



JavaScript : Objets & DOM



◆ 1. Objets

Les objets permettent de regrouper des données et des fonctions (méthodes) dans une seule entité.

► Création d'un objet :

```
let personne = {  
  prenom: "Maimouna",  
  age: 20,  
  saluer: function() {  
    console.log("Bonjour, je m'appelle " + this.prenom);  
  }  
};
```

JAVASCRIPT

► Accès aux propriétés :

```
console.log(personne.prenom);    // "Maimouna"  
console.log(personne['age']);    // 20
```

JAVASCRIPT

► Modification / Ajout :

```
personne.age = 21;  
personne.ville = "Dakar";
```

JAVASCRIPT

► Suppression :

```
delete personne.ville;
```

JAVASCRIPT

► Boucle sur un objet :

```
for (let cle in personne) {  
  console.log(cle + ": " + personne[cle]);  
}
```

JAVASCRIPT



◆ 2. Le DOM (Document Object Model)

Le DOM est une représentation de la page HTML dans le navigateur. JavaScript permet de le manipuler pour changer le contenu, le style ou réagir aux actions de l'utilisateur.

► Accès aux éléments HTML :

```
let titre = document.getElementById("monTitre");  
let boutons = document.getElementsByClassName("btn");  
let paragraphes = document.querySelectorAll("p");
```

JAVASCRIPT

► Modifier le contenu :

```
titre.textContent = "Nouveau titre";  
titre.innerHTML = "<em>Titre en italique</em>";
```

JAVASCRIPT

► Modifier le style :

```
titre.style.color = "red";  
titre.style.fontSize = "24px";
```

JAVASCRIPT

► Ajouter un élément HTML :

```
let nouveauParagraphe = document.createElement("p");  
nouveauParagraphe.textContent = "Ceci est un nouveau paragraphe";  
document.body.appendChild(nouveauParagraphe);
```

JAVASCRIPT

► Supprimer un élément :

```
titre.remove();
```

JAVASCRIPT

► Gérer les événements :

```
let bouton = document.querySelector("button");  
bouton.addEventListener("click", function() {  
    alert("Tu as cliqué sur le bouton !");  
});
```

JAVASCRIPT