

HTML 5 - les bases

Créer et modifier des pages Web en HTML



cegos.fr

* Bien plus que des savoirs



Sommaire

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | Les bases du HTML5 | 5 |
| 1.1 | Les balises et leurs attributs | 5 |
| 1.1.1 | Qu'est-ce qu'une balise ? | 5 |
| 1.1.2 | Les attributs de balises | 6 |
| 1.2 | Le HTML et le XHTML | 7 |
| 1.3 | Les navigateurs et les règles importantes à respecter | 7 |
| 1.3.1 | Les navigateurs | 7 |
| 1.3.2 | Les règles à respecter | 7 |
| 1.3.3 | La syntaxe HTML | 8 |
| 2. | Créer une page HTML | 9 |
| 2.1 | Identifier une page | 9 |
| 2.2 | Définir le type et les normes du document HTML | 9 |
| 2.3 | Définir l'en-tête | 10 |
| 2.4 | Définir le titre du document <title> | 11 |
| 2.5 | Définir le corps du document <body> | 12 |
| 2.6 | Définir le système d'encodage des caractères (attribut charset) | 12 |
| 2.7 | L'attribut de langue | 13 |
| 2.8 | La balise de commentaires <!-- --> | 14 |
| 2.9 | Insérer des caractères spéciaux | 15 |
| 2.10 | Définir la taille, le gras et l'italique | 15 |
| 2.11 | Les paragraphes <p> | 16 |
| 2.12 | Le retour forcé | 17 |
| 2.13 | Intégrer une liste à puces | 18 |
| 2.14 | Intégrer une liste numérotée | 19 |
| 2.15 | Blocs de citation | 19 |
| 3. | Intégrer des images et des médias dans une page | 21 |
| 3.1 | Les formats d'images pour le web | 21 |
| 3.1.1 | Le GIF | 21 |

| | |
|---|--------|
| 3.1.2 Le JPEG | 21 |
| 3.1.3 Le PNG | 21 |
| 3.2 Taille, position et texte alternatif | 22 |
| 3.2.1 Insérer une image | 22 |
| 3.2.2 Taille et positionnement de l'image | 22 |
| 3.2.3 Propriété alt pour l'accessibilité | 23 |
| 3.2.4 Propriété title pour l'infobulle | 23 |
| 3.3 Intégrer du son avec la balise <audio> | 24 |
| 3.4 Intégrer de la vidéo avec la balise <video> | 25 |
| 3.5 Intégrer une animation flash | 26 |
| 4. Définir la navigation et les liens hypertextes | 27 |
| 4.1 Liens sur des textes | 27 |
| 4.1.2 Liens vers une adresse url externe | 28 |
| 4.1.3 Liens vers une messagerie | 28 |
| 4.1.4 Liens vers un fichier pdf | 29 |
| 4.1.5 Liens vers une ancre | 30 |
| 4.2 Liens sur des images | 33 |
| 4.2.1 Liens sur une image | 33 |
| 4.2.2 Liens sur une partie d'image | 34 |
| 5. Créer l'interactivité avec les formulaires | 35 |
| 5.1 Définir les types de champs | 35 |
| 5.1.1 la balise <form> | 35 |
| 5.1.2 Champ texte | 35 |
| 5.1.3 Champ mot de passe | 36 |
| 5.1.4 Champ e-mail | 37 |
| 5.1.5 Champ date | 37 |
| 5.1.6 Champ nombre | 38 |
| 5.1.7 Champ multi-lignes | 38 |
| 5.1.8 Cases à cocher | 39 |
| 5.1.9 Boutons radios | 39 |
| 5.1.10 Menu déroulant | 40 |
| 5.1.11 Bouton d'envoi | 41 |
| 5.2 Envoyer les informations par e-mail | 41 |
| 5.3 Structurer sa mise en page | 42 |

| | | |
|--------|--|----|
| 6. | Gérer la forme avec les feuilles de styles CSS | 43 |
| 6.1 | Définir des classes au sein d'une page HTML | 43 |
| 6.2 | Les principales propriétés du CSS | 44 |
| 6.2.1 | <i>Police de caractère</i> | 44 |
| 6.2.2 | <i>Taille du texte</i> | 44 |
| 6.2.3 | <i>Couleur du texte</i> | 45 |
| 6.2.4 | <i>Alignements</i> | 46 |
| 6.2.5 | <i>Bordures</i> | 48 |
| 6.2.6 | <i>Tailles</i> | 49 |
| 6.2.7 | <i>Marges intérieures et extérieures</i> | 50 |
| 6.2.8 | <i>Couleurs et fond</i> | 51 |
| 6.2.9 | <i>Images d'arrière-plan</i> | 52 |
| 6.2.10 | <i>Quelques propriétés CSS indispensables</i> | 53 |
| 7. | Optimise les feuilles de styles | 54 |
| 7.1 | Créer une feuille de style externe dans un fichier CSS | 54 |
| 7.2 | Définir des types de styles | 55 |
| 7.2.1 | <i>Personnaliser un style de balise</i> | 55 |
| 7.2.2 | <i>Personnaliser un style de pseudo-classe</i> | 57 |
| 7.2.3 | <i>Personnaliser un style de classe</i> | 58 |
| 7.2.4 | <i>Personnaliser un style d'id</i> | 59 |
| 8. | Tester et publier | 61 |
| 8.1 | Tester son site sur différents navigateurs | 61 |
| 8.2 | Mettre en ligne avec un client FTP | 62 |

1. Les bases du HTML5

1.1 Les balises et leurs attributs

1.1.1 Qu'est-ce qu'une balise ?

Le langage HTML se structure avec des balises qui encadrent du texte, c'est sa façon de « s'exprimer » en quelque sorte et de donner une nature au texte qu'elles encadrent.

Il existe 2 types de balises, les balises doubles et les balises simples.

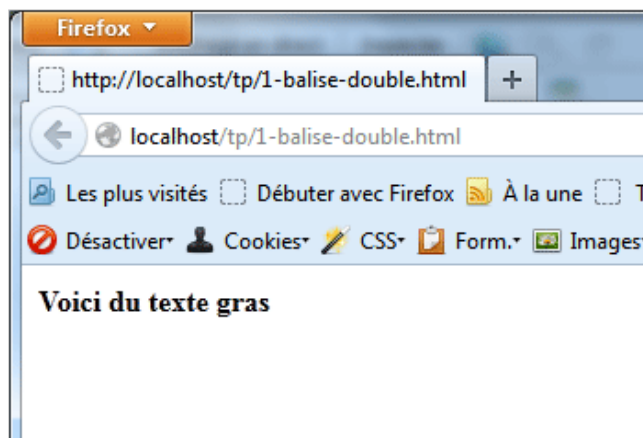
Les balises doubles sont formées d'un texte entre chevrons avec une partie ouvrante et une partie fermante qui encadrent un texte. Elles indiquent le début et la fin de quelque chose.

TP n°1

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé **1-balise-double.html**
- Saisissez le code suivant :

```
<strong>Voici du texte</strong>
```

Regardons le résultat dans le navigateur. On ne voit que le contenu situé entre les 2 balises mais pas les balises elles-mêmes. On voit le résultat de la balise sur le texte dont la fonction est de mettre en gras.



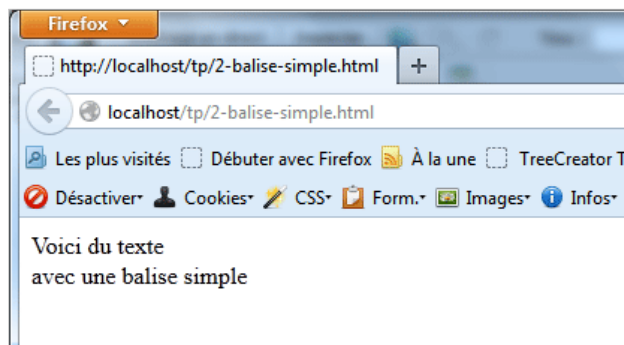
Les balises simples sont constituées d'un texte entouré de chevrons et avec un espace et un slash avant le dernier chevron pour la différencier d'une balise double. Le / représente la fermeture d'une balise simple.

TP n°2

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 2-balise-simple.html
- Saisissez le code suivant :

```
Voici du texte<br />avec une balise simple
```

- Dans le navigateur, on ne voit pas la balise s'afficher. Par contre, on constate que cette balise simple crée un saut de ligne.



1.1.2 Les attributs de balises

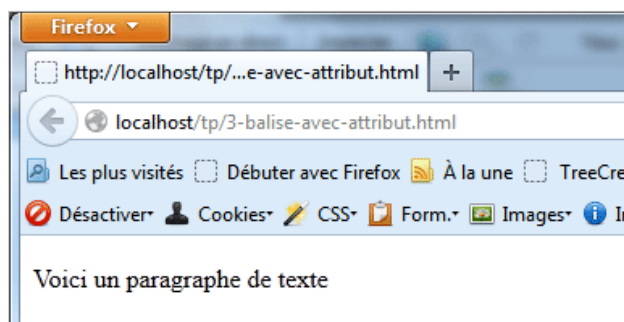
Les attributs de balises sont des options qui permettent de mieux caractériser les balises. Ils sont intégrés à l'intérieur de la balise avant la fermeture du chevron et avant le / dans le cas d'une balise simple. Il en existe un certain nombre.

TP n°3

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 3-balise-avec-attribut.html
- Saisissez le code suivant :

```
<p id="special">Voici un paragraphe de texte</p>
```

Exemple d'attributs de la balise `<p>`, ci-dessous l'attribut `id` qui sert à identifier la balise. Le résultat ne montre que le texte :



1.2 Le HTML et le XHTML

Le langage XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) est une transposition en syntaxe XML de HTML4. La différence se joue sur la syntaxe qui est bien plus rigoureuse qu'en HTML4. On doit fermer les balises ouvrantes obligatoirement, les noms des balises et attributs doivent s'écrire en minuscules, chaque attribut doit avoir une valeur et ne pas rester vide, les imbrications de balises html doivent être respectées. L'intérêt étant d'éviter des erreurs d'interprétation par les navigateurs. Le XHTML a été abandonné par le W3C au profit du HTML5.

Le HTML5 est beaucoup plus souple en terme de syntaxe. Il est conseillé de respecter toutes les règles ci-dessus mais le fait de ne pas les respecter n'empêchera pas votre page de s'afficher toutefois. Le but du HTML5 est de simplifier l'usage de HTML, d'officialiser les pratiques courantes et d'assurer un maximum de rétro-compatibilité.

1.3 Les navigateurs et les règles importantes à respecter

1.3.1 Les navigateurs

Les navigateurs

Pour visualiser une page HTML, il nous faut un navigateur afin de voir ce que verront nos visiteurs lorsqu'ils surferont sur notre site. Nous devons installer ces différents navigateurs en local afin de faire des tests de nos pages web.

Parmi les plus utilisés :

- Google Chrome
- Mozilla Firefox
- Internet Explorer
- Safari
- Opera

1.3.2 Les règles à respecter

Il est important d'observer certaines règles de nommage pour les fichiers et dossiers de votre futur site web.

Ne pas utiliser pour les noms de fichiers ou dossiers :

- D'espaces
- De ponctuations (` ; « etc.)
- Des caractères spéciaux (@ # & etc.)

On utilisera la plupart du temps des minuscules pour nommer les fichiers et on évitera l'emploi des majuscules par convention. Ceci dit, il est tout de même possible d'appeler ses fichiers avec la première lettre du nom en majuscule par exemple mais dans ce cas il faudra employer cette majuscule pour tous vos fichiers afin d'uniformiser les appellations et un confort de votre intégration dans l'écriture de vos liens.

Utiliser pour les noms de fichiers ou dossiers :

- Des tirets pour séparer des noms comme – (tiret du 6) ou _ (tiret bas du 8)

1.3.3 La syntaxe HTML

Une page HTML se divise en deux parties, l'en-tête nommé <head> et le corps du document nommé <body>.

- Il convient d'écrire le HTML et ses balises en minuscules
- Les balises s'ouvrent et se ferment selon un ordre
- Pour mieux lire le code, on décale avec la touche Tab les lignes, ce qui n'a aucune incidence sur le résultat final. On dit que l'on idente le code.

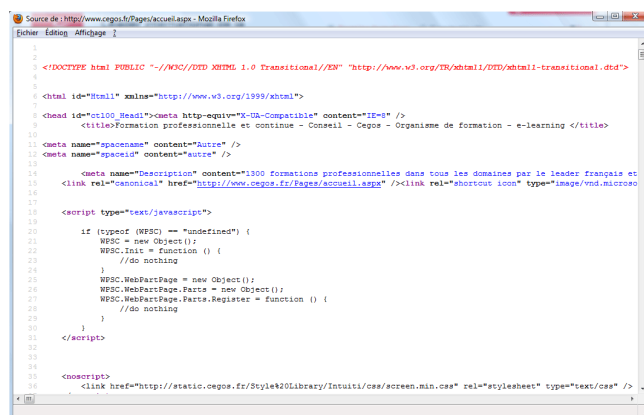
2. Créer une page HTML

2.1 Identifier une page

Le code HTML d'une page web

Toutes les pages web en ligne ont un code HTML visible et public consultable par tous. Pour cela, on cherche le Code source de la page.

