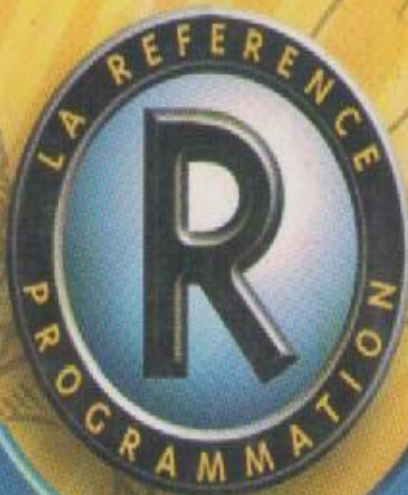




00010010
000110011
0100101000

JavaScriptTM

Le guide du développeur

Danny Goodman



L'intégrale de JavaScript :
formation - solutions - références
Optimisé pour Internet Explorer 5.5 et Netscape Navigator 6

www.oemweb.com



OSMAN EYROLLES MULTIMEDIA

2-005-582-1

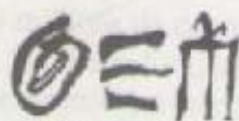
Avant-propos



JavaScript

Le guide du développeur

DANNY GOODMAN



OSMAN EYROLLES MULTIMEDIA

Table des matières

PARTIE 1 : DÉMARRER AVEC JAVASCRIPT

CHAPITRE 1 - LE RÔLE DE JAVASCRIPT DANS LE WEB ET AU-DELÀ

1.1 LA CONCURRENCE SUR LE WEB	38
1.2 HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE (HTML)	38
1.3 SCRIPT CGI	39
1.4 HELPER ET PLUG-INS	39
1.5 LES APPLETS JAVA	41
1.6 JAVASCRIPT : UN LANGAGE POUR TOUS	41
1.6.1. LIVESCRIPT DEVIENT JAVASCRIPT	42
1.6.2. LE MONDE DE MICROSOFT	43
1.7 JAVASCRIPT : LE BON OUTIL POUR LE BON JOB.	43

CHAPITRE 2 - LES CHALLENGES DANS LA GUERRE DES EXPLORATEURS

2.1 SAUTE-MOUTON	45
2.2 SÉPARATION DES OBJETS DU LANGAGE	46
2.3 LE MODÈLE OBJET DE DOCUMENT	47
2.4 LES FEUILLES STYLES EN CASCADE	48
2.4.1. HTML DYNAMIQUE	48
2.5 DÉVELOPPER UNE STRATÉGIE D'ÉCRITURE	49

CHAPITRE 3 - VOTRE PREMIER SCRIPT JAVASCRIPT

3.1 LES OUTILS LOGICIEL	51
3.1.1. CHOIX D'UN ÉDITEUR DE TEXTE	51
3.1.2. CHOISIR UN EXPLORATEUR	52
3.2 INSTALLATION DE VOTRE ENVIRONNEMENT	52
3.2.1. WINDOWS ET MACOS	53
3.2.2. LES QUESTIONS DU RECHARGEMENT	55
3.3 CE QUE FERA VOTRE PREMIER SCRIPT	55
3.4 SAISIR VOTRE PREMIER SCRIPT	56
3.5 EXAMEN DU SCRIPT	58
3.5.1. L'ÉTIQUETTE < SCRIPT >	58
3.5.2. UN SCRIPT POUR TOUS LES EXPLORATEURS	58
3.5.3. AFFICHER DU TEXTE	60

PARTIE 2 : TRAVAUX PRATIQUES AVEC JAVASCRIPT

CHAPITRE 4 - LES OBJETS EXPLORATEUR ET DOCUMENT

4.1 LES SCRIPTS EXÉCUTENT LA PRÉSENTATION	63
4.2 JAVASCRIPT EN ACTION	64
4.2.1. LES INTERFACES UTILISATEUR INTERACTIVES	64
4.2.2. PETITE CONSULTATION DES DONNÉES	65
4.2.3. VALIDATION DE FORMULAIRES	67
4.2.4. LES DONNÉES INTERACTIVES	67
4.2.5. LES CADRES MULTIPLES	68
4.2.6. HTML DYNAMIQUE	69
4.2.7. QUAND EMPLOYER JAVASCRIPT?	70
4.3 LE MODÈLE OBJET DE DOCUMENT	71
4.3.1. LES MODÈLES OBJETS STANDARDS ET PROPRIÉTAIRES	73
4.3.2. CONTENIR LA HIÉRARCHIE	73
4.4 QUAND UN DOCUMENT SE CHARGE	74
4.4.1. AJOUT DE FORMULAIRE	75
4.4.2. AJOUT D'UN ÉLÉMENT DE SAISIE DE TEXTE	76
4.4.3. AJOUT D'UN ÉLÉMENT BOUTON	76
4.5 LES RÉFÉRENCES OBJET	77
4.5.1. APPELLATION D'OBJET	77
4.5.2. LES NOMS CONTRE LES ATTRIBUTS ID	78
4.5.3. UN DOCUMENT SIMPLE	78
4.5.4. AJOUT D'UN FORMULAIRE	78
4.5.5. AJOUT D'UN ÉLÉMENT DE SAISIE DE TEXTE	79
4.5.6. AJOUT D'UN ÉLÉMENT BOUTON	79
4.6 À PROPOS DE LA SYNTAXE DOT	80
4.6.1. LE MODÈLE D'ORGANISATION DES NEWSGROUPS	80
4.7 QUE DÉFINIT UN OBJET?	81
4.7.1. LES PROPRIÉTÉS	81
4.7.2. LES MÉTHODES	83
4.7.3. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	84
4.8 EXERCICES	85

CHAPITRE 5 - LES SCRIPTS ET LES DOCUMENTS HTML

5.1 L'EMPLACEMENT DES SCRIPTS DANS LE DOCUMENT	87
5.1.1 L'ÉTIQUETTE <SCRIPT>	87
5.1.2 UN FUTUR ATTRIBUT	88
5.1.3 POSITIONS DES ÉTIQUETTES	89
5.1.4 MANIPULATION DES ANCIENS EXPLORATEURS	91
5.2 LES INSTRUCTIONS DE JAVASCRIPT	92
5.3 QUAND LES INSTRUCTIONS DE SCRIPT SONT EXÉCUTÉES	93
5.3.1 EXÉCUTION IMMÉDIATE LORS DU CHANGEMENT D'UN DOCUMENT	93
5.3.2 LES SCRIPTS DIFFÉRÉS	94
5.4 VISUALISATION DES ERREURS DE SCRIPT	96
5.5 LE SCRIPT CONTRE LA PROGRAMMATION	97
5.6 EXERCICES	98

CHAPITRE 6 - LES BASES DE LA PROGRAMMATION - 1

6.1 DE QUEL LANGAGE PARLE-T-ON?	101
6.1.1 TRAVAILLER AVEC L'INFORMATION	101
6.1.2 LES VARIABLES	102
6.1.3 CRÉATION D'UNE VARIABLE	103
6.1.4 LES NOMS DE VARIABLES	103
6.2 EXPRESSIONS ET ÉVALUATION	104
6.2.1 EXPRESSIONS DANS LE SCRIPT1.HTM	105
6.2.2 EXPRESSIONS ET VARIABLES	105
6.3 CONVERSION DE TYPES DE DONNÉES	106
6.3.1 CONVERTIR DES CHAÎNES EN NOMBRE	107
6.3.2 CONVERTIR DES NOMBRES EN CHAÎNES	108
6.4 LES OPÉRATEURS	109
6.4.1 LES OPÉRATEURS ARITHMÉTIQUES	109
6.4.2 LES OPÉRATEURS DE COMPARAISON	110
6.4.3 EXERCICES	110

CHAPITRE 7 - LES BASES DE LA PROGRAMMATION - 2

7.1 LES STRUCTURES DE CONTRÔLE ET LES BOUCLES	113
7.1.1 LES CONSTRUCTIONS IF	114

7.1.2. LES CONSTRUCTIONS IF...ELSE	114
7.2 AU SUJET DES BOUCLES DE RÉPÉTITION	115
7.3 LES FONCTIONS	116
7.3.1. LES PARAMÈTRES DE FONCTION	117
7.3.2. PORTÉE DE VARIABLE	119
7.4 AU SUJET DES ACCOLADES	121
7.5 LES TABLEAUX	122
7.5.1. CRÉATION D'UN TABLEAU	123
7.5.2. LES TABLEAUX PARALLÈLES	124
7.5.3. LES OBJETS DOCUMENT DANS LES TABLEAUX	126
7.6 EXERCICES	127

CHAPITRE 8 - LES OBJETS DOCUMENT ET WINDOW

8.1 LES OBJETS DE DOCUMENT	129
8.2 L'OBJET WINDOW	130
8.2.1. ACCÈS AUX PROPRIÉTÉS ET MÉTHODES DE L'OBJET WINDOW	131
8.2.2. CRÉATION D'UNE FENÊTRE	131
8.3 LES PROPRIÉTÉS ET MÉTHODES DE WINDOW	134
8.3.1. LA PROPRIÉTÉ WINDOW.STATUS	134
8.4 LA MÉTHODE WINDOW.ALERT()	135
8.4.1. LA MÉTHODE WINDOW.CONFIRM()	136
8.4.2. LA MÉTHODE WINDOW.PROMPT()	137
8.4.3. LE MANIPULATEUR D'ÉVÈNEMENT ONLOAD	138
8.5 L'OBJET LOCATION	138
8.6 L'OBJET HISTORY	139
8.7 L'OBJET DOCUMENT	139
8.7.1. LA PROPRIÉTÉ DOCUMENT.FORMS[]	140
8.7.2. LA PROPRIÉTÉ DOCUMENT.TITLE	140
8.7.3. LA MÉTHODE DOCUMENT.WRITE()	140
8.8 L'OBJET LINK	144
8.9 EXERCICES	145

CHAPITRE 9 - LES FORMULAIRES ET LES ÉLÉMENTS DE FORMULAIRE

9.1 L'OBJET FORM	147
9.1.1. UN FORMULAIRE EN TANT QU'OBJET ET CONTAINER	148
9.1.2. ACCÈS AUX PROPRIÉTÉS	148

9.1.3. LA PROPRIÉTÉ FORM.ELEMENTS[]	148
9.2 LES CONTRÔLES DE FORMULAIRE EN TANT QU'OBJETS	149
9.2.1. LES OBJETS EN RELATION AVEC LE TEXTE	150
9.2.2. LE COMPORTEMENT DES OBJET DE TEXTE	151
9.3 L'OBJET BUTTON	152
9.4 L'OBJET CHECKBOX	153
9.5 L'OBJET RADIO	154
9.6 L'OBJET SELECT	156
9.7 PASSER DES DONNÉES DE FORMULAIRE ET DES ÉLÉMENTS VERS DES FONCTIONS.	158
9.8 SOUMISSION ET PRÉVALIDATION DE FORMULAIRES	161
9.9 EXERCICES	163

CHAPITRE 10 - LES CHAÎNES, L'OBJET MATH ET LES DATES

10.1 LES OBJETS AU CŒUR DU LANGAGE	165
10.2 LES OBJETS CHAÎNES	165
10.2.1. JOINTURE DE CHAÎNES	166
10.2.2. LES MÉTHODES DE CHAÎNES	167
10.2.2.1. CHANGER LA CASSE D'UNE CHAÎNE.....	167
10.2.2.2. RECHERCHE DE CHAÎNES	168
10.2.2.3. EXTRAIRE DES COPIES DE CARACTÈRES ET DES SOUS-CHAÎNES	168
10.3 L'OBJET MATH	170
10.4 L'OBJET DATE	171
10.5 LES CALCULS SUR LES DATES	173
10.6 EXERCICES	175

CHAPITRE 11 - LES CADRES ET LES FENÊTRES MULTIPLES

11.1 FRAMES : PARENTS ET ENFANTS	177
11.2 RÉFÉRENCES PARMI LES MEMBRES DE FAMILLE	180
11.2.1. LES RÉFÉRENCES PARENT-ENFANT	180
11.2.2. RÉFÉRENCES ENFANT-PARENT	181
11.2.3. RÉFÉRENCES ENFANT-ENFANT	181
11.3 DES ASTUCES D'ÉCRITURE DE FRAME	182
11.4 CONTRÔLE DE CADRES MULTIPLES	182
11.5 AU SUJET DES RÉFÉRENCES WINDOW	186
11.6 EXERCICES	188

CHAPITRE 12 - LES IMAGES ET LE HTML DYNAMIQUE

12.1 L'OBJET IMAGE	189
12.1.1. LES IMAGES INTERCHANGEABLES	190
12.1.2. PRÉMÉMORISATION DE L'IMAGE	190
12.1.3. CRÉER DES RENVERSEMENTS D'IMAGE	193
12.2 PLUS DE DYNAMISME DANS HTML	198
12.3 EXERCICES	198

PARTIE 3 : RÉFÉRENCE DES OBJETS DE DOCUMENT

CHAPITRE 13 - LES ÉLÉMENTS FONDAMENTAUX DANS JAVASCRIPT

13.1 LES VERSIONS DE JAVASCRIPT	201
13.2 LES NORMES DU LANGUAGE DU NOYAU - ECMAScript	202
13.3 INCORPORER DES SCRIPTS DANS DES DOCUMENTS HTML	203
13.3.1. LES ÉTIQUETTES <SCRIPT>	203
13.3.1.1. SPÉCIFIER LA VERSION DU LANGUAGE	203
13.3.1.2. LES ÉTIQUETTES <SCRIPT FOR>	204
13.3.1.3. JAVASCRIPT CONTRE JSCRIPT ET VBSCRIPT	205
13.3.1.4. CACHER LES INSTRUCTIONS DE SCRIPT DES ANCIENS EXPLORATEURS	206
13.3.1.5. BIBLIOTHÈQUES DE SCRIPTS (FICHIERS JS)	206
13.3.2. QUESTIONS DE COMPATIBILITÉ DE BIBLIOTHÈQUES	208
13.3.3. LES ENTITÉS JAVASCRIPT DE NAVIGATOR 3 & 4	208
13.4 DÉTECTION DE LA VERSION DE L'EXPLORATEUR	209
13.4.1. UTILISER L'ÉTIQUETTE <NOSCRIPT>	210
13.4.2. DES SCRIPTS POUR DIFFÉRENTS EXPLORATEURS	212
13.4.2.1. UN LIEN - DESTINATIONS ALTERNATIVES	214
13.4.2.2. DES SCRIPTS À MULTIPLE NIVEAUX	215
13.4.2.3. MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT DE SCRIPT EN TANT QUE PROPRIÉTÉS D'OBJET	217
13.4.2.4. DÉTECTION D'OBJET	218
13.5 CONCEVOIR DANS UN OBJECTIF DE COMPATIBILITÉ	220
13.5.1. DES MAUX DE TÊTE AVEC LES VERSIONS BÉTAS DES EXPLORATEURS	221
13.5.2. LE "THE EVALUATOR SR."	222
13.5.3. ESTIMATIONS DES COMPATIBILITÉS DANS LES CHAPITRES DE RÉFÉRENCE	223

13.6 LES POINTS IMPORTANTS DU LANGAGE POUR LES PROGRAMMEURS EXPÉRIMENTÉS	223
---	-----

CHAPITRE 14 - LES ÉLÉMENTS FONDAMENTAUX DANS LE MODÈLE OBJET DE DOCUMENT

14.1 LA HIÉRARCHIE DU MODÈLE OBJET	229
14.1.1. LA HIÉRARCHIE EN TANT QUE CARTE ROUTIÈRE	230
14.2 COMMENT NAISSENT LES OBJETS DE DOCUMENT?	231
14.3 LES PROPRIÉTÉS D'OBJET	231
14.3.1. UNE NOTE POUR LES PROGRAMMEURS ORIENTÉS OBJET EXPÉRIMENTÉS	231
14.4 LES MÉTHODES DE L'OBJET	233
14.4.1. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT D'OBJETS	234
14.4.2. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT COMME MÉTHODE	234
14.4.3. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT COMME PROPRIÉTÉ	235
14.5 LE MODÈLE OBJET ASSORTI	236
14.6 LE MODÈLE OBJET DE BASE PLUS DES IMAGES	238
14.7 LES EXTENSIONS POUR NAVIGATOR 4 SEULEMENT	238
14.7.1. MODÈLE DE CAPTURE D'ÉVÉNEMENTS	239
14.7.2. LAYERS	239
14.8 LES EXTENSIONS DE INTERNET EXPLORER 4+	241
14.8.1. LES OBJETS ÉLÉMENTS HTML	241
14.8.2. LA HIÉRARCHIE DE CONTENU DES ÉLÉMENTS	243
14.8.3. LES FEUILLES DE STYLE EN CASCADE	244
14.8.4. BOUILLONNEMENT D'ÉVÉNEMENT	244
14.8.5. LIAISON D'ÉVÉNEMENT DE SCRIPTS	245
14.8.6. LES DISPOSITIFS WIN32	245
14.9 LES EXTENSIONS D'INTERNET EXPLORER 5+	246
14.10 LE W3C DOM	247
14.10.1. LES NIVEAUX DOM	248
14.10.2. CE QUI N'A PAS CHANGÉ	248
14.10.3. CE QUI N'EST PAS DISPONIBLE	249
14.10.4. LES NOUVELLES PRATIQUES HTML	250
14.10.5. LES NOUVEAUX CONCEPTS DU DOM	250
14.10.6. RÉFÉRENCEMENT D'ÉLÉMENT	251
14.10.7. UNE HIÉRARCHIE DES NŒUDS	251
14.10.8. LES PROPRIÉTÉS DES NŒUDS	254

14.10.9. LE W3C DOM ORIENTÉ OBJET	257
14.10.10. LES MÉTHODES DES NŒUDS	258
14.10.11. LA GÉNÉRATION D'UN NOUVEAU CONTENU DE NŒUD	259
14.10.12. REMPLACEMENT DU CONTENU DE NŒUD	260
14.10.13. LES OBJETS STATIQUES HTML DU W3C DOM	263
14.10.14. LE MODÈLE ÉVÉNEMENTIEL BIDIRECTIONNEL	265
14.11 LES MÉLANGES DE MODÈLE OBJET	266
14.11.1. L'APPROCHE CONSERVATRICE	267
14.11.2. POSITION DE COMPROMIS	268
14.11.2.1. LES STYLES DYNAMIQUES	269
14.11.2.2. LES VARIABLES D'EMBRANCHEMENT	270
14.11.2.3. CONTENU DYNAMIQUE	271
14.11.3. UNE APPROCHE RADICALE	273
14.11.4. MANIPULATION DES ÉVÉNEMENTS	275
14.12 SIMULATION DE LA SYNTAXE IE4+ DANS NN6	276
14.12.1. LE SIMULATEUR DE PROPRIÉTÉ ALL	276
14.12.2. LES SIMULATEURS DE PROPRIÉTÉS DE CONTENU	278
14.13 À PARTIR DE LÀ	280

CHAPITRE 15 - LES OBJETS DES ÉLÉMENTS GÉNÉRIQUES HTML

15.1 LES OBJETS GÉNÉRIQUES	282
15.1.1. SYNTAXE	285
15.1.2. AU SUJET DE CES OBJETS	285
15.1.3. PROPRIÉTÉS	286
15.1.4. MÉTHODES	329
15.2 MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENTS	374

CHAPITRE 16 - LES OBJETS FRAME ET WINDOW

16.1 TERMINOLOGIE WINDOW	403
16.2 LES CADRES	404
16.2.1. CRÉATION DE CADRE	404
16.2.2. LE MODÈLE OBJET DE CADRE	404
16.2.3. RÉFÉRENCIEMENT DE CADRES	406
16.2.4. TOP CONTRE PARENT	407
16.2.5. PRÉVENIR L'ENCADREMENT	408
16.2.6. ASSURER L'ENCADREMENT	408

16.2.7. HÉRITAGE CONTRE CONTENU	409
16.2.8. UN BOGUE DE NAVIGATOR 2 : LES VARIABLES PARENT	410
16.2.9. LES CADRES VIDES	410
16.2.10. VISUALISATION DU CODE SOURCE DU CADRE	411
16.2.11. LES FRAMES CONTRE LES OBJETS ÉLÉMENTS FRAMES	411
16.3 L'OBJET WINDOW	412
16.3.1. SYNTAXE	414
16.3.2. PROPRIÉTÉS	415
16.4 LES MÉTHODES	442
16.4.1. UN BOGUE DANS NAVIGATOR 2	463
16.4.2. PARTICULARITÉS D'INTERNET EXPLORER	464
16.4.2.1. LES ANOMALIES D'IMPRESSION DANS NN4	466
16.4.2.2. IMPRESSION DANS IE4	466
16.5 LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	483
16.6 LES OBJETS DE L'ÉLÉMENT FRAME	491
16.6.1. SYNTAXE	492
16.6.2. À PROPOS DE CET OBJET	492
16.6.3. PROPRIÉTÉS	493
16.7 LES OBJETS DE L'ÉLÉMENT FRAMESET	498
16.7.1. SYNTAXE	498
16.7.2. À PROPOS DE CET OBJET	499
16.7.3. LES PROPRIÉTÉS	500
16.8 LES OBJET DE L'ÉLÉMENT IFRAME	503
16.8.1. SYNTAXE	503
16.8.2. À PROPOS DE CET OBJET	504
16.8.3. LES PROPRIÉTÉS	505
16.9 L'OBJET POPUP	510
16.9.1. SYNTAXE	510
16.9.2. À PROPOS DE CET OBJET	510
16.9.3. LES PROPRIÉTÉS	511
16.9.4. LES MÉTHODES	512

