

JavaScript – Programmation avancée

Intervenant : Rémy PIERRE



A crocodile is swimming in a pond. The water is covered with a dense layer of small, green, oval-shaped duckweed plants. The crocodile's head and part of its body are visible above the water, while the rest of its body is submerged. The background is a soft, out-of-focus green, suggesting a natural, outdoor environment.

Module 2

Ma première application

02 Ma première application

Les variables

Lecture et Ecriture du DOM

Le trigger : le bouton

Lecture du champ input

Une application

Les variables

- **let** est le nouveau var
- **const**

une variable que l'on instancie une fois
ne reçoit pas de nouvelle valeur

- **var**
var n'est plus utilisé

```
const pi= 3.14;  
const personne ={nom:'Brad',prenom:'PITT'};  
const fruits =[ 'pomme', 'poire', 'cerise'];  
let x = 2;
```

La portée limitée de let

- Le **let** a une portée limitée
- La variable n'existe plus après :
 - Un if
 - Un for

```
let age = 18
if (age > 18){
    let info = 'ok';
}
console.log(info);
for (let i=0; i < 3; i++){
    console.log(i);
}
console.log(i);
```

Le DOM

Je cible le document du DOM

Je veux le contenu HTML de cette balise



```
document.getElementById( 'demo' ).innerHTML;
```

Le selecteur :

Je cible la balise qui a pour **id** : demo

Lecture dans le DOM

document.getElementById() : Permet de sélectionner un élément par son identifiant (ID).

innerHTML : Permet d'obtenir ou de modifier le contenu HTML d'un élément (y compris les balises HTML).

```
<div id="demo">Ola</div>

<script>
  // lecture
  let str = document.getElementById('demo').innerHTML;
  console.log(str);
</script>
```

Ecriture dans le DOM

Il est possible de modifier le contenu de la balise

```
<div id="demo">Ola</div>

<script>
  // ecriture
  document.getElementById('demo').innerHTML = 'Coucou !!!';
</script>
```


Le trigger : le bouton

Méthode basique

```
<button onclick="afficher()">GO</button>
<script>
function afficher(){
    console.log('afficher');
}
</script>
```

Le trigger : le bouton

Bonne pratique : Il est préférable d'utiliser les fonctions fléchées : **arrow function**

```
<button onclick="afficher()">GO</button>
<script>
const afficher={()=>{
  console.log('afficher');
}}
</script>
```

Le trigger : le bouton

Bonne pratique : Il est préférable de mettre un **id** au bouton pour bien séparer le code JavaScript de la partie HTML

```
<button id="btnAfficher">GO</button>
<script>
document.getElementById('btnAfficher').onclick = () =>{
    console.log('afficher');
}
</script>
```



Lecture de la saisie utilisateur

```
<input id="nom" placeholder="Votre Nom ICI">
<br><br>
<button onclick="afficher()">GO</button>
<script>
function afficher(){
  // lecture
  let info = document.getElementById('nom').value;
  console.log(info);
}
</script>
```



attention **value**
Ne pas mettre ~~innerHTML~~

02 Ma première application

Une application qui affiche le nom

```
<input id="nom" placeholder="Votre Nom ICI">
<br><br>
<button onclick="afficher()">GO</button>
<br><br>
<h1 id="titre1"></h1>
<script>
function afficher(){
  // lecture
  let info = document.getElementById('nom').value;
  // vider le champ input
  document.getElementById('nom').value='';
  // traitement
  info = info.toUpperCase();
  // afficher
  document.getElementById('titre1').innerHTML = info;
}
</script>
```