

Instructions

L'objectif attendu est l'apprentissage/renforcement des compétences suivantes:

- Web Frontend: HTML, CSS, Javascript

Suivez les différents liens pour chaque domaine de compétence ci-dessous.

Si un domaine vous est familier, passez au suivant.

Suivez les tutoriaux adaptés à votre niveau.

Pour chaque compétence, il vous est précisé les concepts indispensables à comprendre.

Passez au domaine de compétence suivant lorsque vous avez compris les concepts listés et terminé les exercices.

Contenu

Instructions	0
Les bases du Web	1
Javascript Client.....	2

Les bases du Web

A l'issue de ce chapitre, vous devez être capable de :

- Comprendre les entêtes et les méthodes HTTP
- Comprendre les contrôles d'accès HTTP (CORS)
- Comprendre le rôle et l'utilité d'un serveur Web
- Structurer un document HTML
- Mettre en forme un document HTML avec CSS

1. Le protocole HTTP

- a. <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTTP>
 - i. Les entêtes et méthodes HTTP
 - ii. Les contrôles d'accès HTTP (CORS)
- b. <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Apprendre/Qu'est-ce-qu'un-serveur-web>
 - i. Le rôle et l'utilité d'un serveur Web

2. HTML

- a. <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML>
 - i. Structure d'un document HTML5
 - ii. Sémantique des balises
 - iii. Attributs universels

3. CSS

- a. <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS>
 - i. La syntaxe CSS
 - ii. Positionner les éléments (flexbox, grid, display)

Tutoriel complet HTML/CSS:

<https://www.pierre-giraud.com/html-css-apprendre-coder-cours/introduction/>

Exercices:

Réaliser l'interface HTML suivante :



- Vous devez respecter les couleurs et la position des éléments
- Le choix des photos vous appartient
- Réalisez une version avec CSS GRID et une avec CSS FLEXBOX
- Javascript interdit

Javascript Client

A l'issue de ce chapitre, vous devez être capable de :

- Utiliser la console d'un navigateur
- Manipuler les variables, structures et fonctions Javascript
- Comprendre le modèle objet de Javascript
- Lire, interpréter et construire un fichier JSON
- Utiliser les fonctions de rappel
- Utiliser les promesses
- Écouter et déclencher des événements
- Manipuler le DOM (Document Object Model)
- Lire des données distantes avec AJAX (Asynchronous Javascript And Xml)

1. Javascript

- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript>
 - Le modèle Objet de Javascript (prototypes et classes)
 - Le DOM (Document Object Model)
 - Les fonctions de rappel
 - Les événements

2. JSON

- <https://stph.scenari-community.org/contribs/doc/cdt/json1/co/json1.html>
- <https://arfp.eu/ressources/Web/Le%20format%20JSON.pdf>

3. Promesses Javascript

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript/Guide/Utiliser_les_promesses

4. AJAX: XMLHttpRequest

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/XMLHttpRequest/Utiliser_XMLHttpRequest

5. AJAX: L'api FETCH

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Fetch_API
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Fetch_API/Using_Fetch

Tutoriel complet Javascript Client:

<https://www.pierre-giraud.com/javascript-apprendre-coder-cours/introduction/>

Exercices :

- Réaliser les exercices du document suivant:
 - o <https://arfp.eu/ressources/Web/AJAX%20-%20Exercices.pdf>
- Réaliser 2 versions de chaque exercice:
 - o Une version utilisant l'objet [XMLHttpRequest](#) pour les requêtes AJAX
 - o Une version utilisant [l'API Fetch](#) pour les requêtes AJAX
- Comparer les 2 versions

--- FIN DU DOCUMENT ---

<http://www.arfp.asso.fr>