

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://www.editions-eni.fr>
 Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **RI5JASAP** dans la zone de recherche
 et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Partie 1 : Présentation de JavaScript et programmation à partir d'algorithmes

Chapitre 1-1

Présentation du langage JavaScript

1. Définition et rapide historique 15
2. Prérequis pour un apprentissage aisé du langage. 17
3. Outillage nécessaire 17
4. Positionnement du JavaScript face à d'autres technologies
de développement web (HTML, CSS, PHP...) 18

Chapitre 1-2

Développement à partir d'algorithmes

1. Présentation de la notion d'algorithme 19
2. Notion de variable 20
 - 2.1 Présentation des notions de variable et de type 20
 - 2.2 Types de base et opérations associées 21
 - 2.3 Intérêt des types 22
 - 2.4 Utilisation des variables dans des expressions 24
 - 2.5 Tableau récapitulatif des opérateurs 24
3. Manipulation des variables 25
 - 3.1 Nommage des variables 25
 - 3.2 Affectation 26
 - 3.3 Exercice n°1 : Inversion du contenu de deux variables mémoire 27
 - 3.4 Affichage des résultats 28
 - 3.5 Exercice n°2 : Surfaces de cercles 30
 - 3.6 Saisie au clavier 31
 - 3.7 Exercice n°3 : Surface et volume d'une sphère 32

2 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

4. Fonctions prédéfinies.	32
4.1 Exercice n°4 : Affichage de la longueur d'un nom.	33
4.2 Exercice n°5 : Détermination des initiales.	34
5. Traitements conditionnés.	36
5.1 Exercice n°6 : Polynôme du second degré.	38
5.2 Exercice n°7 : Libellé du mois en clair.	39
5.3 Exercice n°8 : Libellé du mois en clair (Suivant ... Finsuivant).	41
6. Structures itératives.	42
6.1 Principe des itérations.	42
6.2 Structures itératives de base.	42
6.3 Exercice n°9 : Moyenne de 10 nombres.	45
6.4 Exercice n°10 : Moyenne d'une série de n nombres.	45
6.5 Exercice n°11 : Plus Grand Commun Diviseur par la méthode des divisions successives.	48
6.6 Structure itérative Pour.	50
6.7 Exercice n°12 : Calcul de la moyenne de 10 nombres.	51
6.8 Exercice n°13 : Décompte du nombre de voyelles dans un mot.	52
7. Tableaux à dimension unique.	54
7.1 Exercice n°14 : Décompte des nombres pairs dans un tableau.	55
8. Tableaux à dimensions multiples.	56
8.1 Exercice n°15 : Mini-tableur.	56
9. Procédures, fonctions et passage de paramètres.	58
9.1 Les objectifs.	58
9.2 Les procédures.	58
9.3 Exercice n°16 : Appel d'une procédure avec passage de paramètres.	59
9.4 Les fonctions.	60
9.5 Exercice n°17 : Appel d'une fonction avec passage de paramètres.	61

Partie 2 : Bien débiter avec JavaScript

Chapitre 2-1

Bases du langage JavaScript

1. Méthodologie d'apprentissage	63
2. Variables (déclaration et typage)	64
2.1 Exercice n°2 : Surfaces de cercles	64
2.2 Exercice n°3 : Surface et volume d'une sphère	70
2.3 Exercice n°4 : Nombre de lettres d'un mot	72
2.4 Exercice n°5 : Détermination des initiales	73

Chapitre 2-2

Conditionnement des traitements

1. Présentation de la syntaxe	75
2. Exemples	77
2.1 Exercice n°6 : Polynôme du second degré	77
2.2 Exercice n°8 : Impression du libellé d'un mois	78

Chapitre 2-3

Traitements itératifs (boucles)

1. Présentation de la syntaxe des boucles	81
2. Boucle while	82
2.1 Syntaxe	82
2.2 Exercice n°9 : Moyenne de 10 nombres saisis au clavier	82
2.3 Exercice n°10 : Moyenne d'une série de n nombres saisis au clavier	83
3. Boucle do while	85
3.1 Syntaxe	85
3.2 Exercice n°11 : Moyenne d'une série de n nombres saisis au clavier	85
4. Boucle for	86
4.1 Syntaxe	86
4.2 Exercice n°12 : Moyenne d'une série de 10 nombres saisis au clavier	87
4.3 Exercice n°13 : Décompte du nombre de voyelles dans un mot	88

