JavaScript

Langage interprété par le navigateur, donc orienté user. Permet de dynamiser les sites internet.  
Langage orienté prototype -> contrairement aux langages fortement typés, dans lesquels les objets ne peuvent pas être modifiés, les prototypes peuvent l'être en cours de route.  
Langage très polyvalent, avec plus de 2000 fonctions !

Implémenter JS :  
Dans le dossier de mon site internet :  
MonSiteInternet – index.html

css

-Scripts ou Stag

Balise script : permet de faire interpréter JS dans le navigateur. Faire de préférence les différents scripts dans des fichiers à parts. Il est possible de définir le script directement dans les balises <script> si le script est court (une ligne max).

Balise noscript : permet d'afficher un message d'erreur en cas de dysfonctionnement de JavaScript. Cette balise peut aussi contenir tout le contenu du site ne dépendant pas de JS.

Fonction alert : permet de faire afficher un pop-up d'information à l'écran. (Équivalent ConsoleWriteLine)

Cmd prompt : permet d'envoyer un message à l'écran, et de récupérer une information en retour (réponse de l'utilisateur) (équivalent ConsoleReadLine)

Cmd confirm : permet de récupérer un booleen en réponse. ("ok" ou "annuler")

Let : permet de déclarer une variable.

Typeof() : permet de récupérer le type d'une variable. Le type d'une variable en JS est similaire à Python, il est dynamique et défini par la valeur associée à la variable.

Math.random() : permet d'obtenir un chiffre aléatoire entre 0 et 1  
Pour obtenir un nombre plus grand il faut utiliser la formule :   
Math.random() \* (max - min) + min ;(on multiplie le nombre aléatoire par la différence entre le nombre max et le nombre min, puis on ajoute le min pour rester dans le range)  
ex : pour un nombre aléatoire entre 30 et 100   
math.random()\*(100-30) => 0.1235\*70 => 8.645. Ce nombre est en dessous de 30, il faut donc rajouter le minimum pour rentrer dans le range.

Math.floor : tronque un nombre à l'entier atteint (ex : 38.99999 sera tronqué à 38)  
Math.ceil : arrondis tjrs au supérieur (8.10 deviendra 9)  
Math.round : arrondis au plus proche (8.666 deviendra 9)

# Les conditions:

Elles fonctionnent exactement pareil que pour C#.  
  
If  
If… else if …. else  
switch case   
ternaire

# Le DOM (Document Object Model)

## Methodes

Document = code HTML.   
document.body = permet de récupérer la partie body du HTML  
document.getElementById("identifiant") = permet de récupérer un élément particulier parmi le code HTML et de le récupérer. Très utile si l'on veut manipuler les différents éléments et les stocker dans des variables. Ex : let main\_h1= document.getElementById("MainH1")  
  
Pour récupérer le contenu d'un élément :   
document.getElementById("MainH1").innerText OU main\_h1.innerText (si l'élément à été mis dans une variable.)

Pour changer le contenu d'un élément :

main\_h1.innerText = "Coucou les Wad" /!\ Ce changement est dynamique! Le document sur le server n'est JAMAIS modifié. Le changement disparaitra lorsque la page sera rechargée par exemple.

Si je ne connais pas l'id:  
document.getElementByTagName("tag") = va récupérer tous les éléments contenant la balise indiquée en paramètre.   
Peut permettre de mettre tous les éléments dans une collection d'un coup ! Ex. :  
let h1\_collection = document.getElementByTagName("h1").

Document.write(" mon texte") = permet d'écrire du contenu html. Peu utilisé.

Attribut d'évènements : seuls attributs dans lesquels nous pouvons directement insérer du javascript dans du HTML.