

Formation Développer des applications Web Full JavaScript

Romain Bohdanowicz

Twitter: @bioub - Github: https://github.com/bioub

http://formation.tech/



Introduction

Présentations



Romain Bohdanowicz

Ingénieur EFREI 2008, spécialité en Ingénierie Logicielle

Expérience

Formateur/Développeur Freelance depuis 2006 Plus de 8000 heures de formation animées

Langages

Expert: HTML / CSS / JavaScript / PHP / Java

Notions: C / C++ / Objective-C / C# / Python / Bash / Batch

Certifications

PHP 5 / PHP 5.3 / PHP 5.5 / Zend Framework 1

Particularités

Premier site web à 12 ans (HTML/JS/PHP), Triathlète à mes heures perdues

Et vous?

Langages ? Expérience ? Utilité de cette formation ?



JavaScript IDEs



Version orientée Web de IntelliJ IDEA de l'éditeur JetBrains https://www.jetbrains.com/webstorm/

Licence: Commercial
 Licence entre 35 à 129 euros par an selon le profil et l'ancienneté.

 Version d'essai 30 jours.

Plugins:

Annuaire (642 en novembre 2016) : https://plugins.jetbrains.com/webStorm Langage de création : Java













Node js
There are no tasks to run before launch Node.js Node.js Remote Debug Nodeunlt PhoneGap/Cordova Spy-js Spy-js Spy-js for Node.js Show this page Activate tool window There are no tasks to run before launch





JavaScript IDEs - Atom



 IDE créé par Github, tourne sous Electron (Chromium + Node.js)

https://atom.io

► Licence : MIT

La licence open-source la plus permissive

Plugins:

Annuaire (5232 en novembre 2016) : https://atom.io/packages

Langage de création : JavaScript sous Node.js

Exemples: atom-ternjs, linter, JavaScript Snippets, autocomplete+, autoprefixer...)



JavaScript IDEs - Atom





JavaScript IDEs - Visual Studio Code



 IDE créé par Microsoft, tourne sous Electron (Chromium + Node.js)

http://code.visualstudio.com/

► Licence : MIT

La licence open-source la plus permissive

Plugins:

Annuaire (1867 en novembre 2016) : https://marketplace.visualstudio.com/VSCode Langage de création : JavaScript sous Node.js

Documentation
 https://code.visualstudio.com/docs



JavaScript IDEs - Visual Studio Code





JavaScript IDEs - Visual Studio Code





EditorConfig



- Permet de standardiser les configs des IDEs sur l'indentation et les retours à la ligne http://editorconfig.org
- Supporté par la plupart des IDE
- Il suffit de créer un fichier .editorconfig à la racine d'un projet

```
# EditorConfig is awesome: http://EditorConfig.org

# top-most EditorConfig file
root = true

# Unix-style newlines with a newline ending every file
[*]
end_of_line = lf
insert_final_newline = true
charset = utf-8
indent_style = space
indent_size = 4

# HTML + JS files
[*.{html,js}]
indent_size = 2
```



JavaScript

JavaScript - Introduction



- Langage créé en 1995 par Netscape
- Objectif: permettre le développement de scripts légers qui s'exécutent une fois le chargement de la page terminé
- Exemples de l'époque :
 - Valider un formulaire
 - Permettre du rollover
- Netscape ayant un partenariat avec Sun, nomma le langage JavaScript pour qu'il soit vu comme le petit frère de Java (dont il est inspiré syntaxiquement)
- Fin 1995 Microsoft introduit JScript dans Internet Explorer
- Une norme se créé en 1997 : ECMAScript

JavaScript - ECMAScript



- JavaScript est une implémentation de la norme ECMAScript 262
- La norme la plus récente est ECMAScript 2016, aussi appelée ECMAScript 7 ou ES7 (juin 2016) http://www.ecma-international.org/ecma-262/7.0/
- Le langage a très fortement évolué avec ECMAScript 2015 / ECMAScript 6 / ES6 (juin 2015)
 http://www.ecma-international.org/ecma-262/6.0/
- Navigateur actuels (octobre 2016) ~ 90% d'ES6
 Node.js 6 ~ 90% d'ES6
 Internet Explorer 11 ~ 10% d'ES6
- Pour connaître la compatibilité des moteurs JS : http://kangax.github.io/compat-table/
- Pour découvrir les nouveautés d'ECMAScript 2015 / ES6 http://es6-features.org/
- Pour développer dès aujourd'hui en ES6 ou ES7 et exécuter le code sur des moteurs plus anciens on peut utiliser des :
 - Compilateurs ou transpilateurs : Babel, Traceur, TypeScript... Transforment la syntaxe ES6 en ES5
 - Bibliothèques de polyfills : core-js, es6-shim, es7-shim... Recréent les méthodes manquante en JS

JavaScript - ECMAScript





JavaScript - Documentation



 La norme manque d'exemples et d'information sur les implémentations :

http://www.ecma-international.org/ecma-262/7.0/

 Mozilla fournit une documentation open-source sur le langage JavaScript et sur les APIs Web (utiliser la version anglaise qui est plus à jour):

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript

 DevDocs permet de retrouver la documentation de Mozilla en mode hors-ligne

http://devdocs.io/javascript/

JavaScript - Syntaxe



- La syntaxe s'inspire de Java (lui même inspiré de C)
- JavaScript est sensible à la casse, attention aux majuscules/ minuscules!
- Les instructions se termine au choix par un point-virgule ou un retour à la ligne (même si les conventions incitent à la l'utilisation du point-virgule)
- 3 types de commentaires
 - // le commentaire s'arrête à la fin de la ligne
 - /* commentaire ouvrant/fermant */
 - /** Documentation JSDoc */

JavaScript - Identifiants



- Les identifiants (noms de variables, de fonctions) doivent respecter les règles suivantes :
 - Contenir uniquement lettres Unicode, Chiffres, \$ et _
 - Ne commencent pas par un chiffre

Bonnes pratiques :

- ne pas utiliser d'accents (passage d'un éditeur à un autre)
- séparer les mots dans l'identifiant par des majuscules (camelCase), ou des _ (snake_case)
- → les identifiants qui commencent par des \$ ou _ sont utiliser par certaines conventions

Exemples:

- Validesi, maVariable, \$div, v1, prénom
- Invalides1var, ma-variable

JavaScript - Mots clés



- Mots clés (ES7) :
 - break, case, catch, class, const, continue, debugger, default, delete, do, else, export, extends, finally, for, function, if, import, in, instanceof, new, return, super, switch, this, throw, try, typeof, var, void, while, with, yield
- Mots clés (mode strict) : let, static
- Réservés pour une utilisation future : enum, await
- Réservés pour une utilisation future (mode strict):
 implements, interface, package, private, protected, public

JavaScript - Types



- Voici les types primitifs en JS
 - number
 - boolean
 - string
- Les types complexes
 - object
 - array
- Les types spéciaux
 - undefined
 - null

JavaScript - Types



Différence primitifs / complexes

En cas d'affectation ou de passage de paramètres, les primitifs ne sont pas modifiés, contrairement aux complexes

```
var boolean = false;
var number = 0;
var string = '';
var object = {};
var array = [];
var modify = function(b, n, s, o, a) {
 b = true;
 n = 1:
 s = 'Romain';
 o.prenom = 'Romain'; // object sera modifié également
  a.push('Romain'); // array sera modifié également
};
modify(boolean, number, string, object, array);
console.log(boolean); // false
console.log(number); // 0
console.log(string); // ''
console.log(object); // { prenom: 'Romain' }
console.log(array); // [ 'Romain' ]
```

JavaScript - Number



- Pas de type spécifique pour les entiers ou les non-signés
- Implémentés en 64 bits en précision double
- Infinity et NaN sont 2 valeurs particulières de type number

```
// decimal
console.log(11); // 11
console.log(11.11); // 11.11
// binary
console.log(0b11); // 3 (ES6)
// octal
console.log(011); // 9
console.log(0011); // 9 (ES6)
// hexadecimal
console log(0x11); // 17
// exponentiation
console.log(1e3); // 1000
console.log(typeof 0); // number
```

JavaScript - NaN



- NaN est une valeur de type number pour les opérations impossibles (convertions, nombres complexes...)
- Une comparaison avec NaN donne systématiquement false (y compris NaN === NaN)

```
console.log(NaN); // NaN
console.log(Math.sqrt(-1)); // NaN
console.log(Number('abc')); // NaN
console.log(Number(undefined)); // NaN
console.log(typeof Math.sqrt(-1)); // number
console.log(NaN == NaN); // false
console.log(NaN === NaN); // false
console.log(isNaN(Math.sqrt(-1))); // true
console.log(Number.isNaN(Math.sqrt(-1))); // true (ES6)
console.log(isFinite(Math.sqrt(-1))); // false
console.log(Number.isFinite(Math.sqrt(-1))); // false (ES6)
console.log(0 < NaN); // false</pre>
console.log(0 > NaN); // false
console.log(0 == NaN); // false
console.log(0 === NaN); // false
```

JavaScript - Infinity



 Infinity est une valeur de type number, une division par zéro est donc possible en JS

```
console.log(Infinity); // Infinity
console.log(1 / 0); // Infinity

console.log(typeof (1 / 0)); // number

console.log(isFinite(1 / 0)); // false
console.log(Number.isFinite(1 / 0)); // false (ES6)

console.log(isNaN(1 / 0)); // false
console.log(Number.isNaN(1 / 0)); // false (ES6)

console.log(0 < Infinity); // true
console.log(0 > Infinity); // false
console.log(0 == Infinity); // false
console.log(0 == Infinity); // false
```

JavaScript - Déclaration de variable



Mot clé var

Contrairement à certains langages, on ne déclare pas le type au moment de la création

```
var firstName = 'Romain';
var lastName = 'Bohdanowicz';
```

Déclaration sans var

En cas de déclaration sans le mot clé var, la variable devient globale. Le mode strict apparu en ECMAScript 5 empêche ce comportement.

ECMAScript 6

En ES6 une variable peut également se déclarer avec le mot clé let (portée de block), ou const (constante)

JavaScript - Undefined



Un identifiant qui n'est pas déclaré est typé undefined

```
var firstName;
console.log(firstName === undefined); // true
console.log(typeof firstName); // 'undefined'

console.log(lastName === undefined); // ReferenceError: lastName is not defined
console.log(typeof lastName); // 'undefined'
```



Affectation

Nom	Opérateur composé	Signification
Affectation	x = y	x = y
Affectation après addition	x += y	x = x + y
Affectation après soustraction	x -= y	x = x - y
Affectation après multiplication	x *= y	x = x * y
Affectation après division	x /= y	x = x / y
Affectation du reste	x %= y	x = x % y
Affectation après exponentiation	x **=y	x = x ** y



Comparaison

Opérateur	Description	Exemples qui renvoient true
Égalité (==)	Renvoie true si les opérandes sont égaux après conversion en valeurs de mêmes types.	3 == var1 "3" == var1 3 == '3'
Inégalité (!=)	Renvoie true si les opérandes sont différents.	var1 != 4 var2 != "3"
Égalité stricte (===)	Renvoie true si les opérandes sont égaux et de même type. Voir Object.is() et égalité de type en JavaScript.	3 === var1
Inégalité stricte (!==)	Renvoie true si les opérandes ne sont pas égaux ou s'ils ne sont pas de même type.	var1 !== "3" 3 !== '3'
Supériorité stricte (>)	Renvoie true si l'opérande gauche est supérieur (strictement) à l'opérande droit.	var2 > var1 "12" > 2
Supériorité ou égalité (>=)	Renvoie true si l'opérande gauche est supérieur ou égal à l'opérande droit.	var2 >= var1 var1 >= 3
Infériorité stricte (<)	Renvoie true si l'opérande gauche est inférieur (strictement) à l'opérande droit.	var1 < var2 "2" < "12"
Infériorité ou égalité (<=)	Renvoie true si l'opérande gauche est inférieur ou égal à l'opérande droit.	var1 <= var2 var2 <= 5



Arithmétiques

En plus des opérations arithmétiques standards (+, -, *, /), on trouve en JS :

Opérateur	Description	Exemple
Reste (%)	Opérateur binaire. Renvoie le reste entier de la division entre les deux opérandes.	12 % 5 renvoie 2.
Incrément (++)	Opérateur unaire. Ajoute un à son opérande. S'il est utilisé en préfixe (++x), il renvoie la valeur de l'opérande après avoir ajouté un, s'il est utilisé comme opérateur de suffixe (x++), il renvoie la valeur de l'opérande avant d'ajouter un.	Si x vaut 3, ++x incrémente x à 4 et renvoie 4, x++ renvoie 3 et seulement ensuite ajoute un à x.
Décrément ()	Opérateur unaire. Il soustrait un à son opérande. Il fonctionne de manière analogue à l'opérateur d'incrément.	Si x vaut 3,x décrémente x à 2 puis renvoie2, x renvoie 3 puis décrémente la valeur de x.
Négation unaire (-)	Opérateur unaire. Renvoie la valeur opposée de l'opérande.	Si x vaut 3, alors -x renvoie -3.
Plus unaire (+)	Opérateur unaire. Si l'opérande n'est pas un nombre, il tente de le +"3" renvoie 3. convertir en une valeur numérique. +true renvoie 1	
Opérateur d'exponentiation (**) (puissance)	Calcule un nombre (base) élevé à une puissance donnée (soit basepuissance)	2 ** 3 renvoie 8 10 ** -1 renvoie -1



Logiques

Opérateur	Usage	Description
ET logique (&&)	expr1 && expr2	Renvoie expr1 s'il peut être converti à false, sinon renvoie expr2. Dans le cas où on utilise des opérandes booléens, && renvoie true si les deux opérandes valent true, false sinon.
OU logique ()	expr1 expr2	Renvoie expr1 s'il peut être converti à true, sinon renvoie expr2. Dans le cas où on utilise des opérandes booléens, renvoie true si l'un des opérandes vaut true, si les deux valent false, il renvoie false.
NON logique (!)	!expr	Renvoie false si son unique opérande peut être converti en true, sinon il renvoie true.



Concaténation

```
console.log("ma " + "chaîne"); // affichera "ma chaîne" dans la console
```

Ternaire

```
var statut = (âge >= 18) ? "adulte" : "mineur";
```

- Voir aussi
 Opérateurs binaires, in, instanceof, delete, typeof...
- Attention au '+' qui donne priorité à la concaténation

```
console.log("1" + "1" + "1"); // "111"
console.log("1" + "1" + 1 ); // "111"
console.log("1" + 1 + 1 ); // "111"
console.log( 1 + 1 + "1"); // "21"
```



Priorités

Type d'opérateur	Opérateurs individuels
membre	. []
appel/création d'instance	() new
négation/incrémentation	! ~ - + ++ typeof void delete
multiplication/division	* / %
addition/soustraction	+ -
décalage binaire	<< >> >>>
relationnel	< <= > >= in instanceof
égalité	== != === !==
ET binaire	&
OU exclusif binaire	Λ
OU binaire	
ET logique	&&
OU logique	
conditionnel	?:
assignation	= += -= *= /= %= <<= >>= &= ^= =
virgule	,

JavaScript - Conversions



Conversions implicites

```
console.log(3 * '3'); // 9
console.log(3 + '3'); // '33'
console.log(!'texte'); // false
```

Conversions explicites

```
console.log(parseInt('33.33')); // 33
console.log(parseFloat('33.33')); // 33.33
console.log(Number('33.33')); // 33.33
console.log(Boolean('texte')); // true
console.log(String(33.33)); // '33.33'
```

JavaScript - API



Standard Built-in Objects

Les objets prédéfinies par le langages, voir la doc de Mozilla pour une liste exhaustive

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects

Ex: String, Array, Date, Math, RegExp, JSON...

JavaScript - Tableaux



Structure et API

En JS les tableaux ne sont pas des structures de données mais un type d'objet (une « classe »).

```
var firstNames = ['Romain', 'Eric'];
console.log(firstNames.length); // 2
console.log(firstNames[0]); // Romain
console.log(firstNames[firstNames.length - 1]); // Eric
// boucler sur tous les éléments (ES5)
firstNames.forEach(function(firstName) {
 console.log(firstName); // Romain Eric
});
var newLength = firstNames.push('Jean'); // ajoute Jean à la fin
var last = firstNames.pop(); // retire et retourne le dernier (Jean)
var newLength = firstNames.unshift("Jean") // ajoute Jean au début
var first = firstNames.shift(); // retire et retourne le premier (Jean)
var pos = firstNames.indexOf("Romain"); // indice de l'élément
var removedItem = firstNames.splice(pos, 1); // suppression d'un élément à
partir de l'indice pos
var shallowCopy = firstNames.slice(); // copie d'un tableau
```

JavaScript - Structures de contrôle



→ if ... else

```
if (typeof console === 'object') {
    console.log('console est un objet');
}
else {
    // oups
}
```

switch

```
switch (alea) {
    case 0:
        console.log('zéro');
        break;
    case 1:
    case 2:
    case 3:
        console.log('un, deux ou trois');
        break;
    default:
        console.log('entre quatre et neuf');
}
```

JavaScript - Structures de contrôle



while

```
var alea = Math.floor(Math.random() * 10);
while (alea > 0) {
   console.log(alea);
   alea = parseInt(alea / 2);
}
```

→ do ... while

```
do {
    var alea = Math.floor(Math.random() * 10);
}
while (alea % 2 === 1);
console.log(alea);
```

for

```
for (var i=0; i<10; i++) {
    aleas.push(Math.floor(Math.random() * 10));
}
console.log(aleas.join(', ')); // 6, 6, 7, 0, 5, 1, 2, 8, 9, 7</pre>
```



Fonctions en JavaScript

Fonctions en JavaScript - Introduction



- JavaScript est très consommateur de fonctions
 - réutilisation / factorisation
 - récursivité
 - fonction de rappel / écouteur
 - closure
 - module

Fonctions en JavaScript - Syntaxe



Function declaration

```
function addition(nb1, nb2) {
   return Number(nb1) + Number(nb2);
}
console.log(addition(2, 3)); // 5
```

Anonymous function expression

```
var addition = function (nb1, nb2) {
   return Number(nb1) + Number(nb2);
};
console.log(addition(2, 3)); // 5
```

Named function expression

```
var addition = function addition(nb1, nb2) {
   return Number(nb1) + Number(nb2);
};
console.log(addition(2, 3)); // 5
```

Fonctions en JavaScript - Function Declaration



- En JavaScript, les fonctions et variables sont hissées (hoisted) au début de la portée dans laquelle elles ont été déclarée.
- Il est donc possible d'appeler une fonction avant sa déclaration
- Pas d'erreur en cas de redéclaration de fonctions, la seconde écrase la première

```
function hello() {
  return 'Hello 1';
}

console.log(hello()); // 'Hello 2'

function hello() {
  return 'Hello 2';
}
```

Fonctions en JavaScript - Function Expression



- Avec une function expression, la variable est hissée en début de portée
- Mais la fonction est créée au moment où l'expression s'exécute

```
var hello = function () {
   return 'Hello 1';
};

console.log(hello()); // 'Hello 1'

var hello = function () {
   return 'Hello 2';
};
```

