

Menu

DS-EditeurHTML Le code HTML

Définitions

Index HTML

Evénements

-A- -B- -C- -D- -E-F- -H- -I-K-

-L- -M- -N- -O- -P-Q- -R-S-

-T- -U-V-W-X-

Attributs

Quelques exemples en JavaScript et VbScript

Index HTML

-A-

<!-- -->	Commentaire
<!DOCTYPE>	Déclaration de la version HTML
<A>	Hyperlien
<ABBR>	Abréviation
<ACRONYM>	Acronyme
<ADDRESS>	Nom et coordonnées de l'auteur
<APPLET>	Applet JAVA
<AREA>	Zone réactive (Images en coordonnées)

-B-

	Texte en gras
<BASE>	URL de base et cadre de destination implicite
<BASEFONT>	Police de caractères implicite (document)
<BDO>	Inversion des paramètres de direction
<BG SOUND>	Son en arrière-plan
<BIG>	Texte plus gros
<BLINK>	Texte clignotant
<BLOCKQUOTE>	Bloc de texte en citation
<BODY>	Corps du document
 	Retour de ligne
<BUTTON>	Bouton

-C-

<CAPTION>	Titre de tableau
<CENTER>	Alignement centré
<CITE>	Citation
<CODE>	Texte représentant du code
<COL>	Paramètres de colonnes
<COLGROUP>	Groupe de colonnes
<COMMENT>	Commentaire

-D-

<DD>	Définition d'un terme
	Indication de texte supprimé
<DFN>	Indication d'une définition
<DIR>	Liste de type « répertoire »
<DIV>	Division dans le document
<DL>	Liste de définitions
<DT>	Terme défini (Liste de définitions)

-E-

	Texte mis en exergue
<EMBED>	Objet enchassé

-F-

<FIELDSET>	Regroupement de contrôles de formulaire
------------	---

 Paramètres de mise en forme (caractères)
<FORM> Formulaire
<FRAME> Cadre
<FRAMESET> Jeu de cadres

-H-

<H1 . . . H6> Titres dans le document
<HEAD> En-tête de document
<HR> Ligne horizontale
<HTML> Indication de document HTML
<HTMLAREA> Zone de texte HTML (formulaire)

-I-

<I> Texte en italique
<IFRAME> Cadre flottant
<ILAYER> Couche de contenu indépendante
 Image
<INPUT> Contrôles de formulaire
<INS> Indication de texte ajouté
<ISINDEX> Champ de saisie (moteur de recherche)

-K-

<KBD> Indication de procédure
<KEYGEN> Création de clés (sites sécurisés)

-L-

<LABEL> Étiquette
<LAYER> Couche de contenu
<LEGEND> Légende
 Item d'une liste
<LINK> Lien de relation
<LISTING> Texte de code

-M-

<MAP> Image en coordonnées
<MARQUEE> Texte défilant (banni
<MENU> Liste de type « menu »
<META> Méta données
<MULTICOL> Texte sur plusieurs colonnes

-N-

<NOBR> Désactivation du retour de ligne automatique
<NOEMBED> Alternative (objet enchassé)
<NOFRAMES> Alternative (cadres)
<NOLAYER> Alternative (couches)
<NOSCRIPT> Alternative (script)

-O-

<OBJECT> Insertion d'objets

 Liste numérotée
<OPTGROUP> Regroupement logique (formulaire)
<OPTION> Description des choix de menus (formulaire)

-P-

<P> Paragraphe
<PARAM> Paramètres d'applet ou d'objet
<PLAINTEXT> Texte formaté
<PRE> Texte préformaté

-Q-

<Q> Citation intra-ligne

-R-

<RT> Spécification du texte pour l'élément <RUBY>
<RUBY> Annotation

-S-

<S> Texte barré
<SAMP> Indication d'un exemple
<SCRIPT> Insertion d'un script dans le document
<SELECT> Liste de sélection d'options (formulaire)
<SERVER> Script côté-serveur
<SMALL> Texte plus petit
<SPACER> Insertion d'espace
 Paramètres sur une zone définie
<STRIKE> Texte barré
 Texte plus gros
<STYLE> Style intra-ligne
<SUB> Indice
<SUP> Exposant

-T-

<TABLE> Tableau
<TBODY> Corps de tableau
<TD> Cellule de données (tableau)
<TEXTAREA> Zone de texte (formulaire)
<TFOOT> Pied de tableau
<TH> Cellule d'en-tête (tableau)
<THEAD> En-tête de tableau
<TITLE> Titre du document
<TR> Rangée de tableau

<TT> Texte de type « télétype »

-U-

<U> Texte souligné
 Liste à puces

-V-

<VAR> Texte de variable

-W-

<WBR> Rupture de ligne pré-autorisée

-X-

<XMP> Texte en exemple

<XML> Ilôt de code XML

Quelques Définitions

Attributs

Attributs

Les attributs sont en quelque sorte des propriétés permettant de nuancer, de compléter, de préciser ou de décrire l'action d'un élément. Presque tous les éléments ont leur liste d'attributs attirés.

Exemple :

```
<A href= "http://www.mon site.fr">
```

ici, l'attribut href permet d'indiquer l'adresse de destination (URL) de l'hyperlien défini par l'élément A.

Balise (tag, en anglais)

Les balises marquent l'insertion d'un nouvel élément et dans plusieurs cas, la fin de la portée d'un élément dans le document. C'est à l'intérieur des balises que sont insérées les noms d'éléments, des attributs et de leurs valeurs, ceci afin de les distinguer du contenu. Les balises utilisent les crochets < et >.

```
<nom de l'élément>..... </nom de l'élément>  
balise de début                balise de fin
```

Exemple :

```
<P>Ceci est le début d'un nouveau paragraphe et <B>le texte contenu à l'intérieur des balises de l'élément B seront affichés en caractères gras</B>. Remarquez ici que la portée de l'élément B est délimitée par une balise de début et une balise de fin. La balise de fin de paragraphe est optionnelle.
```

Résultat :

Ceci est le début d'un nouveau paragraphe et le texte contenu à l'intérieur des balises de l'élément B seront affichés en caractères gras. Remarquez ici que la portée de l'élément B est délimitée par une balise de début et une balise de fin. La balise de fin de paragraphe est optionnelle.

Élément

Un des fondements de base du langage HTML, l'élément permet de définir le type d'action ou de traitement à appliquer sur un contenu visé. L'élément est toujours compris entre des crochets < >, on appelle alors cet ensemble balise. L'action ou le traitement appliqué par un élément peut-être nuancé par des attributs, inclus eux aussi dans les balises.

Focus

On dit qu'un élément obtient le « focus » lorsqu'il est activé, touché par le pointeur de la souris ou lorsqu'il est atteint par l'intermédiaire d'un touche du clavier (souvent à l'aide de la touche de tabulation).

