

## HTML et JavaScript

### Les variables

Les variables servent à stocker des informations. En JavaScript, il suffit de « déclarer » une variable en donnant son nom, précédé de **var**, sans préciser son type (comme on le fait en C/C++).

Pour une variable spécifique typée, utiliser l'objet JavaScript **Number** pour les nombres, et **String** pour le texte.

#### Premier exemple :

```
<p id="demo" > </p>

<script>
  var x=13 ;
  document.querySelector("#demo").innerHTML="Le chiffre est "+x;
</script>
```

Résultat : .....

#### Deuxième exemple : Portée de la variable.

```
<p id="demo1" > </p>
<p id="demo2" > </p>

  <button type="button" id="monBouton" >ALLEZ!</button>

<script>
  monBouton.addEventListener("click", ma_fonction) ;

  function ma_fonction()
  {
    var a="Le chiffre b est " ;
    document.querySelector("#demo1").innerHTML=a+b;
  }

  var b=55 ;
  document.querySelector("#demo2").innerHTML=a+b;
</script>
```

Ordre d'exécution : .....

.....

Résultat : .....

#### Validité des variables :

**NaN** : *Not a Number*, indique qu'une variable non numérique est utilisée dans un calcul.

**Infinity** : nombre infini lors d'une division par 0.

**Undefined** : la variable n'a pas été initialisée.

**null** : la variable saisie est considérée comme « vide ». Cas où on annule une saisie.

Les variables peuvent être testées avec les fonctions : **isFinite( )** et **isNaN( )**

Des variables saisies peuvent être forcées en numérique par les fonctions : **parseInt( )** et **parseFloat( )**

Ces fonctions font partie des *JavaScript Global Functions* (voir liste sur les sites de référence).

Site de référence recommandé :

<http://www.w3schools.com>  
<http://www.startyourdev.com/>