

WEB DESIGNER UI/UX

Approche développement frontend

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

L'étudiant sera capable,

face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquate, et en respectant les normes et standards en vigueur,

à l'aide d'un outil approprié :

- ◆ d'identifier, dans une application web, les éléments impliquant l'usage d'un script client ;
- ◆ d'analyser un script client en termes de:
 - définition des variables,
 - structures conditionnelles et itératives,
 - fonctions,
 - structures interactives (gestion des évènements,...),
 - ...
- ◆ d'exploiter un script client dans une application web ;
- ◆ de modifier ou de créer un script et de l'intégrer dans une application web ;
- ◆ de décrire et de caractériser objets, propriétés et méthodes ;
- ◆ d'identifier les évènements et les objets impliqués dans une séquence interactive ;
- ◆ de mettre en œuvre une séquence interactive en implémentant un gestionnaire d'évènement ;
- ◆ d'utiliser, dans le langage choisi, les variables, les structures conditionnelles, les structures itératives, les tableaux, l'affichage dans une page web,... ;
- ◆ d'exploiter le côté orienté objet du langage choisi (les classes prédéfinies et leurs composants) ;
- ◆ de recourir à bon escient à la documentation disponible.



MODULE 1 — Comprendre comment une page devient interactive

MODULE 2 — Rendre une interface réactive (DOM & événements)

MODULE 3 — Donner une logique à l'interface

MODULE 4 — Structurer des données pour une interface

MODULE 5 — Manipulation avancée du DOM

MODULE 6 — Structurer des données complexes (Objets & tableaux d'objets)

MODULE 7 — Bootstrap + JavaScript

MODULE 8 — Exercices récapitulatif

EVALUATION - <https://www.brunomartin.be/cours/grilleapprochefront.pdf>

Face à une structure informatique opérationnelle connectée à Internet, disposant des logiciels appropriés et de la documentation nécessaire, en utilisant le vocabulaire technique et l'orthographe adéquate, en respectant les normes et standards en vigueur,

et au départ d'un cahier des charges contenant un projet d'application web interactives :

- ♦ de développer une solution répondant aux consignes/objectifs du cahier des charges en développant et exploitant une bibliothèque tierce (*bootstrap*).

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- ♦ le niveau de pertinence technique du code en relation avec les consignes du cahier des charges : l'optimisation du code et la pertinence des commentaires;
- ♦ le niveau de pertinence des choix techniques des outils d'aide à l'optimisation du code (bundler, ...)
- ♦ le niveau de lisibilité du code, (facilité de partage, indentation, conventions et respect des bonnes pratiques d'écriture, ...)
- ♦ le degré d'autonomie atteint dans l'exploitation et l'utilisation de la documentation référencée.

