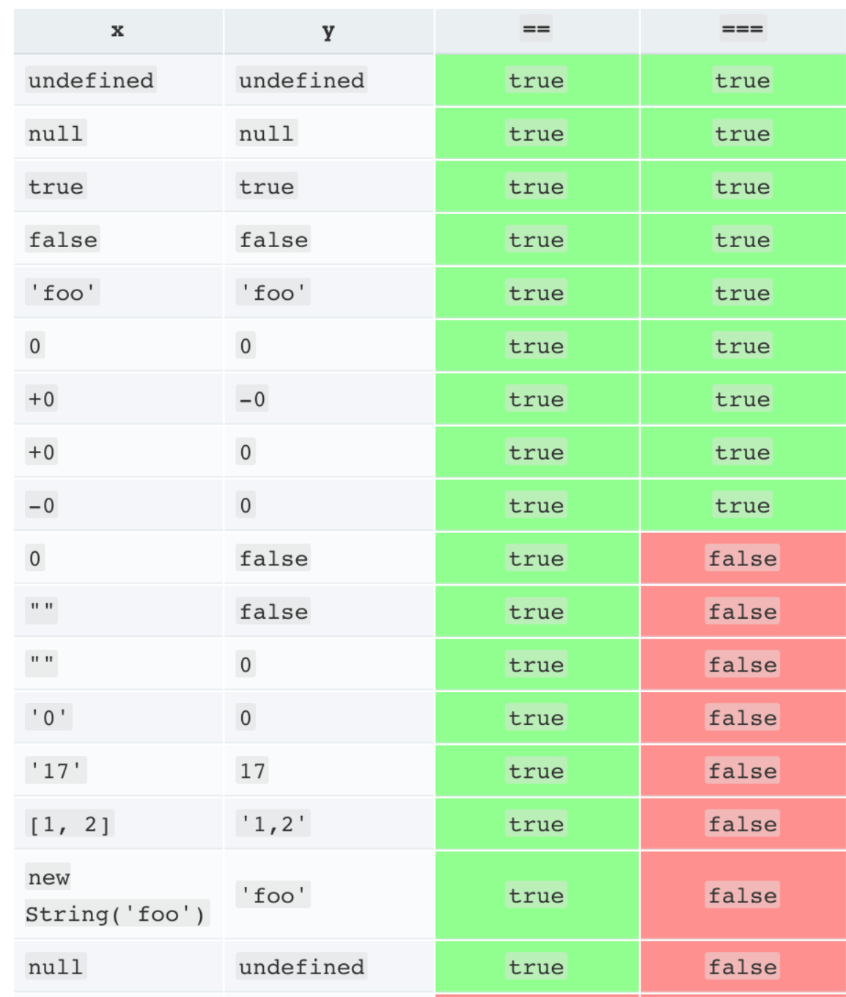
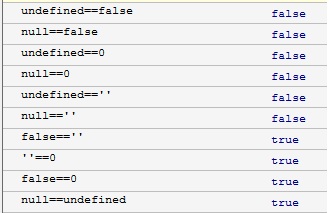
## HTTP réponse avec un code

Lorsque vous envoyez une requête au serveur, le serveur vous renvoie une réponse avec un code d'état retour HTTP qui n'est pas visible dans votre navigateur.

**Chaque code est composé de 3 chiffres.**

* **1xx : informatif :** communique une information au client ;
* **2xx : succès :** indique que la demande du client a été acceptée avec succès ;
* **3xx : redirection :** indique que le client doit prendre des mesures supplémentaires pour terminer sa demande ;
* **4xx : erreur du client :** indique une erreur de la part du client ;
* **5xx : erreur du serveur :** indique une erreur de la part du serveur.

# = == ===



**== (valeur)**

**===(valeur , type)**

## Table JS

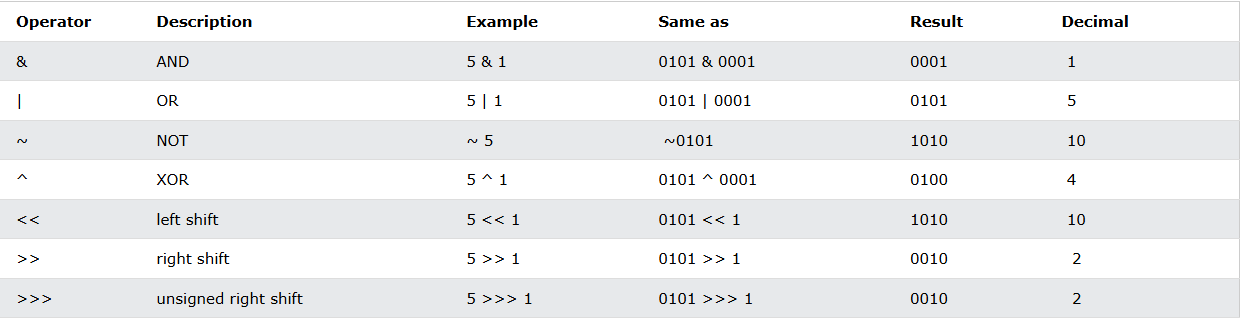
const products =[{id: 1, name: "Dan"},{id: 2, name: "Anne"},];

const table =[{a,b,c,},{a,b,c,}];