- Ouvrir un navigateur au choix
- Rendons-nous à l'adresse : <http://www.cegos.fr>
- Clic droit au centre de la page > Code Source de la page



```
1
2
3 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
4
5
6 <html id="html" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
7
8 <head id="c0100_Head1"><meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=8" />
9 <title>Formation professionnelle et continue - Conseil - Cegos - Organisme de formation - e-learning </title>
10
11 <meta name="spacename" content="Autre" />
12 <meta name="spacel1" content="Autre" />
13
14 <meta name="Description" content="1800 formations professionnelles dans tous les domaines par le leader français et
15 <link rel="canonical" href="http://www.cegos.fr/Pages/accueil.aspx" /><link rel="shortcut icon" type="image/vnd.microsoft
16
17
18 <script type="text/javascript">
19
20 if (typeof (WPSC) == "undefined") {
21 WPSC = new Object();
22 WPSC.Init = function () {
23 //do nothing
24 }
25 WPSC.WebPartPage = new Object();
26 WPSC.WebPartPage.Parts = new Object();
27 WPSC.WebPartPage.Parts.Register = function () {
28 //do nothing
29 }
30 }
31 </script>
32
33
34 <noscript>
35 <link href="http://static.cegos.fr/Style420Library/Intuiti/css/screen.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
36
```

- Les pages HTML sont des fichiers qui portent une extension comme fichier.html ou encore accueil.aspx ou encore index.php
- Il convient d'écrire le HTML et ses balises et attributs en minuscules
- Les balises s'ouvrent et se ferment selon un ordre
- Pour mieux lire le code, on décale avec la touche Tab les lignes et on saute des lignes pour aérer le code, ce qui n'a aucune incidence sur le résultat final.

2.2 Définir le type et les normes du document HTML

Il convient de respecter les standards du W3C afin de réduire les risques d'incompatibilité entre les différents navigateurs et la plateforme sur laquelle le site va tourner (téléphone mobile, grand écran, tablette,). Pour cela, on définit la norme du document.

TP n°4

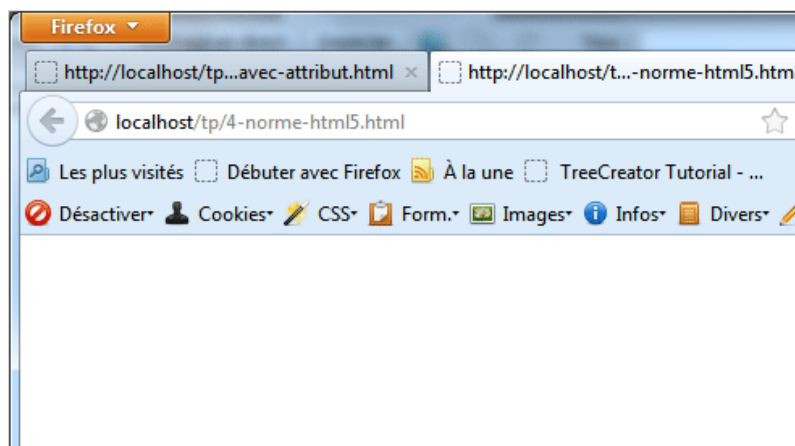
- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 4-norme-html5.html
- Saisissez le code suivant :

```
<!doctype html>
<html>

</html>
```

Les balises que nous venons de placer permettent de déclarer que notre document est en HTML et plus spécifiquement de type HTML5 grâce à `< !doctype html>`.

- Dans le navigateur, nous ne voyons rien puisque nous n'avons pas encore placé de contenu.



2.3 Définir l'en-tête

Une page HTML se divise en deux parties, l'en-tête nommé `<head>` et le corps du document nommé `<body>`.

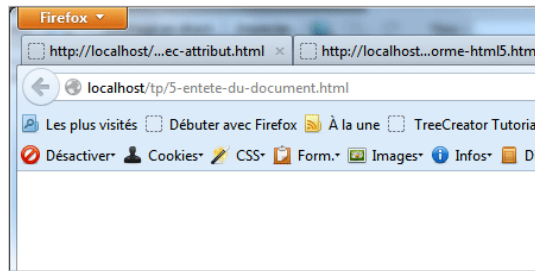
Ci-dessous le positionnement de l'en-tête `<head>` et `</head>` en faisant attention de l'intégrer entre les 2 premières balises. L'en-tête contiendra elle-même d'autres balises pour définir le document.

TP n°5

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 5-entete-du-document.html
- Saisissez le code suivant :

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
  </head>
</html>
```

- Dans le navigateur, le fait de placer les balises d'en-tête ne produit aucun résultat tant qu'un contenu n'a pas été ajouté.



2.4 Définir le titre du document <title>

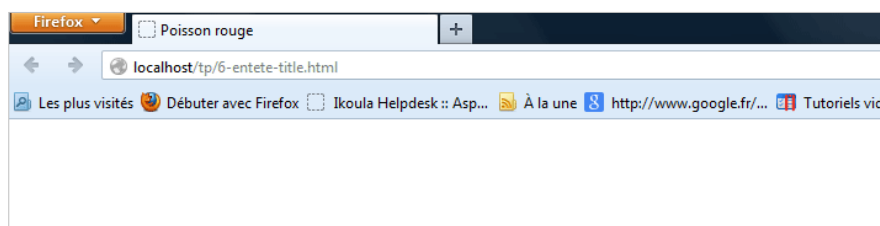
Puis dans l'en-tête, on place une balise indispensable qui est le titre de la page.

TP n°6

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 6-entete-title.html
- Saisissez le code suivant :

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <title>Poisson rouge</title>
  </head>
</html>
```

- Voici le résultat visible dans le navigateur, on voit bien que l'onglet de la page porte le titre de la page mais que la page est vide :



Lorsque notre page sera indexée par Google ou tout autre moteur de recherche, c'est son titre qui apparaîtra en premier, c'est dire l'importance de l'en-tête.

- Ouvrez votre navigateur et allez sur Google
- Dans le champ de recherche, tapez poisson rouge :

Poisson rouge - Wikipédia
fr.wikipedia.org/wiki/Poisson_rouge
 Le **poisson rouge** (*Carassius auratus auratus*) est un poisson d'eau douce domestique appartenant à la famille des Cyprinidae. Il est commun dans les bassins ...

2.5 Définir le corps du document <body>

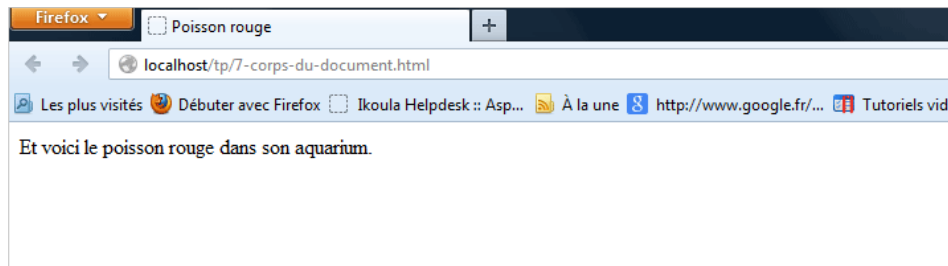
Ensuite, on positionne le corps du document à savoir le <body> après le </head> mais avant la fin de </html>.

TP n°7

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 7-corps-du-document.html
- Saisissez le code suivant :

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <title>Poisson rouge</title>
  </head>
  <body>
    Et voici le poisson rouge dans son aquarium.
  </body>
</html>
```

- Voici le résultat visible dans le navigateur, on voit bien le contenu dans la page :



2.6 Définir le système d'encodage des caractères (attribut charset)

Il est important de définir le système d'encodage afin de permettre à des navigateurs du monde entier de lire nos caractères spéciaux correctement. L'utf-8 est une norme recommandée pour être capable de lire tous les caractères possibles de la plupart des langues et donc minimise les limitations.

Nous plaçons donc la balise simple <meta /> avec un attribut charset à l'intérieur dans l'en-tête entre <head> et </head>, puis nous pourrions saisir des caractères spéciaux dans le texte à lire.

TP n°8

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 8-encodage-des-caracteres.html
- Saisissez le code suivant :


```

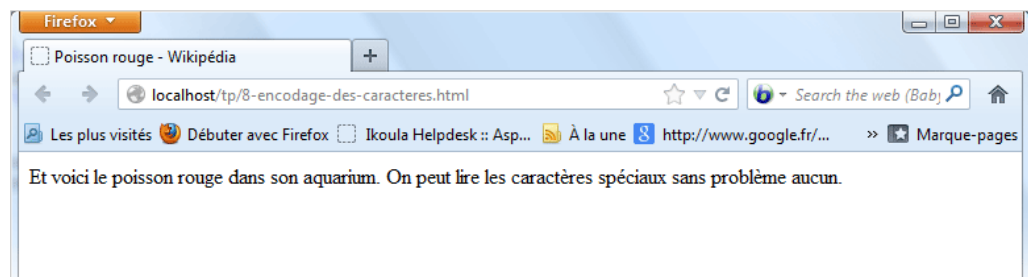
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8" />
<title>Poisson rouge - Wikipédia</title>
</head>
<body>
Et voici le poisson rouge dans son aquarium.
On peut lire les caractères spéciaux sans
problème aucun.
</body>
</html>

```

Attention : en plus de placer cette balise dans le code, il vous faudra aussi spécifier à votre éditeur l'encodage pour l'enregistrement physique du fichier.

- Sur Notepad++ : Encodage > Encoder en UTF-8 (sans BOM)
- Sur Dreamweaver : Modifier > Propriétés de la page > Titre/codage > Codage Unicode (UTF-8) > bouton Recharger.

► Le résultat dans le navigateur affiche bien les caractères accentués :



2.7 L'attribut de langue

Dans un objectif d'accessibilité, une langue bien indiquée sera utile ainsi aux synthétiseurs vocaux (afin d'adopter le bon accent) mais aussi pour une bonne indexation par les moteurs de recherche et les outils de traduction.

Ci-dessous, nous allons voir comment placer l'attribut lang à l'intérieur de la balise <html>.

TP n°9

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 9-html-attribut-langue.html
- Saisissez le code suivant :

```

<!doctype html>
<html lang="fr">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Poisson rouge - Wikipédia</title>
  </head>

```

2.8 La balise de commentaires <!-- -->

Les commentaires vous permettent de placer des indications dans le code HTML pour vous-même afin de vous souvenir de certaines structures employées même des mois après lorsque vous devez faire des modifications sur une page.

Ci-dessous, voici comment on place un commentaire avec <!-- -->.

TP n°10

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 10-commentaires.html
- Saisissez le code suivant :

```

<!doctype html>
<html>
  <head>
    <!-- ceci est la balise d'encodage -->
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Poisson rouge - Wikipédia</title>
  </head>
  <body>
    <!-- ceci est un commentaire -->

    Et voici le poisson rouge dans son aquarium.
    On peut lire les caractères spéciaux sans
    problème aucun.
  </body>
</html>

```

Si l'on regarde le résultat dans notre page web, on ne voit pas les commentaires, ils sont invisibles. En revanche on peut les voir en consultant le code source.


```

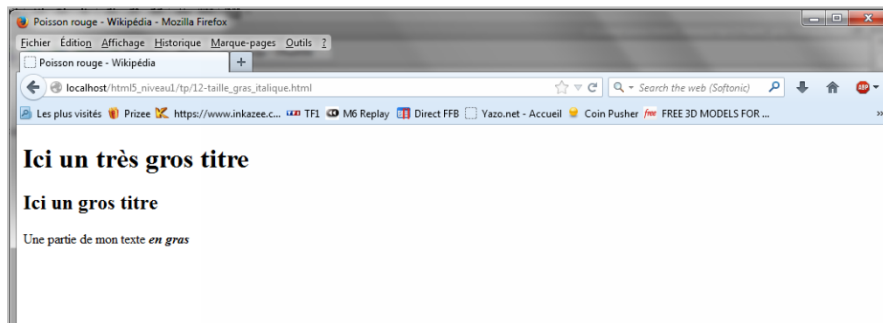
<body>

  <h1>
    Ici un très gros titre
  </h1>
  <h2>
    Ici un gros titre
  </h2>
  Une partie de mon texte<strong><em>en gras et
    en italique</em></strong>
</body>

```

Il est possible d'utiliser 6 niveaux de titre avec les balises <h1> à <h6>.

► Le résultat dans le navigateur :



2.11 Les paragraphes <p>

On utilise la balise de paragraphe pour encadrer du texte et signaler qu'il s'agit d'un paragraphe. On utilise <p> au début du paragraphe et </p> à la fin. Une ligne sera sautée en fin de paragraphe.

TP n°13

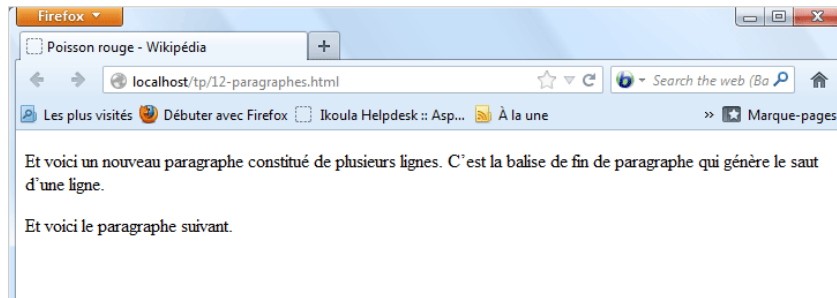
- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 13-paragraphes.html
- Saisissez le code suivant :