Fonctions en JavaScript - Constantes



 En ES6 on pourrait même empêcher la redéclaration grace au mot clé const

```
const hello = function () {
   return 'Hello 1';
};

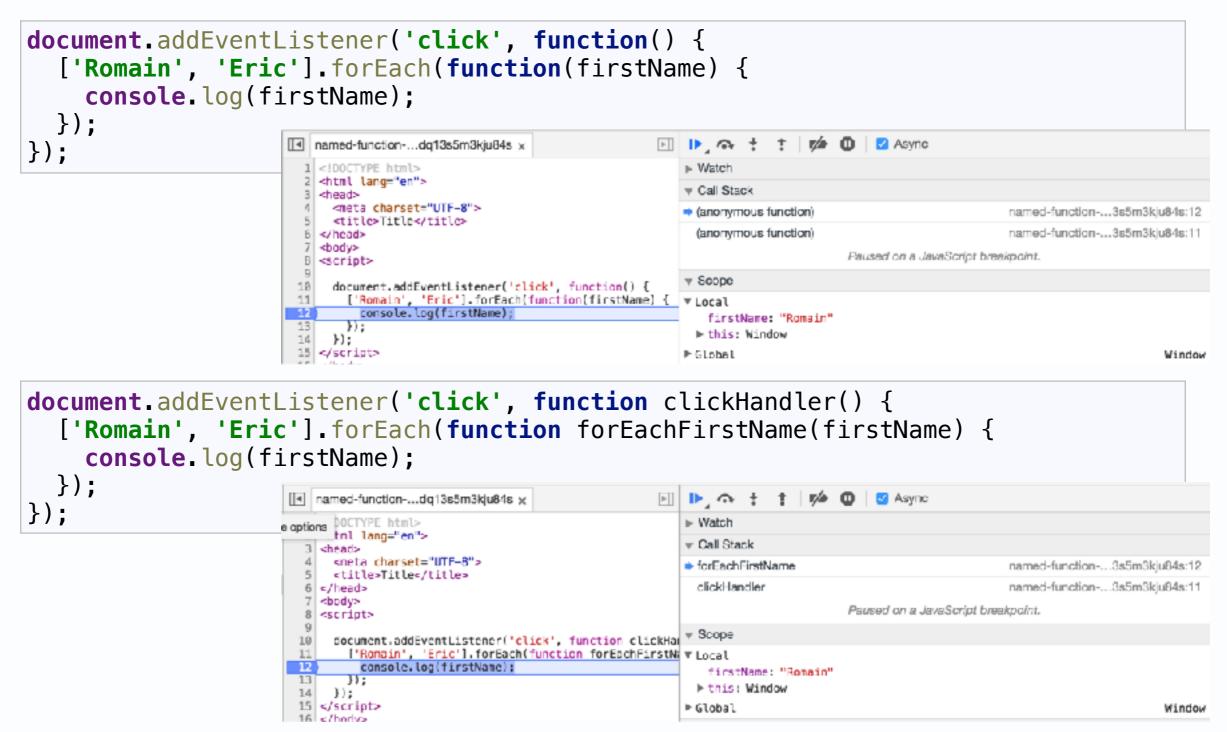
console.log(hello());

// SyntaxError: Identifier 'hello' has already been declared
const hello = function () {
   return 'Hello 2';
};
```

Fonctions en JavaScript - Named Function Expression



Anonymous function expression vs Named function expression



Fonctions en JavaScript - Paramètres



Paramètres

Comme pour les variables, on ne déclare pas les types des paramètres d'entrées et de retours.

Les paramètres ne font pas partie de la signature de la fonction, seul l'identifiant compte, on peut donc appeler une fonction avec plus ou moins de paramètres que prévu.

```
var sum = function(a, b) {
   return a + b;
};

console.log(sum(1, 2)); // 3
console.log(sum('1', '2')); // '12'
console.log(sum(1, 2, 3)); // 3
console.log(sum(1)); // NaN
```

Fonctions en JavaScript - Exceptions



Exceptions

En cas d'utilisation anormale d'une fonction, on peut sortir en lançant une exception.

- N'importe quel type peut être envoyé via le mot clé throw, mais privilégier les objets de type Error et dérivés qui interceptent les fichiers, pile d'appel et numéro de lignes.
- On ne peut pas lancer intercepter une exception avec try..catch si elle est lancée dans un callback asynchrone

```
var sum = function(a, b) {
   if (typeof a !== 'number' && typeof b !== 'number') {
     throw new Error('sum needs 2 number')
   }
   return a + b;
};

try {
   sum('1', '2'); // sum needs 2 number
}
catch (e) {
   console.log(e.message);
}
```

Fonctions en JavaScript - Valeur par défaut



Valeur par défaut

Les paramètres non renseignées lors de l'appel d'une fonction reçoivent la valeur undefined.

```
// using undefined
var sum = function(a, b, c) {
   if (c === undefined) {
      c = 0;
   }
   return a + b + c;
};

console.log(sum(1, 2)); // 3

// using or
var sum = function(a, b, c) {
   c = c || 0;
   return a + b + c;
};

console.log(sum(1, 2)); // 3
```

Fonctions en JavaScript - Paramètres non déclarés



Fonction Variadique

Pour récupérer les paramètres supplémentaires (non déclarés), on peut utiliser la variable arguments. Cette variable n'étant pas un tableau, on ne peut pas utiliser les fonctions du type Array (même si des astuces existent).

```
var sum = function(a, b) {
  var result = a + b;

for (var i=2; i<arguments.length; i++) {
    result += arguments[i];
  }

return result;
};

console.log(sum(1, 2, 3, 4)); // 10</pre>
```

Fonctions en JavaScript - Imbrication



Fonctions imbriquées

En JavaScript on peut imbriquer les fonctions, la portée d'une fonction étant la fonction qui la contient.

```
var sumArray = function(array) {
  var sum = function(a, b) {
    return a + b;
  };
  return array.reduce(sum);
};

console.log(sumArray([1, 2, 3, 4])); // 10
console.log(typeof sum); // 'undefined'
```

Fonctions en JavaScript - Portées



Portées

Lorsque l'on imbrique des fonctions, les portées supérieures restent accessibles.

```
var a = function() {
  var b = function() {
    var c = function() {
      console.log(typeof a); // function
      console.log(typeof b); // function
      console.log(typeof c); // function
    };
  c();
  };
  b();
};
a();
```

Fonctions en JavaScript - Closure



Closure

Si 2 fonctions sont imbriquées et que la fonction interne est appelée en dehors (par valeur de retour ou asynchronisme), on parle de closure.

La portée des variables au moment du passage dans la fonction externe est sauvegardée.

```
var logClosure = function(msg) {
   return function() {
      console.log(msg);
                                                                                                   ▶ <a> ↑ ↑ ↑</a>
                                                              dosure.js ×
                                                                                                                             Async
   };
                                                                1 var logClosure = function(msg) {
                                                                                                   ▶ Watch
                                                                   return function() {
};

    Call Stack

                                                                     console.log(msg);
                                                                                                   (anonymous function)
                                                                                                                                           closure.js:3
                                                                                                     (anonymous function)
                                                                                                                                           closura.js:8
var logHello = logClosure('Hello');
                                                                7 var logHello = logClosure('Hello');
                                                                                                              Paused on a JavaScript breakpoint.
logHello();
                                                                8 logHello();

▼ Scope

                                                                                                   ▼ Local
                                                                                                     ► this: Window
                                                                                                   ♥ Closure (logClosure)
                                                                                                      msg: "Hello"

▼ Global

                                                                                                                                               Window
                                                                                                      Infinity: Infinity
                                                                                                     ► AnalyserNode: function AnalyserNode()
                                                                                                     ► AnimationEvent: function AnimationEvent()
```

Fonctions en JavaScript - Exemple de Closure



Sans Closure

```
// affiche 4 4 4 dans 1 seconde
for(var i = 1; i <= 3; i++) {
    setTimeout(function() {
        console.log(i);
    }, 1000);
}</pre>
```

Avec Closure

```
// affiche 1 2 3 dans 1 seconde
for(var i = 1; i <= 3; i++) {
    setTimeout(function(rememberI) {
        return function() {
            console.log(rememberI);
        };
    }(i), 1000);
}</pre>
```

Fonctions en JavaScript - Callbacks



Callback

Lorsqu'un fonction est passée en paramètre d'entrée d'une autre fonction en vue d'être appelée plus tard, on parle de callback.

Callback synchrone / asynchrone

Une fonction recevant un callback peut être synchrone, c'est à dire qu'elle doit s'exécuter entièrement avant d'appeler les instructions suivantes, ou asynchrone ce qui signifie que la fonction sera appelée dans un prochain passage de la « boucle d'événements »

```
var firstNames = ['Romain', 'Eric'];

firstNames.forEach(function(firstName) {
   console.log(firstName);
});

setTimeout(function() {
   console.log('Hello in 100ms');
}, 100);
```

Fonctions en JavaScript - Callback Synchrone



API recevant un callback synchrone

```
var firstNames = ['Romain', 'Eric'];
var forEachSync = function(array, callback) {
  for (var i=0; i<array.length; i++) {</pre>
    callback(array[i], i, array);
};
forEachSync(firstNames, function(firstName) {
  console.log(firstName);
});
console.log('After forEachSync');
// Outputs :
// Romain
// Eric
// After forEachSync
```

Fonctions en JavaScript - Callback Asynchrone



API recevant un callback asynchrone

```
var firstNames = ['Romain', 'Eric'];
var forEachASync = function(array, callback) {
  for (var i=0; i<array.length; i++) {</pre>
    setTimeout(callback, 0, array[i], i, array);
};
forEachASync(firstNames, function(firstName) {
  console.log(firstName);
});
console.log('After forEachASync');
// Outputs :
// After forEachASync
// Romain
// Eric
```

Fonctions en JavaScript - Boucle d'événements



- Les moteurs JS sont par défaut mono-thread et mono-processus, ils ne peuvent donc exécuter qu'une seule tâche à la fois.
- Une boucle d'événements permet de passer d'un callback à l'autre de manière très performante, ex : traiter le clic d'un bouton entre 2 étapes d'une animation
- JavaScript est non-bloquant, il stocke les événements à traiter sous la forme d'une file de message et appellera les callbacks lorsqu'il sera disponible
- Bonne pratique : les callbacks doivent avoir un temps d'exécution court pour ne pas ralentir l'appel des callbacks suivants

```
setTimeout(function() {
    console.log('1 fois dans 3 secondes');
}, 3000);

var intervalId = setInterval(function() {
    console.log('toutes les 2 secondes');
}, 2000);

setTimeout(function() {
    console.log('Bye bye');
    clearInterval(intervalId);
}, 15000);
```

Fonctions en JavaScript - Boucle d'événements

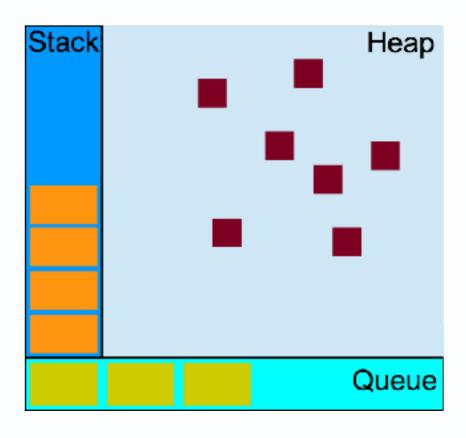


Boucle d'événements

Lorsqu'un programme JS est démarré, il tourne dans une boucle d'événements. Tant qu'il y a des appels en cours dans la pile d'appels, où des callbacks en attente dans la file de callback, on ne passe pas à la prochain itération. Dans le navigateur, un seul thread est en charge du JavaScript et du rendu, pour un rendu à 60FPS il faut qu'un passage dans la boucle JS + rendu ne dépasse pas 16,67ms.

What the heck is the event loop anyway? | JSConf EU 2014 https://www.youtube.com/watch?v=8aGhZQkoFbQ

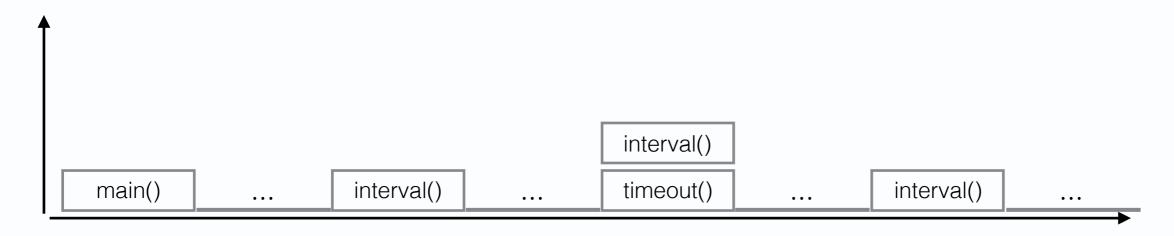




Fonctions en JavaScript - Boucle d'événements



Boucle d'événements



```
setInterval(function interval() {
  console.log('interval 1ms')
}, 1000);

setTimeout(function timeout() {
  console.log('timeout 2ms')
}, 2000);
```

Fonctions en JavaScript - API Function



Object function

```
var contact = {
    prenom: 'Romain',
    nom: 'Bohdanowicz'
};

function saluer(prenom) {
    return 'Bonjour ' + prenom + ' je suis ' + this.prenom;
}

console.log(saluer('Eric')); // Bonjour Eric je suis undefined
console.log(saluer.call(contact, 'Eric')); // Bonjour Eric je suis Romain
console.log(saluer.apply(contact, ['Eric'])); // Bonjour Eric je suis Romain
```

Fonctions en JavaScript - Modules



Module

Contrairement à Node.js, il n'y a pas de portée de fichier dans le navigateur, pour éviter les conflits de nom, on utilise généralement des fonctions anonymes pour créer une portée de fichier, c'est la notion de Module.

Immediately Invoked Function Expression (IIFE)
 Lorsque

```
(function($, global) {
   'use strict';

function MonBouton(options) {
    this.options = options || {};
    this.value = options.value || 'Valider';
}

MonBouton.prototype.creer = function(container) {
    $(container).append('<button>'+this.value+'</button>')
};

global.MonBouton = MonBouton;
}(jQuery, window));
```

Fonctions en JavaScript - Exercice



Jeu du plus ou moins

- Générer un entier aléatoire entre 0 et 100 (API Math sur MDN)
- Demander et récupérer la saisie, afficher si le nombre est plus grand, plus petit ou trouvé (API Readline sur Node.js)
- Pouvoir trouver en plusieurs tentative (problème d'asynchronisme)
- Stocker les essais dans un tableau et les réafficher entre chaque tour (API Array sur MDN)
- Afficher une erreur si la saisie n'est pas un nombre (API Number sur MDN)



JavaScript Orienté Objet

JavaScript Orienté Objet - Introduction



Paradigme

Par opposition à un modèle objet orienté classe, le modèle objet de JavaScript est orienté prototype

Classe

La notion de classe ou d'interface n'existe pas (seulement dans les docs où sous la forme de sucre syntaxique)

Modèle statique vs Modèle dynamique

Il n'y a pas de définition statique du type d'un objet, l'ajout de propriété où de méthode se fait dynamiquement à la création de l'objet

JavaScript Orienté Objet - Objets préinstanciés



▸ Il y a un certain nombre d'objet définis au niveau du langage

```
Math.random();
JSON.stringify({});
console.log(typeof Math); // object
console.log(typeof JSON); // object
```

 D'autres par l'environnement d'exécution (Node.js, Navigateur, Mobile...)

```
console.log(typeof console); // object (dans le navigateur et Node.js)
console.log(typeof document); // object (dans le navigateur)
```

JavaScript Orienté Objet - Extensibilité



Extensibilité

On peut étendre (sauf verrou), n'importe quel objet. Etendre les objets standards est cependant considéré comme une mauvaise pratique (sauf polyfill). Attention à la casse lorsque vous modifiez une propriété.

```
Math.sum = function(a, b) {
  return a + b;
};
console.log(Math.sum(1, 2)); // 3
```

On peut également modifier ou supprimer des propriétés

```
var randomBackup = Math.random;
Math.random = function() {
   return 0.5;
};

console.log(Math.random()); // 0.5
Math.random = randomBackup;
console.log(Math.random()); // quelque chose aléatoire comme 0.24554522

delete Math.sum;
console.log(Math.sum); // undefined
```

JavaScript Orienté Objet - Objets ponctuels



Création d'un objet avec l'objet global Object :

```
var instructor = new Object();
instructor.firstName = 'Romain';
instructor.hello = function() {
    return 'Hello my name is ' + this.firstName;
};
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain
```

 Création d'un objet avec la syntaxe Object Literal (recommandé):

```
var instructor = {
    firstName: 'Romain',
    hello: function() {
       return 'Hello my name is ' + this.firstName;
    }
};
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain
```

JavaScript Orienté Objet - Opérateurs



- Accès aux objets possible :
 - Avec l'opérateur.
 - Avec des crochets

```
var instructor = {
    firstName: 'Romain',
    hello: function() {
        return 'Hello my name is ' + this.firstName;
    }
};

instructor.firstName = 'Jean';
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Jean

instructor['firstName'] = 'Eric';
console.log(instructor['hello']()); // Hello my name is Eric
```

JavaScript Orienté Objet - Fonction Constructeur



En utilisant une fonction constructeur (avec closure):

```
var Person = function (firstName) {
    this.firstName = firstName;
    this.hello = function () {
        // firstName existe aussi grâce à la closure
        return 'Hello my name is ' + this.firstName;
    };
};
var instructor = new Person('Romain');
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain
console.log(typeof instructor); // object
console.log(instructor instanceof Object); // true
console.log(instructor instanceof Person); // true
for (var prop in instructor) {
    if (instructor.hasOwnProperty(prop)) {
        console.log(prop); // firstName puis hello
```

JavaScript Orienté Objet - Fonction Constructeur



En utilisant une fonction constructeur + son prototype :

```
var Person = function(firstName) {
    this.firstName = firstName;
};
Person.prototype.hello = function () {
    return 'Hello my name is ' + this.firstName;
};
var instructor = new Person('Romain');
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain
console.log(typeof instructor); // object
console.log(instructor instanceof Object); // true
console.log(instructor instanceof Person); // true
for (var prop in instructor) {
    if (instructor.hasOwnProperty(prop)) {
        console.log(prop); // firstName
```

JavaScript Orienté Objet - Héritage



En utilisant une fonction constructeur + son prototype :

```
var Instructor = function(firstName, speciality) {
   Person apply (this, arguments); // héritage des propriétés de l'objet (recopie
dynamique)
    this.speciality = speciality;
Instructor.prototype = new Person; // héritage du type
// Redéfinition de méthode
Instructor.prototype.hello = function() {
   // Appel de la méthode parent
    return Person.prototype.hello.call(this) + ', my speciality is ' + this.speciality;
};
var instructor = new Instructor('Romain', 'JavaScript');
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain
console.log(typeof instructor); // object
console.log(instructor instanceof Object); // true
console.log(instructor instanceof Person); // true
console.log(instructor instanceof Instructor); // true
for (var prop in instructor) {
    if (instructor.hasOwnProperty(prop)) {
        console.log(prop); // firstName, speciality
```

JavaScript Orienté Objet - Prototype



Définition Wikipedia :

La programmation orientée prototype est une forme de programmation orientée objet sans classe, basée sur la notion de prototype. Un prototype est un objet à partir duquel on crée de nouveaux objets.

