

DÉVELOPPEMENT WEB

<http://www.larbiquezouli.com>

ou

http://fac-sciences.univ-batna.dz/cs/enseignants/guezouli_larbi_site/index.html

Présenté par D^r Larbi GUEZOULI

DÉVELOPPEMENT WEB

- Chapitre I: Introduction [1 séance]
 - Différents types de sites web
 - Exemple de sites existants
 - Chapitre II: Cycle de vie d'un projet web [1 séances]
 - Cycle préparatoire
 - Cycle de développement
 - Chapitre III: Outils et technologies de développement Web [7 séances]
 - Les bases de HTML 5
 - La mise en forme avec CSS 3
 - ...
 - Chapitre IV: Structuration d'un site et scénarisation du processus de navigation [1 séances]
 - Structuration d'un site
 - Scénarisation du processus de navigation
- Mode d'évaluation :**
Examen final : coef. 1
Travaux pratiques : coef. 1

2

CHAPITRE I INTRODUCTION

PLAN

Différents types de sites web avec des exemples

- Les sites "carte de visite"
- Les sites vitrines
- Les sites du E-Commerce
- Les sites mobiles
- Les sites d'application Web
- Les sites communautaires
- Les blogs
- Les sites spécifiques

3

CHAPITRE I INTRODUCTION

Différents types de sites web

Il existe plusieurs types de sites web, nous citons les types suivants:

4

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

a. Les sites "carte de visite"

C'est des sites qui fournissent un minimum d'information, surtout concernant les contacts.

Exemple:

Le site de [CCD Agency](#)

5

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

b. Les sites Vitrines

C'est des sites qui fournissent des informations sur une entreprise et des produits pour faire de la publicité. Il peut être constitué de plusieurs pages.

Exemple:

Le site de [OBIO-Environnement](#)

6

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

c. Les sites du E-Commerce

C'est des sites marchands qui permettent de réaliser des transactions commerciales sur Internet.

Exemple:

Le site de [GIRODMEDICAL](#)

7

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

d. Les sites mobiles

C'est des sites marchands qui permettent de réaliser des transactions commerciales sur Internet.

Exemple:

Pour créer des sites mobiles [SITEFINITY](#)

8

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

e. Les sites d'application Web

C'est des sites qui contiennent des applications qui s'exécutent sur le serveur Web.

Exemple:

Le site de [MACOMPTA](#)

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

f. Les sites communautaires

C'est les sites des réseaux sociaux.

Exemple:

Le site de FaceBook

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

g. Les blogs

C'est un carnet électronique, contenant des billets datés, pour publier périodiquement des informations autour d'un sujet ou une entreprise.

Exemple:

Le site de [Meubles en Cartons](#)

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Différents types de sites web (suite)

h. Les sites spécifiques

Tous les autres sites.

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

PLAN

1. Cycle préparatoire
2. Cycle de développement

13

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

Le cycle de vie d'un projet web est divisé en deux grandes parties:

- Cycle préparatoire
- Cycle de développement

14

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

1. Cycle préparatoire

Ce cycle est divisé en deux grandes parties:

- Découverte
- Planification

15

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

1. Cycle préparatoire (suite)

1.1. Découverte

Dans cette partie on doit faire les tâches suivantes:

- Collecte d'information:
Pour cela il faut enquêter chez les utilisateurs du site web à réaliser. Ça sera sous forme d'un sondage.

16

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

1. Cycle préparatoire (suite)

1.1. Découverte (suite)

Nom:

Age:

Déficiences:

Profession:

Résidence:

Connaissances Informatique:

Utilisation du site:

17

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

1. Cycle préparatoire (suite)

1.1. Découverte (suite)

- Définition des techniques à utiliser;
- Quel est le type d'utilisateurs ciblé;
- Définition des objectifs;
- Collecte d'information sur les sites concurrents.

18

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

1. Cycle préparatoire (suite)

1.2. Planification

Dans cette partie on doit faire les tâches suivantes:

- Etude de faisabilité;
- Etablir un calendrier de travail;
- Partage des responsabilités sur les membres du groupe de travail.

19

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

2. Cycle de développement

Ce cycle est partagé en plusieurs étapes:

- Conception structurelle;
- Conception graphique;
- Production;
- Lancement du site;
- Maintenance et suivi.

20

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

2. Cycle de développement

2.1. Conception structurelle

Cette partie contient plusieurs tâches:

- Planification de la livraison;
- Organisation des informations;
- Convention de nommage.

21

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

2.2. Conception graphique

Cette partie contient plusieurs tâches:

- Création des visuels;
- Conception de la maquette HTML et testes fonctionnels.

22

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

2.3. Production

Dans cette partie on doit faire:

- Création des pages et des modèles HTML;
- Conception des scripts;
- Validation et testes.

23

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB

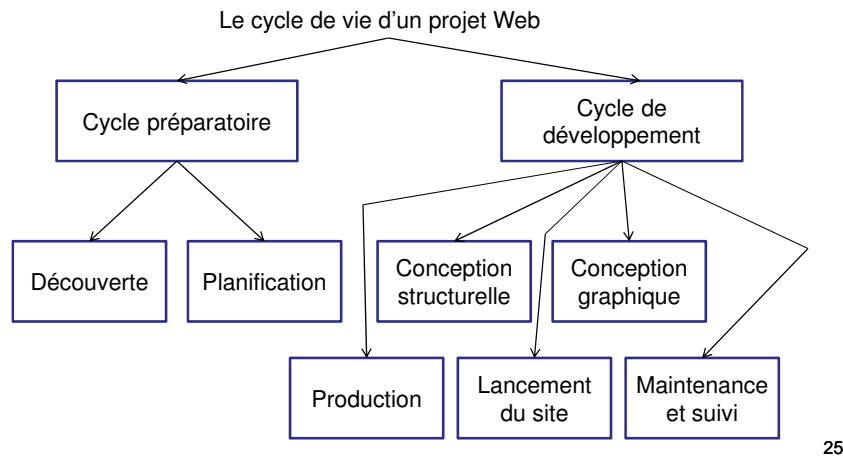
2.4. Lancement du site

2.5. Maintenance et suivi

24

CHAPITRE II

CYCLE DE VIE D'UN PROJET WEB



CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

PLAN

1. Les bases de HTML 5
2. La mise en forme avec CSS 3
3. Les balises de structure en HTML5
4. Le modèle en boîtes
5. Fonctionnalités évoluées

26

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5

HTML5 est la dernière version du langage HTML (**Hypertext Markup Language**). Cette version donne la possibilité d'inclure facilement des vidéos, un meilleur agencement du contenu, de nouvelles fonctionnalités pour les formulaires, etc.

27

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Dans les exemples on utilise Notepad++

Structure de base d'une page HTML5

```
<!DOCTYPE html> <!-- Pour préciser que c'est du HTML5 -->
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Titre</title>
  </head>
  <body>
    </body>
</html>
```

28

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Pour ajouter un commentaire:

```
<!-- Ceci est un commentaire -->
```

Pour ajouter un paragraphe:

```
<p>Bonjour, ceci est un paragraphe !!!</p>
```

Retour à la ligne:

```
<br/>
```

Les titres peuvent être créés par:

```
<h1>Titre 1</h1>
```

```
<h2>Titre 2</h2>
```

...

```
<h6>Titre 6</h6>
```

29

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Exemple:

```
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Niveaux de titres</title>
  </head>
  <body>
    <p>Bonjour et bienvenue sur mon site !<br />
    Ceci est un test pour apprendre comment faire un paragraphe.</p>
    <p>Un deuxième paragraphe pour voir la mise en forme de plusieurs
    paragraphes dans la même page !</p>
    <h1>Titre super important</h1>
    <h2>Titre important</h2>
    <h3>Titre un peu moins important (sous-titre)</h3>
    <h4>Titre pas trop important</h4>
    <h5>Titre pas important</h5>
    <h6>Titre vraiment pas important du tout</h6>
  </body>
</html>
```

30

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Pour mettre en valeur le texte:

```
<em>Texte en italique</em>
```

```
<strong>Texte en gras</strong>
```

```
<mark>Texte en surbrillance</mark>
```

Ajouter une ligne de séparation horizontale:

```
<hr>
```

31

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Exemple:

```
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Marquage du texte</title>
  </head>
  <body>
    <p> <em>Texte en italique</em>
    <strong>Texte en gras</strong>
    <mark>Texte en surbrillance</mark>
    </p>
  </body>
</html>
```

32

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Pour ajouter des listes non ordonnées:

```
<ul>
  <li>Element 1</li>
  <li>Element 2</li>
  <li>Element 3</li>
</ul>
```

33

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Pour ajouter des listes ordonnées:

```
<ol>
  <li>Element 1</li>
  <li>Element 2</li>
  <li>Element 3</li>
</ol>
```

34

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Pour ajouter des lien hypertextes:

```
<a href="http://www.google.com">Lien vers Google</a>
```

Pour ajouter un lien vers une ancre, il faut créer l'ancre:

```
<h2 id="mon_ancre">Titre</h2>
```

Et pour le lien:

```
<a href="#mon_ancre">Aller vers l'ancre</a>
```

Pour ajouter un lien vers une ancre située dans une autre page:

```
<a href="Page.html#mon_ancre">Aller vers l'ancre</a>
```

35

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Propriétés des liens:

Infobulle au survol:

```
<a href="http://www.univ-batna.dz.com" title="Site officiel">Université de Batna</a>
```

Ouvrir dans une nouvelle fenêtre:

```
<a href="http://www.univ-batna.dz.com" target="_blank">Université de Batna</a>
```

Envoyer un email:

```
<a href="mailto:larbi.guezouli@univ-batna.dz">Envoyez-moi un e-mail !</a>
```

36

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

Pour insérer une image:

```

```

Image miniature:

```
<a href="monImage.jpg"></a>
```

37

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

1. Les bases de HTML 5 (suite)

En HTML5, on dispose de la balise `<figure>` qui peut comporter plusieurs images avec une légende:

```
<figure>
  
  
  
  <figcaption>Exemple Figure</figcaption>
</figure>
```

38

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3

CSS3 est la dernière version du langage **CSS (Cascading Style Sheets)**. Cette version apporte des fonctionnalités particulièrement attendues comme les bordures arrondies, les dégradés, les ombres, etc.

39

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Pour écrire du code en langage **CSS**, nous avons 03 méthodes:

- dans un fichier `.css` (méthode la plus recommandée) ;
- dans l'en-tête `<head>` du fichier HTML;
- ou directement dans les balises du fichier HTML via un attribut `style` (méthode la moins recommandée).

40

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Exemples:

- dans un fichier "style.css"

```
p
{
    color: blue;
}
```

Pour l'attacher au fichier html:

```
<head>
    <link rel="stylesheet" href="style.css" />
    <title>Titre de la page</title>
</head>
```

41

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Exemples:

- dans l'en-tête <head> du fichier HTML

```
<head>
    <meta charset="utf-8" />
    <style>
        p
        {
            color: blue;
        }
    </style>
    <title>Titre de la page</title>
</head>
```

42

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Exemples:

- directement dans les balises du fichier HTML via un attribut style

```
<p style="color: blue;">
    Bonjour et bienvenue sur mon site !
</p>
```

43

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Le format général d'un code CSS est comme suit:

```
balise1
{
    propriete1: valeur1;
    propriete2: valeur2;
}
balise2
{
    propriete1: valeur1;
    propriete2: valeur2;
}
...
```

44

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les commentaires en CSS:

```
/* Commentaires */
```

Les balises de même type seront traitées de la même manière.

