



**formation.tech**

# Formation Node.js, programmation JavaScript côté serveur

Romain Bohdanowicz

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

<http://formation.tech/>



**formation.tech**

# Introduction

# Présentations



- ▶ **Romain Bohdanowicz**

Ingénieur EFREI 2008, spécialité en Ingénierie Logicielle

- ▶ **Expérience**

Formateur/Développeur Freelance depuis 2006

Plus de 8 000 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 ?



**formation.tech**

# JavaScript IDEs

# JavaScript IDEs - Webstorm



- ▶ 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



# JavaScript IDEs - Webstorm



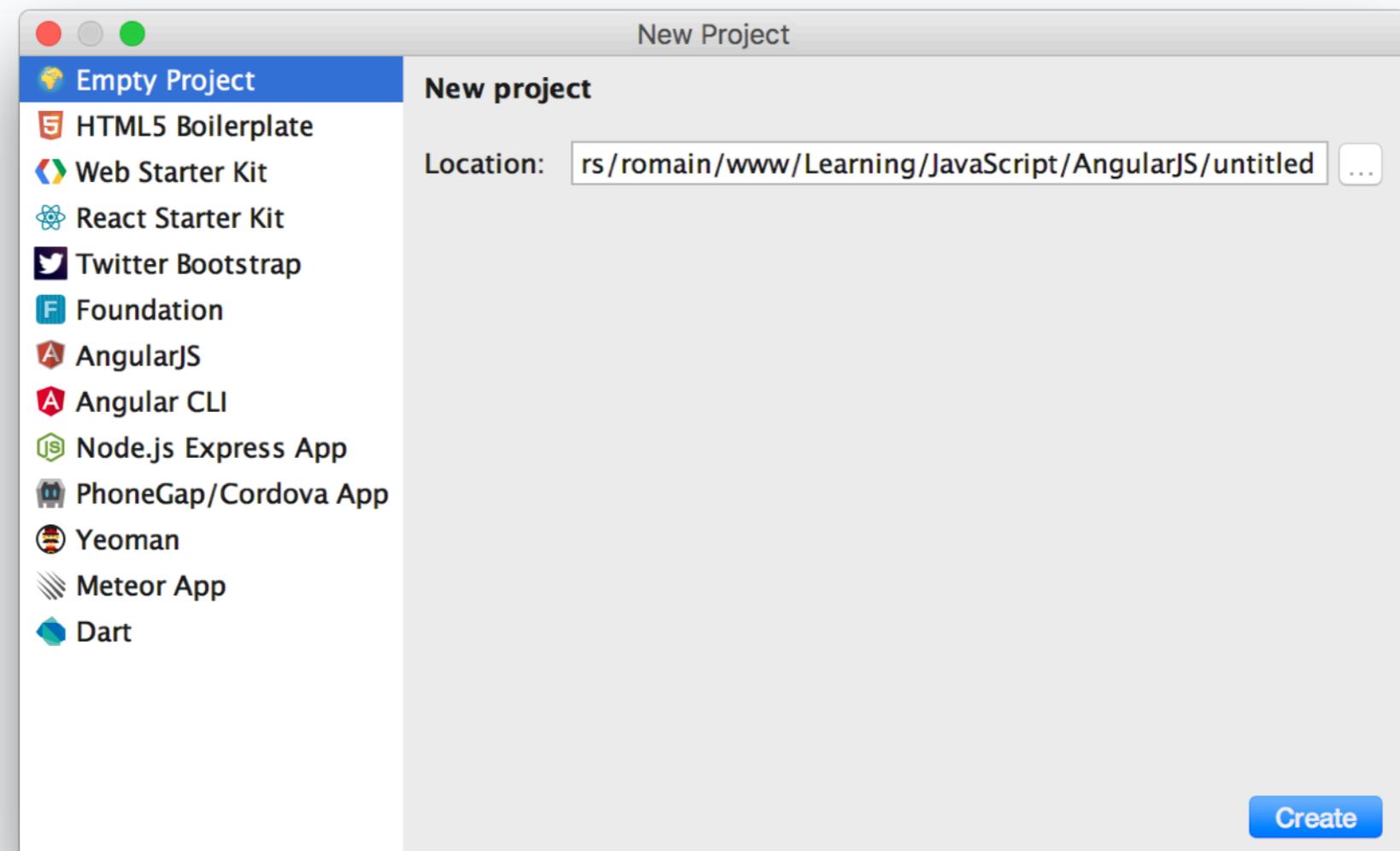
The screenshot shows the Webstorm IDE interface with the following details:

- Title Bar:** fonctionnal.js - Language - [~/www/Learning/JavaScript/Language]
- Project Structure:** The project is named "Language" and contains several sub-folders and files under "Array". The "Objet" folder is currently selected.
- Code Editor:** The code in "functionnal.js" is as follows:

```
1 var firstNames = ['Romain', 'Jean', 'Eric'];
2
3 firstNames.filter((firstName) => firstName.length === 4)
4   .map((firstName) => firstName.toUpperCase())
5   .sort()
6   .forEach((firstName) => console.log(firstName));
7
8 // Outputs :
9 // ERIC
10 // JEAN
```

- Run Tab:** Shows the command run: /usr/local/bin/node /Users/romain/www/Learning/JavaScript/Language/Array/functionnal.js. The output shows "ERIC" and "JEAN" printed to the console.
- Bottom Status Bar:** Includes tabs for Run (4: Run), TODO (6: TODO), Terminal, and Event Log. It also shows the current encoding as UTF-8.

# JavaScript IDEs - Webstorm



# JavaScript IDEs - Webstorm



Run/Debug Configurations

Configuration    Browser / Live Edit    V8 Profiling

Node interpreter: /usr/local/bin/node (Project) 7.0.0 ...

Node parameters:

Working directory:

JavaScript file:

Application parameters:

Environment variables:

▼ Before launch: Activate tool window

There are no tasks to run before launch

+ - ⚪ ▲ ▼

Show this page  Activate tool window

Cancel    Apply    OK

The screenshot shows the 'Run/Debug Configurations' dialog in Webstorm. The left sidebar lists various configuration types under 'Node.js' and 'Defaults'. The 'Node.js' section is expanded, showing options like 'Node.js', 'Node.js Remote Debug', 'Nodeunit', etc. The 'Node.js' item is selected and highlighted with a blue bar. The main panel displays settings for a selected configuration. The 'Configuration' tab is active. The 'Node interpreter' is set to '/usr/local/bin/node (Project)' with version '7.0.0'. Other fields include 'Node parameters', 'Working directory', 'JavaScript file', 'Application parameters', and 'Environment variables'. A 'Before launch' section indicates 'Activate tool window' is checked. At the bottom, there are buttons for 'Cancel', 'Apply', and 'OK'.

# JavaScript IDEs - Webstorm



Preferences

Languages & Frameworks > JavaScript > Libraries For current project

Libraries

Enabled	Name	Type
<input type="checkbox"/>	angular-cookie-DefinitelyTyped	Global
<input type="checkbox"/>	express-DefinitelyTyped	Global
<input checked="" type="checkbox"/>	ECMAScript 6	Predefined
<input checked="" type="checkbox"/>	HTML	Predefined
<input checked="" type="checkbox"/>	HTML5 / ECMAScript 5	Predefined
<input type="checkbox"/>	WebGL	Predefined

Add... Edit... Remove Download... Manage Scopes...

Cancel Apply OK

Search

- > Editor
- Plugins
- > Version Control
- Directories
- > Build, Execution, Deployment
- > Languages & Frameworks
  - > JavaScript
    - Libraries
    - Code Quality Tools
      - JSLint
      - JSHint
      - Closure Linter
      - JSCS
      - ESLint
    - Templates
    - Bower
    - Yeoman
    - PhoneGap/Cordova
    - Meteor
  - Schemas and DTDs
    - Compass
    - Dart
  - Markdown
  - Node.js and NPM

# 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

The screenshot shows the Atom IDE interface with the following details:

- Project Structure:** The left sidebar displays the project structure under "TestFlow". It includes subfolders like ".idea", "AmdLoader", "c", "Flow", "UIKIT" (which contains "Input" with files "Button.js" and "ButtonModule.js"), "TestFlowWidget" (with files "Button.js", "Button.ts", "index.html", "test.js", and "tsconfig.json"), "TodoDS" (with "UI" containing ".TodoDS.index.mk" and "index.html" which is currently selected), and "UIKIT" (containing ".flowconfig").
- Editor Tab:** The main editor tab is titled "index.html - TodoDS" and shows the content of the selected "index.html" file.
- File Content:** The "index.html" file contains the following code:

```
<!-- Application Metas End -->
<!-- Application Standalone emulation files -->
<link rel="stylesheet" href="../c/UWA/assets/css/standalone.css" />
<script src="../AmdLoader/AmdLoader.js"></script>
<script src="../c/UWA/js/UWA_Standalone_Alone.js"></script>

<!-- UIKIT files -->
<link rel="stylesheet" href="../UIKIT/UIKIT.css">
<script src="../UIKIT/UIKIT.js"></script>

<!-- Application JS Start -->
<script>
/* global widget, require */
require(['DS/TodoDS/TodoDS'], function(main) {
  'use strict';

  var myWidget = {

    //The onLoad() function is the first one,
    //it will be triggered by widget "onLoad" event.
    onLoad: function() {

      // Replaces body contents
      //
      //widget.body.innerHTML= "Hello World";
      main(widget.body);
    }
};

    //The "onLoad" event is the very first event triggered when
    // the widget is fully loaded.
    widget.addEvent('onLoad', myWidget.onLoad);
});

</script>
<!-- Application JS End -->
</head>
<body>
```
- Bottom Status Bar:** The status bar at the bottom shows "File 0 Project 0" (both green), "No Issues" (green checkmark), "TodoDS/index.html 1:1", "1 deprecation", "UTF-8", "HTML", and "1 update".

# 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

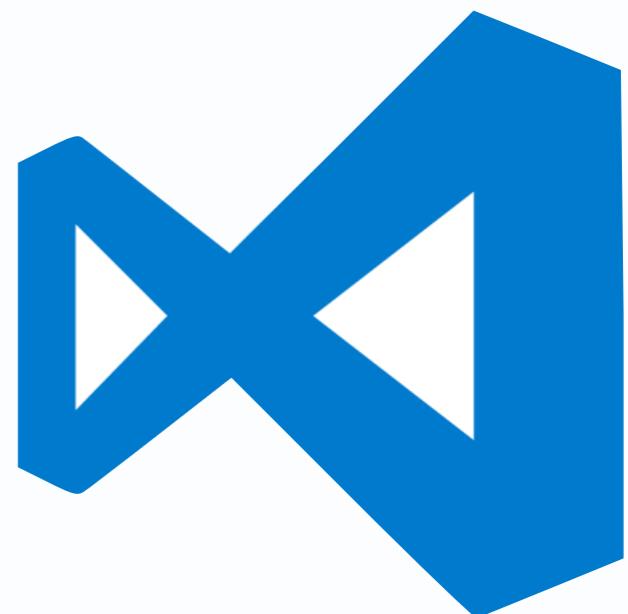
- ▶ Plugins :

Annuaire (1867 en novembre 2016) : <https://marketplace.visualstudio.com/VSCodium>

Langage de création : JavaScript sous Node.js

- ▶ Documentation

<https://code.visualstudio.com/docs>





# JavaScript IDEs - Visual Studio Code

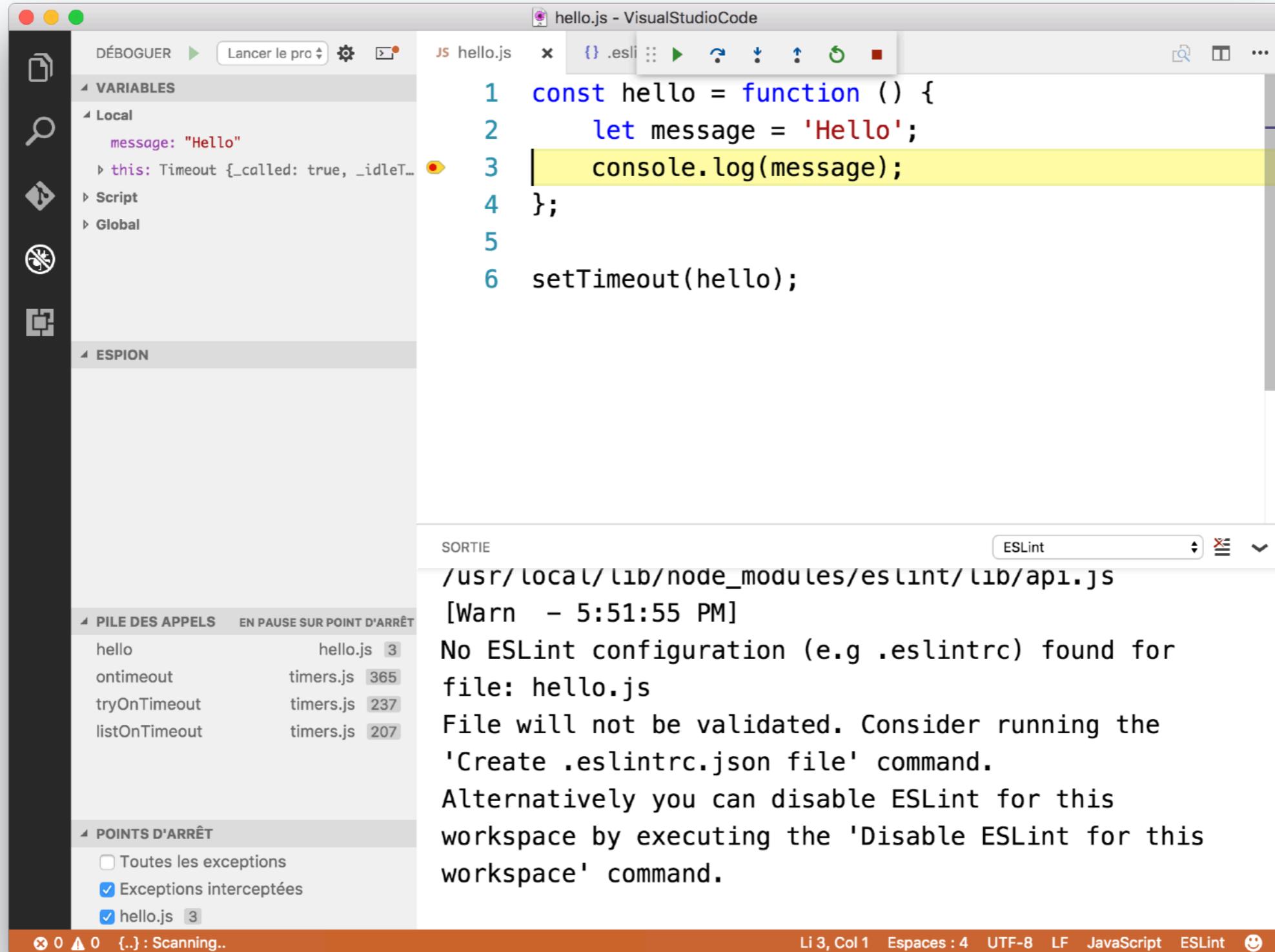
The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Explorer (Left):** Shows the project structure with files like `about.module.ts`, `parse5-adapter.js`, `api.ts`, etc.
- Code Editor (Center):** Displays the `about.module.ts` file content:

```
1 import { Title } from '@angular/platform-browser';
2 import { NgModule } from '@angular/core';
3
4 import { AboutComponent } from './about.component';
5 import { AboutRoutingModule } from './about-routing.module';
6
7 @NgModule({
8   imports: [
9     AboutRoutingModule
10 ],
11 declarations: [
12   AboutComponent
13 ],
14 providers: [
15   Title
16 ],
17 })
18 export class AboutModule { }
```

- Terminal (Bottom):** Shows the command line interface with various status indicators.