- Comparaison des modèles à classes et à prototypes
 - Objets à classes :
 - Une classe définie par son code source est statique;
 - Elle représente une définition abstraite de l'objet;
 - Tout objet est instance d'une classe;
 - L'héritage se situe au niveau des classes.
 - Objets à prototypes :
 - Un prototype défini par son code source est mutable;
 - Il est lui-même un objet au même titre que les autres;
 - Il a donc une existence physique en mémoire;
 - Il peut être modifié, appelé;
 - Il est obligatoirement nommé;
 - Un prototype peut être vu comme un exemplaire modèle d'une famille d'objet;
 - Un objet hérite des propriétés (valeurs et méthodes) de son prototype;

JavaScript Orienté Objet - Prototype



- En ECMAScript/JavaScript, l'écriture foo.bar s'interprète de la façon suivante :
 - 1. Le nom foo est recherché dans la liste des identifieurs déclarés dans le contexte d'appel de fonction courant (déclarés par var, ou comme paramètre de la fonction);
 - 2. S'il n'est pas trouvé:
 - Continuer la recherche (retour à l'étape 1) dans le contexte de niveau supérieur (s'il existe),
 - Sinon, le contexte global est atteint, et la recherche se termine par une erreur de référence.
 - 3. Si la valeur associée à foo n'est pas un objet, il n'a pas de propriétés ; la recherche se termine par une erreur de référence.
 - 4. La propriété bar est d'abord recherchée dans l'objet lui-même ;
 - 5. Si la propriété ne s'y trouve pas :
 - Continuer la recherche (retour à l'étape 4) dans le prototype de cet objet (s'il existe);
 - Si l'objet n'a pas de prototype associé, la valeur indéfinie (undefined) est retournée;
 - 6. Sinon, la propriété a été trouvée et sa référence est retournée.

JavaScript Orienté Objet - JSON



- JSON, JavaScript Object Notation est la sérialisation d'un objet JavaScript
- Seuls les types string, number, boolean, array et regexp sont sérialisable, les fonctions et prototype sont perdus
- On se sert de ce format pour échanger des données entre 2 programmes ou pour créer de la config
- Le format résultant est proche de Object Literal, les clés sont obligatoirement entre guillemets "", un code JSON est une syntaxe Object Literal valide

JavaScript Orienté Objet - JSON



 JavaScript depuis ECMAScript 5 fourni l'objet global JSON qui contient 2 méthodes, parse (désérialiser) et stringify (sérialiser)

```
var contact = {
    prenom: 'Romain',
    nom: 'Bohdanowicz'
};

var json = JSON.stringify(contact);
console.log(json); // {"prenom":"Romain","nom":"Bohdanowicz"}

var object = JSON.parse(json);
console.log(object.prenom); // Romain
```

JavaScript Orienté Objet - Exercice



- Reprendre le jeu du plus ou moins
- Créer un objet Random avec la syntaxe Object Literal et y regrouper les fonctions aléatoires
- Créer une fonction constructeur Jeu recevant un objet en paramètres d'entrée
- Créer une méthode jouer() tel que le code suivant soit fonctionnel
- Prévoir des valeurs par défaut pour min et max

```
'use strict';
const Random = ...;
const Jeu = ...;
const jeu = new Jeu({
    min: 0,
    max: 100
});
jeu.jouer();
```



ECMAScript 5.1

ECMAScript 5.1 - Introduction



- Après ECMAScript 3, le groupe ECMAScript avance sur une nouvelle version, ECMAScript 4 qui inclut notamment les classes et les types.
- ES4 sera supporté par ActionScript (AS3) mais jamais par les navigateurs qui travaillent à une version 3.1 qui s'appellera 5 puis 5.1 après corrections pour ne pas prêter à confusion.
- Compatibilité

CH13+, FF4+, SF5.1+, OP11.6+, IE9+ (10+ pour le mode strict, 8+ pour l'objet global JSON)

http://kangax.github.io/compat-table/es5/

Aperçu des nouvelles fonctionnalités
 https://dev.opera.com/articles/introducing-ecmascript-5-1/



- Le mode strict est un mode d'exécution apparu en ECMAScript
 5.1 qui vient limiter un certain nombre de mauvaises pratiques ou de problèmes de sécurité.
- Par opposition au mode strict (strict mode), on parle parfois de sloppy mode

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/Sloppy_mode



- Activer le mode strict
 - Globalement

```
'use strict';
// ... code strict...
```

A partir d'une ligne

```
// ... code sloppy ...
'use strict';
// ... code strict...
```

Dans une fonction

```
(function () {
  'use strict';
  // ... code strict ...
}());
```



- Mots clés réservés
 - Sloppy Mode

```
var let = 'Hello';
console.log(let);
```

```
'use strict';

var let = 'Hello'; // SyntaxError: Unexpected strict mode reserved word
console.log(let);
```



- Oubli du mot clé var
 - Sloppy Mode

```
(function() {
   // firstName est globale
   firstName = 'Romain';
}());
console.log(firstName); // Romain
```

```
(function() {
  'use strict';
  // ReferenceError: firstName is not defined
  firstName = 'Romain';

  // ReferenceError: i is not defined
  for (i=0; i<10; i++) {}
}());</pre>
```



- Désactivation de with
 - Sloppy Mode

```
var int, floor = function(n) {
  return parseInt(String(n));
};
with (Math) {
  int = floor(random() * 101); // floor global ? Math.floor ?
}
console.log(int); // 42
```

```
'use strict';

var entier, floor = function(n) {
   return parseInt(String(n));
};

with (Math) { // SyntaxError: Strict mode code may not include a with statement
   entier = floor(random() * 101);
}

console.log(entier); // 42
```



- Pas d'identifiant dans eval
 - Sloppy Mode

```
eval('var sum = 1 + 2');
console.log(sum); // 3
```

```
'use strict';
eval('var sum = 1 + 2');
console.log(sum); // ReferenceError: sum is not defined
```



- Supprimer des variables
 - Sloppy Mode

```
var firstName = 'Romain';
var contact = {
  firstName: 'Romain'
};

delete contact.firstName;
console.log(contact.firstName); // undefined

delete firstName;
console.log(firstName); // Romain
```

```
'use strict';

var firstName = 'Romain';
var contact = {
   firstName: 'Romain'
};

delete contact.firstName;
console.log(contact.firstName); // undefined

delete firstName; // SyntaxError: Delete of an unqualified identifier in strict mode.
console.log(firstName); // Romain
```



Utilisation de this

Sloppy Mode

```
var Contact = function(firstName) {
   this.firstName = firstName;
};

var contact = Contact('Romain');

console.log(global.firstName); // Romain (Node.js)
console.log(window.firstName); // Romain (Browser)
```

```
'use strict';

var Contact = function(firstName) {
   this.firstName = firstName; // TypeError: Cannot set property 'firstName' of
   undefined
};

var contact = Contact('Romain');

console.log(global.firstName); // undefined
   console.log(window.firstName); // undefined
```

ECMAScript 5.1 - Immutable globals



Nouvelles variables globales non modifiables

```
console.log(undefined);
console.log(NaN);
console.log(Infinity);
```

ECMAScript 5.1 - Array



Programmation fonctionnelle

Paradigme de programmation dans lequel les fonctions ont un rôle central et viennent remplacer les concepts de programmation impérative comme les variables, boucles, etc...

Tableaux

Le type Array contient depuis ES5 quelques fonction qui permettent ce type de programmation (filter, map, sort, reverse, reduce, forEach...)

```
var firstNames = ['Eric', 'Romain', 'Jean', 'Eric', 'Jean'];

firstNames
    .filter(firstName => firstName.length === 4) // filtre ceux de 4 lettres
    .map(firstName => firstName.toUpperCase()) // transforme en majuscule
    .sort() // trie croissant
    .reverse() // inverse l'ordre
    .reduce((firstNames, firstName) => { // dédoublone
        if (!firstNames.includes(firstName)) {
            firstNames.push(firstName)
        }
        return firstNames;
    }, [])
    .forEach(firstName => console.log(firstName)); // affiche

// Outputs :
// JEAN
// ERIC
```

ECMAScript 5.1 - Function.prototype.bind



 La méthode bind d'une fonction retourne une nouvelle fonction sur laquelle sera liée une nouvelle valeur this

```
var contact = {
  firstName: 'Romain'
};

var hello = function() {
  return 'Hello my name is ' + this.firstName;
};

console.log(hello()); // Hello my name is undefined
var helloContact = hello.bind(contact);
console.log(helloContact()); // Hello my name is Romain
```

ECMAScript 5.1 - JSON



 JavaScript depuis ECMAScript 5 fourni l'objet global JSON qui contient 2 méthodes, parse (désérialiser) et stringify (sérialiser)

```
var contact = {
    prenom: 'Romain',
    nom: 'Bohdanowicz'
};

var json = JSON.stringify(contact);
console.log(json); // {"prenom":"Romain","nom":"Bohdanowicz"}

var object = JSON.parse(json);
console.log(object.prenom); // Romain
```

ECMAScript 5.1 - get syntax



 On peut masquer une méthode derrière une propriété en lecture

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  lastName: 'Bohdanowicz',
  get fullName() {
    return this.firstName + ' ' + this.lastName;
  }
};
console.log(contact.fullName); // Romain Bohdanowicz
```

ECMAScript 5.1 - set syntax



 On peut également masquer une méthode derrière l'écriture d'une propriété

```
var contact = {
  firstName: 'John',
  lastName: 'Doe',
  set fullName(fullName) {
    var parts = fullName.split(' ');
    this.firstName = parts[0];
    this.lastName = parts[1];
  }
};

contact.fullName = 'Romain Bohdanowicz';
console.log(contact.firstName); // Romain
console.log(contact.lastName); // Bohdanowicz
```

ECMAScript 5.1 - Object.getPrototypeOf



 Object.getPrototypeOf permet de retrouver le prototype d'un objet déjà instancié

```
var Person = function (firstName) {
   this.firstName = firstName;
};

Person.prototype.hello = function () {
   return 'Hello my name is ' + this.firstName;
};

var instructor = new Person('Romain');
console.log(Object.getPrototypeOf(instructor)); // Person { hello: [Function] }
console.log(Person.prototype); // Person { hello: [Function] }
```

ECMAScript 5.1 - Object.defineProperty



Permet une définition plus fine d'une propriété

```
var contact = { firstName: 'Romain' };
Object.defineProperty(contact, 'lastName', {
  value: 'Bohdanowicz',
  writable: false.
  enumerable: false,
  configurable: false
});
// writable: false
contact.lastName = 'Doe';
console.log(contact.lastName); // Bohdanowicz
// enumerable: false
for (var prop in contact) {
  console.log(prop); // firstName
// enumerable: false
console.log(JSON.stringify(contact)); // {"firstName":"Romain"}
// configurable: false
try {
  Object.defineProperty(contact, 'lastName', { value: 'Doe' });
catch (e) {
  console.log(e.message); // Cannot redefine property: lastName
```

ECMAScript 5.1 - Object.defineProperty



 En mode strict, une propriété en lecture seule lance une exception en écriture.

```
'use strict';
var contact = {
  firstName: 'Romain'
};
Object.defineProperty(contact, 'lastName', {
  value: 'Bohdanowicz',
 writable: false,
  enumerable: false,
  configurable: false
});
// writable: false
try {
  contact.lastName = 'Doe';
catch (e) {
  console.log(e.message); // Cannot assign to read only property 'lastName' of
object '#<0bject>'
```

ECMAScript 5.1 - Object.defineProperty



 On peut masquer des méthodes derrière des propriétés en lecture/écriture

```
var contact = {
 firstName: 'Romain',
 lastName: 'Bohdanowicz'
};
Object.defineProperty(contact, 'fullName', {
  set: function(fullName) {
    var parts = fullName.split(' ');
    this.firstName = parts[0];
    this.lastName = parts[1];
  },
  get: function() {
    return this.firstName + ' ' + this.lastName;
});
console.log(contact.fullName); // Romain Bohdanowicz
contact fullName = 'John Doe':
console.log(contact.firstName); // John
console.log(contact.lastName); // Doe
```

ECMAScript 5.1 - Object.keys



 Object.keys permet de lister les propriétés propres et énumérables

```
var Person = function (firstName) {
   this.firstName = firstName;
};

Person.prototype.hello = function () {
   return 'Hello my name is ' + this.firstName;
};

var instructor = new Person('Romain');
console.log(Object.keys(instructor)); // [ 'firstName' ]
```

ECMAScript 5.1 - Object.preventExtensions



Il est possible d'empêcher l'extension d'un objet

```
var contact = {
   firstName: 'Romain'
};

Object.preventExtensions(contact);
console.log(Object.isExtensible(contact)); // false

contact.name = 'Bohdanowicz';
console.log(contact.name); // undefined
```

ECMAScript 5.1 - Object.preventExtensions



 En mode strict, écrire dans un objet non-extensible provoque une exception

```
'use strict';

var contact = {
   firstName: 'Romain'
};

Object.preventExtensions(contact);
console.log(Object.isExtensible(contact)); // false

contact.name = 'Bohdanowicz';
console.log(contact.name); // TypeError: Can't add property name, object is not extensible
```

ECMAScript 5.1 - Verrous



Résumé des appels aux méthodes Object.preventExtensions,
 Object.seal et Object.freeze

Function	L'objet devient non extensible	configurable à false sur chaque propriété	writable à false sur chaque propriété
Object.preventExtensions	Oui	Non	Non
Object.seal	Oui	Oui	Non
Object.freeze	Oui	Oui	Oui

ECMAScript 5.1 - Héritage en ES5



 Grâce à Object.create, l'héritage se fait sans dupliquer les propriétés dans le prototype.

```
var Instructor = function (firstName, speciality) {
 Person apply(this, arguments); // héritage des propriétés de l'objet (recopie
dynamique)
  this.speciality = speciality;
};
Instructor.prototype = Object.create(Person.prototype); // héritage du type et des
méthodes
Instructor.prototype.constructor = Instructor;
// Redéfinition de méthode
Instructor.prototype.hello = function () {
  // Appel de la méthode parent
  return Person.prototype.hello.call(this) + ', my speciality is ' +
this speciality;
};
var instructor = new Instructor('Romain', 'JavaScript');
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain
console.log(typeof instructor); // object
console.log(instructor instanceof Object); // true
console.log(instructor instanceof Person); // true
console.log(instructor instanceof Instructor); // true
console.log(instructor.constructor);
```



ECMAScript 6

ECMAScript 6 - Introduction



 ECMAScript 6, aussi connu sous le nom ECMAScript 2015 ou ES6 est la plus grosse évolution du langage depuis sa création (juin 2015)

http://www.ecma-international.org/ecma-262/6.0/

- Le langage est enfin adapté à des application JS complexes (modules, promesses, portées de blocks...)
- Pour découvrir les nouveautés d'ECMAScript 2015 / ES6 http://es6-features.org/

ECMAScript 6 - Compatibilité



- Compatibilité (novembre 2016) :
 - Dernière version de Chrome/Opera, Edge, Firefox, Safari : ~ 90%
 - Node.js 6 et 7 : ~ 90% d'ES6
 - Internet Explorer 11 : ~ 10% d'ES6
- Pour connaître la compatibilité des moteurs JS : http://kangax.github.io/compat-table/
- Pour développer dès aujourd'hui en ES6 ou ES7 et exécuter le code sur des moteurs plus anciens on peut utiliser des :
 - Compilateurs ou transpilateurs : Babel, Traceur, TypeScript... Transforment la syntaxe ES6 en ES5
 - Bibliothèques de polyfills : core-js, es6-shim, es7-shim... Recréent les méthodes manquante en JS

ECMAScript 6 - Portées de bloc



 On peut remplacer le mot-clé var, par let et obtenir ainsi une portée de bloc

```
for (var i=0; i<3; i++) {}
console.log(typeof i); // number

for (let j=0; j<3; j++) {}
console.log(typeof j); // undefined</pre>
```

ECMAScript 6 - Portées de bloc fonction



 La portée de bloc s'applique également aux fonction en mode strict

```
'use strict';
if (true) {
  function test() {}
  console.log(typeof test); // function
}
console.log(typeof test); // undefined
```

ECMAScript 6 - new.target



- A l'instar de arguments, new.target est créé automatiquement lors de l'appel à une fonction fait avec new
- Contient la fonction utilisé ou undefined si pas d'appel avec new

```
var Contact = function() {
   console.log(new.target);
};

var c1 = new Contact(); // [Function: Contact]
var c2 = Contact(); // undefined
```

ECMAScript 6 - Fonctions fléchées



Les fonctions fléchés sont plus courtes syntaxiquement

```
var firstNames = ['Eric', 'Romain', 'Jean', 'Eric', 'Jean'];

firstNames.filter(firstName => firstName.length === 4)
   .map(firstName => firstName.toUpperCase())
   .sort()
   .reverse()
   .reduce((firstNames, firstName) => {
      if (!firstNames.includes(firstName)) {
        firstNames.push(firstName)
      }
    return firstNames;
   }, [])
   .forEach(firstName => console.log(firstName));
```

ECMAScript 6 - Fonctions fléchées



- Les fonctions fléchés ne lient pas les variables this, arguments ou new.target
- Elles ne doivent pas être utilisée pour déclarer des méthodes!

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsyncFunctionExpression: function() {
    setTimeout(function() {
      console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }, 1000);
  },
  helloAsyncArrow: function() {
    setTimeout(() => {
      console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }, 1000);
  }
};
contact.helloAsyncFunctionExpression(); // Hello my name is undefined contact.helloAsyncArrow(); // Hello my name is Romain
```

ECMAScript 6 - Default Params



- Les paramètres d'entrées peuvent maintenant recevoir un valeur par défaut si rien ne leur est transmis
- La valeur par défaut peut être un appel à une fonction une création d'objet

```
var sum = function(a, b, c = 0) {
    return a + b + c;
};

console.log(sum(1, 2, 3)); // 6
console.log(sum(1, 2)); // 3

var frDate = function(date = new Date()) {
    var day = (date.getDate() < 10) ? '0' + date.getDate() : date.getDate();
    var month = (date.getMonth() + 1 < 10) ? '0' + (date.getMonth() + 1) :
    date.getMonth() + 1;
    var year = date.getFullYear();
    return day + '/' + month + '/' + year;
};

console.log(frDate(new Date('1985-10-01'))); // 01/10/1985
console.log(frDate()); // 14/11/2016</pre>
```

ECMAScript 6 - Rest Parameters



 Un Rest parameter permet de récupérer des arguments multiple dans une seul variable de type Array.

```
var sum = function(a, b, ...c) {
  var result = a + b;

  c.forEach(n => result += n);

  return result;
};

var sum = function(...n) {
  return n.reduce((a, b) => a + b);
};

console.log(sum(1, 2, 3, 4)); // 10
```

ECMAScript 6 - Spread Parameter



 Le Spread parameter permet de renseigner plusieurs arguments avec un seul paramètres de type Array

```
var sum = function(a, b, c, d) {
  return a + b + c + d;
};
var nbs = [1, 2, 3, 4];
console.log(sum(...nbs)); // 10
```

ECMAScript 6 - Boucle for..of



 Permet de boucler sur des objets itérables (Array, Map, Set, String, TypedArray, arguments)

```
var firstNames = ['Romain', 'Eric'];
for (let firstName of firstNames) {
  console.log(firstName);
}
```

ECMAScript 6 - Symbol



- Symbol est un nouveau type primitif qui n'a pas de syntaxe litéral, seul l'appel à la fonction Symbol est possible
- 2 appel successif à Symbol donneront 2 valeurs uniques

```
var locale = {
  fr_FR: Symbol(),
  en_US: Symbol()
var translations = {
  [locale.fr_FR]: {
    'hello': 'bonjour',
    'cat': 'chat'
  [locale.en_US]: {
    'hello': 'hello',
    'cat': 'cat'
};
var translate = function (key, locale = locales.en_US) {
  return translations[locale][key];
};
console.log(translate('hello', locale.fr_FR)); // bonjour
```

ECMAScript 6 - Symbol



 Symbol permet également de redéfinir des comportements du langage, comme la boucle for..of avec Symbol.iterator

```
class Collection {
  constructor() {
    this.list = [];
  add(elt) {
    this.list.push(elt);
    return this;
 *[Symbol.iterator]() {
    for (let elt of this.list) {
      yield elt;
let firstNames = new Collection();
firstNames.add('Romain').add('Eric');
for (let firstName of firstNames) {
  console.log(firstName); // Romain Eric
```

ECMAScript 6 - Exercice



- Reprendre le jeu du plus ou moins
- Le transformer en utilisant les mots clés class, let et les fonctions fléchées

JavaScript Asynchrone - Introduction



Boucle d'événement

Comme vu précédemment, le code JavaScript s'exécute au sein d'une boucle appelée « boucle d'événement ». Ceci permet de différer l'exécution d'une partie d'une code au moment où une interaction se produit (ex : clic, fin de chargement, reception de données, requêtes HTTP, lecture de fichier).