```

<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Poisson rouge - Wikipédia</title>
  </head>
  <body>
    <p>Et voici un nouveau paragraphe constitué de
      plusieurs lignes. C'est la balise de fin de
      paragraphe qui génère le saut d'une ligne.</p>
    <p>Et voici le paragraphe suivant.</p>
  </body>
</html>

```

► Le résultat dans le navigateur :



2.12 Le retour forcé

Au sein d'un paragraphe, on peut forcer le passage à la ligne sans sauter une ligne. Ceci permet de changer de ligne tout en restant dans le même paragraphe.

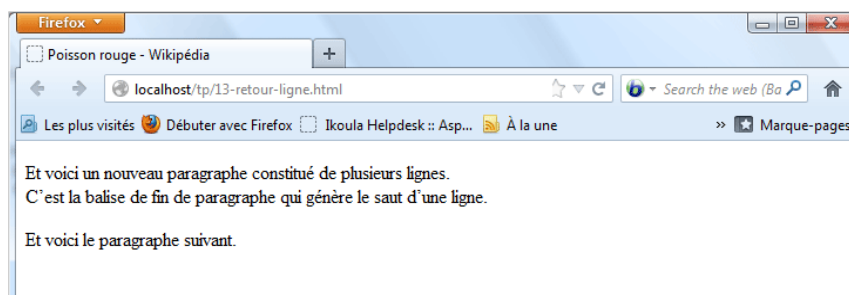
Dans le code, nous plaçons au sein d'un paragraphe la balise simple
 et dans le code nous sautons une ligne pour ressembler au résultat final.

TP n°14

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 14-retour-ligne.html
- Saisissez le code suivant :

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Poisson rouge - Wikipédia</title>
  </head>
  <body>
    <p>Et voici un nouveau paragraphe constitué de
    plusieurs lignes. <br />
    C'est la balise de fin de paragraphe qui génère
    le saut d'une ligne.</p>
    <p>Et voici le paragraphe suivant.</p>
  </body>
</html>
```

► Dans le résultat, on voit bien le retour à la ligne :



2.13 Intégrer une liste à puces

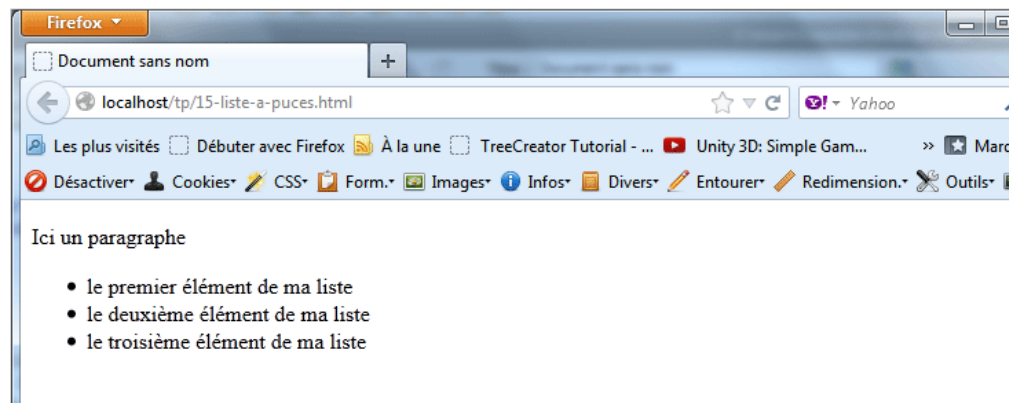
Nous allons placer une liste à puces dans notre page en utilisant la balise `` qui encadre les différentes lignes de notre liste avec ``.

TP n°15

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 15-liste-a-puces.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>Ici un paragraphe</p>
  <ul>
    <li>le premier élément de ma liste</li>
    <li>le deuxième élément de ma liste</li>
    <li>le troisième élément de ma liste</li>
  </ul>
</body>
```

► Voici le résultat dans le navigateur :



On utilisera souvent les listes à puces pour créer une suite de liens de navigation. On pourra personnaliser ensuite le rendu visuel des puces et alignements dans le CSS.

2.14 Intégrer une liste numérotée

Nous allons placer une liste à puces dans notre page en utilisant la balise `` qui encadre les différentes lignes de notre liste avec ``.

TP n°16

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 16-liste-numerotee.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>Ici un paragraphe</p>
  <ol>
    <li>le premier élément de ma liste</li>
    <li>le deuxième élément de ma liste</li>
    <li>le troisième élément de ma liste</li>
  </ol>
</body>
```

► Voici le résultat dans le navigateur :



2.15 Blocs de citation

On utilisera la balise `<blockquote>` qui est une balise dédiée aux citations et qui produit l'effet visuel d'un retrait pour le paragraphe. Il est accompagné de la balise `<cite>` pour citer la source de la citation, ce qui produit un italique sur le texte. Pour une mise en forme spécifique on aura recours aux CSS bien sûr.

TP n°17

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 17-retrait-paragraphe.html
- Saisissez le code suivant :

```
<!doctype html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Poisson rouge - Wikipédia</title>
  </head>
  <body>
    <p>Ici un début de paragraphe</p>

    <blockquote>
      <p>« Le jardinier peut décider de ce qui
      convient aux carottes, mais nul ne peut choisir
      le bien des autres à leur place. »<br>
      <cite>Jean-Paul Sartre Extrait de Le Diable et
      le bon Dieu.</cite>
    </p>
    </blockquote>
  </body>
</html>
```

► Le résultat dans le navigateur :



3. Intégrer des images et des médias dans une page

3.1 Les formats d'images pour le web

Les formats d'images pour le web sont les suivants : GIF, JPG et PNG.

3.1.1 Le GIF

Graphics Interchange Format : son extension de fichier est le .gif

Ce format contient un maximum de 256 couleurs. Il est idéal pour les logos, les boutons, les icônes et les visuels de petite taille ou n'utilisant pas beaucoup de couleurs.

Le format GIF supporte la transparence et permet de créer des animations qu'on appelle les gifs animés. Cependant la transparence produit un effet de pixellisation sur tout le pourtour de l'image détournée.

3.1.2 Le JPEG

Joint Photographic Experts Group : son extension de fichier est le .jpg ou le .jpeg

Il s'agit d'une technique de compression avec perte conçue pour compresser les couleurs et les niveaux de gris des images. Le taux de compression peut être réglé, plus il est faible plus l'image perd en qualité.

Ce format prend en charge 16 millions de couleurs et s'utilise la plupart du temps pour des images de grande taille, des photos, des visuels contenant des dégradés.

3.1.3 Le PNG

Portable Network Graphics ou format Ping : son extension de fichier est le .png

Le PNG 8 bits contient un maximum de 256 couleurs. Il est idéal pour les logos, les boutons, les icônes et les visuels de petite taille ou n'utilisant pas beaucoup de couleurs. Il est une alternative au format GIF.

Le PNG 24 bits permet 256 niveaux de transparence tandis que le GIF n'en supporte qu'un seul. D'où la finesse d'un élément détourné et enregistré en PNG 24 bits par rapport à un GIF transparent. Les dernières versions de navigateurs supportent le PNG 24 bits mais pas les anciennes comme Internet Explorer 6 par exemple.

3.2 Taille, position et texte alternatif

3.2.1 Insérer une image

Nous utiliserons la balise `` pour insérer une image avec la propriété `src` pour donner le chemin relatif ou absolu de l'image.

TP n°18

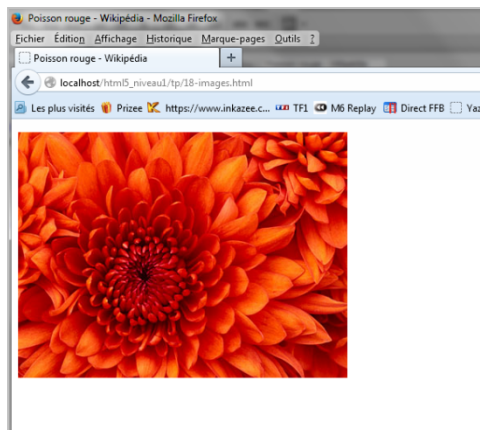
- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 18-images.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p></p>
</body>
```

Dans la propriété `src`, il est possible de placer un chemin relatif ou un chemin absolu. Le chemin relatif signifie relatif à la page sur laquelle on travaille actuellement tandis que le chemin absolu est fixe et fait appel à un élément en ligne situé à une adresse précise.

- Exemple de chemin relatif : ``
- Exemple de chemin absolu : ``

► Si l'on regarde le résultat dans le navigateur :



3.2.2 Taille et positionnement de l'image

La taille de l'image est définie par son état au moment de l'enregistrement de celle-ci. Ainsi, il sera important de lui donner une taille adéquate au moment de son traitement dans le logiciel de traitement d'image.

Pour toute transformation spécifique de la taille des images ou son alignement dans le texte on utilisera les CSS.

3.2.3 Propriété alt pour l'accessibilité

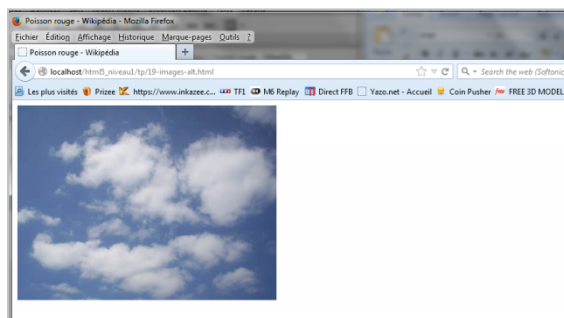
La propriété alt doit être présente pour toutes les images. Son intérêt est d'être lu par un synthétiseur vocal pour les malvoyants qui passeraient leur souris au-dessus, on parle alors d'accessibilité. Le deuxième intérêt de alt étant de remplacer l'image si celle-ci venait à manquer sur le serveur ou avait des difficultés à se charger. Dans la propriété, on y fait une courte description de l'image.

TP n°19

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 19-images-alt.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  
</body>
```

- Si l'on regarde le résultat dans un navigateur de base, on ne voit que l'image sans sa description.



3.2.4 Propriété title pour l'infobulle

La taille de l'image est définie par son état au moment de l'enregistrement de celle-ci. Ainsi, il sera important de lui donner une taille adéquate au moment de son traitement dans le logiciel de traitement d'image.

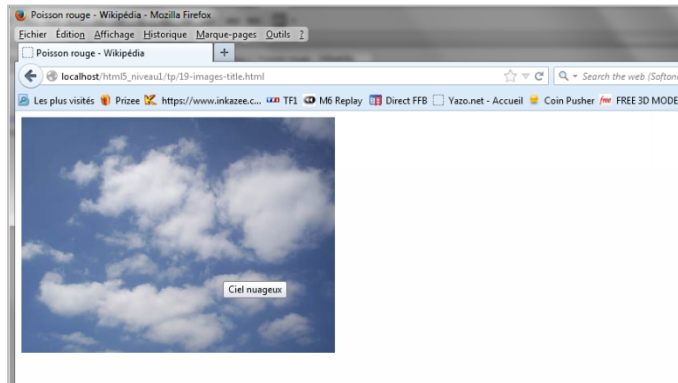
Pour toute transformation spécifique de la taille des images ou son alignement dans le texte on utilisera les CSS.

TP n°20

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 20-images-title.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  
</body>
```

- Si l'on regarde le résultat dans le navigateur et que l'on passe la souris sur l'image, on voit apparaître une infobulle.



3.3 Intégrer du son avec la balise <audio>

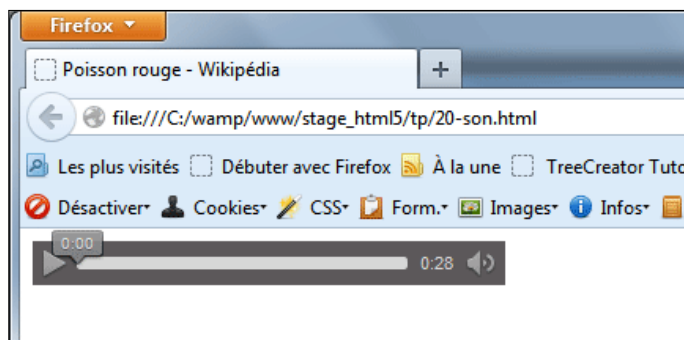
Pour intégrer un son simplement, on utilise la balise <audio>.

TP n°21

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 21-son.html
- Saisissez le code suivant :

```
<audio controls="controls">
  <source src="sons/cascade.ogg" type="audio/ogg" />
</audio>
```

- Le résultat dans le navigateur :



Mais, si l'on prend en considération l'ensemble des navigateurs fixes ou mobiles, il faut tenir compte des incompatibilités. Donc, on va intégrer dans le code plusieurs sources de façon à ce que le navigateur puisse chercher celle qui lui convient.

Il nous faudra donc plusieurs fichiers dans plusieurs formats dans notre dossier de sons. Pour convertir des sons, il est possible d'utiliser Miro Video Converter un outil gratuit.

TP n°21 suite

- Ajoutez le code suivant à votre code existant :

```
<audio controls="controls">
  <source src="sons/cascade.ogg" type="audio/ogg" />
  <source src="sons/cascade.mp3" type="audio/mpeg" />
  <source src="sons/cascade.m4a" type="audio/mp4" />
</audio>
```

3.4 Intégrer de la vidéo avec la balise <video>

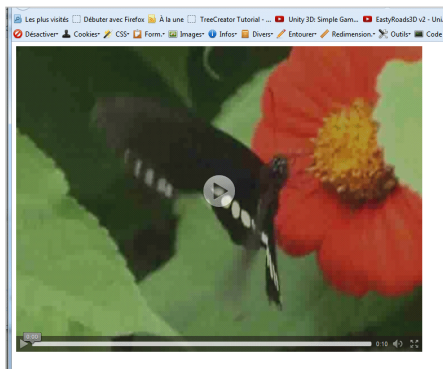
Pour intégrer une vidéo simplement, on utilise la balise <video>.

TP n°22

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 22-video.html
- Saisissez le code suivant :

