

Chapitre 1 : Introduction

A. Le JavaScript	11
1. Une rapide histoire du JavaScript	11
2. Les moteurs JavaScript des navigateurs	11
B. Les objectifs du JavaScript	12
1. Dynamiser les pages web	12
2. Le JavaScript côté serveur et côté client	12
C. Les prérequis	12
D. Les logiciels de développement	13
E. Les outils dans les navigateurs	13

Chapitre 2 : L'essentiel du JavaScript

A. Insérer du code JavaScript	17
1. Utiliser la bonne méthode	17
2. Insérer un script dans la page HTML	17
3. Associer un script à un bouton	19

4. Lier un script à une page	19
B. Appliquer des règles de syntaxe	20
C. Placer le code JavaScript dans la page	21
D. Utiliser la console	22
1. Les alertes dans la console	22
2. Calculer dans la console	22
3. Afficher une alerte dans la console	23
4. Les autres messages pour la console	24
E. Les données dans le code JavaScript	25
1. Définir les types de données	25
2. Le type Number	25
3. Le type String	26
4. Le type Undefined	27
5. Le type Null	28
6. Le type Boolean	28
F. Les variables	29
1. L'objet variable	29
2. Déclarer une variable	

3. Le nom des variables	29
4. Les opérations de calcul avancées	30
5. Les opérations de comparaison	31
	32
G. Les tests de condition	33
1. Créer des tests	33
2. Les tests simples avec if	33
3. Les tests logiques avec ET et OU	36
4. Les tests imbriqués avec else if	38
5. Les tests multiples avec switch	41
	41
H. Les boucles	43
1. Les objectifs	43
2. La boucle while()	43
3. La boucle do while()	45
4. La boucle for()	46
5. Les mots-clés de la boucle for()	47
	47
I. Les fonctions	49
1. Les objectifs	49
2. Créer une fonction	49
	49

3. Utiliser des paramètres	51
4. Renvoyer les résultats	52
J. La portée des variables	54
1. Créer une variable locale	54
2. Créer une variable globale dans une fonction	55
3. Créer une variable globale dans le script	55
K. Les objets du code JavaScript	56
1. Définir la notion d'objet	56
2. Créer un nouvel objet	57
3. La méthode de création littérale	57
4. La méthode de création avec un constructeur	59
5. Récupérer les valeurs des propriétés	60
6. Les méthodes des objets	62
L. Les tableaux	64
1. Utiliser les tableaux	64
2. Créer un tableau	64
3. Récupérer une valeur d'un tableau	65
4. Une propriété et une méthode des tableaux	65
5. Les propriétés et les méthodes de l'objet Array()	66

M. Les chaînes de caractères	66
1. Créer un objet de type chaîne de caractères	66
2. Une propriété et une méthode des chaînes de caractères	67
3. Les propriétés et les méthodes de l'objet String()	67
N. Les dates	68
1. Créer des dates	68
2. Des méthodes de l'objet Date()	69
3. Les propriétés et les méthodes de l'objet Date()	71
Chapitre 3 : Exploiter le DOM	
A. Le Document Object Model	75
1. Utiliser le DOM	75
2. La notion de document	75
3. La notion d'objet et d'arbre	76
4. La notion de modèle	77
5. Le DOM	77
B. Accéder aux éléments de la page web	78
1. La fenêtre du navigateur	

2. Le document	78
3. Accéder aux nœuds de la page par les identifiants	78
4. Accéder aux nœuds de la page par les noms des éléments	80
5. Accéder aux nœuds de la page par les noms de classe CSS	81
6. Afficher les propriétés d'un nœud	83
7. Accéder aux propriétés d'un nœud	83
C. Modifier des éléments dans la page web	84
1. Modifier un attribut HTML dans un élément	85
2. Créer un attribut HTML dans un élément	85
3. Les propriétés innerHTML et innerText	86
4. Modifier le contenu d'un élément de la page	87
5. Ajouter un contenu à un élément de la page	89
D. Créer des éléments dans la page web	90
1. La première solution	90
2. La deuxième solution	92
E. D'autres méthodes des nœuds	93
1. Supprimer un nœud enfant	93
2. Remplacer un nœud enfant	95

3. Dupliquer un nœud	97
4. Insérer un nœud avant un nœud référence	98
5. Tester la présence de nœuds enfants	100

Chapitre 4 : Les événements JavaScript

A. Comprendre les événements	105
B. Utiliser un bouton déclencheur d'action	105
1. Réagir au clic sur un bouton	105
2. Utiliser un écouteur d'événement	107
C. Utiliser d'autres événements	108
1. Les événements à écouter	108
2. Le pointeur "au-dessus"	108
3. Événement lié aux formulaires	109
4. L'événement de chargement	111

