



CATALOGUE DE FORMATIONS

2021



▶▶▶ Sommaire

SITE INTERNET / E-COMMERCE

▶▶▶	WordPress	128
▶▶▶	WordPress + WooCommerce	132

DÉVELOPPEMENT WEB / WEB MOBILE

▶▶▶	Programmation HTML/CSS	165
▶▶▶	Programmation PHP/SQL	167
▶▶▶	Programmation JAVASCRIPT	169
▶▶▶	Programmation JQUERY	171
▶▶▶	Programmation BOOTSTRAP	173
▶▶▶	Programmation GITHUB	174
▶▶▶	Programmation SASS	175
▶▶▶	Programmation PYTHON	176
▶▶▶	Programmation BASH	177
▶▶▶	Programmation HTTP / Réseau / Sécurité	178



SITE INTERNET / E-COMMERCE

WordPress

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **WordPress**, vous pourrez en **16 modules** apprendre et maîtriser les outils et fonctionnalités de base de Wordpress, réaliser des sites web aux thèmes personnalisés et des blogs en ligne.

Temps moyen de formation

15 heures sur 2 semaines, soit 7 heures et 30 minutes par semaine

Système d'évaluation

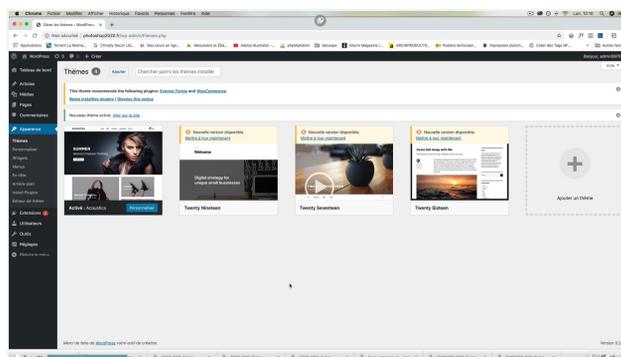
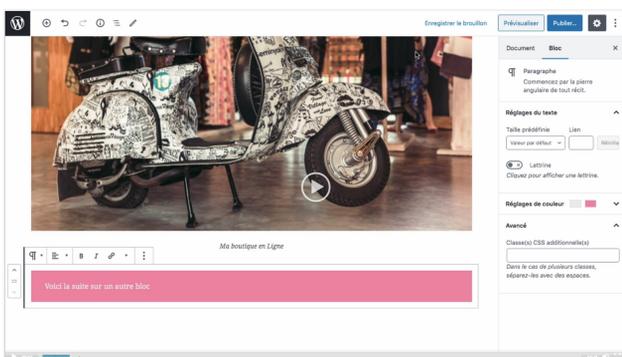
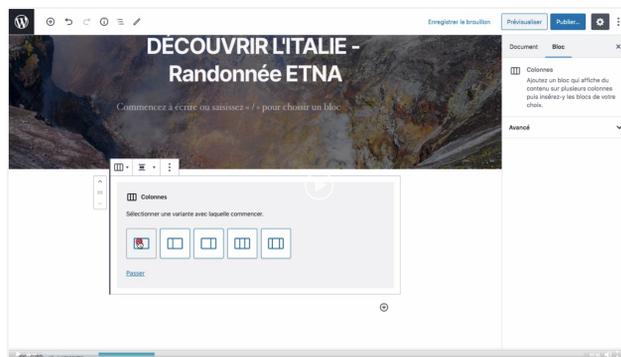
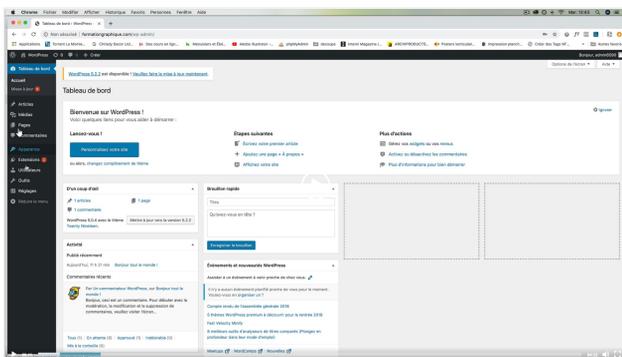
NON

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC, smartphone

Technologie

- Vidéo
- Norme SCORM





▶▶▶ **Détail formation : WordPress**

01 - Acheter son hébergement et son nom de domaine

- Aller sur OVH
- Passer la commande OVH
- Finalisation de la commande

02 - L'interface de WordPress

- Connexion à l'interface
- Réglage général
- Réglage de la lecture / écriture
- Réglage des discussions
- Réglage des Médias

03 - Apparence - La gestion du thème

- Présentation
- Mettre à jour WordPress
- Les différents thèmes
- Choix du thème
- Les paramètres de personnalisation : le titre
- Titre et logo du site
- Changer le Header
- Fin des paramètres de WordPress

04 - Créer des PAGES avec GUTENBERG

- Télécharger Gutenberg (si besoin)
- Présentation de Gutenberg
- Commencer à écrire un texte
- Ecrire du texte et le modifier
- Insérer une image
- Insérer une galerie
- Insérer une bannière
- Aperçu de notre page
- Média et texte
- Insérer une vidéo
- Créer un bouton
- Mettre la bonne destination à notre bouton
- Comment faire des colonnes
- Séparateur et espacement

05 - ATELIER - Créer une page avec Gutenberg

- Présentation de la page à réaliser
- Paramétrer le thème
- Créer les premières colonnes
- Création du 1er bloc
- Paramétrage du 1er bloc
- Création du 2e bloc
- Mise en forme et création du bouton
- Création de la bannière
- Création du dernier bloc
- Personnaliser sa typo avec du CSS
- Copier les codes CSS
- Trouver une autre typo