Avantages

- Gestion de la concurrence simplifiée
- Performance

Inconvénients

- Perte de contexte (mot clé this)
- Callback Hell



Où est this?

Dans l'exemple ci-dessous on mélange code objet et programmation asynchrone. Problème, au moment où le callback est appelé (dans un prochain passage de la boucle d'événement), le moteur JavaScript perd la référence sur l'objet this qui était attaché à la méthode helloAsync.

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    setTimeout(function() {
       console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }, 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is undefined
```



Solution 1 : Sauvegarder this dans la portée de closure
 La valeur de this peut être sauvegardée dans la portée de closure, la variable
 s'appelle généralement that (ou _this, self, me...)

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    var that = this;
    setTimeout(function() {
       console.log('Hello my name is ' + that.firstName);
    }, 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```



Solution 2 : Function.bind (ES5)

La méthode bind du type function retourne une fonction dont la valeur de this ne peut être modifiée.

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    setTimeout(function() {
       console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }.bind(this), 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  hello: function() {
    console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
  },
  helloAsync: function() {
    setTimeout(this.hello.bind(this), 1000);
  }
};

contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```



Solution 3 : Arrow Function (ES6)

Les fonctions fléchées ne lient pas de valeur pour this, ce qui permet au callback de retrouvé la valeur de la fonction parent.

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    setTimeout(() => {
      console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }, 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```

JavaScript Asynchrone - Callback Hell



Callback Hell

A force le code JavaScript a tendance à s'imbriquer, ici une simple copie de fichier nécessite de lire le fichier de manière asynchrone puis de l'écrire.

```
const fs = require('fs');
const path = require('path');
const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);
fs.readFile(srcFilePath, (err, data) => {
  if (err) {
    return console.log(err);
 fs.writeFile(distFilePath, data, (err) => {
    if (err) {
      return console.log(err);
    console.log(`File ${file} copied.`);
 });
});
```

JavaScript Asynchrone - Async



Async

La bibliothèque Async contient un certain nombre de méthodes pour simplifier les problématiques d'asynchronisme, ici waterfall appelle le premier callback, passe le résultat au second puis appelle le dernier callback, ou directement le dernier en cas d'erreur.

```
const fs = require('fs');
const path = require('path');
const async = require('async');
const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);
async.waterfall([(callback) => {
 fs.readFile(srcFilePath, callback);
}, (data, callback) => {
 fs.writeFile(distFilePath, data, callback);
}], (err) => {
  if (err) {
    return console.log(err);
  console.log(`File ${file} copied.`);
});
```

JavaScript Asynchrone - Promesses



Exemple avancé

Les promesses sont un concept pas si nouveau en JavaScript, on les retrouve dans jQuery depuis la version 1.5 (deferred object).

Elle permet de gagner en lisibilité en remettant à plat un code asynchrone, tout en offrant la possibilité à du code asynchrone d'utiliser les exceptions.

On peut les utiliser grace à des bibliothèques comme bluebird ou q, ou bien nativement depuis ES6.

```
const fsp = require('fs-promise');
const path = require('path');

const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);

fsp.readFile(srcFilePath)
   .then(content => fsp.writeFile(distFilePath, content))
   .then(() => console.log(`File ${file} copied.`))
   .catch(console.log);
```

JavaScript Asynchrone - Promesses



Exemple avancé

5 callbacks imbriqués et une gestion d'erreur intermédiaire puis finale avec les promesses

```
const fsp = require('fs-promise');
const path = require('path');

const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);

fsp.stat(distDirPath)
    .catch(err => fsp.mkdir(distDirPath))
    .then(() => fsp.readFile(srcFilePath))
    .then(content => fsp.writeFile(distFilePath, content))
    .then(() => console.log(`File ${file} copied.`))
    .catch(console.log);
```

JavaScript Asynchrone - Observables



Observables

Les promesses ont leur limite, il faut recréer une promesse si elle se répète, il est également impossible de les annuler. Dans ce cas la tendance est aux bservables, via la bibliothèque rxJS et bientôt intégrés au langage. On parle de Reactive Programming

Angular 2 intègre rxJS par défaut

JavaScript Asynchrone - Exercice



- Remplacer les appels à Mongoose par l'utilisation de Promesse
- Utiliser les méthodes then et catch





- Gestionnaire de dépendance de node.js (s'installe en même temps que node)
- Equivalent pour du code JavaScript à apt-get
- Plutôt destiné à du code console ou serveur, bien que des bibliothèques comme jQuery ou Bootstrap y soient présentes





- Trouver des packages https://www.npmjs.com
- Créer un package npm init
- Le fichier package.json http://browsenpm.org/package.json



Installer un package

```
npm install <package>
npm install <package> --save
npm install <package>@<version> --save
```

Ex: npm install jquery@1.11.*

Mettre à jour les packages installés

```
npm update
npm update --save
npm update <package>
npm update <package> --save
npm update <package> --save
npm update <package>@<version> --save
```

Désinstaller

npm uninstall lodash --save



Utilisation d'un proxy

```
npm config set proxy http://host:8080
npm config set proxy http://user:pass@host:8080
```

- Supprimer une config npm config rm proxy
- Lister les configs npm config list
- Verrouiller des dépendances (automatique depuis npm 5)
 npm shrinkwrap
- Détecter des dépendances plus à jour npm outdated



Bower

Gestionnaire de dépendance pour bibliothèques front-end (CSS/JS/Polices...). Créé par Twitter en 2012

- Pré-requisNode.jsGit
- Installationnpm install -g bower
- Créer un projet bower init
- Trouver des packages http://bower.io/search/





Installer un package

bower install <package>
bower install <package>#<version>

Ex: bower install jquery#1.11.*

- Mettre à jour bower update
- Configuration

Fichier .bowerrc http://bower.io/docs/config/

Dépôts privés :
 https://github.com/bower/registry





JavaScript inventé en 1995 par Netscape

Objectif : créer des interactions côté client, après chargement de la page Exemple de l'époque :

- Menu en rollover (image ou couleur change au survol)
- Validation de formulaire

JavaScript aujourd'hui

- Permet la création d'application front-end, back-end, en ligne de commande, application de bureau
- Ces applications peuvent contenir plusieurs centaines de milliers de lignes de codes
- Il faut faciliter le travail collaboratif, en plusieurs fichiers et en limitant les risques de conflit



Immediately-invoked function expression (IIFE)

```
// jquery-button.js
(function($, global) {
    'use strict';

function MonBouton(options) {
        this.options = options || {};
        this.value = options.value || 'Valider';
    }

MonBouton.prototype.creer = function(container) {
        $(container).append('<button>'+this.value+'</button>')
};

global.MonBouton = MonBouton;
}(jQuery, window));
```

- Une fonction expression anonyme appelée immédiatement
 - Limite la portée des variables
 - Permet de renommer localement des dépendances



Utilisation

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Exemple</title>
</head>
<body>
    <div id="container"></div>
    <script src="http://code.jquery.com/jquery-1.11.3.min.js"></script>
    <script src="jquery-button.js"></script>
    <script>
        var button = new MonBouton({
            value: 'Cliquez ici'
        });
        button.creer('#container');
    </script>
</body>
</html>
```

Inconvénients

- L'ordre d'inclusion des scripts doit être connu (ici jQuery avant jquery-button)
- Les modules reçoivent leur dépendances via des variables globales (jQuery, window)
- Les modules exposent leur code via des variables globales (global.MonBouton)



Modules YUI

Yahoo User Interface library (plus maintenue depuis mi-2014) Première bibliothèque à introduire la notion de modules http://yuilibrary.com/yui/docs/yui/create.html

```
// yui-button.js
YUI().add('mon-bouton', function (Y) {
   'use strict';

function MonBouton(options) {
    this.options = options || {};
    this.value = options.value || 'Valider';
   }

MonBouton.prototype.creer = function(container) {
    Y.one(container).append('<button>'+this.value+'</button>')
   };

Y.MonBouton = MonBouton;
}, '0.0.1', {
   requires: ['node']
});
```

- Un module YUI décrit ses dépendances (requires: ['node'] pour accéder aux méthodes on et append)
- Pas d'utilisation de variables globales



Utilisation

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Exemple</title>
</head>
<body>
    <div id="container"></div>
    <script src="http://yui.yahooapis.com/3.18.1/build/yui/yui-min.js"></script>
    <script>
        YUI({
            modules: {
                'mon-bouton': 'yui-button.js'
        }).use('mon-bouton', function (Y) {
            var button = new Y.MonBouton({
                value: 'Cliquez ici'
            });
            button.creer('#container');
        });
    </script>
</body>
</html>
```





CommonJS

Projet visant à créer des API communs pour du développement JavaScript hors navigateur (console, GUI...)

Exemple: standardiser l'accès aux fichiers

Le projet propose une norme pour le chargement de modules utilisé entre autre par Node.js

http://www.commonjs.org/specs/modules/1.0/

Création d'un module

```
// calculette.js
exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
   return Number(nb1) + Number(nb2);
};
```

 Les modules commons JS exposent à l'intérieur d'un module une variable exports de type object (et qui peut être écrasée si besoin)



Utilisation

```
// main.js
var calc = require('./Calculette');
console.log(calc.ajouter(2, 3)); // 5
```

- CommonJS propose une méthode require pour le chargement de modules, dont le retour correspond à la variable exports
- Cependant CommonJS ne s'applique pas au navigateur où le chargement de fichiers se fait via la balise script



- Browserify
 - Permet de charger des modules CommonJS côté client.
- Installation:
 npm install -g browserify
- Transormation en code client : browserify main.js > calculette-browser.js



Asynchronous Module Definition

CommonJS ne permettant pas d'exécuter de charger des modules côté client, AMD est né.

RequireJS

Plusieurs bibliothèques permettent de charger des modules AMD, RequireJS est la plus connue.

http://requirejs.org/

 RequireJS définie 2 fonctions globales require et define. define permet de définir un module, require est le point d'entrée de l'application.





```
// number-converter.js
define(function() {
    var exports = {};

    exports.convert = function(nb) {
        return Number(nb);
    };

    return exports;
});
```

```
// calculette.js
define(['number-converter'], function(numberConverter) {
  var exports = {};
  exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
    return numberConverter.convert(nb1) + numberConverter.convert(nb2);
  };
  return exports;
});
```



ECMAScript 2015 / ECMAScript 6

La nouvelle version de JavaScript prévoit une syntaxe pour l'utilisation de module. A l'heure actuelle (juillet 2015), ni les navigateurs ni Node.js ou io.js ne supportent cette syntaxe.

Babel / Traceur

Babel et Traceur sont des bibliothèques qui permettent de transpiler du code ES6 en ES5 et ainsi l'utiliser sur les moteurs actuels.

Installation:

npm install -g babel

 Utilisation (toutes les sources du répertoires src vers le répertoire dist):

babel src --out-dir dist/



```
// src/number-converter.js
var exports = {};

exports.convert = function(nb) {
   return Number(nb);
};

export default exports;
```

```
// src/calculette.js
import numberConverter from './number-converter';

var exports = {};

exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
   return numberConverter.convert(nb1) + numberConverter.convert(nb2);
};

export default exports;
```

```
// src/main.js
import calc from './calculette';
console.log(calc.ajouter(2, 3)); // 5
```



Universal Module Definition

L'objectif d'UMD est de proposer des modules compatibles CommonJS, AMD ou en utilisant des variables globales si le contexte ne permet pas d'utiliser les 2 précédents.

https://github.com/umdjs/umd

```
// number-converter.is
(function (root, factory) {
  if (typeof exports === 'object') {
   // CommonJS
   module.exports = factory();
 } else if (typeof define === 'function' && define.amd) {
   // AMD
   define(function () {
     return (root.numberConverter = factory());
   });
 } else {
   // Global Variables
    root.numberConverter = factory();
}(this, function () {
 var exports = {};
  exports.convert = function(nb) {
    return Number(nb);
 };
 return exports;
}));
```

```
// calculette.js
(function (root, factory) {
  if (typeof exports === 'object') {
   // CommonJS
    module.exports = factory(require('./number-converter'));
 } else if (typeof define === 'function' && define.amd) {
   // AMD
    define(['./number-converter'], function (numberConverter) {
      return (root.calculette = factory(numberConverter));
   });
 } else {
   // Global Variables
    root.calculette = factory(root.numberConverter);
}(this, function (numberConverter) {
  var exports = {};
  exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
    return numberConverter.convert(nb1) +
numberConverter.convert(nb2):
 };
  return exports;
}));
```



System.js

System.js est un loader universel qui sait charger des modules CommonJS, AMD, ES6 et IIFE dans les navigateurs et sous node.js https://github.com/systemjs/systemjs



JavaScript Asynchrone

JavaScript Asynchrone - Introduction



Boucle d'événement

Comme vu précédemment, le code JavaScript s'exécute au sein d'une boucle appelée « boucle d'événement ». Ceci permet de différer l'exécution d'une partie d'une code au moment où une interaction se produit (ex : clic, fin de chargement, reception de données, requêtes HTTP, lecture de fichier).

Avantages

- Gestion de la concurrence simplifiée
- Performance

Inconvénients

- Perte de contexte (mot clé this)
- Callback Hell



Où est this?

Dans l'exemple ci-dessous on mélange code objet et programmation asynchrone. Problème, au moment où le callback est appelé (dans un prochain passage de la boucle d'événement), le moteur JavaScript perd la référence sur l'objet this qui était attaché à la méthode helloAsync.

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    setTimeout(function() {
       console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }, 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is undefined
```



Solution 1 : Sauvegarder this dans la portée de closure
 La valeur de this peut être sauvegardée dans la portée de closure, la variable
 s'appelle généralement that (ou _this, self, me...)

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    var that = this;
    setTimeout(function() {
       console.log('Hello my name is ' + that.firstName);
    }, 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```



Solution 2 : Function.bind (ES5)

La méthode bind du type function retourne une fonction dont la valeur de this ne peut être modifiée.

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    setTimeout(function() {
       console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }.bind(this), 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  hello: function() {
    console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
  },
  helloAsync: function() {
    setTimeout(this.hello.bind(this), 1000);
  }
};

contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```



Solution 3 : Arrow Function (ES6)

Les fonctions fléchées ne lient pas de valeur pour this, ce qui permet au callback de retrouvé la valeur de la fonction parent.

```
var contact = {
  firstName: 'Romain',
  helloAsync: function() {
    setTimeout(() => {
      console.log('Hello my name is ' + this.firstName);
    }, 1000)
  }
};
contact.helloAsync(); // Hello my name is Romain
```

JavaScript Asynchrone - Callback Hell



Callback Hell

A force le code JavaScript a tendance à s'imbriquer, ici une simple copie de fichier nécessite de lire le fichier de manière asynchrone puis de l'écrire.

```
const fs = require('fs');
const path = require('path');
const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);
fs.readFile(srcFilePath, (err, data) => {
  if (err) {
    return console.log(err);
 fs.writeFile(distFilePath, data, (err) => {
    if (err) {
      return console.log(err);
    console.log(`File ${file} copied.`);
 });
});
```

JavaScript Asynchrone - Async



Async

La bibliothèque Async contient un certain nombre de méthodes pour simplifier les problématiques d'asynchronisme, ici waterfall appelle le premier callback, passe le résultat au second puis appelle le dernier callback, ou directement le dernier en cas d'erreur.

```
const fs = require('fs');
const path = require('path');
const async = require('async');
const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);
async.waterfall([(callback) => {
 fs.readFile(srcFilePath, callback);
}, (data, callback) => {
 fs.writeFile(distFilePath, data, callback);
}], (err) => {
  if (err) {
    return console.log(err);
  console.log(`File ${file} copied.`);
});
```

JavaScript Asynchrone - Promesses



Exemple avancé

Les promesses sont un concept pas si nouveau en JavaScript, on les retrouve dans jQuery depuis la version 1.5 (deferred object).

Elle permet de gagner en lisibilité en remettant à plat un code asynchrone, tout en offrant la possibilité à du code asynchrone d'utiliser les exceptions.