CHAPITRE 17 - LES OBJETS LOCATION ET HISTORY

17.1 L'OBJET LOCATION	513
17.1.1. SYNTAXE	514
17.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	514

17.1.3. LES PROPRIÉTÉS	517
17.1.4. LES MÉTHODES	522
17.2 L'OBJET HISTORY	524
17.2.1. SYNTAXE	525
17.2.2. AU SUJET DE CET OBJET	525
17.2.3. LES PROPRIÉTÉS	526
17.2.4. LES MÉTHODES	527

CHAPITRE 18 - LES OBJETS DOCUMENT ET BODY

18.1 L'OBJET DOCUMENT	532
18.1.1. SYNTAXE	534
18.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	535
18.1.3. LES PROPRIÉTÉS	536
18.2 LES MÉTHODES	576
18.2.1. LES MANIPULATEURS D'ÉVÈNEMENT	597
18.3 LES OBJETS DE L'ÉLÉMENT BODY	598
18.3.1. SYNTAXE	599
18.3.2. AU SUJET DE CET OBJET	599
18.3.3. LES PROPRIÉTÉS	600
18.3.4. LES MÉTHODES	604
18.3.5. LES MANIPULATEURS D'ÉVÈNEMENT	606

CHAPITRE 19 - RÉSUMÉ DES OBJETS TEXTES DE L'ÉLÉMENT BODY

CHAPITRE 20 - RÉSUMÉ DES OBJETS DIRECTIFS HTML

CHAPITRE 21 - LES OBJETS LINK ET ANCHOR

21.1 LES ÉLÉMENTS ANCHOR, LINK ET A	613
21.1.1. SYNTAXE	615
21.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	615
21.1.3. LES PROPRIÉTÉS	619

CHAPITRE 22 - LES OBJETS IMAGE, AREA ET MAP

22.1 LES OBJETS DES ÉLÉMENTS IMAGE ET IMG	627
--	------------

22.1.1. SYNTAXE	628
22.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	629
22.1.3. LES PROPRIÉTÉS	631
22.1.4. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	642
22.2 LES OBJETS DE L'ÉLÉMENT AREA	643
22.2.1. SYNTAXE	644
22.2.2. À PROPOS DE CET OBJET	644
22.2.3. LES PROPRIÉTÉS	645
22.3 LES OBJETS DE L'ÉLÉMENT MAP	646
22.3.1. SYNTAXE	647
22.3.2. À PROPOS DE CET OBJET	647
22.3.3. LES PROPRIÉTÉS	647

CHAPITRE 23 - LES OBJETS DE FORMULAIRE

23.1 L'OBJET FORM	650
23.1.1. SYNTAXE	650
23.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	651
23.1.3. LES RÉFÉRENCES POUR LES ÉLÉMENTS DE CONTRÔLE	651
23.1.4. PASSER DES FORMULAIRES ET DES ÉLÉMENTS DANS DES FONCTIONS	652
23.1.5. LES FORMULAIRES E-MAIL	656
23.1.6. CHANGER LES ATTRIBUTS DE FORMULAIRE	657
23.1.7. LES BOUTONS DANS LES FORMULAIRES	658
23.1.8. REDIRECTION APRÈS LA SOUMISSION	658
23.1.9. LES TABLEAUX D'ÉLÉMENT DE FORMULAIRE	659
23.1.10. À PROPOS DE L'ÉLÉMENT <INPUT>	660
23.1.11. LES PROPRIÉTÉS	660
23.1.12. LES MÉTHODES	666
23.1.13. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	668
23.2 LES OBJETS ÉLÉMENTS FIELDSET ET LEGEND	670
23.2.1. SYNTAXE	670
23.3 L'OBJET ÉLÉMENT LABEL	671
23.3.1. SYNTAXE	672
23.3.2. À PROPOS DE CET OBJET	672
23.3.3. LES PROPRIÉTÉS	673

CHAPITRE 24 - LES OBJETS BUTTON

24.1 L'OBJET BUTTON, ET LES TYPES BUTTON, SUBMIT ET RESET	675
24.1.1. LA SYNTAXE	675
24.1.2. À PROPOS DE CES OBJETS	676
24.1.3. LES PROPRIÉTÉS	678
24.1.4. LES MÉTHODES	680
24.1.5. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	680
24.2 L'OBJET INPUT - CHECKBOX	681
24.2.1. SYNTAXE	682
24.2.2. À PROPOS DE CET OBJET	682
24.2.3. LES PROPRIÉTÉS	683
24.2.4. LES MÉTHODES	685
24.2.5. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	685
24.3 L'OBJET INPUT-RADIO	686
24.3.1. SYNTAXE	686
24.3.2. À PROPOS DE CET OBJET	686
24.3.3. LES PROPRIÉTÉS	688
24.3.4. LES MÉTHODES	691
24.3.5. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	691
24.4 L'OBJET INPUT-IMAGE	692
24.4.1. SYNTAXE	692
24.4.2. À PROPOS DE CET OBJET	693
24.4.3. LES PROPRIÉTÉS	693

