

Les commentaires. Il est important de commenter vos programmes !

// Le reste de la **ligne** qui suit un // est un commentaire.

/* Est pris comme commentaire, tout ce qui suit jusqu'aux deux symboles : */

Définition d'une nouvelle variable :

var nom_de_variable = valeur par défaut; // commentaire indiquant sa signification.

Pour plus de clarté, une variable commence par des lettres en minuscules indiquant le type de variable, suivit d'un nom qui caractérise la variable et qui commence par une majuscule.

Exemples (en gras les minuscules indiquant le type de variable) :

- **var nEntier** = 17; // **n** indique que la variable contient un **entier**.
- **var vNombre_a_virgule** = 3.14159265; // **v** pour un nombre à **virgule**.
- **var fBoolean** = true; // **f** pour une valeur **logique**, soit vraie, soit fausse.
- **var strChaine** = "Ceci est un string"; // **str** pour une chaîne de caractères
- **var dtDate** = new Date(); // **dt** pour une date
- **var anTableau_d_entiers** = [2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29]; // **a** pour un **array**.
- **var astrJours** = ["lundi", "mardi", "mercredi", "jeudi", "vendredi", "samedi", "dimanche"];
- **var anTableau_a_definir** = []; // on peut ajouter de nouveaux éléments au tableau.
- **var oObjet** = new Nouvelle_objet; // **o** pour un **objet**;

Affectation ou assignation :

variable = expression;

Exemple :

```
vPerimetre = 3.1415 * 2 * vRayon;
```

Une **expression arithmétique** peut contenir des opérateurs et des fonctions.

Opérateurs arithmétiques :

+ - * / pour additionner, soustraire, multiplier, diviser.

% pour le reste de la division d'un nombre entier par un autre.

Exemple :

```
nReste = 26 % 7;
```

// nReste contiendra 5, car "26 divisé par 7" donne 3 avec 5 comme reste.

Opérateurs logiques pour des comparaisons.

var1 == var2 // test si var1 **est égale à** var2, retourne **true** si l'égalité est satisfaite, **false** sinon.

var1 != var2 // test si var1 **est différent de** var2, retourne **true** si oui, **false** sinon.

var1 < var2 // test si var1 **est plus petit que** var2, retourne **true** si oui, **false** sinon.

var1 <= var2 // test si var1 **est plus petit ou égale à** var2, retourne **true** si oui, **false** sinon.

var1 > var2 // test si var1 **est plus grand que** var2 ...

var1 >= var2 // test si var1 **est plus grand ou égale à** var2 ...

Opérateurs logiques entre des grandeurs true (vraie) et false (faux).

fV1 && fV2 // est **true** si fV1 **et** fV2 sont **true** tous les deux.

fV1 || fV2 // est **true** si fV1 **ou** fV2 **ou** les deux sont **true**.

// fV1 et fV2 peuvent être une comparaison vue ci-dessus, mise entre des parenthèses.

Exemple :

```
fT = (nNbr == 1) || (nNbr % 2 == 0);
```

// fT est **true** si nNbr égale 1 ou est divisible par 2.

Opérateurs sur des chaînes de caractères (string)

```
var strS = "début" + " fin"; // strS contiendra "début fin".
```

Test : Si ... sinon.

```
if (grandeur logique) { liste d'instructions séparées par des ; }  
else { autre liste d'instructions séparées par des ; } // le else est optionnel.  
// La grandeur logique est généralement le résultat d'une opération logique, vue ci-dessus
```

Boucle for.

```
for (nVar=valeur_initiale; opération_logique; modification de nVar) {  
  liste d'instructions séparées par des ; }
```

Exemple :

```
nSum1 = 0; nSum2 = 0;  
for (nVar=1; nVar <= 17; nVar++) {  
  nSum1 = nSum1 + nVar;  
  nSum2 = nSum2 + nVar * nVar;  
}
```

// Fait varier nVar de 1 à 17 en ajoutant 1 à chaque passe et effectue deux instructions à chaque fois.

Boucle while.

```
while (opération logique) { liste d'instructions séparées par des ; }  
// Tant que l'opération logique donne un résultat true, effectue la liste d'instructions.
```

Exemple :

```
var nVar = 7;  
while (nVar > 1) {  
  if (nVar % 2 == 0) { nVar = nVar / 2; }  
  else { nVar = 3*nVar + 1; }  
}
```

// Tant que nVar est supérieur à 1, effectue le test, qui modifiera la variable nVar.

// Attention, si l'opération logique donne toujours true, le programme restera dans la boucle

// indéfiniment et on dit dans ce cas que "le programme est bugué !"

Boucle do while

```
do { liste d'instructions séparées par des ; }  
while (opération logique);  
// Répète la liste d'instruction, tant que l'opération logique donne un résultat true.
```

Exemple :

```
var nVar = 7;  
do {  
  if (nVar % 2 == 0) { nVar = nVar / 2; }  
  else { nVar = 3*nVar + 1; }  
}
```

```
while (nVar > 1);
```

// Effectue les instructions, tant que nVar est supérieur à 1

// La boucle "do while" est très similaire à la boucle "while".

// Elle effectue simplement le test à la fin des instructions et non au début.

Les fonctions.

```

function nom_de_fonction ( paramètre_1, paramètre_2, ... , paramètre_N) {
//=====
  liste d'instructions séparées par des ;
  return un_résultat; // optionnel
} // nom_de_fonction

```

Les fonctions permettent de regrouper une liste d'instructions que **l'on désire exécuter plusieurs fois**, avec des paramètres différents.

Fréquemment, elles retournent un résultat avec l'instruction : **return**.

