|  |
| --- |
| ETML |
| P-Bull Snake |
| Snake JavaScript |

|  |
| --- |
| SofieneHabib Belkhiria  07/11/2023 |

# VARIABLE

## Syntaxe

* Pas de type
* Mettre « Let » et pas « var » car var est globale au code (une variable « let » agis comme en C#)

Exception

* Dans une classe si l’instanciant d’une variable ne se trouve ni dans le constructeur ni dans une méthode alors la variable ne prend ni « let » ni « var »

## Objet

* Il est possible de créer un objet directement avec une variable en faisant « let nomObjet = {varible1 :0 , variable2 : blabla } » dans cette exemple nous créons une objet « nomObjet » avec deux variable

Utilisation

* Comme un objet de classe « nomObjet.variable1 »

# IMPORT/EXPORT

## Syntaxe Import

* Pour importer un module ou un fichier voici la syntaxe « import ‘cheminfichier’ ; »
* S’il ne faut importer qu’une classe parmi un fichier qui en comporte plusieurs il est possible d’utiliser cette syntaxe « import {nomClasse} from ‘cheminFichier’ »

## Syntaxe Export