

# LEARN JS !

DE FACTO LE BYTE CODE DU WEB ... ET (PRESQUE) TOUT EST WEB

D'excellents moteurs : v8, Servo

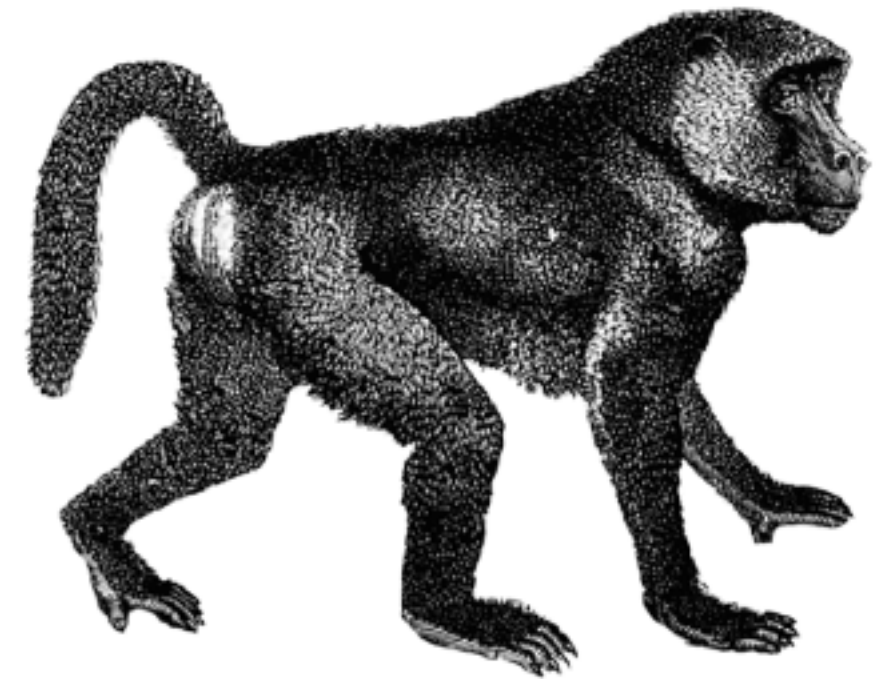
Langage « intéressant » mais « dangereux »

Certains langages statiquement typés ont d'excellents compilateurs vers JS : *Typescript, Purescript, Js\_of\_OCaml, scala.js, Nim, Haxe, ...*

*...Même utilisé comme byte code vous avez besoin de comprendre JS*

Comprendre la WebAPI / Event loop est indispensable

*Because a good screwdriver fix everything*



JavaScript  
Everything

*Understant this*

O RLY?

*A. Good-Enough*

# LEARN WASM ?

## LE BYTE CODE DU WEB

Le W3C ne voulait pas de JS comme byte code

Les cas où la performance est supérieure à JS sont limités, principalement:

- Si le coup de calcul est significativement supérieur au chargement/parsing (cryptographie, jeux vidéos, 3D)
- Si votre langage a un bon compilateur WASM : C, C++, Rust, C#, F# (ou lang avec LLVM backend)

C'est un vrai byte code : avez vous appris le byte code JVM ? Intéressant mais pas nécessaire !

*The answer to every programming question ever conceived*



# It Depends

*The Definitive Guide*

O RLY?

@ThePracticalDev