

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

Chapitre 1
Introduction

- 1. Ce que propose le livre 9
 - 1.1 Petite histoire du jeu vidéo 9
 - 1.2 Les grandes catégories de jeu vidéo 11
 - 1.3 Théories techniques du jeu vidéo pour le Web 14
- 2. Prérequis pour réaliser les projets de ce livre 14
 - 2.1 Connaissances préalables 14
 - 2.2 Logiciels requis 15
- 3. Déroulement général des chapitres 15
 - 3.1 Description du comportement attendu du jeu 15
 - 3.2 Concevoir les interfaces graphiques générales 16
 - 3.2.1 Les polices de caractères 16
 - 3.3 Préparer les éléments graphiques des jeux 20
 - 3.4 Préparer les éléments sonores des jeux 20
 - 3.4.1 Un logiciel à la rescousse 21
 - 3.4.2 Obtenir des sons et des bruitages 23
 - 3.4.3 Obtenir de la musique 24
 - 3.5 Développer le jeu 25
 - 3.5.1 Organisation et structure des fichiers 25
 - 3.5.2 Adoption des bonnes pratiques 26

2 ————— Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

Chapitre 2 Pris au piège

1. Description	29
1.1 Les règles du jeu	29
1.2 Les choix retenus	30
1.2.1 L'interface du jeu	30
1.2.2 Les commandes du jeu	32
1.2.3 Marquer des points.	33
1.2.4 Mettre en œuvre des bonus malus	33
1.2.5 Gérer les niveaux de jeu	34
1.3 Le but du jeu	35
2. Le visuel général	36
2.1 L'écran d'accueil et le menu	36
2.1.1 Le logo	36
2.1.2 Les polices de caractères	39
2.2 Le choix des options	40
2.3 La progression dans le jeu.	40
2.4 La fin du jeu	40
3. Le matériel du jeu	41
3.1 Les éléments graphiques.	41
3.1.1 Le fond d'écran	41
3.1.2 La mouche.	45
3.1.3 La toile d'araignée	57
3.1.4 Les ennemis.	60
3.1.5 Les effets spéciaux	72
3.1.6 Les objets.	77
3.2 Les sons et les bruitages	78

4. L'exécution	79
4.1 Installation de la structure de la page	80
4.2 Premières interactions	86
4.3 La gestion des ennemis	96
4.4 La gestion des impacts	107
4.5 La gestion du score	112
4.6 L'enchaînement des vagues d'ennemis	115
4.7 La gestion des vies	118
4.8 L'affichage des informations	120
4.9 La gestion des bonus et des malus	129
4.9.1 L'ajout de renforts	137
4.9.2 L'ajout d'une nouvelle vie	138
4.9.3 Le tir en éventail	138
4.9.4 Le tir enrayé	140
4.9.5 Le tir déréglé	141
4.9.6 Le tir à fragmentation	142
4.9.7 Le tir perforant	143
4.10 La gestion de la fin de partie	144
4.11 Proposer un menu d'accueil pour démarrer une partie	149
4.12 Compléter l'habillage de l'écran de jeu	153
4.13 Prendre en compte différents niveaux de difficulté	156
4.14 Parfaire l'affichage des informations	161
4.15 Ajouter une ambiance sonore	162
4.16 Modifier l'écran d'accueil	168
5. Pour aller plus loin	171