```
<video controls="controls">
  <source src="videos/butterfly.ogv" type="video/ogg" />
</video>
```

- Dans le navigateur, la première image de la vidéo s'affiche avec une télécommande :



Comme pour le son, le format OGG n'est pas reconnu de tous les navigateurs donc on va placer dans le code d'autres sources alternatives pour que le navigateur lise celui qui lui convient.

TP n°22 suite

- Ajoutez le code suivant à votre code existant :

```
<video controls="controls">
  <source src="videos/butterfly.ogv" type="video/ogg" />
  <source src="videos/butterfly.mp4" type="video/mp4" />
  <source src="videos/butterfly.webm" type="video/webm" />
</video>
```

3.5 Intégrer une animation flash

Le format des animations flash est le SWF et son extension de fichier le .swf

Il a été très utilisé à une époque mais l'est de moins en moins en raison de l'impossibilité de son affichage dans certains navigateurs de mobiles et de tablettes.

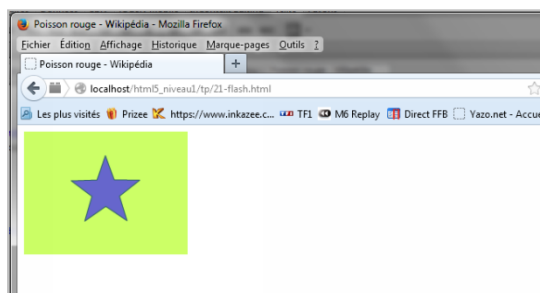
Pour intégrer une vidéo simplement, on utilise la balise `<embed>` et la propriété `src` pour indiquer le chemin de l'image. Il est possible d'utiliser les propriétés `width` et `height` pour forcer la taille du flash. Si ce flash est totalement vectoriel et qu'il n'utilise pas de photos bitmap, il est possible de le déformer sans l'altérer. Dans le cas contraire, il ne vaut mieux pas le déformer.

TP n°23

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 21-flash.html
- Saisissez le code suivant :

```
<embed src="html5.swf" width="100" height="75" />
```

- Dans le navigateur, la première image de la vidéo s'affiche avec une télécommande :



4. Définir la navigation et les liens hypertextes

4.1 Liens sur des textes

4.1.1 Liens vers une page du site

Pour permettre de renvoyer la navigation vers une autre page, nous allons créer un lien hypertexte sur un élément de texte pour commencer.

Nous utiliserons la balise `<a>` avec la propriété `href` pour préciser le chemin de la page vers laquelle il faudra mener.

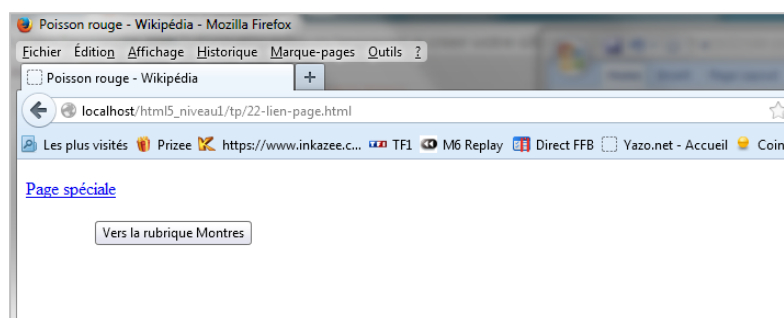
TP n°24

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 24-lien-page.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>
    <a href="pages/montres.html" title="Vers la rubrique
montres" >Page spéciale</a>
  </p>
</body>
```

La propriété `href` peut indiquer un lien relatif ou un lien absolu selon que l'on veuille faire pointer vers une page de son propre site ou bien vers une page d'un site externe. La propriété `title` renseigne sur la future page dans le cas où le texte ne serait pas explicite.

Dans le navigateur, on peut constater que le texte encadré de la balise `<a>` est en bleu souligné et que si l'on approche le pointeur de ce texte, il prend la forme d'une main prête à cliquer et une info-bulle renseigne sur la future page :



4.1.2 Liens vers une adresse url externe

Lorsque l'on veut faire pointer un lien vers un site différent du sien, on utilise de toute façon la balise <a> mais avec une propriété href absolue et une propriété target permettant d'ouvrir cette page dans une nouvelle fenêtre.

Le fait de charger un site externe dans une nouvelle fenêtre permet de conserver son site dans une fenêtre située dessous. Ainsi, dans le cas où l'utilisateur fermerait cette fenêtre, il ne perdrait pas pour autant votre site à vous.

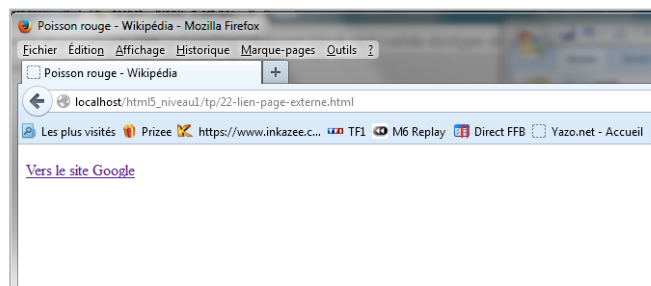
La propriété target n'est pas recommandée cependant pour l'accessibilité car la navigation pour les malvoyants devient alors complexe. Par ailleurs, dans le cas d'une navigation sur mobile un nombre limité de fenêtres peut s'ouvrir en fonction des navigateurs et si le nombre est à son maximum votre fenêtre ne s'ouvrira pas à moins d'un effort particulier de l'utilisateur.

TP n°25

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 25-lien-page-externe.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>
    <a href="http://www.google.fr" target="_blank">Vers
    le site Google</a>
  </p>
</body>
```

- Dans le navigateur, l'aspect visuel du lien est le même que pour un lien vers une page de son propre site. La propriété title n'a pas été ajoutée car le texte qui sert de lien est explicite :



4.1.3 Liens vers une messagerie

Il est possible de créer un lien qui déclenche l'ouverture du client de messagerie de l'utilisateur afin qu'il rédige un mail à votre attention. Ceci implique qu'il ait configuré sa boîte e-mail sur le poste qu'il utilise.

L'avantage de ce lien est qu'il pré-remplit votre adresse mail de contact afin que votre visiteur n'ait plus qu'à saisir son message ou sa question.

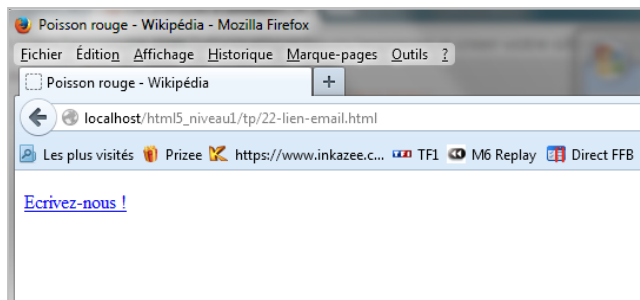
Ce système est de moins en moins utilisé, on privilégie maintenant les formulaires pour orienter l'utilisateur dans ses réponses et surtout lui éviter d'oublier de préciser certaines de ses coordonnées indispensables.

TP n°26

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 26-lien-email.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>
    <a href="mailto:monmel@monsite.com">Ecrivez-nous
    !</a>
  </p>
</body>
```

► Dans le navigateur :



4.1.4 Liens vers un fichier pdf

Il est possible de créer un lien vers un fichier pdf pour permettre au visiteur de lire ou de télécharger un manuel technique par exemple.

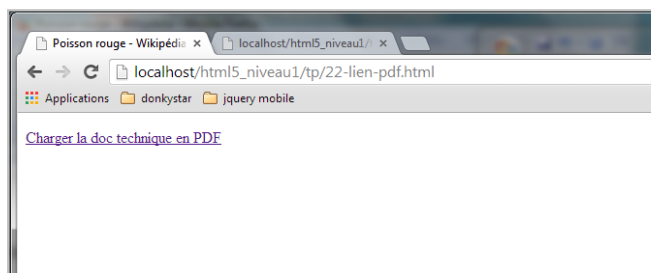
De nouveau on utilisera la propriété target afin de charger le fichier dans une nouvelle fenêtre.

TP n°27

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 27-lien-pdf.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>
    <a href="pdf/docfree.pdf" target="_blank">Charger la
    doc technique en PDF</a>
  </p>
</body>
```

- Dans le navigateur, on visualise le lien hypertexte :



En cliquant ce lien, on charge le fichier PDF dans un nouvel onglet ou une nouvelle fenêtre en fonction du navigateur utilisé. Si l'on ferme cet onglet ou cette fenêtre, l'onglet de votre site reste toujours à l'écran.



4.1.5 Liens vers une ancre

On utilise des ancres dans le cas de pages comportant de longs contenus et des ascenseurs de navigation. Pour faciliter la lecture à notre utilisateur, on place des liens en partie supérieure de la page, et on les fait mener vers des paragraphes plus bas au sein de la même page. Ainsi, il peut ne pas tout lire mais juste lire les paragraphes qui l'intéressent.

TP n°28

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 28-lien-ancree.html
- Saisissez le code suivant :

Tout d'abord on place en haut de page les liens avec le nom de l'ancre (un nom de votre choix sans espace ni accent ni ponctuation) et un # devant ce nom. Puis dans un deuxième temps on cherchera la balise <p> de chaque paragraphe pour lui appliquer une id avec le nom utilisé dans le lien.

```

<body>
  <p>
    <a href="#un">Vers le premier paragraphe</a><br>
    <a href="#deux">Vers le deuxième paragraphe</a><br>
    <a href="#trois">Vers le troisième paragraphe</a>
  </p>
  <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat
volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
nostrud exerci tation ullamcorper suscipit
lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.
Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in
vulputate velit esse molestie consequat, vel illum
dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et
accumsan et iusto odio dignissim qui blandit
praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore
te feugait nulla facilisi.</p>
  <p id="un"><strong>Premier paragraphe</strong><br>
    Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat
volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
nostrud exerci tation ullamcorper suscipit
lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.
Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in
vulputate velit esse molestie consequat, vel illum
dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et
accumsan et iusto odio dignissim qui blandit
praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore
te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum
soluta nobis eleifend option congue nihil
imperdiet doming id quod mazim placerat facer
possim assum. Typi non habent claritatem insitam;
est usus legentis in iis qui facit eorum
claritatem. Investigationes demonstraverunt
lectores legere me lius quod ii legunt
saepius.</p>
  <p id="deux"><strong>Deuxième
paragraphe</strong><br>
    Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat
volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
nostrud exerci tation ullamcorper suscipit
lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.
Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in
vulputate velit esse molestie consequat, vel illum
dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et
accumsan et iusto odio dignissim qui blandit
praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore
te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum
soluta nobis eleifend option congue nihil
imperdiet doming id quod mazim placerat facer
possim assum. Typi non habent claritatem insitam;
est usus legentis in iis qui facit eorum
claritatem. Investigationes demonstraverunt