CHAPITRE 25 - LES OBJETS DE FORMULAIRE RELATIFS AU TEXTE

25.1 L'OBJET INPUT TEXT	696
25.1.1. SYNTAXE	696
25.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	697
25.1.3. LES CHAMPS TEXTES ET LES ÉVÉNEMENTS	697
25.1.4. LES ZONES DE TEXTE ET LA TOUCHE ENTER/RETURN	698
25.1.5. LES VALEURS DES CHAMPS TEXTE ET LA PERSISTANCE	700
25.1.6. LES PROPRIÉTÉS	701
25.1.7. LES MÉTHODES	705
25.1.8. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	707

25.2 L'OBJET INPUT - PASSWORD	709
25.2.1. SYNTAXE	709
25.2.2. À PROPOS DE CET OBJET	709
25.3 L'OBJET INPUT - HIDDEN	709
25.3.1. SYNTAXE	710
25.3.2. À PROPOS DE CET OBJET	710
25.4 L'OBJET ÉLÉMENT TEXTAREA	710
25.4.1. SYNTAXE	710
25.4.2. À PROPOS DE CET OBJET	711
25.4.3. UN RETOUR CHARIOT À L'INTÉRIEUR DES TEXTAREA	712
25.4.4. LES PROPRIÉTÉS	712
25.4.5. LES MÉTHODES	713

CHAPITRE 26 - LES OBJETS SELECT, OPTION ET FILEUPLOAD

26.1 L'OBJET SELECT	715
26.1.1. SYNTAXE	716
26.1.2. À PROPOS DE CET OBJET	716
26.1.3. MODIFICATION DES OPTIONS SELECT (NN3+, IE4+)	718
26.1.4. MODIFICATION DES OPTIONS DE SELECT (IE4+)	724
26.1.5. MODIFICATION DES OPTIONS DE SELECT (W3C DOM)	726
26.1.6. LES PROPRIÉTÉS	728
26.1.7. LES MÉTHODES	733
26.1.8. LES MANIPULATEURS D'ÉVÉNEMENT	734
26.2 L'OBJET OPTION	735
26.2.1. SYNTAXE	735
26.2.2. À PROPOS DE CET OBJET	736
26.2.3. LES PROPRIÉTÉS	736
26.3 L'OBJET ÉLÉMENT OPTGROUP	737
26.3.1. SYNTAXE	737
26.3.2. À PROPOS DE CET OBJET	737
26.3.3. LES PROPRIÉTÉS	738
26.4 L'OBJET ÉLÉMENT FILE INPUT	738
26.4.1. SYNTAXE	739
26.4.2. À PROPOS DE CET OBJET	739

CHAPITRE 27 - RÉSUMÉ DES OBJETS TABLE ET LIST

CHAPITRE 28 - RÉSUMÉ DES OBJETS NAVIGATOR ET D'ENVIRONNEMENT

CHAPITRE 29 - LES OBJETS ÉVÉNEMENTS

29.1 POURQUOI "EVENT" ?	745
29.1.1. CE QU'UN ÉVÉNEMENT CONNAÎT	746
29.1.2. L'OBJET STATIQUE EVENT	747
29.2 PROPAGATION D'ÉVÉNEMENT	747
29.2.1. LA PROPAGATION DE L'ÉVÉNEMENT DANS NN4	747
29.2.2. AUTORISER LA CAPTURE D'ÉVÉNEMENT DANS NN4	748
29.2.3. ARRÊTER LA CAPTURE D'ÉVÉNEMENT	749
29.2.4. PASSER DES ÉVÉNEMENTS VERS LEURS CIBLES	753
29.2.5. TRAFIC D'ÉVÉNEMENT	757
29.2.6. LA PROPAGATION D'ÉVÉNEMENT DANS IE4+	761
29.2.6.1. EMPÊCHER LE BOUILLONNEMENT D'ÉVÉNEMENT DANS IE	763
29.2.6.2. RÉORIENTATION DES ÉVÉNEMENTS	763
29.2.7. PROPAGATION D'ÉVÉNEMENTS DANS NN6+	766
29.2.7.1. EMPÊCHER LE BOUILLONNEMENT ET LA CAPTURE D'ÉVÉNEMENTS DANS NN6	768
29.2.7.2. RÉORIENTER LES ÉVÉNEMENTS DANS NN6	771
29.3 RÉFÉRENCEMENT DE L'OBJET EVENT	773
29.3.1. LES RÉFÉRENCES D'OBJET EVENT DANS IE4+	773
29.3.2. LES RÉFÉRENCES D'OBJET EVENT DANS NN4+ (W3C)	773
29.4 COMPATIBILITÉ DE L'OBJET EVENT	775
29.5 À LA RENCONTRE DES MODÈLES ÉVÉNEMENTIELS	776
29.5.1. VÉRIFICATION DES TOUCHES MODIFIÉES À TRAVERS LES PLATES-FORMES.	777
29.5.2. CAPTURE DE TOUCHE À TRAVERS LES PLATES-FORMES	778
29.6 LES TYPES D'ÉVÉNEMENTS	780
29.6.1. LES ANCIENS EXPLORATEURS	780
29.6.2. LES TYPES D'ÉVÉNEMENT DANS IE4+ ET NN6	782
29.7 L'OBJET EVENT DANS NN4	783
29.7.1. SYNTAXE	784
29.7.2. AU SUJET DE CET OBJET	784