4 — Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

Chapitre 3

Le maître des mots

1. Description	173
1.1 Comment manier les mots ?	173
1.2 Ce que nous retenons pour le jeu	175
1.2.1 L'aspect visuel du jeu	175
1.2.2 Les commandes du jeu	176
1.2.3 La fin de partie	178
2. Le visuel du jeu	178
2.1 Le logo	178
2.2 Les polices de caractères	186
2.3 Le plateau de jeu	187
2.4 Les commandes de jeu	187
3. Les éléments du jeu	188
3.1 Les éléments graphiques	188
3.1.1 Le plateau de jeu	188
3.1.2 Les commandes de jeu	204
3.1.3 Bouton de validation	204
3.1.4 Bouton d'annulation du coup	205
3.1.5 Bouton de mélange	206
3.1.6 Bouton pour échanger les tuiles	206
3.1.7 Bouton pour passer son tour	208
3.1.8 Bouton pour abandonner la partie	209
3.1.9 Bouton pour mettre la partie en pause	209
3.2 Les éléments sonores et les bruitages	210
3.3 Autres éléments nécessaires au bon déroulement d'une partie	211
4. Le développement	212
4.1 Le plateau de jeu	212
4.2 Les tuiles de jeu	225
4.3 Interaction : placer les tuiles sur le plateau	232

4.4	Valider ou annuler une proposition.	241
4.4.1	Petite réflexion	241
4.4.2	Vérifier l'alignement relatif des tuiles	242
4.4.3	Contrôler la longueur du premier mot de la partie	243
4.4.4	S'assurer du bon placement du premier mot de la partie	244
4.4.5	Empêcher le chevauchement des tuiles.	245
4.4.6	Valider une proposition	248
4.4.7	Contrôler le placement après le premier coup	251
4.4.8	Contrôler la validité des mots proposés au sens littéraire	253
4.4.9	Calculer les points marqués par un coup joué	264
4.4.10	Validation finale	267
4.4.11	Annuler un coup.	270
4.5	Implémenter les commandes restantes.	271
4.5.1	Un peu de réorganisation.	272
4.5.2	Mélanger les tuiles sur le chevalet.	274
4.5.3	Demander à échanger les tuiles du chevalet contre de nouvelles tuiles.	275
4.6	Lancer une partie	278
4.6.1	Afficher un écran d'accueil.	279
4.6.2	Créer une nouvelle partie.	287
4.6.3	Enregistrer une partie dans le navigateur	292
4.6.4	Charger une partie en vue de la continuer	295
4.6.5	Supprimer une partie enregistrée dans le navigateur	302
4.7	Finaliser le jeu	307
4.7.1	Gestion des tuiles joker	307
4.7.2	Révision du processus de changement de tuiles.	313
4.7.3	Gestion de l'alternance des tours et de la fin de partie.	313
4.7.4	Mettre une partie en suspens.	338
4.7.5	Abandonner une partie.	339
4.7.6	Afficher les scores de manière permanente.	341
4.7.7	Ajouter des effets sonores	343

6 ————— Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

5. Pour aller plus loin	346
-----------------------------------	-----

Chapitre 4

Pluie de pierres précieuses

1. Description	349
1.1 Le comportement attendu	349
1.2 Les solutions retenues	350
1.3 Déterminer comment gagner	351
2. Le rendu à l'écran	351
2.1 La page d'accueil	351
2.2 Les options	353
2.3 Les changements de niveau	354
2.4 La fin de partie	354
3. Les médias du jeu	355
3.1 Les polices de caractères	355
3.2 Les pierres précieuses	355
3.3 Les tuiles spéciales	368
3.3.1 Les fusées	369
3.3.2 Les bombes	378
3.3.3 L'arc-en-ciel	389
3.3.4 Le sablier	391
3.4 Les images diverses	399
3.5 Les options	403
3.6 Les musiques	406
3.7 Les bruitages	406
4. La mise en œuvre	409
4.1 L'aire de jeu	409
4.2 Les tuiles	414
4.3 La notion de blocs	419
4.4 Interagir avec les pierres	429

4.5	Les tuiles spéciales	439
4.5.1	Le sablier	439
4.5.2	La bombe	440
4.5.3	L'arc-en-ciel	440
4.5.4	La fusée	440
4.6	Libérer les cases	448
4.7	Les contrats et les points	450
4.8	Gestion du temps et fin de niveau	470
4.9	Accorder un bonus aux contrats réussis	478
4.10	Mise en musique	481
5.	Continuer à faire évoluer le jeu	495