Chapitre 2-4

Tableaux

1. Tableaux à dimension unique	91
1.1 Syntaxe	91
1.2 Exercice n°14 : Décompte des nombres pairs dans un tableau	92
2. Tableaux à dimensions multiples	94
2.1 Syntaxe	94
2.2 Exercice n°15 : Mini-tableur	95

Chapitre 2-5

Procédures et fonctions

1. Les procédures	97
1.1 Syntaxe	98
1.2 Exercice n°16 : Appel d'une procédure avec passage de paramètres	98
2. Les fonctions	100
2.1 Syntaxe	100
2.2 Exercice n°17 : Appel d'une fonction avec passage de paramètres	100

Partie 3 : Approche POO sous JavaScript

Chapitre 3-1

Approche "objet" en JavaScript

1. Introduction	103
2. Programmation orientée objet au travers d'exemples	103
2.1 Séquence 1 : Déclaration des objets JavaScript en méthode "Inline"	104
2.2 Séquence 2 : Création des objets JavaScript par constructeur	105
2.3 Séquence 3 : Variables privées dans une instance d'objet	106
2.4 Séquence 4 : Passage de paramètre(s) à un constructeur	107
2.5 Séquence 5 : Non-partage des méthodes par les instances d'objets	107
2.6 Séquence 6 : Notion de prototype	109
2.7 Séquence 7 : Surcharge d'une méthode	110
2.8 Séquence 8 : Extension d'un prototype	111
2.9 Séquence 9 : Mécanisme de l'héritage	112

2.10 Séquence 10 : Limite de l'héritage de la séquence n°9	114
2.11 Séquence 11 : Une seconde limite à notre héritage	115

Chapitre 3-2 Objets de base de JavaScript

1. Présentation	117
2. Les objets de base	117
2.1 Objet Array	118
2.2 Objet Date	118
2.3 Objet Math	125
2.4 Objet window	128
2.5 Objet navigator	137
2.6 Objet String	139

Chapitre 3-3 Les nouveautés d'EcmaScript 6

1. Présentation générale	145
2. Apports au niveau de la Programmation Orientée Objet	146
2.1 Notion de prototype	146
2.2 Surcharge d'une méthode	149
2.3 Extension de prototype	152
2.4 Héritage	154
2.5 Premier exemple POO en EcmaScript 6	158
2.6 Héritage en EcmaScript	161
2.7 Méthodes getter, setter et static en EcmaScript 6	164
3. Fonctions fléchées (arrow functions)	169
3.1 Avantages des fonctions fléchées	169
3.2 Exemple	169
4. Structures Map, Set et boucle for of	174
4.1 Présentation générale	174
4.2 Exemple	175
5. Portée des variables (var ou let)	183
5.1 Présentation générale	183
5.2 Exemple	183

6 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

6. Promesses (promise)	187
6.1 Présentation générale	187
6.2 Exemple	187
7. Déstructuration	191
7.1 Présentation générale	191
7.2 Exemple	191

Partie 4 : Gestion de formulaire et modèle DOM

Chapitre 4-1

Saisie de données via des formulaires

1. Pilotage des contrôles de saisie via JavaScript	195
1.1 Contrôle de saisie sur un champ texte	195
1.2 Contrôle de numéricité d'une saisie dans un champ texte	201
1.3 Contrôle de caractères alphabétiques d'une saisie dans un champ texte	204
1.4 Contrôle de caractères alphabétiques et numériques d'une saisie dans un champ texte	204
1.5 Contrôle de longueur d'une saisie dans un champ texte	205
1.6 Contrôle de saisie sur une adresse e-mail	206
1.7 Contrôle d'un choix dans une liste déroulante (version simplifiée) ..	206
1.8 Contrôle d'un choix dans une liste déroulante (version étendue) ..	209
1.9 Contrôle d'un choix par bouton radio	212
1.10 Contrôle d'un choix par case à cocher	216

