

Module : Introduction Au Langage JavaScript

(2024_2025)

EcoleDigitale promotion : p12-unchk

Lecon1 : le langage JavaScript (généralités, intégration JS, variables, structures de contrôle et boucles)

Objectifs du cours :

- Découvrir le langage JavaScript.
- Savoir comment intégrer JavaScript dans une page html.
- Savoir utiliser les variables et les types de données.

Savoir utiliser les structures conditionnelles et les boucles.

Introduction :

JavaScript est un langage de programmation du web, utilisée presque sur tous les sites modernes. il permet de gérer le comportement des pages web. Différent de java qui est un langage compilé JS est un langage orienté objet, un langage d'interprété utilisé du côté des serveurs de même que du côté client.

Commencer en JavaScript :

1. Outils nécessaires

- _ Editeur de texte : Visual studio code recommandé.
- _ Navigateur web : chrome, Firefox, etc.

2. Les trois façons d'intégrer js dans html

- _ Dans les balises html (ex : onclick= « alert ('bonjour') »).
- _ Entre les balises <script> dans le html.

_ Dans un fichier **.JS** externe, lié avec <script src= « script.JS »>

✦ Variable et type données :

1. **Déclaration**

_var : déclaration ancienne (fonctionnelle)

_let : déclaration moderne (bloc)

_const : valeur constante (ne change pas)

2. **Chaine de caractère**

Exemple : « bonjour » ou 'bonjour'

3. **Nombre :**

_entier : 56 ; 478

_décimaux : 25.259 ; 1.14 avec un point (pas un virgule)

4. **Opérations :**

+addition

-soustraction

*multiplication

/ Division

%modulo (reste de la division)

++incréméntation

--décréméntation

5. **Conversion de type**

_ parseInt (`42`) convertit une chaîne en entier.

_parseFloat (``36,5'') convertit une chaîne en nombre flottant.

Si conversion impossible : résultat =NaN (Not a Number).

6. Portée (scope)

Global : variable utilisable partout.

Locale : variable définit dans une fonction, utilisable uniquement à l'intérieur.

📌 Structure de contrôle :

1. Instructions conditionnelles

_ If, else, else if : permettent d'exécuter du code selon une condition.

_ Switch : utile quand plusieurs cas dépendent d'une même variable.

2. Les boucles

_ While : exécute tant que la condition est vraie.

_ For : boucle avec initialisation, test, incrémentation.

For /in itère sur les propriétés d'un objet.

NB : JavaScript est sensible à la casse (ex : aller est différent de ALLER)

Récapitulation :

JavaScript est un langage de programmation qui permet de rendre les pages web interactive en contrôlant leur comportement (**clics, message, boucle, condition, etc. .**).

Il s'intègre facilement dans une page html et constitue une page html et constitue une base essentielle pour développer des applications web dynamique.

Prochaines étapes : QCM d'évaluation

🎯 Pour tester vos connaissances, vous allez maintenant répondre à une série de **QCM (Questions à Choix Multiples)** portant sur les notions vues dans ce cours.

Prenez le temps de bien relire vos notes, puis lancez-vous dans les QCM pour valider votre compréhension.

EcoleDigital