Chapitre 5

Combats dans la galaxie

1.	Le jeu	497
1.1	Les règles du jeu	497
1.2	Les choix retenus	498
1.3	Le but du jeu	499
2.	Décrire une partie	499
2.1	L'écran d'accueil	499
2.2	Aménagement de la page web	500
2.3	Les enchaînements	501
2.4	La fin de partie	501
3.	Le matériel	501
3.1	Les polices de caractères	501
3.2	Les éléments graphiques	502
3.3	Les bruitages	513
4.	Implémenter le comportement	514
4.1	Planter le décor	514
4.2	Afficher le canon	519
4.3	Afficher les boucliers	524

8 ————— Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

4.4	Afficher les ennemis	528
4.5	Premières interactions	531
4.6	Animer les vaisseaux ennemis	533
4.7	Tirer des projectiles avec le canon	536
4.8	Détecter les impacts	541
4.9	Des soucoupes volantes apparaissent	545
4.10	Gérer les tirs ennemis	548
4.11	Prendre en compte les impacts ennemis	550
4.12	Gestion des vies et de la fin de partie	555
4.13	Gérer le score du joueur	561
4.14	Intégrer un écran d'accueil	565
4.15	Ajouter une ambiance sonore	570
5.	Pour aller plus loin	575
	Index	577

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://www.editions-eni.fr>
Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **RI4JASAP** 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 18
- 4. Positionnement du JavaScript face à d'autres technologies de développement web (HTML, CSS, PHP...) 19

Chapitre 1-2 Développement à partir d'algorithmes

- 1. Présentation de la notion d'algorithme 21
- 2. Notion de variable 23
 - 2.1 Présentation des notions de variable et de type 23
 - 2.2 Types de base et opérations associées 24
 - 2.3 Intérêt des types 26
 - 2.4 Utilisation des variables dans des expressions 27
 - 2.5 Tableau récapitulatif des opérateurs 27
- 3. Manipulation des variables 29
 - 3.1 Nommage des variables 29
 - 3.2 Affectation 30
 - 3.3 Exercice n°1 : Inversion du contenu de deux variables mémoire 31
 - 3.4 Affichage des résultats 32

2 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

3.5	Exercice n°2 : Surfaces de cercles	35
3.6	Saisie au clavier	36
3.7	Exercice n°3 : Surface et volume d'une sphère	37
4.	Fonctions prédéfinies	38
4.1	Exercice n°4 : Affichage de la longueur d'un nom	38
4.2	Exercice n°5 : Détermination des initiales	39
5.	Traitements conditionnés	42
5.1	Exercice n°6 : Polynôme du second degré	44
5.2	Exercice n°7 : Libellé du mois en clair	46
5.3	Exercice n°8 : Libellé du mois en clair (Suivant ... Finsuivant)	49
6.	Structures itératives	50
6.1	Principe des itérations	50
6.2	Structures itératives de base	50
6.3	Exercice n°9 : Moyenne de 10 nombres	53
6.4	Exercice n°10 : Moyenne d'une série de n nombres	54
6.5	Exercice n°11 : Plus Grand Commun Diviseur par la méthode des divisions successives	57
6.6	Structure itérative Pour	59
6.7	Exercice n°12 : Calcul de la moyenne de 10 nombres	61
6.8	Exercice n°13 : Décompte du nombre de voyelles dans un mot	62
7.	Tableaux à dimension unique	64
7.1	Exercice n°14 : Décompte des nombres pairs dans un tableau	65
8.	Tableaux à dimensions multiples	67
8.1	Exercice n°15 : Mini-tableau	67
9.	Procédures, fonctions et passage de paramètres	69
9.1	Les objectifs	69
9.2	Les procédures	70
9.3	Exercice n°16 : Appel d'une procédure avec passage de paramètres	70
9.4	Les fonctions	73
9.5	Exercice n°17 : Appel d'une fonction avec passage de paramètres	74