Pour différencier on peut utiliser les attributs `class` ou `id` comme suit:

```
<p class="introduction">Bienvenue sur mon site !</p>
```

Et dans le fichier css:

```
.introduction
{
    color: blue;
}
```

45

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La différence entre `class` et `id`:

`id` est unique pour une balise. On ne peut pas donner la même valeur pour l'attribut `id` à deux balises.

Exp:

```
<p id="nom1"></p>
<p id="nom1"></p> <!-- erreur -->
```

Alors que avec l'attribut `class` on peut le faire.

46

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Problème:

Pour appliquer `class` ou `id` au mot « Bienvenue » dans:

```
<p>Bienvenue sur mon site !</p>
```

il faut utiliser les balises universelles:

`<span> </span>` : c'est une balise de type **inline**, c'est-à-dire une balise que l'on place au sein d'un paragraphe de texte, pour sélectionner certains mots uniquement.

`<div> </div>` : c'est une balise de type **block**, qui entoure un bloc de texte.

47

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Exemple:

Dans le code html:

```
<p><span class="salutations">Bienvenue</span> sur mon site !</p>
```

Dans le code CSS:

```
.salutations
{
    color: blue;
}
```

48

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les sélecteurs avancés

Pour sélectionner les balises où le code CSS sera appliqué:

Sélecteur universel *: Appliqué à toutes les balises sans exception.

```
*
{
    /*code CSS*/
}
```

49

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Une balise contenue dans une autre A B: Sélectionne toutes les balises situées à l'intérieur d'une balise <A>.

```
h2 em
{
    /*code CSS*/
}
```

50

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Une balise qui en suit une autre A + B: Sélectionne la première balise située immédiatement après la balise <A>.

```
h2 + p
{
    /*code CSS*/
}
```

En html

```
<h2>Titre</h2>
<p>Paragraphe</p>
```

51

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Une balise qui possède un attribut A[attribut]: Sélectionne toutes les balises <A> qui possèdent l'attribut « attribut ».

```
a[title]
{
    /*code CSS*/
}
```

En html

```
<a href="http://site.com" title="Infobulle">
```

52

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Une balise, un attribut et une valeur exacte
A[attribut="valeur"]: Sélectionne toutes les balises <A> qui possèdent l'attribut « attribut » avec la valeur « valeur ».

```
a[title="Cliquez ici"]
{
    /*code CSS*/
}
```

En html

```
<a href="http://site.com" title=" Cliquez ici ">
```

53

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Une balise, un attribut et une valeur
A[attribut*="valeur"]: Sélectionne toutes les balises <A> qui possèdent l'attribut « attribut » avec la valeur contenant le mot « valeur ».

```
a[title*="ici"]
{
    /*code CSS*/
}
```

En html

```
<a href="http://site.com" title="Cliquez par ici">
```

54

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

D'autres sélecteurs existent sur le site officiel de [W3C](http://www.w3.org).

55

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

La taille absolue:

```
p
{
    font-size: 14px; /* Paragraphes de 14 pixels */
}
```

56

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

La taille relative: On peut utiliser l'une des 7 valeurs:

```
xx-small : minuscule ;  
x-small  : très petit ;  
small    : petit ;  
medium   : moyen ;  
large    : grand ;  
x-large  : très grand ;  
xx-large : très très grand.
```

Ou bien un coefficient par rapport à la taille normale
comme: 1.4em

57

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

La taille relative:

Exp:

```
p  
{  
    font-size: small;  
}  
  
ou  
  
p  
{  
    font-size: 0.8em;  
}
```

58

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

La police: font-family

```
balise  
{  
    font-family: police1, police2, police3, police4;  
}
```

Le navigateur essaiera d'abord d'utiliser la police1.
S'il ne l'a pas, il essaiera la police2. S'il ne l'a pas, il
passera à la police3, et ainsi de suite.

59

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

Les polices les plus courantes:

```
Arial ;  
Arial Black ;  
Comic Sans MS ;  
Courier New ;  
Georgia ;  
Impact ;  
Times New Roman ;  
Trebuchet MS ;  
Verdana.
```

60

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

Pour les fontes et la décoration du texte:

```
em
{
  font-style: normal; /*autres valeurs: italic, oblique*/
  font-weight: bold; /* autres valeurs: normal*/
  text-decoration: blink; /* autres valeurs: underline:
                        souligné,      line-through:   barré,
                        overline: ligne au-dessus, blink:
                        clignotant (pas compatible), none:
                        normal (par défaut)*/
}
```

61

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

Pour les l'alignements du texte:

```
p
{
  text-align: justify; /*Autres valeurs: left, center,
                        right */
}
```

62

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

Les flottants: c'est ce qu'on appel habillage.

Partie CSS:

```
.imageflottante
{
  float: left;
}
```

Partie html:

```
<p>
   Ceci est un texte normal de paragraphe, écrit
  à la suite de l'image et qui l'habillera car l'image est
  flottante.
</p>
```

63

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Formatage du texte

Pour arrêter la partie flottante on utilise la propriété

clear:

```
.dessous
{
  clear: both; /*Autres valeurs: right (en dessous d'un
                        flottant right), both (en dessous des
                        flottants right et left), left (en dessous
                        d'un flottant left)*/
}
```

64

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Pour colorer le texte:

```
h1
{
    color: red;
}
```

La couleur peut être désignée par un code hexadécimal allant de #000000 jusqu'à #FFFFFF, ou bien par le nom de la couleur.

65

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Le tableau des 16 couleurs:

teal	aqua	purple	fuchsia	navy	blue	olive	yellow	green	lime	maroon	red	black	gray	silver	white
															

66

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Pour donner une couleur au fond de la page on utilise la propriété CSS background-color

```
body
{
    background-color: black; /* Le fond de la page sera
                             noir */
    color: white; /* Le texte de la page sera blanc */
}
```

67

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Attention à l'héritage:

En CSS, si on applique un style à une balise, toutes les balises qui se trouvent à l'intérieur prendront le même style.