# JavaScript IDEs - Visual Studio Code



hello.js - VisualStudioCode

```
JS hello.js x {} .eslintrc :: ▶ ? ⓘ ↑ ⏪ ⏴ ⏵ ■
1 const hello = function () {
2     let message = 'Hello';
3     console.log(message);
4 };
5
6 setTimeout(hello);
```

DÉBOGUR Lancer le pro... Variables

VARIABLES Local message: "Hello" this: Timeout {\_called: true, \_idleT... Script Global

ESPION

PILE DES APPELS EN PAUSE SUR POINT D'ARRÊT

hello	hello.js 3
ontimeout	timers.js 365
tryOnTimeout	timers.js 237
listOnTimeout	timers.js 207

POINTS D'ARRÊT

- Toutes les exceptions
- Exceptions interceptées
- hello.js 3

SORTIE ESLint

```
/usr/local/lib/node_modules/eslint/lib/api.js
[Warn - 5:51:55 PM]
No ESLint configuration (e.g. .eslintrc) found for
file: hello.js
File will not be validated. Consider running the
'Create .eslintrc.json file' command.
Alternatively you can disable ESLint for this
workspace by executing the 'Disable ESLint for this
workspace' command.
```

x 0 ▲ 0 {..} : Scanning.. Li 3, Col 1 Espaces : 4 UTF-8 LF JavaScript ESLint ☺

# 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
```



**formation.tech**

# JavaScript

# JavaScript - Introduction



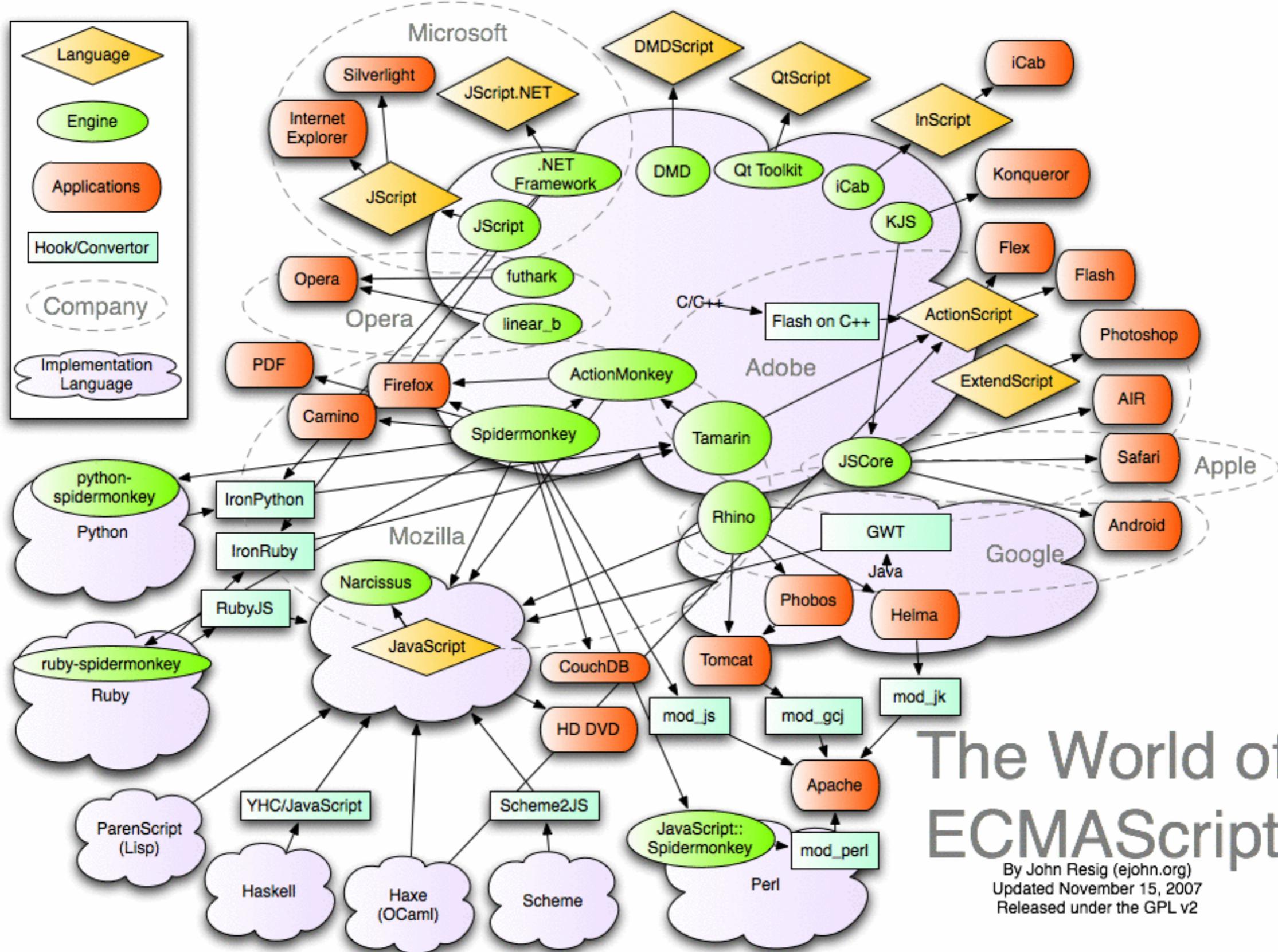
- ▶ Langage créé en 1995 par Netscape
- ▶ Objectif : permettre le développement de scripts légers qui s'exécutent une fois le chargement de la page terminé
- ▶ Exemples de l'époque :
  - ▶ Valider un formulaire
  - ▶ Permettre du rollover
- ▶ Netscape ayant un partenariat avec Sun, nomma le langage JavaScript 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 créa en 1997 : ECMAScript

# JavaScript - ECMAScript



- ▶ JavaScript est une implémentation de la norme ECMAScript 262
- ▶ La norme la plus récente est ECMAScript 2017
  - Aussi appelée ECMAScript 8 ou ES8 (juin 2017)
  - <https://www.ecma-international.org/ecma-262/8.0/>
- ▶ Le langage a très fortement évolué avec ECMAScript 2015
  - ECMAScript 6 / ES6 (juin 2015)
  - <https://www.ecma-international.org/ecma-262/6.0/>
- ▶ Pour connaître la compatibilité des moteurs JS :
  - <http://kangax.github.io/compat-table/>
- ▶ Compatibilité ES6
  - Navigateur actuels (octobre 2016) ~ 90% d'ES6
  - Node.js 6 ~ 90% d'ES6
  - Internet Explorer 11 ~ 10% d'ES6

# JavaScript - ECMAScript



# JavaScript - Documentation



- ▶ La norme manque d'exemples et d'information sur les implémentations :  
<http://www.ecma-international.org/ecma-262/8.0/>
- ▶ 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 terminent 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 -> <http://usejsdoc.org/> \*/

# 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 utilisées par certaines conventions
- ▶ Exemples :
  - ▶ Valides
    - i, maVariable, \$div, v1, prénom
  - ▶ Invalides
    - 1var, ma-variable

# JavaScript - Mots clés



- ▶ Mots clés (ES8) :  
await, 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
- ▶ 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(0o11); // 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 (conversions, 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
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'
```



# JavaScript - Opérateurs

## ▶ Affectation

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

# JavaScript - Opérateurs



## ▶ Comparaison

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

# JavaScript - Opérateurs



## ► 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 renvoie 2, 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 convertir en une valeur numérique.	+ "3" renvoie 3. + 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

# JavaScript - Opérateurs



## ▶ 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.

# JavaScript - Opérateurs



## ▶ 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"
```



# JavaScript - Opérateurs

## ▶ Priorités

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



- ▶ Standard Built-in Objects

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

[https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/  
Global\\_Objects](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
```



**formation.tech**

# 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 grâce 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

```
document.addEventListener('click', function() {
  ['Romain', 'Eric'].forEach(function(firstName) {
    console.log(firstName);
  });
});
```

The screenshot shows a browser developer tools debugger interface. On the left is the source code editor with the following content:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Title</title>
6 </head>
7 <body>
8 <script>
9
10  document.addEventListener('click', function() {
11    ['Romain', 'Eric'].forEach(function(firstName) {
12      console.log(firstName);
13    });
14  });
15 </script>
```

The line `12` is highlighted with a blue selection bar. On the right is the debugger sidebar:

- Call Stack:
  - (anonymous function)
  - (anonymous function)
- Scope:
  - Local
    - firstName: "Romain"
    - this: Window
  - Global

At the bottom right of the sidebar, it says "Paused on a JavaScript breakpoint."

```
document.addEventListener('click', function clickHandler() {
  ['Romain', 'Eric'].forEach(function forEachFirstName(firstName) {
    console.log(firstName);
  });
});
```

The screenshot shows a browser developer tools debugger interface. On the left is the source code editor with the following content:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Title</title>
6 </head>
7 <body>
8 <script>
9
10 document.addEventListener('click', function clickHandler() {
11   ['Romain', 'Eric'].forEach(function forEachFirstName(firstName) {
12     console.log(firstName);
13   });
14 });
15 </script>
16 </body>
```

The line `12` is highlighted with a blue selection bar. On the right is the debugger sidebar:

- Call Stack:
  - forEachFirstName
  - clickHandler
- Scope:
  - Local
    - firstName: "Romain"
    - this: Window
  - Global

At the bottom right of the sidebar, it says "Paused on a JavaScript breakpoint."

# 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 (err) {
  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
```

# 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

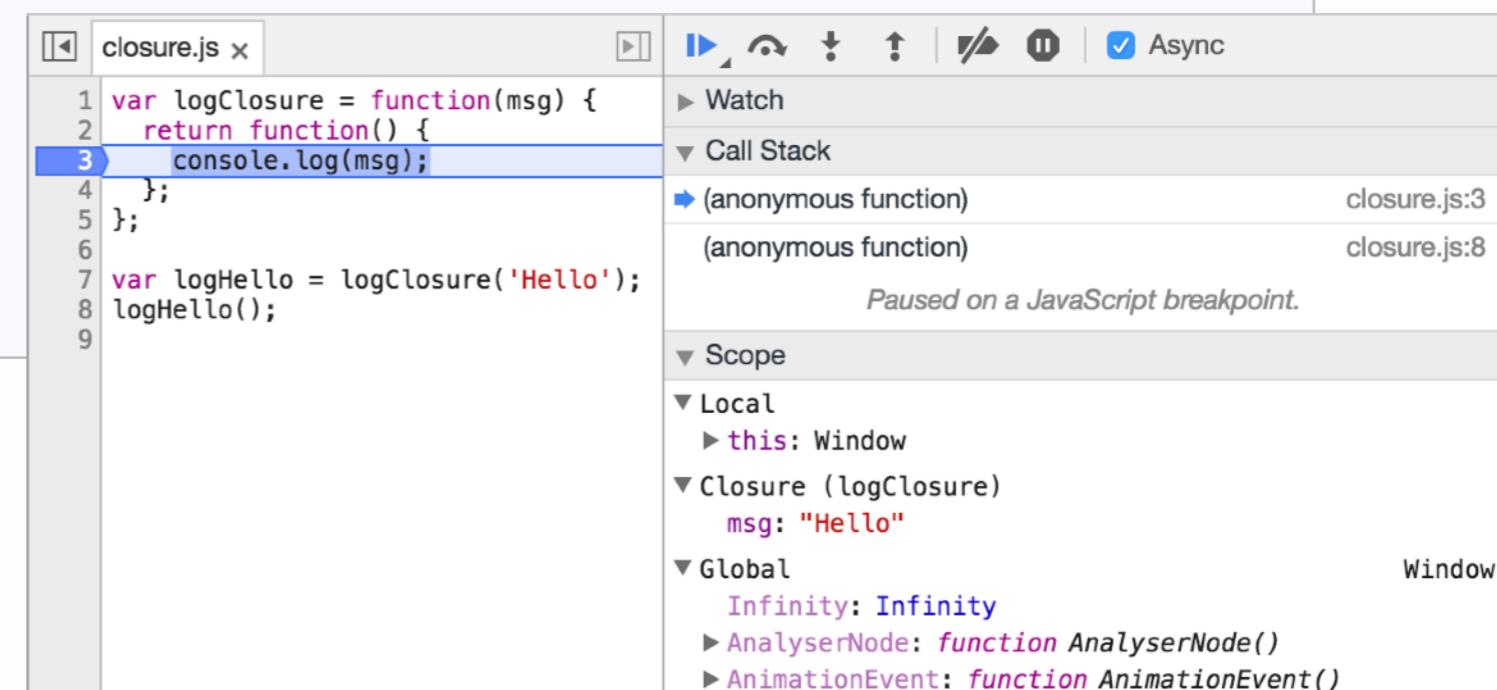


## ▶ Closure

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);  
    };  
};  
  
var logHello = logClosure('Hello');  
logHello();
```



The screenshot shows a browser developer tools debugger interface. The left pane displays the code in a file named 'closure.js' with line numbers 1 through 9. Line 3 is highlighted with a blue selection bar. The right pane contains various debugging controls and information:

- Top right: Async checkbox is checked.
- Call Stack: Shows two entries: '(anonymous function)' at line 3 and '(anonymous function)' at line 8.
- Scope: Local scope details:
  - this: Window
  - Closure (logClosure): msg: "Hello"
- Global scope details:
  - Infinity: Infinity
  - AnalyserNode: function AnalyserNode()
  - AnimationEvent: function AnimationEvent()

Message at the bottom: Paused on a JavaScript breakpoint.

# 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);
}
```

## ▶ 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);
}
```

# 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++) {
    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++) {
    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

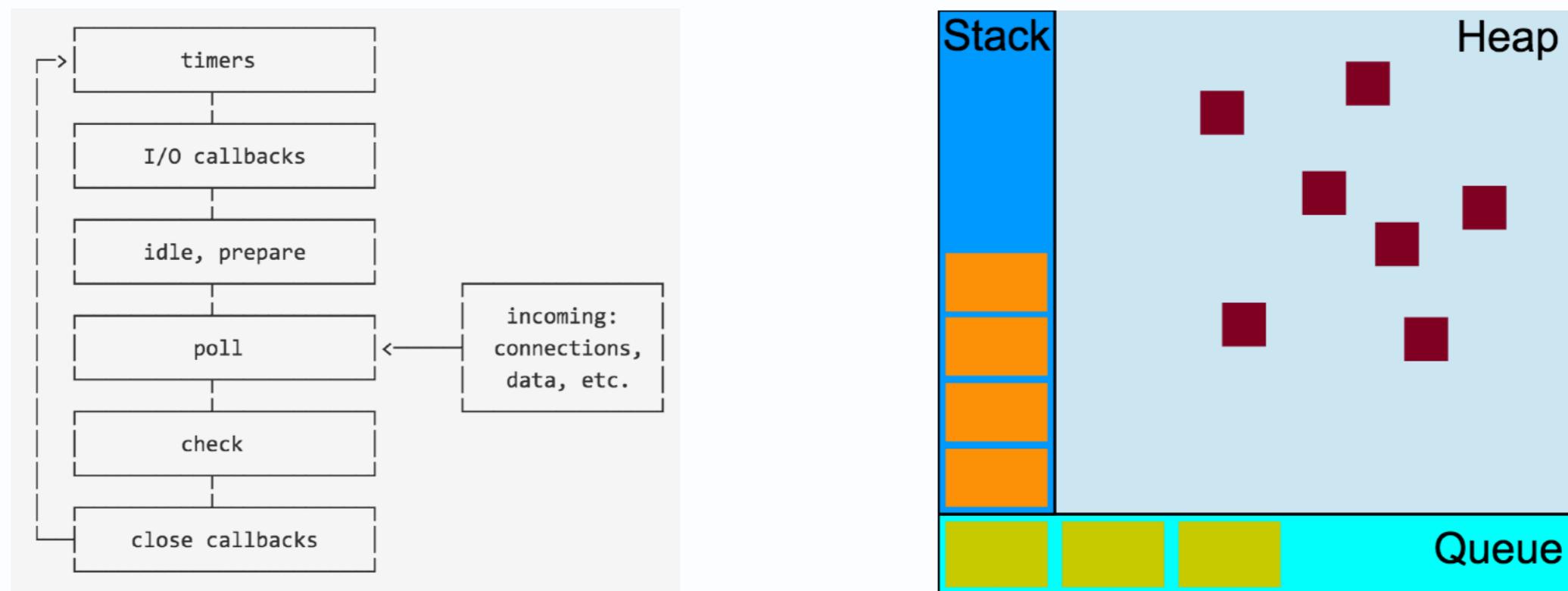


## ▶ Boucle d'événements

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.

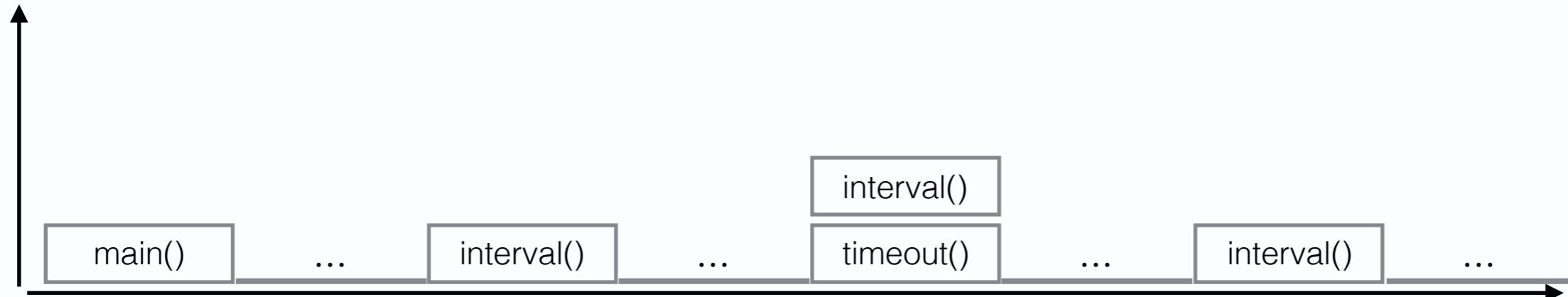
- ▶ What the heck is the event loop anyway? | JSConf EU 2014  
<https://www.youtube.com/watch?v=8aGhZQkoFbQ>



# 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

- 1.Générer un entier aléatoire entre 0 et 100 (API Math sur MDN)
  - 2.Demander et récupérer la saisie, afficher si le nombre est plus grand, plus petit ou trouvé (API Readline sur Node.js)
  - 3.Pouvoir trouver en plusieurs tentative (problème d'asynchronisme)
  - 4.Stocker les essais dans un tableau et les réafficher entre chaque tour (API Array sur MDN)
  - 5.Afficher une erreur si la saisie n'est pas un nombre (API Number sur MDN)
- ▶ Attention, le callback de question est toujours appelé avec un type String, à convertir si besoin.