Chapitre 4-2

Modèle DOM

1. Introduction	221
1.1 Définition de DOM	221
1.2 Définition de l'arborescence	222
2. Apprentissage du modèle DOM	224
2.1 Script "Hello World!"	224
2.2 Différence entre write et writeln	225
2.3 Gestion des liens hypertextes	226

2.4	Gestion des images	228
2.5	Gestion des formulaires et de leurs balises	230
2.6	Gestion des ancres	232
2.7	Gestion de la navigation entre pages web	234
2.8	Affichage de caractéristiques générales du document	239
2.9	Gestion des boutons dans les formulaires	241
2.10	Gestion des tableaux (balise HTML table)	250

Chapitre 4-3

Exploration de flux XML via DOM

1.	Notion de flux XML	279
2.	Exemples	280
2.1	Exemple 1 : Affichage d'un contenu d'e-mail codé en XML	280
2.2	Exemple 2 : Liste des marques des voitures (fichier voitures.xml)	283
2.3	Exemple 3 : Liste des marques des voitures avec une boucle	285
2.4	Exemple 4 : Liste des nœuds rattachés à la racine	287
2.5	Exemple 5 : Liste des champs (nœuds) de chaque voiture	289
2.6	Exemple 6 : Remplacement d'une valeur de nœud	291
2.7	Exemple 7 : Accès aux attributs	292
2.8	Exemple 8 : Accès à un nœud parent	293
2.9	Exemple 9 : Parcours arrière des nœuds	294
2.10	Exemple 10 : Remplacement systématique d'une valeur d'attribut	295
2.11	Exemple 11 : Conversion XML en HTML	296
2.12	Exemple 12 : Suppression d'un nœud dans un flux XML	298

Partie 5 : Cookies et mécaniques de persistance

Chapitre 5-1

Gestion des cookies en JavaScript

1.	Notion de cookie	303
2.	Écriture d'un cookie	304
3.	Lecture d'un cookie	306
4.	Suppression d'un cookie	308

Chapitre 5-2

Stockage local de données

1. Présentation générale des solutions 309
 - 1.1 Stockage par sessionStorage 310
 - 1.2 Stockage par localStorage 310
2. Mise en œuvre du Web Storage au travers d'exemples 311
 - 2.1 Exemple 1 : Stockage par localStorage de chaînes de caractères . . . 311
 - 2.2 Exemple 2 : Stockage dans le localStorage d'un objet JavaScript. . . 319

Chapitre 5-3

Stockage distant (Ajax - PHP - MySQL - XML)

1. Présentation générale de la solution 329
2. Mise en œuvre du stockage distant au travers d'exemples 330
 - 2.1 Exemple 1 : Accès Ajax sur BDD MySQL
(liste de l'ensemble des voitures) 331
 - 2.2 Exemple 2 : Accès MySQL via Ajax 352

Chapitre 5-4

Stockage distant (Ajax - PHP - MySQL - JSON)

1. Présentation générale de la solution 359
2. Mise en œuvre du stockage distant au travers d'exemples 361
 - 2.1 Exemple 1 : Présentation du système de notation JSON 361
 - 2.2 Exemple 2 : Lecture d'un fichier JSON via XMLHttpRequest 365
 - 2.3 Exemple 3 : Lecture d'un fichier JSON
via XMLHttpRequest et un script serveur en PHP 371
 - 2.4 Exemple 4 : Lecture d'une table MySQL
via XMLHttpRequest (serveur PHP et flux JSON) 373
 - 2.5 Exemple 5 : Recodage de l'exemple 4 avec une liste déroulante 378

Partie 6 : Géolocalisation, dessin et graphiques de gestion

Chapitre 6-1

Géolocalisation

1. Principe de la géolocalisation	383
2. Exemples d'applications de géolocalisation	384
2.1 Exemple 1 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France.	384
2.2 Exemple 2 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France (marqueur)	390
2.3 Exemple 3 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France (marqueur et cercles de population)	393
2.4 Exemple 4 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France (informations météorologiques)	396
2.5 Exemple 5 : Affichage de la carte de Rennes Centre-Sud (avec photo des sites importants)	403
2.6 Exemple 6 : Affichage de la carte de Rennes (Street View)	404