06 - PAGES

- Modifier une page
- Présentation rapide de l'interface
- Installer Elementor

07 - Ajouter des PAGES avec ELEMENTOR

- Présentation des options dans l'onglet
- Options de réglages
- Les derniers réglages
- Création de la 1re section
- Insérer une image et faire les réglages
- Ajout de titre et texte
- Créer une autre section
- Les boutons
- Insérer une vidéo
- Séparateur espaceur
- Intégrer Google map
- Ajouter des icônes
- Insérer une boîte image
- La boîte d'icônes
- La notation
- Galerie photos
- Carrousel d'images
- Liste d'icônes
- Le compteur
- La barre de progression
- Témoignage
- Onglet accordéon - Va et vient
- Réseaux sociaux
- Créer une alerte
- Aperçu des derniers outils



08 - Les ARTICLES

- Différence entre pages et articles
- Catégories des articles
- Les étiquettes

09 - Avançons ensemble

- Les médias
- Les commentaires

10 - Les EXTENSIONS - Plugins

- Présentation
- Extension - Formulaire de contact
- Extension SEO
- WooCommerce - Introduction
- Créer une fiche produit
- Introduction des autres fonctions de WooCommerce
- WooCommerce - Dashboard - Commandes - Coupons
- WooCommerce - Les réglages de la boutique
- WooCommerce - Etat et extensions
- WooCommerce - Analytics

11 - Les MENUS de votre site

- Ajouter des éléments au menu
- Gérer l'emplacement du menu
- Optimiser le menu

12 - Création d'un site - Portfolio

- Présentation de l'atelier
- Installation et recherche du thème
- Personnalisation de l'en-tête
- Création du 1er article
- Création du 2e article
- Quelques paramètres de propriétés du thèmes
- Permalien et changement du nom de l'auteur
- Nouvel article et nouvelle catégorie
- Menu - Insérer les catégories au menu
- Création de la page Qui suis-je
- Rajouter une page au menu
- Générer un formulaire de contact simple
- Intégrer le formulaire de contact
- Contactez-moi - Astuce et bouton

13 - Création du site Business pas à pas (suite)

- Présentation
- Télécharger le thème
- Personnaliser l'identité du site
- Modifier les couleurs de votre thème
- Présentation du menu à partir du thème
- Création des pages vierges
- Créer le menu
- Page d'accueil
- Paramétrer Elementor
- Générer le titre
- Importation des images
- Animer les images
- Titre et sous-titre
- Boite d'image
- Boite d'image et éditeur de texte
- Positionner les widgets
- Modifier les sections
- Création du nouveau titre
- Création de la nouvelle partie Photoshop
- Modifier la typo via l'éditeur de texte
- Créer les ancres
- Relier le menu aux ancres
- Pages Nos formateurs
- Titre au-dessus des compteurs
- Aligner les titres des compteurs
- Ajouter les compteurs
- Autre possibilité pour créer un compteur
- Deux extensions pour Elementor
- Explication de IMAGE HOVER
- Mettre à jour nos images avec IMAGE HOVER
- Créer les liens des images
- Créer des liens internes
- Formulaire de contact
- Présentation page ADOBE
- Couleur et ombre 1re section
- Image et texte
- Ajouter le séparateur Rouge
- Création de la partie de droite de la colonne
- Ajout des images dans la section 2
- Le bouton de la section 2
- Finalisation
- Dernier tableau
- Conclusion



14 - Création du site E-commerce – Myshoes (suite)

- Mise en place du thème et WooCommerce - Télécharger le thème
- Mise en place du thème et WooCommerce - Configurer le titre et favicon
- Mise en place du thème et WooCommerce - Installation de WooCommerce
- Les produits - Configurer un produit simple
- Les produits - Produit externe et affilié
- Les catégories / Widgets / Thème - Gestion des catégories
- Les catégories / Widgets / Thème - Gérer le widget de la sidebar
- Les catégories / Widgets / Thème - Paramètre du thème WooCommerce
- La page d'accueil - Personnalisation de la page
- La page d'accueil - Création
- La page d'accueil - Étude de la concurrence
- La page d'accueil - Présentation de la page
- La page d'accueil - Création de la 1re bannière
- La page d'accueil - Création de la 2e bannière
- La page d'accueil - Ajout des séparateurs et de la citation
- La page d'accueil - Ajouter les nouveautés avec WooCommerce
- La page d'accueil - Finalisation de la page d'accueil
- Mega Menu - Installation de l'extension
- Mega Menu - Présentation générale
- Mega Menu - Plus de détail des paramètres
- Mega Menu - Ajouter le contenu du menu
- Mega Menu - Personnaliser le Mega Menu
- Mega Menu - Dernière paramètre du Mega Menu
- Le footer - Créer son footer
- Faire un pop up - Télécharger l'extension
- Faire un pop up - Paramétrage du Pop up
- Faire un pop up - Les cookies du Pop up
- Administration - Présentation de l'interface Admin WooCommerce
- Administration - Partie Analytics
- Administration - Paramétrer Paypal
- Administration - Générer un processus de Vente
- Conclusion

15 - Création de site internet - Style Business

- Présentation
- Télécharger le thème
- Décryptage du thème OnePress
- Mettre le site en maintenance
- Configurer la page de maintenance
- Commençons la création
- Créer la page d'accueil
- Section HERO
- Section FONCTIONNALITES
- Section A PROPOS
- Section SERVICES
- Section VIDEO LIGHTBOX
- Section GALERIE
- Section COMPTEUR
- Section EQUIPE
- Section NOUVEAUTE
- Section CONTACT
- Identité du site
- Le menu
- Ajouter un flux Instagram
- Pied de page

16 - Référencement SEO

- Yoast SEO - Le télécharger
- Comment présenter les recherches Google
- Assistant de configuration
- Les réglages de Yoast SEO
- Derniers réglages
- Réglage de la page
- Réglage des réseaux sociaux
- Optimiser une autre page



WordPress – WooCommerce

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **WordPress - WooCommerce**, vous pourrez en **12 modules** apprendre et maîtriser les fonctionnalités de l'extension WooCommerce pour WordPress et créer et personnaliser votre boutique en ligne.