HTTP

Acronyme de HyperText Transfer Protocol, protocole de communication réseau employé sur des réseaux informatiques dont Internet.

Serveur HTTP

Serveur utilisant le protocole HTTP.

URL

Acronyme de Uniform Resource Locator. Méthode d'accès à des serveurs sur Internet utilisant une syntaxe bien définie concernant les adresses. En bref, l'adresse d'un site sur Internet. (ex.:

<http://www.reseau.com>).

L'URL peut aussi faire référence à un fichier précis sur un serveur :

ex. : http://www.reseau.com/nom_de_repertoire/fichier.html

ou à un fichier local sur le site de l'auteur :

ex. : [fichier.html](#) ou [../nom_de_repertoire/fichier.html](#)

Evénements

onclick

L'événement onclick est activé lorsque le bouton de la souris est enfoncé puis relâché sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

ondblclick

L'événement ondblclick est activé lorsque le bouton de la souris est enfoncé deux fois rapidement puis relâché sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onkeydown

L'événement onkeydown est activé lorsqu'une touche du clavier est enfoncée sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onkeypress

L'événement onkeypress est activé lorsqu'une touche du clavier est pressée puis relâchée sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onmousedown

L'événement onmousedown est activé lorsque le bouton de la souris est enfoncé sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onmousemove

L'événement onmousemove est activé lorsque le pointeur de la souris passe sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onmouseout

L'événement onmouseout est activé lorsque le pointeur de la souris s'éloigne de l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onmouseover

L'événement onmouseover est activé lorsque le pointeur de la souris est déplacé sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

onmouseup

L'événement onmouseup est activé lorsque le bouton de la souris est relâchée sur l'élément. L'événement accepte un script comme valeur.

- A -

<!-- -->

L'élément <!-- -->, aussi appelé « commentaire », permet d'insérer du texte en commentaire qui ne sera pas interprété ou affiché par les navigateurs Web. Les auteurs y verront ainsi l'avantage de pouvoir commenter les sections de leurs documents HTML de manière à faciliter le repérage et les mises à jours ultérieures.

<!DOCTYPE>

L'élément <!DOCTYPE> permet de spécifier (déclarer) la version du langage HTML utilisée dans le document. La définition d'une version est fournie par une DTD (Document Type Définition).

L'élément <!DOCTYPE> doit obligatoirement être inséré en prologue, c'est-à-dire au tout début du document, avant l'élément <HTML>.

<A>

L'élément <A> permet de définir une ancre ; soit pour placer un signet dans un document, soit pour définir un hyperlien, ou les deux.

Signet : texte ou emplacement dans le texte

Hyperlien : texte ou <IMG...> image de l'hyperlien

Les deux : Texte ou <IMG...> image de l'hyperlien

<ABBR>

L'élément <ABBR> permet d'indiquer qu'une séquence de caractères donnée est en fait une abréviation (km pour kilomètres, c.-à-d. pour c'est-à-dire). Cela peut être utile pour les correcteurs orthographiques et les synthétiseurs vocaux.

<ACRONYM>

L'élément <ACRONYM> permet d'indiquer qu'une séquence de caractères donnée est en fait un acronyme (sigle prononcé comme un mot ordinaire). Ex. : ONU, pour Organisation des Nations Unies). Cela peut être utile pour les correcteurs orthographiques et les synthétiseurs vocaux.

<ADDRESS>

L'élément <ADDRESS> permet d'indiquer clairement que les données qui lui sont associées font référence au nom de l'auteur du document. On peut aussi ajouter les coordonnées de l'auteur (adresse postale, courriel, etc.)

<APPLET>

L'élément <APPLET> permet d'insérer une applet JAVA dans le document HTML. Il faut toutefois que le navigateur Web soit compatible avec JAVA.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'élément <OBJECT>.

Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("//W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <APPLET> ne doit pas être utilisé mais remplacé par l'élément <OBJECT>.

<AREA>

L'élément <AREA> permet de définir les zones réactives (formes géométriques) d'une image en coordonnées (imagemaps) et les hyperliens conséquents.

- B -

L'élément applique du gras sur les caractères visés.

<BASE>

L'élément <BASE> permet à l'auteur d'un document HTML de spécifier :

- Une URL de base pour faciliter la résolution des adresses relatives insérées dans le document HTML lorsqu'il est consulté hors contexte. Cela peut aussi permettre de résoudre les problèmes lors de mauvaises transmissions sur Internet.
- Un cadre de destination implicite (par défaut) pour les hyperliens définis dans le document lorsque ce dernier est lui-même affiché dans un cadre .

L'élément <BASE> doit être placé dans l'en-tête du document.

<BASEFONT>

L'élément <BASEFONT> définit la taille implicite (par défaut) des caractères du document HTML en plus de permettre des précisions quant aux polices de caractères et à la couleur. L'élément peut être inséré dans le corps ou l'en-tête du document.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation des styles.

Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("//W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <BASEFONT> ne doit pas être utilisé. L'emploi de styles est alors indiqué.

<BDO>

L'élément <BDO> permet de désactiver l'algorithme bidirectionnel pour des portions de texte (Bidirectional Override).

<BGSOUND>

L'élément <BGSOUND> permet de faire exécuter un fichier audio (son) au moment de l'ouverture du document. Les fichiers de format .au, .wav et .mid peuvent être utilisés à cette fin.

Remarque : Cet élément n'est reconnu que par Microsoft Internet Explorer et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C. Pour obtenir le même résultat sur d'autres navigateurs Web, l'utilisation de scripts (Javascript, par exemple), d'applets JAVA ou encore d'applications du type Macromedia peut être envisagée.

<BIG>

L'élément <BIG> augmente l'aspect de largeur et de taille des caractères d'un cran.

<BLINK> (Netscape uniquement)

L'élément <BLINK> provoque le clignotement du texte qu'il encadre. Il ne provoque aucun autre effet sur le texte.

<BLOCKQUOTE>

L'élément <BLOCKQUOTE> encadre du texte cité (citation). Il est proposé de l'employer pour de longues citations et d'utiliser l'élément <Q> pour les citations courtes.

Par défaut, cet élément applique des retraits à gauche et à droite du texte mis en citation. Il est toutefois possible de contrôler le tout à l'aide de styles.

<BODY>

L'élément <BODY> définit le corps du document HTML, c'est-à-dire tout le contenu effectif du document (texte, images, sons, objets multimédias, etc.)

Il doit être placé immédiatement après l'en-tête du document.

L'élément
 applique un saut de ligne obligatoire à la position où il est inséré sur une ligne.

<BUTTON>

L'élément <BUTTON> définit un bouton pouvant exécuter une action spécifiée par ses attributs. De plus, ce type de bouton peut utiliser une image, ce qui rend les possibilités graphiques intéressantes. Cet élément peut être utilisé dans un formulaire ou hors formulaire, c'est-à-dire dans le corps du document.

