

# 01 Structure d'un programme

## Objectifs

- Comprendre les généralités de la programmation et savoir créer un premier programme.
- Connaître les règles et les conventions de syntaxe et de présentation d'un programme.
- Ajouter des commentaires à vos programmes

## Première approche

Si vous lisez ce paragraphe, c'est que vous avez cotoyé le HTML, le CSS et vous avez manipulé le framework BOOTSTRAP.

Désormais, vous allez dynamiser vos pages Web grâce au langage JAVASCRIPT.

Il y a plusieurs façons d'inclure du code **Javascript** dans votre page:

Directement dans la page :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
    <head>
        <meta charset="UTF-8">
    </head>

    <body>
        Bonjour !!!
        <script>
            alert("mon premier script en javascript !");
        </script>
    </body>
</html>
```

ou dans un fichier externe (les deux fichiers `index.html` et `script.js` se trouvent dans le même répertoire) :

```
<!-- fichier index.html -->
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
    <head>
        <meta charset="UTF-8">
    </head>

    <body>
        Bonjour !!!
        <script src="script.js"></script>
    </body>
</html>
```

```
// fichier script.js
```

## Les commentaires

Les commentaires dans un programme servent :

- à donner aux développeurs des indications sur le fonctionnement d'un programme
- à désactiver (temporairement) des blocs de code

Les parties de code mises en commentaires ne sont pas exécutées.

Commentaires sur une seule ligne :

```
// Affiche un message super important !!!  
alert("Pourquoi 42 ?");
```

Commentaires sur plusieurs lignes : /\* \*/

```
/*  
Commentaire  
sur  
plusieurs  
lignes  
*/alert("Je pense avoir compris");
```