Temps moyen de formation

4 heures

Système d'évaluation

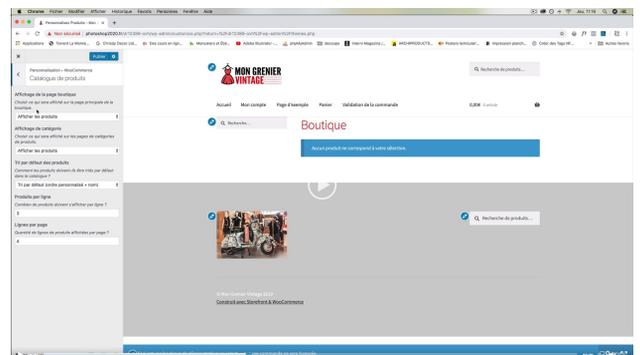
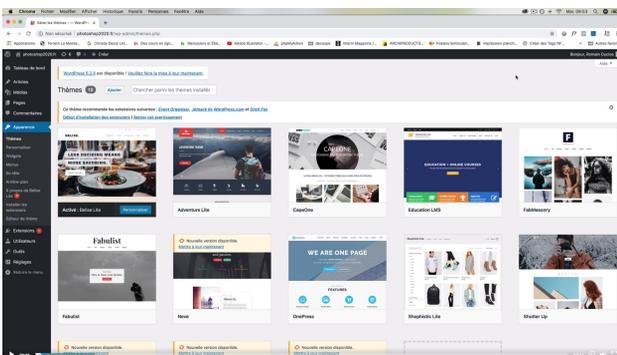
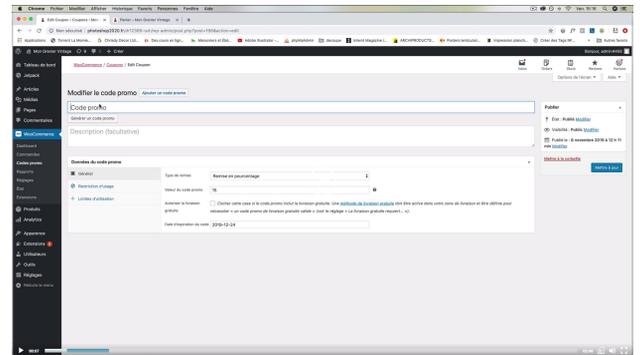
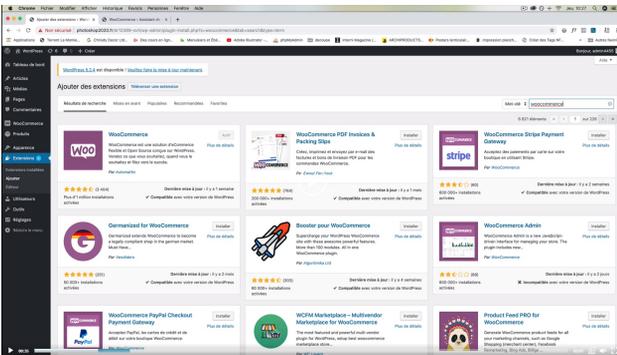
NON

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC, smartphone

Technologie

- Vidéo
- Norme SCORM





Détail formation : WordPress - WooCommerce

01 - Préparer ses visuels avec Photoshop

- Présentation
- Ouvrir les documents
- Traitement par lot
- Recadrage en carré
- Astuces - Renommer les images
- Détourage - Sélection rapide
- Améliorer le contour
- Astuces - Mise en scène
- Détourage à la plume
- Changer la couleur d'un objet
- Mettre du texte sur les images

02 - Acheter son nom de domaine

- Aller sur OVH
- Passer la commande OVH
- Finalisation de la commande OVH

03 - Interface de Wordpress

- Connexion à l'interface
- Réglage général
- Réglage écriture lecture
- Réglage de la discussion
- Réglage média - permalien

04 - Les thèmes Wordpress

- Télécharger le thème
- Identité du site
- Plugin Coming Soon
- Contenu de Coming Soon
- Design de Coming Soon
- Page d'accueil
- Bannière de la page d'accueil

05 - WooCommerce - Introduction

- Installation de WooCommerce
- Les onglets
- Création du 1er produit simple
- Créer un autre produit simple
- Gérer les catégories
- Gérer les catégories de Produits
- Produits liés

06 - STOREFRONT - Installation et réglages

- Installation de WooCommerce
- Installation du thème StoreFront
- Présentation générale du thème
- Réglage de la page d'accueil
- Identité du site
- Onglet En-tête

06 - STOREFRONT - Installation et réglages (suite)

- Onglet Arrière-Plan
- Onglet Typographie
- Onglet Bouton
- Onglet Mise en page
- Onglet Produit et menu
- Onglet Widget
- Onglet WooCommerce

07 - STOREFRONT - Créer des produits

- Création d'un produit simple
- Création d'un 2e produit
- Produit lié
- Produit groupe
- Produit variable
- Produit externe
- Onglet Attribut
- Onglet Catégorie
- Onglet Etiquettes
- Ajoutons des produits

08 - STOREFRONT - Modifier l'apparence

- Modifier les typos et boutons
- Présentation de l'avancée de la boutique
- Paramétrer la partie WooCommerce
- Les widgets

09 - STOREFRONT - Créer des pages

- Page Qui sommes-nous ?
- Aperçu des différentes pages

10 - STOREFRONT - Créer le menu

- Créer un nouveau document
- Personnaliser son menu

11 - WooCommerce

- Présentation des options
- Générer un code promo
- Appliquer le code promo
- Faire une vente
- Les mails reçus par le client

12 - Ajouter un code promo à son site

- Code promo



DÉVELOPPEMENT WEB / WEB MOBILE



►► Programmation HTML/CSS

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation HTML/CSS** de **88 modules** vous apprendrez les bases des langages web HTML et CSS afin d'appréhender et être à même de créer vos premières pages web.