- C -

<CAPTION>

L'élément <CAPTION> insère un titre permettant de décrire la nature d'un tableau. Il doit être inséré immédiatement après la balise d'ouverture de l'élément <TABLE> du tableau. Il ne peut y avoir plus d'un élément <CAPTION> par tableau.

<CENTER>

L'élément <CENTER> permet de centrer la partie de document qu'il encadre.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation des styles. Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("//W3C//DTD HTML 4.0 Strict//EN") l'élément <CENTER> ne doit pas être utilisé. L'emploi de styles est alors indiqué.

<CITE>

L'élément <CITE> sert à indiquer que le contenu qu'il encadre est une citation ou une référence à une autre source. Par défaut, le texte du contenu visé est affiché en italique. Il est possible de contrôler la mise en forme par l'utilisation de styles.

<CODE>

L'élément <CODE> indique que le contenu qu'il encadre est du code machine (ordinateur).

<COL>

L'élément <COL> permet de regrouper des valeurs d'attributs pour un groupe de colonnes d'un tableau. Attention, il ne crée en aucun cas un groupe de colonnes, ce qui est le rôle de l'élément <COLGROUP>.

<COLGROUP>

L'élément <COLGROUP> permet de créer un groupe de colonnes dans un tableau.

<COMMENT>

L'élément <COMMENT> permet d'insérer du texte en commentaire qui ne sera pas interprété ou affiché par les navigateurs Web.

Remarque : Cet élément n'est reconnu que par Microsoft Internet Explorer et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C. Il est recommandé d'utiliser alors l'élément <!-- --> qui donne le même résultat avec tous les navigateurs Web.

- D -

<DD>

L'élément <DD> (Definition Description) est le composant descriptif du trio <DL>, <DT> et <DD>. Il est utilisé pour saisir le texte de description d'un terme à définir. Cet élément se place donc à la suite de l'élément <DT> (Definition Term).

Exemple :

```
<DL>
  <DT>HTML<DD>HyperText Markup Language
  <DT>URL<DD>Uniform Resource Locator
  <DT>CSS<DD>Cascading Style Sheets
</DL>
```


Un peu à la manière des traitements de textes qui offrent des fonctions de révision de texte, l'élément permet d'indiquer que les données visées par celui-ci doivent être considérées comme supprimées depuis la dernière version du document. Cela peut-être utile, par exemple, pour des documents juridiques.

<DFN>

L'élément <DFN> permet d'indiquer qu'il s'agit de l'instance définissante du terme inclus.

<DIR>

L'élément <DIR> indique le point de départ d'une liste dont le résultat est, en fait, identique à une liste à puces (). Étant déclaré obsolète dans la spécification HTML 4 du W3C, il est recommandé d'utiliser plutôt l'élément .

Remarque : Les navigateurs Web interprète correctement l'élément <DIR>.

Exemple :

| Code | Résultat |
|------------------|--------------------------|
| <DIR> | |
| Item 1 | |
| Item 2 | |
| Item 3</DIR> | · Item 1· Item 2· Item 3 |
| | |
| Item 1 | |
| Item 2 | |
| Item 3 | · Item 1· Item 2· Item 3 |

<DIV>

Cet élément permet de regrouper plusieurs éléments d'un document afin d'en contrôler plus efficacement la structure. Par exemple, il est possible d'inclure plusieurs paragraphes et tableaux dans une zone définie par les balises de l'élément <DIV> pour appliquer, à l'ensemble, des paramètres de mise en forme ou d'identification (utile dans le cas d'une base de données).

<DL>

L'élément <DL> (Definition List) marque le début d'une liste de définitions de termes. Il précède donc tous les termes définis et leurs définitions.

Exemple :

```
<DL>
  <DT>HTML<DD>HyperText Markup Language
  <DT>URL<DD>Uniform Resource Locator
  <DT>CSS<DD>Cascading Style Sheets
</DL>
```

<DT>

L'élément <DT> (Definition Term) introduit un terme à définir. Dans une liste de définition de termes, il y a

autant d'éléments <DT> qu'il y a de termes à définir. Rappelons qu'une liste débute avec l'élément <DL>.

Exemple :

<DL>

<DT>HTML<DD>HyperText Markup Language

<DT>URL<DD>Uniform Resource Locator

<DT>CSS<DD>Cascading Style Sheets

</DL>

- E - F -

Cet élément indique la mise en exergue du texte visé. Par défaut, l'italique est alors appliqué sur le texte. Il est toutefois possible de contrôler cet effet avec l'utilisation de styles.

<EMBED>

L'élément <EMBED> permet d'inclure des objets devant être exécutés et pris en charge par des applications externes au navigateurs Web (plug-in).

Remarque : L'élément <EMBED> est supporté par Microsoft Internet Explorer 3.0 et plus ainsi que par Netscape Navigator 2.0 et plus. Il ne fait cependant pas partie de la spécification HTML 4 du W3C. L'élément <OBJECT> permet d'obtenir le même résultat.

<FIELDSET>

L'élément <FIELDSET> permet de regrouper des contrôles de formulaires par thème. Il facilite la gestion des formulaires présentant plusieurs contrôles et options.

L'élément permet d'appliquer des paramètres de mise en forme de caractères sur du texte. Il est possible de spécifier, entre autres, la taille, la police et la couleur des caractères.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation des styles. Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("-/W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément ne doit pas être utilisé. L'emploi de styles est alors indiqué.

<FORM>

L'élément <FORM> délimite l'étendue d'un formulaire en plus de spécifier l'action qui doit être exécutée pour le traitement de ce dernier. Tous les composants du formulaire sont inclus à l'intérieur des balises d'ouverture et de fermeture de l'élément <FORM>.

<FRAME>

L'élément <FRAME> permet de définir les paramètres d'un cadre faisant partie d'un jeu de cadres (<FRAMESET>).

<FRAMESET>

L'élément <FRAMESET> définit les paramètres généraux d'un jeu de cadres. Les cadres eux-mêmes sont par ailleurs définis à l'aide de l'élément <FRAME>.

- H -

<H1> ... <H6>

Six niveaux de titres peuvent être employés dans un document HTML, le premier niveau étant défini par l'élément <H1> et le dernier niveau par <H6>. Ces éléments appliquent implicitement une mise en forme au niveau des caractères et sont considérés, chacun, comme des paragraphes. L'aspect de la mise en forme peut être contrôlé par l'utilisation de styles.

<HEAD>

L'élément <HEAD> définit l'en-tête du document. Il permet de spécifier des informations sur le document tel que son titre, des mots clés et une description du document (utilisés par des robots de recherche), ou toute autre information ne faisant pas partie du contenu du document.

