

Formation Prototype

Durée :	2 jours
Public :	Webmasters avec de bonnes connaissances HTML et Javascript
Pré-requis :	Connaissance de JavaScript, DOM, CSS
Objectifs :	Maîtriser l'utilisation de la bibliothèque Prototype - Simplifier les appels AJAX
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	SIT672-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

Présentation de Prototype : objectifs, alternatives
Cas d'utilisation
Vue globale de la librairie
Cohabitation avec d'autres frameworks

Atelier : Mise en place de Prototype.js - gestion des conflits avec les autres frameworks

Le coeur de Prototype

Notions d'objets, création de classes
Héritage : définition, utilisation
Modification du prototype d'une classe
Manipulation de chaînes de caractères
Gestion des dates, intervalles
Tableaux et collections Exécution périodique Utilisation des expressions régulières Fonctionnement standard de la classe Fonction

Atelier : Multiples scénarios d'utilisation de fonctions Prototype.js - création de classes et utilisation

Interfaces utilisateurs avec Prototype

Gestion des éléments de la page (DOM) : manipulation, création
Simplification de l'accès aux éléments de la page
Extension de la classe ELEMENT
Traitement des formulaires HTML
Gestion des styles CSS avec Prototype
Gestion des événements

Atelier : Manipulation de pages webs : éléments, styles, validation de formulaires, comportements, menus

Notions avancées

Communication asynchrone/synchrone
Mise en oeuvre d'AJAX
AJAX avec Prototype
Chargement de pages et injection de code
Compatibilité avec les autres frameworks
Script.aculo.us et Prototype

Atelier : Requêtes AJAX et effets visuels