Temps moyen de formation

50 heures sur 2 semaines, soit 25 heures par semaine

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

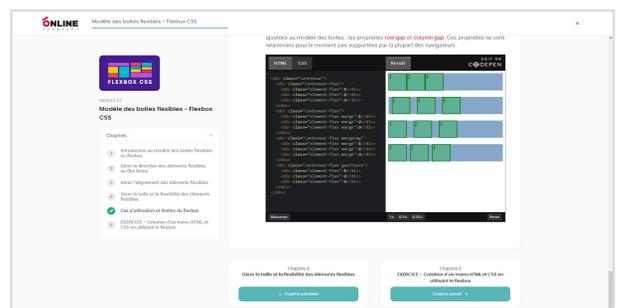
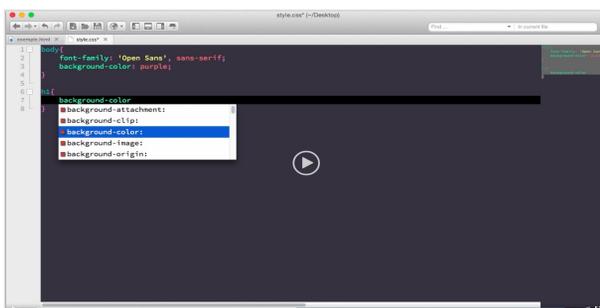
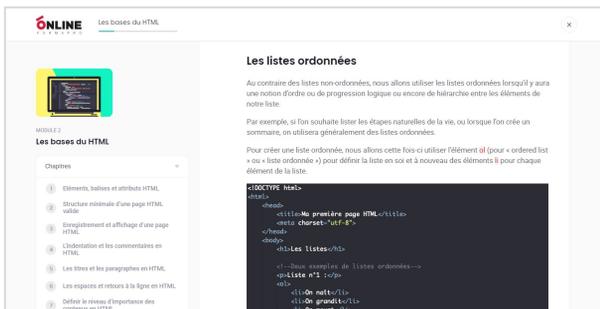
88 Modules comprenant :
- 17 modules interactifs soit 89 leçons d'apprentissage
- 71 modules vidéos

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM





Détail formation : Programmation HTML/CSS

HTML/CSS - Cours interactif

- Introduction
- Bases HTML
- Bases CSS
- Mise en forme
- Modèle de boîtes
- Position des éléments
- Création de tableaux
- Insertion de médias
- Fonds dégradés et ombres
- Sélecteurs CSS complexes
- Formulaires
- Transitions et animations
- Flexbox
- Responsive
- Sémantique
- Grille CSS
- Futur du CSS

Tutoriel vidéo – Niveau Débutant

- Présentation du cours
- Pourquoi apprendre à coder ?
- Définitions et rôles
- Versions HTML et CSS
- Travail en local et en production
- L'éditeur de texte
- Eléments, balises et attributs
- Structure d'une page HTML
- Création d'une page HTML
- Indentation et commentaires HTML
- Titres et paragraphes en HTML
- Espaces et retours à la ligne en HTML
- Les niveaux d'importance des textes
- Les listes en HTML
- Liens internes et externes en HTML
- Autres types de liens HTML
- Insérer des images en HTML
- Validation et compatibilité du code

Tutoriel vidéo – Niveau Intermédiaire

- Sélecteurs et propriétés CSS
- Où écrire le CSS
- Les commentaires en CSS
- Les sélecteurs CSS simples
- Les attributs id et class
- L'héritage en CSS
- Les types block et inline
- Les éléments HTML div et span
- La propriété CSS font family
- Autres propriété CSS de type font

Tutoriel vidéo – Niveau Intermédiaire (suite)

- Autres propriété CSS de type font
- Couleur et opacité en CSS
- Propriétés CSS de type text
- Gestion des espaces en CSS
- Le modèle des boîtes
- Largeur et hauteur en CSS
- Les bordures en CSS
- Padding et margin en CSS
- Les ombres des boîtes
- La propriété CSS display
- Les propriétés position et z index
- Les propriétés float et clear
- L'alignement en CSS
- La couleur de fond
- Images de fond et gestion du fond
- Dégradés linéaires
- Dégradés radiaux
- Créer un tableau simple
- Créer un tableau structuré
- Opérations sur les tableaux
- Opérations sur les images
- Insérer de l'audio en HTML
- Insérer des vidéos en HTML
- Intégration de média et sémantique

Tutoriel vidéo – Niveau Confirmé

- Notations CSS short hand et long hand
- Sélecteurs CSS complexes
- Pseudo classes CSS
- Pseudo éléments CSS
- Les sprites en CSS
- Les transitions CSS
- Les animations CSS
- Présentation des formulaires
- Créer un formulaire HTML simple
- Types d'input et listes d'options
- Les attributs des formulaires
- Organiser et mettre en forme un formulaire
- Introduction au responsive design
- Meta viewport et valeurs CSS relatives
- Media queries CSS
- Création d'un site personnel (site cv) 1/4
- Création d'un site personnel (site cv) 2/4
- Création d'un site personnel (site cv) 3/4
- Création d'un site personnel (site cv) 4/4
- Conclusion



Programmation PHP/SQL

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation PHP/SQL** de **44 modules** vous apprendrez le langage de programmation PHP, appréhendez le système de gestion de bases de donnée MySQL et aborderez les interactions entre MySQL et PHP.

Temps moyen de formation

40 heures sur 2 semaines, soit 25 heures par semaine

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

43 Modules comprenant :
- 16 modules interactifs soit 84 leçons d'apprentissage
- 27 modules vidéos

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

ONLINE DÉCOUVERTE DES FONCTIONS EN PHP

WORLD 6 DÉCOUVERTE DES FONCTIONS EN PHP

Chapitres

- 1 Introduction aux fonctions PHP
- 2 Contrôler le passage des arguments
- 3 Contrôler les valeurs de retour d'une fonction
- 4 La portée des variables en PHP
- 5 Constantes et constantes magiques en PHP

Chapitre 1 Introduction aux fonctions PHP

Les fonctions sont l'un des outils les plus puissants et les plus pratiques du PHP et vous devez absolument savoir les manipuler.

Dans cette nouvelle leçon, nous allons donc définir ce que sont les fonctions, comprendre comment elles fonctionnent et apprendre à créer nos propres fonctions.