**formation.tech**

# 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 ou 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 identificateurs 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

```
{  
  "name": "My Address Book",  
  "contacts": [  
    {  
      "firstName": "Bill",  
      "lastName": "Gates"  
    },  
    {  
      "firstName": "Steve",  
      "lastName": "Jobs"  
    }  
  ]  
}
```



# JavaScript Orienté Objet - JSON

- ▶ JavaScript depuis ECMAScript 5 fourni l'objet global JSON qui contient 2 méthodes, parse (déserialiser) 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();
```



**formation.tech**

# 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/>

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



- ▶ 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](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/Sloppy_mode)

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



- ▶ 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 ...
})();
```

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



- ▶ Mots clés réservés

- ▶ Sloppy Mode

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

- ▶ Strict Mode

```
'use strict';

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

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



- ▶ Oubli du mot clé var

- ▶ Sloppy Mode

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

- ▶ Strict Mode

```
(function() {  
    'use strict';  
    // ReferenceError: firstName is not defined  
    firstName = 'Romain';  
  
    // ReferenceError: i is not defined  
    for (i=0; i<10; i++) {}  
}());
```

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



- ▶ 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
```

- ▶ Strict Mode

```
'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
```

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



- ▶ Pas d'identifiant dans eval

- ▶ Sloppy Mode

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

- ▶ Strict Mode

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

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



## ▶ 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
```

### ▶ Strict Mode

```
'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
```

# ECMAScript 5.1 - Mode Strict



## ▶ 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)
```

### ▶ Strict Mode

```
'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 '#<Object>'
}
```

# 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
<code>Object.preventExtensions</code>	Oui	Non	Non
<code>Object.seal</code>	Oui	Oui	Non
<code>Object.freeze</code>	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);
```



**formation.tech**

# ECMAScript 6 / ECMAScript 2015

# 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 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



## ▶ let

- ▶ On peut remplacer le mot-clé var, par let et obtenir ainsi une portée de bloc
- ▶ La portée de bloc ainsi créée peut devenir une closure

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

for (let i=0; i<3; i++) {}
console.log(typeof i); // undefined

// In 1s : 0 1 2
for (let i=0; i<3; i++) {
  setTimeout(() => {
    console.log(i);
  }, 1000);
}
```

# ECMAScript 6 - Portées de bloc



- ▶ Fonction avec une portée de bloc
  - ▶ 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 - Constantes



## ▶ Constantes

- › Il est désormais possible de créer des constantes
- › Comme pour let, les variables déclarées via const ont une portée de bloc
- › Bonne pratique, utiliser const ou bien let lorsque ce n'est pas possible (plus jamais var)

```
if (true) {  
    const PI = 3.14;  
}  
  
console.log(typeof PI); // undefined  
  
const hello = function() {};  
// SyntaxError: Identifier 'hello' has already been declared  
const hello = function() {};
```

# ECMAScript 6 - Template literal



## ▶ Template literal / Template string

- ▶ Permet de créer une chaîne de caractères à partir de variables ou d'expressions
- ▶ Permet de créer des chaînes de caractères multi-lignes

```
const prenom = 'Romain';
console.log(`Bonjour ${prenom} !`);

// ES5
// console.log('Bonjour ' + prenom + ' !');

const html = `


|                          |
|--------------------------|
| \${prenom.toUpperCase()} |
|--------------------------|


`;
```



# ECMAScript 6 - new.target

## ▶ new.target

- ▶ Lors de l'appel d'une fonction, les variables this et arguments sont créées
- ▶ En ES6 il y a également super et new.target, qui est une référence vers la fonction appelante si elle est appelée avec l'opérateur new, sinon undefined

```
const Contact = function() {  
  if (new.target === undefined) {  
    throw new Error('Contact is a constructor');  
  }  
};  
  
const c1 = new Contact(); // OK  
const c2 = Contact(); // Error: Contact is a constructor
```

# ECMAScript 6 - Fonctions fléchées



## ▶ Arrow Functions

- ▶ Plus courtes à écrire : (params) => retour.
- ▶ Si un seul paramètre, les parenthèses des paramètres sont optionnelles.
- ▶ Si le retour est un objet, les parenthèses du retour sont obligatoires.

```
const sum = (a, b) => a + b;
const hello = name => `Hello ${name}`;
const getCoords = (x, y) => ({x, y});

// ES5
// var sum = function (a, b) {
//   return a + b;
// };
// var hello = function (name) {
//   return 'Hello ' + name;
// };
// var getCoords = function (x, y) {
//   return {
//     x: x,
//     y: y,
//   };
// };
```

# ECMAScript 6 - Fonctions fléchées



## ▶ Avec bloc d'instructions

- ▶ Si les fonctions nécessitent plusieurs lignes, on peut utiliser un bloc {}
- ▶ Le mot clé return devient alors obligatoire

```
const isWon = (nbGiven, nbToGuess) => {
  if (nbGiven < nbToGuess) {
    return 'Too low';
  }

  if (nbGiven > nbToGuess) {
    return 'Too high';
  }

  return 'Won !';
};
```

# ECMAScript 6 - Fonctions fléchées



## ▶ Bonnes pratiques

- ▶ Attention à ne pas utiliser les fonctions fléchées pour déclarer des méthodes !
- ▶ Utiliser les fonctions fléchées pour les callback ou les fonctions hors objets
- ▶ Utiliser les method properties pour les méthodes
- ▶ Utiliser class pour les fonctions constructeurs

```
const globalThis = this;

const contact = {
  firstName: 'Romain',
  method1: () => { // Mauvaise pratique
    console.log(this === globalThis); // true
  },
  method2() { // Bonne pratique
    console.log(this === contact); // true
  }
};

contact.method1();
contact.method2();
```

# ECMAScript 6 - Default Params



- ▶ Paramètres par défaut

- ▶ Les paramètres d'entrées peuvent maintenant recevoir une valeur par défaut

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

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

```
// ES5  
// var sum = function(a, b, c) {  
//     if (c === undefined) {  
//         c = 0;  
//     }  
//     return a + b + c;  
// };
```

# ECMAScript 6 - Default Params



## ▶ Paramètres par défaut

- ▶ Les valeurs par défaut sont calculées au moment de l'appel et peuvent être des appels de fonctions

```
const frDate = function(date = new Date()) {
  return date.toLocaleDateString();
}

console.log(frDate(new Date('1985-10-01'))); // 01/10/1985
console.log(frDate()); // 26/11/2017
```

# ECMAScript 6 - Rest Parameters



## ▶ Paramètres restants

- ▶ Pour récupérer les valeurs non déclarées d'une fonction on peut utiliser le REST Params
- ▶ Remplace la variable arguments (qui n'existe pas dans une fonction fléchée)
- ▶ La variable créée est un tableau (contrairement à arguments)
- ▶ Bonne pratique : ne plus utiliser arguments

```
const sum = (a, b, ...others) => {
  let result = a + b;

  others.forEach(nb => result += nb);

  return result;
};
console.log(sum(1, 2, 3, 4)); // 10

const sumShort = (...n) => n.reduce((a, b) => a + b);
console.log(sumShort(1, 2, 3, 4)); // 10
```

# ECMAScript 6 - Spread Operator



## ▶ Spread Operator

- ▶ Le Spread Operator permet de transformer un tableau en une liste de valeurs.

```
const sum = (a, b, c, d) => a + b + c + d;

const nbs = [2, 3, 4, 5];
console.log(sum(...nbs)); // 14
// ES5 :
// console.log(sum(nbs[0], nbs[1], nbs[2], nbs[3]));

const otherNbs = [1, ...nbs, 6];
console.log(otherNbs.join(', ')); // 1, 2, 3, 4, 5, 6
// ES5 :
// const otherNbs = [1, nbs[0], nbs[1], nbs[2], nbs[3], 6];

// Clone an array
const cloned = [...nbs];
```

# ECMAScript 6 - Shorthand property



## ► Shorthand property

- Lorsque l'on affecte une variable à une propriété (maVar: maVar), il suffit de déclarer la propriété

```
const x = 10;
const y = 20;

const coords = {
  x,
  y,
};

// ES5
// const coords = {
//   x: x,
//   y: y,
// };
```

# ECMAScript 6 - Method properties



## ▶ Method properties

- ▶ Syntaxe simplifiée pour déclarer des méthodes

```
const maths = {  
    sum(a, b) {  
        return a + b;  
    }  
};  
  
console.log(maths.sum(1, 2)); // 3  
  
// ES5  
// const maths = {  
//     sum: function(a, b) {  
//         return a + b;  
//     }  
// };
```

# ECMAScript 6 - Array Destructuring



## ▶ Déstructurer un tableau

- ▶ Permet de déclarer des variables recevant directement une valeur d'un tableau

```
const [one, two, three] = [1, 2, 3];
console.log(one); // 1
console.log(two); // 1
console.log(three); // 3

// ES5
// var nbs = [1, 2];
// var one = nbs[0];
// var two = nbs[1];
// var three = nbs[2];
```

# ECMAScript 6 - Array Destructuring



## ▶ Déstructurer un tableau

- ▶ Il est possible de ne pas déclarer une variable pour chaque valeur
- ▶ Il est possible d'utiliser une valeur par défaut
- ▶ Il est possible d'utiliser le REST Params

```
const [one, , three = 3] = [1, 2];
console.log(one); // 1
console.log(three); // 3

const [romain, ...others] = ['Romain', 'Jean', 'Eric'];
console.log(romain); // Romain
console.log(others.join(', ')); // Jean, Eric
```

# ECMAScript 6 - Object Destructuring



## ▶ Déstructurer un object

- ▶ Comme pour les tableaux il est possible de déclarer une variable recevant directement une propriété

```
const {x: varX, y: varY} = {x: 10, y: 20};  
console.log(varX); // 10  
console.log(varY); // 20
```

# ECMAScript 6 - Object Destructuring



## ▶ Déstructurer un object

- ▶ Il est possible de nommer sa variable comme la propriété et d'utiliser shorthand property
- ▶ Il est possible d'utiliser une valeur par défaut

```
const {x: x, y, z = 30} = {x: 10, y: 20};  
console.log(x); // 10  
console.log(y); // 20  
console.log(z); // 30
```

# ECMAScript 6 - Mot clé class



- ▶ Simplifie la déclaration de fonction constructeur
- ▶ Les classes n'existent pas pour autant en JavaScript, ce n'est qu'une syntaxe simplifiée (sucre syntaxique)
- ▶ Le contenu d'une classe est en mode strict

```
class Person {  
    constructor(firstName) {  
        this.firstName = firstName;  
    }  
    hello() {  
        return `Hello my name is ${this.firstName}`;  
    }  
}  
  
const instructor = new Person('Romain');  
console.log(instructor.hello()); // Hello my name is Romain  
  
// ES5  
// var Person = function(firstName) {  
//     this.firstName = firstName;  
// };  
// Person.prototype.hello = function() {  
//     return 'Hello my name is ' + this.firstName;  
// };
```

# ECMAScript 6 - Mot clé class



## ▶ Héritage avec le mot clé class

- ▶ Utilisation du mot clé extends pour l'héritage
- ▶ Utilisation de super pour appeler la fonction constructeur parent et les accès aux méthodes parents si redéclarée dans la classe

```
class Instructor extends Person {  
    constructor(firstName, speciality) {  
        super(firstName);  
        this.speciality = speciality;  
    }  
    hello() {  
        return `${super.hello()}, my speciality is ${this.speciality}`;  
    }  
}  
  
const romain = new Instructor('Romain', 'JavaScript');  
console.log(romain.hello()); // Hello my name is Romain, my speciality is  
JavaScript
```



# ECMAScript 6 - Boucle for .. of

## ▶ Boucle for .. of

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

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

for (let firstName of firstNames) {
  console.log(firstName);
}
```

# ECMAScript 6 - Object.assign



## ▶ Object.assign

- ▶ Permet d'affecter toutes les clés d'un objet à un autre objet
- ▶ Utile pour cloner une objet
- ▶ Attention le clone ne concerne pas les sous-objets ou tableaux

```
const obj = {  
  firstName: 'Romain',  
  address: {  
    city: 'Paris'  
  }  
};  
  
const copy = Object.assign({}, obj);  
console.log(copy === obj); // false  
console.log(copy.address === obj.address); // true
```

# ECMAScript 6 - Object.assign



## ▶ Object.assign

- ▶ Pour faire un clone de tous les sous objet on pourrait écrire une fonction récursive
- ▶ Ou alors utiliser la fonction cloneDeep de Lodash

```
const deepClone = function(obj) {  
  let clone = Object.assign({}, obj);  
  
  for (let p in obj) {  
    if (obj.hasOwnProperty(p) && typeof obj[p] === 'object') {  
      clone[p] = deepClone(obj[p]);  
    }  
  }  
  
  return clone;  
};  
  
const deepCopy = deepClone(obj);  
console.log(deepCopy.address === obj.address); // false
```



## ▶ Générateurs

- ▶ Fonction déclarée avec \*
- ▶ Peut être retourner un résultat et se mettre en pause (yield)

```
function *nbs() {  
  let i = 0;  
  while (i < 3) {  
    yield ++i;  
  }  
}  
  
for (let i of nbs()) {  
  console.log(i); // 1 2 3  
}
```

# ECMAScript 6 - Symbol



- ▶ Symbol est un nouveau type primitif qui n'a pas de syntaxe littéral, 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



**formation.tech**

# ECMAScript 7 / ECMAScript 2016

# ECMAScript 7 - Introduction



- ▶ ECMAScript 7 sort en juin 2016 et ne contient que 2 nouveautés
  - ▶ 1 nouvelle syntaxe : Opérateur d'exponentiation
  - ▶ 1 nouvel API : Array.prototype.includes

# ECMAScript 7 - Opérateur d'exponentiation



## ► Opérateur d'exponentiation

Renvoie le résultat de l'élévation d'un nombre (premier opérande) à une puissance donnée (deuxième opérande).

Par exemple : var1 \*\* var2 sera équivalent à  $\text{var1}^{\text{var2}}$  en notation mathématique.

```
console.log(2 ** 3); // 8  
  
// Équivalent en ES6 à  
console.log(Math.pow(2, 3)); // 8
```

## ► Plugin babel : transform-exponentiation-operator

<https://babeljs.io/docs/plugins/transform-exponentiation-operator/>

# ECMAScript 7 - Array.prototype.includes



## ▶ Array.prototype.includes

L'API Array introduit une nouvelle méthode pour vérifier si un élément est présent dans un tableau.

Attention pour les objets (sauf string), includes vérifie les références et non le contenu de l'objet.

```
const nbs = [2, 3, 4];

console.log(nbs.includes(2)); // true
console.log(nbs.includes(5)); // false

const contacts = [{prenom: 'Romain'}];
console.log(contacts.includes({prenom: 'Romain'})); // false
```



**formation.tech**

# ECMAScript 8 / ECMAScript 2017

# ECMAScript 8 - Introduction



- ▶ ECMAScript 8 sort en juin 2017 et contient 4 nouveautés
  - ▶ 2 nouvelle syntaxes :
    - ▶ Virgules finales sur les fonctions
    - ▶ Fonctions async / await
  - ▶ 2 nouveaux APIs
    - ▶ String Padding
    - ▶ Atomics

# ECMAScript 8 - Virgules finales sur les fonctions



## ▶ Virgules finales sur les fonctions

Comme pour object literal et array literal, il est désormais possible que le dernier argument d'une fonction soit suivi d'une virgule (au moment de l'appel ou de la déclaration)

```
console.log(  
  'A very very very very very loooooooooooooonnnngggg string',  
  'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.',  
  'New line',  
);
```

```
class ContactsComponent {  
  constructor(  
    contactService,  
    logService,  
    httpClient,  
  ) {  
    this.contactService = contactService;  
    this.logService = logService;  
    this.httpClient = httpClient;  
  }  
}
```

# ECMAScript 8 - Virgules finales sur les fonctions



- ▶ Depuis ES5 c'était déjà possible sur object et array literal

- ▶ Array literal

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

- ▶ Object literal

```
const coords = {
  x: 10,
  y: 20,
};
```

# ECMAScript 8 - Virgules finales sur les fonctions



## ► Exemple de diff sans et avec virgule finale

```
$ git diff trailing-commas.js
diff --git a/trailing-commas.js b/trailing-commas.js
index da942a9..9064804 100644
--- a/trailing-commas.js
+++ b/trailing-commas.js
@@ -1,4 +1,5 @@
console.log(
  'A very very very very very loooooooooonnnngggg string',
- 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.'
+ 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.',
+ 'New line',
);
```

```
$ git diff trailing-commas.js
diff --git a/trailing-commas.js b/trailing-commas.js
index 32f26a2..6ccd800 100644
--- a/trailing-commas.js
+++ b/trailing-commas.js
@@ -1,4 +1,5 @@
console.log(
  'A very very very very very loooooooooonnnngggg string',
  'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.',
+ 'New line',
);
```

# ECMAScript 8 - Fonctions async / await



## ▶ async / await

Permet d'écrire du code basé sur des promesses comme on aurait écrit du code synchrone.

## ▶ Soit la fonction timeout suivante (qui retourne une Promesse)

```
const timeout = delay => {
  return new Promise((resolve, reject) => {
    setTimeout(() => {
      if (delay % 1000 !== 0) {
        return reject(new Error('delay must be a multiple of 1000'));
      }
      resolve();
    }, delay);
  });
};
```



# ECMAScript 8 - Fonctions async / await

## ► Sans async / await

```
timeout(1000)
  .then(() => {
    console.log('1s');
    return timeout(1000);
  })
  .then(() => {
    console.log('2s');
    return timeout(500);
  })
  .then(() => console.log('2.5s'))
  .catch(err => console.log(`Error : ${err.message}`));
```

## ► Avec async / await

```
(async () => {
  try {
    await timeout(1000);
    console.log('1s');
    await timeout(1000);
    console.log('2s');
    await timeout(500);
  }
  catch (err) {
    console.log(`Error : ${err.message}`);
  }
})();
```

# ECMAScript 8 - String Padding



## ▶ String Padding

Permet d'obtenir une chaîne de caractères sur un nombre de caractères fixes en la complétant au début (padStart) ou à la fin (padEnd) par une chaîne de caractère de son choix.