Chapitre 6-2

Dessin (HTML5 CANVAS)

1. Présentation de l'API HTML5 CANVAS	409
2. Exemples d'applications de l'élément <canvas>	410
2.1 Exemple 1 : Tracé d'un simple carré	410
2.2 Exemple 2 : Tracé d'une grille de TicTacToe	413
2.3 Améliorations possibles sur le jeu du TicTacToe	420

Chapitre 6-3

Graphiques de gestion

1. Différentes solutions de conception de graphiques de gestion.	421
2. Exemples d'utilisation des API Google Charts.	421
2.1 Exemple 1 : Tracé d'un histogramme	422
2.2 Exemple 2 : Tracé d'un graphique en secteurs	427
2.3 Exemple 3 : Tracé d'une carte	429

Partie 7 : Frameworks JavaScript

Chapitre 7-1

Positionnement des frameworks JavaScript

1. Présentation générale des frameworks JavaScript 433
 - 1.1 Frameworks « front-end » 433
 - 1.2 Frameworks « back-end » 434
 - 1.3 Solutions de développement « hybride » 434
2. Les frameworks Node.js, Svelte, React et React Native 435

Chapitre 7-2

Installation de Node.js

1. Présentation du framework Node.js 437
2. Installation du framework Node.js 438

Chapitre 7-3

Framework Svelte

1. Présentation du framework Svelte 447
2. Site svelte.dev 448
3. Création locale d'un projet Svelte 451
4. Installation de Microsoft Visual Studio Code 452
5. Projets Svelte 453
 - 5.1 « eni_svelte_01 » - Première application 453
 - 5.2 « eni_svelte_02 » - Importance des commentaires 459
 - 5.3 « eni_svelte_03 » - Mise en place d'une image 461
 - 5.4 « eni_svelte_04 » - Intégration de balises HTML 463
 - 5.5 « eni_svelte_05 » - Un premier bouton 465
 - 5.6 « eni_svelte_06 » - Le rôle du \$ dans les formules 467
 - 5.7 « eni_svelte_07 » - Champs de saisie 469
 - 5.8 « eni_svelte_08 » - Saisie avec curseur 472
 - 5.9 « eni_svelte_09 » - Cases à cocher 474
 - 5.10 « eni_svelte_10 » - Boutons « radio » 477

5.11 « eni_svelte_11 » - Liste	480
5.12 « eni_svelte_12 » - Liste et boutons « radio »	482
5.13 « eni_svelte_13 » - Boutons Svelte Materialify	484
5.14 « eni_svelte_14 » - Liste déroulante Svelte Materialify	486
5.15 « eni_svelte_15 » - Switches Svelte Materialify	488

Chapitre 7-4 Framework React

1. Présentation de React	491
2. Création locale d'un projet React	492
3. Projets React basiques	493
3.1 « eni_react_bases_01 »	493
3.2 « eni_react_bases_02 »	499
3.3 « eni_react_bases_03 »	500
3.4 « eni_react_bases_04 »	503
3.5 « eni_react_bases_05 »	506
3.6 « eni_react_bases_06 »	510
4. Les props React	513
4.1 « eni_react_props_01 »	513
4.2 « eni_react_props_02 »	515
4.3 « eni_react_props_03 »	517
5. Les librairies tierces pour React	519
5.1 « eni_react_material-ui_table_01 »	520
5.2 « eni_react_material-ui_table_02 »	523
5.3 « eni_react_material-ui_table_03 »	526
5.4 « eni_react_recharts_01 »	529
5.5 « eni_react_recharts_02 »	533
5.6 « eni_react_recharts_03 »	536
6. Lecture de fichiers JSON sous React	539
6.1 Différents types de flux JSON	539
6.2 « eni_react_lecture_json_local »	540