Partie 2 : Bien débiter avec JavaScript

Chapitre 2-1

Bases du langage JavaScript

1. Méthodologie d'apprentissage	77
2. Variables (déclaration et typage)	78
2.1 Exercice n°2 : Surfaces de cercles	78
2.2 Exercice n°3 : Surface et volume d'une sphère	85
2.3 Exercice n°4 : Nombre de lettres d'un mot	88
2.4 Exercice n°5 : Détermination des initiales	88

Chapitre 2-2

Conditionnement des traitements

1. Présentation de la syntaxe	91
2. Exemples	93
2.1 Exercice n°6 : Polynôme du second degré	93
2.2 Exercice n°8 : Impression du libellé d'un mois	94

Chapitre 2-3

Traitements itératifs (boucles)

1. Présentation de la syntaxe des boucles	97
2. Boucle while	98
2.1 Syntaxe	98
2.2 Exercice n°9 : Moyenne de 10 nombres saisis au clavier	99
2.3 Exercice n°10 : Moyenne d'une série de n nombres saisis au clavier	100
3. Boucle do while	101
3.1 Syntaxe	101
3.2 Exercice n°11 : Moyenne d'une série de n nombres saisis au clavier	102

4 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

4.	Boucle for	103
4.1	Syntaxe	103
4.2	Exercice n°12 : Moyenne d'une série de 10 nombres saisis au clavier	104
4.3	Exercice n°13 : Décompte du nombre de voyelles dans un mot	105

Chapitre 2-4 Tableaux

1.	Tableaux à dimension unique	107
1.1	Syntaxe	107
1.2	Exercice n°14 : Décompte des nombres pairs dans un tableau	109
2.	Tableaux à dimensions multiples	110
2.1	Syntaxe	110
2.2	Exercice n°15 : Mini-tableur	111

Chapitre 2-5 Procédures et fonctions

1.	Les procédures	115
1.1	Syntaxe	116
1.2	Exercice n°16 : Appel d'une procédure avec passage de paramètres	116
2.	Les fonctions	118
2.1	Syntaxe	118
2.2	Exercice n°17 : Appel d'une fonction avec passage de paramètres	119

Partie 3 : Approche POO sous JavaScript

Chapitre 3-1

Approche "objet" en JavaScript

- 1. Introduction 121
- 2. Programmation orientée objet au travers d'exemples 122
 - 2.1 Séquence 1 : Déclaration des objets
JavaScript en méthode "Inline" 122
 - 2.2 Séquence 2 : Création des objets JavaScript par constructeur. 123
 - 2.3 Séquence 3 : Variables privées dans une instance d'objet 125
 - 2.4 Séquence 4 : Passage de paramètre(s) à un constructeur 126
 - 2.5 Séquence 5 : Non-partage des méthodes
par les instances d'objets 127
 - 2.6 Séquence 6 : Notion de prototype. 128
 - 2.7 Séquence 7 : Surcharge d'une méthode 130
 - 2.8 Séquence 8 : Extension d'un prototype. 131
 - 2.9 Séquence 9 : Mécanisme de l'héritage 132
 - 2.10 Séquence 10 : Limite de l'héritage de la séquence n°9 134
 - 2.11 Séquence 11 : Une seconde limite à notre héritage 135

Chapitre 3-2

Objets de base de JavaScript

- 1. Présentation 137
- 2. Les objets de base 138
 - 2.1 Objet Array 138
 - 2.2 Objet Date. 138
 - 2.3 Objet Math 147
 - 2.4 Objet window. 150
 - 2.5 Objet navigator. 160
 - 2.6 Objet String 162

