

Javascript

Points divers

Modules

Une des fonctionnalités les plus importante de la norme ES6, mais qui est intégrée aux navigateurs seulement depuis peu (et nécessite un serveur de développement).

```
<!doctype html>
<html>
  <head></head>
  <body>
    <script src="index.js" type="module"></script>
  </body>
</html>
```

index.js

```
import monModule, { maFonction } from "./monModule.js";
```

monModule.js

```
export function maFonction() { /* ... */ }

export default {
  tata : "tata",
  toto : "toto"
}
```

Document DSI

Règles de codage javascript

Reconnaître une bonne bibliothèque

Ecrire sous forme de module ES6, ou alors vérifier qu'il n'y a:

- pas d'autre variable globale que l'espace de nom
- pas de browser sniffing
- pas d'extension des objets natifs ou hôtes

Frameworks et bibliothèques

- [React](#) (Facebook)
- [Angular](#) (Google)
- [Vue](#)
- [Materialize](#) (Google)
- [Bootstrap](#) (Twitter)

Sans oublier [jQuery](#) qui peut être suffisant pour un projet simple.

Outils de développement

- [NodeJS](#) et [NPM](#) (gestion des paquets)
- [Webpack](#) (packaging)
- [Parcel](#) (packaging ultrasimple)
- [Babel](#) (transpilation ES6 => ES5)
- [ESLint](#) (qualité de code)
- [TypeScript](#) (javascript typé)

Boite à outils

- [OpenLayers](#), [Leaflet](#) (cartographie)
- [D3](#) (visualisation de données)
- [Highcharts](#) (graphiques)
- [CKEditor](#), [TinyMCE](#) (éditeurs riches)
- [HighlightJS](#), [Prism](#) (coloration syntaxique)
- [Ace editor](#), [Code Mirror](#) (éditeurs de code)
- [Lodash](#) (fonctions utiles)
- [ThreeJS](#) (WebGL)
- [Reveal](#) (présentations)

Sites à connaître

- [Mozilla Developer Network](#) (documentation)
- [Can I use](#) (compatibilité html, css, javascript)
- [Echo JS](#) (actualité javascript)
- [State of JS](#) (résultats d'enquête sur le JS)
- [Codrops](#) (web design)