

Aller encore plus loin



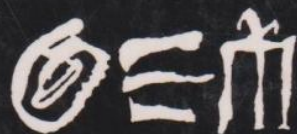
**PERFECT
MICRO**

Des livres pour se dépasser

300 astuces pour HTML et JavaScript®

WWW.OEMWEB.COM

Rémy Lentzner



OSMAN EYROLLES MULTIMEDIA

005-274-1

2-005-274-1

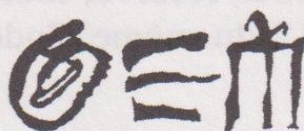


pour Juliette et Constance.

300 astuces HTML et JavaScript



RÉMY LENTZNER



OSMAN EYROLLES MULTIMEDIA

Table des matières

I. HTML, FACILE!

1. Qu'est-ce que le HTML ?.....	19
2. Comment le squelette d'un document est-il structuré ?	20
3. Où sont cachés les éditeurs HTML ?	20
4. Votre première page Web avec le bloc-notes de Windows	21
5. Comment démarrer Internet Explorer avec une page particulière ?.....	22
6. Comment visualiser le code source HTML d'une page ?	23
7. Comment indiquer un titre dans la barre bleue de votre page ?	23
8. L'en-tête d'un document	24
9. Où écrire le texte d'une page HTML ?	25
10. Comment spécifier plusieurs en-têtes dans le corps de texte ?	26
11. Comment définir un paragraphe ?	27
12. Les codes de formatage	28
13. Les caractères spéciaux	30
14. Quelles sont les options de la balise BODY ?.....	31
15. Comment définir une couleur différente pour le fond de la partie BODY et pour le texte ?	32
16. Quelques astuces pour la couleur	33
17. Comment tabuler facilement des chaînes de caractères ?	34
18. Comment tirer un trait horizontal ?	35
19. Qu'est-ce que les éléments de niveau bloc ?	36

II. LE LANGAGE JAVASCRIPT

20. Qu'est-ce que JavaScript ?	37
21. Les objets dans JavaScript	37
22. La hiérarchie dans JavaScript	37
23. Où écrit-on le code JavaScript ?	39
24. Comment écrire une ligne de commentaire ?	39
25. Comment écrire plusieurs lignes de commentaire dans un script JavaScript ?....	40
26. Comment afficher un message dans une boîte de dialogue ?	40
27. Comment écrire dans une page ?	41
28. Comment écrire du texte avec une police plus grande ?	42
29. Comment déclarer des variables en JavaScript ?	42
30. Quels sont les opérateurs les plus courants ?	44
31. Qu'est-ce qu'une fonction ?	45
32. L'appel de la fonction	45

33. Une fonction peut renvoyer une valeur	46
34. Comment déclarer des variables dans une fonction?	47
35. Comment appeler une fonction en passant des paramètres?	47
36. Une fonction pour paramétrer la taille d'un caractère et le texte à afficher	48
37. Une fonction peut-elle appeler une fonction?	49
38. Une fonction peut recevoir une fonction comme argument.....	49
39. Comment utiliser une boucle dans un programme JavaScript pour répéter une suite d'instructions?	50
40. Comment afficher tous les caractères spéciaux avec JavaScript?	51
41. La condition Si - Alors dans JavaScript	52
42. La condition Si - Alors - Sinon	53
43. Comment utiliser les opérateurs ET et OU?	54
44. Comment utiliser la boucle While?	54
45. Comment sortir d'une boucle?	55
46. comment appeler un script externe?	55
47. Comment appeler un script provenant d'un site http?	56
48. Comment saisir un texte dans une boîte de dialogue Prompt?	56
49. Comment utiliser une boucle pour forcer l'utilisateur à saisir une valeur non vide?	57
50. Comment afficher une boîte de dialogue de confirmation Ok/Annuler?	58
51. Manipulation de chaînes de caractères	58
52. Comment trouver la longueur d'une chaîne?	59
53. Comment chercher une lettre dans une chaîne?	59
54. Comment rechercher la position d'une lettre?	60
55. Comment extraire une sous-chaîne?	60
56. Comment transformer une chaîne en minuscule?	60
57. Comment transformer une chaîne en majuscule?	61
58. Quelques astuces du navigateur	61
59. Comment afficher le nom de votre navigateur Internet?	62