Les informations insérées dans l'en-tête ne sont pas affichées par le navigateur Web sauf pour le titre, défini par l'élément <TITLE>, qui apparaît dans la barre de titre de la fenêtre du navigateur.

<HR>

Cet élément insère une ligne graphique horizontale dans le document. Ce type de ligne est souvent utilisé pour marquer une séparation entre divers types d'information.

<HTML>

L'élément HTML indique que le document est de type HTML. Tout le contenu du document doit être compris entre les deux balises de l'élément HTML sauf pour le prologue qui, à l'aide de l'élément <!DOCTYPE>, permet de mentionner la version du langage HTML utilisée.

<HTMLAREA>

L'élément HTMLAREA crée une zone de texte multilignes permettant la saisie d'informations dans un formulaire. Cet élément est similaire à TEXTAREA. La particularité de HTMLAREA est qu'il est conçu pour la saisie de texte en HTML.

- I - K -

<I>

L'élément <I> applique de l'italique sur le texte visé.

<IFRAME>

L'élément <IFRAME> permet l'insertion d'un cadre autonome à l'intérieur d'un bloc de texte. Il est ainsi possible ainsi de faire apparaître un document HTML à l'intérieur d'un autre.

<ILAYER> (Netscape uniquement)

L'élément <ILAYER> permet de définir des couches de contenus indépendantes du corps normal du document (<BODY>). Contrairement à l'élément <LAYER> qui permet de définir une position absolue, <ILAYER> définit une position relative à la position naturelle du contenu (intra-ligne).

Remarque : Cet élément n'est interprété que par Netscape Navigator et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

L'élément contient les informations nécessaires pour afficher une image à la position où il est inséré dans le document.

<INPUT>

L'élément <INPUT> permet d'insérer un contrôle de formulaire. Plusieurs types de contrôles existent, ils doivent être spécifiés à l'aide de l'attribut type.

<INS>

L'élément <INS>, contrairement à , permet d'indiquer que les données visées par celui-ci doivent être considérées comme ajoutées depuis la dernière version du document. Cela peut-être utile, par exemple, pour des documents juridiques.

<ISINDEX>

L'élément <ISINDEX> insère un champ permettant la saisie de texte. Cela peut être pratique lorsque l'élément est utilisé dans le cadre d'un script faisant appel à un moteur de recherche interne au site, par exemple. Son attribut prompt sert à afficher un texte d'invite adjacent au champ.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation de l'élément <INPUT type="texte"> et de son attribut.

Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("//W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <ISINDEX> ne doit pas être utilisé. L'emploi de l'élément <INPUT type="text"> est alors indiqué.

<KBD>

Cet élément indique que le texte visé doit être saisi par l'utilisateur. Cela peut être utile lorsqu'une procédure à exécuter est décrite dans un document HTML et que l'utilisateur doit distinguer le texte qu'il doit taper du texte descriptif de la procédure. Une police de caractères à chasse fixe est alors utilisé pour faciliter la distinction.

<KEYGEN> (Netscape uniquement)

L'élément <KEYGEN> est utilisé dans des formulaires pour faciliter la création de clés nécessaires sur des sites sécurisés utilisant un système de certificats d'authentification.

- L -

<LABEL>

L'élément <LABEL> sert à associer une information à un contrôle (un contrôle de formulaire, par exemple).

<LAYER> (Netscape uniquement)

L'élément <LAYER> permet de définir des couches de contenus indépendantes du corps normal du document (<BODY>). Contrairement à l'élément <ILAYER> qui permet de définir une position relative (intra-ligne), <LAYER> définit une position absolue dans le document.

Remarque : Cet élément n'est interprété que par Netscape Navigator et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

<LEGEND>

Cet élément permet d'ajouter une légende (texte visible) à l'élément <FIELDSET>.

L'élément est utilisé pour insérer chacun des items d'une liste (, , <DIR>, <MENU>).

Exemple :

```
<OL>
  <LI>Item 1
  <LI>Item 2
  <LI>Item 3
</OL>
```

<LINK>

L'élément <LINK> établit un lien vers un fichier externe (feuille de styles, autre document HTML, etc.) Il doit être inséré dans l'en-tête du document (<HEAD>) et peut être utilisé autant de fois que nécessaire.

<LISTING> (Netscape uniquement)

L'élément <LISTING> affiche le texte visé à l'aide d'une police de caractères à chasse fixe.

Remarque : Cet élément est déclaré périmé en HTML 4.

Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("!DOCTYPE HTML 4.0//EN") l'élément <LISTING> ne doit pas être utilisé. En remplacement, il est conseillé d'utiliser l'élément <PRE>. L'utilisation de styles peut aussi faire l'affaire dans ce cas.

- M -

<MAP>

L'élément <MAP> contient l'information relative aux zones réactives d'une image en coordonnées (côté-client/client-side). Il peut être associé à un ou plusieurs autres éléments à l'aide de l'attribut usemap de l'image.

<MARQUEE> (IE uniquement)

L'élément <MARQUEE> permet de créer une zone dans laquelle le texte défile automatiquement dans une direction définie par ses attributs.

Remarque : L'élément <MARQUEE> n'est interprété que par Microsoft Internet Explorer et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C. Il est possible d'obtenir un résultat similaire à l'aide de scripts (Javascript, par exemple), d'applets Java ou d'autres application du genre MacroMedia.

<MENU>

L'élément <MENU> indique le point de départ d'une liste dont le résultat est, en fait, identique à une liste à puces (). Étant déclaré obsolète dans la spécification HTML 4 du W3C, il est recommandé d'utiliser plutôt l'élément .

Remarque : Les navigateurs Web interprète correctement l'élément <MENU>.

Exemple :

| Code | Résultat |
|-------------------|------------------------|
| <MENU> | |
| Item 1 | |
| Item 2 | |
| Item 3</MENU> | Item 1· Item 2· Item 3 |
| | |
| Item 1 | |
| Item 2 | |
| Item 3 | Item 1· Item 2· Item 3 |

<META>

L'élément <META> sert à définir des propriétés pour le document et faire parti de l'en-tête de ce dernier (<HEAD>). Les propriétés définies par un élément <META> sont utiles aux robots de recherches, aux moteurs de recherche ainsi qu'aux navigateurs Web.

Cet attribut est utilisé pour spécifier une valeur de propriété.

Exemple :

```
<META NAME="Author" CONTENT="nom de l'auteur">
```

Cet attribut peut être utilisé avec l'élément <META>. Les serveurs HTTP utilisent ces informations pour exécutés des opérations.

Exemple :

```
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="5" URL="http://www.mon-site.fr">
```

<MULTICOL> (Netscape uniquement)

L'élément <MULTICOL> permet une disposition du contenu sur plusieurs colonnes sans avoir besoin de recourir à un tableau.