6 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

Chapitre 3-3 Les nouveautés d'EcmaScript 6

1. Présentation générale	169
2. Apports au niveau de la Programmation Orientée Objet	170
2.1 Notion de prototype	170
2.2 Surcharge d'une méthode	173
2.3 Extension de prototype	176
2.4 Héritage	179
2.5 Premier exemple POO en EcmaScript 6	184
2.6 Héritage en EcmaScript	187
2.7 Méthodes getter, setter et static en EcmaScript 6	190
3. Fonctions fléchées (arrow functions)	195
3.1 Avantages des fonctions fléchées	195
3.2 Exemple	196
4. Structures Map, Set et boucle for of	201
4.1 Présentation générale	201
4.2 Exemple	202
5. Portée des variables (var ou let)	211
5.1 Présentation générale	211
5.2 Exemple	211
6. Promesses (promise)	215
6.1 Présentation générale	215
6.2 Exemple	215
7. Déstructuration	220
7.1 Présentation générale	220
7.2 Exemple	220

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 225
 - 1.1 Contrôle de saisie sur un champ texte 225
 - 1.2 Contrôle de numéricité d'une saisie dans un champ texte . . . 232
 - 1.3 Contrôle de caractères alphabétiques d'une saisie dans un champ texte 236
 - 1.4 Contrôle de caractères alphabétiques et numériques d'une saisie dans un champ texte 236
 - 1.5 Contrôle de longueur d'une saisie dans un champ texte 237
 - 1.6 Contrôle de saisie sur une adresse e-mail 238
 - 1.7 Contrôle d'un choix dans une liste déroulante (version simplifiée) 239
 - 1.8 Contrôle d'un choix dans une liste déroulante (version étendue) 242
 - 1.9 Contrôle d'un choix par bouton radio 245
 - 1.10 Contrôle d'un choix par case à cocher 249

Chapitre 4-2

Modèle DOM

- 1. Introduction 253
 - 1.1 Définition de DOM 253
 - 1.2 Définition de l'arborescence 254
- 2. Apprentissage du modèle DOM 257
 - 2.1 Script "Hello World!" 257
 - 2.2 Différence entre write et writeln 258
 - 2.3 Gestion des liens hypertextes 260
 - 2.4 Gestion des images 261
 - 2.5 Gestion des formulaires et de leurs balises 264
 - 2.6 Gestion des ancrs 266

8 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

2.7	Gestion de la navigation entre pages web.	269
2.8	Affichage de caractéristiques générales du document	274
2.9	Gestion des boutons dans les formulaires.	276
2.10	Gestion des tableaux (balise HTML table)	286

Chapitre 4-3 Exploration de flux XML via DOM

1.	Notion de flux XML	315
2.	Exemples	316
2.1	Exemple 1 : Affichage d'un contenu d'e-mail codé en XML . .	316
2.2	Exemple 2 : Liste des marques des voitures (fichier voitures.xml)	320
2.3	Exemple 3 : Liste des marques des voitures avec une boucle .	322
2.4	Exemple 4 : Liste des nœuds rattachés à la racine	324
2.5	Exemple 5 : Liste des champs (nœuds) de chaque voiture. . .	326
2.6	Exemple 6 : Remplacement d'une valeur de nœud.	329
2.7	Exemple 7 : Accès aux attributs.	330
2.8	Exemple 8 : Accès à un nœud parent	331
2.9	Exemple 9 : Parcours arrière des nœuds	332
2.10	Exemple 10 : Remplacement systématique d'une valeur d'attribut	333
2.11	Exemple 11 : Conversion XML en HTML	335
2.12	Exemple 12 : Suppression d'un nœud dans un flux XML . . .	337