III. LES TABLEAUX

60. Qu'est-ce qu'un tableau?	63
61. Comment insérer un tableau dans une page?	64
62. Comment définir la largeur des colonnes d'un tableau?	65
63. Comment spécifier des largeurs en pourcentage?	66
64. Comment aligner automatiquement les valeurs dans une colonne?	67
65. Comment l'explorateur peut-il lui-même définir la largeur?	67
66. Comment centrer automatiquement un tableau dans la page?	68

67. Comment insérer des espaces à l'intérieur des cellules du tableau ?	68
68. Les tableaux dans JavaScript	69
69. Comment récupérer la taille d'un tableau JavaScript ?	70
70. Comment affecter des données dans un tableau ?	70
71. Comment relire un tableau avec une boucle ?	71
72. Les méthodes associées à un tableau JavaScript	72
73. Comment inverser les valeurs d'un tableau ?	72
74. Comment relier un tableau JavaScript avec un tableau HTML ?	73
75. Comment créer une matrice 2x2 ?	75
76. Comment automatiser la lecture d'une matrice ?	76

IV. LES LIENS

77. Qu'est-ce qu'une adresse URL ?	77
78. Quels sont les différents types d'URL ?	79
79. Comment transformer un mot en lien dans le code HTML ?	80
80. Comment définir un lien vers une page Internet ?	81
81. Comment ouvrir une page dans une nouvelle fenêtre ?	82
82. Comment charger une image dans une page ?	84
83. Comment modifier la largeur de l'image dans la page ?	85
84. Comment spécifier la hauteur de l'image ?	85
85. Comment placer une bordure autour d'une image ?	86
86. Comment placer une image au centre d'un gros carré noir ?	86
87. Une image transformée en lien	87
88. Où indiquer un répertoire général pour les liens ?	88
89. Comment restreindre la zone à cliquer d'une image ou d'une page ?	89
90. Comment se déplacer d'un endroit à l'autre dans une page HTML ?	90
91. Le lien MailTo	92
92. Quelle est la syntaxe d'ouverture d'une fenêtre dans JavaScript ?	93
93. Comment écrire les paramètres d'ouverture d'une fenêtre ?	94
94. Comment ouvrir une fenêtre vierge ?	95
95. Comment supprimer la zone Adresse de la nouvelle fenêtre ?	95
96. Comment permettre la modification de la taille de la fenêtre ?	95
97. Comment afficher un ascenseur dans une fenêtre ?	96
98. Comment afficher la barre des outils dans une fenêtre ?	96
99. Comment créer une fenêtre en spécifiant sa largeur avec JavaScript ?	97
100. Comment ouvrir une nouvelle fenêtre en paramétrant sa hauteur ?	97
101. Comment ouvrir une page HTML existante avec JavaScript ?	98

131. Les propriétés de listes	125
132. Comment positionner un texte au pixel près sur une page HTML ?.....	126
133. Comment positionner une image au pixel près avec l'instruction SPAN?	127
134. Les pseudo-classes	128

VII. LES LISTES

135. Comment créer une liste à puce dans une page HTML ?.....	131
136. Comment créer une liste numérotée?	132
137. Comment changer la numérotation d'une liste?	132
138. Comment changer le numéro d'un élément de liste?	133
139. Comment afficher une liste hiérarchique?	134
140. Comment emboîter des éléments de liste?	135
141. Comment un style peut-il s'appliquer à tous les éléments de la liste?	136
142. Comment appliquer un style pour un seul élément de liste?	137
143. Comment placer les puces à l'intérieur de la liste?	137
144. Comment modifier l'aspect d'une puce?	138
145. Comment placer des images à la place des numéros ou des puces?	139
146. L'instruction DIR	140

