

# Programmation Web – Avancé

JavaScript & Node.js

Les modules côté client



Attribution –  
Partage dans les  
Mêmes Conditions  
4.0 International  
(CC BY-SA 4.0)

*Presentation template  
by [SlidesCarnival](#)*



# Introduction aux modules (ES6)

Comment bien structurer son code ?



## Introduction aux modules (ES6)

- Un module = librairie JS fournissant des fonctions et / ou des objets
- Utilisation de modules : **import**
  - Option A : frontend moderne
  - Option B : frontend classique

```
<!-- to use modules, you have to set the type="module" attribute -->  
<script src="modules.js" type="module"></script>
```





## Introduction aux modules (ES6)

### ● Utiliser un module

```
// import default export (you could give the name you want)
import Car from "./Components/Car.js";
// import named export
import {setLayout} from "./utils/render.js";
```



## Introduction aux modules (ES6)

### ● Créer un module

```
// default export  
export default Car;  
// named export  
export {setLayout};
```



## Introduction aux modules (ES6)

---

- Détails :
  - Import [\[51.\]](#)
  - Export [\[52.\]](#)



## Introduction aux modules (ES6)

### 🕒 DEMO : Les modules ES6

- Utilisation basique de la classe “Car” au sein d’une page HTML et visualisation d’autres méthodes pour créer une « classe ».
- Installation et utilisation d’un package pour générer un id : `uuid` [\[100.\]](#)



## Introduction aux modules (ES6)

- DEMO : Création d'un frontend pour une pizzeria : Step 2 : Structuration du code en modules, création d'une version statique de l'application via l'ajout de formulaires et la gestion de la navigation