68

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Pour changer le style d'une balise fille:

Partie HTML

```
<body>
<p>Bonjour, le temps aujourd'hui est <mark>clame,
ensoleillé et dégagé</mark>. Profitez-en donc!!!</p>
</body>
```

69

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

Pour changer le style d'une balise fille: (suite)

Partie CSS

```
body
{
    background-color: black;
    color: white;
}
mark
{
    background-color: red;
    color: black;
}
```

70

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Image de fond:

```
body
{
    background-image: url("neige.png");
}
```

Il est conseillé de placer l'image de fond dans le même dossier que le fichier .css

71

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

Options de l'image de fond:

```
background-attachment : fixed /*image fixe*/,
                        scroll/*image défile avec le texte*/
background-repeat : no-repeat,repeat-x/*répété uniquement
                    sur la première ligne*/,repeat-y
                    /*répété uniquement sur la première
                    colonne*/,repeat/*répété en mosaïque*/
background-position : 30px 50px; ou bien top, bottom,
                    left, center, right.
```

72

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

On peut combiner les options de l'image de fond:

```
body
{
    background: url("soleil.png") fixed no-repeat top
                right;
}
```

Ou bien

```
body
{
    background: url("soleil.png") fixed no-repeat top
                right, url("neige.png") fixed;
}
```

73

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

La couleur et le fond:

La transparence: on utilise la propriété `opacity`

Avec une valeur de 1, l'élément sera totalement opaque :
c'est le comportement par défaut.

Avec une valeur de 0, l'élément sera totalement
transparent.

```
img
{
    opacity: 0.6; /*transparence de 40% ou opacité de
                  60%*/
}
```

74

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les bordures et les ombres:

Pour ajouter une bordure on utilise `border` avec 3
valeurs: largeur (en pixel), couleur, type (`solid`,
`dotted`, `dashed`, `double`, `groove`, `ridge`, `inset`,
`outset`).

Exp:

```
h1
{
    border: 3px blue dashed;
}
```

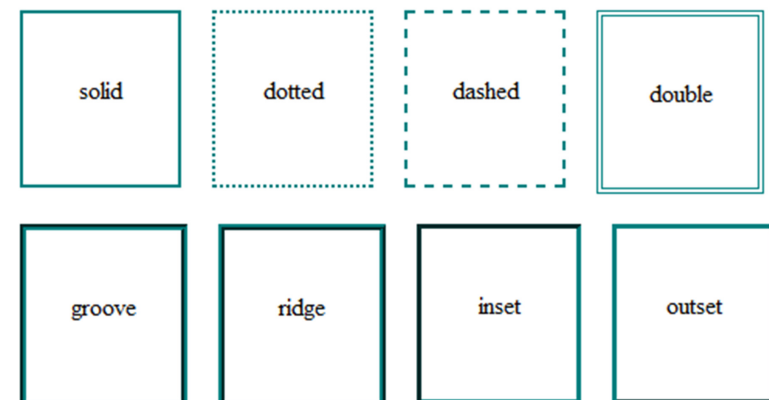
75

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les bordures et les ombres (suite):



76

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les bordures et les ombres (suite):

On peut ne pas afficher que quelques parties de la bordure: `border-top` : bordure du haut ;

`border-bottom` : bordure du bas ;

`border-left` : bordure de gauche ;

`border-right` : bordure de droite.

Exp:

```
p
{
    border-left: 2px solid black;
    border-right: 2px solid black;
}
```

77

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les bordures et les ombres (suite):

Pour faire une bordure arrondie on utilise la propriété `border-radius`:

Exp:

```
p
{
    border-radius: 10px;
}
```

78

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les bordures et les ombres (suite):

On peut ajouter de l'ombre à des boîtes ou du texte avec les propriétés `box-shadow` et `text-shadow`

Ces deux propriétés acceptent 4 valeurs et une cinquième facultative:

1. le décalage horizontal de l'ombre ;

2. le décalage vertical de l'ombre ;

3. l'adoucissement du dégradé ;

4. la couleur de l'ombre;

5. Le `inset` [facultatif] (l'ombre sera placée à l'intérieur du bloc, pour donner un effet enfoncé)

79

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Les bordures et les ombres (suite):

Exp:

```
p
{
    box-shadow: 6px 6px 4px black inset;
}
```

ou bien:

```
p
{
    box-shadow: 6px 6px 4px black;
}
```

80

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Apparence dynamique:

Modifier l'apparence des éléments:

- au survol;
- lors du clic;
- lors du focus (élément sélectionné) ;
- lorsqu'un lien est consulté.

81

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

Apparence dynamique (suite):

- Au survol:

Exp:

```
a
{
    text-decoration: none;
    color: red;
    font-style: italic;
}
a:hover /* au survol */
{
    text-decoration: underline;
    color: green;
}
```

82

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

Apparence dynamique (suite):

- Au clic:

Exp:

```
a:active
{
    background-color: yellow;
}
```

- Au focus (élément sélectionné):

Exp:

```
a:focus
{
    background-color: blue;
}
```

83

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

Apparence dynamique (suite):

- Lorsque le lien a été consulté:

Exp:

```
a:visited
{
    color: gray;
}
```

84

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement:

Pour positionner un élément à l'intérieur d'un bloc on utilise les propriétés (left, right, top, bottom). La méthode de positionnement est indiquée par la propriété "position" qui peut avoir les valeurs suivantes: absolute, relative, fixed, static.

85

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement (suite):

La valeur "**absolute**": permet de positionner un élément par rapport au premier **antécédent** qui a une position "**relative**" sinon par rapport à la **fenêtre** on utilisant (left, right, top, bottom).

