



Un script JS

- Développement Web 420-427-RK
- Par Emeric Depierroz



Le script

Introduction

```
/*Constante : nom de l'url*/
const Page = window.location.pathname.substring(1);1
console.log(Page);

/*Création d'un tableau*/
let MenuPrincipal = [];2

/*Création d'objets*/3
let Item = {'nom':'Item','url':'item.html','ordre':2};
let Article = {'nom':'Article','url':'article.html','ordre':1};
let Tarif = {'nom':'Tarif','url':'tarif.html','ordre':3};
let Menu = {'nom':'Menu','url':'menu.html','ordre':5};
let Utilisateur = {'nom':'Utilisateur','url':'utilisateur.html','ordre':4};

/*Ajout d'un objet dans un tableau*/4
MenuPrincipal.push(Item);

/*Ajout d'objets dans un tableau*/4b
MenuPrincipal.push(Article, Tarif, Menu, Utilisateur);

/*Tri des objets du tableau par l'attribut d'objet "ordre"*/5
MenuPrincipal.sort(function(a, b){return a.ordre - b.ordre});
```

1 Création d'une variable de type « const »

2 Création d'un tableau vide

}

3 Création d'objets

4 Insertion d'un élément dans un tableau

4b Insertion de plusieurs éléments dans un tableau

5 Tri des éléments d'un tableau d'objets

2 Document.createElement() créé un objet HTML qui ne s'affiche nulle part : il existe dans le DOM

4 On ajoute des classes à notre objet

6 Console.log() donne des infos sur l'exécution de notre script

8 On ajoute ou modifie des attributs non défini dans les standards HTML

11 On insère les éléments dans notre « arborescence »

```
/*Construction du menu*/
function ConstructionDuMenu(menu) 1
{
    /*Création d'un objet "ul"*/
    2let ul = document.createElement('ul');
    /*Attribut ID de l'objet*/
    ul.id="menu-footer-ul";3
    /*Ajout d'une classe (ou plusieurs)*/
    4ul.classList.add('navbar-nav','me-auto','mb-2','mb-lg-0');
    /*Boucle sur tous les éléments du tableau*/
    for(let i = 0; i < menu.length;i++)5
    {
        /*Affichage en mode console*/
        6console.log(menu[i].nom)
        /*Création d'un objet "li"*/
        var li = document.createElement('li');
        li.classList.add('nav-item');
        /*Création d'un objet "a"*/
        var a = document.createElement('a');
        a.classList.add('nav-link');
        /*Ajout d'une classe conditionnelle à la page*/
        if(menu[i].url == Page)7
        {
            /*Ajout d'une classe */
            a.classList.add('active');
            8a.setAttribute('data-page',i);
        }
        else /*lien vers la page souhaitée*/
        {
            /*Attribut href de l'objet*/
            a.href = menu[i].url;
        }
        /*Texte dans la balise "a"*/
        a.innerHTML = menu[i].nom;9

        /*insertion de a dans li*/
        10li.appendChild(a);
        /*insertion de li dans ul*/
        ul.appendChild(li);
    }
    /*insertion de ul dans nav*/
    document.getElementById('menu-footer').appendChild(ul);11
}
```

1 Le ou les paramètres de la fonction n'ont pas de type

3 On ajoute ou modifie des attributs déjà défini dans les standards HTML

5 Boucle sur un objet

7 If : condition

9 innerHTML n'est pas une fonction mais un attribut

10 On insère notre élément principal pour l'afficher sur la page

/*Appel de la fonction*/

ConstructionDuMenu(MenuPrincipal);

Au terme du script, on appelle la fonction :
NomDeLaFonction(paramIn)



Ce qu'il est important de retenir (et de comprendre) : en Javascript, TOUT est objet

Les concepts, notions abordées et à approfondir :

- DOM ([documentation](#))
- Windows et document ([documentation](#))
- Les types de variables ([documentation en](#))
- Les fonctions ([documentation](#))
- Le tableau array [...] : création et manipulation ([documentation](#))
- L'objet {...} : création et manipulation ([documentation](#))
- Les conditions et les boucles ([documentation](#))



Références

javascript:

<https://www.w3schools.com/js>

<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript>