

Formation Javascript/EcmaScript : Approfondissement

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 225,00 € HT (standard) 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Développeurs Web - Webmasters - Intégrateurs
■ Pré-requis :	Connaissance en HTML et CSS, Javascript Initiation
■ Objectifs :	Apprendre et maîtriser le DOM et l'Ajex
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	SIT100355-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,68 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.

■ Accessibilité :

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Aller plus loin avec les objets

Le prototypage
Déclaration de méthodes
L'association d'objet rapide (`Object.assign()`)
Les chaînes de caractères et les dates
Les méthodes associées aux chaînes de caractères
La classe Math
Internationalisation: format de dates et monétaires

Utiliser les syntaxes de classe

Déclaration de Classe
Constructeur et accesseur
Les variables et méthodes de classe (static)
Héritage
Iterator et Generator
Les collections (Set et Map)

Atelier : Créer le jeu du chifumi en orienté objet

Exploiter les traitements asynchrone avec les promesses

Définition
Créer une promesse
Les fonctions `resolve()` et `reject()`
Attacher nos callbacks à une promise (`then()`, `catch()`)

Atelier : Récupérer des données à l'aide de Promesse

Dialoguer avec un serveur (Ajax, XMLHttpRequest)

Principe de communication asynchrone
Instancier et préparer un objet XMLHttpRequest
Gestion des erreurs
Barre de progression

Protocole HTTP, méthodes et status

Sérialisation et désérialisation de données

Utilisation des données: Le format XML, le format JSON

Atelier : Soumettre et lire des données provenant d'une API REST