

## JAVASCRIPT INITIATION

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

### Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier les éléments de base du langage JavaScript pour développer des éléments d'interaction DHTML (Dynamic HTML).

### Population visée

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant acquérir des notions de base sur le langage de programmation JavaScript.

### Pré-requis

Connaître et comprendre son environnement de travail. Connaître un minimum le langage HTML.

### Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

### Formateur

Formateur expérimenté spécialiste de la programmation Web.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.  
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.  
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).  
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.  
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

### Contenu

#### Introduction

- Qu'est ce que le Javascript : différence entre un langage de script et un langage compilé
- Le fonctionnement du langage : coté serveur, le transfert, coté client

#### La structure du langage

- Où et comment récupérer du code : méthodes de déclaration, méthodes de rappel, le pseudo-protocole Javascript
- Les niveaux d'imbrication des objets et les règles d'écriture
- Les variables : définition, manipulations, portées
- Les types : manipulations, méthodes, contraintes

#### Les fonctions

- Définition classique
- Fonctions avec variables

#### Les conditions

- Définition des opérateurs booléens
- Tables de vérité

#### Les tests

- Les instructions de prise de décision
- L'expression if
- L'expression for
- While, Break, Continue

#### Les boucles

- Les instructions de contrôle
- Boucle for
- Instruction while
- Saut inconditionnel
- Arrêt inconditionnel

#### Gestion des évènements

- Gestionnaires d'évènement disponibles en JavaScript
- La syntaxe de onmouseover
- La syntaxe de onmouseout

#### Différentes classes

- La classe Image : manipulations des images avec le code
- La classe Navigator : tests des navigateurs et de leurs extensions

#### Conclusion et travaux pratiques