Différence entre var et let

Caractéristique	`var`	`let`
Portée	Globale si déclarée en dehors d'une fonction. Fonctionnelle si déclarée dans une fonction.	Bloc (restreinte à l'accolade {} où elle est déclarée).
Hoisting	Hoistée en haut du contexte mais initialisée à undefined.	Hoistée mais non initialisée (ReferenceError si utilisée avant déclaration).
Déclaration multiple	Possible dans le même scope.	Impossible (Erreur si redéclarée dans le même scope).
Réassignation	posible	possible

Commentaires

```
// Commentaire sur une ligne
/ Commen taire sur plusieurs lignes /
```

Déclaration des variables

portée globale de variable

```
var x=5;
```

portée locale de variable

```
let y=10;
```

constante

```
const z=15;
```

Types de données

Chaîne de caractères

```
let str = " Hel lo";
```

Nombre

```
let num = 42;
```

Booléen

```
let bool = true;
```

Tableau

```
let arr = [1, 2, 3];
```

Objet

```
let obj = {nom: " Ali ", age: 25};
```


Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

Opérateurs

Opérateurs arithmétiques

+, -, , /, %, *

Opérateurs de comparaison

==, ===, !=, !==, >, <, >=, <=

Opérateurs logiques

&&, ||, !

Différence entre == et ===

* == est l'égalité abstraire , elle fait comparer **les valeurs** des 2 objets

Si les 2 objets sont de types différents , elle tente de faire une conversion automatique -> on peut avoir des résultats inattendus à cause de cette conversion automatique

* === est l'égalité stricte , elle fait comparer **la valeur** et **le type** des 2 objets -> plus prévisible

Structure de contrôle conditionel

```
if (x > 10) {
        con sol e.l og( "x est grand");
} else if (x === 10) {
        con sol e.l og( "x est 10");
} else {
        con sol e.l og( "x est petit");
}
```

Structure de contrôle switch

```
switch (jour) {
       case " lun di":
                con sol e.l og( " Début de semain e");
                break;
       case " ven dre di":
                con sol e.l og( "Fin de semain e");
```


Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

Structure de contrôle switch (cont)

```
>        break;
    default:
        console.log("Jour normal");
}
```

Boucles

```
for (let i = 0; i < 5; i++) { console.log(i); }
while (x < 10) { x++; }
do { x++; } while (x < 10);
```

Méthodes de déclaration de fonctions

Méthode classique

```
function additi on( a,b ){r eturn a+b;}
```

Fonctions fléchées (arrow-functions)

```
const addition = (a, b) => a + b;
```

Fonction anonyme auto-exécutée

```
(fonct ion (){ con sol e.l og( " Exé cutée immédi ate men t!") ;})();
```

DOM - Sélection des élements

Sélectionner par ID

`docume nt.g et Ele men tBy Id( " id");` retourne un unique élement

Sélection par classe

`docume nt.q ue ryS ele cto r(".c la sse ");` retourne un tableau des élements de cette classe dans `document`

Sélection par balise

`docume nt.g et Ele men tsB yTa gNa me( " tag _na me")` retourne un tableau des élements dans `document` de ce tag

Utilisation du querrySelector

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com