Développement d'applications web client

TD n°4 - Présentation de Vues.js 3

Vue est un framework javascript progressif servant principalement à créer des interfaces utilisateurs ou des applications.

L'objectif est de ne plus avoir à modifier le DOM et laisser Vue s'en occuper : on ne modifie que les éléments qui se trouvent dans l'instance de Vue.

C'est un framework modele / vue / VueModele (sans la partie controller) - Model-view-viewmodel (MVVM)

Structure de base de Vue.js 3

HTML

```
<div id="app">
{{ message }}
</div>
```

Script

```
const MyVueApp = {
    data() {
        return {
            lesDonnees: 'sous forme d'objets',
            autreDonnee: 542,
            message: 'chaine de caractères
        }
    },
    methods: {
        lesMethodes() { ... }
    }
}
```

Les directives Vue.js

elles sont précédées par v-

v-bind

Garde un élément à jour selon la valeur d'une variable IS vers HTML

https://vuejs.org/v2/api/#v-bind

v-model

create a two-way binding between form input and app state
Ne fonctionne qu'avec : input, select & textarea
C'est l'équivalent de v-bind pour les inputs afin de les modifier soit par
l'utilisateur soit par le code
JS vers HTML & HTML vers JS

https://vuejs.org/v2/guide/forms.html https://vuejs.org/v2/api/#v-model

v-if / v-else

Conditonnelle

```
ex : <span v-if="seen"> affiche ou non</span> Affiche le message si la variable seen est vraie <a href="https://vuejs.org/v2/api/#v-if">https://vuejs.org/v2/api/#v-if</a>
```

v-for

Boucle pour rendu sur une liste par exemple la syntaxe est tres proche de du foreach

https://vuejs.org/v2/api/#v-for

v-on

Event listner, par defaut un evenement natif du DOM https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Events

```
ex : <a v-on:click="doSomething"> ... </a>
syntaxe raccourcie : <a @click="doSomething"> ... </a>
```

https://vuejs.org/v2/api/#v-on

Exercice

- Créer une boite 'Debug' en position fixe dans un coin du document
- Un bouton dans la page permet de l'afficher ou de la masquer
- Ajouter un bouton qui permet de déplacer la boite dans les 4 coins