



# JavaScript : Initiation

Durée 2 jour(s) (INIT-JAVASCRIPT-02)

Apprendre et développer en JavaScript

## Description

Le langage JavaScript est devenu incontournable au fil des années, que ce soit dans les navigateurs internet ou côté serveur avec Node.js. La formation "Initiation au JavaScript" s'adresse aux développeurs ayant peu ou pas de notions en JavaScript et souhaitant s'y initier. La formation s'adresse autant aux développeurs Web qu'aux développeurs backend. Au cours de ces 2 jours de formation, vous découvrirez les bases du langage ainsi que ses subtilités comme la programmation asynchrone et fonctionnelle.

### Formation animée en présentiel

La formation en présentiel se déroule sur des jours consécutifs

### Formation disponible en mode "formation à distance"

La formation à distance peut se dérouler sur des jours consécutifs ou se décomposer en demies journées

## Objectifs

- Appliquer les principes de base du langage JS (types, variables, fonctions, objets, ...)
- Connaître et appliquer les principes de la programmation asynchrone et fonctionnelle
- Utiliser des bibliothèques externes

### Public

- Webmaster
- Développeur

### Prérequis

Aucun

### Répartition

50% Théorie, 50% Pratique

## Evaluations des acquis

L'évaluation des acquis de la formation se fera en séance au travers d'ateliers, d'exercices et/ou de travaux pratiques. Dans le cas d'une formation officielle éditeur, veuillez nous consulter afin que nous vous fassions part des modalités d'évaluation.

A l'issue de la formation, vous sera transmis une évaluation à chaud de l'action de formation qui vous permettra de nous faire part de vos retours quant à votre expérience apprenant avec Zenika.

## Ressources pédagogiques

Les ressources pédagogiques proviennent de productions des équipes Zenika et/ou de la documentation éditeur dans le cas d'une formation "Officielle". Les documents sont en français ou en anglais.

## RQTH et ma formation Zenika

Si vous êtes sujet à un handicap, prenez contact avec nos équipes pour que nous puissions définir ensemble comment nous pourrions aménager la session afin que vous puissiez vivre une expérience en formation inchangée.

## Programme

### Types de données et variables

- Instructions et syntaxe
- Types de données
- La coercition
- Les variables
- Les opérateurs
- Structures de contrôle

### Les fonctions

- Déclaration d'une fonction
- Particularités des fonctions
- Gestion des paramètres

### Les objets

- Définition et création
- Propriétés
- Constructeurs
- Prototype et héritage
- Objets prédéfinis

### Les tableaux

- Déclaration
- Accès aux données
- Tableaux multidimensionnels
- Méthodes sur les tableaux

### Fonctions avancées

- Programmation fonctionnelle
- Visibilité des variables
- Mot clé this
- Closures
- Programmation asynchrone
- Gestion des erreurs
- Gestion de la mémoire
- Format JSON

### Les bibliothèques indispensables

- Underscore
- Moment