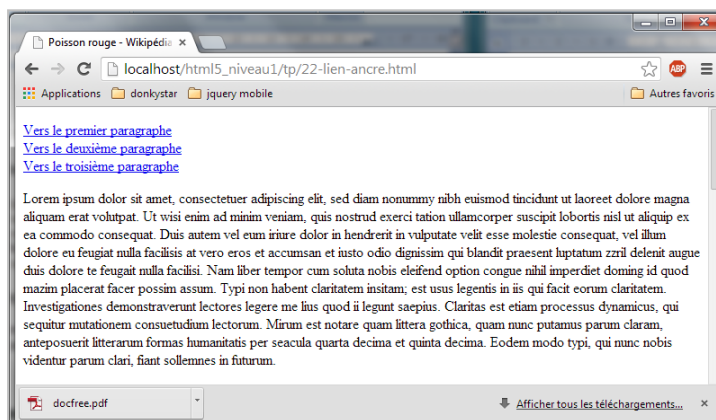
```

```

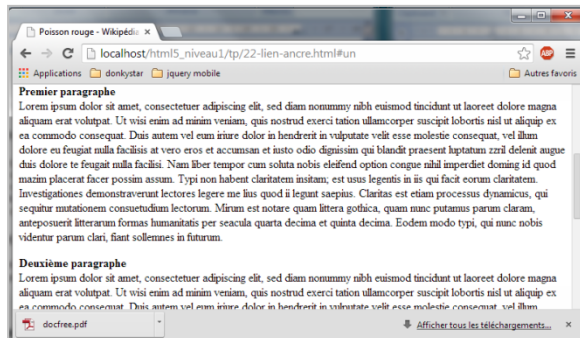
lectores legere me lius quod ii legunt saepius.
Claritas est etiam processus dynamicus, qui
sequitur mutationem consuetudium lectorum. Mirum
est notare quam littera gothica, quam nunc putamus
parum claram, anteposuerit litterarum formas
humanitatis per seacula quarta decima et quinta
decima. Eodem modo typi, qui nunc nobis videntur
parum clari, fiant sollemnes in futurum.</p>
<p id="trois">Troisième paragraphe<br>
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat
volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis
nostrud exerci tation ullamcorper suscipit
lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.
Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in
vulputate velit esse molestie consequat, vel illum
dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et
accumsan et iusto odio dignissim qui blandit
praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore
te feugait nulla facilisi. Nam liber tempor cum
soluta nobis eleifend option congue nihil
imperdiet doming id quod mazim placerat facer
possim assum. Typi non habent claritatem insitam;
est usus legentis in iis qui facit eorum
claritatem. Investigationes demonstraverunt
lectores legere me lius quod ii legunt saepius.
</p>
</body>

```

- Dans le navigateur, pour bien voir la portée des ancres, pensez à réduire la taille de sa fenêtre afin qu'on ne voit pas tout le contenu justement comme ci-dessous. En haut, les liens vers les ancres situées plus bas dans la page :



En cliquant sur le lien du premier paragraphe, la vue est immédiatement déplacée vers la balise <p> dans laquelle on a ajouté une id.



4.2 Liens sur des images

4.2.1 Liens sur une image

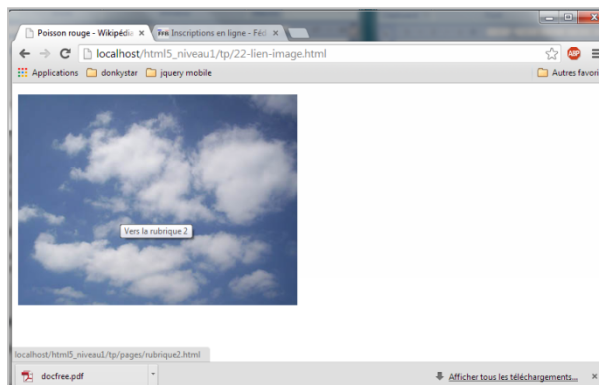
Le principe du lien sur une image est le même que celui sur le texte. Il nous suffit d'encadrer avec la balise `<a>` la balise d'image au lieu d'encadrer du texte.

TP n°29

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 29-lien-image.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>
    <a href="pages/rubrique2.html" title="Vers la
      rubrique 2">
      
    </a>
  </p>
</body>
```

Dans le navigateur, on peut constater qu'en apportant le pointeur sur l'image, une info-bulle est visible générée par title et que la main indique un lien cliquable. Dans certains navigateurs, une image avec un lien hypertexte est encadrée de bleu, il faudra ensuite régler les CSS pour gérer l'aspect visuel des liens :



4.2.2 Liens sur une partie d'image

Nous allons maintenant placer des liens sur des parties d'images.

On utilise une propriété usemap en lui associant un nom au choix. Puis on définit plus bas une balise <map> que l'on nomme du nom choisi et on y décrit avec la balise <area> la forme rectangulaire par exemple (la plus simple) et les coordonnées du point supérieur gauche et du point inférieur droit de ce rectangle, ce qui trace une zone réactive rectangulaire sur l'image. On y ajoute la propriété href afin de mener ce lien vers la page de notre choix et une propriété title pour une info-bulle qui décrit le lien et guide notre utilisateur.

TP n°30

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 30-lien-image-partie.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>
    
    <map name="Map">
      <area shape="rect" coords="1,0,199,299"
      href="pages/rubrique2.html" title="Vers Rubrique 1">
      <area shape="rect" coords="198,2,396,299"
      href="pages/rubrique3.html" title="Vers Rubrique 2">
    </map>
  </p>
</body>
```

Dans le navigateur, on peut voir notre image et si l'on déplace le pointeur sans cliquer sur la partie gauche ou la partie droite de l'image que l'info-bulle change. En cliquant on accède à deux liens différents avec la même image :



5. Créer l'interactivité avec les formulaires

5.1 Définir les types de champs

5.1.1 la balise <form>

Avant de mettre en place les balises de formulaire, il est important de déposer la toute première balise, la balise <form>. Celle-ci permettra de router les informations recueillies par le formulaire vers un e-mail ou une base de données par exemple.

TP n°31

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 31-form.html
- Saisissez le code suivant :

```
<form method="post" action="traitement.php">
</form>
```

La propriété action contient le chemin relatif de la page qui traitera les informations saisies par l'utilisateur. Ce sera une page dynamique en Php par exemple qui permet facilement ce genre de récupération.

5.1.2 Champ texte

Un champ de texte permet à l'utilisateur de saisir son nom par exemple ou son adresse. On utilisera la balise <input> que l'on placera entre les balises de début et de fin de <form>.

La balise <label> n'est pas obligatoire mais elle nous servira pour une meilleure ergonomie du formulaire. Ainsi, si l'utilisateur clique sur le descriptif du champ celui-ci sera automatiquement activé et prêt pour la saisie. Il faut faire attention à bien donner à la propriété for de la balise <label> le même nom que l'on a donné à la propriété name de la balise <input>.

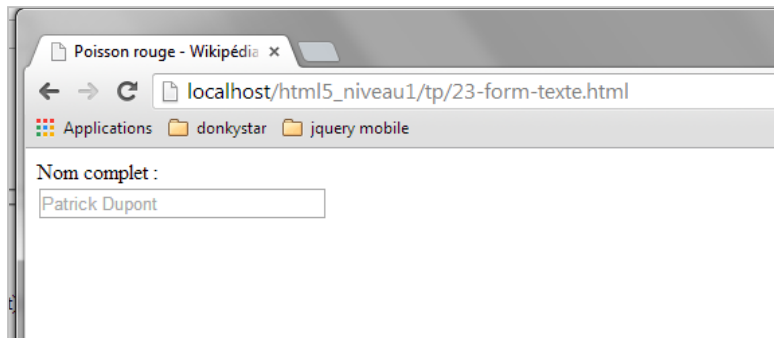
TP n°32

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 32-form-texte.html
- Saisissez le code suivant :

```
<form method="post" action="traitement.php">
  <label for="nom">Nom complet :</label>
  <br><input type="text" size="30" maxlength="15"
    id="nom" name="nom" placeholder="Patrick Dupont"
    required>
</form>
```

Voici les propriétés utilisées pour la balise <input> :

| | |
|------------------------------|---|
| type="text" | > indique la nature du champ |
| size="30" | > indique la taille en quantité de caractères |
| maxlength="15" | > restreint à 15 le nombre de caractères à saisir |
| id="nom" | > propriété id pour l'enrichissement CSS |
| name="nom" | > nom du champ pour le traitement des données |
| placeholder="Patrick Dupont" | > pré-inscrit un nom qui s'effacera dès la saisie |
| required | > oblige le champ à être rempli |



5.1.3 Champ mot de passe

Un champ de texte permet à l'utilisateur de saisir un mot de passe. Visuellement la saisie des caractères est remplacée par des points ou des étoiles en fonction du navigateur.

TP n°33

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 33-form-password.html
- Saisissez le code suivant :

```
<label for="pass">Mot de passe choisi :</label>
<br><input type="password" id="pass" name="pass"
pattern="[A-Za-z0-9]{3}" title="Au moins 3 caractères
alphanumériques" required>
```

La balise <label> porte la propriété for avec un nom identique à la propriété name de la balise <input>.

Voici les propriétés utilisées pour la balise <input> :

| | |
|--------------------------|---|
| type="text" | > indique la nature du champ |
| id="pass" | > propriété id pour l'enrichissement CSS |
| name="pass" | > nom du champ pour le traitement des données |
| pattern="[A-Za-z0-9]{3}" | > impose un format de saisie au champ |
| title="Explication" | > décrit le format imposé au survol du champ |
| required | > oblige le champ à être rempli |

5.1.4 Champ e-mail

Un champ de type e-mail peut être utile pour recueillir l'email de l'utilisateur et en même temps il est possible de lui appliquer des contrôles automatiquement pour vérifier qu'il s'agit bien d'un e-mail.

TP n°34

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 34-form-email.html
- Saisissez le code suivant :

```
<label for="adresse_e-mail">Adresse e-mail :</label>
<br><input type="e-mail" id="post" name="adresse_e-
mail" required>
```

La balise <label> porte la propriété for avec un nom identique à la propriété name de la balise <input>.

Voici les propriétés utilisées pour la balise <input> :

| | |
|--------------------------|---|
| type="mail" | > indique qu'il faut saisir un e-mail |
| id="adresse_e-mail" | > propriété id pour l'enrichissement CSS |
| name=" adresse_e-mail " | > nom du champ pour le traitement des données |
| pattern="[A-Za-z0-9]{3}" | > impose un format de saisie au champ |
| required | > oblige le champ à être rempli |

5.1.5 Champ date

Le champ date en HTML5 est bien pratique puisqu'il comporte des fonctions dynamiques. Ainsi, l'utilisateur peut choisir le jour, mois, année en l'incrémentant ou bien directement dans un calendrier visuel.

TP n°35

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 35-form-date.html
- Saisissez le code suivant :

```
<label for="arrivee">Date d'arrivée :</label>
<br><input type="date" id="arrivee" name="arrivee"
required>
```

La balise <label> porte la propriété for avec un nom identique à la propriété name de la balise <input>.

Voici les propriétés utilisées pour la balise <input> :

| | |
|------------------|---|
| type="date" | > permet la dynamique des dates |
| id="arrivee" | > propriété id pour l'enrichissement CSS |
| name=" arrivee " | > nom du champ pour le traitement des données |
| required | > oblige le champ à être rempli |

5.1.6 Champ nombre

Le champ date en HTML5 est également dynamique. L'utilisateur peut l'incrémenter en cliquant sur des petites flèches pour augmenter ou diminuer le nombre.

TP n°36

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 36-form-nombre.html
- Saisissez le code suivant :

```
<label for="nuits">Nombre de nuitées (99 € par  
nuit) :</label>  
<br><input type="number" id="nuits" name="nuits"  
value="1" min="1" max="10" required>
```

La balise `<label>` porte la propriété `for` avec un nom identique à la propriété `name` de la balise `<input>`.

Voici les propriétés utilisées pour la balise `<input>` :

| | |
|----------------------------|---|
| <code>type="number"</code> | > permet la dynamique de l'incrément |
| <code>id="nuits"</code> | > propriété <code>id</code> pour l'enrichissement CSS |
| <code>name="nuits"</code> | > nom du champ pour le traitement des données |
| <code>value="1"</code> | > le nombre affiché par défaut |
| <code>min="1"</code> | > le nombre minimum possible |
| <code>max="10"</code> | > le nombre maximum possible |
| <code>required</code> | > oblige le champ à être rempli |

5.1.7 Champ multi-lignes

Le champ multi-lignes permet de recueillir des commentaires de l'utilisateur par exemple ou des remarques. Il peut y saisir autant de texte qu'il le souhaite pour décrire sa demande ou faire des remarques.

TP n°37

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 37-form-multiligne.html
- Saisissez le code suivant :

```
<label for="coment">Vos commentaires : </label>  
<br><textarea id="coment" name="coment" rows="3"  
cols="40"></textarea>
```

La balise `<label>` porte la propriété `for` avec un nom identique à la propriété `name` de la balise `<input>`.

Voici les propriétés utilisées pour la balise `<textarea>` :

| | |
|------------------------------|---|
| <code>id="coment"</code> | > propriété id pour l'enrichissement CSS |
| <code>name=" coment "</code> | > nom du champ pour le traitement des données |
| <code>rows="3 "</code> | > hauteur du champ en nombre de ligne |
| <code>cols=" 40 "</code> | > largeur du champ en nombre de caractères |

5.1.8 Cases à cocher

On peut intégrer des cases à cocher dans son formulaire et permettre ainsi à l'utilisateur de désigner des choix en cochant des cases.

TP n°38

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 38-form-cases.html
- Saisissez le code suivant :

```
Cochez les aliments que vous aimez manger :<br />
<input type="checkbox" name="frites" id="frites" />
<label for="frites">Frites</label><br />
<input type="checkbox" name="steak" id="steak" />
<label for="steak">Steak haché</label><br />
<input type="checkbox" name="epinards" id="epinards" />
<label for="epinards">Epinards</label><br />
<input type="checkbox" name="huitres" id="huitres" />
<label for="huitres">Huitres</label>
```

La balise `<label>` porte la propriété `for` avec un nom identique à la propriété `name` de la balise `<input>`. Ceci permet de cliquer sur la description à côté de la case pour la cocher sans forcément cliquer sur la case elle-même.

Chaque case à cocher porte des propriétés `name` et `id` spécifiques correspondant à ce qu'elles représentent.

5.1.9 Boutons radios

On peut intégrer des boutons radios dans son formulaire et permettre ainsi à l'utilisateur de désigner un choix en cochant l'un ou l'autre des boutons radios. Lorsqu'un bouton radio est coché, un autre anciennement activé se désactive.

TP n°39

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 39-form-radios.html
- Saisissez le code suivant :

