Les fonctions

//fonction classique

function maFonction(){

console.log('Ma preimere fonction');

}

//fonction anonyme

(function() {

console.log('Je suis anonymous');

})();

//fonction dans une variable

var funky = function(){

console.log('toto');

};

funky();

//fonction de rappel (callback)

// on recupere l'id du bouton

var myButton = document.getElementById('btnHello');

//on met un evenement lors d'un clic sur le bouton

// la fonction ne sera execute que lors du clic

myButton.addEventListener ('click', function(e){

alert('Ma fonction de rappel');

});

**La programme oriente objet**

**On déclare ici des propriétés et une méthode**

*var* Person = {

//on definit les proprietes

name: 'Tanguy',

weight: 60,

age: 18,

marcher: *function*(){

*console*.log('Marche ...'); } }

*console*.log(Person.age);

*console*.log(Person.marcher());

**On utilise ici les méthodes avec les propriétés**

*var* Person = {

//on definit les proprietes

name: 'Tanguy',

weight: 60,

age: 18,

//on defini les methodes

marcher: *function*(){

*console*.log(this.name + ' Marche ...');

}

}

*console*.log(Person.age);

Person.marcher();

**Ici on utilise une clausure**

*var* Person = {

//on definit les proprietes

name: 'Tanguy',

weight: 60,

age: 18,

//on defini les methodes

marcher: *function*(){

*console*.log(this.name + ' Marche ...');

*var* self = this;

*var* funk = *function*(){

*console*.log(self.age);}

funk();}}

*console*.log(Person.age);

Person.marcher();

**Avec une fonction d'appel**

*var* Person = {

//on definit les proprietes

name: 'Tanguy',

weight: 60,

age: 19,

//on defini les methodes

marcher: *function*(){

*console*.log(this.name + ' Marche ...');

*var* self = this;

*var* funk = *function*(){

*console*.log(self.age);}

funk();

},

manger: *function*(*preparePlat*){

preparePlat.call(this);

//console.log('je mange ..');

}

}

Person.manger(*function*(){

if(this.age <=18){

*console*.log('Je mange bien');

}else{

*console*.log('pas bien');

}

});

**Créer des objets avec une fonction**

*function* voiture() {

this.marque = 'Ferrari';

this.model = 'F40';

this.roule = *function* (*vitesse*) {

return this.marque+' '+this.model + ' roule a ' + vitesse + 'km';

};

}

*var* v = new voiture();

*console*.log(v.roule(250));