```
console.log('7'.padStart(3, '0')); // 007
console.log('Titre'.padEnd(20, '.')); // Titre.....
console.log('Woohoo'.padEnd(20, '0o'))); // Woohoo0o0o0o0o0o0o0o0o
```



**formation.tech**

# ECMAScript Next / ESNext

# ECMAScript Next - Introduction



- ▶ TC39 : Ecma's Technical Committee 39

Groupe de travail sur la norme JavaScript

<https://github.com/tc39/ecma262>

- ▶ Membres

Bloomberg, Microsoft, AirBnb, Apple, Google, Facebook, Mozilla, Meteor, Salesforce, GoDaddy, JS Foundation...

- ▶ 5 étapes :

- ▶ Stage 0: Strawman → Publiée via un formulaire
- ▶ Stage 1: Proposal → A l'étude
- ▶ Stage 2: Draft → Peut encore bouger
- ▶ Stage 3: Candidate → Figée
- ▶ Stage 4: Finished → Sera dans la prochaine norme

# ECMAScript Next - Rest/Spread Properties



## ▶ Rest/Spread Properties

- ▶ Pouvoir utiliser Rest / Spread sur les propriétés d'un objet

```
const {z, ...coords2d} = {
  x: 10,
  y: 20,
  z: 30,
};

const coords3d = {...coords2d, z};

console.log(coords3d.z); // 30
```

# ECMAScript Next - global



## ‣ global

- Dans le navigateur l'objet global s'appelle window, dans Node.js global, parfois this (en mode sloppy)
- Cette norme prévoit de faire référence à l'objet global via la variable global, quelque soit l'environnement

```
function foo() {  
    global.firstName = 'Romain';  
}  
  
foo();  
console.log(firstName); // Romain
```



**formation.tech**

# 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'un code au moment où une interaction se produit (ex : clic, fin de chargement, réception de données, requêtes HTTP, lecture de fichier).

## ▶ Avantages

- ▶ Gestion de la concurrence simplifiée
- ▶ Performance

## ▶ Inconvénients

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

# JavaScript Asynchrone - Perte de contexte



## ► 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
```

# JavaScript Asynchrone - Perte de contexte



## ► 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
```



# JavaScript Asynchrone - Perte de contexte

## ► 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
```



# JavaScript Asynchrone - Perte de contexte

## ► 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 grâce 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



## ▶ Promise

- Utilisable uniquement pour des événements ponctuels (ex: setTimeout)
- Pas annulable (sauf en utilisant des bibliothèques comme bluebird)

## ▶ Observable

- Utilisable pour des événements ponctuels ou récurrents (ex: setInterval)
- Annulable
- Contient des opérateurs pour l'enrichir (map, debounce, flatMap...)
- Peut se créer et se déclencher en 2 temps

# JavaScript Asynchrone - Observables



## ► Exemple Promise vs Observable

```
const Observable = require('rxjs').Observable;

const timeout = new Promise((resolve) => {
  setTimeout(() => {
    resolve();
  }, 1000);
});

timeout.then(() => {
  console.log('timeout 1s');
});

const interval$ = new Observable((observer) => {
  setInterval(() => {
    observer.next();
  }, 1000);
});

interval$.subscribe(() => {
  console.log('observable 1s');
});
```

# JavaScript Asynchrone - Exercice



- ▶ Exercice de build

Ennoncé sur <https://github.com/bioub/Exercice-Build>

- ▶ A faire avec Promise et éventuellement async / await



**formation.tech**

# Modules/Loaders/Bundlers JavaScript



**formation.tech**

# Modules JavaScript

# Modules JavaScript - Introduction



## ▶ JavaScript à sa conception

- Objectif : créer des interactions côté client, après chargement de la page
- Exemples de l'époque :
  - Menu en rollover (image ou couleur de fond qui change au survol)
  - Validation de formulaire

## ▶ JavaScript aujourd'hui

- Applications front-end, back-end, en ligne de commande, de bureau, mobiles...
- Applications pouvant contenir plusieurs centaines de milliers de lignes de codes (Front-end de Facebook > 1 000 000 LOC)
- Il faut faciliter le travail collaboratif, en plusieurs fichiers et en limitant les risques de conflit

# Modules JavaScript - Introduction

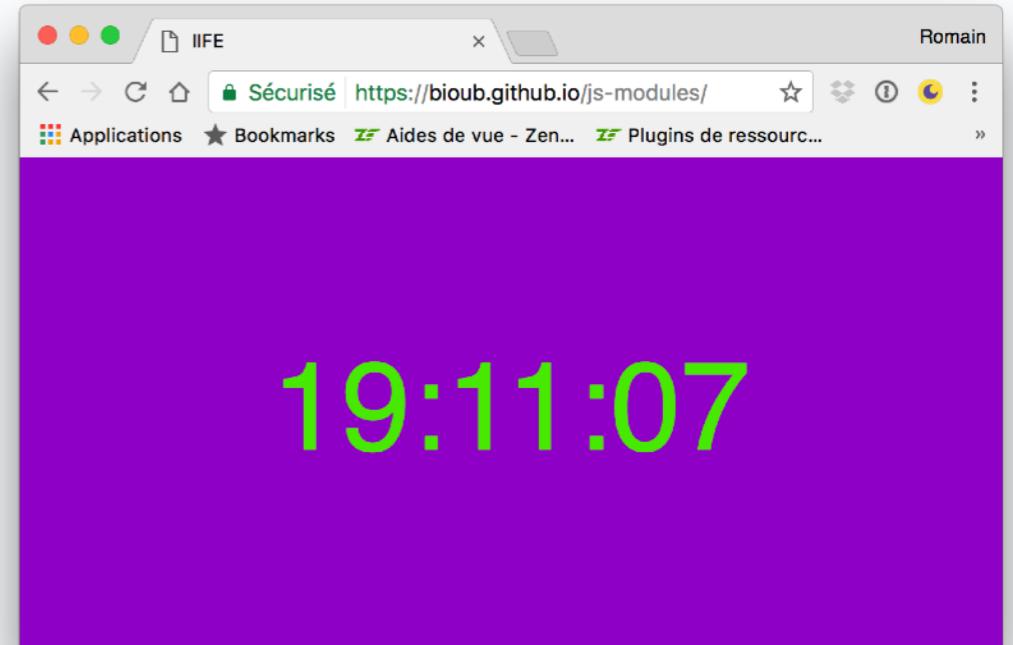
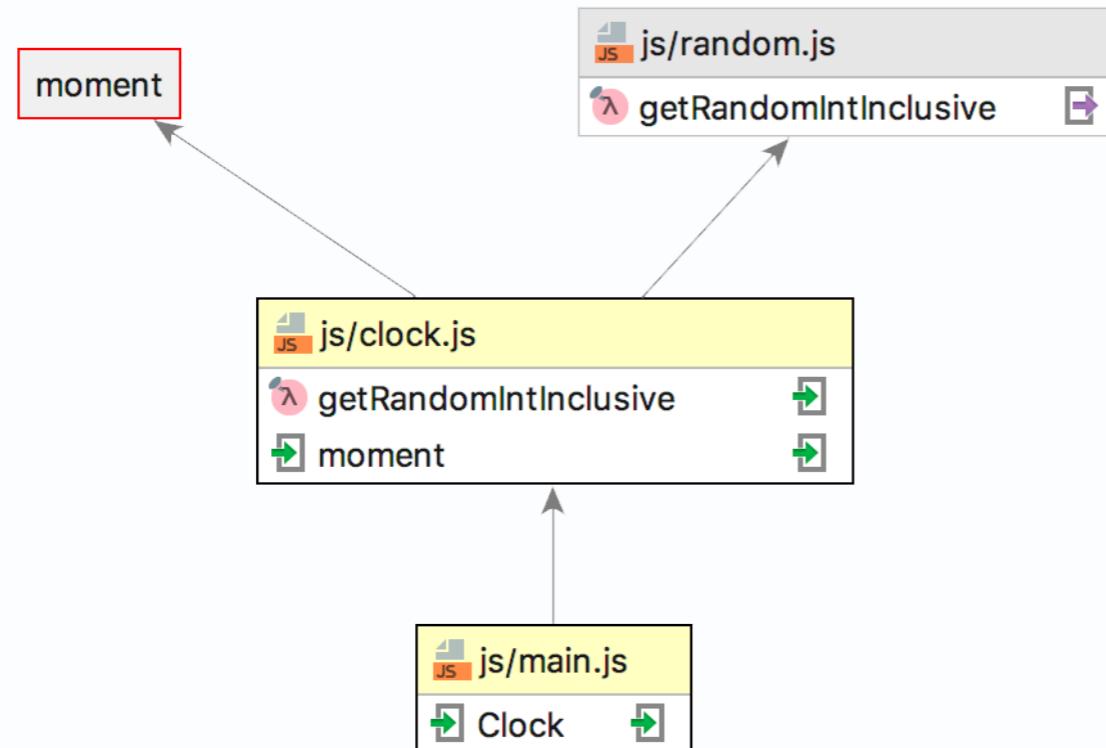


- ▶ Objectifs d'un module JavaScript
  - ▶ Créer une portée au niveau du fichier
  - ▶ Permettre l'export et l'import d'identifiants (variables, fonctions...) entre ces fichiers qui auront désormais leur propre portée
- ▶ Principaux formats existants
  - ▶ IIFE / Function Wrapper
  - ▶ CommonJS
  - ▶ AMD
  - ▶ SystemJS
  - ▶ ES6

# Modules JavaScript - Introduction



- ▶ Exemple utilisé pour la suite



- ▶ Le point d'entrée de l'application est le fichier `main.js`, qui dépend de `Clock` défini dans le fichiers `clock.js`, qui dépend lui même de `getRandomIntInclusive` du fichier `random.js` et `moment` définit dans le projet Open Source `moment.js`
- ▶ Exemples : <https://github.com/bioub/js-modules>
- ▶ Démo : <https://bioub.github.io/js-modules/>



# Modules JavaScript - IIFE

## ► Immediately-invoked function expression (IIFE)

```
// random.js
(function (global) {
  'use strict';

  var getRandom = function() {
    return Math.random();
  };

  var getRandomIntInclusive = function(min, max) {
    min = Math.ceil(min);
    max = Math.floor(max);
    return Math.floor(getRandom() * (max - min + 1)) + min;
  };

  global.getRandomIntInclusive = getRandomIntInclusive;
})(this);
```

## ► Une function expression appelée immédiatement

- Limite la portée des identifiants (getRandom, getRandomIntInclusive)
- Permet de renommer localement des dépendances (this → global)



# Modules JavaScript - IIFE

```
// clock.js
(function(global, moment, random) {
  'use strict';

  var Clock = function(parentElt) {
    this.parentElt = parentElt;
  };

  Clock.prototype.update = function() {
    var n = random(0, 255);
    document.body.style.backgroundColor = 'rgb('+n+', '+n+', '+n+')';
    this.parentElt.innerHTML = moment().format('HH:mm:ss');
  };

  Clock.prototype.start = function() {
    this.update();
    setInterval(this.update.bind(this), 1000);
  };
  global.Clock = Clock;
})(this, moment, getRandomIntInclusive);
```

- Pour importer on utilise des variables globales, éventuellement en paramètres d'entrée de la fonction pour pouvoir les renommer localement (getRandomIntInclusion → random)
- Pour exporter on crée des variables globales en étendant l'objet global

# Modules JavaScript - IIFE



## ► Limiter les risques de conflits en IIFE

Exemple : API Maps de Google

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head></head>
<body>
<div id="map"></div>
<script>
  function initMap() {
    var uluru = {lat: -25.363, lng: 131.044};
    var map = new google.maps.Map(document.getElementById('map'), {
      zoom: 4,
      center: uluru
    });
    var marker = new google.maps.Marker({
      position: uluru,
      map: map
    });
  }
</script>
<script async defer src="https://maps.googleapis.com/maps/api/js?callback=initMap"></script>
</body>
</html>
```



# Modules JavaScript - IIFE

## ► Limiter les risques de conflits en IIFE

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

    var GMap = function (parentElt, options) {
        // ...
    };

    var GMarker = function (parentElt, options) {
        // ...
    };

    global.google = google || {};
    google.maps = google.maps || {};
    google.maps.Map = GMap;
    google.maps.Marker = GMarker;

})(global, google));
```

- Pour limiter les conflits de nom on simule des namespaces.
- Il ne faut créer qu'une seule variable globale du nom de la société, nom du projet... (google dans l'exemple)



# Modules JavaScript - IIFE

## ▶ Utilisation dans le Navigateur

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head></head>
<body>
  <div class="clock"></div>
  <script src="node_modules/moment/moment.js"></script>
  <script src="js/random.js"></script>
  <script src="js/clock.js"></script>
  <script src="js/main.js"></script>
</body>
</html>
```

- Avec les modules IIFE c'est au développeur de créer les balises script
- Les imports/exports se faisant via des variables globales, il faut maintenir ces balises dans l'ordre des dépendances

## ▶ Utilisation dans Node.js

- Node.js incluant son propre système de module, il n'est pas recommandé d'utiliser des modules IIFE

# Modules JavaScript - CommonJS



## ▶ CommonJS (parfois CJS)

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://wiki.commonjs.org/wiki/Modules/1.1.1>

## ▶ Création d'un module

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

## ▶ Utilisation

```
// main.js
var calc = require('./calculette');

console.log(calc.ajouter(2, 3)); // 5
```



# Modules JavaScript - CommonJS

## ▶ Export

```
// (function (exports, require, module, __filename, __dirname) {
'use strict';

var getRandom = function() {
    return Math.random();
};

exports.getRandomIntInclusive = function(min, max) {
    min = Math.ceil(min);
    max = Math.floor(max);
    return Math.floor(getRandom() * (max - min + 1)) + min;
};
// });
});
```

- ▶ Le code s'exécute dans une fonction, pas besoin de la créer (ici en commentaire)
- ▶ Cette fonction contient un paramètre exports, qui est un objet que l'on pourra récupérer à l'import (il n'y a plus qu'à l'étendre)

# Modules JavaScript - CommonJS



## ▶ Import

```
// (function (exports, require, module, __filename, __dirname) {  
'use strict';  
  
var moment = require('moment');  
var getRandomIntInclusive = require('./random').getRandomIntInclusive;  
  
var Clock = function(parentElt) {  
  this.parentElt = parentElt;  
};  
  
// ...  
// });
```

## ▶ A l'import on utilise la fonction require()

- ▶ Si le fichier est local on commencera toujours par ./ ou ../
- ▶ Sinon on fait référence à une installation via npm ou bien un fichier se trouvant dans le binaire de Node (fs, http, readline...)
- ▶ La fonction require est synchrone et peut s'utiliser dans un if ou une boucle

# Modules JavaScript - CommonJS



## ▶ Export (autre chose qu'un objet)

```
// (function (exports, require, module, __filename, __dirname) {  
'use strict';  
  
var Clock = function(parentElt) {  
    this.parentElt = parentElt;  
};  
  
// ...  
  
module.exports = Clock;  
  
// });
```

- ▶ Lorsque l'on exporte autre chose qu'un objet, on peut écraser exports en écrivant module.exports (ici on exporte une fonction constructeur)
- ▶ Une bonne pratique pourrait être d'importer en début de fichier et d'exporter toujours en fin de fichier (en pratique c'est rarement le cas)

# Modules JavaScript - CommonJS



- ▶ Utilisation dans le Navigateur
  - Il faut passer par une bibliothèque externe :
    - Soit un bundler comme browserify (historique) ou webpack (moderne)
    - Soit un loader comme SystemJS
  - Les fichiers décrivent eux-même leurs dépendances, il suffit d'indiquer un point d'entrée dans l'application (ou plusieurs)
- ▶ Utilisation dans Node.js
  - Node.js supporte par défaut les modules CommonJS

# Modules JavaScript - AMD



## ▶ Asynchronous Module Definition

CommonJS ne permettant de charger des modules côté client sans transformation préalable. Des développeurs ont imaginé la syntaxe AMD.

## ▶ Fonctionnement

L'utilisation de modules AMD se fait via 2 fonctions globales : require() et define(). define() permet de définir un module et ses dépendances, require définit un point d'entrée dans l'application.



# Modules JavaScript - AMD

## ▶ Export

