



## Résumé Java script

### Les commentaires :

Il y a deux manières d'écrire un commentaire.

- Les commentaires sur une seule ligne : ils se placent sur la fin de la ligne, après //  
*Exemple : //commentaire*

- Les commentaires sur plusieurs lignes :  
ils se placent entre /\* et \*/  
*Exemple: /\*commentaire\*/*

### Afficher une boîte de dialogue :

```
alert('Hello world');
```

### Demander une chaîne de caractère au visiteur

```
var age = prompt("Texte d'invite");
```

### Insérer du JavaScript dans une page HTML :

- Dans une balise HTML associer un événement qui va déclencher le script

*Exemple :* `<a href="#" onclick="alert('Bonjour !');"> lien </a>`

- Entre les balises `<script>` et `</script>` dans l'en-tête ou dans le corps de la page HTML

*Exemple :*

```
<script type="text/javascript">  
    alert('message');  
</script>
```

- Placer le code dans un fichier séparé d'extension.js

### Créer, modifier une variable

- Créer la variable

```
var nom;
```

- Modifier la valeur d'une variable

```
Nom=valeur ;
```

**Rq :**

On utilise les guillemets " (dits "double quotes") ou les apostrophes ' (dites "simple quotes") pour délimiter une chaîne de caractères. Si le JavaScript peut être placé directement dans une balise HTML on ne peut pas mettre de double quotes (ils sont déjà utilisés en HTML pour délimiter le script). On utilise donc les simple quotes.

### La concaténation

```
Age=18 ;
alert("Vous avez " + age + " ans") ; //affiche :vous avez 18 ans
```

### Les opérateurs

```
A =A+X // on ajoute X à la variable A
A+=X // on augmente la valeur de A de X
```

### Incrémentation / décrémentation

Lorsque l'on veut augmenter de 1 la valeur d'une variable (on dit incrémenter), par : **variable++;**

De même, pour décrémentation (diminuer la valeur de 1) une variable, le code est le suivant :

**variable--;**

### Déclaration d'une fonction

La déclaration d'une fonction dans l'en-tête de la page, entre les balises <head> et </head>.

```
function nomfonction( paramètres)
{
  Traitement ;
}
```

### Structures Conditionnelles

#### **If (condition)**

```
{ }
```

#### **Else**

```
{ }
```

#### **Rq sur les conditions:**

##### **On note :**

a==b si a et b sont égaux

a!=b si a et b sont différents

&& pour ET

|| pour OU

#### **switch(selecteur)**

```
{
  case valeur1: traitement;
    break;
  case valeur2: traitement;
    break;
  ...
```



```
    default: traitement;  
    break;  
}
```

## Les boucles

- **while**(condition)
 

```
{
  instructions
}
```
- **for**(initialisation ; condition ; incrémentation)
 

```
{
  instructions
}
```
- **do**

```
{
  instructions
}
```

**while**(condition);

**Break** : Elle arrête immédiatement la boucle dans laquelle elle se trouve (le script continue normalement, en reprenant juste après la boucle en question).

**Continue** : Lorsque l'instruction continue est rencontrée, toutes les instructions qui suivront seront ignorées, jusqu'à ce qu'on arrive à la fin des instructions de la boucle.

## La fonction isNaN

En effet, cette fonction renvoie :

- true si l'argument n'est pas un nombre ;
- false si l'argument est un nombre (ou bien une chaîne de caractères qui "est" un nombre : un nombre entre guillemets).

## Les méthodes de l'objet String :

Méthode	Exemple	Resultat
Ch.length	Ch=" bac"    p=ch.length	p=3
Ch.CharAt(i)	Ch= "bac"    x=ch.charAt(2)	x=a
Ch.IndexOf(c,p)	Ch= "internet" p=ch.IndexOf("net",0)	p=4
Ch.Substr(p,n)	Ch="internet"    p= Substr(4,3)	P= net

### **Rq :**

une chaîne de caractère commence par la position 0

Dans le cas des méthodes IndexOf et substr ne trouve pas une chaîne elles retournent -1.

Si la chaîne est vide length retourne 0.

## Les méthodes de l'objet Maths :

Méthode	Exemple	Resultat
Math.abs(x)	Y= Math.abs(-5)	Y=5
Math.round(x)	Y= Math.round(4,2)	Y=4
Math. Radom()	Y= Math. Radom()	Retourne nombre aleatoire entre 0 et 1
Math.sqrt(x)	Y= Math.sqrt(4)	Y=2
Math.eval(x)	Y= Math.eval(4+3)	Y=7



## Les formulaires

`<form methode=" " action name=" " onSubmit="function() " >`:  
pour déclencher une fonction avant de passer vers une autre page.

### Liste des propriétés :

name	Nom du formulaire
action	Adresse de la page suivante
method	Méthode d'appel du script (get ou post)

### Liste des événements :

onSubmit	Quand on clique sur bouton submit
onReset	Quand clique sur bouton reset

## L'élément INPUT :

### Liste des propriétés :

name	Nom du champ
type	type du champ text, button, radio, checkbox, submit, reset
value	Valeur
defaultvalue	Valeur par défaut du champ (utile avec reset)
size	Taille du champ
maxlength	Taille maximale du champ de type texte
checked	Case à cocher ou radio bouton coché ou non

### Liste des événements :

onFocus	Détecte la prise de focus
onClick	Détecte le clic souris (sur un bouton)
onChange	Détecte les changements

## L'élément SELECT

### Liste des propriétés

name	Nom de la liste
size	Nombre de lignes à afficher
selectedIndex	Retourne l'option coché

### Liste des propriétés de l'objet option

value	valeur
selected	Retourne vrai s'il est sélectionné

### Liste des événements :

onChange	Détecte la sélection d'une nouvelle ligne
onFocus	Détecte la prise de focus



## L'élément TEXTAREA

Liste des propriétés :

name	Nom de la zone
rows	Nombre de lignes
cols	Nombre de colonnes

Liste des événements :

onChange	Détecte le changement de contenu
onFocus	Détecte la prise de focus