Remarque : L'élément <MULTICOLS> n'est interprété que par Netscape Navigator et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

- N -

<NOBR>

L'élément <NOBR> désactive le retour à la ligne automatique pour le texte visé.

Remarque : L'élément <NOBR> est interprété par Netscape Navigator et Microsoft Internet Explorer mais ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

<NOEMBED>

L'élément <NOEMBED> permet d'insérer un texte à l'intention des utilisateurs employant un navigateur Web ne pouvant afficher le contenu spécifié par l'élément <EMBED>.

Remarque : L'élément <NOEMBED> est supporté par Microsoft Internet Explorer 3.0 et plus ainsi que par Netscape Navigator 2.0 et plus. Il ne fait cependant pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

<NOFRAMES>

Cet élément permet de spécifier le contenu devant être affiché lorsque les cadres ne peuvent l'être.

<NOLAYER> (Netscape uniquement)

L'élément <NOLAYER> est utilisé pour insérer un texte à l'intention des utilisateurs employant un navigateur Web ne pouvant pas interpréter l'élément <LAYER>.

<NOSCRIPT>

L'élément <NOSCRIPT> permet d'offrir une alternative lorsque des scripts présents sur un document ne peuvent être exécutés par le navigateur Web de l'utilisateur.

Cette situation peut se produire dans les cas suivants :

- La configuration du navigateur Web de l'utilisateur demande d'ignorer les scripts ;
- Le langage de script invoqué dans un élément <SCRIPT> n'est pas supporté par le navigateur Web.

- 0 -

<OBJECT>

L'élément <OBJECT> permet d'insérer les informations nécessaires à l'affichage et l'exécution d'objets de divers types dans un document HTML. On entend ici par « objet », tout composant extérieur au document HTML et requérant l'utilisation de programmes externes ou de fonctionnalités internes spéciales du navigateur Web.

L'élément indique le point de départ d'une liste numérotée dont chaque item est introduit par l'élément .

Exemple :

Code Résultat

Item 1

Item 2

Item 3 1. Item 12. Item 23. Item 3

<OPTGROUP>

L'élément <OPTGROUP> permet de regrouper logiquement les choix présentés dans un formulaire.

Exemple :

```
<FORM action="http://www.mon-site.com/ prog" method="post">
```

```
<SELECT name="Version">
```

```
  <OPTGROUP label="Version1">
```

```
    <OPTION label="3.0" value="Log_0">Logiciel v 1.0
```

```
    <OPTION label="3.1" value="Log_1"> Logiciel v 1.1
```

```
    <OPTION label="3.2" value="Log_2"> Logiciel v 1.2
```

```
  </OPTGROUP>
```

```
  <OPTGROUP label="Version2">
```

```
    <OPTION label="1.0" value="Log_0">FTP Logiciel v 2.0
```

```
    <OPTION label="1.23" value="Log_1">FTP Logiciel v 2.1
```

```
  </OPTGROUP>
```

```
</SELECT>
```

```
</FORM>
```

<OPTION>

L'élément <OPTION> permet de définir chacun des choix d'un menu présent dans un formulaire.

- P - Q -

<P>

L'élément <P> définit un paragraphe dans un document HTML.

Remarque : Il est déconseillé d'insérer des paragraphes vides car les navigateurs Web devraient les ignorer.

<PARAM>

L'élément <PARAM> fournit une valeur requise par un objet (<APPLET>, <OBJECT>) au moment de son exécution.

<PLAINTEXT>

L'élément <PLAINTEXT> applique une police de caractères à chasse fixe à partir de sa balise de départ et jusqu'à la fin du document.

Attention, Netscape Navigator n'accepte pas la balise de fin </PLAINTEXT>.

Remarque : Cet élément est déclaré périmé en HTML 4.

Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("//W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <PLAINTEXT> ne doit pas être utilisé. En remplacement, il est conseillé d'utiliser l'élément <PRE>. L'utilisation de styles peut aussi faire l'affaire dans ce cas.

<PRE>

L'élément <PRE> indique aux navigateurs Web que le texte visé est « préformaté » (preformatted), ce qui implique :

- De laisser les espacements intacts ;
- D'utiliser une police de caractères à chasse fixe ;
- De désactiver la fonctionnalité de retour à la ligne automatique ;
- De respecter le traitement de la bidirectionnalité.

Autrement dit, le texte doit être affiché tel qu'il a été saisi au clavier, comme un logiciel d'édition de texte le fait.

<Q>

L'élément <Q> sert à indiquer que le texte visé est une citation. Il est recommandé de l'utiliser pour les citations intra-ligne, c'est-à-dire des citations ne contenant pas de ruptures de paragraphes.

- R - S -

<RT> (IE uniquement)

L'élément <RT> spécifie le texte de l'annotation pour l'élément <RUBY>.

<RUBY> (IE uniquement)

L'élément <RUBY> permet d'insérer une annotation ou une note concernant la prononciation d'un élément de texte.

Par défaut, cette annotation est placée au-dessus de l'élément de texte concerné, mais cette position peut-être modifiée à l'aide d'un style.

Le texte de l'annotation doit être spécifié par l'élément <RT>.

<S>

L'élément <S> indique que le texte visé doit être barré d'une ligne horizontale. Cet élément est l'équivalent de <STRIKE>.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation de styles. Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("!/W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <S> ne doit pas être utilisé mais remplacé par des styles.

<SAMP>

L'élément <SAMP> indique que le texte visé est un exemple sorti d'un programme, d'un script...

<SCRIPT>

L'élément <SCRIPT> introduit un script dans un document HTML. Il peut être inséré autant de fois que nécessaire dans un document. Le code du script peut être écrit à l'intérieur de l'élément ou dans un fichier externe, auquel cas il faut ajouter l'attribut src pour indiquer l'URL du fichier en question.

<SELECT>

L'élément <SELECT> est utilisé dans les formulaires pour créer une liste d'options pouvant être sélectionnées par l'utilisateur.

Ces options peuvent être présentées de deux manières :

- Sous la forme d'un menu déroulant ;
- Sous la forme d'une boîte de liste avec barre de défilement.

<SERVER> (Netscape uniquement)

L'élément <SERVER> est utilisé lorsqu'un support doit être fourni par le serveur Web pour l'exécution d'un script « coté-serveur ». Lorsqu'un script est spécifié à l'intérieur des balises de l'élément <SERVER>, il est d'abord exécuté par le serveur avant que le résultat soit retourné au navigateur Web.

Remarque : L'élément <SERVER> n'est interprété que par Netscape Navigator.

<SMALL>

Indique que les caractères visés doivent être affichés avec une taille de police plus petite que celle en vigueur.

<SPACER> (Netscape uniquement)

L'élément <SPACER> insère un bloc d'espace vide dont la taille et la forme est déterminé par les valeurs des ses attributs.