```

Veuillez indiquer la tranche d'âge dans laquelle vous
vous situez :<br />
<input type="radio" name="age" value="moins de 15 ans"
id="moins15" />
<label for="moins15">Moins de 15 ans</label><br />
<input type="radio" name="age" value="15-25 ans"
id="15-25" />
<label for="15-25">15-25 ans</label><br />
<input type="radio" name="age" value="25-40 ans"
id="25-40" />
<label for="25-40">25-40 ans</label><br />
<input type="radio" name="age" value="plus de 40 ans"
id="plus40" />
<label for=" plus40">Plus de 40 ans</label>

```

La balise <label> porte la propriété for avec un nom identique à la propriété name de la balise <input>. Ceci permet de cliquer sur la description à côté du bouton radio pour l'activer sans forcément cliquer sur le bouton lui-même.

On remarque que tous les boutons radio portent la même propriété name de façon à ce que le clic de l'utilisateur sur un bouton active l'un et désactive l'autre. En revanche, chaque bouton radio porte une propriété id et value différentes.

Voici les propriétés utilisées pour la balise <input> :

| | |
|---------------------------|---|
| type="radio" | > indique qu'il s'agit d'un bouton radio |
| id="moins15" | > propriété id pour l'enrichissement CSS |
| value=" moins de 15 ans " | > valeur envoyée dans le traitement des données |

5.1.10 Menu déroulant

Ce type d'élément est souvent rencontré dans les formulaires. Il s'agit d'un menu qui est enroulé par défaut la plupart du temps (selon la configuration choisie) et que l'utilisateur déroule en cliquant dessus pour y choisir une des options listées.

TP n°40

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 40-form-deroulant.html
- Saisissez le code suivant :

```

<label for="pays">Dans quel pays habitez-vous ?</label>
<br />
<select name="pays" id="pays">
<option value="france">France</option>
<option value="espagne">Espagne</option>
<option value="italie">Italie</option>
<option value="royaume-uni" selected="selected">
Royaume-Uni</option>

```

```
<option value="canada">Canada</option>
<option value="etats-unis">États-Unis</option>
<option value="chine">Chine</option>
<option value="japon">Japon</option>
</select>
```

La balise `<label>` porte la propriété `for` avec un nom identique à la propriété `name` de la balise `<select>`.

Voici les propriétés utilisées pour la balise `<input>` :

| | |
|----------------------------------|---|
| <code>name="pays"</code> | > indique qu'il s'agit d'un bouton radio |
| <code>id="pays"</code> | > propriété <code>id</code> pour l'enrichissement CSS |
| <code>value="france"</code> | > valeur envoyée dans le traitement des données |
| <code>selected="selected"</code> | > <code>selected</code> force l'option à se mettre par défaut |

5.1.11 Bouton d'envoi

Il est important d'intégrer un bouton d'envoi en fin de formulaire afin que celui-ci puisse être envoyé. Sans bouton d'envoi, pas de transmission des données.

TP n°41

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé `41-form-bouton.html`
- Saisissez le code suivant :

```
<input type="submit" value="Réserver" />
```

Voici les propriétés utilisées pour la balise `<input>` :

| | |
|-------------------------------|--|
| <code>type="submit"</code> | > permet de déclencher l'envoi du formulaire |
| <code>value="Réserver"</code> | > cette propriété reçoit n'importe quel texte au choix |

5.2 Envoyer les informations par e-mail

Une fois que notre formulaire est terminé, il nous faut le brancher vers le fichier qui va gérer le traitement de ses données soit pour les router vers un e-mail, soit pour les enregistrer dans une base de données et pour finir renvoyer un message de remerciement et de confirmation d'envoi du formulaire et rassurer l'utilisateur.

TP n°42

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé `42-form-envoi.html`
- Saisissez le code suivant :

```
<form method="post" action="traitement.php"
id="formulaire">
```

On peut voir ici que la propriété action a été renseignée avec le chemin relatif du fichier traitement.php qui se trouve au même niveau que la page du formulaire dans cet exemple. Le fichier PHP (écrit en PHP avec une syntaxe différente du HTML) va recueillir les données et faire les routages nécessaires à suivre.

5.3 Structurer sa mise en page

Pour finir, nous pouvons structurer rapidement notre formulaire en HTML. La mise en forme précise se fera avec les CSS bien sûr.

On va utiliser la balise <fieldset> pour créer des groupes de champ et ainsi organiser visuellement le formulaire et le rendre plus clair pour l'utilisateur.

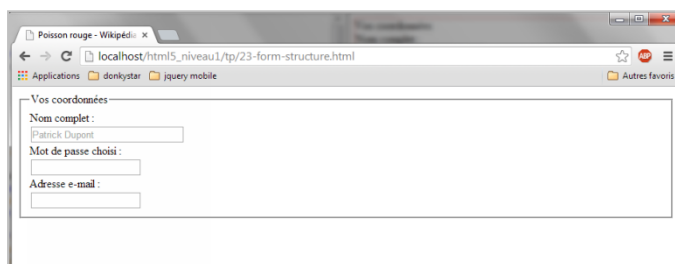
TP n°43

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 43-form-structure.html
- Ajoutez le code suivant :

```
<fieldset>
<legend>Vos coordonnées</legend>

<label for="nom">Nom complet :</label>
<br><input type="text" size="30" maxlength="15"
id="nom" name="nom" placeholder="Patrick Dupont"
required>
<br>
<label for="pass">Mot de passe choisi :</label>
<br><input type="password" id="pass" name="pass"
pattern="[A-Za-z0-9]{3}"title="Au moins 3 caractères
alphanumériques" required>
<br>
<label for="adresse_e-mail">Adresse e-mail :</label>
<br><input type="e-mail" id=" adresse_e-mail " name="
adresse_e-mail " required>
</fieldset>
```

- Le résultat dans le navigateur montre un filet qui entoure les champs avec une légende en partie supérieure :



6. Gérer la forme avec les feuilles de styles CSS

6.1 Définir des classes au sein d'une page HTML

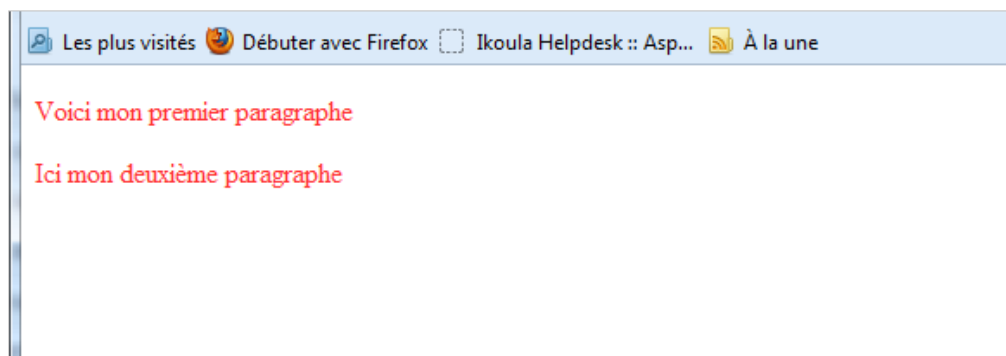
Ceci permet de déclarer un style spécifique, puis de s'en servir autant de fois que nécessaire. Par ailleurs, la mise à jour en est accélérée puisque l'on n'intervient que dans l'en-tête pour que tous les styles appliqués dans la page soient modifiés automatiquement en une seule manipulation.

TP n°44

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 44-css-classe-entete.html
- Saisissez le code suivant :

```
<header>
  <style>
    .montitre{
      color :#F33;
    }
  </style>
</header>
<body>
  <p style="montitre">Voici mon premier paragraphe</p>
  <p>Ici mon deuxième paragraphe</p>
</body>
```

Dans ce cas, l'ensemble des paragraphes dont les textes sont encadrés par la balise <p> subissent la modification de couleur. Ceci sera valable pour toute la page et chaque fois que l'on utilisera la balise <p>.



6.2 Les principales propriétés du CSS

6.2.1 Police de caractère

Il est possible de définir une propriété de police sur un texte.

Les polices à utiliser sont celles les plus employées sur tous les systèmes d'exploitation afin d'être sûr qu'elles soient disponibles et que notre design sera chez tous comme nous l'avons prévu. Ces polices sont : Arial, Verdana, Georgia, Times, Courier new, Trebuchet.

Dans cet exemple, nous définissons la balise <p> et la balise <h1> avec la propriété font-family. La première police sera celle à utiliser, la deuxième en cas d'absence de la première et au pire une police du système sans empattement.

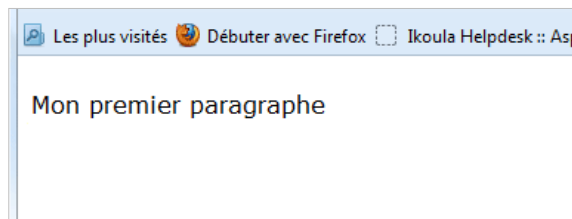
TP n°45

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 45-css-texte.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
<style>
.montitre{
font-family:Verdana, Geneva, sans-serif;
}
</style>
</head>

<body>
<p class="montexte">Mon premier paragraphe</p>
</body>
```

Voici le résultat, on voit la police Verdana s'appliquer sur le paragraphe de texte parce qu'on a ajouté la propriété class dans la balise <p> :



6.2.2 Taille du texte

Nous allons maintenant régler la taille du texte avec la propriété font-size ainsi qu'une graisse avec font-weight.

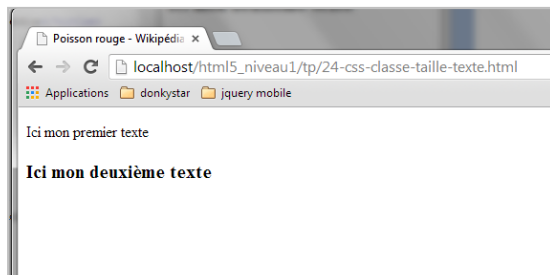
TP n°46

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 46-css-classe-taille-texte.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
  <style>
    .tailletexte{
      font-size: 20px;
      font-weight:bold;
    }
  </style>
</head>

<body>
<p>Ici mon premier texte</p>
<p class="tailletexte">Ici mon deuxième texte</p>
</body>
```

Voici le résultat, on voit que le deuxième paragraphe de texte a une taille bien plus grande que le premier parce qu'on a appliqué la propriété class à sa balise <p> :



6.2.3 Couleur du texte

Nous allons maintenant régler la couleur du texte avec la propriété color.

TP n°47

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 47-css-classe-couleur-texte.html
- Saisissez le code suivant :

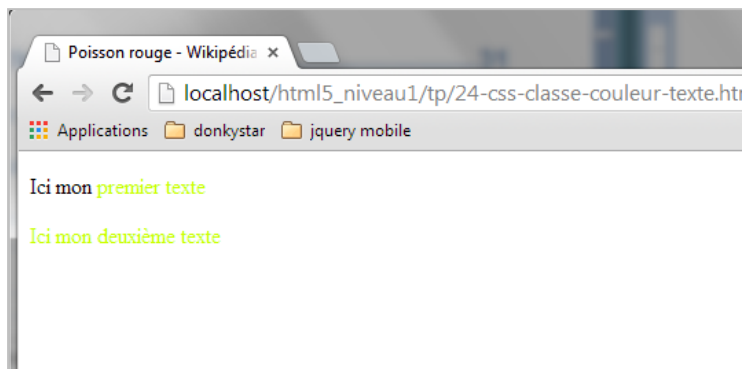
```
<head>
  <style>
    .couleurtexte{
      color:#CF0;
    }
  </style>
</head>

<body>
```

```
<p>Ici mon <span class="couleurtexte">premier  
texte</span></p>  
<p class="couleurtexte">Ici mon deuxième texte</p>  
</body>
```

Il est possible d'appliquer une classe sur une partie du texte et pas juste sur l'ensemble du texte. Dans ce cas, on utilisera la balise `` avec la propriété `class` pour encadrer la partie à enrichir. Dans le cas où l'on pose la propriété `class` dans la balise `<p>`, c'est l'ensemble du paragraphe qui porte l'enrichissement.

► Voici le résultat dans le navigateur :



6.2.4 Alignements

Nous pouvons gérer l'alignement des textes grâce à la propriété `text-align`.

Il est possible de positionner en CSS les images par rapport au texte dans lequel elles sont intégrées par exemple grâce à la propriété `float`.

Nous allons pour cela créer deux classes différentes, l'une pour l'alignement du texte et l'autre pour l'alignement de l'image. Au sein d'une même classe, on peut très bien définir plusieurs propriétés. Tout d'abord, on installe les définitions des classes entre `<head>` et `</head>` puis on applique les classes sur les éléments en ajoutant la propriété `class` dans la balise concernée.

TP n°48

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 48-css-alignement.html
- Saisissez le code suivant :

```

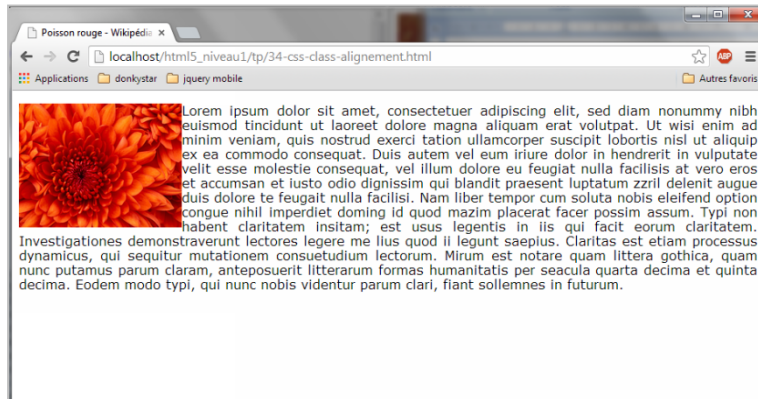
<head>
  <style>
    .aligner{
      font-family:Verdana, Geneva, sans-serif;
      text-align:justify;
    }
    .image{
      float:left;
    }
  </style>
</head>

