



Rapport de stage JavaScript

Firas Ben Hmida
Encadré par NextGen Coding

Juin 2025

Sommaire

| | |
|---|-----------|
| Introduction | 2 |
| 1 Notions de base en JavaScript | 3 |
| 1.1 Introduction à JavaScript | 3 |
| 1.2 Variables et Types | 3 |
| 1.3 Opérations et Conditions | 3 |
| 1.4 Les Boucles | 3 |
| 2 Tableaux et Objets | 4 |
| 2.1 Tableaux | 4 |
| 2.2 Objets | 4 |
| 2.3 Objet Date | 4 |
| 3 DOM et Événements | 5 |
| 3.1 Manipulation du DOM | 5 |
| 3.2 Gestion des événements | 5 |
| 4 Programmation Asynchrone | 6 |
| 4.1 Timers | 6 |
| 4.2 Async / Await | 6 |
| 4.3 Fetch API | 6 |
| 5 Projets réalisés | 7 |
| 5.1 MiniProjet 1 | 7 |
| 5.2 MiniProjet 2 | 7 |
| 5.3 MiniProjet 3 | 8 |
| 5.4 MiniProjet 4 | 8 |
| 5.5 MiniProjet 5 | 9 |
| 5.6 QUIZ | 9 |
| 6 Ressources utilisées | 11 |
| Conclusion | 12 |

Introduction

Ce rapport présente mon apprentissage du langage JavaScript, effectué lors de mon stage au sein de NextGen Coding. J'ai suivi une série de vidéos pédagogiques abordant les concepts fondamentaux et avancés de JavaScript, et j'ai mis en pratique ces connaissances à travers des exercices et mini-projets.

Chapitre 1

Notions de base en JavaScript

1.1 Introduction à JavaScript

- Qu'est-ce que JavaScript ?
- Intégration dans HTML
- Console et outils du navigateur

1.2 Variables et Types

- `let`, `const`
- Types de données : `String`, `Number`, `Boolean`
- Conversion de types

1.3 Opérations et Conditions

- Opérateurs arithmétiques, logiques, de comparaison
- Structures : `if`, `else`, `switch`

1.4 Les Boucles

- `for`, `while`

Chapitre 2

Tableaux et Objets

2.1 Tableaux

- Boucles sur tableaux : `for`, `forEach`, `map`, `filter`
- Méthodes : `push`, `pop`, `splice`, `sort`

2.2 Objets

- Création et accès aux propriétés
- Boucle `for...in`
- `Object.keys`, `Object.values`

2.3 Objet Date

- Création et manipulation d'une date

Chapitre 3

DOM et Événements

3.1 Manipulation du DOM

- `getElementById`, `querySelector`
- Modifier du contenu HTML et CSS
- Ajouter ou supprimer des éléments

3.2 Gestion des événements

- `addEventListener`

Chapitre 4

Programmation Asynchrone

4.1 Timers

- `setTimeout`, `setInterval`

4.2 Async / Await

- Utilisation de `async/await`
- Gestion d'erreurs avec `try/catch`

4.3 Fetch API

- Utilisation d'une API (JSON)

Chapitre 5

Projets réalisés

5.1 MiniProjet 1

— Jeu Simple



FIGURE 5.1 – MiniProjet 1 - Jeu Simple

Démo : [Netlify](#)

Code source : [GitHub](#)

