

JAVASCRIPT - LES FONDAMENTAUX

JavaScript est un langage informatique qui permet de dynamiser les sites Internet. Il s'associe donc à l'HTML et au CSS dans la création des pages web. Avec Javascript, vous pourrez par exemple modifier l'apparence d'un contenu sans repasser par le serveur, animer des images, contrôler du contenu multimédia. Avec cette formation, faites l'acquisition des notions de base de JavaScript et améliorer votre employabilité.

Objectifs pédagogiques

Acquérir les notions de base de JavaScript

Exploiter les principaux frameworks

Etre capable d'exploiter Javascript pour dynamiser un site web.



Niveau Initiation



Tous publics



7h environ



Aucun prérequis



Sans audio description
ni sous-titrage

Matériel nécessaire

Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette

Une connexion Internet

Modalités d'évaluation des acquis

Auto-évaluation sous forme de questionnaires

Exercices sous formes d'ateliers pratiques

Questionnaire de positionnement & Evaluation à chaud.

Moyens pédagogiques et techniques

Accès au cours en ligne

Cours théorique au format vidéo

Accessible via un ordinateur ou une tablette

Assistance par téléphone et/ou email



FORMATEUR(ICE) :

Disposant de plusieurs années d'expérience
dans l'enseignement de cette discipline.



ACCESSIBILITE

Formations en distanciel accessibles aux
personnes à mobilité réduite

Audiodescription et sous titrage non disponibles

PROGRAMME

1. Avant de commencer ce cours
2. Orientation
3. Reprenons par la base
4. Les variables et les opérateurs
5. Demander des informations
6. Tout sur les fonctions
7. Exerçons-nous sur les fonctions
8. La logique avec JavaScript
9. Projet #1 - Calculatrice
10. Les fonctions et la logique
11. Exercice sur les fonctions récursives
12. Tout savoir sur les tableaux
13. Notions avancées
14. Utilisons le potentiel de JavaScript
15. Parlons du BOM (Browser Object Model)
16. Communiquons avec un site internet
17. Modifions le style de nos éléments
18. Projet #2 - Cas pratique
19. Les évènements
20. Exercices sur les évènements
21. Projet #3 - Générateur de citations
22. Projet #4 : Les formulaires et JavaScript
23. La programmation orientée objet
24. Projet #5 - Fight Simulator
25. Devenez maître du temps
Utiliser les API
26. Projet #6 - Une application météo
27. Utilisons les requêtes asynchrones
28. Stocker des données dans le navigateur
29. Projet #7 : Créer un thème qui se souvient
de nous
30. Et si on écrivait plus vite avec jQuery ?
31. Les inclassables
32. Projet #8 guidé - Application de météo
géolocalisée
33. Conclusion