

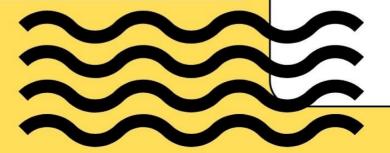
Les fonctions

Utilité C

Les fonctions permettent de stocker des portions de code



Évitez d'écrire plusieurs fois le même code permet d'avoir une maintenabilité accrus de celui ci.





Il existe plusieurs types de fonctions.

Les fonctions pures retournent une valeur

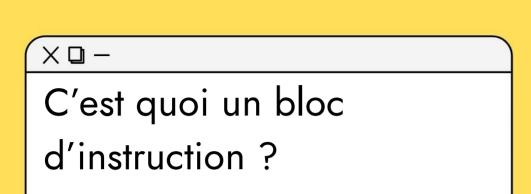


Les fonctions impures ne retournent rien.

 \leq

N'oubliez pas de consulter le mémo





C'est la partie du code qui ce trouve entre les accolade

Vous en verrez régulièrement.

SitePoint.com est une excellente ressource!



Des données C

N'oubliez pas que vous traiter des données en permanence



Une entrée.

Un traitement.

Une sortie.





Il est possible de donner une valeur par défaut à un paramètre ainsi si vous ne passez par d'argument la valeur par défaut sera alors appliquer



Faite attention l'ordre de vos arguments lors de l'appel a de l'importance, si vous inverser des valeur alors cela posera un soucis lors de l'exécution de votre fonction

Mémo Mémo Mémo Mémo Mémo Mémo





Callback

Fonction de rappel Q

Un Callback et une fonction passée dans une autre fonction en argument.



À noter que les Callback sont le plus souvent utilisé avec des fonctions



asynchrone

JS

Synchrone?

Dans l'ordre C

L'exécution de votre code ce poursuit dans l'ordre.



Si une partie de votre programme attend une réponse la suite ne s'exécutera pas pour autant



JS

Mais alors on fait quoi ?

 $\times \square -$



Le code asynchrone permet de solutionner le problème

Ainsi en attendant la fin du code, le reste de votre code continuera de s'exécuter, cela permet d'éviter le code

bloquant.

Une promesse

Une promesse est une fonction qui est en attente de réponse.

Elle peut être résolus ou non



Nous le verrons avec fetch, le mécanisme asynchrone fait partie intégrante de JavaScript



