

Rappel FRONT-END

HTML – CSS – JAVASCRIPT – SUR BASE DU PACMAN

Objectifs du cours

Compréhension et maîtrise du web client

Réalisation d'un jeu PacMan

Opérateurs

Arithmétiques (sur des nombres float ou int) : + - / * %

Relationnels (comparaison) : < <= > >= == !=

Logiques : && || !

Unaires (sur une valeur) : ++ -- + -

Assignation : = += -= *= /=

Concaténation (sur des chaînes) : +

Conditionnel ternaire : ?: (Ex : rep = (w < x) ? y : z;)

Boucles et condition

Si : `if (condition) { Bloc }`

Sinon : `if (condition) {Bloc} else { Bloc }`

Faire ... tant que : `do {Bloc} while (condition)`

Tant que ... faire : `while (condition) {Bloc}`

Pour : `for (début; condition; itération) {Bloc}`

Pour ... dans : `for(var in tableau) {Bloc}`

Continuer : `continue;`

Rompre : `break;`

Selon : `switch (expression) { case val1: Bloc case val2: Bloc default: Bloc }`

Les fonctions

Déclaration :

```
function nomFonction(param1,param2,paramX)
{
  Bloc
  return valeur;
}
```

Appel :

```
nomFonction(tot,tata,titi);
```

Les évènements

onLoad : Au chargement de la page

onClick : Au clic sur un élément

onMouseover : Au survol de la souris

onMouseout : A la sortie du survol

Ex : `<body onLoad='fonction()>`

Les objets intégrés

Array : méthodes (push, pop, sort, reverse, concat, slice, etc..)

Boolean : méthodes (toString, valueOf)

Date : méthodes (getDate, getFullYear, getMinutes, setHours, toString, etc...)

Global : méthodes (eval, isNaN, parseInt, parseFloat, etc...)

Math : méthodes (abs, acos, exp, max, min, round, random, etc...)

Number : méthodes (toString, valueOf, isInteger, isNaN, etc...)

RegExp : méthodes (exec, test, toString)

String : méthodes (toUpperCase, substr, search, replace, size, concat, charAt, etc...)

Ex déclaration d'objet : `var x = new Array (2,3);`

Ref méthodes : https://www.w3schools.com/jsref/jsref_obj_array.asp