

Mémo JavaScript

par Tiago Rodrigues Sousa

Table des matières

1.	Connecter une page HTML et un script JS.....	2
2.	Objets et classes	2
3.	Les fonctions.....	3
4.	Les opérateurs ternaires	3
5.	Array	4
6.	Autre	4
6.1.	.foreach et .some.....	4

1. Connecter une page HTML et un script JS

On utilise la bannière `<script>` dans le html :

```
<script type="module" src="/src/main.js"></script>
```

2. Objets et classes

Les objets sont comme des sortes de classe, mais la différence revient sur le fait qu'une classe est une entité logique, tandis qu'un objet est une entité physique. Une classe n'alloue pas d'espace mémoire ; d'un autre côté, un objet alloue de l'espace mémoire :

```
//objet pomme
let Apple = {
  x: tailleSerpent*5,
  y: tailleSerpent*5
}
```

Ici on crée une variable objet « Snake » qui contient 3 variables. Ici on ne peut l'utiliser qu'une seule fois, c'est à dire qu'il n'y a qu'un seul objet Snake. Voici une autre manière de faire :

```
//Constructeur pomme
function AppleConst(x, y){
  this.x = x;
  this.y = y;
}

//objet pomme
let Apple = new AppleConst()
```

Ici on crée un constructeur AppleConst et on va créer un objet AppleConst qui s'appelle Apple.

Les classes qui se crée dans un autre fichier :

```
export class PartOfSnake{
  constructor(x, y){
    //l'endroit où il est
    this.x = x;
    this.y = y;
  }

  getX(){
    return this.x;
  }
  getY(){
    return this.y;
  }
}
```

Ici il y un constructeur qui s'appelle constructor. La partie export permet d'accéder à cette classe depuis un autre fichier. Pour l'importer il faut :

```
import { PartOfSnake } from './snake';
import {nomDeLaClasse} from pathDuFichier
```

Pour créer un objet à partir d'une classe :

```
let a = new PartOfSnake()
```

La différence principale entre une classe et un objet avec une fonction « constructeur » c'est que l'objet n'aura pas de type alors qu'une classe sera de type lui-même.

3. Les fonctions

On peut les écrire de plusieurs manières (normal, fléché) :

```
let sum = (a, b) => a + b;

//Cette fonction fléchée est la forme raccourcie de :
let sum1 = function(a, b) {
  return a + b;
};
```

4. Les opérateurs ternaires

Peuvent remplacer les if :

```
let accessAllowed = (age > 18) ? true : false;
Condition = (age > 18)
```

Si vrai = true

Sinon = false

5. Array

Déclarer un tableau :

```
let array = [];
```

Mettre un élément au début : unshift

Mettre un élément à la fin : push

Enlever un élément au début : shift

Enlever un élément à la fin : pop

6. Autre

6.1. .foreach et .some

```
Snake.part.foreach((element) => {  
    ctx.fillRect(element.getX(), element.getY(), tailleSerpent, tailleSerpent)  
});
```

Ici le « element » va représenter toutes les parties une à une comme un forEach

```
Snake.part.some((n1) => (n1.getX() == Snake.x + userInputX && Snake.y +  
userInputY == n1.getY()))
```

Ici le « n1 » va représenter toutes les parties une à une comme un forEach