VIII. LES ENTRÉES-SORTIES

147. Comment spécifier une zone de saisie de texte dans une page HTML?	141
148. Comment limiter le nombre de caractères à saisir dans un champ?	141
149. Comment placer un bouton poussoir?	142
150. Comment définir un style dans un bouton poussoir?	142
151. Comment effectuer une action après l'enfoncement du bouton?	143
152. Utilisation d'une fonction pour répondre à l'événement OnClick d'un bouton	143
153. Comment récupérer une valeur saisie dans un champ?	144
154. Comment positionner au pixel près un champ de saisie et un bouton poussoir?	145
155. Une liste standard	145
156. Comment placer des boutons radio?	146
157. Comment placer des cases à cocher?	147
158. Une zone de saisie pour un mot de passe	147

IX. LES ÉVÉNEMENTS

159. Qu'est-ce qu'un événement ?	149
160. Quels sont les différents événements ?	149
161. L'événement OnAbort.....	151
162. L'événement OnBlur	151
163. L'événement OnChange.....	152
164. L'événement OnClick	153
165. L'événement OnDbIClick	153
166. Comment utiliser l'événement OnError dans une balise IMG ?.....	154
167. L'événement OnFocus	155
168. L'événement OnKeyDown.....	156
169. L'événement OnLoad.....	156
170. L'événement OnMouseDown	157
171. Les événements OnMouseOver et OnMouseOut.....	158
172. L'événement OnUnload	159
173. Comment agrandir la fenêtre dès l'ouverture de celle-ci ?	159

X. LES FORMULAIRES

174. Qu'est-ce qu'un formulaire ?	161
175. Quelles sont les instructions qui définissent les formulaires ?.....	162
176. Quels objets peut-on placer dans un formulaire ?.....	162
177. Comment afficher une zone mémo ?	163
178. Comment placer un bouton de soumission Submit ?.....	164
179. Le fichier POSTDATA	165
180. Comment vider les champs de saisie avec le bouton Reset ?	166
181. Le bouton poussoir classique	166
182. Les boutons radios.....	168
183. Les cases à cocher	169
184. Comment vérifier que toutes les coches sont bien cochées ?	170
185. La liste déroulante	172
186. Les tableaux dans un formulaire	173
187. Comment rechercher une valeur dans un tableau JavaScript ?.....	175
188. Comment tester le contenu d'un mot de passe dans un formulaire ?.....	176
189. Comment référencer les éléments contenus dans un formulaire ?.....	177
190. Comment compter le nombre de formulaires présents dans un document ?	178
191. Comment confirmer la réinitialisation des éléments d'un formulaire ?.....	178

192. Comment contrôler la soumission du formulaire avec l'événement <code>onSubmit</code> ?	179
193. Peut-on utiliser une variable dans une fonction à la place du nom du formulaire ?	179
194. Comment utiliser le paramètre <code>this</code> pour envoyer les éléments du formulaire dans une fonction ?	180
195. Comment utiliser une boucle pour récupérer les valeurs de tous les champs d'un formulaire ?	181
196. Comment vérifier que tous les champs d'un formulaire sont bien renseignés ?	181
197. Comment récupérer la valeur d'une liste dans un champ avec l'événement <code>onClick</code> ?	182
198. Comment remplir les éléments d'une liste à partir d'un tableau JavaScript ? ...	184

XI. LES DATES

199. Comment afficher la date du jour ?	185
200. Comment placer la date du jour dans un champ de saisie ?	186
201. Comment extraire l'année à partir de la date système ?	186
202. Quelles sont les fonctions de date ?	186
203. Comment afficher la date sous la forme <code>jj/mm/aaaa</code> ?	187
204. Comment afficher une date dans une nouvelle fenêtre ?	188
205. Comment placer une date dans un titre H1 de la page ?	189
206. Comment spécifier directement le jour, le mois et l'année dans une date ?	189
207. Comment comparer une date avec une date fixe ?	189
208. Comment comparer deux dates ?	190
209. Comment comparer une date saisie dans un formulaire et la date du jour ?	190
210. Comment comparer deux dates saisies au clavier ?	191
211. Comment empêcher de soumettre un formulaire si une date n'est pas valide ?	192