## Objects

const car = {type:"Fiat", model:"500", color:"white"};

## Bitwise Operators



# Npm

 *« package.json »*

* npm (Node Package Manager) — это менеджер пакетов для Node.js. Он позволяет устанавливать, обновлять и удалять зависимости, а также управлять пакетами и скриптами вашего проекта.
* **npm init** Создаёт файл package.json, который хранит информацию о проекте и его зависимостях.
* **npm install** или **npm i** Устанавливает зависимости, указанные в package.json.
* **npm update** Обновляет все зависимости проекта до последних версий, совместимых с указанными в package.json.
* **npm start** **(raccourci)** Запускает скрипт start, указанный в package.json. \*\**Fonctionne uniquement si* ***un script "start" est défini*** *dans* ***package.json****.\*\**
* **npm run start :** Fonctionne **toujours**, même si "start" n'est pas un script spécial. \*\**Peut être utilisé pour exécuter n'importe quel script défini dans* ***package.json****.*\*\*
* Pour la commande ***npm install*** quelle est la différence entre l'option ***--save*** et l'option ***--save-dev*** ?
* ***--save*** : il se mets dans package.json est ajouté dans"Dependencies".
* ***--save-dev*** : il se mets dans package.json est ajouté dan"devDependencies".

## Corrections

**nodemon** pour redemarer server autumatiquement (comme live server après chaque Ctrl +S).

## Объекты (Objects)

Объект – это структура, которая хранит **пары "ключ: значение"**.

let person = {

  name: "Yosef",

  age: 25,

  isStudent: true,

  sayHello: function() {

      console.log("Привет, меня зовут " + this.name);

  }

};

console.log(person.name);  // "Yosef"

person.sayHello();         // "Привет, меня зовут Yosef"

✅ **Методы объектов** – это функции внутри объектов.  
✅ **this** используется для доступа к свойствам объекта.

## Массивы (Arrays)

Массив – это список значений.

let fruits = ["🍎", "🍌", "🍊"];

console.log(fruits[0]);  // "🍎"

console.log(fruits.length);  // 3

fruits.push("🍇");  // Добавить элемент

console.log(fruits);  // ["🍎", "🍌", "🍊", "🍇"]

✅**Методы массива:** .push(), .pop(), .shift(), .unshift(), .map(), .filter(), .reduce().

|  |  |
| --- | --- |
| .push() | Добавляет элемент в конец массива |

|  |  |
| --- | --- |
| .pop() | Удаляет последний элемент массива |

|  |  |
| --- | --- |
| .unshift() | Добавляет элемент в начало массива |

|  |  |
| --- | --- |
| .shift() | Удаляет первый элемент массива |

|  |  |
| --- | --- |
| .splice(start, deleteCount, ...items) | Удаляет, заменяет или добавляет элементы в массив |

|  |  |
| --- | --- |
| .slice(start, end) | Возвращает копию части массива |

## Таблицы (Массив объектов, JSON-данные)

Если нужно хранить **список объектов**, это называется **таблицей данных**:

let users = [

  { id: 1, name: "Yosef", age: 25 },

  { id: 2, name: "Anna", age: 30 }

];

console.log(users[1].name);  // "Anna"

✅ Часто используется для API и базы данных.

## Функции (Functions)

Функции могут быть **обычными** или **стрелочными**:

// Обычная функция

function sum(a, b) {

  return a + b;

}

// Стрелочная функция

let multiply = (a, b) => a \* b;

console.log(sum(5, 3));  // 8

console.log(multiply(5, 3));  // 15

## Циклы (Loops)

Циклы позволяют перебирать массивы и объекты.

let numbers = [10, 20, 30];

// for

for (let i = 0; i < numbers.length; i++) {

    console.log(numbers[i]);  // 10, 20, 30

}

// forEach (только для массивов)

numbers.forEach(num => console.log(num));

// for...in (для объектов)

let person = { name: "Yosef", age: 25 };

for (let key in person) {

    console.log(key + ": " + person[key]);

}

// for...of (для массивов)

for (let num of numbers) {

    console.log(num);

}

✅ forEach() удобен для массивов.  
✅ for...in работает с объектами.  
✅ for...of лучше использовать для массивов.

## **Условия (If, Switch, Тернарный оператор)**

let age = 18;

if (age >= 18) {

    console.log("Совершеннолетний");

} else {

    console.log("Несовершеннолетний");

}

// Тернарный оператор (короткая запись)

let status = (age >= 18) ? "Взрослый" : "Ребёнок";

console.log(status);

// Switch-case

let fruit = "🍎";

switch (fruit) {

    case "🍎":

        console.log("Это яблоко");

        break;

    case "🍌":

        console.log("Это банан");

        break;

    default:

        console.log("Неизвестный фрукт");

}

✅ if...else для логики.  
✅ switch для множественных условий.  
✅ ? : (тернарник) – для коротких условий.