86

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement (suite):

La valeur "**relative**": permet de positionner un élément par rapport à son **père** on utilisant (left, right, top, bottom).

87

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement (suite):

La valeur "**fixed**": permet de positionner un élément par rapport au **viewport** (fenêtre d'affichage) on utilisant (left, right, top, bottom).

88

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement (suite):

La valeur "**static**": permet de positionner un élément à sa position normale. Cette méthode **n'est pas affectée** par les propriétés (left, right, top, bottom).

89

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement (suite):

Exp:

Partie HTML

```
<p>Bonjour</p>
<div class="sta">position normale
    <div class="rel">position relative</div>
    <div class="abs">position absolute</div>
</div>
<div class="fix">position fixed</div>
```

90

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

2. La mise en forme avec CSS 3 (suite)

Positionnement (suite):

Exp (suite):

Partie CSS

```
div { border: 3px solid black; }
.abs { position: absolute;
    top: 80px; right: 50%; }
.rel { position: relative;
    left: 30px; }
.fix { position: fixed;
    bottom: 0; right: 0;
    width: 200px; }
.sta { position: static; }
```

91

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

3. Les balises de structure en HTML5

3.1. L'en-tête

Se fait avec la balise header.

Exp: <header>
 <center>Mon Curriculum Vitae</center>
</header>

3.2. Le pied de page

Se fait avec la balise footer.

Exp: <footer>
 <center>Mise à jour le 04/05/2015</center>
</footer>

92

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

3. Les balises de structure en HTML5

3.3. Liens de navigation

Pour naviguer dans le site, comme les menus on utilise la balise `nav`.

Exp:

```
<nav>
    <ul>
        <li><a href="accueil.html">Accueil</a></li>
        <li><a href="forum.html">Forum</a></li>
        <li><a href="contact.html">Contact</a></li>
    </ul>
</nav>
```

93

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

3. Les balises de structure en HTML5

3.4. Les sections

Pour regrouper des contenus en fonction de leur thématique on utilise la balise `section`.

Exp:

```
<section>
    <h1>Section 1</h1>
    <p>Cette partie représente la première section du
site.</p>
</section>
```

94

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

3. Les balises de structure en HTML5

3.5. Informations complémentaires

Ces informations sont généralement placées sur le côté. On utilise la balise `aside`.

Exp:

```
<aside>
    Informations complémentaires.
</aside>
```

95

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

3. Les balises de structure en HTML5

3.6. Article indépendant

C'est une partie de la page qui pourrait être reprise à partir d'un autre site. On utilise la balise `article`.

Exp:

```
<article>
    <h1>Article</h1>
    <p>Cette article est pris du site officiel du journal
Ennahar.</p>
</article>
```

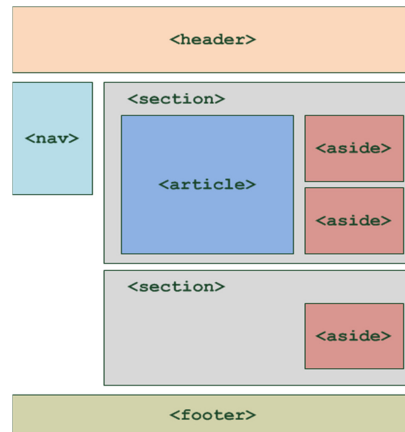
96

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

3. Les balises de structure en HTML5

Résumé



97

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.1. Les dimensions

Une boîte est une balise de type bloc. Elle peut avoir une dimension en hauteur et largeur. On utilise les propriétés `width` et `height`. Ces propriétés peuvent être exprimées en pixels ou en pourcentage.

Exp:

```
p
{
    width: 50%;
    Height: 20px;
}
```

98

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.1. Les dimensions (suite)

On peut fixer des limites de taille pour un bloc (minimales et maximales).

- `min-width` : largeur minimale ;
- `min-height` : hauteur minimale ;
- `max-width` : largeur maximale ;
- `max-height` : hauteur maximale.

Exp: p

```
{
    width: 50%;
    min-width: 400px;
}
```

99

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Il existe deux types de marges :

- les marges intérieures ;
- les marges extérieures.

En CSS, on peut modifier les marges avec les deux propriétés suivantes :

`padding` : indique la taille de la marge intérieure (px).

`margin` : indique la taille de la marge extérieure (px).

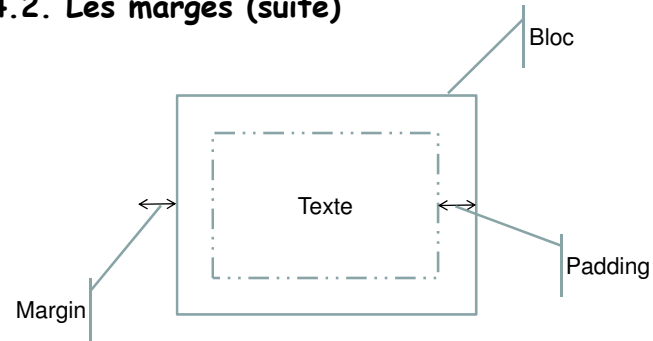
100

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)



101

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Exp.

```
p
{
    width: 350px;
    border: 1px solid black;
    text-align: justify;
    padding: 12px; /* Marge intérieure de 12px */
    margin: 50px; /* Marge extérieure de 50px */
}
```

102

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Si on veut spécifier des marges différentes en haut, en bas, à gauche et à droite:

```
margin-top :    marge extérieure en haut ;
margin-bottom : marge extérieure en bas ;
margin-left  :  marge extérieure à gauche ;
margin-right :  marge extérieure à droite,
padding-top  :  marge intérieure en haut ;
padding-bottom : marge intérieure en bas ;
padding-left :  marge intérieure à gauche ;
padding-right : marge intérieure à droite.
```

103

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Pour centrer un bloc il faut respecter les règles suivantes :

- donnez une largeur au bloc (avec la propriété width) ;
- indiquez que vous voulez des marges extérieures automatiques: `margin: auto;`

Exp.

```
p
{
    width: 350px;
    margin: auto; /* bloc centré avec auto */
    border: 1px solid black;
    text-align: justify;
    padding: 12px;
    margin-bottom: 20px;
}
```

104

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Si le texte dépasse le bloc on utilise la propriété `overflow` qui peut prendre l'une des valeurs suivantes:

`visible` (par défaut) : le texte reste visible et sort du bloc.

