

	Définition	Exemple
Langage de programmation	Un langage de programmation est une manière de formuler des algorithmes et écrire des programmes. Comme une langue naturelle, il faut utiliser un vocabulaire, un alphabet et une syntaxe appropriée. Les langages dits "de haut niveau" sont plus simples à comprendre pour l'humain que les langages "de bas niveau".	Langage de bas niveau : assembleur, langage machine. Langage de haut niveau : Javascript, C#, python
HTML	"Hyper Text Markup Language". Langage de balisage servant à construire des pages web. Ce n'est pas un langage de programmation. Il permet une mise en page rudimentaire et est presque toujours accompagné de CSS.	<pre><!doctype html> <html> <head> <title>Page Title</title> <meta charset="UTF-8"> </head> <body> [contenu de la page web] </body> </html></pre>
CSS	"Cascading Style Sheet". Langage servant à définir des feuilles de styles pour des pages HTML. Il peut être écrit directement dans une page web ou dans un document à part. Il permet de mettre en page de manière complexe une page web en changeant la couleur, la position et l'agencement des éléments, par exemple. Ce n'est pas un langage de programmation.	<pre>div { margin-top: 50px; color: blue; font-weight: bold; }</pre>

javascript	Langage de programmation web de haut niveau. Il peut être écrit directement dans une page web ou dans un document à part. Il permet d'ajouter des interactions avec des éléments d'une page web, de générer des éléments et du contenu en modifiant le code source de la page web; ce que l'on appelle "modifier le DOM"	<pre>somme = nombre1 + nombre2; document.getElementById(" somme").innerHTML = "somme : " + somme;</pre>
Syntaxe	La syntaxe est la manière dont les mots se combinent pour former des phrases et des énoncés. Le non respect des règles de syntaxe empêchent la bonne compréhension d'un texte. En programmation, cela provoque des erreurs et empêche un programme de s'exécuter.	<p>Ce matin, j'ai écrit un programme. (syntaxe correcte)</p> <p>Programme. matin ce un j'ai écrit, (syntaxe incorrecte)</p>
Algorithme	Un algorithme est une suite d'instructions et d'opérations qui permet la résolution d'un problème ou l'obtention d'un résultat.	<p>Les opérations en colonnes sont un algorithme qu'on apprend à l'école.</p> <p>L'addition en colonne consiste à additionner les chiffres qui sont les uns sur les autres à partir de la droite vers la gauche et en reportant les retenues sur la colonne de gauche, s'il y en a.</p>
Pseudo Code	Le pseudo code est une façon de décrire un algorithme en langage presque naturel. Il n'y a pas de convention quand à la façon d'écrire du pseudo code. Le but est de montrer le fonctionnement de l'algorithme sans avoir besoin de respecter une syntaxe complexe d'un langage de programmation. C'est une étape qui vient avant la programmation.	<pre>/** DEBUT */ répéter indéfiniment Si quelqu'un passe devant le capteur, alors ouvrir la porte attendre 5 secondes fermer la porte /** FIN */</pre>
Affecter	Le fait d'entrer et stocker	hypothénuse = 42;

