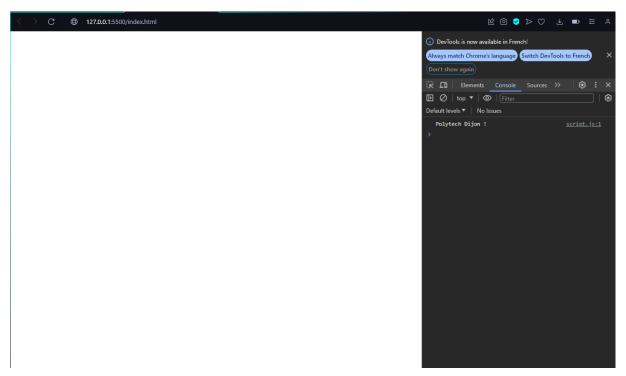
Premiers pas

Après avoir produit le fichier html ainsi que saisie la commande dans le fichier javascript, on obtient la page et la console suivante :



Par la suite on se concentrera sur les résultats de la console, la page restant blanche pour le moment.

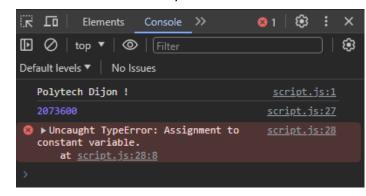
Variables

On produit le code suivant :

```
Js scriptjs > ...
1    console.log("Polytech Dijon !");
2
3    let area = "VIDE";
4    const width = 1920;
5    const height = 1080;
6
7    area = width*height;
8    console.log(area);
9    height = 1200;
```

On obtient alors une erreur car on a essayé de modifier une

constante:



Try/Catch

On va alors essayer de capturer cette erreur avec un bloc try/catch, afin de récupérer et traiter cette exception : (avec le résultat suivant)

```
console.log(area);
                                                                     K LO
                                                                              Elements Console
                                                                                                Sources >>
                                                                                                             try
         height = 1200;
                                                                     Default levels ▼ No Issues
11
                                                                        Polytech Dijon !
     catch(exception){
         console.log("Impossible modification d'une' constante");
                                                                                                          script.js:8
                                                                        Impossible modification d'une'
         console.log(exception);
                                                                                                          script.js:14
                                                                        constante
                                                                        TypeError: Assignment to constant
                                                                        variable.
at script.js:11:12
```

Tableaux

Tests

```
let notTrue = false;
     let zero = 0;
                                                        Elles sont égales
                                                                                                          script.js:26
25 v if(notTrue == zero){
         console.log("Elles sont égales")
                                                     > |
28 v else{
         console.log("Elles ne sont pas égales")
29
     let notTrue = false;
     let zero = 0;
  v if(notTrue === zero){
                                                                                                        script.js:29
                                                       Elles ne sont pas égales
        console.log("Elles sont égales")
28 v else
        console.log("Elles ne sont pas égales")
30
```

Boucles

```
32    const tab = [];
33    for(let i = 0; i < 30; ++i){
34         tab.push(Math.random());
35    }
36    console.log(tab)</pre>
```

```
$\frac{\script.js:36}{\script.js:36}$

(30) [0.8759890798075749, 0.2996108345509938, 0.72  
00882530969175, 0.7485695235787182, 0.693410600751  
4345, 0.6846723116026645, 0.4749742035384348, 0.38  
516708663408084, 0.8920229670297299, 0.40718876523  
18371, 0.43944263276547657, 0.05245090517503703,  
0.9567316221041458, 0.44511968290692616, 0.2943628  
\rightarrow 794821438, 0.7381064325392597, 0.0526418661870777  
8, 0.9051682158390588, 0.29503293395060304, 0.6280  
399621340533, 0.08777129520630322, 0.4196541150181  
403, 0.2347488706270746, 0.04334954751206643, 0.58  
22193185090112, 0.8489917848554451, 0.729761476880  
1155, 0.5586393980864792, 0.9274232204640589, 0.59  
19196558558932]
```

Fonctions

```
> moyTab(tab2)
<- 6
```

Document Object Model

Intro

Sélecteurs CSS

```
### Stript defer src="prog.js">
### Stript defer src="prog.js"
###
```

Formulaire Simple et Evènement