Partie 5 : Cookies et mécanismes de persistance

Chapitre 5-1 Gestion des cookies en JavaScript

1.	Notion de cookie.	341
2.	Écriture d'un cookie	342
3.	Lecture d'un cookie.	344

4. Suppression d'un cookie 346

Chapitre 5-2
Stockage local de données

1. Présentation générale des solutions. 349
1.1 Stockage par sessionStorage. 350
1.2 Stockage par localStorage. 350
2. Mise en œuvre du Web Storage au travers d'exemples 351
2.1 Exemple 1 : Stockage par localStorage
de chaînes de caractères 351
2.2 Exemple 2 : Stockage dans le localStorage
d'un objet JavaScript. 361

Chapitre 5-3
Stockage distant (Ajax - PHP - MySQL - XML)

1. Présentation générale de la solution 371
2. Mise en œuvre du stockage distant au travers d'exemples 372
2.1 Exemple 1 : Accès Ajax sur BDD MySQL
(liste de l'ensemble des voitures) 373
2.2 Exemple 2 : Accès MySQL via Ajax. 399

Chapitre 5-4
Stockage distant (Ajax - PHP - MySQL - JSON)

1. Présentation générale de la solution 407
2. Mise en œuvre du stockage distant au travers d'exemples 409
2.1 Exemple 1 : Présentation du système de notation JSON. 409
2.2 Exemple 2 : Lecture d'un fichier JSON
via XMLHttpRequest. 414
2.3 Exemple 3 : Lecture d'un fichier JSON
via XMLHttpRequest et un script serveur en PHP 420

10 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

2.4 Exemple 4 : Lecture d'une table MySQL via XMLHttpRequest (serveur PHP et flux JSON)	422
2.5 Exemple 5 : Recodage de l'exemple 4 avec une liste déroulante	428

Partie 6 : Géolocalisation, dessin et graphiques de gestion

Chapitre 6-1

Géolocalisation

1. Principe de la géolocalisation	433
2. Exemples d'applications de géolocalisation.	434
2.1 Exemple 1 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France	434
2.2 Exemple 2 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France (marqueur)	441
2.3 Exemple 3 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France (marqueur et cercles de population)	444
2.4 Exemple 4 : Affichage de la carte de l'Ouest de la France (informations météorologiques)	447
2.5 Exemple 5 : Affichage de la carte de Rennes Centre-Sud (avec photo des sites importants)	454
2.6 Exemple 6 : Affichage de la carte de Rennes (Street View)	456

Chapitre 6-2

Dessin (HTML5 CANVAS)

1. Présentation de l'API HTML5 CANVAS.	461
2. Exemples d'applications de l'élément <canvas>	462
2.1 Exemple 1 : Tracé d'un simple carré	462
2.2 Exemple 2 : Tracé d'une grille de TicTacToe	466
2.3 Améliorations possibles sur le jeu du TicTacToe	473

Chapitre 6-3
Graphiques de gestion

- 1. Différentes solutions de conception de graphiques de gestion 475
- 2. Exemples d'utilisation des API Google Charts 476
 - 2.1 Exemple 1 : Tracé d'un histogramme 476
 - 2.2 Exemple 2 : Tracé d'un graphique en secteurs 482
 - 2.3 Exemple 3 : Tracé d'une carte 485

Partie 7 : Frameworks JavaScript

Chapitre 7-1
Positionnement des frameworks JavaScript

- 1. Présentation générale des frameworks JavaScript 489
 - 1.1 Frameworks « front-end » 490
 - 1.2 Frameworks « back-end » 490
 - 1.3 Solutions de développement « hybride » 491
- 2. Les frameworks Node.js, Svelte, React et React Native 491

Chapitre 7-2
Installation de Node.js

- 1. Présentation du framework Node.js 493
- 2. Installation du framework Node.js 495

Chapitre 7-3
Framework Svelte

- 1. Présentation du framework Svelte 503
- 2. Site svelte.dev 504
- 3. Création locale d'un projet Svelte 507