```
// random.js
define(function() {
  'use strict';

  return {
    getRandom: function () {
      return Math.random();
    },
    // ...
    getRandomIntInclusive: function (min, max) {
      min = Math.ceil(min);
      max = Math.floor(max);
      return Math.floor(this.getRandom() * (max - min + 1)) + min;
    }
  };
});
```

## ▶ define

- ▶ La définition d'un module se passe dans le callback de la fonction define
- ▶ Pour exporter on utilise la valeur de retour
- ▶ Si plusieurs valeurs à exporter il suffit de retourner un tableau ou un objet

# Modules JavaScript - AMD



## ▶ Import

```
// clock.js
define(['moment', './random'], function(moment, random) {
  'use strict';

  var getRandomIntInclusive = random.getRandomIntInclusive;

  var Clock = function(parentElt) {
    this.parentElt = parentElt;
  };

  // ...

  return Clock;
});
```

- ▶ Pour importer on passera un tableau en premier paramètre du define
- ▶ Le callback sera appelé avec les retours des modules importés, dans le même ordre

# Modules JavaScript - AMD



## ▶ Point d'entrée

```
// main.js
require(['./clock'], function(Clock) {
  'use strict';

  var clockElt = document.querySelector('.clock');
  var clock = new Clock(clockElt);
  clock.start();
});
```

## ▶ Require

- ▶ La fonction require permet de définir un point d'entrée dans l'application
- ▶ C'est elle qui va inclure les balises scripts sur la page
- ▶ Idéalement elle ne devrait être utilisée qu'un seul fois par page
- ▶ Les scripts chargent de manière asynchrone et s'exécute lorsqu'il n'ont pas de dépendances ou que toutes leurs dépendances ont été résolues

# Modules JavaScript - AMD



- ▶ Utilisation dans le Navigateur
  - Il faut passer par une bibliothèque externe :
    - Soit un loader comme curl, Require.js ou plus récemment SystemJS
    - Soit un bundler comme webpack qui va faire une transformation
- ▶ Utilisation dans Node.js
  - Non pertinent

# Modules JavaScript - UMD



- ▶ Universal Module Definition (UMD)
  - ▶ Un module universel, qui est à la fois AMD, CommonJS et parfois IIFE  
<https://github.com/umdjs/umd>
  - ▶ Peut s'utiliser avec tous les loaders et les bundlers existants (et sans rien si IIFE)
  - ▶ Pertinent pour les projets où l'on ne peut pas prédire la techno qui sera utilisée pour charger le module
  - ▶ Exemple de module UMD :
    - ▶ jQuery
    - ▶ Lodash → « The Lodash library exported as a UMD module. »  
<https://github.com/lodash/lodash>
    - ▶ Angular → @angular/core/bundles/core.umd.js



# Modules JavaScript - UMD

## ► Exemple de module UMD

```
(function (root, factory) {
  if (typeof exports === 'object') {
    // CommonJS
    module.exports = factory(require('moment'), require('./random'));
  } else if (typeof define === 'function' && define.amd) {
    // AMD
    define(['moment', './random'], function (moment, random) {
      return factory(moment, random);
    });
  } else {
    // IIFE (global var)
    root.Clock = factory(root.moment, root.random);
  }
})(this, function (moment, random) {
  'use strict';

  var getRandomIntInclusive = random.getRandomIntInclusive;

  var Clock = function(parentElt) {
    this.parentElt = parentElt;
  };

  // ...

  return Clock;
}));
```

# Modules JavaScript - UMD



## ▶ Utilisation dans le Navigateur :

- Sans rien si UMD inclus IIFE (pas toujours le cas)
- Avec un bundler : browserify ou webpack
- Avec un loader : curl, Require.js, SystemJS

## ▶ Utilisation dans Node.js

- Avec la fonction require

# Modules JavaScript - ECMAScript 2015 / ES6



## ▶ 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-cli
```

## ▶ Utilisation

Toutes les fichiers JS du répertoire src vers le répertoire dist :

```
babel src --out-dir dist/
```

# Modules JavaScript - ECMAScript 2015 / ES6



- ▶ Support dans Node.js

Expérimental depuis Node 8 (--experimental-modules)

Pas avant 2018 : <https://twitter.com/addyosmani/status/859296190323597313>

- ▶ Supporté par :

Chrome 60+, Meteor 1.3+

# Modules JavaScript - ECMAScript 2015 / ES6



```
// 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
```



**formation.tech**

# Loaders JavaScript

# Loaders JavaScript - Require.js



- ▶ **Require.js**

Bibliothèque permettant le chargement de modules AMD.

- ▶ **Plugins**

Quelques plugins existent pour charger par exemple des fichiers CSS, des fichiers de traduction, etc...

- ▶ **r.js**

Il est possible d'utiliser un builder pour créer un seul fichier de production, le chargement se ferait sinon en « escalier ».





# Loaders JavaScript - Require.js

## ▶ Chargement en escalier

Name	Status	Type	Initiator	Size	Time	Waterfall	2.00 s	3.00 s	4.00 s	5.00 s	6.00 s	7.00 s	8.00 s	9.00 s	10.00 s	▲1
index-dev.html	200	document	Other	737 B	2.01 s											
normalize.css	200	stylesheet	<a href="#">index-dev.html</a>	8.1 KB	2.42 s											
body.css	200	stylesheet	<a href="#">index-dev.html</a>	473 B	2.04 s											
clock.css	200	stylesheet	<a href="#">index-dev.html</a>	334 B	2.07 s											
require.js	200	script	<a href="#">index-dev.html</a>	84.8 KB	3.97 s											
config.js	200	script	<a href="#">index-dev.html</a>	399 B	2.10 s											
main.js	200	script	<a href="#">index-dev.html</a>	463 B	2.16 s											
clock.js	200	script	<a href="#">require.js:1961</a>	1023 B	2.01 s											
moment.js	200	script	<a href="#">require.js:1961</a>	128 KB	4.60 s											
random.js	200	script	<a href="#">require.js:1961</a>	997 B	2.05 s											



## ▶ SystemJS

SystemJS 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>

## ▶ jspm

Afin de faciliter le chargement de modules installés via des gestionnaires de dépendances, jspm permet le chargement de packages npm ou bien de

## ▶ SystemJS Builder

Afin de faciliter le chargement de modules installés via des gestionnaires de dépendance



**formation.tech**

# Bundlers JavaScript

# Bundlers JavaScript - browserify



## ▶ Browserify

Permet de charger des modules CommonJS côté client.

## ▶ Installation :

```
npm install -g browserify
```

## ▶ Transformation en code client :

```
browserify main.js > calculette-browser.js
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <script src="calculette-browser.js"></script>
</body>
</html>
```

# Bundlers JavaScript - webpack



- ▶ **webpack**

webpack est un bundler universel, il sait charger n'importe quel type de modules, AMD, CommonJS, ES6

- ▶ Des loaders supplémentaires permettent de charger des fichiers CSS / LESS / SCSS / i18n / ...
- ▶ Depuis sa version 2, webpack supporte nativement les modules ES6, alors qu'il fallait utiliser un transpileur comme Babel dans la version 1.
- ▶ Le projet open-source le plus financé (+ 90k\$ par an), son développeur contribue à webpack à temps plein.

# Bundlers JavaScript - webpack



```
const HtmlWebpackPlugin = require('html-webpack-plugin');
const CleanWebpackPlugin = require('clean-webpack-plugin');

module.exports = {
  entry: './src/js/index.js',
  output: {
    path: __dirname + '/dist',
    filename: 'bundle.[hash].js'
  },
  module: {
    rules: [
      {
        test: /\.js$/,
        exclude: /(node_modules|bower_components)/,
        use: {
          loader: 'babel-loader',
          options: {
            presets: [[ "env", {
              "targets": {
                "browsers": ["> 1% in FR"]
              }
            }]]
          }
        }
      }
    ]
  },
  plugins: [
    new CleanWebpackPlugin(['dist']),
    new HtmlWebpackPlugin({
      template: './src/index.html'
    })
  ]
};
```



**formation.tech**

# Gestion de dépendances



# Gestion de dépendances

- Gestionnaire de dépendance de node.js (s'installe en même temps que node)
- Équivalent 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





# Gestion de dépendances

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



# Gestion de dépendances

- ▶ 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>@<version> --save

- ▶ Désinstaller

npm uninstall lodash

npm uninstall lodash --save



# Gestion de dépendances

- ▶ 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

```
npm shrinkwrap
```

- ▶ Déetecter des dépendances plus à jour

```
npm outdated
```



# Gestion de dépendances

## ▶ Bower

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

## ▶ Pré-requis

Node.js

Git

## ▶ Installation

`npm install -g bower`

## ▶ Créer un projet

`bower init`

## ▶ Trouver des packages

<http://bower.io/search/>





# Gestion de dépendances

- ▶ 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>



**formation.tech**

# Node.js

# Node.js - Introduction



- ▶ 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

# Node.js - Installation



- ▶ 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.

# Node.js - Helloworld



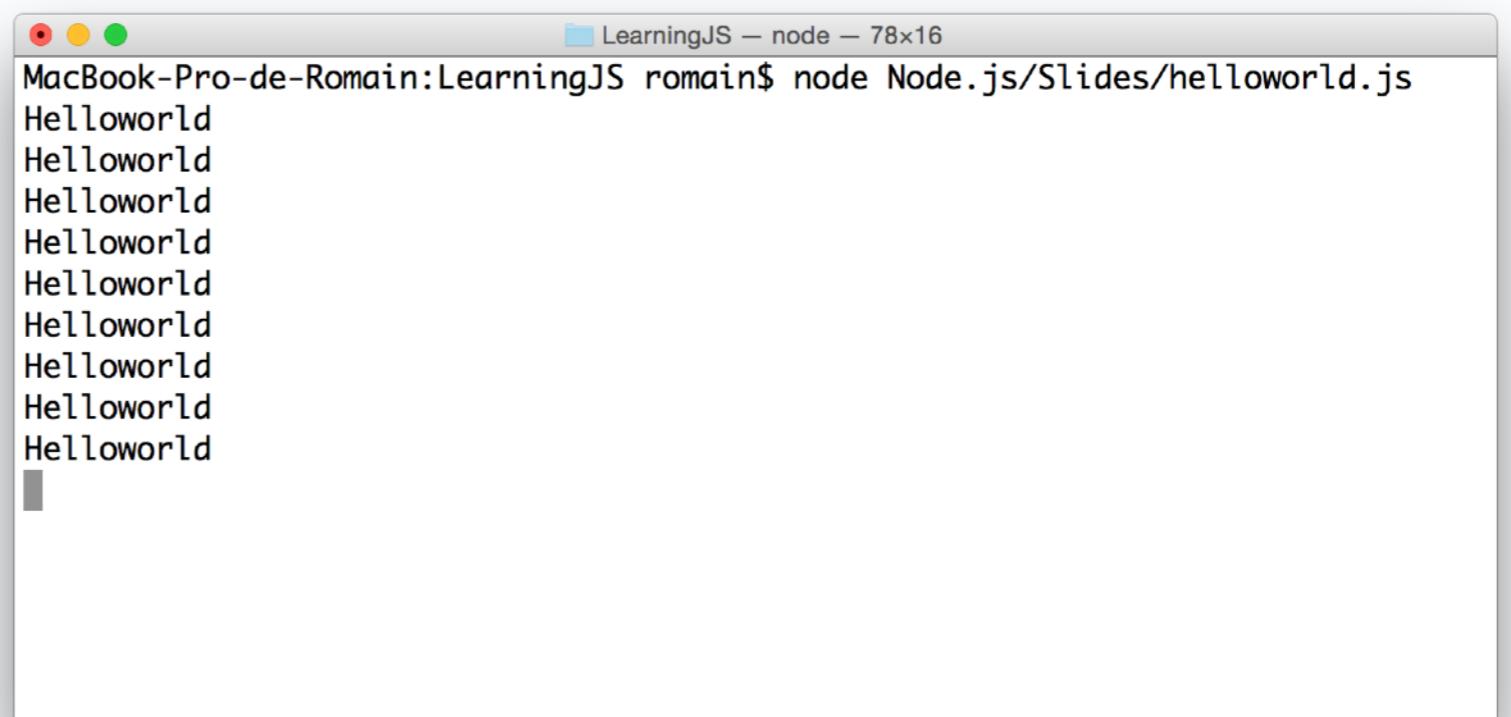
```
/* Un simple helloworld */

/** @function helloworld */
function helloworld() {
    'use strict'; // bonne pratique
    console.log('Helloworld');
}

setInterval(helloworld, 1000);
```

- ▶ Lancement du programme  
node FILE\_PATH.js

- ▶ Interruption  
CTRL-C



The screenshot shows a terminal window titled "LearningJS — node — 78x16" running on a MacBook Pro. The command entered is "node Node.js/Slides/helloworld.js". The output consists of nine lines of the word "Helloworld", indicating that the script is running in a loop due to the setInterval call.

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

# Node.js - Pourquoi JavaScript côté serveur ?



```
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)

# Node.js - Module HTTP



```
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 - Modules



- 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



# Node.js - Console

- ▶ 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
```

# Node.js - Timers



- ▶ 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);
```

# Node.js - File System



- ▶ 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);
}
```



- ▶ 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');
});
```

# Node.js - Serveur Net



## ► 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');
});
```

# Node.js - Client Net



## ► 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);
```

# Node.js - HTTPS



## ▶ 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);
```

# Node.js - Gestion des routes



## ▶ Pages vs Serveur

Node.js possède une implémentation HTTP très bas niveau. Quand en Java ou en PHP un fichier équivaut à une URL, Node.js lui est le serveur dans son ensemble.

## ▶ Routes

La gestion des URL se fait donc en internes, l'association entre un chemin d'accès (Méthode HTTP + URL) et du code s'appelle une route.

## ▶ Router

L'ensemble des routes est configurée dans un composant que l'ont appelle un router.

# Node.js - Gestion des routes



## ▶ Implémentation d'un router basique

Dans l'exemple ci-dessous, on implémente un router à l'aide d'un simple switch.

```
const http = require('http');

const server = http.createServer((req, res) => {
  res.statusCode = 200;
  res.setHeader('Content-Type', 'text/plain');

  switch (req.url) {
    case '/':
      res.end('Hello World');
      break;
    case '/toto':
      res.end('Hello Toto');
      break;
    default:
      res.statusCode = 404;
      res.end('404 Not Found');
      break;
  }
});

server.listen(8080, () => {
  console.log('Server started http://localhost:8080');
});
```



- ▶ Créer un serveur web contenant 2 routes :  
/contacts et /contacts/123
- ▶ Sur la route /contacts retourner un tableau de contact (prenom + nom)
- ▶ Sur la route /contacts/123 retourner le contact dont l'id est 123 (utiliser la fonction find du type Array)
- ▶ Remplacer le 123 dans la route /contacts/123 pour permettre de passer un id quelconque (utiliser une expression régulière ou bien la méthode substr du type String)



**formation.tech**



# Grunt



## ▶ 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

# Grunt



- ▶ 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"
  }
}
```

# Grunt



src/index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <div>
    Prénom : <input type="text" id="prenom">
  </div>
  <p>
    Bonjour <span id="output"></span>
  </p>
  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

copy  
→

dist/index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title></title>
</head>
<body>
  <div>
    Prénom : <input type="text" id="prenom">
  </div>
  <p>
    Bonjour <span id="output"></span>
  </p>
  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

src/script.js

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

  var inputEl = document.querySelector('#prenom');
  var outputEl = document.querySelector('#output');

  inputEl.addEventListener('input', function()
  {
    outputEl.innerHTML = inputEl.value;
  });
}();
```

uglify  
→

dist/script.js

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



# Grunt

## 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



# Grunt

- ▶ Liste des plugins pour grunt :  
<http://gruntjs.com/plugins>  
(4,403 plugins en juillet 2015)
- ▶ Les plugins contrib-\* sont ceux des développeurs de grunt.



# 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', [
    // ...
  ]);

};
```



# Grunt

- ▶ **grunt-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

## ▶ 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

- ▶ **grunt-contrib-watch :**

```
npm install grunt-contrib-watch --save-dev
```

Surveille les modifications sur des fichiers, exécute des taches en cas de changement

```
module.exports = function(grunt) {  
  // ...  
  
  grunt.initConfig({  
    // ...  
    watch: {  
      less: {  
        files: ['less/**/*.less'],  
        tasks: ['less:dev', 'autoprefixer:dev']  
      }  
    },  
  });  
  
  // Default task.  
  grunt.registerTask('default', [  
    // ...  
  ]);  
};
```



# Grunt

- ▶ **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
```

Comprime les fichiers JS

- ▶ **grunt-contrib-cssmin :**

```
npm install grunt-contrib-cssmin --save-dev
```

Comprime les fichiers CSS



# Grunt

- ▶ **grunt-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

## ▶ 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:js js/app.js -->
  <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', [
    // ...
  ]);
};
```



# Grunt

## 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 générée

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

## app.css générée

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

## app.js générée

```
!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.addEventListener("click", function(){this.innerHTML++})}();
```