Définition des fonctions et fonctions internes ou prêtes à l'emploi

CHAPITRE 19 TABLEAUX MULTIDIMENSIONNELS

Objectifs:

- Découverte des tableaux multidimensionnels en PHP,
- Création de tableaux à deux dimensions, récupération et affichage des valeurs.

ONLINE

public \$utilisateur; protected \$user_name; protected \$user_pass; public const ABONNEMENT = 15; public function construct(\$n; \$p; public \$utilisateur; public function getNom() { echo \$this->user_name; }

ONLINE

GUIDE COMPLET

DÉVELOPPEZ DES SITES WEB DYNAMIQUES

Avec PHP et MySQL

ONLINE

ONLINE INTRODUCTION AUX BASES DE DONNÉES AU SQL ET À MYSQL

En cliquant sur phpMyAdmin, nous arrivons sur la page d'accueil du logiciel.

INTRODUCTION AUX BASES DE DONNÉES AU SQL ET À MYSQL

Chapitres

- 1 Introduction aux bases de données, au SQL, et au MySQL
- 2 Structure d'une base de données MySQL et découverte de PHPMyAdmin
- 3 De connecter à une base de données MySQL, et PHP
- 4 Créer une base de données MySQL et une table dans la base

En haut de la page, vous avez différents onglets :



▶▶▶ **Détail formation : Programmation PHP/SQL**

PHP/SQL - Cours interactif

- Introduction au cours PHP et MySQL
- Découverte des variables en PHP
- Les structures de contrôle en PHP
- Découverte des fonctions en PHP
- Les variables tableaux en PHP
- Manipuler des dates en PHP
- Les variables superglobales PHP
- Manipuler des fichiers en PHP
- Utiliser les expressions régulières ou rationnelles en PHP
- Programmation orientée objet (Poo) PHP - Concepts de base
- Programmation orientée objet PHP - Notions avancées
- Espaces de noms, filtres et gestion des erreurs en PHP
- Introduction aux bases de données, au SQL et à MySQL
- Manipuler des données dans des bases MySQL avec PDO
- Jointures, union et sous requêtes
- Gestion des formulaires HTML avec PHP

Tutoriel vidéo – PHP

- Introduction au PHP
- Préparer son environnement de travail
- Les bases du PHP
- Les variables en PHP
- Les conditions en PHP
- Les boucles en PHP
- Les tableaux en PHP
- Les fonctions en PHP
- Les fonctions relatives aux string
- Les fonctions affectant les array
- Les fonctions relatives à la date en PHP
- Les constantes en PHP
- Les formulaires en PHP
- Les instructions include et require
- Opérations sur les fichiers en PHP
- Variables superglobales en PHP
- Les bases de la POO en PHP
- Gestion des erreurs en PHP
- Sélection de données dans une BDD

Tutoriel vidéo – SQL

- Découverte de MySQL, PHPMyAdmin et des BDD
- Connexion à MySQL et création de BDD
- Insérer des données dans une BDD via PHP
- MàJ et suppression de données dans une BDD
- Les jointures SQL et l'UNION
- Les fonctions SQL
- Les filtres PHP
- Les expressions régulières



▶▶▶ Programmation JAVASCRIPT

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation JAVASCRIPT** de **83 modules** vous apprendrez les bases et fonctionnalités du langage JavaScript et serez autonome sur la création de projets web.

Temps moyen de formation

50 heures sur 2 semaines, soit 25 heures par semaine

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

82 Modules comprenant :
- 17 modules interactifs soit 78 leçons d'apprentissage
- 65 modules vidéos

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

ONLINE Les variables et types de valeurs JavaScript

MODULE 2 Les variables et types de valeurs JavaScript

Chapitres

- 1 Présentation des variables JavaScript
- 2 Les types de données en JavaScript
- 3 **Présentation des opérateurs arithmétiques et d'affectation JavaScript**
- 4 La concaténation et les littéraux de chaînes en JavaScript
- 5 Les constantes en JavaScript

Chapitre 3 Présentation des opérateurs arithmétiques et d'affectation JavaScript

Dans cette nouvelle leçon, nous allons définir ce qu'est un opérateur, établir la liste des types d'opérateurs disponibles en JavaScript et apprendre à en manipuler certains.

Qu'est-ce qu'un opérateur ?

Un opérateur est un symbole qui va être utilisé pour effectuer certaines actions notamment

CHAPITRE 08 CLASSES DE CARACTÈRES / MÉTACARACTÈRES

- **Objectifs :**
 - Présentation des classes de caractères et premiers exemples d'utilisation,
 - Exemples d'écriture de classes de caractères,
 - Recherches au sein de plusieurs intervalles,
 - Présentation des métacaractères ou classes abrégées.

ONLINE

```
<head>  
<title>élément canvas</title>  
<meta charset="utf-8">  
<body>  
  <div style="margin: 0px; padding: 0px;">  
    <canvas id="canvas1" width="400" height="200"></canvas>  
  </div>  
</body>  
<script>  
  var canvas = document.getElementById("canvas1");  
  var contexte = canvas.getContext("2d");  
</script>  
</html>
```

ONLINE Symboles, littérateurs et générateurs en JavaScript

MODULE 10 Symboles, littérateurs et générateurs en JavaScript

Chapitres

- 1 **Les symboles et l'objet Symbol en JavaScript**
- 2 Les protocoles et objets littéraux et littérateurs en JavaScript
- 3 Les générateurs en JavaScript

Chapitre 1 Les symboles et l'objet Symbol en JavaScript

Les symboles correspondent à un nouveau type primitif de données introduit récemment en JavaScript.

Nous allons voir dans cette leçon ce qu'ils représentent et comment les utiliser.

