

Les exemples à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :  
**<http://www.editions-eni.fr>**  
Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **RI2HTCSJA** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

## Avant-propos

## Chapitre 1

### Le Web

1. Qu'est-ce que le Web ?	7
1.1 Côté serveur : HTTP, FTP, langages, SQL	7
1.2 Côté client : HTML, CSS, JavaScript	10
2. Les langages et leur utilité	10
2.1 HTML	10
2.2 CSS	13
2.3 JavaScript	16
2.4 Exemple général avec les trois langages	20
3. Les formats d'images	26
3.1 Format Bitmap	26
3.2 Format vectoriel	31
4. Les navigateurs et leurs outils	38

## Chapitre 2

### Règles générales

1. Préserver la lisibilité : l'indentation, les commentaires	47
1.1 L'indentation	47
1.2 Les commentaires	50
2. Penser au référencement	51
3. Dossiers et chemins vers les fichiers	53
4. Les éditeurs pour le code	57

# 2 \_\_\_\_\_ HTML5, CSS3 et JavaScript

Pour créer votre premier site web

5. Des raccourcis bien pratiques . . . . .	65
5.1 Sauvegarder et tester une page . . . . .	65
5.2 Sélectionner du texte ou se déplacer plus vite sans la souris . . .	67

## Chapitre 3 HTML

1. Création d'une page web . . . . .	71
2. Code HTML obligatoire . . . . .	72
3. Le doctype . . . . .	73
4. La balise <head> . . . . .	73
4.1 Lien avec une feuille de style . . . . .	75
4.2 Lien avec un fichier JavaScript . . . . .	76
5. La balise <body> . . . . .	77
5.1 Méthode et balises pour structurer une page . . . . .	79
5.2 Le texte dans la page HTML . . . . .	87
5.3 Les caractères spéciaux . . . . .	89

## Chapitre 4 CSS3

1. Les trois styles de base possibles . . . . .	91
1.1 Le style de balise . . . . .	91
1.2 Le style de classe . . . . .	95
1.3 Le style d'ID . . . . .	96
1.4 Combinaison des trois méthodes . . . . .	98
2. Les polices de caractères et le Web . . . . .	101
3. Les sélecteurs . . . . .	111
4. Les pseudoclasses . . . . .	121
4.1 Pour les liens . . . . .	121
4.2 Pour le texte . . . . .	123
4.3 Pour les sélecteurs . . . . .	124

- 5. Les couleurs en hexadécimal, en RGBA ou en HSLA . . . . . 125
- 6. Les images et les bordures . . . . . 130
- 7. Les boutons issus d'images ou de polices . . . . . 131
- 8. Les fonds et fonds multiples . . . . . 136
- 9. Le positionnement . . . . . 137
- 10. Le débordement . . . . . 142
- 11. Utilisation de padding et margin. . . . . 142
- 12. Les variables . . . . . 144
- 13. Des propriétés décoratives (ombre, dégradé, arrondi...). . . . . 144
- 14. Des colonnes dans le texte. . . . . 150
- 15. Les transformations 3D . . . . . 152
- 16. Les transitions et animations. . . . . 156
- 17. Le responsive design et les media queries . . . . . 158
- 18. Le menu Burger. . . . . 161

**Chapitre 5**  
**JavaScript**

- 1. Introduction . . . . . 167
- 2. La liste des tâches . . . . . 167
- 3. Variables et affectation . . . . . 170
- 4. Les types de variables . . . . . 171
  - 4.1 Les valeurs numériques . . . . . 171
  - 4.2 Le texte et la concaténation. . . . . 171
  - 4.3 Les tableaux. . . . . 173
  - 4.4 Les booléens . . . . . 174
  - 4.5 Les objets. . . . . 175
- 5. Les opérateurs . . . . . 178
- 6. Les conditions . . . . . 183

# 4 \_\_\_\_\_ HTML5, CSS3 et JavaScript

Pour créer votre premier site web

6.1	if, else et les accolades . . . . .	183
6.2	switch case . . . . .	189
7.	Les itérations. . . . .	191
7.1	La boucle for . . . . .	192
7.2	while . . . . .	195
7.3	do ... while. . . . .	197
7.4	break et continue . . . . .	197
7.5	Foreach . . . . .	198
8.	Déboguer un programme . . . . .	199
9.	Les fonctions. . . . .	203
9.1	Déclaration . . . . .	203
9.2	Appel . . . . .	204
9.3	Les variables locales et globales . . . . .	204
9.4	Le retour d'une fonction . . . . .	206
10.	Les cookies. . . . .	207
11.	Le drag and drop . . . . .	210
12.	Afficher le site HTML en plein écran . . . . .	213
13.	Interactions entre JavaScript, HTML et CSS . . . . .	215
14.	Les bases de données locales. . . . .	217
14.1	Création d'une base de données. . . . .	218
14.2	Création d'une table. . . . .	218
14.3	Insertion d'enregistrements . . . . .	219
14.4	Lecture d'informations . . . . .	219
15.	Générer des PNG en JavaScript . . . . .	220
16.	Ajax . . . . .	225

**Chapitre 6**  
**Mise en page HTML et CSS**

- 1. Les blocs et leur position à l'écran ..... 231
  - 1.1 Les tableaux..... 231
  - 1.2 Les div et les nouvelles balises HTML5..... 234
- 2. Les listes ..... 239

**Chapitre 7**  
**Les méthodes de dessin**

- 1. La balise Canvas ..... 243
- 2. La balise SVG ..... 248
- 3. Avantages et inconvénients des deux technologies ..... 257

**Chapitre 8**  
**Le multimédia**

- 1. La balise <video>..... 259
- 2. Les codecs vidéo ..... 263
- 3. La balise <audio> ..... 264
- 4. Les codecs audio ..... 266

**Chapitre 9**  
**Les formulaires**

- 1. Introduction ..... 269
- 2. Fonctionnement d'un formulaire client/serveur ..... 270
- 3. Les différentes balises du formulaire ..... 271
- 4. Les expressions régulières ..... 280
- 5. La validation du formulaire ..... 282

# 6 \_\_\_\_\_ HTML5, CSS3 et JavaScript

Pour créer votre premier site web

6. Ajout d'un script CGI sur le serveur . . . . .	285
---	-----

## Chapitre 10

### Les liens et menus en HTML5

1. Introduction . . . . .	289
2. Création de liens . . . . .	290
2.1 Ouverture de page HTML . . . . .	290
2.2 Ouverture d'une image . . . . .	291
2.3 Navigation dans la page . . . . .	292
2.4 Proposer le téléchargement d'un fichier . . . . .	293
2.5 Envoyer un e-mail . . . . .	293
2.6 Déclenchement d'un script JavaScript . . . . .	295
3. Création d'un menu (liste + liens + CSS) . . . . .	295
4. Agir sur la page grâce au menu . . . . .	297
5. Ajout de « data » dans les liens . . . . .	300
6. Liste complexe organisée par JavaScript et le CSS . . . . .	304

Conclusion . . . . .	319
----------------------	-----

Index . . . . .	321
-----------------	-----