29.7.3. LES PROPRIÉTÉS	784
29.8 L'OBJET EVENT DANS IE4+	788
29.8.1. SYNTAXE	789
29.8.2. À PROPOS DE CET OBJET	789
29.8.3. LES PROPRIÉTÉS	790
29.9 L'OBJET EVENT DE NN6+	804
29.9.1. SYNTAXE	805
29.9.2. À PROPOS DE CET OBJET	806
29.9.3. LES PROPRIÉTÉS	806
29.9.4. LES MÉTHODES	815

CHAPITRE 30 - LES OBJETS STYLE ET STYLESHEET

30.1 COMPRENDRE LES NOMS D'OBJET	817
30.2 LES FEUILLES DE STYLES IMPORTÉES	819
30.3 LECTURE DES PROPRIÉTÉS DE STYLE	819
30.4 L'OBJET ÉLÉMENT STYLE	820
30.4.1. SYNTAXE	820
30.4.2. À PROPOS DE CET OBJET	821
30.4.3. LES PROPRIÉTÉS	821
30.5 L'OBJET STYLESHEET	822
30.5.1. SYNTAXE	823
30.5.2. À PROPOS DE CET OBJET	823
30.5.3. LES PROPRIÉTÉS	823
30.5.4. LES MÉTHODES	831
30.6 LES OBJETS CSSRULE ET RULE	833
30.6.1. SYNTAXE	833
30.6.2. À PROPOS DE CES OBJETS	833
30.6.3. LES PROPRIÉTÉS	834
30.7 LES OBJETS CURRENTSTYLE, RUNTIMESTYLE, ET STYLE	837
30.7.1. SYNTAXE	837
30.7.2. À PROPOS DE CES OBJETS	837
30.7.3. LES PROPRIÉTÉS DE STYLE	838
30.7.4. LES VALEURS DES PROPRIÉTÉS	839
30.7.4.1. LENGTH	839
30.7.4.2. COLOR	840
30.7.4.3. LES CÔTÉS DU RECTANGLE	841
30.7.4.4. VALEURS DE COMBINAISON	842

30.7.4.5. LES URL	843
30.7.5. LES PROPRIÉTÉS TEXT ET FONT	843
30.7.6. LES PROPRIÉTÉS INTÉGRÉES DISPLAY ET LAYOUT	854
30.7.7. POSITIONNEMENT DES PROPRIÉTÉS	863
30.7.8. LES PROPRIÉTÉS DE FOND	865
30.7.9. LES PROPRIÉTÉ BORDER ET EDGE	868
30.7.10. LES PROPRIÉTÉ LIST	873
30.7.11. LES PROPRIÉTÉS SCROLLBAR	874
30.7.12. PROPRIÉTÉ TABLE	874
30.7.13. PROPRIÉTÉS DE PAGE ET D'IMPRESSION	876
30.7.14. PROPRIÉTÉS DIVERSES	878
30.7.15. PROPRIÉTÉS AUDITIVES	879
30.8 L'OBJET FILTER	879
30.8.1. SYNTAXE	879
30.8.2. À PROPOS DE CET OBJET	880

CHAPITRE 31 - LES OBJETS POSITIONNÉS

31.1 QU'EST-CE QU'UN LAYER?	895
-----------------------------------	-----

CHAPITRE 32 - LES OBJETS INCORPORÉS

CHAPITRE 33 - LES OBJETS XML

PARTIE 4 : RÉFÉRENCE DU LANGAGE DU NOYAU DE JAVASCRIPT

CHAPITRE 34 - L'OBJET STRING

34.1 LES TYPES DE DONNÉES STRING ET NUMBER	903
34.1.1. LES CHAÎNES SIMPLES	904
34.1.2. CONSTRUCTION DE LONGUES VARIABLES CHAÎNES	904
34.1.3. JOINDRE DES CHAÎNES LITTÉRALES ET DES VARIABLES	905
34.1.4. LES CARACTÈRES INTÉGRÉS SPÉCIAUX	905
34.2 L'OBJET CHAÎNE	906
34.2.1. SYNTAXE	908

36.1.4. LES MÉTHODES DE DATE	949
36.1.5. ACCOMMODER LES FUSEAUX HORAIRES	953
36.1.6. DES DATES EN TANT QUE CHAÎNE	954
36.1.7. LES FORMATS DE DATE SYMPATHIQUES DES EXPLORATEURS PLUS ANCIENS	954
36.1.8. PLUS DE CONVERSIONS	956
36.1.9. ARITHMÉTIQUE DE DATE ET D'HEURE	957
36.1.10. COMPTER LES JOURS...	959
36.1.11. QUELQUES BOGUES DE DATE	963
36.2 VALIDATION DE SAISIE DE DATE DANS LES FORMULAIRES	963

CHAPITRE 37 - L'OBJET ARRAY

37.1 LES DONNÉES STRUCTURÉES	969
37.2 CRÉATION D'UN TABLEAU VIDE	970
37.3 REMPLIR UN TABLEAU	971
37.4 AMÉLIORATION DE CRÉATION DE TABLEAU JAVASCRIPT 1.2	973
37.5 SUPPRIMER DES ENTRÉES DE TABLEAU	974
37.5.1. LES TABLEAUX PARALLÈLES	974
37.6 LES TABLEAUX MULTIDIMENSIONNELS	978
37.7 LES PROPRIÉTÉS DE L'OBJET ARRAY	980
37.8 LES MÉTHODES DE L'OBJET ARRAY	982