<body>
<p class="aligner">

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut
laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi
enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation
ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea
commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor
in hendrerit in vulputate velit esse molestie
consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla
facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio
dignissim qui blandit praesent luptatum zzril
delenit augue duis dolore te feugait nulla
facilisi. Nam liber tempor cum soluta nobis
eleifend option congue nihil imperdiet doming id
quod mazim placerat facer possim assum. Typi non
habent claritatem insitam; est usus legentis in iis
qui facit eorum claritatem. Investigationes
demonstraverunt lectores legere me lius quod ii
legunt saepius. Claritas est etiam processus
dynamicus, qui sequitur mutationem consuetudium
lectorum. Mirum est notare quam littera gothica,
quam nunc putamus parum claram, anteposuerit
litterarum formas humanitatis per seacula quarta
decima et quinta decima. Eodem modo typi, qui nunc
nobis videntur parum clari, fiant sollemnes in
futurum.
</p>
</body>

```

- Voici le résultat, on remarque le paragraphe parfaitement justifié d'une part et l'alignement de l'image enveloppée par le texte :



Les déclinaisons possibles les plus courantes de ces propriétés :

- text-align:justify ;
- text-align:left;
- text-align:right;
- float:left;
- float:right.

6.2.5 Bordures

Il est possible d'appliquer facilement des bordures avec la propriété border. Les bordures s'appliquent à toutes sortes d'éléments HTML comme les images par exemple.

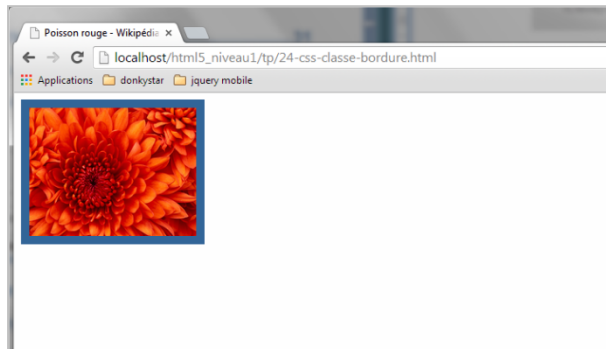
TP n°49

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 49-css-classe-bordure.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
  <style>
    .bordure{
      border: 10px solid #369;
    }
  </style>
</head>

<body>
  
</body>
```

- Voici le résultat, on voit la bordure s'appliquer autour de l'image :



Quelques explications concernant la syntaxe :

- border: 10px solid #369;
- border > la propriété de bordure
- 10px > la largeur
solid > le style (et aussi dashed, dotted, double, groove, ridge, inset, outset)
#369 > la couleur (le code hexadécimal raccourci de la couleur voulue)

Il est également possible de déterminer chaque bordure gauche, droite, enhaut et en bas si on le souhaite avec d'autres propriétés.

6.2.6 Tailles

Il est également possible de régler toutes les tailles des autres éléments HTML en plus du texte comme les images, les tableaux, les champs de formulaire, etc. Dans ce cas, on utilisera les propriétés width et height.

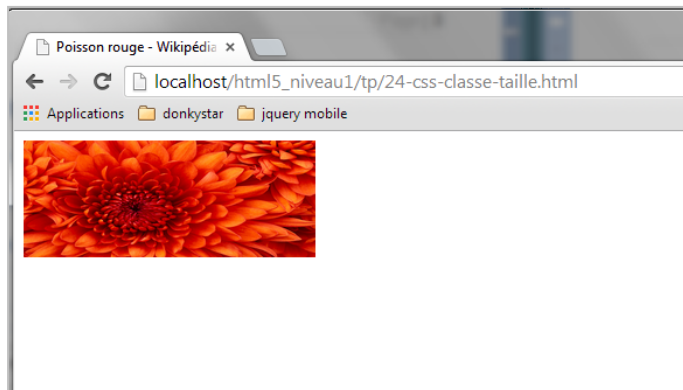
TP n°50

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 50-css-classe-taille.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
  <style>
    .taille{
      height:100px;
      width:250px;
    }
  </style>
</head>

<body>
  
</body>
```

- Voici le résultat, on a forcé la taille de l'image en appliquant la propriété class à la balise . Malgré sa taille d'origine, l'image se met à la taille fixée par les propriétés height et width :



6.2.7 Marges intérieures et extérieures

Il est possible de gérer les marges intérieures et extérieures des éléments afin de créer un écart entre une image et un texte par exemple ou encore entre une bordure et son texte.

TP n°51

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 51-css-classe-marges.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
  <style>
    .marge-externe{
      float:left;
      margin-right:20px;
    }
    .marge-interne{
      border:3px solid #F90;
      padding:20px;
      text-align:justify;
    }
  </style>
</head>

<body>
  <p class="marge-interne">
    Lorem ipsum dolor sit amet,
    consectetur adipiscing elit. Mauris cursus nisl
    lacus, vel blandit velit laoreet quis. Nam porta
    dui non orci condimentum ornare. Morbi in dictum
    dolor, a ornare nulla. Curabitur vel libero magna.
    Pellentesque volutpat eleifend risus consequat
    semper. Curabitur tempus sapien mollis, fringilla
    diam pellentesque, ornare ante. In odio odio,
    tristique non suscipit at, iaculis vel arcu.
```

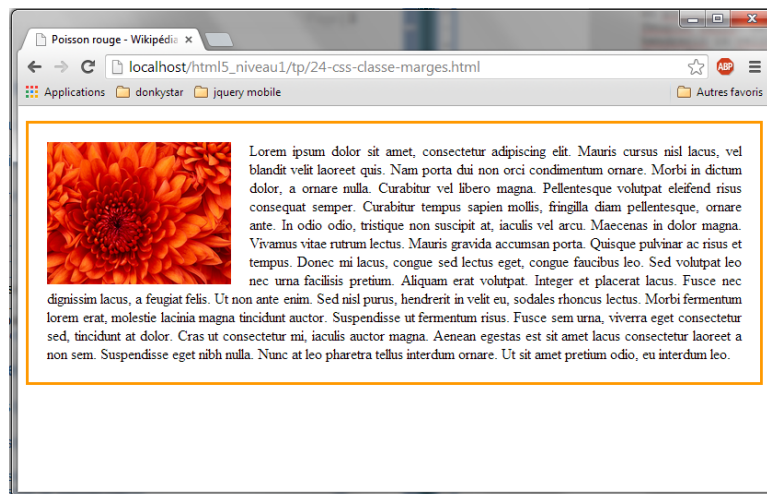
```

Maecenas in dolor magna.
Vivamus vitae rutrum lectus. Mauris gravida
accumsan porta. Quisque pulvinar ac risus et
tempus. Donec mi lacus, congue sed lectus eget,
congue faucibus leo. Sed volutpat leo nec urna
facilisis pretium. Aliquam erat volutpat. Integer
et placerat lacus. Fusce nec dignissim lacus, a
feugiat felis. Ut non ante enim. Sed nisl purus,
hendrerit in velit eu, sodales rhoncus lectus.
Morbi fermentum lorem erat, molestie lacinia magna
tincidunt auctor. Suspendisse ut fermentum risus.
Fusce sem urna, viverra eget consectetur sed,
tincidunt at dolor. </p>
</body>

```

Dans le résultat ci-dessous, nous avons réglé la marge droite externe de l'image avec la propriété `margin-right` après l'avoir alignée à gauche avec la propriété `float` de façon à ce que l'image ne soit pas collée au texte

Par ailleurs, nous avons appliqué une marge interne au paragraphe avec la propriété `padding` ainsi qu'une bordure avec la propriété `border` afin que l'on se rende mieux compte du résultat. Ceci permet de décoller le texte de la bordure.



6.2.8 Couleurs et fond

Nous allons voir comment appliquer une couleur au fond de la page.

TP n°52

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 52-css-classe-couleurfond.html
- Saisissez le code suivant :

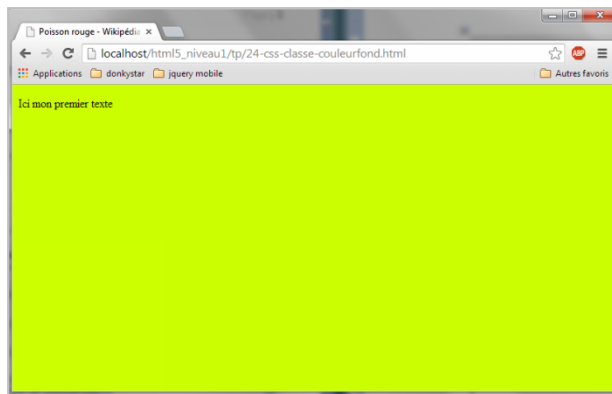
```

<head>
  <style>
    .couleurfond{
      Background-color:#CF0;
    }
  </style>
</head>

<body class="couleurfond">
  <p>Ici mon premier texte</p>
</body>

```

- Voici le résultat, la page entière porte une couleur de fond quel que soit la taille de la fenêtre :



6.2.9 Images d'arrière-plan

Il est possible d'appliquer un motif constitué d'une image dans le fond de la page.

TP n°53

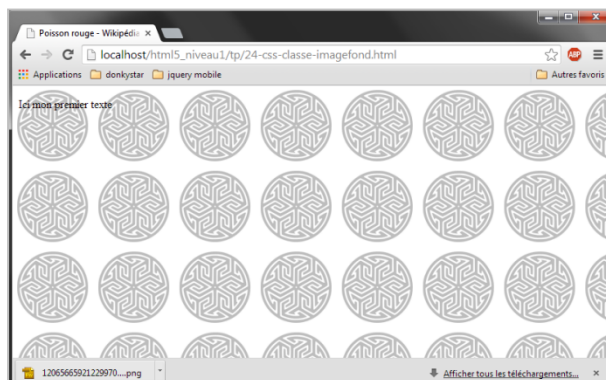
- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 53-css-classe-imagefond.html
- Saisissez le code suivant :

```

<head>
  <style>
    .imagefond{
      background-image:url(visuels/motif.png);
    }
  </style>
</head>
<body class="imagefond">
  <p>Ici mon premier texte</p>
</body>

```


- Voici le résultat, la page entière porte une image qui se répète comme un motif autant de fois que nécessaire :



6.2.10 Quelques propriétés CSS indispensables

Ci-dessous une petite liste de certaines propriétés souvent utilisées :

`border : 2px #F55 solid;`

bordure de 2 px, une couleur et un style solide

`width:200px;`

largeur d'un bloc ou d'une image, etc.

`height:100px;`

hauteur

`padding :5px;`

marges intérieures au bloc de 5px partout

`padding-left:10px;`

marge intérieure seulement à gauche

`padding-right: 10px;`

marge intérieure seulement à droite

`padding-top: 10px;`

marge intérieure seulement en haut

`padding-bottom: 10px;`

marge intérieure seulement en bas

`margin:5px;`

marges extérieures au bloc de 5px partout

`margin-left: 10px;`

marge extérieure seulement à gauche

`margin-right: 10px;`

marge extérieure seulement à droite

`margin-top: 10px;`

marge extérieure seulement en haut

`margin-bottom: 10px;`

marge extérieure seulement en bas

`background-color:#FFC6B6;`

couleur d'arrière-plan

`background-image:url(visuels/img.png);`

image d'arrière-plan

`text-decoration :none;`

pas de soulignement

`text-decoration :underline;`

soulignement demandé

`font-size:20px;`

taille du texte

`font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;`

police

`font-weight:bold ;`

gras

`font-weight:normal;`

non gras

`font-style:italic ;`

italique

`color: #D54;`

couleur de texte

`line-height:18px;`

interligne

`text-align:center;`

alignement du texte au centre

`text-align:justify;`

alignement du texte justifié

`float:left;`

alignement de l'élément à gauche

`float:right;`

alignement de l'élément à droite

7. Optimise les feuilles de styles

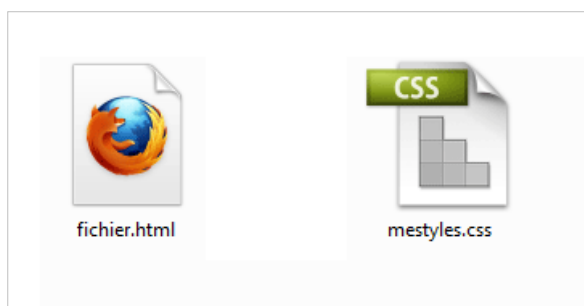
7.1 Créer une feuille de style externe dans un fichier CSS

Cette solution est la plus utilisée car elle permet de mettre à jour la mise en forme de son site très rapidement puisque toutes les définitions de styles sont rassemblées dans un même fichier. Il suffira ensuite de lier ce fichier à nos pages puis de procéder aux modifications dans ce fichier pour voir toutes les pages de notre site automatiquement mises à jour.

De façon simple, la création et l'application se passera en 3 temps :

- La création du fichier avec l'extension .css
- La définition des styles à l'intérieur du fichier .css
- Puis on établira la liaison entre le fichier .css et toutes nos pages .html afin que celles-ci puissent récupérer et comprendre les styles créés

Tout d'abord, on crée un fichier que l'on nommera *mestyles.css* (*attention* à l'extension du fichier). Ce fichier est indépendant de la ou des pages HTML. Il peut être rangé au même niveau qu'une page HTML ou bien dans un dossier.



TP n°54

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé mestyles.css
- Saisissez le code suivant :

```
body{  
    background-color: #FFC;  
}
```

La balise body représente le corps de la page et la propriété background-color lui attribue une couleur de fond.