On peut les utiliser grace à des bibliothèques comme bluebird ou q, ou bien nativement depuis ES6.

```
const fsp = require('fs-promise');
const path = require('path');

const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);

fsp.readFile(srcFilePath)
   .then(content => fsp.writeFile(distFilePath, content))
   .then(() => console.log(`File ${file} copied.`))
   .catch(console.log);
```

JavaScript Asynchrone - Promesses



Exemple avancé

5 callbacks imbriqués et une gestion d'erreur intermédiaire puis finale avec les promesses

```
const fsp = require('fs-promise');
const path = require('path');

const file = 'index.html';
const distDirPath = path.join(__dirname, 'dist');
const srcDirPath = path.join(__dirname, 'src');
const srcFilePath = path.join(srcDirPath, file);
const distFilePath = path.join(distDirPath, file);

fsp.stat(distDirPath)
    .catch(err => fsp.mkdir(distDirPath))
    .then(() => fsp.readFile(srcFilePath))
    .then(content => fsp.writeFile(distFilePath, content))
    .then(() => console.log(`File ${file} copied.`))
    .catch(console.log);
```

JavaScript Asynchrone - Observables



Observables

Les promesses ont leur limite, il faut recréer une promesse si elle se répète, il est également impossible de les annuler. Dans ce cas la tendance est aux bservables, via la bibliothèque rxJS et bientôt intégrés au langage. On parle de Reactive Programming

Angular 2 intègre rxJS par défaut

JavaScript Asynchrone - Exercice



- Remplacer les appels à Mongoose par l'utilisation de Promesse
- Utiliser les méthodes then et catch





JavaScript inventé en 1995 par Netscape

Objectif : créer des interactions côté client, après chargement de la page Exemple de l'époque :

- Menu en rollover (image ou couleur change au survol)
- Validation de formulaire

JavaScript aujourd'hui

- Permet la création d'application front-end, back-end, en ligne de commande, application de bureau
- Ces applications peuvent contenir plusieurs centaines de milliers de lignes de codes
- Il faut faciliter le travail collaboratif, en plusieurs fichiers et en limitant les risques de conflit



Immediately-invoked function expression (IIFE)

```
// jquery-button.js
(function($, global) {
    'use strict';

function MonBouton(options) {
        this.options = options || {};
        this.value = options.value || 'Valider';
}

MonBouton.prototype.creer = function(container) {
        $(container).append('<button>'+this.value+'</button>')
};

global.MonBouton = MonBouton;
}(jQuery, window));
```

- Une fonction expression anonyme appelée immédiatement
 - Limite la portée des variables
 - Permet de renommer localement des dépendances



Utilisation

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Exemple</title>
</head>
<body>
    <div id="container"></div>
    <script src="http://code.jquery.com/jquery-1.11.3.min.js"></script>
    <script src="jquery-button.js"></script>
    <script>
        var button = new MonBouton({
            value: 'Cliquez ici'
        });
        button.creer('#container');
    </script>
</body>
</html>
```

Inconvénients

- L'ordre d'inclusion des scripts doit être connu (ici jQuery avant jquery-button)
- Les modules reçoivent leur dépendances via des variables globales (jQuery, window)
- Les modules exposent leur code via des variables globales (global.MonBouton)



Modules YUI

Yahoo User Interface library (plus maintenue depuis mi-2014) Première bibliothèque à introduire la notion de modules http://yuilibrary.com/yui/docs/yui/create.html

```
// yui-button.js
YUI().add('mon-bouton', function (Y) {
    'use strict';

function MonBouton(options) {
    this.options = options || {};
    this.value = options.value || 'Valider';
}

MonBouton.prototype.creer = function(container) {
    Y.one(container).append('<button>'+this.value+'</button>')
};

Y.MonBouton = MonBouton;
}, '0.0.1', {
    requires: ['node']
});
```

- Un module YUI décrit ses dépendances (requires: ['node'] pour accéder aux méthodes on et append)
- Pas d'utilisation de variables globales



Utilisation

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Exemple</title>
</head>
<body>
    <div id="container"></div>
    <script src="http://yui.yahooapis.com/3.18.1/build/yui/yui-min.js"></script>
    <script>
        YUI({
            modules: {
                'mon-bouton': 'yui-button.js'
        }).use('mon-bouton', function (Y) {
            var button = new Y.MonBouton({
                value: 'Cliquez ici'
            });
            button.creer('#container');
        });
    </script>
</body>
</html>
```





CommonJS

Projet visant à créer des API communs pour du développement JavaScript hors navigateur (console, GUI...)

Exemple: standardiser l'accès aux fichiers

Le projet propose une norme pour le chargement de modules utilisé entre autre par Node.js

http://www.commonjs.org/specs/modules/1.0/

Création d'un module

```
// calculette.js
exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
   return Number(nb1) + Number(nb2);
};
```

 Les modules commons JS exposent à l'intérieur d'un module une variable exports de type object (et qui peut être écrasée si besoin)



Utilisation

```
// main.js
var calc = require('./Calculette');
console.log(calc.ajouter(2, 3)); // 5
```

- CommonJS propose une méthode require pour le chargement de modules, dont le retour correspond à la variable exports
- Cependant CommonJS ne s'applique pas au navigateur où le chargement de fichiers se fait via la balise script



- Browserify
 - Permet de charger des modules CommonJS côté client.
- Installation:
 npm install -g browserify
- Transormation en code client : browserify main.js > calculette-browser.js



Asynchronous Module Definition

CommonJS ne permettant pas d'exécuter de charger des modules côté client, AMD est né.

RequireJS

Plusieurs bibliothèques permettent de charger des modules AMD, RequireJS est la plus connue.

http://requirejs.org/

 RequireJS définie 2 fonctions globales require et define. define permet de définir un module, require est le point d'entrée de l'application.





```
// number-converter.js
define(function() {
    var exports = {};

    exports.convert = function(nb) {
        return Number(nb);
    };

    return exports;
});
```

```
// calculette.js
define(['number-converter'], function(numberConverter) {
  var exports = {};
  exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
    return numberConverter.convert(nb1) + numberConverter.convert(nb2);
  };
  return exports;
});
```



ECMAScript 2015 / ECMAScript 6

La nouvelle version de JavaScript prévoit une syntaxe pour l'utilisation de module. A l'heure actuelle (juillet 2015), ni les navigateurs ni Node.js ou io.js ne supportent cette syntaxe.

Babel / Traceur

Babel et Traceur sont des bibliothèques qui permettent de transpiler du code ES6 en ES5 et ainsi l'utiliser sur les moteurs actuels.

Installation:

npm install -g babel

 Utilisation (toutes les sources du répertoires src vers le répertoire dist) :

babel src --out-dir dist/



```
// src/number-converter.js
var exports = {};

exports.convert = function(nb) {
   return Number(nb);
};

export default exports;
```

```
// src/calculette.js
import numberConverter from './number-converter';

var exports = {};

exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
   return numberConverter.convert(nb1) + numberConverter.convert(nb2);
};

export default exports;
```

```
// src/main.js
import calc from './calculette';
console.log(calc.ajouter(2, 3)); // 5
```



Universal Module Definition

L'objectif d'UMD est de proposer des modules compatibles CommonJS, AMD ou en utilisant des variables globales si le contexte ne permet pas d'utiliser les 2 précédents.

https://github.com/umdjs/umd

```
// number-converter.is
(function (root, factory) {
  if (typeof exports === 'object') {
   // CommonJS
   module.exports = factory();
 } else if (typeof define === 'function' && define.amd) {
   // AMD
   define(function () {
     return (root.numberConverter = factory());
   });
 } else {
   // Global Variables
    root.numberConverter = factory();
}(this, function () {
 var exports = {};
  exports.convert = function(nb) {
    return Number(nb);
 };
 return exports;
}));
```

```
// calculette.js
(function (root, factory) {
  if (typeof exports === 'object') {
   // CommonJS
    module.exports = factory(require('./number-converter'));
 } else if (typeof define === 'function' && define.amd) {
   // AMD
    define(['./number-converter'], function (numberConverter) {
      return (root.calculette = factory(numberConverter));
   });
 } else {
   // Global Variables
    root.calculette = factory(root.numberConverter);
}(this, function (numberConverter) {
  var exports = {};
  exports.ajouter = function(nb1, nb2) {
    return numberConverter.convert(nb1) +
numberConverter.convert(nb2):
 };
  return exports;
}));
```



System.js

System.js est un loader universel qui sait charger des modules CommonJS, AMD, ES6 et IIFE dans les navigateurs et sous node.js https://github.com/systemjs/systemjs



Node.js



- Créé 2009 par Ryan Dahl
 A l'origine, Ryan Dahl voulait simplifier la création d'une barre d'upload.
- Sponsorisé par la société Joyent.
- Un programme en ligne de commande combinant :
 - le moteur JavaScript V8 de Chrome
 - une boucle d'événement
 - une gestion bas niveau des entrées/sorties
- Un système en production :
 - Chez des startups à la pointe : Airbnb, ...
 - Dans des grands groupes : Microsoft, PayPal, Walmart, Linkedin



Windows

Exécutables: https://nodejs.org/download/

OS X

Exécutables: https://nodejs.org/download/

Ou via homebrew: brew install node

 Debian / Ubuntu sudo apt-get update sudo apt-get install nodejs npm

Pensez à ajouter le répertoire de Node au Path.



```
/* Un simple helloword */
/** @function helloworld */
function helloworld() {
    'use strict'; // bonne pratique
    console.log('Helloworld');
}
setInterval(helloworld, 1000);
```

Lancement du programme

node FILE_PATH.js

Interruption
CTRL-C

```
MacBook-Pro-de-Romain:LearningJS romainS node Node.js/Slides/helloworld.js
Helloworld
```



```
var http = require('http');
http.createServer(function(req, res) {
    res.writeHead(200, {'Content-Type': 'text/plain'});
    res.end('Hello, world !');
}).listen(8080);
```

Avantage du JavaScript côté serveur

- Performance : le côté non-bloquant de JavaScript le rend particulièrement performant, plus besoin de gérer les problèmes inter-thread ou inter-processus
- Réutilisation : une bibliothèque ou un composant peut être utilisé sur le client comme sur le serveur
- Apprentissage : vous connaissez déjà JavaScript
- Ecosystème : le nombre de bibliothèques open-source (langage le plus populaire sur GitHub)



```
var http = require('http');
http.createServer(function(req, res) {
    res.writeHead(200, {'Content-Type': 'text/plain'});
    res.end('Hello, world !');
}).listen(8080);
```

- Node.js implémente côté C++ une boucle d'événement et une gestion non-bloquante des entrées/sorties
- Ici lorsque qu'un requête HTTP arrive sur le port 8080 la fonction de rappel passée en argument de createServer est appelée
- Il faut quelques millisecondes pour exécuter ce callback, le reste du temps JavaScript est libre de faire autre chose (exécuter des requêtes concurrentes, se connecter à une base de données, écrire dans un fichier...)



- Node.js contient un certain nombre de modules prédéfinis https://nodejs.org/api/
- Assertion Testing
- Buffer
- ▶ C/C++ Addons
- Child Processes
- Cluster
- Console
- Crypto
- Debugger
- DNS
- Domain
- Errors
- Events

- File System
- Globals
- ▶ HTTP
- ▶ HTTPS
- Modules
- Net
- OS
- Path
- Process
- Punycode
- Query Strings
- ▶ Readline

- ▶ REPL
- → Stream
- String Decoder
- Timers
- TLS/SSL
- TTY
- UDP/Datagram
- URL
- Utilities
- ▶ V8
- ► VM
- ZLIB



 Le module console (global) permet de logger dans la console et de réaliser des benchmarks

```
console.time('100-elements');
for (var i = 0; i < 100; i++) {
    console.log(i);
}
console.timeEnd('100-elements');
// 100-elements: 8ms</pre>
```



Le module Timers (global) contient les fonctions pour différer l'exécution de callbacks.

```
setTimeout(function() {
    console.log('1 fois dans 3 secondes');
}, 3000);

var intervalId = setInterval(function() {
    console.log('toutes les 2 secondes');
}, 2000);

setTimeout(function() {
    console.log('Bye bye');
    clearInterval(intervalId);
}, 15000);
```



Le module File System (require(fs)) permet les accès aux disques, fichiers, dossiers, droits, etc...

```
var fs = require('fs');

try {
    var stats = fs.statSync('./dist');
}
catch(e) {
    fs.mkdirSync('./dist');
}

var fichiers = fs.readdirSync('./src');

for (var i=0; i<fichiers.length; i++) {
    var fichier = fichiers[i];
    var src = './src/' + fichier;
    var dest = './dist/' + fichier;

    var contenu = fs.readFileSync(src);
    fs.writeFileSync(dest, contenu);
}</pre>
```



Le module net (require(net)) permet les accès réseau

```
var net = require('net');
var server = net.createServer(function(c) { //'connection' listener
        console.log('client connected');
        c.on('end', function() {
            console.log('client disconnected');
        });
        c.write('hello\r\n');
        c.pipe(c);
});
server.listen(8124, function() { //'listening' listener
        console.log('server bound');
});
```



Un chat serveur avec Net

```
var net = require('net');
var clients = {}, cpt = 0;
var server = net.createServer(function(c) { //'connection' listener
    var me = 'c' + (++cpt);
    console.log('client connected');
   clients[me] = c;
    c.on('end', function() {
       //clients[me].end();
        delete clients[me];
   });
    c.write('Bienvenue sur le Chat !!! (telnet : taper exit pour quitter)\r\n');
    c.on('data', function(chunk) {
        for (var cid in clients) {
            if (clients.hasOwnProperty(cid)) {
                if (chunk.toString().indexOf('exit') === 0) {
                    clients[me].end();
                    delete clients[me];
                    break;
                if (cid !== me) {
                    clients[cid].write(chunk.toString());
        }
   })
});
server.listen(8124, function() { //'listening' listener
    console.log('server bound');
});
```



Un chat client avec Net

```
var net = require('net');
var readline = require('readline');
var rl = readline.createInterface({
    input: process.stdin,
    output: process stdout
});
rl.question("Quel est ton pseudo ? ", function(pseudo) {
    console.log("Bienvenue sur le chat", pseudo);
    var client = net.connect({port: 8124}, function() { //'connect' listener
            console.log('(connecté au serveur)');
            process.stdin.on('readable', function() {
                var chunk = process.stdin.read();
                if (chunk !== null) {
                    var msg = chunk.toString();
                    msg = msg.substr(0, msg.length - 1); // on retire le \n
                    client.write(pseudo + ': ' + msg);
           });
       });
    client.on('data', function(data) {
        console.log(data.toString());
        //client.end();
    });
    client.on('end', function() {
        console.log('disconnected from server');
    });
    rl.close();
});
```



CreateServer

Contrairement à d'autres technologies, l'implémentation du serveur HTTP se fait dans l'application.

Callback

Une fonction de rappel est associée au serveur. Elle sera appelée à chaque requête HTTP.

Objets Request et Response

Node.js abstrait la requête (IncomingMessage) et la réponse (ServerResponse), le callback doit créer une réponse valide avant la fin de son exécution.

```
var http = require('http');
http.createServer(function(req, res) {
    res.writeHead(200, {'Content-Type': 'text/plain'});
    res.end('Hello, world !');
}).listen(8080);
```



HTTPS

Le serveur HTTPS démarre avec une clé privée et un certificat. Les serveurs HTTP et HTTPS cohabitent dans la même application.

```
var https = require('https');
var http = require('http');
var fs = require('fs');

function serveur(req, res) {
    res.writeHead(200, {'Content-Type': 'text/plain'});
    res.end('Hello, world !');
}

var options = {
    key: fs.readFileSync('./key.pem', 'utf8'),
    cert: fs.readFileSync('./server.crt', 'utf8')
};

http.createServer(serveur).listen(80);
https.createServer(options, serveur).listen(443);
```







Grunt JS

Permet l'automatisation de tâches de développement front-end.

Exemples

- minifier ses fichiers JS
- compiler ses CSS
- compresser les images
- exécuter les tests
- vérifier les conventions de codage



▶ Installation via npm:
npm install -g grunt-cli

Gruntfile.js

```
/*global module:false*/
module.exports = function(grunt) {
  grunt.initConfig({
    copy: {
      dist: {
        src: 'index.html',
        dest: 'dist/index.html'
    },
    uglify: {
      dist: {
       src: 'script.js',
        dest: 'dist/script.js'
 });
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-copy');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-uglify');
 // Default task.
 grunt.registerTask('default', ['copy',
'uglify']);
};
```

package.json

```
{
  "engines": {
     "node": ">= 0.10.0"
},
  "devDependencies": {
     "grunt": "^0.4.5",
     "grunt-contrib-copy": "^0.8.0",
     "grunt-contrib-uglify": "^0.9.1"
}
}
```



src/index.html

src/script.js

```
!function() {
    'use strict';

    var inputElt =
document.querySelector('#prenom');
    var outputElt =
document.querySelector('#output');

    inputElt.addEventListener('input', function())
{
       outputElt.innerHTML = inputElt.value;
    });
}();
```

dist/index.html

dist/script.js

copy

uglify

```
!function(){"use strict";var
a=document.querySelector("#prenom"),b=document.qu
erySelector("#output");a.addEventListener("input"
,function(){b.innerHTML=a.value})}();
```



Gruntfile.js

```
/*global module:false*/
module.exports = function(grunt) {
  grunt.initConfig({
    copy: {
      dist: {
        src: 'index.html',
        dest: 'dist/index.html'
    uglify: {
      dist: {
        src: 'script.js',
        dest: 'dist/script.js'
  });
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-copy');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-uglify');
  // Default task.
  grunt.registerTask('default', ['copy', 'uglify']);
};
```

package.json

```
{
  "devDependencies": {
    "grunt": "^0.4.5",
    "grunt-contrib-copy": "^0.8.0",
    "grunt-contrib-uglify": "^0.9.1"
  }
}
```

package.json créé avec: npm init npm install grunt --save-dev npm install grunt-contrib-copy --save-dev npm install grunt-contrib-uglify --save-dev



Liste des plugins pour grunt :

http://gruntjs.com/plugins (4,403 plugins en juillet 2015)

▶ Les plugins contrib-* sont ceux des développeurs de grunt.



jit-grunt:

Installation: npm install jit-grunt --save-dev Simplifie le chargement de plugins

Avant

```
/*global module:false*/
module.exports = function(grunt) {
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-clean');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-concat');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-copy');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-cssmin');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-jshint');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-less');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-uglify');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-contrib-watch');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-google-cdn');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-rev');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-spritesmith');
  grunt.loadNpmTasks('grunt-usemin');
  grunt.initConfig({
   // ...
  });
  // Default task.
  grunt.registerTask('default', [
   // ...
  ]);
};
```

Après

```
/*global module:false, require*/
module.exports = function(grunt) {
  'use strict';
  require('jit-grunt')(grunt, {
    useminPrepare: 'grunt-usemin',
    cdnify: 'grunt-google-cdn',
    sprite: 'grunt-spritesmith'
  });
  // Project configuration.
  grunt.initConfig({
   // ...
 });
  // Default task.
 grunt.registerTask('default', [
    // ...
 ]);
};
```



prunt-contrib-less:
npm install grunt-contrib-less --save-dev
Compile des fichiers LESS en CSS

```
module.exports = function(grunt) {
 // ...
 grunt.initConfig({
   less: {
     dev: {
       files: [{
          expand: true,
          cwd: 'less',
          src: ['*.less'],
          dest: 'css/',
         ext: '.css'
       }]
 // Default task.
 grunt.registerTask('default', [
   // ...
 ]);
};
```



grunt-autoprefixer:

npm install grunt-autoprefixer --save-dev Rajoute automatiquement les préfixes -moz, -webkit, -o, -ms en fonction des versions minimales des navigateurs à supporter

```
module.exports = function(grunt) {
 // ...
  grunt.initConfig({
   // ...
    autoprefixer: {
      options: {
        browsers: ['last 2 versions', 'ie 8', 'ie 9']
      dev: {
        files: [{
          expand: true,
          cwd: 'css/',
          src: '{,*/}*.css',
          dest: 'css/'
        }]
     },
  });
 // Default task.
 grunt.registerTask('default', [
 ]);
};
```



grunt-contrib-watch:

npm install grunt-contrib-watch --save-dev Surveille les modifications sur des fichiers, exécute des taches en cas de changement



grunt-contrib-concat:

npm install grunt-contrib-concat --save-dev Concatène plusieurs fichiers en un. Utile pour optimiser les temps de chargement CSS/JS

grunt-contrib-uglify:

npm install grunt-contrib-uglify --save-dev
Compresse les fichiers JS

grunt-contrib-cssmin:

npm install grunt-contrib-cssmin --save-dev
Compresse les fichiers CSS



- prunt-contrib-copy:
 npm install grunt-contrib-copy --save-dev
 Copie des fichiers
- grunt-contrib-clean:
 npm install grunt-contrib-clean --save-dev
 Supprime des fichiers



grunt-usemin:

npm install grunt-usemin --save-dev Génère une configuration pour concat, uglify, cssmin à partir d'un fichier HTML

index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
   <title></title>
   <!-- build:css css/app.css -->
   <link rel="stylesheet" href="css/body.css">
    <link rel="stylesheet" href="css/button.css">
    <!-- endbuild -->
</head>
<body>
<!-- build:is is/app.is -->
<script src="js/create-button.js"></script>
<script src="js/button-listener.js"></script>
<!-- endbuild -->
</body>
</html>
```

Gruntfile.js

```
/*global module, require*/
module.exports = function(grunt) {
  'use strict';
  // ...
  grunt.initConfig({
    // ...
    useminPrepare: {
      html: 'index.html'
    },
    usemin: {
     html: ['dist/{,*/}*.html'],
      css: ['dist/{,*/}*.css'],
     js: ['dist/{,*/}*.js'],
    },
  });
  // Default task.
  grunt.registerTask('default', [
   // ...
 ]);
};
```



config générée

```
"concat": {
    "generated": {
      "files": [{
          "dest": ".tmp/concat/css/app.css",
          "src": ["css/body.css", "css/button.css"]
          "dest": ".tmp/concat/js/app.js",
          "src": ["js/create-button.js", "js/button-
listener.js"]
     }]
 "uglify": {
    "generated": {
      "files": [{
          "dest": "dist/js/app.js",
          "src": [".tmp/concat/js/app.js"]
     }]
  "cssmin": {
   "generated": {
     "files": [{
          "dest": "dist/css/app.css",
          "src": [".tmp/concat/css/app.css"]
     }]
```

index.html généré

app.css généré

body{background:beige}button{width:50px;height:50px}

app.js généré

```
!function(){"use strict";var
a=document.createElement("button");a.innerHTML=0,a.id="
monBouton",document.body.appendChild(a)}(),!function()
{"use strict";var
a=document.querySelector("#monBouton");a.addEventListen
er("click",function(){this.innerHTML++})}();
```



- contrib-connect:
 serveur web
- karma:
 lancer des tests
- concurrent : exécuter des taches en parallèle
- Sass:compile des fichiers SASS en CSS
- contrib-imagemin :compresser des images
- contrib-htmlmin:minifier le HTML

- newer:
 ne lancer les taches que sur les nouveaux fichiers
- rev: genère un nom de fichier avec hash pour le cache (avec usemin)
- contrib-jshint, jscs:
 vérifie les conventions sur les fichiers
 JS
- google-cdn:
 remplace les fichiers locaux par des
 CDN
- spritesmith : génère des fichiers Sprite CSS



- Grunt Init
 Assistant de création de projet grunt
- Installationnpm install -g grunt-init
- Création du projet grunt-init gruntfile

```
Please answer the following:

[?] Is the DOM involved in ANY way? (Y/n) Y

[?] Will files be concatenated or minified? (Y/n) Y

[?] Will you have a package.json file? (Y/n) Y

[?] Do you need to make any changes to the above before continuing? (y/N) N

Writing Gruntfile.js...OK
Writing package.json...OK

Initialized from template "gruntfile".
```

Créer son propre assistant/plugin :
 https://github.com/gruntjs/grunt-init-gruntplugin



Gulp

Equivalent de grunt, repose sur les streams Node.js (utilise la RAM plutôt que les fichiers).

Devient très populaire, 1645 plugins contre 4403 pour grunt (juillet 2015)

- Broccoli484 plugins
- Brunch262 plugins
- Prepros / CodeKit
 https://prepros.io
 https://incident57.com/codekit/

gulpfile.js

```
var gulp = require('gulp');
var uglify = require('gulp-uglify');
gulp.task('scripts', function() {
  // Minify and copy all JavaScript (except vendor
scripts)
  qulp.src(['client/js/**/*.js', '!client/js/vendor/
    .pipe(uglify())
    .pipe(gulp.dest('build/js'));
  // Copy vendor files
  gulp.src('client/js/vendor/**')
    .pipe(gulp.dest('build/js/vendor'));
});
// The default task (called when you run `gulp`)
gulp.task('default', function() {
 gulp.run('scripts');
  // Watch files and run tasks if they change
  gulp.watch('client/js/**', function(event) {
    gulp.run('scripts');
  });
});
```





- Définition d'un framework web : Ensemble de composants logiciels permettant d'architecturer un projet logiciel.
- Différences par rapport à une bibliothèque:
 Le framework ne se destine pas à une tache précise (ensemble de bibliothèques)
 Le framework instaure un cadre de travail (squelettes d'application, documentation sur l'architecture...)



- Java
 Struts (2000), Spring (2003), GWT (2006), Play (2007)...
- RubyRuby on Rails (2005), Sinatra (2007)...
- PythonDjango (2005)...
- PHP
 Symfony, Zend Framework, CakePHP, CodeIgniter...



- Clients
 AngularJS (2010), Ember.js (2011)
- Server
 Express (2009), Hapi (2012)
- Fullstack (Client + Server)Meteor (2012), Sails.js (2012)...



Express

Framework pour Node.js le plus populaire, créé en 2009, aujourd'hui en version 4. Permet d'architecturer plus facilement le serveur web. Très souvent utilisé pour construire des APIs REST.

Avantages sur le module HTTP de Node.js

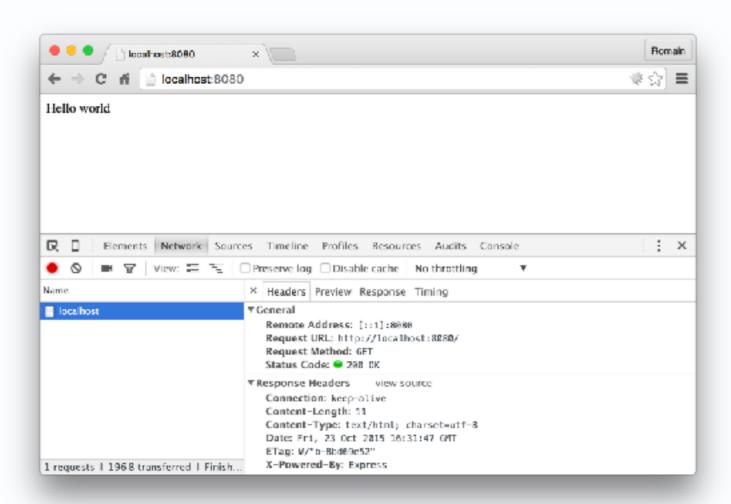
- Gestion des URLs et des méthodes HTTP
- Approche MVC
- Utilisation de middlewares qui permettent d'étendre le code
- De nombreux middleware open-source existent
- Construit comme une surcouche de HTTP, les objets Request et Response sont simplement étendus

Installation

npm install express --save



```
var express = require('express');
var app = express();
app.get('/', function(req, res) {
    res.send('Hello world');
});
app.listen(8080);
console.log("URL http://localhost:8080/");
```





Définition

L'architecture MVC est un Design Pattern apparu en Smalltalk et très répandu dans les frameworks web

Objectif

L'objectif est de séparer les responsabilités de 3 types de composants : le Modèle (Model), la Vue (View), le Contrôleur (Controller)

Documentation:

http://martinfowler.com/eaaCatalog/modelViewController.html
http://martinfowler.com/eaaDev/uiArchs.html
http://fr.wikipedia.org/wiki/Modèle-vue-contrôleur



Modèle

Données, accès aux données, validation

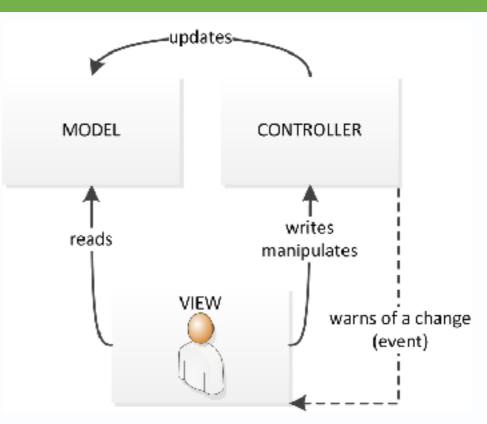
Vue

Rendu. Se limiter à :

- affichage de variable
- bloc conditionnels if .. else if .. else (ex : afficher ou non message d'erreur, menu qui dépend d'une authentification)
- boucles foreach (uniquement foreach, ce qui impose d'avoir trié/filtré au préalable)
- appel à des fonctions de filtrage, de formatage, de rendu (parfois appelées aides de vues)

Contrôleur

Analyse de la requête, interrogation du Modèle, transmission des données à la vue, gestion des erreurs, des redirections...





Définition

Un middleware est une fonction qui va s'exécuter en amont ou en aval d'une requête dans Express pour l'étendre simplement.

Exemple

Logs de requêtes, authentification, gestion des requêtes Cross-Domaines, support d'un moteur de templates...

Connect

Historiquement Express utilisait le module npm connect pour la mise en place de middleware. A partir d'Express 4, les développeurs d'Express ont développé leur propre système de middleware tout en gardant la compatibilité avec Connect.



Introduction

Express fourni un générateur de squelette d'application pour démarrer rapidement ses projets web (plutôt adapté aux rendus HTML)

- Installation
 npm install -g express-generator
- Création du squelette d'application express Helloworld
- ► Installation des dépendances cd Helloworld && npm install
- ► Lancement de l'application DEBUG=HelloworldEJS:* npm start



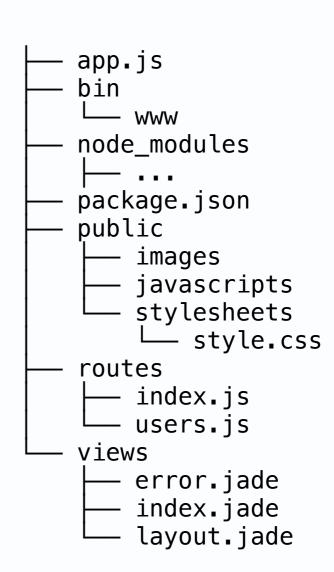
Autres options d'installation du squelette

```
Helloworld - - bash - 106×16
MacBook-Pro-de-Romain:Helloworld romain$ express -h
 Usage: express [options] [dir]
 Options:
   -h, --help
                       output usage information
    -V, --version
                       output the version number
    -e, --ejs
                       add ejs engine support (defaults to jade)
       --hbs
                       add handlebars engine support
   -H, --hogan
                       add hogan.js engine support
    -c, --css <engine> add stylesheet <engine> support (lessistylusicompassisass) (defaults to plain css)
                       add .gitignore
    -f, --force
                       force on non-empty directory
MacBook-Pro-de-Romain:Helloworld romain$
```

- Choix du moteur de templates
 Jade, EJS, Handlebars, Hogan.js
- Choix d'un préprocesseur CSS
 CSS, Less, Stylus, Compass, Sass



- app.js
 Configuration de l'application, objet principal
- bin/wwwDémarrage du serveur
- package.jsonDépendances npm
- public
 Fichiers statiques (images, scripts client, css, pdf...)
- routesContrôleurs, configuration des URLs
- views
 Fichiers de rendus (ici au format Jade)





- bin/www
 - Dépendances
 - Définition du port (variable d'env PORT ou 3000)
 - Création du serveur
 - Démarrage du serveur
 - Listeners sur erreurs et démarrage

```
#!/usr/bin/env node
/**
* Module dependencies.
var app = require('../app');
var debug = require('debug')('Helloworld:server');
var http = require('http');
/**
* Get port from environment and store in Express.
 */
var port = normalizePort(process.env.PORT || '3000');
app.set('port', port);
/**
* Create HTTP server.
var server = http.createServer(app);
/**
* Listen on provided port, on all network interfaces.
*/
server.listen(port);
server.on('error', onError);
server.on('listening', onListening);
// ...
```



app.js

- Dépendances
- Chargement des routes
- Création de l'objet app
- Définition du moteur de templates
- Définition des middlewares à appeler avant le contrôleur
- Définition des contrôleurs sur un préfixe d'URL
- Middleware pour les erreurs 404
- Middleware pour afficher les erreurs (avec env de dev et de prod)

```
var express = require('express');
var logger = require('morgan');
var cookieParser = require('cookie-parser');
var bodyParser = require('body-parser');
var routes = require('./routes/index');
var users = require('./routes/users');
var app = express();
// view engine setup
app.set('views', path.join( dirname, 'views'));
app.set('view engine', 'jade');
app.use(logger('dev'));
app.use(bodyParser.json());
app.use(bodyParser.urlencoded({ extended: false }));
app.use(cookieParser());
app.use(express.static(path.join( dirname, 'public')));
app.use('/', routes);
app use('/users', users);
// catch 404 and forward to error handler
app.use(function(req, res, next) {
  var err = new Error('Not Found');
  err.status = 404;
 next(err);
});
// error handlers
// ...
```



- routes/index.js
 - Dépendances
 - Association d'un contrôleur à la l'URL GET /
 - Appel de la vues en transmettant la variable title (contenu 'Express')

```
var express = require('express');
var router = express.Router();

/* GET home page. */
router.get('/', function(req, res, next))
{
   res.render('index', { title:
'Express' });
});

module.exports = router;
```



- views/index.jade
 - Jade: Syntaxe très concise, l'indentation fait l'imbrication des balises, parenthèses pour les attributs
 - Héritage du layout
 - Remplacement du block content du layout par celui de la vue (inspiré de Django Template Engine, Twig…)
 - Création de la balise h1 ayant comme contenu la variable title
 - Création de la balise p qui concatène Welcome to et la variable title

```
// views/index.jade
extends layout

block content
  h1= title
  p Welcome to #{title}
```

```
// views/layout.jade
doctype html
html
head
   title= title
   link(rel='stylesheet', href='/stylesheets/style.css')
body
   block content
```



- views/index.ejs
 - Syntaxe plus simple que Jade proche de PHP, ASP, JSP
 - <%= title %>:écriture de la variable title

```
<!DOCTYPE html>
<html>
    <head>
        <title><%= title %></title>
        link rel='stylesheet' href='/stylesheets/style.css' />
        </head>
        <body>
            <h1><%= title %></h1>
            Welcome to <%= title %>
        </body>
    </html>
```



Réponse à toutes les méthodes HTTP

```
router.all('/api/*', requireAuthentication);
```

• Réponse aux requêtes sur certaines méthodes HTTP Méthodes HTTP: get, post, put, head, delete, options, trace, copy, lock, mkcol, move, purge, propfind, proppatch, unlock, report, mkactivity, checkout, merge, msearch, notify, subscribe, unsubscribe, patch, search, connect

```
router.get('/', function(req, res){
  res.send('hello world');
});
```

Avec une RegExp

```
router.get(/^\/commits\/(\w+)(?:\.\.(\w+))?$/, function(req, res){
   var from = req.params[0];
   var to = req.params[1] || 'HEAD';
   res.send('commit range ' + from + '...' + to);
});
```



Route avec paramètres nommés

```
router.get('/:id', function(req, res, next) {
    var id = req.params.id;

    if (!model[id-1]) {
        return next();
    }

    res.json({
        data: model[id-1]
    });
});
```

Ne pas confondre avec la query string

Ex:/contacts?page=1&limit=100

```
// GET /search?q=tobi+ferret
req.query.q
// => "tobi ferret"
```



Middleware

Fonction qui s'exécute en amont ou en aval d'un contrôleur

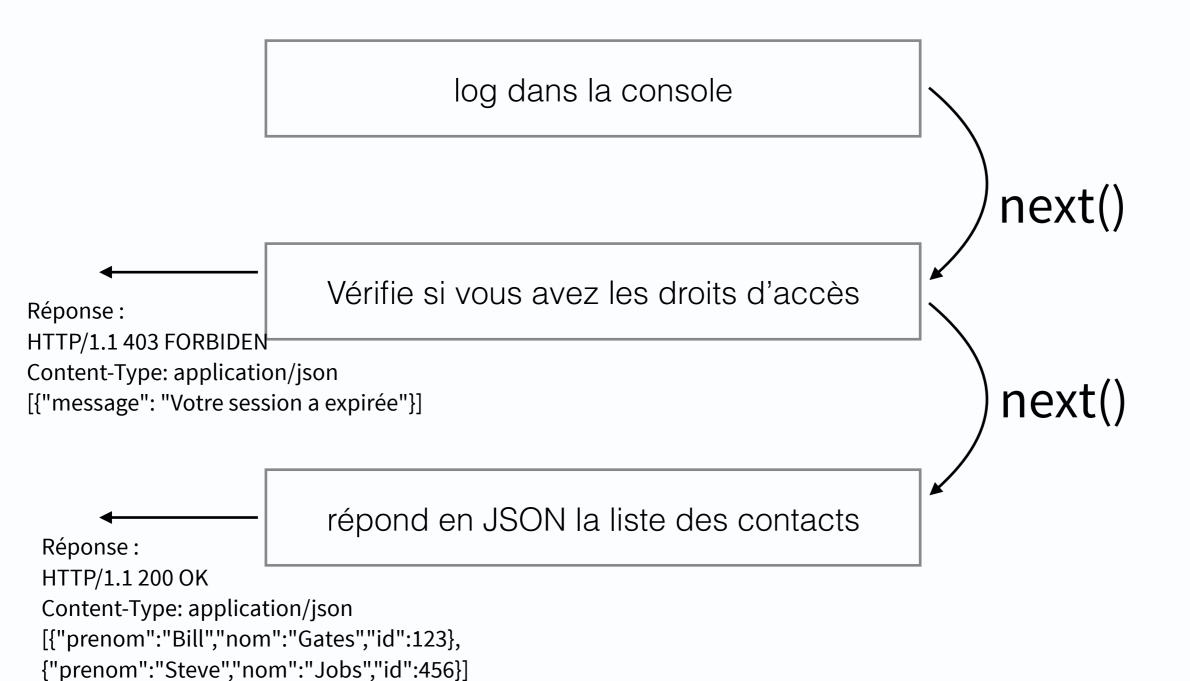
Exemple

Ajoute les entêtes à la réponse HTTP permettant d'autoriser les requêtes Cross-Domain

```
router.use(function(req, res, next) {
    res.setHeader('Access-Control-Allow-Origin', '*');
    res.setHeader('Access-Control-Allow-Headers', 'X-Requested-With');
    next();
});
```



Requête: GET / HTTP/1.1





3 middlewares

- 1. Router qui contient toutes les URLs préfixées par /users
- 2. Middleware appelé si l'un des contrôleurs ou middlewares précédents appelle next(), permet de gérer simplement les erreurs 404
- 3. Middleware appelé si l'un des contrôleurs ou middlewares précédents appelle next(err) ou les erreurs non-interceptées

```
app.use('/users', users);
app.use(function(req, res, next) {
    var err = new Error('Not Found');
    err.status = 404;
    next(err);
});
app.use(function(err, req, res, next) {
    res.status(err.status || 500);
    res.render('error', {
        message: err.message,
        error: err
    });
});
```



Request

L'objet Request hérite de IncomingMessage du module HTTP

Middleware body-parser

Le middleware body-parser ajouter la propriété body à l'objet request avec le contenu du corps de requête parsé

```
var express = require('express');
var bodyParser = require('body-parser');
var app = express();
app.use(bodyParser.urlencoded({ extended: false }));
app.get('/', function(req, res) {
    var html = '<form method="post">';
       html += ' Prénom : <input name="prenom">';
       html += ' Nom : <input name="nom">';
       html += ' <button type="submit">Valider</button>';
       html += '</form>';
    res.send(html);
})
app.post('/', function(req, res) {
   // Prénom : Romain, nom : Bohdanowicz
    res.send(`Prénom : ${req.body.prenom}, nom : ${req.body.nom}`);
})
app.listen(3000);
```



Middleware multer

Le middleware multer ajouter la propriété file ou files (upload multiple) à l'objet request et contient des informations sur le fichier uploadé.