Présentation des symboles en JavaScript

Un symbole est un identifiant unique qui va pouvoir servir d'identifiant pour une ressource d'un



Détail formation : Programmation JAVASCRIPT

JavaScript - Cours interactif

- Introduction au cours JavaScript
- Les variables et types de valeurs JavaScript
- Les structures de contrôle JavaScript
- Les fonctions en JavaScript
- L'orienté objet en JavaScript
- Valeurs primitives et objets globaux JavaScript
- Manipulation du BOM en JavaScript
- Manipulation du DOM en JavaScript
- Utilisation des expressions régulières en JavaScript
- Notions avancées sur les fonctions JavaScript
- Gestion des erreurs et mode strict en JavaScript
- L'asynchrone en JavaScript
- Symboles, itérateurs et générateurs en JavaScript
- Stockage de données dans le navigateur en JavaScript
- L'élément HTML canvas et l'api canvas
- Les modules JavaScript
- Json, ajax et fetch en JavaScript

Tutoriel vidéo – Niveau Débutant

- Présentation du cours JavaScript
- Introduction au JavaScript
- Environnement de travail
- Où écrire le code JavaScript
- Syntaxe, indentation et commentaires
- Présentation des variables en JavaScript
- Les types de valeurs des variables JavaScript
- Opérations entre variables en JavaScript
- La concaténation en JavaScript
- Introduction aux conditions en JavaScript
- Les conditions if, if...else et if...else if...else
- Les opérateurs logiques
- Simplification des conditions JavaScript
- Structures ternaires en JavaScript
- Le switch
- Les boucles en JavaScript
- Introduction aux fonctions en JavaScript
- Découverte et définition des objets en JavaScript
- Valeurs primitives et objets natifs
- Créer des objets en JavaScript
- Les méthodes de l'objet String
- L'objet Number, propriétés et méthodes
- Présentation de l'objet Array et des tableaux
- Les méthodes de l'objet Array
- Présentation de l'objet Date
- Les méthodes de l'objet Date

Tutoriel vidéo – Niveau Intermédiaire

- L'objet Math et ses méthodes
- La portée en JavaScript
- Les fonctions anonymes
- Les fonctions auto invoquées
- Les closures en JavaScript
- Présentation du DOM HTML
- Accéder à des éléments HTML en JavaScript
- Modifier du contenu HTML en JavaScript
- Ajouter et insérer des éléments HTML en JavaScript
- Modifier ou supprimer des éléments HTML en JavaScript
- Naviguer dans le DOM en JavaScript
- Introduction aux événements
- La méthode addEventListener
- La propagation des événements
- Présentation de l'objet Event
- Le BOM et l'objet Window
- Présentation de l'objet Screen
- Présentation de l'objet Navigator
- Présentation de l'objet Location
- Présentation de l'objet History
- Découverte des expressions régulières
- Recherches et remplacements

Tutoriel vidéo – Niveau Confirmé

- Quantifieurs et options
- Les classes de caractères et les métacaractères
- Rappels sur les formulaires HTML
- Validation HTML des formulaires et limitations
- Validation JavaScript de formulaires HTML
- Présentation de l'élément canvas
- Dessiner des rectangles dans le canvas
- Dessiner des lignes dans le canvas
- Dessiner des arcs de cercle dans le canvas
- Créer des dégradés dans le canvas
- Insérer du texte et des images dans le canvas
- Rotations et translations dans le canvas
- Gestion du délai d'exécution en JavaScript
- Les cookies en JavaScript
- Gestion des erreurs en JavaScript
- Le mode strict en JavaScript
- Conclusion du cours JavaScript



Programmation JQUERY

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation JQUERY** de **24 modules** vous apprendrez et saurez manipuler les bases et fonctionnalités du langage jQuery et serez autonome sur la création de projets web.

Temps moyen de formation

15 heures sur 2 semaines, soit 7 heures 30 minutes par semaine

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

24 Modules comprenant :
- 5 modules interactifs soit 23 leçons d'apprentissage
- 19 modules vidéos

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

ONLINE Gestion d'événements avec jQuery

MODULE 3
Gestion d'événements avec jQuery

Chapitres

- 1 Introduction à la gestion d'événements avec jQuery
- 2 Gestion des événements déclenchés par le clic avec jQuery
- 3 Gestion des événements déclenchés par le clic avec jQuery
- 4 Gestion des événements spécifiques aux formulaires avec jQuery
- 5 Gestion avancée des événements avec jQuery (on, off) et l'objet Event

1 Chapitre
1 Introduction à la gestion d'événements avec jQuery

Dans cette nouvelle partie, nous allons découvrir les outils de gestion d'événements fournis par jQuery et allons apprendre à répondre aux événements les plus courants en utilisant ces outils.

La gestion des événements en JavaScript (rappels)

Un événement correspond à une action qu'on va pouvoir intercepter et à laquelle on va...

CHAPITRE 08 CLASSES DE CARACTÈRES / MÉTACARACTÈRES

- **Objectifs :**
 - Présentation des classes de caractères et premiers exemples d'utilisation,
 - Exemples d'écriture de classes de caractères,
 - Recherches au sein de plusieurs intervalles,
 - Présentation des métacaractères ou classes abrégées.

ONLINE

```
10         padding: 0px);
11     }
12     #canvas{
13         border: 2px solid orange;
14     }
15     </style>
16     </head>
17     <body>
18         <canvas id='canvas1' width='400' height='200'></canvas>
19     </body>
20     <script>
21     var canvas = document.getElementById('canvas1');
22     var contexte = canvas.getContext('2d');
23
24     var radial = contexte.createRadialGradient(100,100,20,200,100,75);
25
26     radial.addColorStop(0, '#4CA1A9');
27     radial.addColorStop(0.5, '#4CAF50');
28     radial.addColorStop(1, '#4CAF50');
29
30     contexte.beginPath();
31     contexte.fillStyle = radial;
32     contexte.arc(100,100,75,0,Math.PI);
33     contexte.fill();
34     </script>
35     </body>
36     </html>
37
38
39
```

ONLINE Création d'effets et d'animations avec jQuery

ICI, on utilise la méthode `toggleClass()` dans notre fonction de rappel associée à `queue()` afin de modifier la classe de notre div. On change finalement `dequeue()` pour pouvoir passer à l'animation suivante.

Si vous retirez l'appel à `dequeue()` du code ci-dessus, vous pouvez observer que l'animation stoppe après l'appel à `queue()`.

