

## Formation Javascript/EcmaScript : Approfondissement

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Développeurs Web - Webmasters - Intégrateurs
<b>Pré-requis :</b>	Connaissance en HTML et CSS, Javascript Initiation
<b>Objectifs :</b>	Apprendre et maîtriser le DOM et l'Ajax
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	SIT100355-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,68 / 5

### 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**