```
var express = require('express');
var multer = require('multer');
var app = express();
var upload = multer({ dest: 'uploads/' });
app.get('/', function(req, res) {
   var html = '<form method="post" enctype="multipart/form-data">';
        html += ' Fichier : <input type="file" name="fichier">';
        html += ' <button type="submit">Valider</button>';
        html += '</form>';
    res.send(html);
});
app.post('/', upload.single('fichier'), function(req, res){
    console.log(req.file);
                           { fieldname: 'fichier',
    res.status(204).end();
                             originalname: '2010_Q3.pdf',
});
                             encoding: '7bit',
                             mimetype: 'application/pdf',
app.listen(3000);
                             destination: 'uploads/',
                             filename: '799e08c05ef96ac6ec6ac5b714941161',
                             path: 'uploads/799e08c05ef96ac6ec6ac5b714941161',
```

size: 80108 }



JSON

L'objet Response contient une méthode json qui sérialise un objet et renvoie les bons entêtes HTTP. Associés au méthodes de l'objet Request et aux middleware body-parser et cors, Express est le framework idéal pour la mise en place d'un API REST qui communique en JSON.

```
var app = express();
app.use(cors({ allowedHeaders: 'X-Requested-With' }));
app.use(bodyParser.json());
app.use(bodyParser.urlencoded({ extended: false }));
app.use('/api/v1/contacts', apiContacts);
app.listen(80);
```



```
var express = require('express');
var contacts = require('../model/contacts').slice(0);
var api = express.Router();
api.get('/', function(req, res) {
    res.json({contacts});
});
api.get('/:id', function(req, res, next) {
    var id = parseInt(req.params.id);
    var contact = contacts.find(elt => elt.id === id);
    if (!contact) return next();
    res.json({contact});
});
api.post('/', function(req, res, next) {
    var contact = req.body;
    contact.id = contacts[contacts.length-1].id + 1;
    contacts.push(contact);
    res.status(201);
    res.json(contact);
});
module.exports = api;
```



- Guide inspiré de Google, Facebook, Twitter, GitHub... http://blog.octo.com/designer-une-api-rest/
- Guide inspiré par Heroku
 https://github.com/interagent/http-api-design





NoSQL

Not Only SQL, le nom qu'on donne au mouvement depuis quelques années de ne pas tout stocker sous la forme de base de données relationnels (MySQL, SQLite, PostgreSQL, Oracle, SQL Server...)

Intérêts

Performance, scalabilité, haute-disponibilité

Catégories

- Clé / valeur (Redis / Memcached...)
- Orienté Colonne (HBase / Cassandra...)
- Orienté Document (MongoDB / CouchDB...)
- Orienté Graphe (Neo4j)



Sorted by score value

hashes

field

field

sorted sets

score

score

sets

value

value

value

member

member

member

member

Key

Key

Key

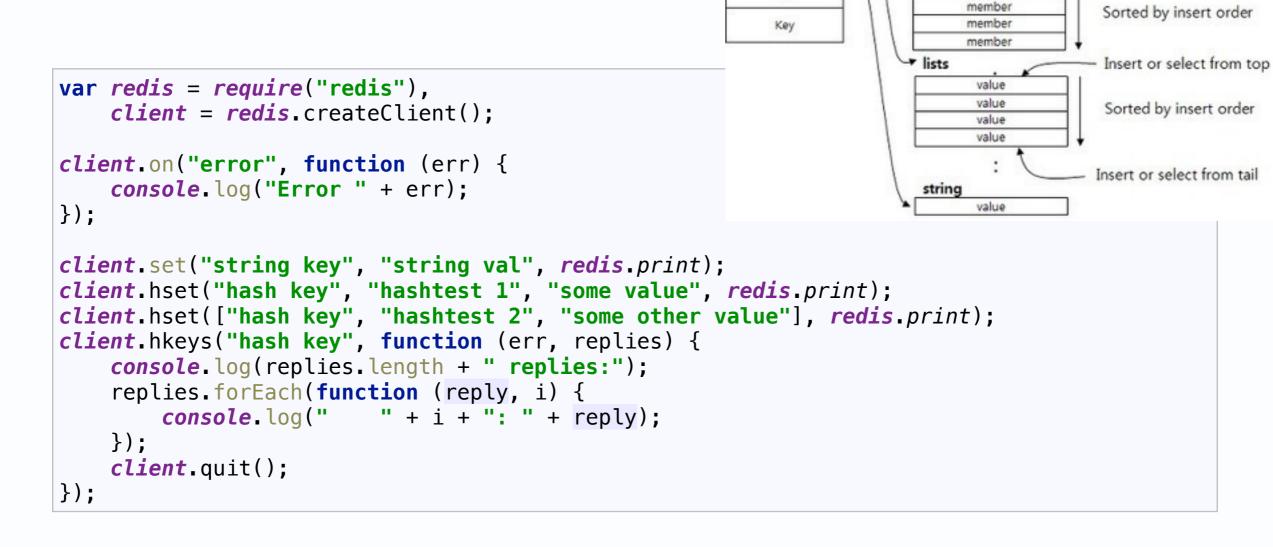
Key

Key

Key

Key

Exemple Redis



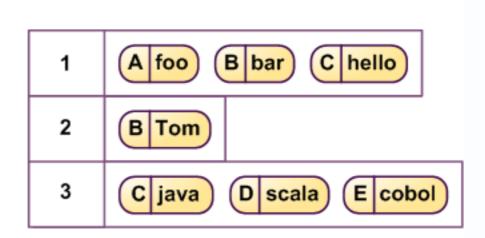


Exemple Cassandra

```
var cassandra = require('cassandra-driver');
var client = new cassandra.Client({ contactPoints: ['h1', 'h2'], keyspace: 'ks1'});
var query = 'SELECT email, last_name FROM user_profiles WHERE key=?';
client.execute(query, ['guy'], function(err, result) {
    assert.ifError(err);
    console.log('got user profile with email ' + result.rows[0].email);
});
```

	A	В	С	D	E
1	foo	bar	hello		
2		Tom			
3			java	scala	cobol

Organisation d'une table dans une BDD relationnelle



Organisation d'une table dans une BDD orientée colonnes



Exemple CouchDB

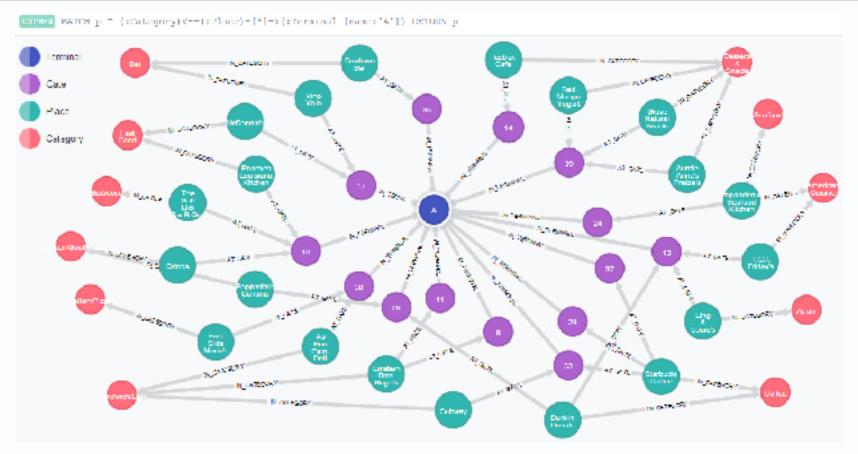
```
var cradle = require('cradle');
var db = new(cradle.Connection)().database('starwars');

db.get('vader', function (err, doc) {
    doc.name; // 'Darth Vader'
    assert.equal(doc.force, 'dark');
});

db.save('skywalker', {
    force: 'light',
    name: 'Luke Skywalker'
}, function (err, res) {
    if (err) {
        // Handle error
    } else {
        // Handle success
}
});
```



Exemple neo4i





MongoDB

Base de données écrite sur V8, le moteur JS de Chrome

Document

MongoDB permet de manipuler des objets structurés au format BSON (JSON binaire). Les données prennent la forme de documents enregistrés eux-mêmes dans des collections.

Accès aux données

L'accès aux données se fait via un API JavaScript, pour les requêtes complexes, ont utilise des objets de requêtes

Absence de Schéma

Contrairement à un SGBDR, les documents stockés dans une collection peuvent avoir des formats complètement différents. Les données peuvent également être imbriquées.



Installation

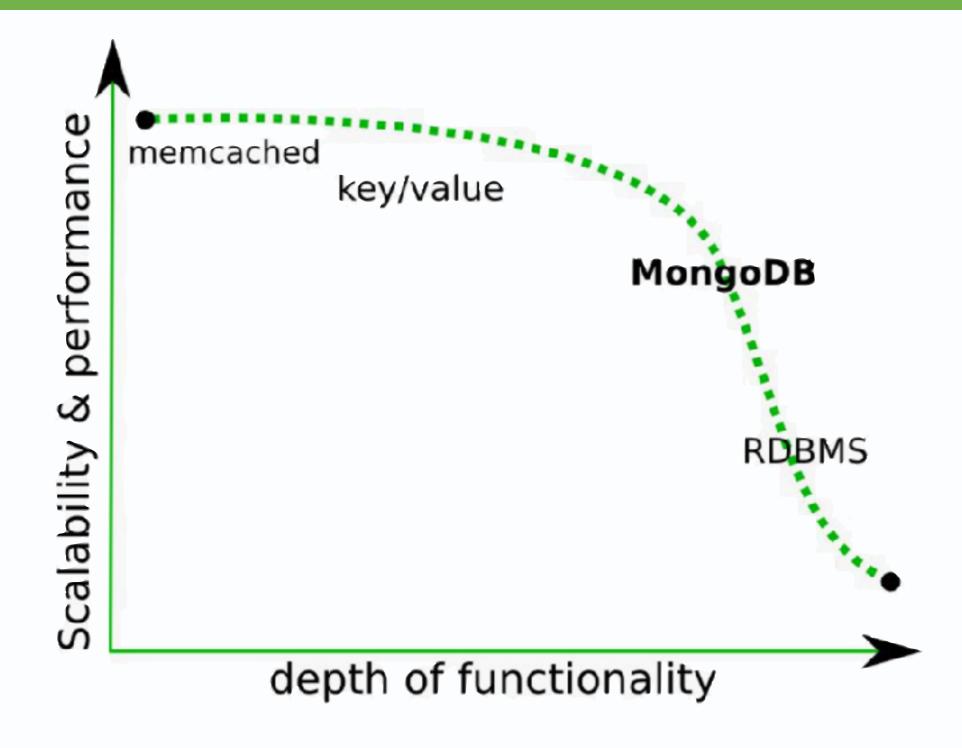
Windows

https://www.mongodb.com/
https://www.mongodb.org/dl/win32

Mac

https://www.mongodb.com/
brew install mongo







Parallèle avec un SGBDR

MongoDB	SGBDR		
Base de données	Base de données		
Collection	Table		
Document	Enregistrement		
Pas de schéma	Schéma		
API JavaScript	SQL		



- Jeu de données d'exemple fourni par Mongo
 https://raw.githubusercontent.com/mongodb/docs-assets/primer-dataset/primer-dataset/primer-dataset/primer-dataset/primer-dataset.json
- Importer un jeu de données mongoimport --db test --collection restaurants --drop -file ~/downloads/primer-dataset.json

```
Téléchargements — -bash — 106×7

[MBP-de-Romain:Downloads romain$ mongoimport --db test --collection restaurants --drop --file dataset.json ]

2015-10-29T12:51:09.416+0100 connected to: localhost

2015-10-29T12:51:09.416+0100 dropping: test.restaurants

2015-10-29T12:51:10.039+0100 imported 25359 documents

MBP-de-Romain:Downloads romain$
```



MongoShell

Mongo livre un programme client en ligne de commande pour accéder à la base.

```
. .
                                      ↑ romain — mongo — 91×17
MBP-de-Romain:∼ romain$ mongo
MongoDB shell version: 3.0.7
connecting to: test
> use address_book
switched to db address book
> db.contact.find()
{ "_id" : ObjectId("562d4e878561c01ec2e43cfb"), "prenom" : "Steve", "nom" : "Jobs" }
{ "_id" : ObjectId("562d4e918561c01ec2e43cfc"), "prenom" : "Bill", "nom" : "Gates" }
{ "_id" : ObjectId("562d4eab8561c01ec2e43cfd"), "prenom" : "Mark", "nom" : "Zuckerberg" }
> db.contact.insert({prenom: 'Steve', nom: 'Ballmer'})
WriteResult({ "nInserted" : 1 })
> db.contact.find({prenom: 'Steve'})
{ "_id" : ObjectId("562d4e878561c01ec2e43cfb"), "prenom" : "Steve", "nom" : "Jobs" }
{ "_id" : ObjectId("562d4ee1321ac0f47f03ce9d"), "prenom" : "Steve", "nom" : "Ballmer" }
> |
```



Principales Commandes MongoShell

Shell Helpers	JavaScript Equivalents		
show dbs, show databases	<pre>db.adminCommand('listDatabases')</pre>		
use <db></db>	<pre>db = db.getSiblingDB('<db>')</db></pre>		
show collections	<pre>db.getCollectionNames()</pre>		
show users	db.getUsers()		
show roles	<pre>db.getRoles({showBuiltinRoles: true})</pre>		
show log <logname></logname>	<pre>db.adminCommand({ 'getLog' : '<logname>' })</logname></pre>		
show logs	<pre>db.adminCommand({ 'getLog' : '*' })</pre>		
it	<pre>cursor = db.collection.find() if (cursor.hasNext()){ cursor.next(); }</pre>		



MongoClient

API officiel fourni MongoDB pour accéder aux données sous Node.js

Installation

npm install mongodb --save

Insertion

```
var MongoClient = require('mongodb').MongoClient;
var url = 'mongodb://localhost:27017/addressbook';
MongoClient.connect(url, function(err, db) {
    if (err) {
        console.log('Erreur : ' + err);
        return;
    }
    var cursor = db.collection('contacts').insert({prenom: 'Romain', nom: 'Bohdanowicz'},
function(err, result) {
        if (err) {
            console.log('Erreur : ' + err);
            return;
        }
        console.log('Le contact a bien été inséré');
    });
}
```



Modification

```
var cursor = db.collection('contacts').update({nom: 'Bohdanowicz'}, {prenom: 'ROMAIN', nom:
'BOHDANOWICZ'}, {upsert:true}, function(err, result) {
    if (err) {
        console.log('Erreur: ' + err);
        return;
    }

    console.log('Le contact a bien été mis à jour');
});
```

Suppression

```
var cursor = db.collection('contacts').removeOne({nom: 'BOHDANOWICZ'}, function(err,
result) {
    if (err) {
        console.log('Erreur: ' + err);
        return;
    }

    console.log('Le contact a bien été supprimé');
});
```



Recherche

```
var MongoClient = require('mongodb').MongoClient;
var url = 'mongodb://localhost:27017/addressbook';
MongoClient.connect(url, function(err, db) {
    if (err) {
        console.log('Erreur : ' + err);
        return;
    }
    var cursor = db.collection('contacts').find();
    cursor.toArray(function(err, contacts) {
        console.log(contacts);
        db.close();
    });
});
```

NoSQL



Recherche multi-critères

Exemple: Restaurants de Brooklyn, ET dont la cuisine est française OU italienne ET

dont l'une des notes est supérieur à 40

```
MongoClient — -bash — 70×9
                                                                 MBP-de-Romain: MongoClient romain$ node multicriteres.js
var MongoClient = require('mongodb').MongoClient;
                                                                 Nom : Doc Wine Bar, cuisine : Italian, adresse : 83 North
                                                                 Nom : Le Gamin, cuisine : French, adresse : 556 Vanderbilt Avenue
                                                                 Nom : Peperoncino, cuisine : Italian, adresse : 72 5 Avenue
var url = 'mongodb://localhost:27017/test';
                                                                 Nom : Patrizia'S, cuisine : Italian, adresse : 35 Broadway
                                                                 Nom : Tutta Pasta, cuisine : Italian, adresse : 160 7 Avenue
MongoClient.connect(url, function(err, db) {
                                                                 Nom : Anella, cuisine : Italian, adresse : 222 Franklin Street
                                                                 Nom : Joe'S Pizza, cuisine : Italian, adresse : 349 5 Avenue
    if (err) {
                                                                 MBP-de-Romain:MongoClient romain$
         console.log('Erreur : ' + err);
         return;
    var cursor = db.collection('restaurants').find({
         borough: 'Brooklyn',
         sor:
              { "cuisine": "Italian" },
              { "cuisine": "French" } ],
         'grades.score': { $gt: 40 }
    });
    cursor.toArray(function(err, restaurants) {
         restaurants.forEach(function(r) {
              console.log(`Nom : ${r.name}, cuisine : ${r.cuisine}, adresse : ${r.address.building} $
{r.address.street}`);
         });
         db.close();
    });
});
```

NoSQL



Mongoose

ODM : Object Document Mapping, permet de communiquer avec Mongo avec des objets Entités

Installation npm install mongoose --save

Schema

Mongo permet l'absence de schéma, ce qui est peu recommandable dans une utilisation sous la forme d'entité. Mongoose réintroduit ce concept.



Création d'un Schéma

```
var mongoose = require('mongoose');
var contactSchema = mongoose.Schema({
    firstName: String,
    lastName: String,
})
var Contact = mongoose.model('contact', contactSchema);
```

```
mongoose.connect('mongodb://localhost/addressbook');
var db = mongoose.connection;
db.on('error', console.error.bind(console, 'connection error:'));
db.once('open', function (callback) {
    var contacts = Contact.find(function (err, contacts) {
        if (err) return console.error(err);
        reply({data: contacts});
    });
});
```





- Popularisé lorsque Twitter a proposé sa bibliothèque UI en open source sous le nom de Bootstrap en 2011
- Unifie et accélère le développement, la majeure partie du CSS est déjà développée
- Inverse les responsabilités : le HTML fait la mise en forme en s'intégrant à un CSS existant



BootstrapCréé par Twitter



- Open Source depuis 2011
- Projet le plus populaire sur GitHub
 Contributeurs: 658 Watches: 5092 Stars 83109 Forks 33538 (juillet 2015)
- Ecrit avec jQuery, Less, QUnit, Grunt...
- Documentation
 http://getbootstrap.com
- Support: IE8 avec HTML5 shim et Respond.js



- Téléchargement : https://github.com/twbs/bootstrap/archive/v3.3.5.zip
- CDN https://www.bootstrapcdn.com
- Git git clone https://github.com/twbs/bootstrap.git.
- Bowerbower install bootstrap
- npmnpm install bootstrap
- Meteor meteor add twbs:bootstrap
- Composer composer require twbs/bootstrap



Nécessite jQuery + HTML5 shim et Respond.js (IE8)

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <!-- The above 3 meta tags *must* come first in the head; any other head content must come
*after* these tags -->
    <title>Bootstrap 101 Template</title>
    <!-- Bootstrap -->
    <link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
    <!-- HTML5 shim and Respondijs for IE8 support of HTML5 elements and media queries -->
    <!-- WARNING: Respond.js doesn't work if you view the page via file:// -->
    <!--[if lt IE 9]>
    <script src="https://oss.maxcdn.com/html5shiv/3.7.2/html5shiv.min.js"></script>
    <script src="https://oss.maxcdn.com/respond/1.4.2/respond.min.js"></script>
    <![endif]-->
</head>
<body>
<h1>Hello, world!</h1>
<!-- iQuery (necessary for Bootstrap's JavaScript plugins) -->
<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.11.3/jquery.min.js"></script>
<!-- Include all compiled plugins (below), or include individual files as needed -->
<script src="js/bootstrap.min.js"></script>
</body>
</html>
```



