

00010010
000110011
01001010001

JavaScript™

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

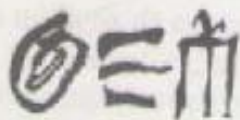
Avant-propos



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 | 122 |
| 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'ÉVÈNEMENT 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. RÉFÉRENCIEMENT 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 | |
| <hr/> | |
| 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 | |
| <hr/> | |
| 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 OBJETS 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'ÉVÈNEMENT | 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'ÉVÈNEMENT | 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'ÉVÈNEMENT | 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'ÉVÈNEMENT | 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'ÉVÈNEMENT | 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 ÉVÈNEMENTS | 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'ÉVÈNEMENT | 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 |

| | |
|--------------------------------------------------------|------------|
| 34.2.2. À PROPOS DE CET OBJET | 908 |
| 34.2.3. LES PROPRIÉTÉS | 909 |
| 34.2.4. LES MÉTHODES D'ANALYSE | 912 |
| 34.3 LES FONCTIONS DE CHAÎNES UTILITAIRES | 923 |
| 34.3.1. LES MÉTHODES DE FORMATAGE | 924 |
| 34.4 CODAGE ET DÉCODAGE DE CHAÎNE URL | 927 |

CHAPITRE 35 - LES OBJETS MATH, NUMBER ET BOOLEAN

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|------------|
| 35.1 LES NOMBRES DANS JAVASCRIPT | 929 |
| 35.1.1. LES NOMBRES ENTIERS ET LES NOMBRES À VIRGULE FLOTTANTE | 929 |
| 35.1.2. LES NOMBRES ENTIERS DANS LE MODE HEXADÉCIMAL ET OCTAL | 932 |
| 35.1.3. CONVERTIR DES CHAÎNES EN NOMBRES | 934 |
| 35.1.4. CONVERTIR DES NOMBRES EN CHAÎNES | 935 |
| 35.1.5. QUAND UN NOMBRE N'EST PAS UN NOMBRE | 936 |
| 35.2 L'OBJET MATH | 936 |
| 35.2.1. SYNTAXE | 937 |
| 35.2.2. À PROPOS DE CET OBJET | 937 |
| 35.2.3. LES PROPRIÉTÉS | 937 |
| 35.2.4. CRÉER DES NOMBRES ALÉATOIRES | 939 |
| 35.2.5. RACCOURCI DE L'OBJET MATH | 940 |
| 35.3 L'OBJET NUMBER | 941 |
| 35.3.1. SYNTAXE | 941 |
| 35.3.2. À PROPOS DE CET OBJET | 941 |
| 35.3.3. LES PROPRIÉTÉS | 942 |
| 35.3.4. LES MÉTHODES | 943 |
| 35.4 L'OBJET BOOLEAN | 945 |
| 35.4.1. SYNTAXE | 945 |
| 35.4.2. À PROPOS DE CET OBJET | 946 |

CHAPITRE 36 - L'OBJET DATE

| | |
|---------------------------------------------------------------|------------|
| 36.1 LES FUSEAUX HORAIRES ET GMT | 947 |
| 36.1.1. L'OBJET DATE | 947 |
| 36.1.2. CRÉATION D'UN OBJET DATE | 948 |
| 36.1.3. LES PROPRIÉTÉS ET LES MÉTHODES DE L'OBJET NATIF | 949 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 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 |

| | |
|-------------------------------------------------------------|------|
| 36.5 LA BOUCLE DO WHILE LOOP | 1003 |
| 36.6 UNE BOUCLE À TRAVERS LES PROPRIÉTÉS (FOR - IN) | 1004 |
| 36.7 L'INSTRUCTION WITH | 1005 |
| 36.8 LES INSTRUCTIONS D'ÉTIQUETTE | 1006 |
| 36.9 L'INSTRUCTION SWITCH | 1009 |
| 36.10 MANIPULATION D'EXCEPTION | 1012 |
| 36.10.1 EXCEPTIONS ET ERREURS | 1012 |
| 36.11 UTILISATION DES CONSTRUCTIONS TRY-CATCH-FINALLY | 1012 |
| 36.11.1 PROVOQUER DES EXCEPTIONS | 1016 |
| 36.12 L'OBJET ERROR | 1021 |
| 36.12.1 SYNTAXE | 1022 |
| 36.12.2 À PROPOS DE CET OBJET | 1022 |
| 36.12.3 LES PROPRIÉTÉS | 1023 |
| 36.12.4 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 FONCTION | 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 |