CHAPITRE 38 - EXPRESSION RÉGULIÈRE ET OBJETS REGEXP

CHAPITRE 39 - STRUCTURES DE CONTRÔLES ET MANIPULATION D'EXCEPTION

39.1 LES DÉCISIONS IF ET IF...ELSE.	993
39.1.1. LES DÉCISIONS SIMPLES	994
39.1.2. AU SUJET DES EXPRESSIONS CONDITIONNELLES	994
39.1.3. LES DÉCISIONS COMPLEXES	995
39.1.4. EMBOÎTEMENT D'INSTRUCTIONS IF...ELSE	996
39.2 LES EXPRESSIONS CONDITIONNELLES COMPACTES	998
39.3 LES BOUCLES DE RÉPÉTITION	998
39.3.1. UN COMPTEUR DE BOUCLE AU TRAVAIL	1000
39.3.2. SORTIR D'UNE BOUCLE	1001
39.3.3. REMONTER A LA BOUCLE AVEC L'INSTRUCTION CONTINUE	1002
39.4 LA BOUCLE WHILE	1003

38.5 LA BOUCLE DO WHILE LOOP	1003
38.6 UNE BOUCLE À TRAVERS LES PROPRIÉTÉS (FOR - IN)	1004
38.7 L'INSTRUCTION WITH	1005
38.8 LES INSTRUCTIONS D'ETIQUETTE	1006
38.9 L'INSTRUCTION SWITCH	1009
38.10 MANIPULATION D'EXCEPTION	1012
38.10.1 EXCEPTIONS ET ERREURS	1012
38.11 UTILISATION DES CONSTRUCTIONS TRY-CATCH-FINALLY	1012
38.11.1 PROVOQUER DES EXCEPTIONS	1016
38.12 L'OBJET ERROR	1021
38.12.1 SYNTAXE	1022
38.12.2 À PROPOS DE CET OBJET	1022
38.12.3 LES PROPRIÉTÉS	1023
38.12.4 LES MÉTHODES	1025

CHAPITRE 40 - LES OPÉRATEURS JAVASCRIPT

40.1 LES CATÉGORIES D'OPÉRATEURS	1027
40.1.1 LES OPÉRATEURS DE COMPARAISON	1028
40.2 ÉGALITÉ DES TYPES DE DONNÉES DISPARATES	1030
40.3 LES OPÉRATEURS CONJONCTIF	1032
40.4 LES OPÉRATEURS D'ASSIGNATION	1035
40.5 LES OPÉRATEURS BOOLÉENS	1037
40.6 LES OPÉRATEURS BOOLÉENS AU TRAVAIL	1039
40.7 LES OPÉRATEURS AU NIVEAU DU BIT	1040
40.8 LES OPÉRATEURS OBJETS	1042
40.9 LES OPÉRATEURS DIVERS	1047
40.10 LA PRIORITÉ DES OPÉRATEURS	1050

CHAPITRE 41 - LES FONCTIONS ET LES OBJETS PERSONNALISÉS

41.1 L'OBJET FUNCTION	1053
41.1.1 SYNTAXE	1053
41.1.2 À PROPOS DE CET OBJET	1054
41.1.3 CRÉER DES FONCTIONS	1054
41.1.4 EMBOÎTEMENT DE FONCTIONS	1055
41.1.5 LES PARAMÈTRES DE FONCTION	1056
41.1.6 LES PROPRIÉTÉS	1057

41.1.7. LES MÉTHODES	1061
41.2 APPLICATION DE FONCTION	1063
41.2.1. INVOCATION DE FONCTIONS	1063
41.2.2. PORTÉE DES LA VARIABLE : GLOBALE ET LOCALE	1064
41.2.3. LES VARIABLES DE PARAMÈTRE	1066
41.2.4. RÉCURSIVITÉ DANS LES FONCTIONS	1066
41.2.5. UNE FONCTION GÉNÉRALISABLE	1067
41.3 LES OBJETS PERSONNALISÉS	1068
41.3.1. UN EXEMPLE : LES OBJETS PLANÉTAIRES	1068
41.3.2. CRÉATION D'UN TABLEAU D'OBJETS	1073
41.3.3. AJOUTER UNE MÉTHODE PERSONNALISÉE	1074
41.3.4. D'AUTRES FAÇONS DE CRÉER DES OBJETS	1076
41.3.5. LES MÉTHODES D'OBSERVATION D'OBJETS	1076
41.3.6. DÉFINIR LES GETTERS ET LES SETTERS D'UNE PROPRIÉTÉ D'OBJET	1078
41.4 LES CONCEPTS ORIENTÉS OBJETS	1080
41.4.1. AJOUTER UN PROTOTYPE	1080
41.4.2. HÉRITAGE DE PROTOTYPE	1081
41.4.3. DES OBJETS EMBOÎTÉS ET L'HÉRITAGE DE PROTOTYPE	1082
41.5 L'OBJET OBJECT	1085
41.5.1. SYNTAXE	1085
41.5.2. À PROPOS DE CET OBJET	1086
41.5.3. LES MÉTHODES	1086
 CHAPITRE 42 - LES FONCTIONS GLOBALES ET LES INSTRUCTIONS	
42.1 LES FONCTIONS	1090
42.2 LES INSTRUCTIONS	1100
42.2.1. LES OBJETS D'IE/WINDOWS	1103
 INDEX	1143