

# JavaScript - Programmation avancée

**Intervenant : Jean-Frédéric VINCENT**





A crocodile is swimming in a pond. The water is covered with a dense layer of small, green, oval-shaped duckweed plants. The crocodile's head and part of its body are visible above the water, while the rest of its body is submerged. The crocodile's skin is dark and scaly, with a pattern of large, rectangular scales on its back. The background is a soft, out-of-focus green, suggesting a natural, outdoor environment.

Module 2

# Ma première application



## 02 Ma première application

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);
```

# Le DOM

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">Ola</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

```
<input id="nom" placeholder="Votre Nom ICI">
<br><br>
<button onclick="afficher()">GO</button>
<script>
function afficher(){
  // lecture
  let info = document.getElementById('nom').value;
  console.log(info);
}
</script>
```



attention **value**  
Ne pas mettre **innerHTML**

## 02 Ma première application

# Une application qui affiche le nom

```
<input id="nom" placeholder="Votre Nom ICI">
<br><br>
<button onclick="afficher()">GO</button>
<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>
```