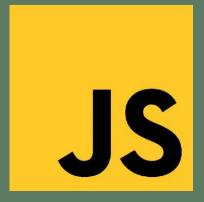
JavaScript - Programmation avancée

Intervenant : Jean-Frédéric VINCENT





Les variables

Lecture et Ecriture du DOM

Le trigger : le bouton

Lecture du champ input

Une application

Les variables

- **let** est le nouveau var
- const

une variable que l'on instancie une fois ne reçoit pas de nouvelle valeur

var
 var n'est plus utilisé

```
const pi= 3.14;
const personne ={nom:'Brad',prenom:'PITT'};
const fruits =['pomme','poire','cerise'];
let x = 2;
```

La portée limitée de let

- Le **let** a une portée limitée
- La variable n'existe plus après :
 - Un if
 - Un for

```
let age = 18
  if (age >18){
    let info = 'ok';
}
console.log(info);
for (let i=0;i < 3;i++){
    console.log(i);
}
console.log(i);</pre>
```

Je cible le document du DOM Je veux le contenu HTML de cette balise document.getElementById('demo').innerHTML; Le selecteur : Je cible la balise qui a pour **id** : demo

Lecture dans le DOM

document.getElementById(): Permet de sélectionner un élément par son identifiant (ID).

innerHTML: Permet d'obtenir ou de modifier le contenu HTML d'un élément (y compris les balises HTML).

```
<div id="demo">Ola</div>

<script>
    // lecture
    let str = document.getElementById('demo').innerHTML;
    console.log(str);

</script>
```

Ecriture dans le DOM

Il est possible de modifier le contenu de la balise

```
<div id="demo">0la</div>
<script>
    // ecriture
    document.getElementById('demo').innerHTML = 'Coucou !!!';
</script>
```

Le trigger : le bouton

Méthode basique

```
<button onclick="afficher()">GO</button>
<script>
function afficher(){
   console.log('afficher');
}
</script>
```

Le trigger : le bouton

Bonne pratique : Il est préférable d'utiliser les fonctions fléchées : arrow function

```
<button onclick="afficher()">GO</button>
<script>
const afficher=()=>{
   console.log('afficher');
}
</script>
```

Le trigger : le bouton

Bonne pratique : Il est préférable de mettre un **id** au bouton pour bien séparer le code JavaScript de la partie HTML

```
<button id="btnAfficher">GO</button>
<script>
document.getElementById('btnAfficher').onclick = () =>{
   console.log('afficher');
}
</script>
```

Lecture de la saisie utilisateur



Une application qui affiche le nom

```
<input id="nom" placeholder="Votre Nom ICI">
<br><</pre>
<button onclick="afficher()">GO</button>
<br><br><br>>
<h1 id="titre1"></h1>
<script>
function afficher(){
    // lecture
    let info = document.getElementById('nom').value;
    // vider le champ input
    document.getElementById('nom').value='';
    // traitement
    info = info.toUpperCase();
    // afficher
    document.getElementById('titre1').innerHTML = info;
</script>
```