7.	Interactions avec un serveur PHP-MySQL.	548
7.1	« eni_react_php_mysql_01 »	548
7.2	« eni_react_php_mysql_02 »	555
7.3	« eni_react_php_mysql_03 »	570
7.4	« eni_react_php_mysql_04 »	574
7.5	« eni_react_php_mysql_05 »	584
8.	La navigation sous React (routage)	589

Chapitre 7-5 Framework React Native

1.	Approches de développement pour périphériques mobiles.	595
1.1	Développements web, natif et hybride	595
1.1.1	Applications web	596
1.1.2	Applications natives.	596
1.1.3	Applications hybrides	597
1.2	Les trois principales plateformes	598
1.2.1	Apple iOS	598
1.2.2	Android.	599
1.2.3	Windows Phone, Windows 10 Mobile	599
2.	Présentation du framework React Native	599
3.	Projets React Native	601
3.1	Application « eni_react_native_helloworld »	601
3.2	Application « eni_react_native_list_view »	618
3.3	Application « eni_react_native_input_text »	623
3.4	Application « eni_react_native_picker_basique »	629
3.5	Application « eni_react_native_hook »	633
3.6	Application « eni_react_native_php_mysql »	637
3.7	Présentation d'une application CRUD PHP-MySQL complète.	643
3.8	Application « eni_react_native_villes_ajout »	644
3.9	Application « eni_react_native_villes_liste »	653
3.10	Application « eni_react_native_villes_modification »	658
3.11	Application « eni_react_native_villes_suppression »	669

Chapitre 7-6 Framework Vue3.js

1. Présentation de Vue3.js	675
1.1 Points communs entre React.js et Vue3.js	675
1.2 Les points forts de Vue3.js	676
1.3 Les points faibles de Vue3.js.	677
2. Applications basiques Vue3.js	677
2.1 Application « eni_vue3js_liste_voitures_01.html »	677
2.2 Application « eni_vue3js_liste_voitures_02.html »	680
2.3 Application « eni_vue3js_liste_voitures_03.html »	681
2.4 Application « eni_vue3js_liste_voitures_04.html »	682
2.5 Application « eni_vue3js_liste_voitures_05.html »	685
2.6 Application « eni_vue3js_liste_voitures_06.html »	687
2.7 Application « eni_vue3js_liste_voitures_07.html »	691
2.8 Application « eni_vue3js_liste_voitures_08.html »	696
2.9 Application « eni_vue3js_liste_voitures_09.html »	698
3. Applications Vue3.js couplées avec MySQL	707
3.1 Content Delivery Network (CDN)	708
3.2 Node.js Package Manager (NPM)	708
3.3 Interface en ligne de commandes (CLI).	710
3.4 Application « eni_vue3js_voitures_mysql_1 »	710
3.4.1 Création de l'application dans un sous-répertoire	710
3.4.2 Lancement de l'application	712
3.4.3 Modifier les scripts générés (squelette) par le template	712
3.5 Application « eni_vue3js_voitures_mysql_2 »	726
3.6 Application « eni_vue3js_voitures_mysql_3 »	732
3.7 Application « eni_vue3js_voitures_mysql_4 »	739

Partie 8 : JavaScript et l'Intelligence Artificielle

Chapitre 8-1

Mise en œuvre de la librairie Math.js

1. Introduction	747
2. Application « eni_mathjs_01.html » - Statistiques basiques sur une matrice 3*3	747
3. Application « eni_mathjs_02.html » - Statistiques Iris (échantillon partiel)	750
4. Application « eni_mathjs_03.html » - Statistiques Iris (échantillon complet)	759
5. Application « eni_mathjs_04.html » - Régression linéaire Iris (échantillon partiel)	766

Chapitre 8-2

Mise en œuvre de la librairie TensorFlow.js

1. Algorithme de classification automatique	777
2. Application « eni_classification_iris.html »	778

Index	791
-----------------	-----

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://www.editions-eni.fr>

Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **EI5JAV** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Avant-propos