## Промисы и Async/Await (Асинхронный код)

В JavaScript код может быть **асинхронным** (например, запросы в базу или API).

// Промис

let fetchData = new Promise((resolve, reject) => {

  setTimeout(() => resolve("Данные загружены"), 2000);

});

fetchData.then(data => console.log(data));  // Выведет "Данные загружены" через 2 секунды

// Async/Await

async function getData() {

  let result = await fetchData;

  console.log(result);

}

getData();

✅ Promise и async/await нужны для работы с задержками и API.

## Работа с DOM (Изменение HTML через JS)

JavaScript позволяет изменять страницу:

document.getElementById("myText").innerHTML = "Привет, мир!";

Полный пример:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

    <title>JS в HTML</title>

</head>

<body>

    <p id="myText">Текст</p>

    <button onclick="changeText()">Изменить</button>

    <script>

        function changeText() {

            document.getElementById("myText").innerHTML = "Новый текст!";

        }

    </script>

</body>

</html>

✅ document.getElementById("id") – изменение HTML-элементов.  
✅ onclick – обработка событий.

## Классы (Объектно-Ориентированное Программирование, ООП)

Как и в C#, в JavaScript есть **классы и объекты**:

class Car {

  constructor(brand, year) {

      this.brand = brand;

      this.year = year;

  }

  showInfo() {

      console.log(`Марка: ${this.brand}, Год: ${this.year}`);

  }

}

let myCar = new Car("Toyota", 2022);

myCar.showInfo();  // "Марка: Toyota, Год: 2022"

✅ class – создание класса.  
✅ constructor – конструктор класса.  
✅ this – обращение к свойствам объекта.

## Fetch API (Работа с сервером)

Если нужно отправить GET/POST-запрос на сервер:

fetch("https://jsonplaceholder.typicode.com/todos/1")

    .then(response => response.json())

    .then(data => console.log(data));

✅ Используется для взаимодействия с API.

## Arrow function

(value) => { logic } //formule générale

const add = (a, b) => a + b;

**Если функция возвращает объект, нужно обернуть его в ():**

const getUser = (id) => ({ id: id, name: "Yosef" });

console.log(getUser(1)); // Выведет: { id: 1, name: 'Yosef' }

## console.log

console.log(` text ${variable}`); en C#: Console.Write($"{variable} text") ; **//permet d'insérer directement des variables dans une chaîne de caractères**

## Promise

**Promise** — это объект, который представляет результат асинхронной операции. Он может быть в одном из трёх состояний:

1. **Pending (ожидание)** — операция еще не завершена.
2. **Resolved (выполнено)** — операция завершена успешно.
3. **Rejected (отклонено)** — операция завершена с ошибкой.

**Promise** используется для работы с асинхронным кодом, чтобы избежать "адского коллбэка" (callback hell), делая код более понятным и удобным для чтения.

let promise = new Promise((resolve, reject) => {

  let success = true; // Попробуй изменить на false для ошибки

  if (success) {

    resolve("Операция успешна!");

  } else {

    reject("Произошла ошибка.");

  }

});

promise

  .then((result) => console.log(result))   // Вывод: Операция успешна!

  .catch((error) => console.log(error));   // Если error: Произошла ошибка.

 **.then()** — вызывается при успешном завершении операции.

 **.catch()** — вызывается, если произошла ошибка.

* **.finally()** — выполняется в любом случае, независимо от успешности.

## Sync/await

**async/await** — это синтаксический сахар, который упрощает работу с асинхронными операциями, используя Promise под капотом. Это позволяет писать асинхронный код так, как если бы он был синхронным, улучшая читаемость и облегчая обработку ошибок.

* **async** — ключевое слово перед функцией, чтобы она возвращала **Promise**.
* **await** — используется внутри **async** функции и приостанавливает выполнение до тех пор, пока **Promise** не вернёт результат.

// Функция, возвращающая Promise

function fetchData() {

  return new Promise((resolve) => {

    setTimeout(() => resolve("Данные загружены!"), 2000);

  });

}

// Функция, использующая async/await

async function getData() {

  try {

    let result = await fetchData(); // Ожидаем завершения fetchData

    console.log(result); // Вывод: Данные загружены!

  } catch (error) {

    console.error("Ошибка:", error);

  }

}

getData();

 **fetchData()** — возвращает Promise, который будет выполнен через 2 секунды.

 **await fetchData()** приостанавливает выполнение кода, пока Promise не завершится.

 Если всё прошло успешно, результат будет выведен в консоль.

# Webographie

<https://www.w3schools.com/jsref/jsref_map_get.asp>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Array/reduce>

<https://chatgpt.com/c/672e2b2b-8fd0-800b-a0f5-ab8ae8515f66> JS-Cheatlist