Finalement, la méthode `clearQueue()` va nous permettre de supprimer toutes les fonctions actuellement dans la file d'attente.

Cette méthode est assez similaire à la méthode `stop()` que nous allons voir par la suite, à la différence que `stop()` ne va pas être utilisée car les animations tandis que `clearQueue()` va pouvoir être utilisée de façon plus large pour supprimer également toute fonction ajoutée avec la méthode `queue()`.

Chapitres

- 1 Créer des effets de fondus ou de slide avec jQuery
- 2 Afficher ou cacher des éléments HTML avec jQuery
- 3 Créer des effets ou animations personnalisés avec jQuery
- 4 Gestion avancée des animations avec jQuery

HTML CSS JS Result

Titre principal



▶▶ **Détail formation : Programmation JQUERY**

jQuery - Cours interactif

- Introduction au cours JQuery
- Manipulation du dom avec JQuery
- Gestion d'événements avec JQuery
- Création d'effets et d'animations avec JQuery
- JQuery Ajax

Tutoriel vidéo – Niveau Débutant

- Introduction au cours jQuery
- Télécharger et utiliser jQuery
- Syntaxe de base du jQuery
- Introduction à la gestion d'évènements
- Gestion d'évènements liés à la souris
- Gestion d'évènements liés au clavier
- Gestion d'évènements liés aux formulaires HTML
- Gestion avancée d'évènements en jQuery
- Sélection et modification d'éléments HTML

Tutoriel vidéo – Niveau Confirmé

- Se déplacer dans le DOM en jQuery
- Filtrer des éléments HTML
- Insérer ou supprimer du contenu HTML
- Autres opérations sur le DOM en jQuery
- Modifier les styles CSS des éléments HTML en jQuery
- La gestion des dimensions en jQuery
- Afficher ou cacher des éléments HTML en jQuery
- Créer des effets de fondu ou de slide en jQuery
- Créer des animations personnalisées en jQuery
- Gestion avancée d'animations en jQuery



►►► Programmation BOOTSTRAP

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation BOOTSTRAP** de **6 modules** vous aborderez les fonctionnalités du Framework Bootstrap afin de le manipuler de manière efficace dans vos projets web.

Temps moyen de formation

15 heures sur 2 semaines, soit 7 heures 30 minutes par semaine

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

6 modules interactifs soit 32 leçons d'apprentissage

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

►►► Détail formation : Programmation BOOTSTRAP

Bootstrap - Cours interactif

- Fonctionnement de base du Framework Bootstrap
- Classes Bootstrap et propriétés CSS
- Styliser des éléments complexes avec Bootstrap
- Les composants de navigation Bootstrap
- Les composants informatifs Bootstrap
- Autres composants visuels Bootstrap

Créer des tableaux stylisés avec Bootstrap

Dans cette leçon, nous allons voir comment créer des tableaux stylisés en utilisant les classes Bootstrap mises à votre disposition.