Chapitre 1

Bien démarrer vos projets

1. Choisir votre environnement de développement	11
1.1 Introduction	11
1.2 VSCode	14
1.3 Visual Studio Community	17
1.4 WebStorm	18
1.5 Bilan	19
2. Organiser votre code	20
2.1 Séparer le code de la présentation	20
2.2 Chargement en pied de page	23
2.3 Chargement de scripts par le cache du navigateur	24
2.4 Installation de scripts par NPM	26
3. Portée des variables et fonctions	27
3.1 Portée des variables	27
3.2 Portée des variables dans une fonction	29
4. Optimisation de la portée	30
4.1 Limiter le contexte global	30
4.2 Fonction anonyme	32
4.3 Fermeture	35
5. Simplifier vos expressions	36
5.1 L'opérateur 	36
5.2 L'opérateur ??	37

5.3	L'opérateur &&.....	38
5.4	Comparaison et valeurs implicites	39
5.5	Paramètres variants	41
5.6	Extension de type.....	43
5.6.1	prototype	43
5.6.2	Array	44
5.6.3	String.....	45
5.6.4	Function	46
6.	Passage au mode strict	47
7.	Analyseurs de code	50
7.1	JSHint	51
7.2	ESLint	51
7.2	Intégration dans VSCode.....	53
8.	Documenter votre code avec JSDoc	54
8.1	Le principe.....	54
8.2	Les marqueurs.....	54
8.2.1	Déclarations	54
8.2.2	Fonctions.....	55
8.2.3	Objet	56
8.2.4	Meta	58
8.3	Génération de la documentation.....	58
9.	Passage d'un environnement de développement à un environnement de production.....	59
9.1	Tests unitaires	59
9.1.1	Introduction	59
9.1.2	Gestion avec votre propre librairie	60
9.1.3	QUnit	62
9.1.4	jestjs.....	65
9.2	Minimisation	67
9.2.1	Présentation	67
9.2.2	YUI Compressor.....	69
9.2.3	Closure Compiler	69

10. S'accompagner d'une Intelligence Artificielle (IA)	70
10.1 Principes	70
10.2 Gemini CLI	70
10.3 Invoquer une IA externe	72
10.4 Intégrer une IA à VSCode	74

Chapitre 2

Développer efficacement en objet

1. Première approche	77
1.1 Rappels	77
1.1.1 Classe	77
1.1.2 Instance	79
1.1.3 Encapsulation	79
1.1.4 Héritage	80
1.1.5 Abstraction	80
1.1.6 Surcharge	81
1.1.7 L'interface	81
1.1.8 Polymorphisme	82
1.2 Construction d'un objet	83
1.2.1 Préambule	83
1.2.2 Instance directe	83
1.2.3 Tableau associatif	86
1.2.4 Parcours des propriétés	87
1.3 Construction d'une classe par fonction	89
1.3.1 Le constructeur	89
1.3.2 L'opérateur new	90
1.3.3 L'opérateur this	90
1.3.4 Le mot-clé with	91
1.3.5 Le mot-clé instanceof	92
2. Contexte d'exécution	93
2.1 this	93
2.2 that	95

2.3	Fonction anonyme	96
2.4	Binding	97
3.	Classes prédéfinies	100
3.1	Object	100
3.2	String	103
3.3	RegExp	105
3.4	Array	109
3.5	Date	112
3.6	Math	114
4.	Classes	115
4.1	Création	115
4.1.1	Constructeur	115
4.1.2	Encapsulation	119
4.2	Héritage	120
4.2.1	Usage	120
4.2.2	Surcharge de constructeur	122
4.2.3	Surcharge de méthode	123
4.2.4	Polymorphisme	124
4.3	Accès statique	127
4.3.1	Principe	127
4.3.2	Singleton	128

Chapitre 3

Adopter les bonnes pratiques

1.	Espace de noms	131
1.1	Principe	131
1.2	Fonction	132
1.2.1	Fonction interne	132
1.2.2	Fonction anonyme	134
1.2.3	Fonction anonyme avec paramètres	135
1.3	Fermeture	138
1.4	Classe	139