`hidden` : le texte sera coupé. On ne pourra pas voir tout le texte.

`scroll` : le texte sera coupé et le navigateur mettra en place des barres de défilement.

`auto` : le navigateur décide de mettre ou non des barres de défilement.

105

CHAPITRE III

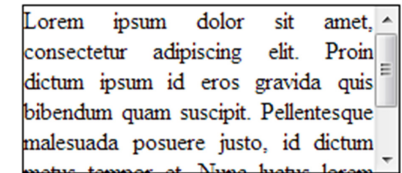
OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Exp.

```
p
{
    width: 250px;
    height: 110px;
    text-align: justify;
    border: 1px solid black;
    overflow: auto;
}
```



106

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

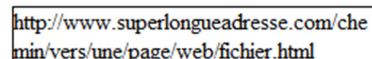
4. Le modèle en boîtes

4.2. Les marges (suite)

Pour couper un mot trop long comme les url, on utilise `word-wrap` :

Exp.

```
p
{
    word-wrap: break-word;
}
```



107

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display

Cette propriété permet de transformer des éléments entre les types: `block`, `inline`, `inline-block` ou `caché`.

Valeurs possibles:

`display: inline;` // Les éléments se placent les uns à côté des autres.

`display: block;` // Les éléments se placent les uns en-dessous des autres et peuvent être redimensionnés.

`display: inline-block;` // Éléments positionnés les uns à côté des autres et qui peuvent être redimensionnés.

`display: none;` // Éléments non affichés

108

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display (suite)

Exp:

```
.secret
{
    display: none;
} // Les éléments qui ont la classe « secret » seront cachés.

a
{
    display: block;
} // Les liens vont se positionner les uns en-dessous des autres.
```

109

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display (suite)

Exp:

```
nav
{
    display: inline-block;
    width: 150px;
    border: 1px solid black;
}
section
{
    display: inline-block;
    border: 1px solid blue;
}
```

110

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display (suite)

Exp:

- [Accueil](#)
- [Blog](#)
- [CV](#)

À propos de l'auteur

C'est moi, "mon nom" ! Je suis né un 05 septembre 2000.

Je suis un grand voyageur

(texte de l'article)

111

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display (suite)

Pour aligner les blocs de l'exemple précédent en haut on utilise la propriété `vertical-align` qui peut avoir les valeurs:

`baseline` : aligne de la base de l'élément avec celle du premier élément (par défaut) ;
`top` : aligne en haut ;
`middle` : centre verticalement ;
`bottom` : aligne en bas ;
(valeur en px ou %) : aligne à une certaine distance de la ligne de base (baseline).

112

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display (suite)

Exp:

```
nav {
  display: inline-block;
  width: 150px;
  border: 1px solid black;
  vertical-align: top;
}
section {
  display: inline-block;
  border: 1px solid blue;
  vertical-align: top;
}
```

113

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

4. Le modèle en boîtes

4.3. La propriété display (suite)

Exp:

- [Accueil](#)
- [Blog](#)
- [CV](#)

À propos de l'auteur

C'est moi, "mon nom" ! Je suis né un 05 septembre 2000.

Je suis un grand voyageur

(texte de l'article)

114

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux

Pour créer un tableau:

<pre><table> <tr> <th>Nom</th> <th>Age</th> <th>Pays</th> </tr> <tr> <td>Mohamed</td> <td>33 ans</td> <td>Algérie</td> </tr></pre>	<pre><tr> <td>Michelle</td> <td>26 ans</td> <td>États-Unis</td> </tr> </table></pre>
--	--

115

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

tr pour les lignes
td pour les cellules des lignes
th pour les cellules de l'entête

116

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

Pour ajouter des bordures à un tableau en CSS:

```
td /* Cellules des tableaux... */
{
    border: 1px solid black; /* Une bordure de 1px */
}
```

La propriété `border-collapse`, qui signifie "coller les bordures entre elles".

`collapse` : Les bordures seront collées entre elles.

`separate` : Les bordures seront dissociées (valeur par défaut)

117

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

Exp:

```
table
{
    border-collapse: collapse;
}
```

118

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

Un tableau est divisé en 3 parties:

- l'en-tête: avec les balises `<thead></thead>`;
- le corps: avec les balises `<tbody></tbody>`;
- le pied du tableau: avec les balises `<tfoot></tfoot>`.

119

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

<pre><table> <caption>Passagers</caption> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>Âge</th> <th>Pays</th> </tr> </thead> <tfoot> <tr> <th>Nom</th> <th>Âge</th> <th>Pays</th> </tr> </tfoot></pre>	<pre><tbody> <tr> <td>Carmen</td> <td>33 ans</td> <td>Espagne</td> </tr> <tr> <td>Michelle</td> <td>26 ans</td> <td>États-Unis</td> </tr> </tbody> </table></pre>
---	---

120

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

Pour fusionner des cellules de la même **ligne** on utilise la propriété `colspan` de `td`:

```
<tbody>
  <tr>
    <td>Carmen</td>
    <td>33 ans</td>
    <td>Espagne</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>Michelle</td>
    <td colspan=2>26 ans au USA</td>
  </tr>
</tbody>
```

121

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.1. Les tableaux (suite)

Pour fusionner des cellules de la même **colonne** on utilise la propriété `rowspan` de `td`:

```
<tbody>
  <tr>
    <td>Carmen</td>
    <td>33 ans</td>
    <td rowspan=2>Espagne</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>Michelle</td>
    <td>26 ans</td>
  </tr>
</tbody>
```

122

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires

Pour créer un formulaire on utilise la balise `form` avec les attributs `method` et `action`:

```
<form method="post" action="traitement.php">
  <p>Texte à l'intérieur du formulaire</p>
</form>
```

La page PHP appelée dans `action` traite les informations saisies dans le formulaire.

