

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