

Pré-requis :

Aucuns

Méthodes pédagogiques et évaluation :

- Auto-évaluation sous forme de questionnaires ;
- Exercices sous formes d'ateliers pratiques ;
- Questionnaire de positionnement ;
- Evaluation à chaud.

Durée et lieu de formation :

7 Heures

Accessibilité

- Formations en distanciel accessibles aux personnes à mobilité réduite ;
- Audiodescription et sous titrage non disponibles ;
- Pour toute question d'accessibilité handicap, prendre contact avec nous.

Moyens pédagogiques :

- Notre technologie vous garantit une gestion autonome de tout votre dispositif e-learning, blended learning, classes virtuelles avec une prise en main immédiate et intuitive.
- Accès illimité à la plateforme de cours 24/7 ;
 - Cours théoriques au format vidéo ;
 - Formations accessibles via un ordinateur ou une tablette ;
 - Assistance technique par téléphone, chat et email ;
- Notre technologie garantit une simulation logicielle parfaite ne nécessitant aucune installation sur le poste de l'apprenant et consommant une très faible bande passante.

Matériel nécessaire

- Disposer d'un ordinateur, d'un smartphone ou d'une tablette avec une connexion Internet.
- Navigateur web : Google Chrome, Firefox.

OBJECTIFS

- Acquérir les notions de base de JavaScript ;
- Exploiter les principaux frameworks ;
- Etre capable d'exploiter Javascript pour dynamiser un site web.

PUBLIC

- Tous publics.

PROGRAMME

- Partie 1 : Avant de commencer ce cours
- Partie 2 : Orientation
- Partie 3 : Reprenons par la base
- Partie 4 : Les variables et les opérateurs
- Partie 5 : Demander des informations aux utilisateurs
- Partie 6 : Tout sur les fonctions
- Partie 7 : Exerçons-nous sur les fonctions
- Partie 8 : La logique avec JavaScript
- Partie 9 : Projet #1 - Calculatrice
- Partie 10 : Les fonctions et la logique
- Partie 11 : Exercice sur les fonctions récursives
- Partie 12 : Tout savoir sur les tableaux
- Partie 13 : Notions avancées sur les fonctions JavaScript
- Partie 14 : Utilisons le potentiel de JavaScript
- Partie 15 : Parlons du BOM (Browser Object Model)
- Partie 16 : Communiquons avec un site internet
- Partie 17 : Modifions le style de nos éléments
- Partie 18 : Projet #2 - Pratiquons tout ce que nous venons de voir !
- Partie 19 : Les événements (le clic, le double-clic, etc)
- Partie 20 : Exercices sur les événements
- Partie 21 : Projet #3 - Générateur de citations
- Partie 22 : Projet #4 guidé : Les formulaires et JavaScript
- Partie 23 : La programmation orientée objet
- Partie 24 : Projet #5 - Fight Simulator
- Partie 25 : Devenez maître du temps
- Partie 26 : Utiliser les API
- Partie 27 : Projet #6 - Une application météo
- Partie 28 : Utilisons les requêtes asynchrones, Callbacks & Promises
- Partie 29 : Stocker des données dans le navigateur avec JavaScript
- Partie 30 : Projet #7 : Créer un thème qui se souvient de nous
- Partie 31 : Et si on écrivait plus vite avec jQuery ?
- Partie 32 : Les inclassables
- Partie 33 : Projet #8 guidé - Application de météo géolocalisée
- Partie 34 : Conclusion