XII. OBJETS, PLUG-INS, ACTIVEX, APPLETS

212. Quels sont les types de fichiers multimédias ?	195
213. Comment peut-on modifier les programmes associés aux fichiers ?	196
214. Comment insérer un objet son qui sera entendu dès l'ouverture de la page ? ...	197
215. Comment faire entendre un son en appuyant sur un bouton poussoir ?	197
216. Comment ajouter un fichier vidéo dans la page ?	198

217. Quels sont les paramètres de la balise OBJECT?	198
218. Qu'est-ce qu'un plug-in?	200
219. Comment télécharger un plug-in?	202
220. Quel est le résultat d'un téléchargement?	204
221. Qu'est-ce que le langage VRML?	204
222. Les mondes virtuels	205
223. Qu'est-ce qu'un contrôle ActiveX?	207
224. Les paramètres de l'instruction Object pour les contrôles ActiveX	208
225. Où trouver les contrôles ActiveX installés sur votre système?	208
226. Où trouver des contrôles ActiveX sur le Net?	209
227. Qu'est-ce qu'une Applet?	211
228. Comment utiliser une Applet dans le code HTML?	211
229. Comment paramétrer l'applet?	212
230. Où trouver des applets sur le net?	213

XIII. DU CÔTÉ DU SERVEUR

231. Qu'est-ce que JavaScript côté serveur?	216
232. La nécessité de trois ensembles	216
233. Quel est l'environnement nécessaire au bon fonctionnement de cet environnement?	217
234. Quelles sont les fonctions JavaScript côté serveur?	217
235. Les instructions de communication avec une base de données	218
236. Qu'est-ce que la technologie CGI	219
237. Quel est l'objectif de la programmation CGI?	219
238. Comment écrire un script CGI?	219
239. La bibliothèque CGI-LIB et ses fonctions	220
240. Quel type de fichier génère un script CGI?	221
241. Le formulaire HTML et la programmation CGI	222
242. Quelle est la différence entre les paramètres POST et GET?	223
243. Que se passe-t-il après l'envoi des données?	223
244. Quelles sont les variables d'en-tête de la requête HTTP?	224
245. Quelles sont les variables du corps du document transmis?	224
246. Un hébergeur pour tester vos scripts CGI	224
247. Où trouver de la documentation CGI?	225

XIV. LES PAGES ASP

248. Qu'est-ce qu'une page ASP?.....	227
249. Où trouver ASP?	227
250. Écrire une page ASP?.....	228
251. Le modèle objet ASP?.....	228
252. Un exemple de code VBScript	229
253. Où trouver de l'information sur ASP?	230
254. Comment installer votre Personal Web Server?	230
255. Modifier les paramètres du Web Server	232
256. La page d'accueil du Serveur Web Personnel	233

XV. RÉFÉRENCER VOTRE SITE

257. À quoi sert la balise META dans un document HTML?	235
258. Qui sont les moteurs de recherche?	235
259. Quels sont les paramètres de la balise META?.....	236
260. Un exemple de balise META avec la page de Copernic.com	238
261. Qu'est-ce qu'un robot de moteur de recherche?	239
262. Quels sont les paramètres du fichier robots.txt?	240
263. Utilisation de la balise METANAME pour interdire ou non l'indexation d'une page	240
264. Comment "déréférencer" son site?	241
265. Comment indiquer à tous les moteurs de déréférencer un site?.....	241
266. Comment inscrire votre site?.....	241
267. Un exemple concret de fichier robots.txt.....	243
268. Qu'est-ce que Copernic.com?	243
269. Comment installer Copernic.com?	244
270. Comment effectuer une recherche avec Copernic?.....	245
271. Quels sont les domaines de recherche?	248

XVI. LES COOKIES

272. Qu'est-ce qu'un cookie?.....	249
273. Un cookie est éphémère.....	249
274. Que contient un cookie?.....	249
275. À quoi sert un cookie?.....	251