# Grunt

- ▶ **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 :**  
génère un nom de fichier avec hash pour le cache (avec usemin)
- ▶ **contrib-jshint, jsdocs :**  
vérifie les conventions sur les fichiers JS
- ▶ **google-cdn :**  
remplace les fichiers locaux par des CDN
- ▶ **spritesmith :**  
génère des fichiers Sprite CSS



# Grunt

## ▶ Grunt Init

Assistant de création de projet grunt

## ▶ Installation

```
npm install -g grunt-init
```

## ▶ Création du projet

```
grunt-init gruntfile
```

## ▶ Créer son propre assistant/plugin :

<https://github.com/gruntjs/grunt-init-gruntplugin>

```
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".
```



# Grunt

## ▶ 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)

## ▶ Broccoli

484 plugins

## ▶ Brunch

262 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)
    gulp.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');
    });
});
```



**formation.tech**

# Express

# Express - Framework Web



- ▶ **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...)

# Express - Frameworks web connus



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

# Express - Frameworks web en JS



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



# Express - Introduction

## ▶ 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
```

# Express - Helloworld



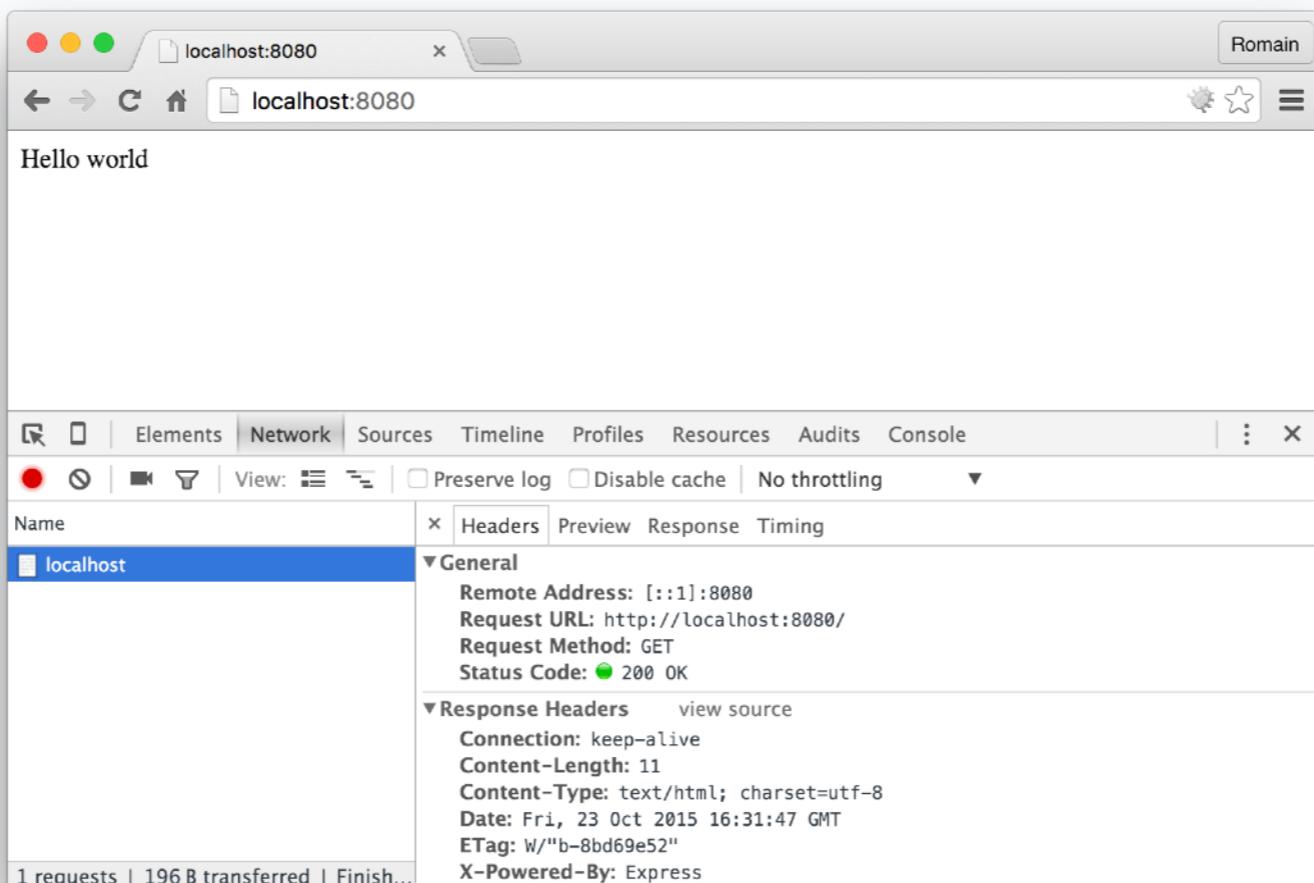
```
var express = require('express');

var app = express();

app.get('/', function(req, res) {
  res.send('Hello world');
});

app.listen(8080);

console.log("URL http://localhost:8080/");
```



The screenshot shows a browser window with the URL `localhost:8080`. The page content is "Hello world". Below the browser window, the developer tools Network tab is open, showing a single request to `localhost`. The request details are as follows:

- Remote Address: `[::1]:8080`
- Request URL: `http://localhost:8080/`
- Request Method: GET
- Status Code: 200 OK

The Response Headers section shows the following:

- Connection: `keep-alive`
- Content-Length: 11
- Content-Type: `text/html; charset=utf-8`
- Date: `Fri, 23 Oct 2015 16:31:47 GMT`
- ETag: `W/"b-8bd69e52"`
- X-Powered-By: Express

At the bottom of the developer tools, it says "1 requests | 196 B transferred | Finish..."



## ▶ Définition

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

## ▶ Objectif

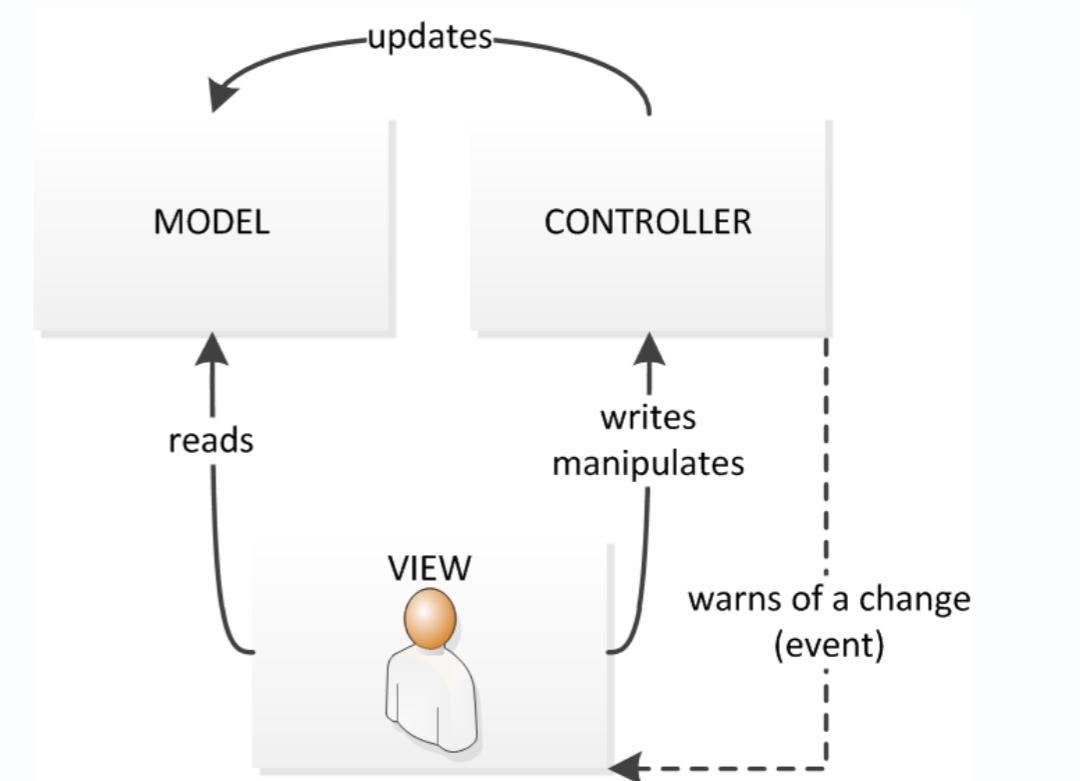
L'objectif est de séparer les responsabilités de 3 types de composants : le Modèle (Model), la Vue (View), le Contrôleur (Controller)

## ▶ 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.

# Express - Express Generator



## ▶ 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
```

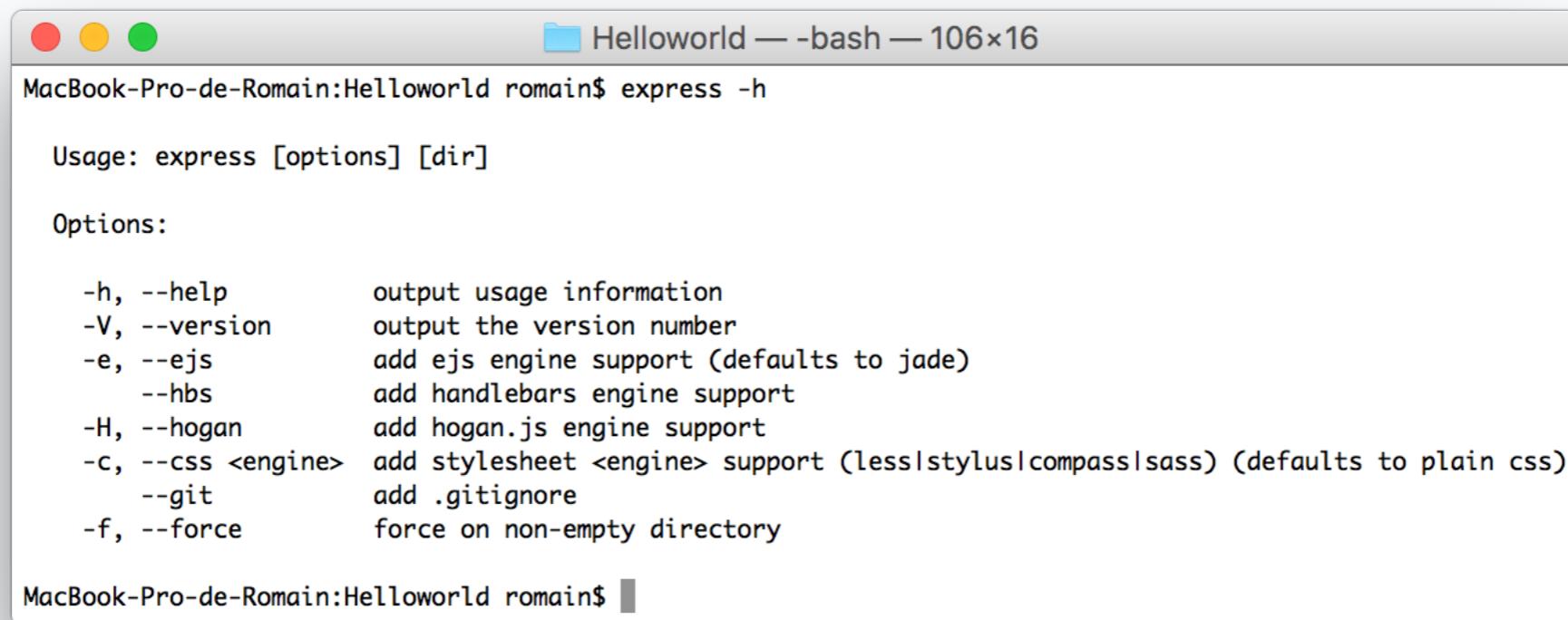
## ▶ Lancement de l'application

```
DEBUG=HelloworldEJS:* npm start
```

# Express - Express Generator



## ▶ Autres options d'installation du squelette



```
MacBook-Pro-de-Romain:Helloworld roman$ 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 (less|stylus|compass|sass) (defaults to plain css)
--git              add .gitignore
-f, --force         force on non-empty directory

MacBook-Pro-de-Romain:Helloworld roman$
```

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

# Express - Express Generator



- ▶ **app.js**  
Configuration de l'application, objet principal
- ▶ **bin/www**  
Démarrage du serveur
- ▶ **package.json**  
Dépendances npm
- ▶ **public**  
Fichiers statiques (images, scripts client, css, pdf...)
- ▶ **routes**  
Contrôleurs, configuration des URLs
- ▶ **views**  
Fichiers de rendus (ici au format Jade)

```
└── app.js
└── bin
    └── www
└── node_modules
    └── ...
└── package.json
└── public
    ├── images
    ├── javascripts
    └── stylesheets
        └── style.css
└── routes
    ├── index.js
    └── users.js
└── views
    ├── error.jade
    ├── index.jade
    └── layout.jade
```

# Express - Express Generator



## ► 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);

// ...
```

# Express - Express Generator



## ▶ 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
// ...
```

# Express - Express Generator



- ▶ 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;
```

# Express - Express Generator



## ► 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
```

# Express - Express Generator



## ► 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>
    <p>Welcome to <%= title %></p>
  </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, m-search, 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);  
});
```

# Express - Routeur



- ▶ 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"
```

# Express - Middleware



## ▶ Middleware

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

## ▶ Exemple

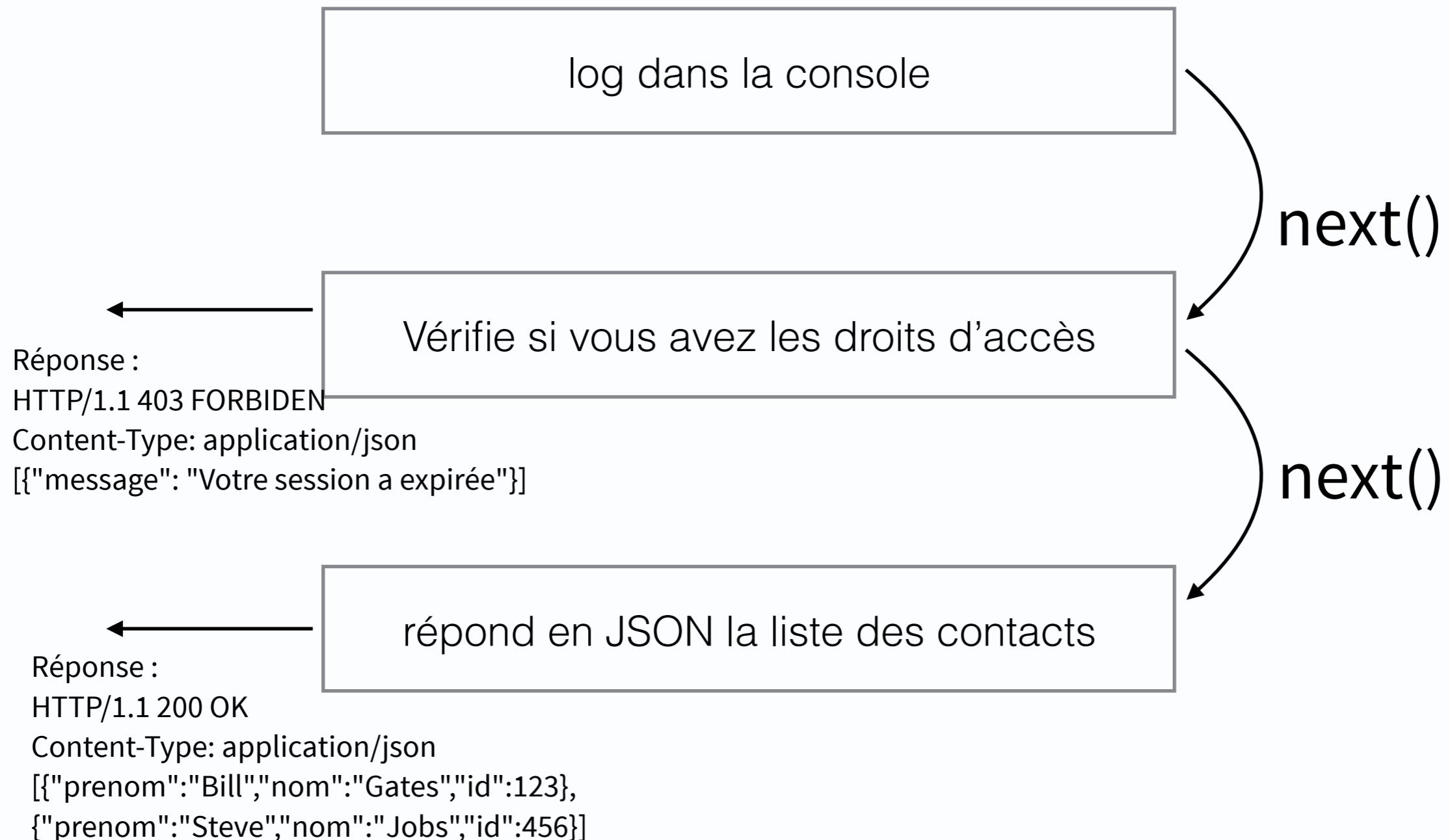
Ajoute les entêtes à la réponse HTTP permettant d'autoriser les requêtes Cross-Domain

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



# Express - Middleware

## Requête : GET / HTTP/1.1



# Express - Middleware



## ► 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
  });
});
```

# Express - Middleware



## ▶ 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 parseé

```
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 += '  <p>Prénom : <input name="prenom"></p>';
    html += '  <p>Nom : <input name="nom"></p>';
    html += '  <p><button type="submit">Valider</button></p>';
    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);
```

# Express - Middleware



## ▶ 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 += '  <p>Fichier : <input type="file" name="fichier"></p>';
  html += '  <p><button type="submit">Valider</button></p>';
  html += '</form>';

  res.send(html);
});

app.post('/', upload.single('fichier'), function(req, res){
  console.log(req.file);
  res.status(204).end();
});

app.listen(3000);
```

```
{ filename: 'fichier',
  originalname: '2010_Q3.pdf',
  encoding: '7bit',
  mimetype: 'application/pdf',
  destination: 'uploads/',
  filename: '799e08c05ef96ac6ec6ac5b714941161',
  path: 'uploads/799e08c05ef96ac6ec6ac5b714941161',
  size: 80108 }
```



# Express - JSON

## ▶ 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);
```

# Express - API REST



```
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;
```

# Express - Designer un API REST



- ▶ 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>

# Express - Exercice



- ▶ Créer un API RESTful avec Express permettant d'interagir avec un tableau de contacts en JSON
- ▶ 5 routes :
  - GET /api/contacts - Lister les contacts
  - GET /api/contacts/:id - Afficher un contact
  - POST /api/contacts - Ajouter un contact
  - PUT /api/contacts/:id - Modifier un contact
  - DELETE /api/contacts/:id - Supprimer un contact



**formation.tech**

# NoSQL

# NoSQL - Introduction



## ▶ 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...).

A l'origine en 2009, le nom donné à un meetup à San Francisco.