Chapitre 5 : Les CSS et le code JavaScript

A. Introduction	115
B. Accéder aux propriétés CSS	

	115
1. Les CSS en ligne	115
2. La syntaxe des propriétés	117
C. Appliquer des styles CSS	117
1. Appliquer des styles en ligne	117
2. Appliquer une classe CSS	119
3. Modifier des styles CSS	121
D. Affichage dynamique dans un formulaire	123
Chapitre 6 : Des bibliothèques pour dynamiser les sites	
A. Les bibliothèques JavaScript	129
B. La bibliothèque Anime	129
1. Les objectifs	129
2. Installer la bibliothèque	131
3. Cibler les éléments à animer avec les CSS	132
4. Cibler les éléments à animer avec le DOM	134
5. Les animations avec des propriétés CSS	135
6. Les animations avec des transformations CSS	137

C. La bibliothèque Animate On Scroll	139
1. Les objectifs	139
2. Installer la bibliothèque	140
3. Les éléments d'animation	141
4. Les paramètres d'animation	141
5. Le code complet de cet exemple	142
D. La bibliothèque Cleave	144
1. Les objectifs	144
2. Installer la bibliothèque	144
3. Le champ de saisie de la date	145
4. Le champ de saisie du nombre	147
5. Le champ de saisie d'un code	148
E. La bibliothèque Granim	150
1. Les objectifs	150
2. Installer la bibliothèque	152
3. Créer un dégradé animé avec trois teintes	152
4. Un dégradé animé au-dessus d'une image	155
F. La bibliothèque Tippy	157
1. Les objectifs	

2. Installer la bibliothèque Tippy	157
3. Ajouter une bulle d'aide textuelle simple	158
4. Ajouter une bulle d'aide textuelle paramétrée	158
5. Ajouter une bulle d'aide avec une image	160
	163

G. La bibliothèque Micron

	165
1. Les objectifs	165
2. L'installation de la bibliothèque	165
3. Insérer un bouton animé	166
4. Animer le bouton	166
5. Le code complet de la page	167

Chapitre 7 : Le moteur de rendu Mustache

A. Présentation du moteur de rendu Mustache

171

B. Les données à afficher

172

1. La source des données	172
2. Le format JSON	173
3. Les objets JavaScript internes	176
4. Le fichier JSON externe	177

C. Installer le fichier mustache.js	180
D. Afficher des données internes simples	181
1. La structure de la page	181
2. Analyse de la structure	182
E. Afficher des données internes répétitives	183
1. La structure des données JSON	183
2. La structure de la page	183
F. Afficher des données internes et un template séparé	185
G. Décomposer le template en blocs	187
1. Les objectifs	187
2. Les templates	188
3. Le rendu	189
4. Le code complet de l'exemple	189
H. Afficher des données extérieures et utiliser un template séparé	190
1. Les objectifs	190
2. Les données extérieures	191
3. La structure de la page	191

4. Le template	193
5. L'importation des données JSON	194
6. Le traitement des données	194

Chapitre 8 : Le moteur de rendu Handlebars

A. Présentation du moteur de rendu Handlebars	199
B. Installer Handlebars	200
C. Concevoir un template avec des données répétitives	201
1. Les données répétitives	201
2. Le template	201
3. Le rendu des données dans le template	202
4. Le code complet de cet exemple	203
D. Décomposer des templates	204
1. Concevoir les templates	204
2. Définir le nouveau template	205
3. Le code complet	206
E. Les helpers	207

F. Utiliser un helper pour une mise en forme répétitive	207
1. La répétition des données	207
2. Définir le helper	208
3. Appliquer le helper	209
4. Le code complet	210
G. Utiliser un helper pour une concaténation	212
1. La concaténation des données	212
2. Définir le helper	212
3. Appliquer le helper	212
4. Le code complet	213
H. Utiliser un helper conditionnel	215
1. Utiliser une condition de test	215
2. Le code complet	216
I. Utiliser un helper de contexte	217
1. Déterminer le contexte	217
2. Le helper with	218
3. Le code complet	219

Chapitre 9 : L'API Web Storage

A. Le stockage des données dans le navigateur	223
B. Les propriétés de Web Storage	224
1. Les interfaces	224
2. Ajouter une donnée	224
3. Récupérer une donnée	225
4. Supprimer des données	226
C. La source des données	227
1. Saisir des données	227
2. Gérer les données	228
3. Le code complet	231
Index	235