

Cadriciel Web côté client

Cours 1 - Intro Cadriciel (côté client)

Steve Lévesque, Tous droits réservés © où applicables

Table des matières

- 1 Qu'est-ce qu'un cadriciel et pourquoi est-il utile ?
- 2 Vue d'ensemble de l'architecture Web et l'emplacement du Cadriciel Web côté client dans celui-ci
- 3 Installation des logiciels nécessaires

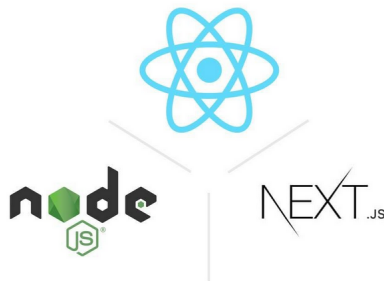
Qu'est-ce qu'un cadriciel et pourquoi est-il utile ?

Un Cadriciel (framework) permet de réduire le temps de travail en offrant un cadre de programmation semi-contrôlé (ou complètement contrôlé) pour améliorer la qualité et rapidité de développement d'un programmeur.

Qu'est-ce qu'un cadriciel et pourquoi est-il utile ?

Dans le cadre du cours, nous utiliserons React avec Next.js.

Node.js doit être installé pour la génération et simplifier de développement. Par contre, nous ne voyons pas comment faire un Backend Javascript avec Node.js.



Vue d'ensemble de l'architecture Web et l'emplacement du Cadriciel Web côté client dans celui-ci

Le Cadriciel Web commence à dater si l'on voit son apparition dans un temps de durée moyen.

Cependant, un paradigme relativement nouveau vient de surgir pour améliorer la performance au niveau client.

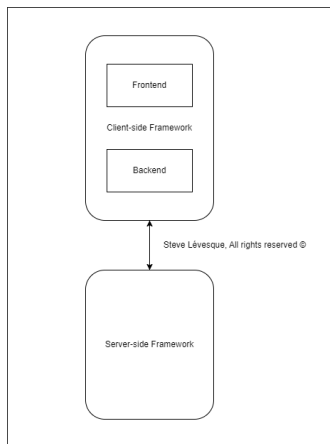
Le **Cadriciel Web côté client** est né avec la séparation du Cadriciel Web en deux parties (client et serveur).

Vue d'ensemble de l'architecture Web et l'emplacement du Cadriciel Web côté client dans celui-ci

Pourquoi ?

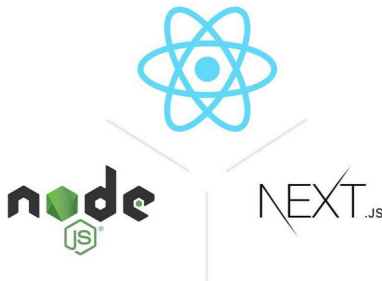
Pour séparer la génération algorithmique et appels backends dans une partie “backend” du Cadriciel Web et l'aspect réactif au niveau de l'utilisateur ainsi que les composants d'interface dans la partie “frontend”.

Vue d'ensemble de l'architecture Web et l'emplacement du Cadriceel Web côté client dans celui-ci



Installation des logiciels nécessaires

Veillez suivre les instructions du Professeur et utiliser les liens des sites Web sur la plateforme d'apprentissage fournie.



Bibliographie

- <https://nextjs.org/>
- <https://react.dev/>
- <https://nodejs.org/en>