276. Le cookie ne mémorise pas votre nom.....	252
277. Où sont stockés les cookies dans Netscape et Internet Explorer?.....	252
278. Comment désactiver ou activer les cookies dans Internet Explorer?.....	253
279. Où trouver le paramétrage des cookies dans la base de registre?	254
280. Quels sont les limitations des cookies?.....	255
281. Où trouver des informations sur les cookies?	255
282. Comment créer un cookie avec JavaScript?	256
283. Un cookie avec une date de péremption.....	257
284. Transformation d'une date en millièmes de seconde pour l'utiliser sous Netscape	257
285. Comment vérifier l'existence d'un cookie?	258
286. Comment effacer un cookie?	259
287. Un exemple de test de cookie.....	259
288. Des cookies de la documentation de Netscape.....	260

XVII. LA MINUTERIE

289. Qu'est-ce qu'une minuterie?.....	261
290. Comment exécuter une fonction à un moment précis?	261
291. Comment répéter une fonction indéfiniment?	262
292. Comment arrêter une répétition?.....	263
293. Comment démarrer la minuterie dès l'ouverture de la page?	263
294. Comment accélérer le temps?	264
295. Comment contrôler l'infini?.....	265
296. Quelles sont les fonctions mathématiques prédéfinies?.....	267
297. Les caractères mathématiques	268
298. Une simple boucle While pour répéter des instructions.....	269
299. SetTimeout contre While.....	270
300. Deux minuterie qui fonctionnent en même temps	270

PERFECT MICRO

*c'est **votre** collection, parce que :*

- 1** *vous manipulez avec aisance micro et logiciels,*
- 2** *vous voulez aller plus loin, plus vite et exploiter tous vos outils informatiques,*
- 3** *vous souhaitez progresser et vous perfectionner,*
- 4** *vous rêvez de connaître les astuces des professionnels et les trucs d'experts qui font la différence.*

PERFECT MICRO

des spécialistes vous livrent les meilleures techniques pour optimiser votre travail quotidien.

PERFECT MICRO

des informations directes et concises, des descriptions claires et précises, pour vous dépasser, vous surpasser et prendre l'avantage.

PERFECT MICRO

accédez à la performance informatique.

300 astuces pour HTML et JavaScript

Que vous utilisiez un éditeur de texte et HTML ou/et le langage JavaScript pour la création de vos pages Web, ce recueil vous fera gagner en temps et en efficacité dans votre travail quotidien. Nous y avons sélectionné et regroupé par thème 300 astuces différentes, couvrant des sujets aussi variés que les feuilles de style, les formulaires, les cookies, ASP ou encore le référencement, pour vous permettre d'optimiser tous vos développements de sites.

Comment utiliser une boucle pour forcer l'utilisateur à saisir une valeur non vide, comment inverser les valeurs d'un tableau, comment afficher un ascenseur dans une fenêtre, comment spécifier l'espace restant pour une ligne ou une colonne, comment incorporer un style dans un document

HTML, comment placer des images à la place des numéros ou des puces, comment agrandir la fenêtre dès l'ouverture de celle-ci, comment utiliser une boucle pour récupérer les valeurs de tous les champs d'un formulaire, comment insérer un objet son qui sera entendu dès l'ouverture de la page... Plus de 290 autres techniques infailibles, décrites pas à pas vous attendent dans votre *Perfect micro*.

L'HTML facile • Le langage JavaScript • Les tableaux • Les liens • Les cadres • Les feuilles de style • Les listes • Les entrées-sorties • Les événements • Les formulaires • Les dates • Objets, plug-ins, ActiveX, applets • Du côté du serveur • Les pages ASP • Référencer votre site • Les cookies • La minuterie.

Niveau

Débutant - Intermédiaire - Avancé

Sujet : **Programmation**

Configuration : **PC sous Windows 95/98/ME/2000**



OSMAN EYROLLES
MULTIMEDIA

1, rue Thénard - 75005 Paris
Fax : 01 44 41 46 00

G25325 02 2001 128 F



9 782746 403161