



Initiation Javascript

Plan de cours



Durée :	5 jours , soit 35 heures.
Modalités :	formation présentielle
Validation :	évaluation du stagiaire par le formateur, attestation de suivi de stage
Niveau :	V
Public :	Salariés, demandeurs d'emplois, particuliers, TNS, étudiants
Moyens :	Un ordinateur par stagiaire, 1 à 2 écrans LCD par salle, support numérique, clé USB offerte
Pré-requis :	Connaissance du HTML, et si possible d'un langage de programmation.

Objectifs : Découvrir la philosophie du langage JavaScript, ainsi que ses principales fonctions.

Plan de cours proposé :

1. Présentation du Javascript

- . Insertion dans le code Html
- . Variables
- . Types de données
- . Opérateurs
- . Structures Conditionnelles
- . Fonctions
- . Objets

2. Javascript selon le navigateur

- . Spécificités
- . Détection

3. Le DHTML

- . Définition
- . Le DOM
- . Les Objets du Navigateur
- . Les Collections d'objets
- . Les gestionnaires d'Événements

4. L'objet String

- . La Concaténation de chaînes
- . La Recherche de caractères
- . Supprimer un caractère
- . Formatage Html d'une chaîne de caractères

5. Les tableaux

- . Créer un tableau
- . Utiliser les Index
- . Obtenir une partie d'un tableau
- . Inverser les éléments d'un tableau
- . Trier les données d'un tableau

6. L'objet Math

- . Générer un chiffre aléatoire
- . Arrondir une valeur

7. L'objet Date

- . Déterminer la date
- . Opérations sur les dates
- . Récupérer les valeurs d'un objet Date

8. Les Formulaires

- . Rappels sur les Formulaires HTML
- . Les Événements associés
- . La Collection des objets d'un formulaire
- . Vérifier un Champ de saisie
- . Vérification globale d'un Formulaire

9. Jouer avec les images

- . Les propriétés de l'objet image
- . La collection des objets images
- . Précharger les images

10. Tirer partie des calques

- . Créer un calque par JavaScript
- . Animer un calque
- . Menu déroulant

11. Les fenêtres

- . Contrôler la Navigation
- . Une fenêtre toujours Visible
- . Une fenêtre Popup
- . Animer une fenêtre
- . Redimensionner une fenêtre

12. Les Cookies

- . Ecrire un cookie
- . Lire un cookie