	une valeur dans un espace mémoire que l'on a créé dans un programme est l'action d'affecter.	La valeur 42 est affectée à la variable "hypothénuse".
Variable	Une variable est un espace mémoire défini par l'utilisateur pour stocker des nombres, des caractères ou des valeurs logiques. Le contenu d'une variable peut changer au cours de l'exécution d'un programme, d'où le mot "*variable".	<pre>var bonjour;</pre> <p>Création de la variable "bonjour".</p> <pre>var longueur: entier;</pre> <p>Création d'une variable de type nombre entier.</p> <pre>var hypothénuse = 42;</pre> <p>création d'une variable contenant la valeur 42.</p>
Booléen	Type de variable logique. Les valeurs possibles sont "true" (vrai) et "false" (faux). Les booléens servent à la vérification de conditions. Ils peuvent être une condition de sortie d'une boucle.	Si $b < a$ est vrai, alors faire $b+1$, sinon arrêter.
Tableau	Le tableau (array) est un type de variable qui peut contenir plusieurs valeurs de différents types. Il est possible de faire un tableau à une dimension (une liste) ou à deux dimensions et plus (grille, matrice). la première position du tableau n'est pas numérotée 1, mais 0. Un tableau contenant 9 éléments a des positions numérotées de 0 à 8.	<pre>var tableau = ["bonjour", 5, 8.025, "a", true];</pre>
Opération arithmétique	Les opérations arithmétiques sont les opérations mathématiques que l'on connaît. Addition (+), soustraction (-), multiplication (*) et la division (/).	<pre>1+5</pre> <pre>5-8</pre> <pre>2.14*5.3</pre> <pre>78/56</pre>
Modulo	Le modulo est une opération spéciale qui retourne en résultat le reste de la division entière de deux	<pre>5 / 2 = 2.5</pre> <pre>5 modulo 2 = 1</pre> <p>car $5 / 2 = 2$ reste : 1</p>

	nombres. Cela permet, par exemple, de tester si un nombre est diviseur d'un autre (reste zéro).	
Opération booléenne	Les opérations booléennes servent à effectuer des comparaisons entre deux variables. Le résultat d'une telle opération est soit vrai, soit faux. On peut tester l'égalité (==), plus petit que (<), plus grand que (>), plus petit/plus grand ou égal (<=, >=) et on peut inverser la valeur d'une variable booléenne (!). on peut également utiliser l'opérateur ET (&&), OU ().	$4 > 2 = \text{vrai}$ $5 < 1 = \text{faux}$ $8 \leq 8 = \text{vrai}$ $!\text{vrai} = \text{faux}$ $\text{vrai} \&\& \text{faux} = \text{faux}$ $\text{vrai} \text{faux} = \text{vrai}$
Fonction	Une fonction est un bloc d'instructions que l'on peut appeler plusieurs fois dans un programme sans avoir à la réécrire en entier. Il est aussi possible de lui passer des paramètres selon les besoins de la fonction. Les fonctions comme getElementById() sont des fonctions prédéfinies pour javascript, mais vous pouvez en créer d'autres.	<pre>function addition (a,b) { resultat = a + b; }</pre> <pre>addition (45, 65);</pre> <pre>(resultat = 110)</pre> <pre>addition (8, 78);</pre> <pre>(resultat = 86)</pre>
Condition de sortie	La condition de sortie est une condition qui permet de terminer une boucle. En l'absence de condition de sortie, une boucle peut être infinie, ce qui peut être volontaire ou provoquer des chargements importants selon les cas.	<pre>for (i=0; i < 5;i++)</pre> <p>la condition de sortie ici est que i soit plus grand ou égal à 5.</p> <pre>while(true)</pre> <p>Il n'y a pas de condition de sortie ici</p>
DOM	Document Object Model. Il s'agit du contenu de la page web. Lorsque l'on effectue des actions, en javascript, qui visent à modifier dynamiquement l'affichage d'une page web, on parle de modification du	<p>innerHTML Permet d'ajouter du contenu HTML dans la page.</p> <p>style.color permet de modifier la couleur du texte dans la page.</p>

	DOM.	
Sélecteur	Il s'agit d'une fonction qui permet de sélectionner un élément de la page, généralement par son attribut ID ou Class, dans la page web courante.	document.getElementById document.querySelector Sont les plus courants
CMS	Content Management System. Il s'agit d'un paquet de fonctionnalités qu'il est possible d'installer sur un serveur web pour automatiser certaines actions comme la création de comptes ou l'ajout de posts, pour un forum ou un blog, par exemple. Il est possible d'y ajouter des plug-ins. Ils sont le plus souvent codés en php et ont besoin d'une base de données pour fonctionner.	Wordpress, Joomla, PHPbb sont des exemples de CMS.