5.2 MiniProjet 2

— Jeu Simple



FIGURE 5.2 – *
Capture 1

FIGURE 5.3 – *
Capture 2

FIGURE 5.4 – MiniProjet 2 – Jeu simple

Démo : Netlify
Code source : GitHub

5.3 MiniProjet 3

— Jeu Simple

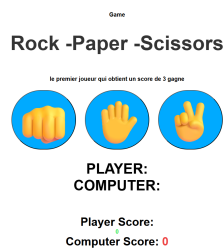


FIGURE 5.5 – *
Capture 1



FIGURE 5.6 – *
Capture 2

FIGURE 5.7 – MiniProjet 3 – Jeu simple

Démo : Netlify
Code source : GitHub

5.4 MiniProjet 4

— Fetch

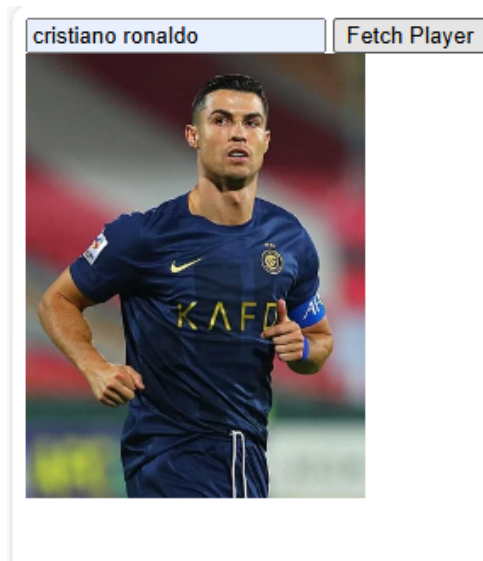


FIGURE 5.8 – *
Capture 1

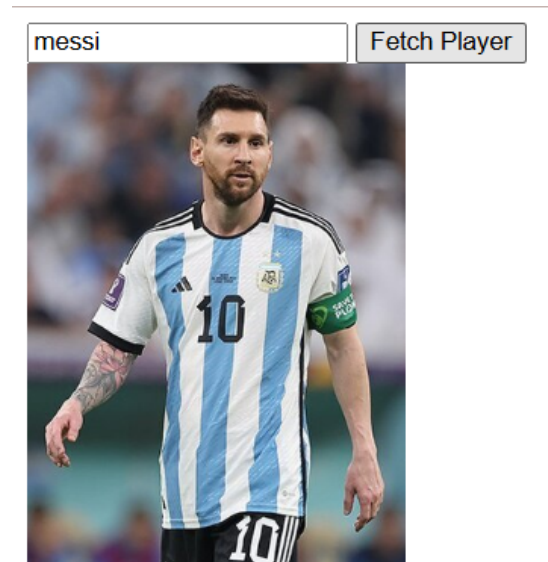


FIGURE 5.9 – *
Capture 2

FIGURE 5.10 – MiniProjet 4 – Fetch

Démo : Netlify
Code source : GitHub

5.5 MiniProjet 5

— ChatBot

ChatBot

Cristiano Ronaldo dos Santos Aveiro (born February 5, 1985) is a Portuguese professional footballer who plays as a forward and captains both Saudi Professional League club Al Nassr and the Portugal national team. He is widely regarded as one of the greatest players of all time.

Here's a brief overview of his career and achievements:

Clubs:

- * Sporting CP (Portugal)
- * Manchester United (England) - Two spells
- * Real Madrid (Spain)
- * Juventus (Italy)
- * Al Nassr (Saudi Arabia)

Key Achievements:

- * **Ballon d'Or** 5 times (2008, 2013, 2014, 2016, 2017)
- * **UEFA Champions League** 5 times
- * **UEFA Europa Cup** 2016
- * **UEFA Nations League** 2019
- * Numerous league titles in England, Spain, and Italy
- * Multiple individual records for goals scored, including the most goals in Champions League history

Ronaldo is known for his athleticism, goal-scoring ability, and competitive spirit. He is a cultural icon with a massive global following.

FIGURE 5.11 – MiniProjet 5 - ChatBot

Démo : Netlify
Code source : GitHub

5.6 QUIZ

— QUIZ DEMO

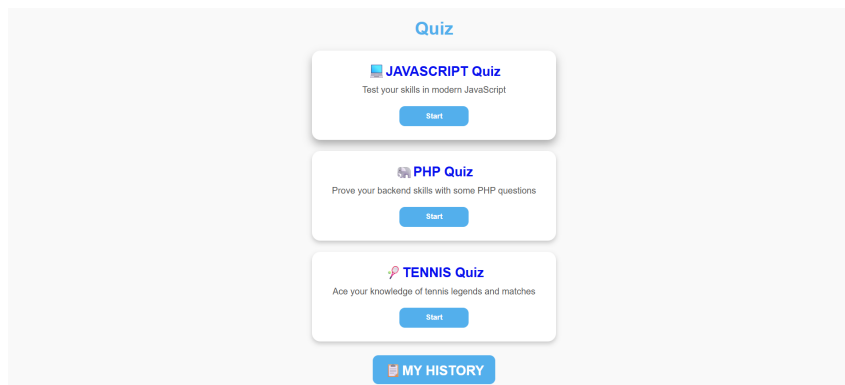


FIGURE 5.12 – QUIZ DEMO

— QUIZ JAVASCRIPT

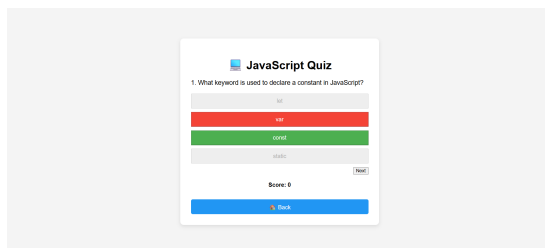


FIGURE 5.13 – *
Capture 1

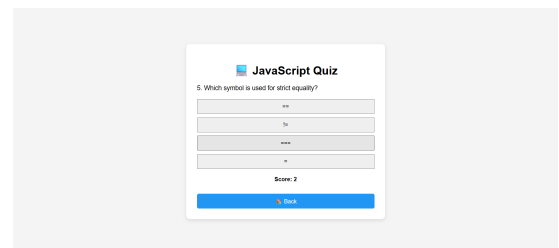


FIGURE 5.14 – *
Capture 2

FIGURE 5.15 – QUIZ JAVASCRIPT

— QUIZ HISTORY

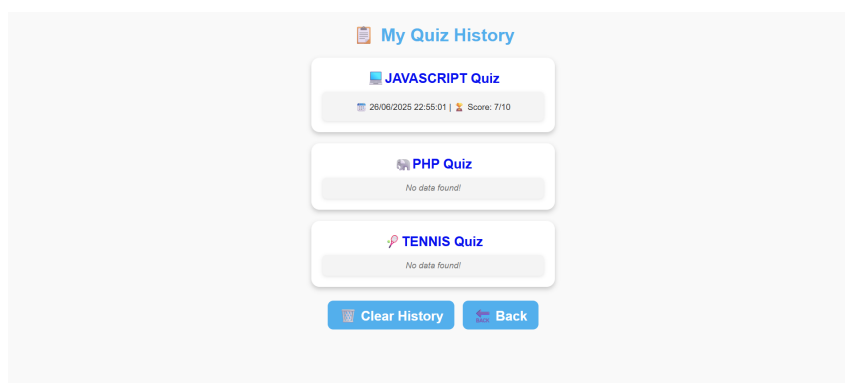


FIGURE 5.16 – QUIZ HISTORY

Démo : Netlify
Code source : GitHub

Chapitre 6

Ressources utilisées

- Tutoriel vidéo : **JavaScript Tutorial for Beginners**
- Lien Youtube : [Lien](#)
- Google : **W3schools,Github**

Conclusion

Ce stage m'a permis de découvrir JavaScript en profondeur, d'appliquer des concepts fondamentaux et modernes à travers des projets concrets, et de publier mes réalisations en ligne. Ces compétences me seront utiles pour de futurs projets web.