

Web partie 4

Merci de vous installer
par binôme de niveau
différent

SK

- Aussi appelé algorithmique. Mais qu'est ce que c'est?
 - Un algorithme est un code qui transforme un élément **a** en élément **b**.
 - Exemple de l'addition: a_1 et a_2 renvoie b le résultat de l'addition de a_1 et a_2
 - Exemple plus recherché et utile du mot de passe avec 3xMach1na&eg

- Insertion du javascript comme avec le CSS:
 - soit à l'intérieur d'une balise spécifique dans le `<head>`:

```
<script type="text/javascript">  
// mon code javascript  
</script>
```

- soit dans un fichier externe:

```
<script type="text/javascript" src="fichier.js"> </script>
```

Exercice 16: les alert JS

- Insérez le code javascript suivant à l'intérieur de votre page:

```
alert("Hello world");
```

- Résultat attendu: votre page doit afficher une pop-up « Hello World » lorsque vous l'ouvrez (ou la rechargez)

- Variable: élément dont la valeur peut varier en fonction du contexte. Ce « contexte » peut être:
 - des paramètres propre à mon site
 - des informations entrées par l'utilisateur
 - le résultat d'une opération
 - etc..
- Se définit de cette manière:
 - `var ma_variable = "valeur_de_ma_variable";`
 - exemple:
`var langueDuSite = "fr";`
`alert("Mon site est en langue"+ langueDuSite);`
affichera en pop-up: *Mon site est en langue fr*

Exercice 17: les variables en JS

- Modifier le code précédent en remplaçant « world » par une variable *mon_prenom* qui aura pour valeur votre prénom
- Référez-vous à l'exemple de la page précédente
- Résultat attendu: dans mon cas, ma page doit afficher une pop-up « Hello Thibault » lorsque vous l'ouvrez (ou la rechargez)

➤ Permet de rendre son site dynamique. Le site se comportera différemment selon les valeurs prises par le contexte (les variables).

➤ La structure si... alors... sinon...

```
if(condition){  
  // code qui s'exécute si la condition est réunie  
}  
else if(autre condition){  
  // code qui s'exécute si l'autre condition est réunie  
}  
else{  
  // code qui s'exécute si aucune condition n'est réunie  
}
```

➤ Exemple

```
var mon_chiffre = "4";  
if(mon_chiffre < 2){  
    alert("mon chiffre est plus petit que 2");  
}  
else if(mon_chiffre > 2){  
    alert("mon chiffre est plus grand que 2");  
}  
else{  
    alert("mon chiffre doit probablement être égal à 2");  
}
```


➤ Les fonctions encapsulent des morceaux de programme qu'on veut exécuter à un moment précis.

Elle se définit sous la forme:

```
function nomDeMaFonction(){  
    // code a exécuter  
}
```

➤ Cette fonction s'appelle de cette manière:

```
nomDeMaFonction()
```

Par exemple, *alert()*; est une fonction

- Les événements s'exécutent lorsqu'une action se produit
Par exemple, *onsubmit* s'exécute lorsque l'utilisateur clique sur le bouton d'envoi du formulaire

- A partir de l'exercice 16, imbriquez la popup dans une fonction qui sera appelée à l'envoi du formulaire
- Pour appeler la fonction: ajouter `onsubmit="return nomDeLaFonction()"`

- A partir de l'exercice précédent, afficher le contenu d'un champ lors du clic sur le bouton d'envoi
- Pour afficher le contenu d'un champ:
`document.forms["nomDuFormulaire"]
["nomDuChamp"].value;`

- A partir de l'exercice précédent, donner à un nouvelle variable nommée « entreeUtilisateur » la valeur du champ
- Pour assigner une valeur à une variable:
`var Mavar = document.forms...;`

➤ A partir de l'exercice précédent, afficher le contenu d'un champ seulement si le contenu vaut « 1 »

➤ Pour tester le contenu:

```
if(maVar == "valeur"){  
    alert(" maVar vaut valeur ");  
}
```

➤ A partir de l'exercice précédent, afficher le contenu d'un champ si le contenu vaut « 1 » et afficher « ne vaut pas 1 » dans les autres cas

➤ Pour tester le contenu:

```
if(maVar == "valeur"){  
    alert(" maVar vaut valeur ");  
}  
else{  
    alert(" maVar ne vaut pas valeur ");  
}
```

➤ A partir de l'exercice précédent, afficher le message « champ vide » si le champ n'est pas rempli

➤ Pour tester si une variable est nulle:

```
maVar == null
```

```
maVar == ""
```


➤ A partir de l'exercice précédent, afficher le message « champ vide ou 1 » si le champ n'est pas rempli ou vaut 1

➤ Pour tester deux conditions:

ET: && et OU: || (alt Maj L)

```
if( maVar == "valeur" || maVar ==  
"autreValeur" )
```

- A partir de l'exercice précédent, afficher le message « champ vide » si le champ est vide (nul ou vaut "")
- Le formulaire est maintenant fonctionnel !

La librairie JQuery <https://jquery.com/>

- Documentation officielle: <http://api.jquery.com/>
- Améliorez la transition de la page index à la page contact avec un de ces plugin jquery:
 - 1: <http://tympanus.net/Development/PageTransitions/>
 - 2: <http://tympanus.net/Development/FullscreenLayoutPageTransitions/>
 - 3: <http://tympanus.net/Tutorials/FullscreenBookBlock/>
 - 4: <http://tympanus.net/Development/DraggableDualViewSlideshow/>

Regardez du côté de:

- La programmation orientée objet
- Les design patterns
- L'architecture MVC

Annexe:

- Le framework AngularJS pour des SPA - applications monopage (adapté au mobile)
 - Tutoriel: <https://docs.angularjs.org/tutorial>
 - Documentation: <https://docs.angularjs.org/api>
- Cordova: application hybride (HTML, CSS et JS transformé en application native) cordova.apache.org/
- iOnic (Cordova + Angular): ionicframework.com/