

Réf : ET_DEV_4ANG

Angular 4

Le framework JavaScript de Google

Objectif

Angular est un framework JavaScript développé par Google qui permet de développer des pages web.

L'ensemble de ressources proposé s'adresse aux développeurs qui souhaitent se lancer dans le développement d'applications web dynamiques avec le Angular en version 4.

Public	Prérequis	Durée estimée pour le suivi des modules indispensables
Développeurs	Un minimum de connaissances sur le fonctionnement du web et sur les langages HTML, CSS et JavaScript est nécessaire.	8 à 10 heures

Contenu pédagogique

► Les modules indispensables

Angular 4 - Développer des applications web robustes avec JavaScript



Vidéo

Ce module vous propose la consultation d'une vidéo d'une durée de 2h06.

- **Introduction**
 - Présentation d'Angular 4
 - Différences avec AngularJS
 - Pourquoi Angular 4 ?
 - Installation du poste de développement
- **Prise en main d'Angular 4**
 - Mise en place d'Angular
 - Binding et expressions
 - Création d'un composant
 - Utilisation des directives de base
 - Création d'une page de recherche
- **Mise en place de services**
 - Services et injection de dépendances
 - Programmation réactive
 - Interaction avec un serveur HTTP
- **Navigation**
 - Mise en place de la navigation
 - Passage de paramètres entre les pages

Angular - Développez vos applications web avec le framework JavaScript de Google



Livre

Ce module vous propose la consultation d'un support de cours numérique.

- Introduction
- Ma première application
- Fondamentaux d'Angular
- TypeScript
- Angular CLI
- Les composants
- Les services
- L'injection de dépendances
- Le requêtage http
- Les interactions utilisateur
- Les formulaires
- Le routage
- Les directives
- Tester son application
- Le cross-platform avec Angular
- Pour aller plus loin

► Le module en complément

Apprendre à développer avec JavaScript (2e édition)



Livre

Ce module vous propose la consultation d'un support de cours numérique.

- Présentation du langage JavaScript
- Développement à partir d'algorithmes
- Bases du langage JavaScript
- Conditionnement des traitements
- Traitements itératifs (boucles)
- Tableaux
- Procédures et fonctions
- Approche "objet" en JavaScript
- Objets de base de JavaScript
- Saisie de données via des formulaires
- Modèle DOM
- Exploration de flux XML via DOM
- Gestion des cookies en JavaScript
- Stockage local de données
- Stockage distant (Ajax - PHP - MySQL - XML)
- Stockage distant (Ajax - PHP - MySQL - JSON)
- Géolocalisation
- Dessin (HTML5 CANVAS)
- Graphiques de gestion
- Framework AngularJS
- EcmaScript 6
- Framework Node.js
- Serveur de données Mongo DB
- Accès à un serveur Mongo DB depuis Node.js
- Accès à un serveur Node.js depuis AngularJS