Parfois appelé « NoRel » (« not only relational ») pour ne pas prêter à confusion.

## ▶ Intérêts

Performance, scalabilité, haute-disponibilité

## ▶ Catégories

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

# NoSQL - Clé / valeur

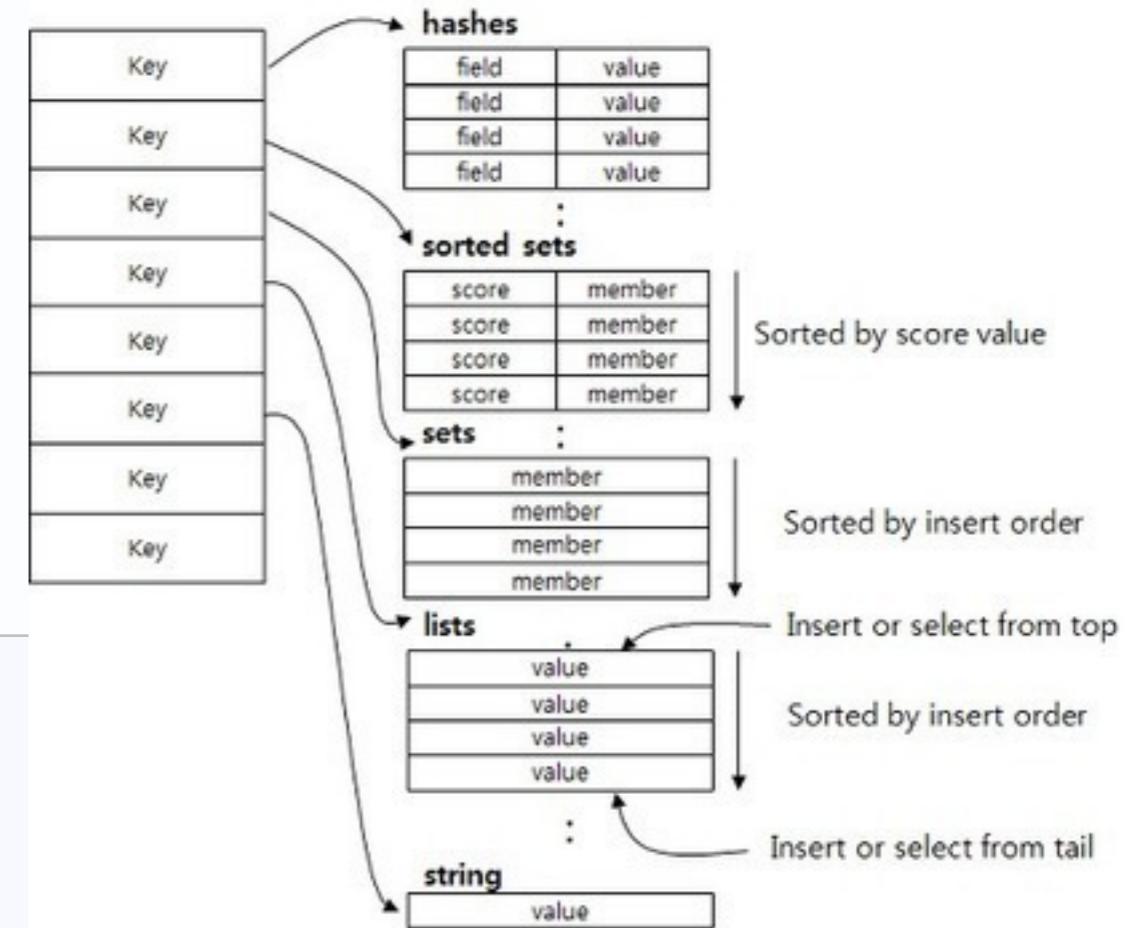


## ► Exemple Redis

```
var redis = require("redis"),
    client = redis.createClient();

client.on("error", function (err) {
    console.log("Error " + err);
});

client.set("string key", "string val", redis.print);
client.hset("hash key", "hashtest 1", "some value", redis.print);
client.hset(["hash key", "hashtest 2", "some other value"], redis.print);
client.hkeys("hash key", function (err, replies) {
    console.log(replies.length + " replies:");
    replies.forEach(function (reply, i) {
        console.log("    " + i + ": " + reply);
    });
    client.quit();
});
```



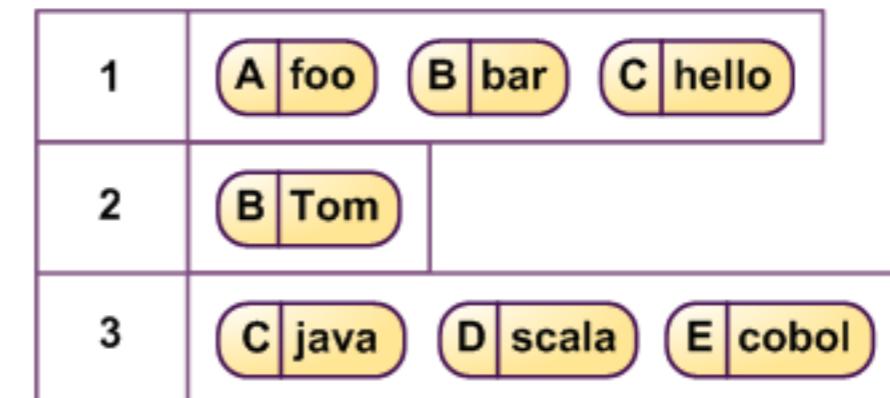


## ► Exemple Cassandra

```
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	B	C	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

# NoSQL - Orienté Document



## ► 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
  }
});
```

```
db.users.insert ( ← collection
  {
    name: "sue", ← field: value
    age: 26, ← field: value
    status: "A" ← field: value
  }
)
```

The diagram illustrates the structure of a document being inserted into a collection. The code shows `db.users.insert` followed by an opening brace `{`. Inside the brace, there are three key-value pairs: `name: "sue"`, `age: 26`, and `status: "A"`. Three green arrows point from the labels to their corresponding fields in the code. A large curly brace on the right side groups all the code within the brace under the label "document".

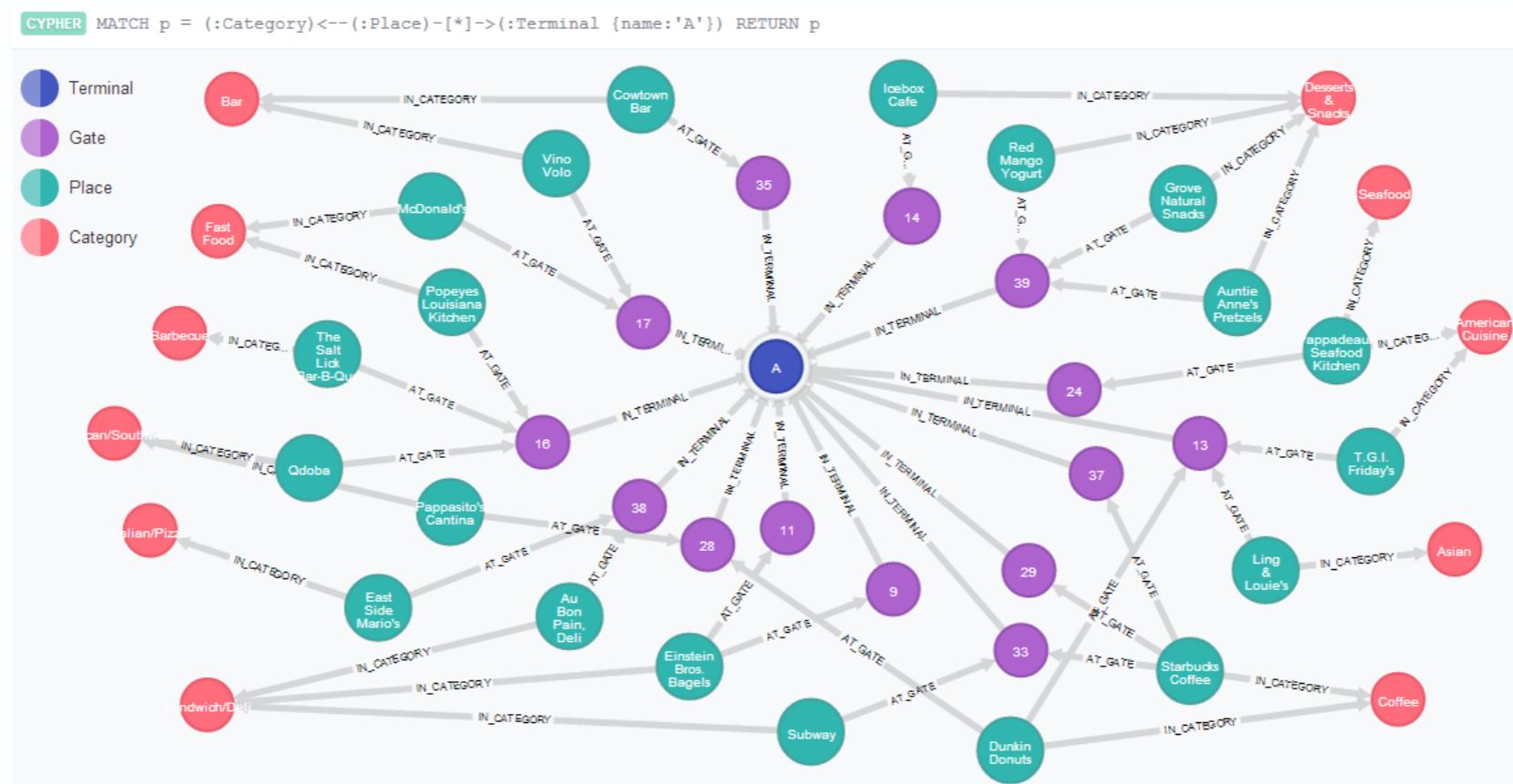
# NoSQL - Orienté Graphe



## ► Exemple neo4j

```
var r = require('request');

r.post({
  uri: 'http://localhost:7474/db/data/transaction/commit',
  json: {
    statements: [{
      statement: 'MATCH (n:User) RETURN n, labels(n) as l LIMIT {limit}',
      parameters: { limit: 10 }
    }]
  },
  function(err, res) { console.log(JSON.stringify(res.body)); }
);
```





- ▶ **MongoDB**

Base de données écrite en C++, inclus le moteur JS SpiderMonkey

- ▶ **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 protocole réseau, les requêtes sont décrites sous forme d'objet JavaScript

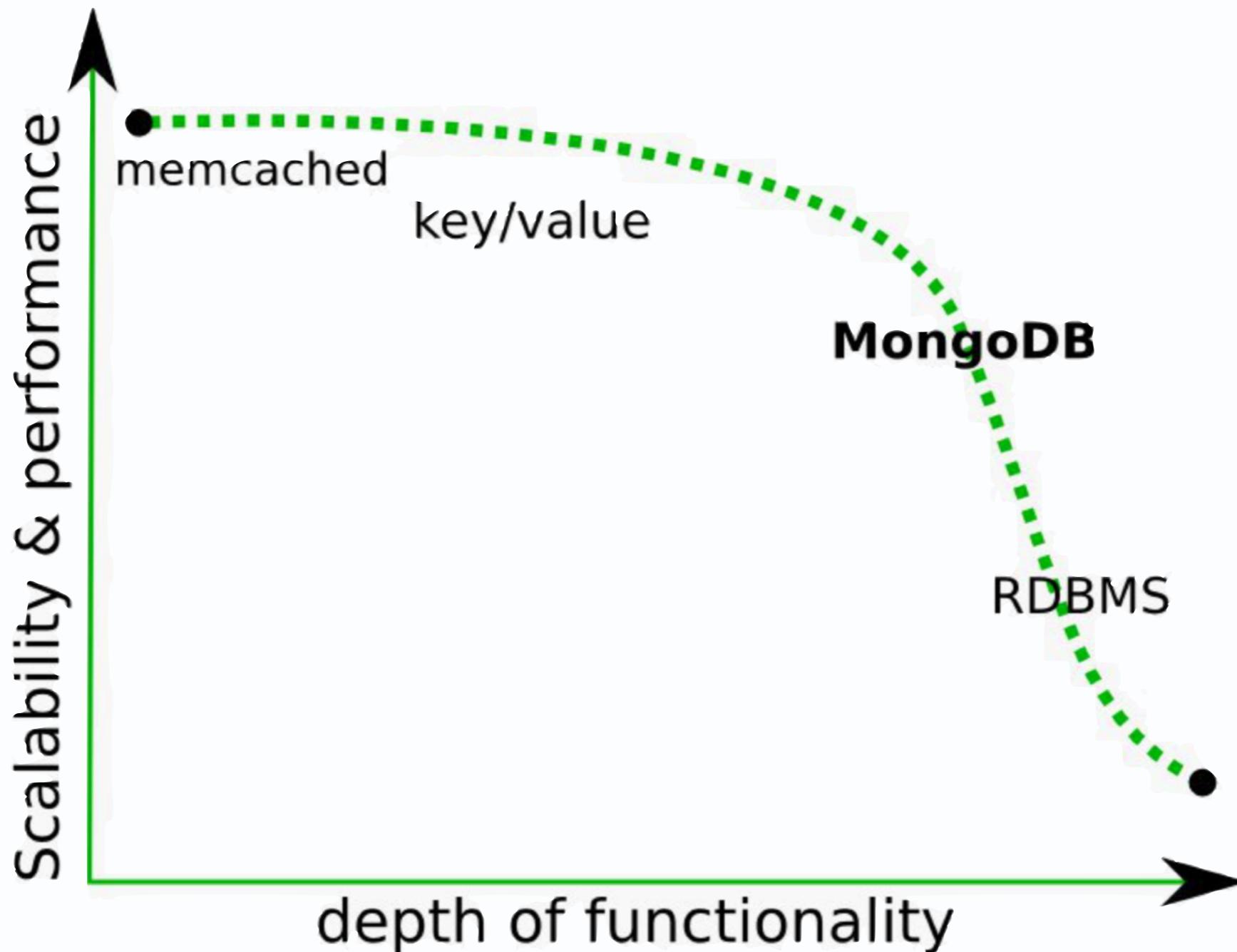
- ▶ **Absence de Schéma**

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

# NoSQL - MongoDB



# NoSQL - MongoDB



- ▶ Parallèle avec un SGBDR

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

# NoSQL - MongoDB

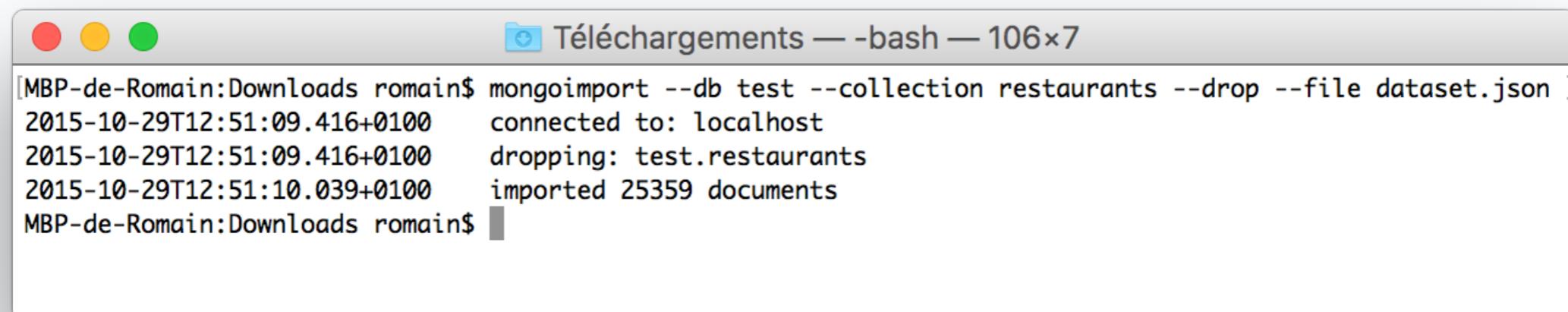


- ▶ Jeu de données d'exemple fourni par Mongo

<https://raw.githubusercontent.com/mongodb/docs-assets/primer-dataset/primer-dataset.json>