123

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

Les zones de saisie:

• Zone de texte monoligne:

Se fait avec la balise `input`:

```
<input type="text" name="nom_de_l_element" />
```

Pour ajouter un libellé à un élément on utilise la balise `label`:

```
<label>Votre pseudo</label> : <input type="text"
name="pseudo" />
```

Votre pseudo :

124

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de texte monoligne (suite):

Autres attributs:

size: pour agrandir le champ.

maxlength: pour limiter le nombre de caractères que l'on peut saisir.

value: pour pré-remplir le champ avec une valeur par défaut.

placeholder: pour donner une indication sur le contenu du champ. Cette indication disparaîtra dès que le visiteur aura cliqué à l'intérieur du champ.

125

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de texte monoligne (suite):

Exp:

```
<label>Votre pseudo :</label>
```

```
<input type="text" name="pseudo" id="pseudo"
placeholder="tapper votre pseudo" size="30"
maxlength="10" />
```

Votre pseudo :

126

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de texte monoligne (suite):

Pour créer une zone de mot de passe on utilise l'attribut type="password":

```
<label>Votre mot de passe :</label>
```

```
<input type="password" name="pass" id="pass" />
```

Votre mot de passe :

127

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de texte multiligne:

Pour cela on utilise la balise textarea:

```
<label>Question ?</label><br />
```

```
<textarea name="query" id="qu"></textarea>
```

Question ?

128

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de texte multiligne (suite):

On peut dimensionner la zone multiligne et lui donner une valeur par défaut:

```
<label>Question ?</label><br />
<textarea name="query" id="qu" rows="10" cols="50">
Améliorer ton site ?!
Mais enfin ! Il est tellement génialissime qu'il n'est pas
nécessaire de l'améliorer !
</textarea>
```

129

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de saisie enrichies :

Pour créer une zone pour une adresse email:

```
<input type="email" />
```

Le navigateur vérifie l'existence de @

130

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de saisie enrichies (suite):

Pour créer une zone pour une adresse web URL:

```
<input type="url" />
```

Pour créer une zone pour un numéro de téléphone:

```
<input type="tel" />
```

Pour créer une zone pour saisir un nombre:

```
<input type="number" min="5" max="10" step="2"/>
```

131

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de saisie enrichies (suite):

Pour créer un curseur de type range:

```
<input type="range" />
```

Pour créer une zone pour saisir une couleur:

```
<input type="color" />
```

132

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de saisie enrichies (suite):

Pour créer une zone pour saisir une date:

```
<input type="date" />  
<input type="time" />  
<input type="week" />  
<input type="month" />  
<input type="datetime" />  
<input type="datetime-local" />
```



133

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Zone de saisie enrichies (suite):

Pour créer une zone de recherche:

```
<input type="search" />
```

search :

134

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Les cases à cocher:

On utilise la balise `checkbox` de la balise `input`:

```
<input type="checkbox" name="choix" />  
<input type="checkbox" name="choix" checked="" /> //Cochée par défaut
```

135

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

• Les boutons radio:

On utilise la balise `radio` de la balise `input`:

```
<input type="radio" name="age" value="moins15" id="moins15" /> <label>Moins de 15 ans</label><br />  
<input type="radio" name="age" value="medium15-25" id="medium15-25" /> <label>15-25 ans</label>
```

Remarque:

Si on ne donne pas le même nom pour les deux options on peut cocher les deux en même temps.

136

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

- Liste déroulante:

On utilise les balises `select` et `option`:

```
<select name="pays" id="pays">
  <option value="espagne">Espagne</option>
  <option value="algerie" selected>Algérie</option>
  <option value="italie">Italie</option>
</select>
```



137

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

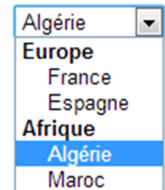
5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

- Liste déroulante (suite):

Pour grouper plusieurs options on utilise la balise `optgroup`:

```
<select name="pays" id="pays">
  <optgroup label="Europe">
    <option value="france">France</option>
    <option value="espagne">Espagne</option>
  </optgroup>
  <optgroup label="Afrique">
    <option value="algerie" selected>Algérie</option>
    <option value="maroc">Maroc</option>
  </optgroup>
</select>
```



138

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

Pour regrouper des champs on utilise les balises `fieldset` et `legend`:

```
<fieldset>
  <legend>Vos coordonnées</legend>
  <label>Nom ?</label><input type="text" name="nom" id="nom" />
  <label>Prénom ?</label><input type="text" name="prenom" id="prenom" />
</fieldset>
<fieldset>
  <legend>Votre souhait</legend>
  <input type="radio" name="souhait" value="sc" id="sc" />
  <label>Sciences</label>
  <input type="radio" name="souhait" value="math" id="math"/>
  <label>Mathématiques</label>
</fieldset>
```

139

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

Vos coordonnées

Nom ? Prénom ?

Votre souhait

☐ Sciences ☐ Mathématiques

140

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

Un champ requis est représenté par la propriété `required`, et on peut changer son style en CSS:

```
<input type="text" name="nom" id="nom" required />
```

En CSS:

```
:required
{
    background-color: red;
}
```

Vos coordonnées

Nom ? Prénom ?

141

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

Le bouton d'envoi du formulaire:

`type="submit"` : On aura un bouton « Envoyer ».

