



Formation

Durée: 3 jours

Objectif: Maîtriser les bases de JavaScript et la manipulation d'un document via la programmation événementielle.

Public: La formation s'adresse à un public averti de personnes souhaitant se diriger vers le métier d'intégrateur web, web designer, user interface designer et user experience designer, de web masters sur des systèmes de gestion de contenu (CMS) désirant améliorer ou ajouter des fonctionnalités via des programmes spécifiques ou toute personne intéressée par les technologies du web désirant utiliser un langage Client-Side.

Prérequis: Les stagiaires doivent être initiés ou maîtriser un langage de type markup comme HTML et les feuilles de style en cascade de niveau 2. Plus généralement l'outil informatique doit être familier tout comme la navigation sur le web.

Programme

Grammaire et syntaxe

Introduction au langage
Déclaration et assignation
Les types et leur conversion
Les tableaux, déclaration et manipulation
Les littéraux objets et les opérateurs unaires

Les Opérateurs

Opérateurs d'affectation
Opérateurs arithmétiques
Opérateurs de comparaison
Opérateurs logiques
Conditionnel, relationnel et priorité

Structures de contrôle

Structure if else

Structure switch
Structure try catch
La levée d'exceptions

Structures itératives

La boucle for
For in et of
Contrôle de l'itération
La boucle while et do while

Utiliser des fonctions

Déclarer et invoquer une fonction
Retour et arguments
Les fonctions anonymes
Fonction exécutée immédiatement
Les closures
Accesseur et Mutateur

Objets intégrés

Number et Math

JSON

RegExp

Le Document Object Model

Introduction

L'objet Window

Les éléments du document

Les nœuds du document

Accéder aux nœuds du DOM

Accéder à un élément

Accéder à une collection

Naviguer entre les noeuds

Modifier le DOM

Créer un élément

Supprimer un élément

Modifier les attributs d'un élément

Modifier les feuilles de style

Modifier un style en direct

Modifier une feuille de style

Les évènements

Introduction aux évènements

Les événements souris

Les événements clavier

Les événements de progression

Ajouter un écouter

Retirer un écouter

L'objet Event

Affecter un handler

L'objet Event

Propriétés de Event

Méthodes de Event

Propagation des évènements

Le bouillonnement

La capture

Contexte d'exécution

La notion de contexte

L'opérateur this

Les méthodes call et apply

La méthode bind

Utiliser jQuery

Utiliser jQuery

Accéder aux éléments du DOM

Modifier les éléments du DOM

Gestion des écouteurs

Qualité du code

Documenter le code source

Générer une documentation

Travaux dirigés

Consentement de cookie

Validation de formulaire

Lazy loading