Remarque : Cet élément n'est interprété que par Netscape Navigator et ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

Comme l'élément <DIV>, l'élément est utilisé pour faciliter le renforcement de la structure d'un document et la mise en forme de zones de textes. Cependant l'élément ne permet pas le regroupement de plusieurs éléments. Il est plutôt utilisé en mode intra-ligne et délimite une portion

arbitraire de texte. Il est souvent employé pour appliquer un style sur la zone de texte qu'il délimite, par exemple.

<STRIKE>

L'élément <STRIKE> indique que le texte visé doit être barré d'une ligne horizontale. Cet élément est l'équivalent de <S>.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation de styles. Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("!/W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <S> ne doit pas être utilisé mais remplacé par des styles.

Cet élément donne un résultat similaire à l'élément . Il affiche donc le texte visé en caractères gras.

<STYLE>

L'élément <STYLE> est utilisé en en-tête de document (<HEAD>) et permet de spécifier les règles de un ou plusieurs styles qui pourront ensuite être appliqués sur du texte dans le corps du document HTML. On parle alors d'une feuille de styles interne au document.

L'élément <STYLE> peut aussi permettre l'importation des règles de styles disponibles sur une feuille de styles externe.

Ne pas confondre l'élément <STYLE> avec l'attribut style. Cet attribut peut être utilisé avec des éléments dans le corps de document pour définir des styles intra-ligne.

Quelques exemples :

1. L'élément <STYLE> en en-tête de document pour définir une feuille de style interne au document :

```
<HEAD>
  <STYLE type="text/css">
    <!--
    BODY {font-family:Arial, Helvetica, sans-serif}
    H1 {font-size:18px; color:green}
    -->
</HEAD>
```

2. L'élément <STYLE> en en-tête de document pour importer les règles d'une feuille de styles externe au document :

```
<HEAD>
  <STYLE type="text/css">
    <!--
    @import: url(general.css);
    -->
</HEAD>
```

3. L'élément <LINK> en en-tête de document pour spécifier un lien vers une feuille de styles externe

```
<HEAD>
  <LINK rel="stylesheet" type="text/css" href="defaut.css">
  .....
</HEAD>
```

4. L'attribut style utilisé avec un élément dans le corps du document pour définir un style intra-ligne appliqué sur du texte :

```
<P style="font-size:16pt"> texte </P>
```

<SUB>

L'élément <SUB> met le texte visé en indice (abaissé légèrement sur la ligne).

<SUP>

L'élément <SUP> met le texte visé en exposant (légèrement rehaussé sur la ligne).

- T -

<TABLE>

L'élément <TABLE> introduit un tableau dans le document HTML. Il contient de plus tous les autres éléments nécessaires à la définition du tableau : rangées, colonnes, cellules, etc.

<TBODY>

L'élément <TBODY> est utilisé pour définir le corps du tableau lorsque des éléments <THEAD> et/ou <TFOOT> sont présents dans la définition d'un tableau. Il peut y avoir plusieurs corps distincts dans un même tableau.

<TD>

L'élément <TD> définit une cellule de données dans un tableau.

<TEXTAREA>

L'élément <TEXTAREA> crée une zone de texte multilignes permettant la saisie d'informations dans un formulaire.

<TFOOT>

L'élément <TFOOT> définit le pied (bas) du tableau. Il est composé d'une ou plusieurs rangées au bas du tableau. Le pied de tableau est optionnel, mais s'il est présent, il doit présenter des informations concernant les colonnes du corps du tableau.

<TH>

L'élément <TH> définit une cellule d'en-tête pour une colonne ou une rangée. Par défaut, le contenu d'une cellule d'en-tête est centré et affiché en caractères gras.

<THEAD>

L'élément <THEAD> définit l'en-tête (haut) du tableau. Il est composé d'une ou plusieurs rangées du haut du tableau, contrairement à l'élément <TH> qui s'applique au niveau des cellules. L'en-tête de tableau est optionnel, mais s'il est présent, il doit présenter des informations concernant les colonnes du corps du tableau.

<TITLE>

L'élément <TITLE> doit être présent une seule fois dans l'en-tête du document et sert à identifier le contenu de ce dernier. Il est suggéré que le titre du document soit le plus significatif possible car il est repris dans la barre de titre de la fenêtre du navigateur Web pour informer le visiteur.

<TR>

L'élément <TR> définit une nouvelle rangée dans un tableau.

<TT>

L'élément <TT> applique un rendu de type « télétype » en utilisant une police de caractères à chasse fixe sur le texte visé.

- U - V - W - X -

<U>

L'élément <U> applique un soulignement au texte visé.

Remarque : Cet élément est déclaré obsolète en HTML 4 et peut être remplacé par l'utilisation de styles. Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("!/W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <U> ne doit pas être utilisé mais remplacé l'utilisation de styles.

L'élément indique le point de départ d'une liste à puces dont chaque item est introduit par l'élément .

Exemple :

Code Résultat

Item 1

Item 2

Item 3 · Item 1· Item 2· Item 3

<VAR>

L'élément <VAR> indique que le texte visé est une variable de programme. Par défaut, une police de caractères à chasse fixe et de l'italique sont appliqués au texte.

<WBR>

L'élément <WBR> est utile lorsqu'il est nécessaire d'appliquer un retour à la ligne à l'intérieur d'un texte compris entre les balises de l'élément <NOBR>. Aussi, il permet d'indiquer une rupture de ligne pré-autorisée. Dans ce cas, la rupture de ligne sera effective que dans les cas où c'est nécessaire.

Remarque : L'élément <WBR> est interprété par Netscape Navigator et Microsoft Internet Explorer mais ne fait pas partie de la spécification HTML 4 du W3C.

<XMP>

L'élément <XMP> applique une police de caractères à chasse fixe et servait à insérer du texte en exemple.

Remarque : Cet élément est déclaré périmé en HTML 4.

Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("!/W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'élément <XMP> ne doit pas être utilisé. En remplacement, il est conseillé d'utiliser l'élément <PRE> ou <SAMP>. L'utilisation de styles peut aussi faire l'affaire dans ce cas.

<XML> (IE uniquement)

L'élément <XML> permet d'insérer un îlot de code XML dans un document HTML.