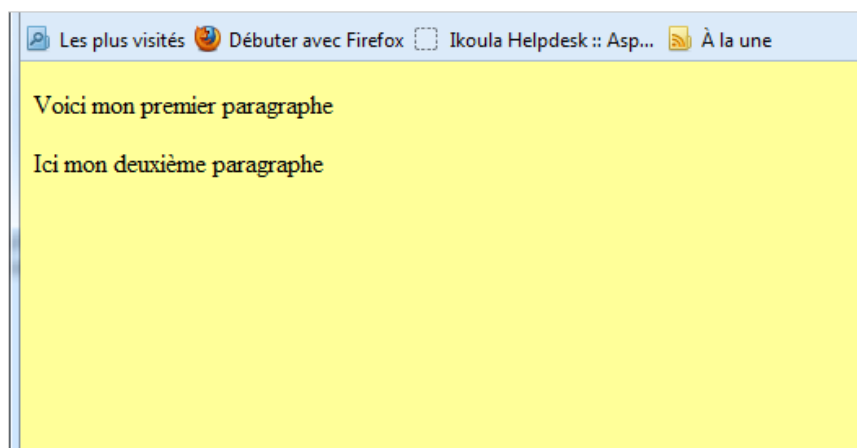
TP n°54 suite

- Avec l'éditeur créez un fichier nommé 54-css-fichier-externe.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
  <link rel="stylesheet" href="mestyles.css"
  type="text/css" />
</head>
<body>
  <p>Ici mes paragraphes</p>
</body>
```

Attention de bien indiquer le chemin relatif de votre fichier CSS par rapport à la page HTML traitée dans la propriété href.

- Et voici le résultat dans le navigateur, la page HTML porte un fond de couleur :



7.2 Définir des types de styles

7.2.1 Personnaliser un style de balise

Nous pouvons redéfinir les styles aspects visuels de toutes les balises HTML afin de les personnaliser. Depuis la balise en passant par <header> ou encore <aside>. Toutes les balises sont personnalisables visuellement.

Personnaliser des styles de niveaux de titres

Dans un premier temps, on va définir des styles pour nos balises HTML de niveaux de titrage (de <h1> à <h6>).

Pour prendre de bonnes habitudes, nous allons regrouper nos styles dans un fichier externe mestyles.css pour y déclarer deux balises de titres dont on va faire varier le corps et la graisse.

TP n°55

- Avec l'éditeur ouvrez le fichier nommé mestyles.css
- Ajoutez le code suivant :

```
h1{
    font-size:30px;
    font-weight:bold;
}
h2{
    font-size:20px;
    font-weight:bold;
}
```

TP n°55 suite

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 55-css-balises-titres.html
- Saisissez le code suivant :

```
<head>
    <link rel="stylesheet" href="mestyles.css"
    type="text/css" />
</head>
<body>
    <h1>Voici mon titre en h1</h1>
    <h2>Voici mon sous-titre</h2>
    <p>Voici mon premier paragraphe</p>
</body>
```

On vérifie dans la page .html que le lien entre le fichier .css existe bien dans l'en-tête. Il nous suffit ensuite d'utiliser des balises de titrage en encadrant des textes dans la page .html

► Le résultat dans le navigateur :



7.2.2 Personnaliser un style de pseudo-classe

Les pseudo-classes sont les styles que l'on peut attribuer à la balise <a> dans le but de personnaliser les liens. Par défaut, lorsqu'on applique un lien sur un texte, il devient visuellement bleu et souligné et nous pouvons changer cela.

Nous allons retirer le soulignement et changer la couleur du texte et appliquer un surlignage.

TP n°56

- Avec l'éditeur ouvrez le fichier nommé mestyles.css
- Ajoutez le code suivant :

```
a{
    text-decoration:none;
    color:#F60;
    background-color: #CF0;
}
```

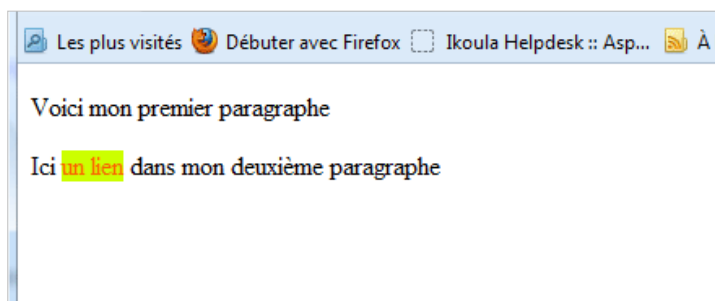
Puis on vérifie dans la page .html que le lien entre le fichier .css existe bien dans l'en-tête. Il nous suffit ensuite de placer un lien dans la page .html

TP n°56 suite

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 56-css-liens.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>Voici mon premier paragraphe</p>
  <p>Ici <a href="autrepage.html">un lien</a> dans mon
    deuxième paragraphe</p>
</body>
```

Le résultat dans le navigateur montre un texte surligné, il s'agit de notre lien texte cliquable :



Attention : chaque lien positionné avec <a href> dans la page .html rendra visuellement ce résultat.

Personnalisation du style des liens au survol

Grâce à ces pseudo-classes, on peut aussi définir l'aspect des liens au survol avec `a:hover`.

Nous allons modifier la couleur du surlignage et celle du texte lorsque la souris passera sur un lien.

TP n°57

- Avec l'éditeur ouvrez le fichier nommé `mestyles.css`
- Ajoutez le code suivant :

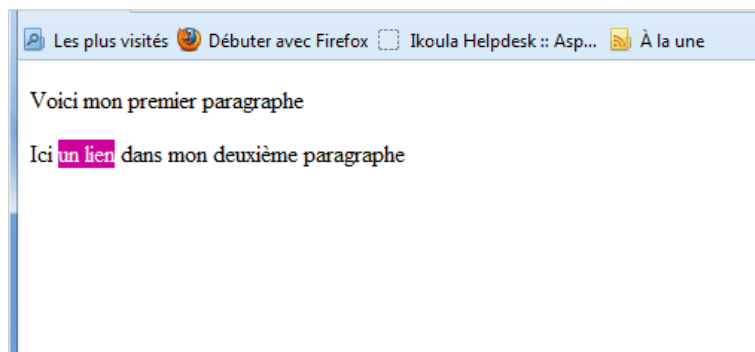
```
a:hover{
    background-color:#C09;
    color:#FFF;
}
```

TP n°57 suite

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé `57-css-liens-survol.html`
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>Voici mon premier paragraphe</p>
  <p>Ici <a href="autrepage.html">un lien</a> dans mon
    deuxième paragraphe</p>
</body>
```

Le résultat dans le navigateur montre qu'au survol du lien par la souris, son aspect visuel change :



7.2.3 Personnaliser un style de classe

Nous allons créer une classe puis l'appliquer sur un élément de notre page. Une classe peut s'appliquer sur tout type d'élément : texte, image, tableau, paragraphe, etc. On peut créer autant de classes que nécessaire. Une classe commence toujours par un point avant son nom.

TP n°58

- Avec l'éditeur ouvrez le fichier nommé mestyles.css
- Ajoutez le code suivant :

```
.monstyledetexte{
    color:#F33;
    font-size:20px;
    font-weight:bold;
}
.monautrestyle{
    font-size:10px;
}
```

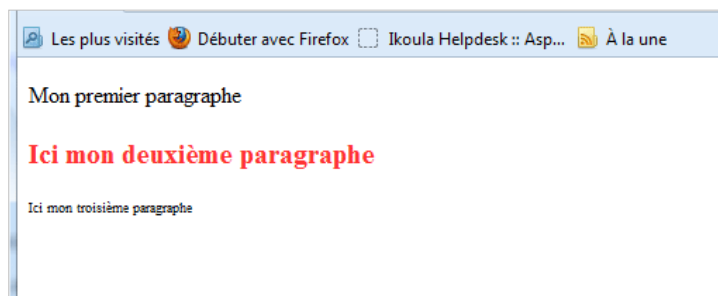
Il nous reste à appliquer la classe personnalisée sur la balise <p> par exemple.

TP n°58 suite

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 58-css-classe.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p>Mon premier paragraphe</p>
  <p class="monstyledetexte">Ici mon deuxième
  paragraphe</p>
  <p class="monautrestyle">Ici mon troisième
  paragraphe</p>
</body>
```

Le résultat dans le navigateur montre trois types visuels de textes, le premier en forme par défaut de la balise <p>, le deuxième avec la classe monstyledetexte appliqué et le troisième avec la classe monautrestyle.



7.2.4 Personnaliser un style d'id

Maintenant, nous allons voir comment personnaliser les attributs id souvent données aux balises <div> mais aussi à des images ou encore à n'importe quelle balise HTML en fait.

On ouvre notre page HTML et dans la partie <body>, on va placer une balise <div> et lui donner un attribut id.

TP n°59

- Avec l'éditeur créez le fichier nommé 59-css-id.html
- Saisissez le code suivant :

```
<body>
  <p id="boite">Un paragraphe de texte</p>
</body>
```

Puis on ouvre le fichier CSS mestyles.css pour définir l'aspect de la l'id boite.

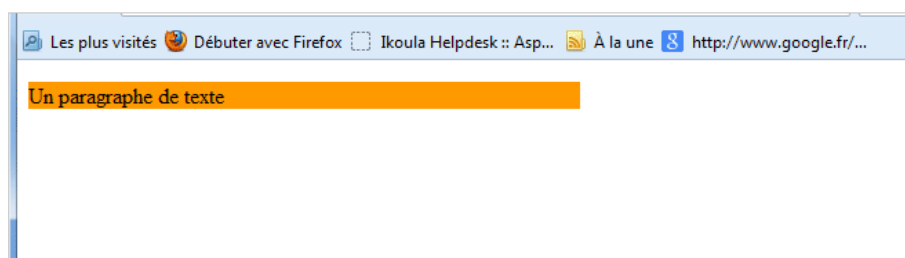
Ici nous appliquons un fond de couleur et une largeur.

TP n°59 suite

- Avec l'éditeur ouvrez le fichier nommé mestyles.css
- Ajoutez le code suivant :

```
#boite{
  background-color:#F90;
  width:400px;
}
```

- On constate dans le navigateur que l'aspect de la balise <p> est en relation avec l'id #boite défini dans le fichier .css :



Toutes les balises HTML peuvent recevoir des id personnalisables dans le CSS.

8. Tester et publier

8.1 Tester son site sur différents navigateurs

Il est important de tester son site finalisé sur différents navigateurs afin de voir s'il s'affiche correctement. Il peut arriver que certaines propriétés CSS ne donnent pas le même résultat visuel d'un navigateur à l'autre selon que l'on surfe sur un ordinateur de bureau ou un périphérique mobile tel que smartphone ou tablette.

- Internet Explorer
- Firefox
- Opera
- Chrome
- Safari



8.2 Mettre en ligne avec un client FTP

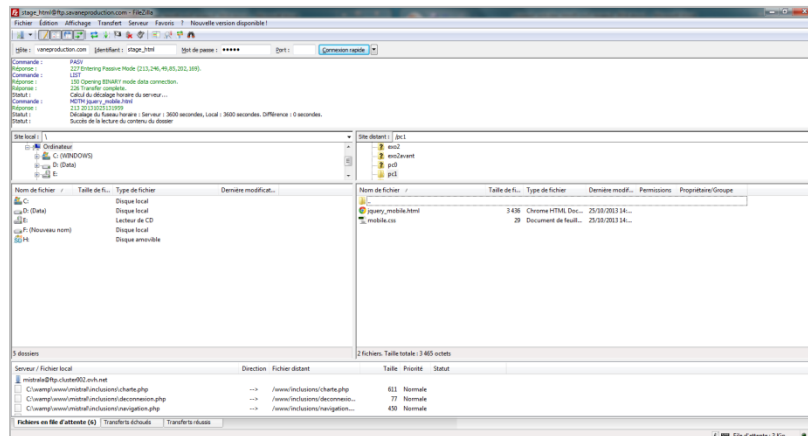
Une fois le site définitivement terminé et testé, il faut le mettre en ligne afin de le rendre visible de tous les internautes sur le web.

Pour cela, il nous faut un espace d'hébergement associé à un nom de domaine. Une fois cet hébergement acquis, des codes de connexion nous permettent de nous connecter au serveur distant et d'y déposer tous les fichiers qui constituent notre site. Un client FTP gratuit, très utilisé et téléchargeable sur le web : FileZilla

Ci-dessous, on peut constater que FileZilla dispose de plus fenêtres.

- La 1^{re} > indique si la connexion au serveur est établie
- La 2^e > se divise en 2 colonnes avec Site local à gauche et Site distant à droite. Permet de naviguer à travers les dossiers dans son ordinateur localement ou sur le serveur distant
- La 3^e > se divise en 2 colonnes et affiche les contenus des dossiers sélectionnés. Permet aussi de naviguer mais surtout de déposer

des fichiers depuis le site local qui représente votre machine (à gauche) vers le serveur distant (à droite) et de gérer la mise en ligne.



Une fois votre site en ligne, il est accessible de tous via une adresse web du type <http://www.monsite.com>

9. Adresses de sites web utiles

- ▶ <http://www.alsacreations.com>
 - Communauté d'apprentissage pour les standards du web
- ▶ <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Reference>
- ▶ <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Reference>
 - Le site de référence HTML5 et le CSS3
- ▶ <https://jigsaw.w3.org/css-validator/>
- ▶ <https://validator.w3.org/>
 - Pour valider votre code
- ▶ <https://fonts.google.com/>
 - Bibliothèque de police de caractères



cegos.fr

* Bien plus que des savoirs