La classe `table`

La classe `table` est la classe Bootstrap de base pour styliser des tableaux. Nous allons passer cette classe à un élément `table`. Cela va appliquer une première mise en forme relativement basique à notre tableau.

```
HTML: <table class="table">
  <thead>
    <tr>
      <th>Nom</th>
      <th>Prénom</th>
      <th>Age</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr>
      <td>Vincent</td>
      <td>Pierre</td>
      <td>28</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

NOM	PRENOM	AGE
Vincent	Pierre	28

Le composant Bootstrap carousel

Résultat

Carrousel



►► Programmation GITHUB

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation GITHUB** vous apprendrez le fonctionnement d'un système de gestion de version, créer et gérer des dépôts Git, et travailler sur des dépôts hébergés.

Temps moyen de formation

4 heures

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

1 module interactif soit 10 leçons d'apprentissage

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

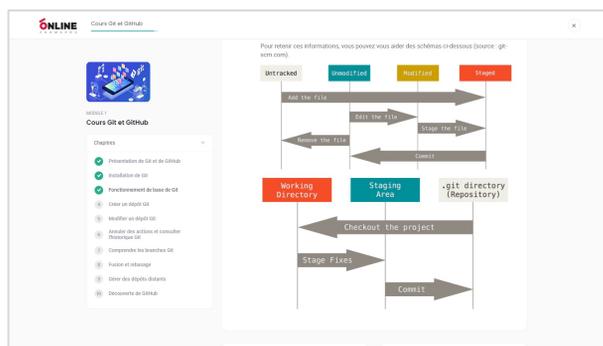
Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

►► Détail formation : Programmation GITHUB

GitHub - Cours interactif

- Présentation de Git et de GitHub
- Installation de Git
- Fonctionnement de base de Git
- Créer un dépôt Git
- Modifier un dépôt Git
- Annuler des actions et consulter l'historique Git
- Comprendre les branches Git
- Fusion et rebasage
- Gérer des dépôts distants
- Découverte de GitHub





►►► Programmation SASS

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation SASS** vous apprendrez à utiliser le préprocesseur CSS Sass, ses différentes fonctionnalités et créer du code CSS pour vos projets web.

Temps moyen de formation

3 heures

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

1 module interactif soit 8 leçons d'apprentissage

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

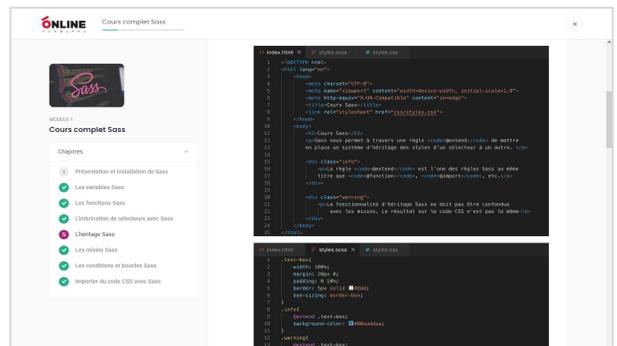
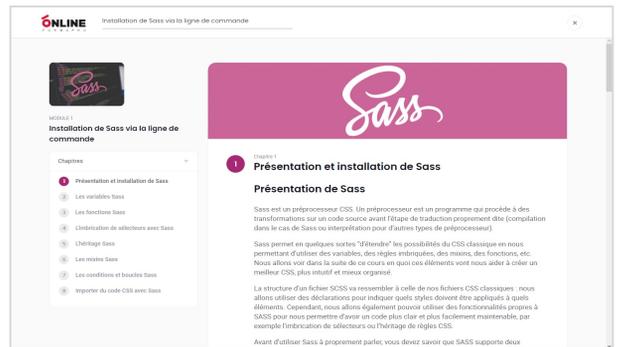
Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

►►► Détail formation : Programmation SASS

Sass - Cours interactif

- Cours complet Sass





►►► Programmation PYTHON

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation PYTHON** vous apprendrez le langage de programmation Python et utiliser les différentes fonctionnalités pour vos projets web.

Temps moyen de formation

15 heures sur 2 semaines, soit 7 heures 30 minutes par semaine

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

8 modules interactifs soit 34 leçons d'apprentissage

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

►►► Détail formation : Programmation PYTHON

Python - Cours interactif

- Introduction au cours Python
- Les variables et les types de valeurs Python
- Les structures de contrôle Python
- Les fonctions Python
- Python orienté objet
- Modules standards et paquets Python
- Manipulation de fichiers avec Python
- Gestion des erreurs Python



Programmation BASH

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation BASH** vous apprendrez à utiliser Bash, les commandes Bash, les extensions et gestion de flux.

Temps moyen de formation

3 heures

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

2 modules interactifs soit 8 leçons d'apprentissage

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

Détail formation : Programmation BASH

Bash - Cours interactif

- Les commandes bash
- Extensions et redirections

ONLINE FORMATION Les commandes Bash

MODULE 1
Les commandes Bash

Chapitres

- Introduction au shell, à Bash et à l'application Terminal de Mac
- Les commandes Bash: définition et fonctionnement
- Les commandes de navigation Bash
- Les commandes de lecture Bash
- Les commandes Bash d'aide
- Les commandes Bash de

Chapitre 1
1 Introduction au shell, à Bash et à l'application Terminal de Mac

Cette première leçon va être l'occasion pour nous de définir certains termes clés comme les termes "shell", "bash" ou le "terminal" et de comprendre l'intérêt d'utiliser une interface en ligne de commande plutôt qu'une interface graphique.

Shell, GUI et CLI

Un shell ("coque" en français) est une interface système. Le shell nous permet

ONLINE FORMATION Extensions et redirections

MODULE 2
Extensions et redirections

Chapitres

- Extensions et substitutions de commandes avec Bash
- Redirections et gestion du flux avec Bash

Chapitre 1
1 Extensions et substitutions de commandes avec Bash

L'objectif de ce cours est de vous présenter le shell Bash et de vous apprendre à utiliser Bash pour tirer le meilleur parti de vos ordinateurs.

Nous allons dans ce cours définir ce qu'est le shell, ce qu'est Bash et comprendre les avantages qu'il peut y avoir à utiliser un langage de commandes comme Bash plutôt qu'une interface graphique utilisateur.

Nous allons découvrir les commandes Bash les plus utilisées comme les commandes `pwd`, `cd`, `mkdir`, `ls`, `less`, `man`, etc.



►►► Programmation HTTP / Réseau / Sécurité

Objectifs pédagogiques

Avec cette formation **Programmation BASH** vous apprendrez à utiliser Bash, les commandes Bash, les extensions et gestion de flux.

Temps moyen de formation

7 heures 30

Système d'évaluation

OUI

Niveau de granularisation

4 modules interactifs soit 20 leçons d'apprentissage

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC

Technologie

- HTML5
- Norme SCORM

►►► Détail formation : Programmation HTTP / Réseau / Sécurité

HTTP / RÉSEAU / SÉCURITÉ

- Les concepts HTTP fondamentaux
- HTTP et modèles réseaux
- HTTP et sécurité
- Annexes

MODULE 1
Les concepts HTTP fondamentaux

Chapitres

- 1 Introduction au HTTP
- 2 Requête, réponse et session HTTP
- 3 Evolution du HTTP
- 4 Le Cache HTTP
- 5 Les redirections HTTP
- 6 Les cookies HTTP
- 7 La négociation de contenu HTTP
- 8 Les requêtes conditionnelles HTTP

2 Chapitre 2
Requête, réponse et session HTTP

HTTP est un protocole qui décrit le façon dont des données doivent être transférées à travers des réseaux.

Le transfert de données se passe en deux temps : tout d'abord, un client (généralement un navigateur) effectue une requête HTTP (une demande) qui va être transmise à un serveur. Le serveur répond ensuite en renvoyant une réponse HTTP.

Notez bien que le HTTP n'a pour but que de définir la forme de ces messages et n'a pas pour objet d'indiquer les moyens de transfert des messages en soi. Cette tâche est laissée à d'autres protocoles qui fonctionnent avec HTTP mais à d'autres niveaux (d'autres couches) des modèles TCP/IP ou OSI.

MODULE 2
HTTP et modèles réseaux

Chapitres

- 1 Les modèles réseaux OSI et TCP/IP
- 2 TCP le Protocole de Contrôle de Transmission
- 3 IP le Protocole Internet
- 4 Le protocole SPDY
- 5 le protocole QUIC
- 6 Le Protocole de Datagramme Utilisateur

1 Chapitre 1
Les modèles réseaux OSI et TCP/IP

Un protocole est un ensemble de règles qui définissent comment différents systèmes communiquent entre eux.

Dans le cas de réseaux, les protocoles définissent comment les données sont transférées d'un système à un autre.

Il est possible théoriquement d'utiliser un unique protocole qui prend les données d'une application informatique et les envoie à une application sur un autre ordinateur. Le problème avec cette approche est qu'elle est très rigide, car tout changement nécessite de modifier l'ensemble du protocole.

Pour ajouter de la souplesse et de l'efficacité, des modèles en couches (c stacks ou à layers) ont été définis. Chaque protocole va appartenir à une couche précise et chaque couche va...