Quelques Attributs

accesskey

Cet attribut permet de spécifier une touche d'accès (du clavier) pouvant être utilisée pour donner le « focus » à un élément. L'action qui en résulte dépend de la nature de l'élément.

align

Cet attribut indique la position d'une image, d'un objet ou d'une applet en fonction du contexte. Les valeurs possibles sont :

absbottom: Le bas de l'élément est aligné avec le bas de la ligne courante.

absmiddle: Le milieu de l'élément est aligné au milieu de la ligne courante.

baseline: Le bas de l'élément est aligné avec le bas de la ligne courante.

bottom: Le bas de l'élément est aligné avec le bas de la ligne courante.

left: L'élément est aligné à gauche de la ligne courante. Le texte habille l'élément.

middle: Le milieu de l'élément est aligné au milieu de la ligne courante.

right: L'élément est aligné à droite de la ligne courante. Le texte habille l'élément.

texttop: Le haut de l'élément est aligné avec le haut du texte.

top: Le haut de l'élément est aligné avec le haut de la ligne courante.

alt

Cet attribut permet de spécifier un texte comme alternative aux navigateurs Web ne pouvant afficher le contenu propre à l'élément. D'autre part, certains navigateurs Web affichent le texte spécifié par l'attribut dans une bulle d'information lorsque le pointeur de la souris passe sur le contenu de l'élément.

checked

Cet attribut peut s'appliquer à l'élément <INPUT> lorsque celui-ci représente un contrôle de type « radio » ou « checkbox ». Il indique alors que le contrôle est sélectionné ou coché.

Exemple :

```
<INPUT TYPE=radio NAME=langue VALUE="Français" CHECKED>
```

class

L'attribut class permet d'assigner un ou plusieurs noms de classes (séparés par des espaces) à l'instance spécifique de l'élément où il apparaît. On peut assigner le même nom de classe à plusieurs éléments dans un même document. On se sert souvent des noms de classes pour appliquer des styles.

Exemple :

```
<P CLASS="soustitre">Texte du sous-titre</p>
```

disabled

Cet attribut désactive l'élément où il est utilisé. Sur un contrôle de formulaire, il désactive ce dernier.

dir

Cet attribut indique la direction implicite du texte visé par l'élément dans lequel il apparaît. Les valeurs possibles sont :

LTR : Left To Right (de la gauche vers la droite)

RTL : Right To Left (de la droite vers la gauche)

id

Cet attribut permet d'assigner un nom à l'instance d'élément où il apparaît. La valeur de l'attribut doit être unique dans le document. Il peut être utilisé comme destination pour un hyperlien, référence pour un script, identifier une déclaration de l'élément <OBJECT> ou encore permettre aux feuilles de styles d'appliquer un style à un élément en particulier.

lang

Cet attribut permet de spécifier la langue du texte contenu dans un élément. Cette information pourra être utile aux moteurs de recherches, aux synthétiseurs vocaux, aux navigateurs Web pour utiliser le type de guillemets approprié, etc.

Exemple :
<P LANG=fr>

maxlength

Cet attribut indique le nombre maximum de caractères que le champ peut accepter (applicable aux contrôles de formulaire de type "text" ou "password").

name

Cet attribut permet d'assigner un nom au contrôle dans le formulaire. Ce nom pourra éventuellement être utilisé par des scripts.

readonly

Lorsque qu'il est utilisé, l'attribut readonly interdit la modification de la valeur du contrôle.

title

Cet attribut permet d'insérer des annotations à propos de l'élément et de son contenu. Les navigateurs Web récents affichent cette information dans un petit encadré lorsque le pointeur de la souris pointe sur l'élément dans lequel l'attribut title est utilisé. D'autres médiums pourront faire un usage différent de la valeur de cet attribut (par exemple, les synthétiseurs vocaux pourront lire l'annotation).

type

Cet attribut permet de définir le type de contrôle à insérer dans le formulaire. Les valeurs sont :

text : Boîte de texte (permet à l'utilisateur de saisir du texte).

password : Similaire à la boîte de texte mais n'affiche que des astérisques de manière protéger l'information lors d'entrées sensibles tels les mots de passe.

checkbox : Case à cocher.

radio : Bouton radio.

submit : Bouton "Soumettre".

reset : Bouton "Effacer"

file : Case de sélection de fichier.

hidden : Contrôle invisible.

image : Bouton graphique "Soumettre" utilisant une image.

button : Bouton simple.

value

Cet attribut définit la valeur initiale du contrôle de formulaire dans lequel il apparaît.

version

Cet attribut permet d'indiquer la version du langage HTML utilisé. Cet attribut est déclaré obsolète puisque l'élément <!DOCTYPE> permet exactement la même chose.

defer

Cet attribut indique au navigateur Web que le script ne générera aucun contenu de document (ex. : pas de "document write" en Javascript).

language

Cet attribut indique le langage de script utilisé pour le contenu de l'élément.

S'applique à l'élément SCRIPT, ainsi qu'à plusieurs autres lorsque le navigateur Web utilisé est Internet Explorer.

Remarque : Cet attribut est déclaré obsolète dans la spécification HTML 4.0 du W3C. Si la déclaration <!DOCTYPE ...> du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("-/W3C//DTD HTML 4.0//EN") l'attribut language ne doit pas être utilisé. Dans ce cas, l'utilisation de l'attribut type est recommandé.

charset

Cet attribut indique le jeu de caractères utilisé dans le document spécifié par le lien ou le script.

Exemple :

```
<A href="http://www.mon-site.fr/" charset="ISO-8859-1">
```

bordercolor

Cet attribut spécifie la couleur de la bordure du tableau. La valeur doit être le nom ou le code d'une couleur.

frameborder

Cet attribut indique si une bordure doit être affichée entre ce cadre et ceux qui lui sont adjacents. Les valeurs possibles sont :

0 : Aucune bordure

1 : Présence d'une bordure

no : Aucune bordure

yes : Présence d'une bordure

border

Cet attribut indique l'épaisseur de la bordure de l'image ou de l'objet. La valeur s'exprime en pixels.

Exemple :

```
<IMG SRC="accueil.gif" BORDER=2 WIDTH=87 HEIGHT=21>
```

Remarque : Cet attribut est déclaré obsolète dans la spécification HTML 4.0 du W3C. Si la déclaration `<!DOCTYPE ...>` du document HTML fait référence à la DTD W3C HTML 4.0 Strict ("`!DOCTYPE HTML 4.0`"), l'attribut `border` ne doit pas être utilisé. Dans ce cas, l'utilisation d'un style est recommandé.

noresize

Lorsque utilisé, cet attribut spécifie que l'utilisateur ne pourra pas modifier la taille des cadres.

scrolling

Cet attribut permet de spécifier si une barre de défilement sera disponible dans ce cadre. Les valeurs possibles sont :

auto: Si nécessaire

yes: Oui, toujours

no: Non, jamais

cols

Cet attribut définit le découpage vertical de chacun des cadres d'une page de cadres. Les valeurs sont séparées par des virgules et peuvent être exprimées en pixels, en pourcentage ou en valeur relative.

Exemple :

```
<FRAMESET COLS="40%,*">
  <FRAME NAME="cadre1" SRC="c1.html">
  <FRAME NAME="cadre2" SRC="c2.html">
</NOFRAMES>
```

rows

Cet attribut définit le découpage horizontal de chacun des cadres d'une page de cadres. Les valeurs sont séparées par des virgules et peuvent être exprimées en pixels, en pourcentage ou en valeur relative.