`type="reset"` : remise à zéro du formulaire.

`type="image"` : équivalent du bouton submit, présenté cette fois sous forme d'image. Rajoutez l'attribut `src` pour indiquer l'URL de l'image.

142

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.2. Les formulaires (suite)

Exp:

```
<input type="submit" value="Envoyer" />
<input type="reset" value="Reset" />
<input type="image" src="send.png" value="Envoyer" />
```



143

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.3. Vidéo et audio

En HTML5 nous avons deux nouvelles balises: `video` et `audio`.

Pour insérer un élément audio on utilise la balise `audio` avec les attributs:

- `controls` : pour ajouter les boutons "Lecture", "Pause" et la barre de défilement.
- `width` : pour modifier la largeur de l'outil de lecture audio.
- `loop` : la musique sera jouée en boucle.
- `autoplay` : la musique sera jouée dès le chargement de la page.

144

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.3. Vidéo et audio (suite)

- `preload` : indique si la musique peut être préchargée dès le chargement de la page ou non. Cet attribut peut prendre les valeurs :
 - `Auto` (par défaut) : le navigateur décide s'il doit précharger toute la musique, uniquement les métadonnées ou rien du tout.
 - `metadata` : charge uniquement les métadonnées (durée, etc.).
 - `none` : pas de préchargement.

145

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.3. Vidéo et audio (suite)

Exp:

```
<audio src="Ding.wav" controls></audio>
```



On peut proposer plusieurs versions du fichier audio dans le cas où le navigateur ne gère pas un format:

```
<audio controls>
  <source src="Ding.mp3">
  <source src="Ding.wav">
</audio>
```

146

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.3. Vidéo et audio (suite)

Pour insérer un élément vidéo on utilise la balise `video` avec les attributs:

- `poster` : image à afficher à la place de la vidéo tant que celle-ci n'est pas lancée. Par défaut, le navigateur prend la première image de la vidéo.
- `controls` : pour ajouter les boutons "Lecture", "Pause" et la barre de défilement.
- `width` : pour modifier la largeur de la vidéo.
- `height` : pour modifier la hauteur de la vidéo.

147

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.3. Vidéo et audio (suite)

- `loop` : la vidéo sera jouée en boucle.
- `autoplay` : la vidéo sera jouée dès le chargement de la page.
- `preload` : indique si la vidéo peut être préchargée dès le chargement de la page ou non. Cet attribut peut prendre les valeurs :
 - `auto` (par défaut) : le navigateur décide s'il doit précharger toute la vidéo, uniquement les métadonnées ou rien du tout.

148

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.3. Vidéo et audio (suite)

- metadata : charge uniquement les métadonnées (durée, dimensions, etc.).
- none : pas de préchargement.

Exp:

```
<video src="sintel.avi" controls poster="sintel.jpg" width="600"></video>
```

ou

```
<video controls poster="sintel.jpg" width="600">
  <source src="sintel.mp4">
  <source src="sintel.webm">
  <source src="sintel.avi">
</video>
```

149

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries

Ils font partie des **nouveautés** de CSS3. Il s'agit de **règles** que l'on peut appliquer dans certaines conditions.

Les "media queries" sont donc des **règles** qui indiquent quand on doit appliquer des propriétés CSS. Il y a deux façons de les utiliser :

150

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

- en chargeant une feuille de style .css différente en fonction de la règle;
- en écrivant la règle directement dans le fichier .css

151

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Une feuille de style différente:

On utilise la balise link avec l'attribut media:

```
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <link rel="stylesheet" href="style.css" /> <!-- Par
  défaut -->
  <link rel="stylesheet" media="screen and (max-width:
  1280px)" href="petite_resolution.css" /> <!-- Pour ceux
  qui ont une résolution inférieure à 1280px -->
  <title>Teste Media queries</title>
</head>
```

152

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Règles sur la feuille de style:

On utilise le mot clé @media:

```
@media screen and (max-width: 1280px)
{
    /* Propriétés CSS */
}
```

153

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Les règles disponibles:

- `color` : gestion de la couleur (en bits/pixel).
- `Height (min/max)` : hauteur de la zone d'affichage (fenêtre).
- `Width (min/max)` : largeur de la zone d'affichage (fenêtre).
- `device-height (min/max)` : hauteur du périphérique.
- `device-width (min/max)` : largeur du périphérique.
- `orientation` : orientation du périphérique (portrait ou paysage).

154

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Les règles disponibles (suite):

- `media` : type d'écran de sortie. Quelques-unes des valeurs possibles :
 - `screen` : écran « classique » ;
 - `handheld` : périphérique mobile ;
 - `print` : impression ;
 - `tv` : télévision ;
 - `projection` : projecteur ;
 - `all` : tous les types d'écran.

155

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Les règles disponibles (suite):

Les règles peuvent être combinées à l'aide des opérateurs suivants :

`only` : « uniquement » ;
`and` : « et » ;
`not` : « non ».

156

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Les règles disponibles (suite):

Exp:

```
@media screen and (max-width: 1280px) /* Sur les écrans,
quand la largeur de la fenêtre fait au maximum 1280px */
@media all and (min-width: 1024px) and (max-width: 1280px)
/* Sur tous types d'écran, quand la largeur de la fenêtre
est comprise entre 1024px et 1280px */
@media tv/* Sur les téléviseurs */
@media all and (orientation: portrait) /* Sur tous types
d'écrans orientés verticalement */
```

157

CHAPITRE III

OUTILS ET TECHNOLOGIES DE DÉVELOPPEMENT WEB

5. Fonctionnalités évoluées

5.4. Media queries (suite)

Tester les media queries: (Modifier la taille de la fenêtre avec la souris pour voir la différence)

```
p{
    color: blue;
}
@media screen and (max-width: 1024px){
    p{
        color: red;
        background-color: black;
    }
}
```

158