Introduction au javascript

**Cours 1**

**Cours 2**

* Un Objet littéral est sous forme de JSON.
* Tableaux
  + a[1] , le 1 est transformé en chaîne de caractères
* Objets :
  + Il y a des propriétés immuables : il est impossible d’ajouter une propriété à ces objets : number, string, boolean
  + Il n’y a pas de protection dans un objet sur les propriétés (private/public/protected). Tout est “public”. Il faut passer par une fonction d’encapsulation qui contient la propriété que l’on souhaite protéger, et que l’on peut obtenir seulement en lecture avec une fonction à l’intérieur qui la retourne.
* Fonctions :
  + En js, ce sont des objets comme les autres.
  + Une fonction peut donc être une méthode
  + Il n’est pas obligatoire de nommer une fonction, il est déconseillé de nommer une fonction
  + Une fonction est assignable à la propriété d’un objet
  + Les arguments sont à titre indicatifs, ce n’est pas un vrai array, mais un pseudo. On peut accéder au nombre d’arguments déclarés.
  + this : appel en tant que fonction pure, renvoie windows, en tant méthode, obtient l’objet appelé, en tant que constructeur “this” renvoie un nouvel objet créé.

**Cours 3**

ECMA Script 6 est un ensemble de normes pour les langages de programmation de type type script. Voici les principales normes :

* Let
* Const
* Set = tableau à valeurs uniques
* Map = hashmap
* String interpolation : utiliser les $() pour concaténer des entiers à des chaînes de caractères.
* Destructuring
* Valeur de retour
* Il est possible d’avoir des valeurs par défaut dans une fonction :
  + ex : function(x,y=2)
  + ex objet : function({start=0, end=-1} ())
* Rest & Spread