



►►► Programmation JAVASCRIPT

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation JAVASCRIPT** de **83 modules** vous apprendrez les bases et fonctionnalités du langage JavaScript et serez autonome sur la création de projets web.

Temps moyen de

formation **47 heures**

Système

d'évaluation **OUI**

Niveau de granularisation

82 Modules comprenant :
-17 modules interactifs soit 78 leçons d'apprentissage
-65 modules vidéos

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

ONLINE Les variables et types de valeurs JavaScript

CONTACTEZ MON TUTEUR Par chat Par email

MODULE 1 Les variables et types de valeurs JavaScript

Chapitres

- 1 Présentation des variables JavaScript
- 2 Les types de données en JavaScript
- 3 Présentation des opérateurs arithmétiques et d'affectation JavaScript
- 4 La conversion et les littéraux de littéraux en JavaScript
- 5 Les constantes en JavaScript

Chapitre 3 Présentation des opérateurs arithmétiques et d'affectation JavaScript

Dans cette nouvelle leçon, nous allons définir ce qu'est un opérateur, établir la liste des types d'opérateurs disponibles en JavaScript et apprendre à en manipuler certains.

Qu'est-ce qu'un opérateur ?

Un opérateur est un symbole qui va être utilisé pour effectuer certaines actions, notamment :

ONLINE CLASSES DE CARACTÈRES / MÉTACARACTÈRES

• Objectifs :

- Présentation des classes de caractères et premiers exemples d'utilisation,
- Exemples d'écriture de classes de caractères,
- Recherches au sein de plusieurs intervalles,
- Présentation des métacaractères ou classes abrégées.

ONLINE

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>All about canvas</title>
4 <meta charset="utf-8">
5 <style>
6   body {
7     height: 400px;
8     margin: 0px;
9     padding: 0px;
10  }
11 </style>
12 </head>
13 <body>
14 <canvas id="canvas1" width="400" height="300"></canvas>
15 </body>
16 </html>
17
18 <script>
19 var canvas = document.getElementById("canvas1");
20 var context = canvas.getContext("2d");
21
22 </script>
23
24 </html>
```

ONLINE Symboles, littéraux et générateurs en JavaScript

CONTACTEZ MON TUTEUR Par chat Par email

MODULE 11 Symboles, littéraux et générateurs en JavaScript

Chapitres

- 1 Les symboles et l'objet Symbol en JavaScript
- 2 Les littéraux et objets littéraux et littéraux en JavaScript
- 3 Les générateurs en JavaScript

Chapitre 1 Les symboles et l'objet Symbol en JavaScript

Les symboles correspondent à un nouveau type primitif de données introduit récemment en JavaScript.

Nous allons voir dans cette leçon ce qu'ils représentent et comment les utiliser.

Présentation des symboles en JavaScript

Un symbole est un identifiant unique qui va associer une valeur à une ressource d'un...



▶▶▶ **Détail formation : Programmation JAVASCRIPT**

Langage JavaScript

- Introduction au cours JavaScript
- Les variables et types de valeurs JavaScript
- Les structures de contrôle JavaScript
- Les fonctions en JavaScript
- L'orienté objet en JavaScript
- Valeurs primitives et objets globaux JavaScript
- Manipulation du BOM en JavaScript
- Manipulation du DOM en JavaScript
- Utilisation des expressions régulières en JavaScript
- Notions avancées sur les fonctions JavaScript
- Gestion des erreurs et mode strict en JavaScript
- L'asynchrone en JavaScript
- Symboles, itérateurs et générateurs en JavaScript
- Stockage de données dans le navigateur en JavaScript
- L'élément HTML canvas et l'api canvas
- Les modules JavaScript
- Json, ajax et fetch en JavaScript

JavaScript – Niveau Débutant (Vidéo)

- Présentation du cours JavaScript
- Introduction au JavaScript
- Environnement de travail
- Où écrire le code JavaScript
- Syntaxe, indentation et commentaires
- Présentation des variables en JavaScript
- Les types de valeurs des variables JavaScript
- Opérations entre variables en JavaScript
- La concaténation en JavaScript
- Introduction aux conditions en JavaScript
- Les conditions if, if...else et if...elseif...else
- Les opérateurs logiques
- Simplification des conditions JavaScript
- Structures ternaires en JavaScript
- Le switch
- Les boucles en JavaScript
- Introduction aux fonctions en JavaScript
- Découverte et définition des objets en JavaScript
- Valeurs primitives et objets natifs
- Créer des objets en JavaScript
- Les méthodes de l'objet String
- L'objet Number, propriétés et méthodes
- Présentation de l'objet Array et des tableaux
- Les méthodes de l'objet Array
- Présentation de l'objet Date
- Les méthodes de l'objet Date

JavaScript – Niveau Intermédiaire (Vidéo)

- L'objet Math et ses méthodes
- La portée en JavaScript
- Les fonctions anonymes
- Les fonctions auto invoquées
- Les closures en JavaScript
- Présentation du DOM HTML
- Accéder à des éléments HTML en JavaScript
- Modifier du contenu HTML en JavaScript
- Ajouter et insérer des éléments HTML en JavaScript
- Modifier ou supprimer des éléments HTML en JavaScript
- Naviguer dans le DOM en JavaScript
- Introduction aux événements
- La méthode addEventListener
- La propagation des événements
- Présentation de l'objet Event
- Le BOM et l'objet Window
- Présentation de l'objet Screen
- Présentation de l'objet Navigator
- Présentation de l'objet Location
- Présentation de l'objet History
- Découverte des expressions régulières
- Recherches et remplacements

JavaScript – Niveau Confirmé (Vidéo)

- Quantifieurs et options
- Les classes de caractères et les métacaractères
- Rappels sur les formulaires HTML
- Validation HTML des formulaires et limitations
- Validation JavaScript de formulaires HTML
- Présentation de l'élément canvas
- Dessiner des rectangles dans le canvas
- Dessiner des lignes dans le canvas
- Dessiner des arcs de cercle dans le canvas
- Créer des dégradés dans le canvas
- Insérer du texte et des images dans le canvas
- Rotations et translations dans le canvas
- Gestion du délai d'exécution en JavaScript
- Les cookies en JavaScript
- Gestion des erreurs en JavaScript
- Le mode strict en JavaScript
- Conclusion du cours JavaScript