- ▶ Importer un jeu de données

```
mongoimport --db test --collection restaurants --drop --  
file ~/downloads/primer-dataset.json
```



A screenshot of a Mac OS X terminal window titled "Téléchargements — bash — 106x7". The window shows the command "mongoimport --db test --collection restaurants --drop --file dataset.json" being run. The output indicates the process connected to localhost, dropped the existing collection "test.restaurants", and imported 25359 documents from the file "dataset.json".

```
[MBP-de-Romain:Downloads roman$ 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 roman$
```



## ▶ MongoShell

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

```
[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("562d4e918561c01ec2e43cfb"), "prenom" : "Bill", "nom" : "Gates" }
{ "_id" : ObjectId("562d4eab8561c01ec2e43cfb"), "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	db.adminCommand('listDatabases')
use <db>	db = db.getSiblingDB('<db>')
show collections	db.getCollectionNames()
show users	db.getUsers()
show roles	db.getRoles({showBuiltInRoles: true})
show log <logname>	db.adminCommand({ 'getLog' : '<logname>' })
show logs	db.adminCommand({ 'getLog' : '*' })
it	cursor = db.collection.find() if ( cursor.hasNext() ){ cursor.next(); }



## ▶ 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 - MongoDB



## ► 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

```
var MongoClient = require('mongodb').MongoClient;
var url = 'mongodb://localhost:27017/test';
MongoClient.connect(url, function(err, db) {
  if (err) {
    console.log('Erreur : ' + err);
    return;
  }
  var cursor = db.collection('restaurants').find({
    borough: 'Brooklyn',
    $or: [
      { "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();
    });
  });
});
```

```
MBP-de-Romain:MongoClient romain$ node multicriteres.js
Nom : Doc Wine Bar, cuisine : Italian, adresse : 83 North 7 Street
Nom : Le Gamin, cuisine : French, adresse : 556 Vanderbilt Avenue
Nom : Peperoncino, cuisine : Italian, adresse : 72 5 Avenue
Nom : Patrizia'S, cuisine : Italian, adresse : 35 Broadway
Nom : Tutta Pasta, cuisine : Italian, adresse : 160 7 Avenue
Nom : Anella, cuisine : Italian, adresse : 222 Franklin Street
Nom : Joe'S Pizza, cuisine : Italian, adresse : 349 5 Avenue
MBP-de-Romain:MongoClient romain$
```



- ▶ **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});
  });
});
```



- Créer un Model contact avec prenom, nom, email et téléphone
- Utiliser Mongoose pour remplacer le tableau dans l'API REST créé précédemment
- Ajouter des validateurs sur le prenom et nom (champs obligatoire)
- Optionnel : Créer un model Société et lier les Model Société et Contact



**formation.tech**

# Tests Automatisés

# Tests automatisés - Introduction



## ▶ Vérification manuelle

- Ecrire une recette de tests et demander à une personne de la rejouer à des étapes clés (nouvelle version)
- Ecrire le test sous la forme de code, et vérifier visuellement que les résultats attendus soit les bons

## ▶ Tests automatisés

- Le test est codé, la vérification se fait dans un rapport

## ▶ Historique

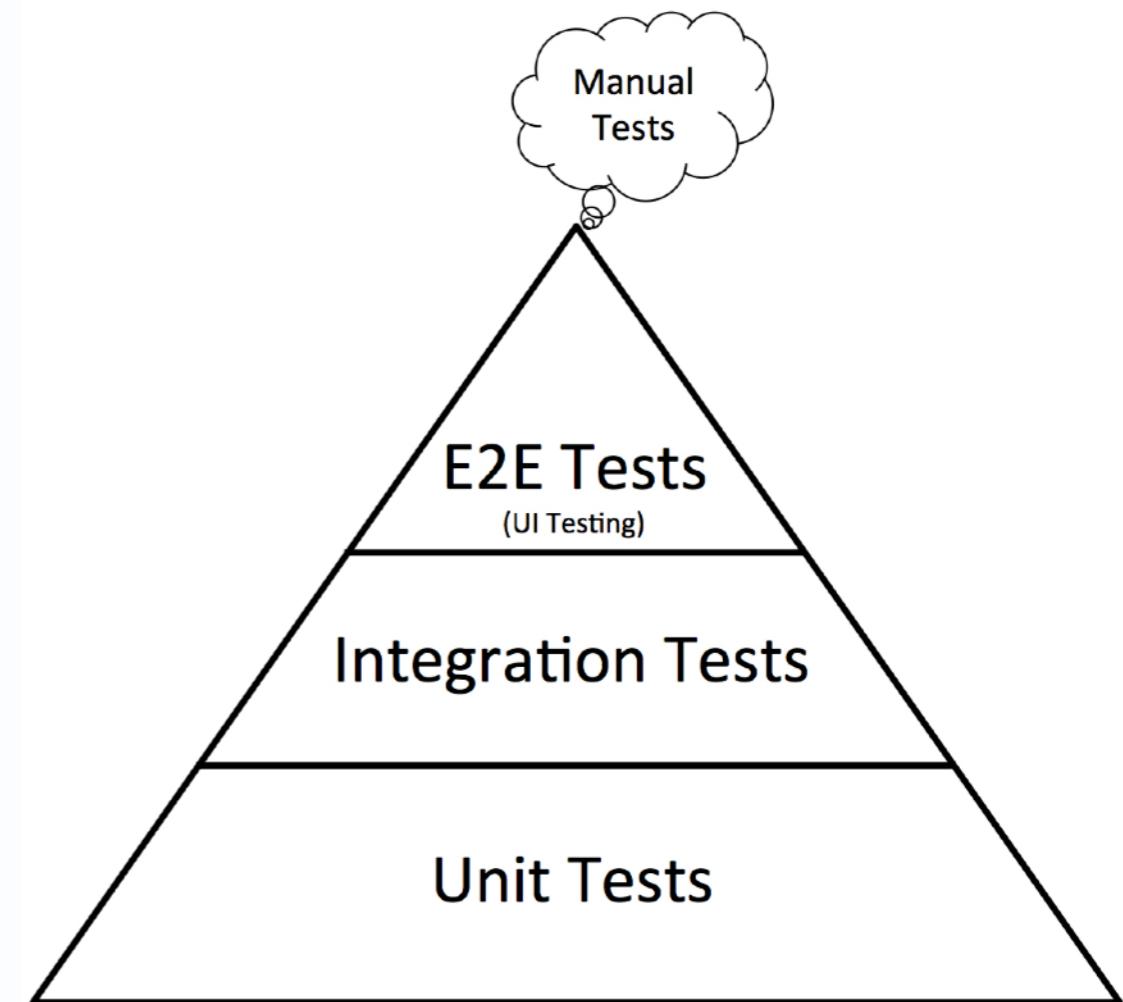
- sUnit en 1994 (SmallTalk), JUnit en 1997 (Java)
- Les frameworks s'inspirant de jUnit sont catégorisés xUnit (PHPUnit, CUnit...)

# Tests automatisés - Pyramide des Tests



## ▶ Types de tests

- **Unitaire** : tests des méthodes d'une classe
- **Intégration** : teste l'intégration entre plusieurs classes
- **Fonctionnels** : teste l'application du point de vue du client (HTTP dans le cas du web)
- **End-to-End (E2E)** : teste l'application dans le client (y compris JavaScript, CSS...)





# Tests automatisés - Karma



## ▶ Lanceur de test

Permet de lancer vos tests simultanément dans Chrome, Firefox, Internet Explorer...

## ▶ Installation

npm install -g karma-cli

npm install karma —save-dev

## ▶ Configuration du projet

karma init

## ▶ Lancement des tests

karma start

```
Air-de-Romain:Jasmine romain$ karma init

Which testing framework do you want to use ?
Press tab to list possible options. Enter to move to the next question.
> jasmine

Do you want to use Require.js ?
This will add Require.js plugin.
Press tab to list possible options. Enter to move to the next question.
> no

Do you want to capture any browsers automatically ?
Press tab to list possible options. Enter empty string to move to the next question.
> Chrome
> Safari
>

What is the location of your source and test files ?
You can use glob patterns, eg. "js/*.js" or "test/**/*Spec.js".
Enter empty string to move to the next question.
> |
```

```
Air-de-Romain:Jasmine romain$ karma start
02 09 2015 21:30:11.510:INFO [karma]: Karma v0.13.9 server started at http://localhost:9876/
02 09 2015 21:30:11.518:INFO [launcher]: Starting browser Chrome
02 09 2015 21:30:11.526:INFO [launcher]: Starting browser Safari
02 09 2015 21:30:12.723:INFO [Safari 8.0.7 (Mac OS X 10.10.4)]: Connected on socket HE38s1HTBKXL5t5yAAAA with id 54715269
Safari 8.0.7 (Mac OS X 10.10.4): Executed 1 of 1 SUCCESS (0.038 secs / 0.003 secs)
Safari 8.0.7 (Mac OS X 10.10.4): Executed 1 of 1 SUCCESS (0.038 secs / 0.003 secs)
Chrome 45.0.2454 (Mac OS X 10.10.4): Executed 1 of 1 SUCCESS (0.04 secs / 0.008 secs)

TOTAL: 2 SUCCESS
```



# Tests automatisés - QUnit

- ▶ Créé en 2008 par les développeurs de jQuery
- ▶ Type xUnit (JUnit, PHPUnit...) : basés sur des assertions
- ▶ Plutôt destiné à du code client
- ▶ Installation
  - npm install --save-dev qunitjs
  - bower install --save-dev qunit
- ▶ Lancement des tests
  - Ouverture du fichier .html
  - grunt-contrib-qunit
  - karma-qunit





# Tests automatisés - QUnit

```
<!-- runner.html -->
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>QUnit Example</title>
  <link rel="stylesheet" href="node_modules/qunitjs/qunit/qunit.css">
</head>
<body>
  <div id="qunit"></div>
  <div id="qunit-fixture"></div>
  <script src="calculette.js"></script>
  <script src="node_modules/qunitjs/qunit/qunit.js"></script>
  <script src="calculette-test.js"></script>
</body>
</html>
```

```
// calculette-test.js
QUnit.test("Test addition", function(assert) {
  assert.equal(calculette.ajouter(2, 3), 5, "2 + 3 = 5");
});
```

The screenshot shows a web browser window titled "QUnit Example". The address bar indicates the page is "localhost:63342/JavaScript/Tests/QUnit/testCalculette.html". The main content area displays the QUnit test results:

- QUnit 1.19.0; Mozilla/5.0 (Macintosh; Intel Mac OS X 10\_10\_4) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/45.0.2454.85 Safari/537.36**
- Tests completed in 7 milliseconds.
- 1 assertions of 1 passed, 0 failed.
- 1. Test addition (1) Rerun**
- A single test result is shown: **1. 2 + 3 = 5** (status: **1 ms**)
- Source: at <http://localhost:63342/JavaScript/Tests/QUnit/testCalculette.html:14:11>

# Tests automatisés - Jasmine



- ▶ Créé en 2010
- ▶ Type BDD (Behavior-Driven Development)
- ▶ Fonctionne pour le browser ou node.js
- ▶ Installation et lancement des tests (node)  
`npm install -g jasmine`  
`jasmine init`  
`jasmine`
- ▶ Installation et lancement des tests (browser)  
`npm install --save-dev jasmine-core`  
`SpecRunner.html`  
`karma`



# Tests automatisés - Jasmine

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Jasmine Spec Runner v2.3.4</title>

  <link rel="shortcut icon" type="image/png" href="node_modules/jasmine-core/images/jasmine_favicon.png">
  <link rel="stylesheet" href="node_modules/jasmine-core/lib/jasmine-core/jasmine.css">

  <script src="node_modules/jasmine-core/lib/jasmine-core/jasmine.js"></script>
  <script src="node_modules/jasmine-core/lib/jasmine-core/jasmine-html.js"></script>
  <script src="node_modules/jasmine-core/lib/jasmine-core/boot.js"></script>

  <!-- include source files here... -->
  <script src="calculette.js"></script>

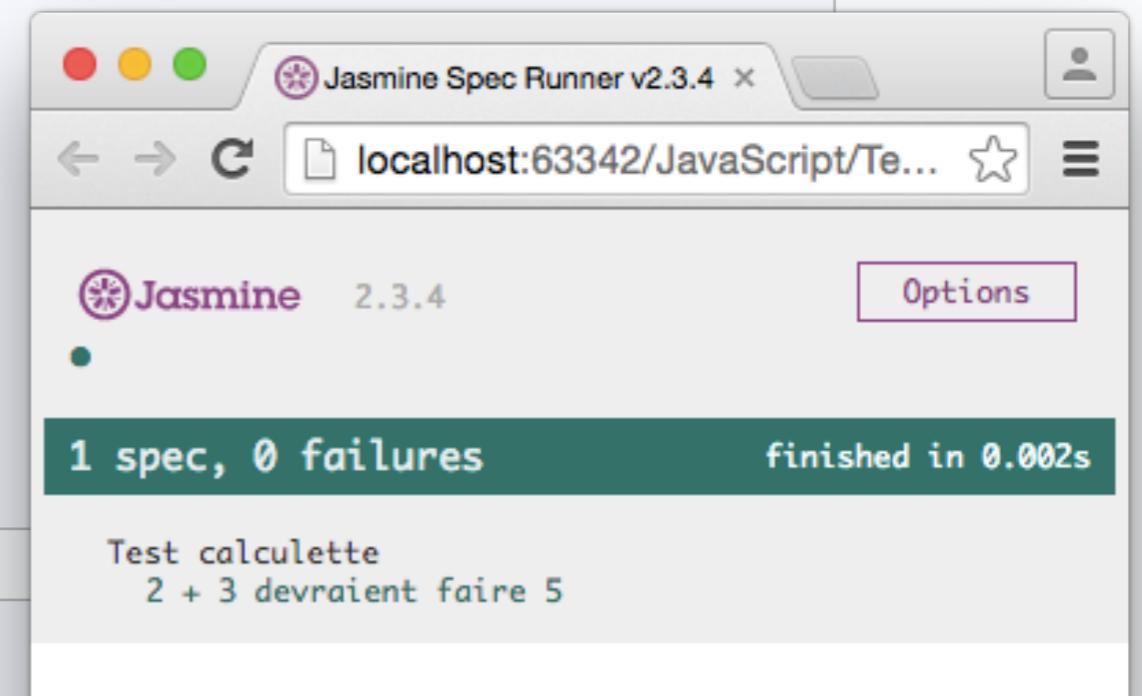
  <!-- include spec files here... -->
  <script src="spec/CalculetteSpec.js"></script>
</head>

<body>
</body>
</html>
```

```
describe("Test calculette", function() {

  it("2 + 3 devraient faire 5", function() {
    expect(calculette.ajouter(2, 3)).toEqual(5);
  });

});
```



# Tests automatisés - Mocha



- ▶ Créé en 2011
- ▶ Type assert ou BDD (le framework est flexible)
- ▶ Fonctionne pour le browser ou node.js
- ▶ Installation et lancement des tests (node)  
`npm install -g mocha  
mocha`
- ▶ Installation et lancement des tests (browser)  
`npm install -g mocha  
mocha init  
npm install chai  
runner.html  
karma`





# Tests automatisés - Mocha

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Mocha</title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" href="mocha.css" />
  </head>
  <body>
    <div id="mocha"></div>
    <script src="mocha.js"></script>
    <script src="node_modules/chai/chai.js"></script>
    <script>mocha.setup('bdd');</script>
    <script src="src/calculatrice.js"></script>
    <script src="test/calculatrice-test.js"></script>
    <script>
      mocha.run();
    </script>
  </body>
</html>
```

```
var assert = chai.assert;

describe('Test Addition', function() {
  it('2 + 3 devraient faire 5', function () {
    assert.equal(5, calculatrice.ajouter(2, 3));
  });
});
```





# Tests automatisés - Voir aussi

- ▶ Coverage :
  - ▶ Istanbul : <https://istanbul.js.org>
- ▶ Doubles :
  - ▶ Sinon : <http://sinonjs.org>
- ▶ Parallélisation des tests :
  - ▶ Jest : <https://facebook.github.io/jest/>
  - ▶ AVA : <https://github.com/avajs/ava>
- ▶ Tests End-to-End :
  - ▶ Selenium : <http://www.seleniumhq.org>
  - ▶ Webdriver : <http://webdriver.io>
- ▶ PAAS de tests :
  - ▶ Sauce Labs : <https://saucelabs.com>
  - ▶ Browser Stack : <https://www.browserstack.com>