

LE JAVASCRIPT

Langage de programmation, qui associé à une page web permet d'ajouter de l'interactivité

- Créé en 1995
- langage orienté objet à prototype
- objet, impératif et fonctionnel

QUE PEUT-ON FAIRE AVEC LE JS ?

- des galeries d'images
- des interactions à des événements comme un clic de bouton
- des animations
- créer des jeux
- ...

Bonjour Benoit

Ce qu'il faut comprendre

- Un langage de programmation "classique" : variable, fonction, boucle...
- Un langage boosté par les **APIs** (Application Programming Interfaces)
 - APIs du navigateur (DOM, Géolocalisation, Canvas, WebGL, Audio...)
 - APIs tierces (Réseaux sociaux, data...)
- Un langage interprété (ou plutôt compilé à la volée)
- Un langage côté client (et côté serveur avec Node.js)
- Un langage single thread

COMMENT ON INTÈGRE DU JS

```
<script>  
  console.log( "Hello" )  
</script>
```

ou

```
<script src="script.js" defer></script>
```

Réaliser l'exemple du prompt,
pour cela quelques infos :

LES VARIABLES

```
let leNomDeMaVariable = 'Bonjour';  
let leNomDeMaDeuxiemeVariable = 12;
```

On parlera du typage plus tard

SÉLECTIONNER UN ÉLÉMENT HTML (GRÂCE AU DOM)

```
<!-- HTML -->  
<p id="paragraph">Bonjour Benoit</p>
```

```
// JS  
document.querySelector( '#paragraph' )
```

EXÉCUTER UNE FONCTION AU CLIC

```
monElementHTMLSelectionne.addEventListener(  
    "click",  
    leNomDeMaFonction  
)
```

LANCER ET RÉCUPÉRER LA VALEUR DU PROMPT

```
let maVariable = prompt("Ton nom :")
```

CHANGER LE TEXTE D'UN ÉLÉMENT HTML

```
monElementHTMLSelectionne.textContent = "Le texte que je veux"
```

VOYONS RAPIDEMENT LA SYNTAXE JAVASCRIPT

LES COMMENTAIRES

```
/*  
    Ceci est  
    un commentaire  
*/  
  
// ça aussi !
```

PETIT RETOUR SUR LES VARIABLES

```
let unFilm = "Jurassic Park";  
const unAutreFilm = "Jurassic Park 2";  
  
var encoreUnAutreFilm = "Jurassic Park 3";
```

- on déclare une variable avec les mots clés **let**, **const** ou **var**
- pas de caractères spéciaux (sauf _)

LES OPÉRATEURS

```
12 + 1 // 13 (addition)
"Bonjour " + "à tous" // "Bonjour à tous" (concaténation)
12 - 1 // 11 (soustraction)
12 * 2 // 24 (multiplication)
12 / 2 // 6 (division)
var res = 3 // 3 (assignation)
```

LES OPÉRATEURS

```
// (égalité)
3 == 3 // true
3 == "3" // true
3 === 3 // true
3 === "3" // false - On vérifie aussi le type

// (négation)
3 != 3 // false
3 != "3" // false
3 !== 3 // false
3 !== "3" // true
```

LES CONDITIONS

- if / else
- switch case
- le ternaire

LES CONDITIONS IF / ELSE

```
if (condition) {  
    // instructions exécutées lorsque la condition est vraie  
}
```

```
if (condition) {  
    // instructions exécutées lorsque la condition est vraie  
} else {  
    // instructions exécutées lorsque la condition est fausse  
}
```

LES CONDITIONS

```
if (condition1 && condition2) {  
    // instructions exécutées lorsque la condition 1  
    // ET la condition 2 sont vraies  
}  
  
if (condition1 || condition2) {  
    // instructions exécutées lorsque la condition 1  
    // OU la condition 2 sont vraies  
}
```

LES FONCTIONS

Une fonction va nous permettre de stocker un bout de code pour une utilisation future ou une réutilisation

LES FONCTIONS

```
function leNomDeMaFonction(parametre) {  
    // instructions exécutées lorsque la fonction est appelée  
}  
  
leNomDeMaFonction("Hello") // Ici j'appelle ma fonction
```

LES FONCTIONS

```
function direBonjour (nom) {  
    return "Bonjour " + nom;  
}
```

```
direBonjour("Manu") // Bonjour Manu
```


QUELQUES FONCTIONS UTILES !

```
// Affiche une valeur dans la console
console.log("Hello")
// Affiche un message dans une boîte de dialogue
alert("Mon message")
// Récupère un booléen
confirm("Ok ?")
// Récupère une chaîne de caractères
prompt("Entre ton nom")
```

CUISINONS DES PÂTES

Mettre de l'eau dans la casserole

Chauffer l'eau de la casserole

Mettre les pâtes