- Mise en forme de balises existantes (bouton, formulaires...)
- Inclus Normalize.css
- Composants mis en forme :
 - Container
 - Grid system
 - Typography
 - Code
 - Tables
 - Forms
 - Buttons
 - Images
 - Helper classes
 - Responsive utilities



Le Grid System

Bootstrap contient un composant qui permet de faciliter la mise en page en colonne. Ces colonnes peuvent se transformer en ligne automatiquement si la largeur de fenêtre est insuffisante (Responsive Design)

- Conteneur: classe container (fixed-design) ou container-fluid (fluid-design)
- Ligne: class row
- Colonnes: taille exprimée en 1/12, à partir de quelle largeur de fenêtre la colonne s'affiche, (ligne sinon): xs (< 768px), sm (>=768px), md (>=992px), lg (>=1200px)



Un formulaire

```
<form>
    <div class="form-group">
         <label for="exampleInputEmail1">Email address</label>
         <input type="email" class="form-control" id="exampleInputEmail1" placeholder="Email">
    </div>
    <div class="form-group">
         <label for="exampleInputPassword1">Password</label>
         <input type="password" class="form-control" id="exampleInputPassword1"</pre>
placeholder="Password">
    </div>
    <div class="form-group">
         <label for="exampleInputFile">File input</label>
         <input type="file" id="exampleInputFile">
         Example block-level help text here.
                                                                                      / Willocalhost:63343/Bootstrap ×
    </div>
                                                                                          📄 localhost:63343/Bootst... 🏶 🎡 🚍
    <div class="checkbox">
                                                                                 Email address
         <label>
                                                                                  Email
             <input type="checkbox"> Check me out
                                                                                 Password
         </label>
    </div>
                                                                                  Password
    <button type="submit" class="btn btn-default">Submit
                                                                                 File input
</form>
                                                                                 Choisissez un fichier | Aucun fichier choisi
                                                                                 Example block-level help text here.

    Check me out

                                                                                  Submit
```



Des onglets

```
<div class="container">
   <a href="#option1" data-toggle="tab">0ption 1</a>
       <a href="#option2" data-toggle="tab">0ption 2</a>
       <a href="#option3" data-toggle="tab">Option 3</a>
   <div class="tab-content">
       <div class="tab-pane active" id="option1">
           <h3>Content 1</h3>
       </div>
                                                                               Romain
                                                        Woodlhcst:63343/Bootstrap ×
       <div class="tab-pane" id="option2">
           <h3>Content 2</h3>
                                                          localhost:63343/Bootst... 🦃
       </div>
       <div class="tab-pane" id="option3">
                                                  Option 1
                                                                  Option 3
                                                          Option 2
           <h3>Content 3</h3>
       </div>
                                                 Content 1
   </div>
</div>
```



- HTML + CSS de composants plus haut niveau
- Composants:
 - Glyphicons
 - Dropdowns
 - Button groups
 - Button dropdowns
 - Input groups
 - Navs
 - Navbar
 - Breadcrumbs
 - Pagination
 - Labels

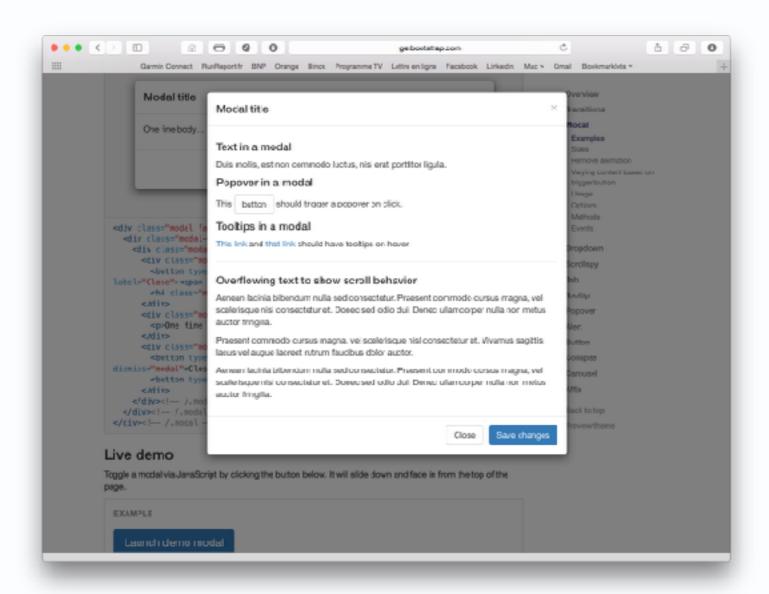
- Badges
- Jumbotron
- Page header
- Thumbnails
- Alerts
- Progress bars
- Media object
- List group
- Panels
- Responsive embed
- Wells



Plugins pour jQuery

Composants:

- Transitions
- Modal
- Dropdown
- Scrollspy
- Tab
- Tooltip
- Popover
- Alert
- Button
- Collapse
- Carousel
- Affix





Semantic UI
 2e framework HTML/CSS/JS sur GitHub



- Documentation
 http://semantic-ui.com
- Stats Github:
 Contributeurs: 111 Watches: 994 Stars 19191 Forks 2129 (juillet 2015)
- Ecrit avec jQuery, LESS, Jasmine, Gulp...
- Support: Last 2 Versions FF, Chrome, IE 10+, Safari Mac



Foundation
 3e framework HTML/CSS/JS sur GitHub



- Documentation http://foundation.zurb.com
- Stats Github:
 Contributeurs: 705 Watches: 1431 Stars 20611 Forks 4394 (juillet 2015)
- Ecrit avec jQuery, SASS, Jasmine, Grunt...
- Support: IE9+





- Un framework pour structurer les applications web
- HTML est un language déclaratif permettant de créer des pages statiques, AngularJS des applications dynamiques
- Imaginé pour des applications CRUD
- Créé en 2009 par Miško Hevery et Adam Abronsw puis repris par Google
- Licence MIT



- Téléchargement
 https://code.angularjs.org/
- CDN
 https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/angularjs/1.4.6/angular.min.js
- Bower bower install angular
- NPMnpm install angular

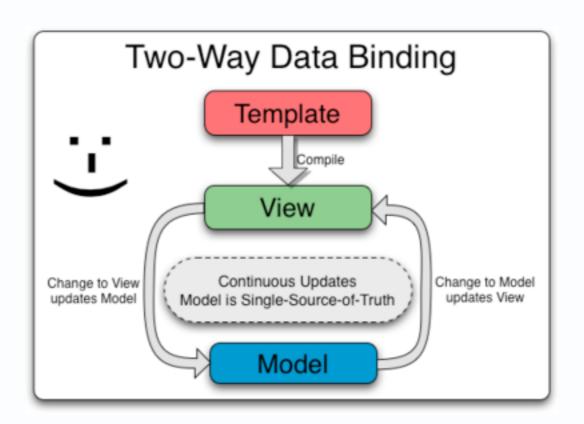


- Live Reload
 npm install -g live-server
 live-server
- Express, Apache, nginx...



- Model View ViewModel (MVVM)
 Design Pattern introduit par Microsoft en 2005 dans Windows Presentation
 Foundation et Silverlight
- Facilite le développement d'interface graphique
- ► Two-way data binding

 Le model peut mettre à jour la vue, la vue peut mettre à jour le model.





Directives

Balises ou attributs HTML qui compilent en JS (ex : ng-app et ng-model)

ng-app

Directive qui déclare la racine de l'application (en général <html> ou <body>)

ng-model

Directive qui lie le contenu d'une balise input, select ou textarea à une variable

{{yourName}}

Lie cette partie de la vue à la variable youName (peut être une expression)



- Le contrôleur contient du code JS qui peut être rendu accessible dans la vue grace au service \$scope
- Ici la variable contacts et la fonction ajouter deviennent disponible dans la vue

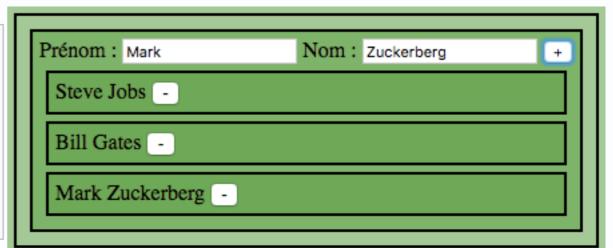
```
var addressBookModule = angular.module('addressBookModule', []);
addressBookModule.controller('AddressBookCtrl', ['$scope', function($scope) {
    $scope.contacts = [{
        prenom: 'Thierry',
        nom: 'Henry'
    }, {
        prenom: 'Zinédine',
        nom: 'Zidane'
    }];

$scope.ajouter = function() {
        $scope.contacts.push({prenom: $scope.prenomSaisi, nom: $scope.nomSaisi});
    };
}]);
```



- Visualiser les scopes
 - ▶ En CSS

```
<style>
    .ng-scope {
       background-color: rgba(97, 161, 72, 0.57);
       margin: 5px;
       padding: 5px;
       border: 2px solid;
    }
</style>
```



Dans la console

```
angular.element($0).scope()
```

Angular Batarang
 https://chrome.google.com/webstore/detail/angularjs-batarang/ighdmehidhipcmcojjgiloacoafjmpfk



Déclaration d'un Service pour accéder aux données

```
var phonecatServices = angular.module('phonecatServices', ['ngResource']);

phonecatServices.factory('Phone', ['$resource',
   function($resource){
    return $resource('data/:phoneId.json', {}, {
        query: {method:'GET', params:{phoneId:'phones'}, isArray:true}
    });
   });
}
```

Injection dans le contrôleur et utilisation du Model

```
phonecatControllers.controller('PhoneListCtrl', ['$scope', 'Phone',
   function($scope, Phone) {
    $scope.phones = Phone.query();
    $scope.orderProp = 'age';
}]);
```



ngApp

La directive ngApp désigne la balise racine de l'application en général
body> ou
<html>. Elle permet également de spécifier un module qui deviendra le module racine de l'application.

```
<html ng-app="appFilmotheque">
```

ngController

La directive ngController permet d'associer le contrôleur à la vue (peut également se faire via des routes)

```
<body ng-controller="FilmController">
```

ngModel

La directive ngModel lie une balise input, select ou textarea à une propriété du scope.

```
<input type="text" ng-model="film.titre">
```



nglf

Permet de créer l'élément du DOM selon une condition

ngRepeat

Permet de répéter l'élément du DOM pour chaque élément d'un tableau

ngClick, ngChange, ngSubmit, ng...

Permet de lier à un événement du DOM

```
<a href="#" ng-click="showFilm = null">Ajouter</a>
```



Romain

₩ localhost:63343/AngularJS ×

localhost:63343/Angula... 🏶 🏠 📃

Permet la création de balises ou d'attributs personnalisés pour

simplifier le développement Exemple : une alert bootstrap

```
<btp-alert>Une bien belle alert</btp-alert>

alertDirectives.directive('btpAlert', function() {
    return {
        transclude: true,
        templateUrl: 'js/btp-alert.html'
    };
});
Une bien belle alert
```

ngTransclude permet de spécifier le point d'insertion du contenu de <btp-alert>



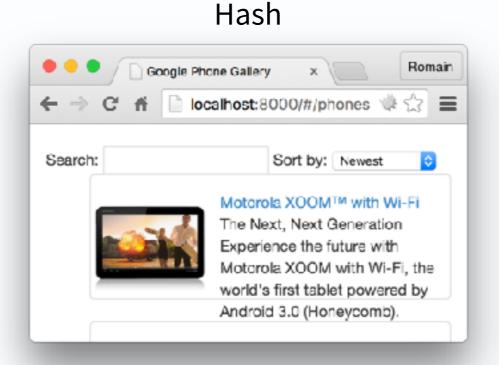
Route

Angular permet la mise en place de routes, des URLs configurées permettront donc d'accéder à certains contrôleurs

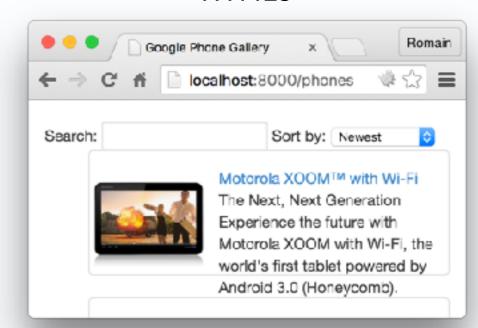
```
var phonecatApp = angular.module('phonecatApp', [
 // ...
]);
phonecatApp.config(['$routeProvider', '$locationProvider',
  function($routeProvider, $locationProvider) {
    $locationProvider.html5Mode(true);
    $routeProvider.
      when('/phones', {
        templateUrl: 'partials/phone-list.html',
        controller: 'PhoneListCtrl'
      }).
      when('/phones/:phoneId', {
        templateUrl: 'partials/phone-detail.html',
        controller: 'PhoneDetailCtrl'
      }).
      otherwise({
        redirectTo: '/phones'
      });
 }]);
```



2 modes



HTML5



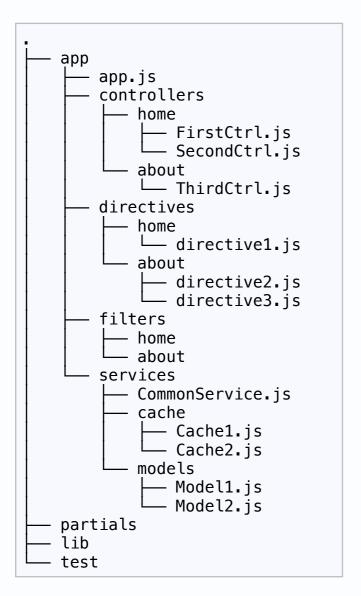
```
var express = require('express');
var app = express();

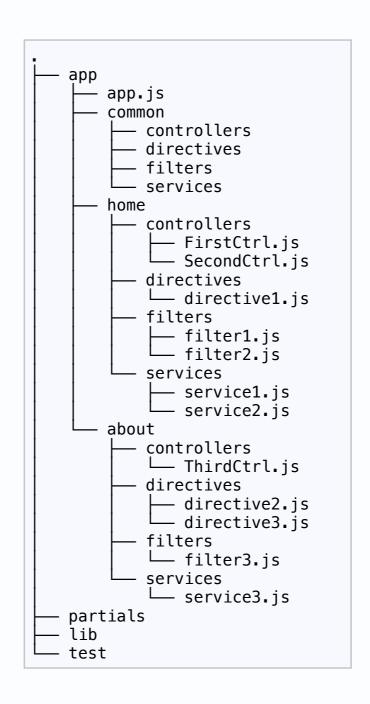
app.use('/bower_components', express.static(__dirname + '/app/bower_components'));
app.use('/css', express.static(__dirname + '/app/css'));
app.use('/img', express.static(__dirname + '/app/img'));
app.use('/js', express.static(__dirname + '/app/js'));
app.use('/partials', express.static(__dirname + '/app/partials'));
app.use('/data', express.static(__dirname + '/app/data'));
app.use('/*, function(req, res, next) {
    // Just send the index.html for other files to support HTML5Mode
    res.sendFile('app/index.html', { root: __dirname });
});
app.listen(8000); //the port you want to use
```

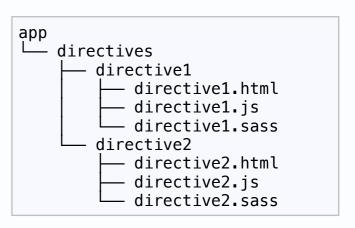


Extraits de : https://github.com/mgechev/angularjs-style-guide/blob/master/README-fr-fr.md

Arborescence:









MEAN

MEAN signifie Mongo Express Angular Node. Des développeurs ont développé un framework qui utilise ces technologies de manière orientée.

▶ Installation npm install -g mean-cli

Création d'un squelette d'application

```
mean init Helloworld
cd Helloworld
npm install
```



Les packages

Le code de MEAN s'organise en packages, qui contiennent à la fois du code client (Angular) et serveur (Express).

System

Package principal, création des pages, du layout, du menu. Du moteur de template, des fichiers statiques, les routes client et serveur.

Users

Model utilisateur, pages de login et d'inscription.

Theme

Theme de l'application



- Package System
 Le package principal, à éditer avec le code de votre applicat
- app.jsConfiguration du package
- public/Application cliente AngularJS
- Server/Application serveur Express

```
README.md
app.js
mean.json
package.json
public
    assets
       - CSS
    controllers
      – header.js
        index.js
    routes
        system.js
    services
      – config.js
       - global.js
        interceptor.js
        menus.js
    system.js
      - headers.spec.js
      - index.spec.js
    views
      — header.html
      index.html
server
    controllers
       - index.js
    routes
       - index.js
      – menus.js
   views
```



Injection de dépendance

Les packages peuvent s'imbriquer les uns dans les autres simplement en déclarant l'un dans le callback de l'autre (MEAN fait de l'introspection de méthode)

Exemple

users/app.js

```
MeanUser.auth = require('./authorization');
require('./passport')(passport);
mean.register('auth', MeanUser.auth);
```

system/app.js

```
SystemPackage.register(function(app, auth, database) {
    // ...
    return SystemPackage;
});
```



Dépendances

Les dépendances de module AngularJS se définissent au niveau du package

```
SystemPackage.angularDependencies(['mean-factory-interceptor']);
```

Module

Les modules portent le nom du package et se trouve dans le répertoire public

```
'use strict';
angular.module('mean.system', ['ui.router', 'mean-factory-interceptor'])
    .run(['$rootScope', function($rootScope) {
        $rootScope.$on('$stateChangeSuccess', function(event, toState, toParams, fromState,
fromParams){
        var toPath = toState.url;
        toPath = toPath.replace(new RegExp('/', 'g'), '');
        toPath = toPath.replace(new RegExp(':', 'g'),'-');
        $rootScope.state = toPath;
        if($rootScope.state === '' ) {
            $rootScope.state = 'firstPage';
        }
    });
    }])
;
```



CSS

Les fichiers CSS d'un package s'ajoute aux autres avec la méthode

```
SystemPackage.aggregateAsset('css', 'common.css');
```

JS

Idem pour les fichiers JavaScript

```
MeanUser.aggregateAsset('js', '../lib/angular-jwt/dist/angular-
jwt.min.js', {
   absolute: false,
   global: true
});
```



Côté serveur

Elles se définissent dans server/routes

```
app.route('/api/logout')
    .get(users.signout);
app.route('/api/users/me')
    .get(users.me);
```

Elles se définissent avec ui-route dans public/routes

```
// states for my app
$meanStateProvider
    .state('auth', {
    url: '/auth',
    abstract: true,
    templateUrl: 'users/views/index.html'
})
    .state('auth.login', {
    url: '/login',
    templateUrl: 'users/views/login.html',
    resolve: {
        loggedin: function(MeanUser) {
            return MeanUser.checkLoggedOut();
        }
    }
})
```