12 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

4. Installation de Microsoft Visual Studio Code	509
5. Projets Svelte.	510
5.1 « eni_svelte_01 » - Première application	510
5.2 « eni_svelte_02 » - Importance des commentaires	517
5.3 « eni_svelte_03 » - Mise en place d'une image.	519
5.4 « eni_svelte_04 » - Intégration de balises HTML	521
5.5 « eni_svelte_05 » - Un premier bouton	523
5.6 « eni_svelte_06 » - Le rôle du \$ dans les formules	526
5.7 « eni_svelte_07 » - Champs de saisie	528
5.8 « eni_svelte_08 » - Saisie avec curseur	531
5.9 « eni_svelte_09 » - Cases à cocher	534
5.10 « eni_svelte_10 » - Boutons « radio »	537
5.11 « eni_svelte_11 » - Liste.	539
5.12 « eni_svelte_12 » - Liste et boutons « radio »	541
5.13 « eni_svelte_13 » - Boutons Svelte Materialify	544
5.14 « eni_svelte_14 » - Liste déroulante Svelte Materialify.	546
5.15 « eni_svelte_15 » - Switches Svelte Materialify	549
5.16 « eni_svelte_16 » - Première application Sapper-MySQL	551
5.17 « eni_svelte_17 » - Liste déroulante Sapper-MySQL.	568
5.18 « eni_svelte_18 » - Ajout d'un sport via Sapper-MySQL	571
5.19 « eni_svelte_19 » - Mise à jour Sapper-MySQL.	578
5.20 « eni_svelte_20 » - Suppression Sapper-MySQL	584

Chapitre 7-4 Framework React

1. Présentation de React	589
2. Création locale d'un projet React	590
3. Projets React basiques	591
3.1 « eni_react_bases_01 »	592
3.2 « eni_react_bases_02 »	598
3.3 « eni_react_bases_03 »	600

- 3.4 « eni_react_bases_04 » 603
- 3.5 « eni_react_bases_05 » 606
- 3.6 « eni_react_bases_06 » 611
- 4. Les props React 614
 - 4.1 « eni_react_props_01 » 614
 - 4.2 « eni_react_props_02 » 616
 - 4.3 « eni_react_props_03 » 618
- 5. Les librairies tierces pour React 621
 - 5.1 « eni_react_material-ui_table_01 » 622
 - 5.2 « eni_react_material-ui_table_02 » 625
 - 5.3 « eni_react_material-ui_table_03 » 629
 - 5.4 « eni_react_recharts_01 » 632
 - 5.5 « eni_react_recharts_02 » 637
 - 5.6 « eni_react_recharts_03 » 641
- 6. Lecture de fichiers JSON sous React 643
 - 6.1 Différents types de flux JSON 643
 - 6.2 « eni_react_lecture_json_local » 644
- 7. Interactions avec un serveur PHP-MySQL 653
 - 7.1 « eni_react_php_mysql_01 » 654
 - 7.2 « eni_react_php_mysql_02 » 661
 - 7.3 « eni_react_php_mysql_03 » 679
 - 7.4 « eni_react_php_mysql_04 » 683
 - 7.5 « eni_react_php_mysql_05 » 694
- 8. La navigation sous React (routage) 700

14 _____ Apprendre à développer

avec JavaScript

Chapitre 7-5 Framework React Native

1. Approches de développement pour périphériques mobiles	705
1.1 Développements web, natif et hybride	706
1.1.1 Applications web	706
1.1.2 Applications natives	707
1.1.3 Applications hybrides	708
1.2 Les trois principales plateformes	709
1.2.1 Apple iOS	709
1.2.2 Android	709
1.2.3 Windows Phone, Windows 10 Mobile	710
2. Présentation du framework React Native	710
3. Projets React Native	712
3.1 Application « eni_react_native_helloworld »	713
3.2 Application « eni_react_native_list_view »	730
3.3 Application « eni_react_native_input_text »	736
3.4 Application « eni_react_native_picker_basique »	741
3.5 Application « eni_react_native_hook »	746
3.6 Application « eni_react_native_php_mysql »	751
Index	757