|  |
| --- |
| 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/FONCTION

## 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

* Pour exporter une classe il vous suffit de taper « export » suivi de l’instanciation de classe comme ceci : 

## Fonction

* Les fonctions JavaScript agissent comme des méthodes en C# elle se déclare comme ceci



* A noté que les paramètre et return agissent comme en C#

# Tableau

## Syntaxe

* La déclaration d’un tableau se fait comme une variable normale cependant pour indiquer que l’on parle d’un tableau il est primordial de le mettre après le signe égale comme ceci : 

## Ajout d’élément

* Afin d’ajouter un élément dans un tableau il est possible d’utiliser la méthode « push () » comme ceci : Dans notre cas nous ajoutant un objet ayant les propriété « X et Y » à la fin du tableau cependant la méthode «push() » peut aussi ajouter des simple valeur.
* Il est aussi possible d’utiliser la méthode « unshift() » si vous voulez ajouter un élément au début du tableau

## Suppression d’élément

* Si vous voulez supprimer un élément précis du tableau il est possible d’utiliser la methode « splice() » comme ceci : celle-ci fait en sorte de supprimer un nombre définis d’élément en partant d’un indice dans notre exemple deux éléments seront supprimer à partir de l’indice 2, les élément 3 et 4 seront donc supprimer.
* Si vous voulez supprimer uniquement le premier élément d’un tableau il vous faut utiliser la méthode « pop () » qui supprime le dernier élément du tableau. Comme ceci :



* Dans le cas de la suppression du premier élément du tableau il est conseillé d’utiliser la méthode « shift () » comme ceci :



# Switch Case

## Utilité

* Le switch case pourrais s’apparenter à une suite de if, cependant ceux-ci ne change que dans un cas bien précis

## Syntaxe

* La syntaxe du switch case se compose de cette manière :
* switch (event.key) {
* // change la direction du serpent vers le haut si la flèche du haut est touché
* case 'ArrowUp':
* if (direction != 'Down') {
* direction = 'Up'
* }
* break;
* // change la direction du serpent vers le bas si la flèche du bas est touché
* case 'ArrowDown':
* if (direction != 'Up') {
* direction = 'Down';
* }
* break;
* // change la direction du serpent vers la gauche si la flèche de gauche est touché
* case 'ArrowLeft':
* if (direction != 'Right') {
* direction = 'Left';
* }
* break;
* // change la direction du serpent vers la droite si la flèche de droite est touché
* case 'ArrowRight':
* if (direction != 'Left') {
* direction = 'Right';
* }
* break;
* }
* Dans notre cas (event.key) correspond à la variable dont nous allons vérifier l’état, ce qui veut dire que dans la valeur de la variable le code s’exécutant sera différent.

# Ecouteur d’événement

## Utilité

* Les écouteur d’événement ou EventListener permet d’écouter des événements se produisant dans un élément DOM (Document Object Model)

## Syntaxe

 window.addEventListener('keydown', Touche);

* Cette eventListener indique que nous voulant écouter les événements ayant lieu dans la fenêtre du navigateur et qui sont de type « keydown » puis elle indique que nous utilisant la méthode Touche.
* Cela veut donc dire que à chaque fois que l’utilisateur appui sur une touche la méthode « touche » s’exécutera