

JAVASCRIPT PERFECTIONNEMENT

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

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de découvrir les différentes approches de la programmation orientée objet en JavaScript.

Population visée

Développeurs.

Pré-requis

Une bonne maîtrise de JavaScript est nécessaire ou avoir suivi la formation JavaScript.

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

Rappel JS

- Le mot clé this
- Les fonctions anonymes
- Les callback
- Les closures

Introduction à la programmation objet

- Qu'est ce qu'un objet
- Définition des concepts de la programmation objet:
- La classe
- Les propriétés
- Les méthodes

Déclaration d'un objet en JS

- Avec le mot clé Object
- L'approche JSON
- La méthode avec fonction
- Déclaration avec prototype

L'héritage

- Méthode call et apply
- Par prototype
- Avec affectation des éléments
- Héritage multiple

Concept avancé de la programmation objet

- Déclaration de classe abstraite
- Déclaration de classe statique
- Déclaration d'interface

Introduction au design pattern

- Présentation des patterns
- Singleton
- Factory
- MVC