Les variables déclarées dans la liste d'instructions de la fonction ne sont pas utilisables à l'extérieur de la fonction et n'influence aucune variable à l'extérieur de celle-ci. On dit que ces **variables sont locales**.

Exemple :

```

function Puissance(vNb, nPuissance) {
//=====
// Retourne vNb à la puissance nPuissance
// nPuissance doit être un entier

var nn = 0; // pour boucler
var vPuis = 1; // vNb mis à la puissance nPuissance

for (nn=1; nn<=nPuissance; nn++) {
  vPuis = vPuis * vNb;
}
return vPuis;
} // fin de Puissance

// utilisation de la fonction.
var vNb = 2; var nn = 0;
for (nn = 0; nn <=10; nn++) { Display(vNb + " ^" + nn + " = " + Puissance(vNb, nn)); }
//-----

```

Quelques fonctions standards, utiles :

alert(une chaîne de caractères); affiche une boîte de dialogue avec la chaîne de caractères.

parseInt(une chaîne de caractères) donne le nombre entier représenté par la chaîne de caractères.

parseFloat(une chaîne de caractères) donne le nombre à virgule représenté par la chaîne de caractères.

Math.floor(nombre) donne la partie entière du nombre.

Math.round(nombre) arrondi à l'entier.

Math.abs(nombre) pour la valeur absolue.

Math.sqrt(nombre) donne la racine carrée du nombre.

Math.sin(angle en radians) **Math.cos**(angle en radians) **Math.tan**(angle en radians)

Math.sin(angle en degrés * **Math.PI / 180**) pour calculer le sinus d'un angle en degrés.

Math.asin(nombre) donne l'arcsinus du nombre, qui doit être entre -1 et 1.

Math.acos(nombre) et **Math.atan**(nombre) sont similaires.

Math.log(nombre) donne le logarithme naturel du nombre.

Math.log(nombre) * **Math.LOG10E** donne le logarithme en base 10 du nombre.

Math.exp(nombre) donne e^{nombre}

Math.pow(x, y) donne x^y

Math.random() donne un nombre aléatoire entre 0 et 1.

Tapez **Math.** et vous verrez beaucoup de choix dans Netbeans.

strNb = nombre.toFixed(2); // transforme le *nombre* en un string *strNb* avec 2 décimales.

typeof(variable); // indique le type de la variable, nombre, string, array, boolean, objet

Number(strNb); // transforme le string *strNb* en un nombre.

String(nombre); // transforme le *nombre* en un string.

Quelques instructions javascript très utiles pour faire le lien avec le code HTML.

```

var oObjet = document.getElementById("id_du_style_de_l_objet");
// Récupère une variable qui contient de l'information sur l'objet, telle que :

oObjet.value // sa valeur, typique pour un champ texte
oObjet.style.left // la gauche de sa position
oObjet.style.top // le haut de sa position
oObjet.style.width // sa largeur
oObjet.style.height // sa hauteur
oObjet.style.zIndex // lit ou modifie la valeur du champ z-index
oObjet.style.visibility // = "visible" ou = "hidden"

oObjet.style.xxx // xxx est un champ du style. Il y en a beaucoup.

document.getElementById("idObjet").innerHTML = "nouveau code HTML";
// Permet de changer le code HTML d'une section <div> ... </div> ou <span> ... ou autre.

```

Quelques tests d'événements :

```

onclick = "action à effectuer si on click sur l'objet"
ondblclick = "action à effectuer si on double click sur l'objet"
onmouseover = "action à effectuer si la souris arrive sur l'objet"
onmouseout = "action à effectuer si la souris part de l'objet"
onmousemove = "action à effectuer si la souris bouge sur l'objet"

```

Liste d'autres événements :

```

onabord ; onblur ; onchange ; onclick ; ondblclick ; ondragdrop ; onerror ; onfocus ; onkeydown ;
onkeypress ; onkeyup ; onload ; onmousedown ; onmousemove ; onmouseout ; onmouseover ;
onmouseup ; onreset ; onresize ; onselect ; onsubmit ; onunload.

```

Le **timer** (minuteur) est utile pour répéter une action régulièrement.

c.f. http://www.juggling.ch/zgisin/a2015_oc3/ pour un exemple. (voir Page240...html)

```

nTimerID = setInterval("Compteur()", 200); // pour démarrer le Timer
// A intervalle de toutes les 200 millisecondes, la fonction "Compteur()" sera appelée.

```

```

clearInterval(nTimerID); nTimerID=0; // pour arrêter le Timer
// arrête l'appelle régulier à la fonction "Compteur()".

```

Plus de documentation et d'exemples sous : <http://www.juggling.ch/gisin/bgweb>

Quelques fonctions globales dans :

```

http://www.w3schools.com/jsref/default.asp pour LA référence Javascript.
http://www.w3schools.com/jsref/jsref\_obj\_global.asp pour des fonctions globales
http://www.w3schools.com/jsref/jsref\_obj\_math.asp pour des fonctions mathématiques.
http://www.w3schools.com/jsref/jsref\_obj\_string.asp pour des opérations sur des chaînes de caractères
http://www.w3schools.com/jsref/jsref\_statements.asp pour des commandes
http://www.w3schools.com/jsref/jsref\_obj\_date.asp pour des dates ou mesure de temps
http://www.w3schools.com/jsref/jsref\_obj\_array.asp pour des tableaux : "array"

```

L'objet **Window** et les fonctions globales associées et plusieurs propriétés intéressantes (taille, position, etc.).

http://www.w3schools.com/jsref/obj_window.asp

L'objet **Document** : http://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_document.asp