1.5 Fonctions fléchées.....	142
2. Module	143
2.1 Présentation	143
2.2 Composition	146
3. CommonJS	148
3.1 Présentation	148
3.2 exports.....	148
3.3 require	151
4. Modules ES	152
4.1 Présentation	152
4.2 export	152
4.3 import	154
5. Console	156
5.1 Accès	156
5.2 log	157
5.3 Groupe.....	160
5.4 Niveaux de trace.....	161
5.5 Mesure.....	161
5.6 Pile d'appels.....	162
5.7 Débogueur intégré	162
5.7.1 Microsoft Edge	162
5.7.2 Chrome	165
5.7.3 Firefox Developer Edition	167
5.7.4 Conclusion	168

Chapitre 4

Améliorer vos compétences web

1. Page HTML.....	169
1.1 L'indispensable	169
1.1.1 Balises	169
1.1.2 Balises de structure.....	171

6 JavaScript

Développez efficacement

1.1.3	Lien	172
1.1.4	Tableau	174
1.1.5	Formulaire	175
1.1.6	Générique	178
1.2	Le CSS	178
1.2.1	Déclaration	178
1.2.2	Sélecteurs	180
1.2.3	Propriétés	182
2.	Librairies JavaScript	184
2.1	L'objet window	184
2.1.1	Rôle	184
2.1.2	open	185
2.1.3	setInterval, setTimeout	186
2.1.4	location	188
2.1.5	navigator	190
3.	DOM	192
3.1	Document	192
3.1.1	Propriétés et méthodes	192
3.1.2	Parcours	196
3.2	Modification	197
3.2.1	Construction	200
3.2.2	Événements	201
4.	Formulaire	208
4.1	Validation simple	208
4.2	Gestion des champs	211
4.3	Contraintes supplémentaires	213
4.4	Conception d'un module de validation	215
5.	Étude de cas	216
5.1	Gestion de notes dans une page web, architecture MVC	216
5.1.1	Première étape	216
5.1.2	Modèle de données	217
5.1.3	La vue	218

5.1.4 Intégration HTML	219
------------------------------	-----

Chapitre 5

Développer aisément en client/serveur

1. AJAX	221
1.1 Requête simple	221
1.2 Réponse XML	224
1.3 Paramètres GET	225
1.4 Paramètres POST	228
2. Chargement dynamique de script	230
2.1 Première implémentation	230
2.2 Module ES	232
3. Promesses	234
3.1 Principe	234
3.2 Émuler la classe Promise	235
3.3 fetch	237
3.4 JSON	240
3.5 async/await	242

Chapitre 6

Maîtriser les frameworks web

1. Bien démarrer avec jQuery	247
1.1 Concepts	247
1.1.1 Présentation	247
1.1.2 Sélecteur	250
1.1.3 DOM	257
1.1.4 Utilitaires	261
1.1.5 Effets de transition	262
1.2 Événements	264
1.2.1 Interactions utilisateur	264
1.2.2 AJAX	265

1.2.3 Conclusion	270
1.3 Plugins jQuery	270
1.3.1 Construction	270
1.3.2 Usage	272
2. Bien démarrer avec React	274
2.1 Présentation	274
2.2 Premiers pas	275
2.3 Intégration de nouveaux composants	276
2.4 props	277
2.5 Les hooks	279

Chapitre 7 TypeScript

1. Introduction	283
1.1 Objectifs	283
1.2 Hello world	283
1.3 Usage avec Visual Studio Code	285
2. Typage des expressions	286
2.1 Types disponibles	286
2.2 Déclarations	287
2.3 Chaînes	288
2.4 Nombre	289
2.5 Booléens	290
2.6 Énumération	290
2.7 Any	290
2.8 Tableaux	292
2.9 Assertions	292

3. Classes	293
3.1 Déclaration et usage	293
3.2 Héritage	294
3.3 Visibilité des champs	296
3.4 Accesseurs	297
3.5 Propriétés statiques	298
4. Interfaces	299
4.1 Déclaration	299
5. Génériques	301
5.1 Déclaration en fonction	301
5.2 Déclaration en classe	302
5.3 Contraintes	303
6. Espace de noms	305
7. Conclusion	307

Liste des URL

1. Éditeurs JavaScript	309
2. Assistants IA	309
3. Frameworks clients	310
4. Frameworks serveur	310
5. Bibliothèques	311
6. Outils	311
7. Références	312

Index	313
-----------------	-----