

JavaScript - Semaine 3 /6 – Séance 3/3

Si vous avez terminé tous les exercices de la semaine, bravo. Voici quelques BONUS.

Exercice 1 (BONUS) - Mise à jour d'une exoplanète

Ajouter la possibilité de mettre à jour tous les champs d'une exoplanète. Ceci se fait en 2 étapes :
premièrement dans le tableau chaque exoplanète se voit ajouter un bouton "Mettre à jour"
renvoyant vers le formulaire de mise à jour. Deuxièmement nous avons la mise à jour proprement dite. Il faut déjà remplir les champs avec les valeurs actuelles de l'exoplanète ! L'utilisateur changera ensuite ce qu'il voudra avant d'appuyer sur le bouton mise à jour !

1re étape :



The screenshot shows the 'EXO (JAVASCRIPT) P' website. The navigation bar includes 'Accueil', 'Exoplanètes', 'Exolunes', 'Forum de discussion', and 'Syllabus Web1'. The main content area is titled 'Liste des exoplanètes' and contains a table with the following data:

Id Exoplanète	Nom Exoplanète	hClass	Année de découverte	
1	TRAPPIST-1-d	Mésoplanète	2016	Mettre à jour
2	KOI-1686.01	Mésoplanète	2011	Mettre à jour
3	LHS 1723 b	Mésoplanète	2017	Mettre à jour

Below the table, there is a form to 'Ajouter une Exoplanète découverte' with fields for 'Nom de l'exoplanète découverte', 'Classe Habitable de l'exoplanète' (dropdown), 'Année de découverte' (datepicker), and an 'Envoyer' button. There is also a 'Recherche d'une Exoplanète déjà découverte' section with a search input and an 'Envoyer' button. The footer mentions 'Site sponsorisé par Exo1000.'

2ème étape :



The screenshot shows the 'EXO (JAVASCRIPT) P' website. The navigation bar is the same. The main content area is titled 'Mise à jour d'une Exoplanète'. A red box highlights the form fields for updating an exoplanet:

- ID Exoplanète : 1
- Nom de l'exoplanète : TRAPPIST-1-d
- Classe Habitable de l'exoplanète : Mésoplanète
- Année de découverte de l'exoplanète : 2016
- IST de l'exoplanète : 0.9
- Classe de planète de l'exoplanète : Sous-terrienne chaude

Below these fields is a 'Mettre à jour' button. The footer mentions 'Site sponsorisé par Exo1000.'

Exercice 2 (BONUS) – Revue de code

On pense souvent à tort que lorsque le code fonctionne, le travail du développeur s'arrête. Un développeur doit fournir un code fonctionnel mais pas seulement il doit le rendre le plus maintenable possible. Je vous propose donc de revoir votre code du dernier exercice afin de l'améliorer.

Quelques pistes de réflexion pour améliorer votre code :

- Les noms des fonctions, variables sont-ils toujours bien explicites et compréhensibles ?
- Le code redondant, c'est mal. Essayez de vous en débarrasser.
- Eliminer le code commenté (qui n'est donc plus nécessaire !)
- Les noms des routers, vues et des modèles respectent la convention vue au cours ?
- Code bien indenté ? Faites F1 dans vscode et entrez format et vous verrez que vscode peut grandement vous aider !

Exercice 3 – Consulter les solutions en ligne

Consultez les slides sur la récupération des solutions exercices. Consultez simplement les solutions en ligne.

Exercice 4 – Récupérer les solutions via Git

Si vous n'avez pas encore le temps jusqu'ici d'utiliser Git pour récupérer les solutions, c'est le moment.

Consultez les slides sur la récupération des solutions exercices. Essayez de récupérer les solutions sur votre machine via Git et faites-les fonctionner sur votre machine.