Exemple :

```
<FRAMESET ROWS="40%,*">
  <FRAME NAME="cadre1" SRC="c1.html">
  <FRAME NAME="cadre2" SRC="c2.html">
</NOFRAMES>
```

loop

Cet attribut indique le nombre de fois que le fichier spécifié par l'élément doit être exécuté.

La valeur est un nombre (1,2, 3,...), ou infinie pour une exécution sans arrêt.

src

Cet attribut spécifie l'emplacement du fichier source nécessaire à l'exécution de l'élément. La valeur est une URL.

style

Cet attribut permet de décrire le style à appliquer à l'élément courant. La valeur de cet attribut doit utiliser la syntaxe des règles propres aux styles.

height

Cet attribut indique la taille verticale de l'image ou de l'objet. La valeur peut être exprimée en pixels ou en pourcentage.

Dans le cas de l'élément <SPACER>, cet attribut s'applique uniquement lorsqu'il s'agit d'un bloc d'espace et non d'un espace intra-ligne. La valeur est alors exprimée en pixels seulement.

width

Cet attribut définit la largeur de l'élément. La valeur doit être exprimée en pixels ou en pourcentage.

Toutefois, dans le cas de l'élément <SPACER>, l'attribut n'est utilisé que lorsque qu'il s'agit d'un bloc d'espace et non d'un espace intra-ligne. La valeur est alors exprimée en pixels seulement.

lowsrc

Cet attribut permet de spécifier l' URL d'un fichier image à plus faible résolution. Cela permet un chargement d'une première version de l'image pour un affichage rapide pendant que la version haute résolution continue à être téléchargée.

ismap

Cet attribut permet d'identifier une image en tant qu'image en coordonnées côté serveur.

usemap

Cet attribut associe un élément à une image en coordonnées. La valeur de l'attribut doit être la même que celle définie pour l'attribut name de l'élément <MAP>.

size

Cet attribut indique la largeur initiale du contrôle de formulaire pour lequel il est défini. La valeur s'exprime en pixels sauf lorsque la valeur de l'attribut type est "text" ou "password". Dans ces derniers cas, la valeur s'exprime en nombre de caractères.

target

Cet attribut spécifie le nom du cadre cible pour afficher le document défini par un lien. S'il est utilisé avec l'élément <BASE> l'attribut indique alors le nom du cadre cible implicite (par défaut) pour tous les liens du document courant.

Conseil : si vous établissez un lien avec une page qui ne se trouve pas sur votre site, utilisez **target="_top"** ou **target="_blank"** pour vous assurer que la page ne soit pas considérée comme faisant partie de votre site.

Remarque : ne donnez pas à vos cadres les noms top, **blank**, self ou parent, car cela pourrait produire des résultats inattendus. En effet, certains navigateurs peuvent confondre ces noms avec les mots réservés utilisés dans le champ Cible

Quelques exemples en JavaScript

Nota : n'oubliez pas d'entourer les scripts par des balises de commentaires (<!-- et //-->), ce qui a pour effet de cacher le contenu des scripts aux anciens navigateurs non compatibles avec la balise <script>.

Vous pouvez réaliser des <Copier/Coller> sur les exemples afin de les inclure dans vos documents HTML.

Suppression du soulignement des liens

Ce style vous permettra de supprimer les soulignements sur vos liens. Par ailleurs, le lien sera surligné et changera de couleur au passage de la souris.

```
<STYLE type="text/css">
A:link {text-decoration: none; color: #000000; }
A:visited {text-decoration: none; color: #000000; }
A:hover { text-decoration: underline; color: #0000CC; }
</STYLE>
```

Appeller une feuille de style

Cette ligne vous permet d'appeler une feuille de style externe.

```
<link REL="StyleSheet" TYPE="text/css" HREF="VOTRE_FICHER.css">
```

Changement d'image en passant la souris.

A INSERER DANS LA PARTIE <HEAD> DU DOCUMENT HTML

```
<script>
imageA = new Image(); //Vous pouvez donner les dimensions dans les parenthèses image
A.src = "boutonA.gif"; imageB = new Image(); imageB.src = "boutonB.gif";
</script>
```

A INSERER DANS LA PARTIE <BODY> DU DOCUMENT HTML

```
<a HREF="http://www.le-gaulois.com" onMouseOver="Bouton.src = imageB.src"
onMouseOut="Bouton.src = imageA.src">
<img SRC="bouton1.gif" NAME="Bouton" BORDER="0" WIDTH="40" HEIGHT="40">
</a>
```

Ouverture plein écran

Ce script force l'ouverture d'une page en pleine écran

```
<BODY>
<script> if (parent.frames.length!=100)
window.open('http://url_de_la_page/le_fichier.html','fullscreen,scrollbars')
</script>
</BODY>
```

OnBlur

Ce gestionnaire d'événements est appelé lorsqu'un cadre (frame), une fenêtre ou un formulaire perd le focus. Dans l'exemple suivant, un message d'alerte s'affiche dès que l'on change de champs de texte.

```
<!--Le formulaire-->
<input type="text" name="textfield" onBlur="Test()>
```

```
<!--Le script-->
<script language="JavaScript">
function Test()
{ alert("Vous avez changé de champs de texte"); }
</script>
```

onChange

Ce gestionnaire d'événement est appelé dès qu'un objet de formulaire perd son focus et que sa valeur est modifiée. Très utiles pour vérifier les champs d'un formulaire dès sa saisie. Le script suivant lance un message d'alerte dès qu'un utilisateur a modifié la valeur des champs.

```
<form name=formulaire>
<input type=text name=un onChange="javascript:alert('Vous avez changer le texte')">
<input type=text name=deux onChange="javascript:alert('Vous avez changer le texte')">
</form>
```

Instruction if

L'instruction if permet de tester une condition afin de générer une série d'action selon que le résultat est vrai ou faux. Le script suivant vérifie si i est égale à 1, si c'est le cas, il émet un message d'alerte et remet i à 0.

```
<script language="javascript">
var i = 1; if (i==1){ alert('I vaut 1, on le remet à zero'); i=0; }
</script>
```

Mots réservés

Voici une liste des mots réservés en javascript. Il ne faut donc pas les employés lors de déclaration de variables ou fonctions (La plupart d'entre eux sont également réservé dans d'autre langage de programmation)

Abstract Boolean Break Byte Case Catch Char Class Const Continue Debugger Default Delete Do Double Else Enum Export Extends False Final Finally Float For Function Goto If Implements Import In Instanceof Int Interface Long Native New Null Package Private Protected Public Return Short Static Super Switch Synchronized This Throw Throws Transient True Try Typeof Var Void Volatile While With

Verifier si un champ est vide

Ce script permet de vérifier si un champs de texte est vide ou non. Si celui-ci est vide, un message d'erreur apparait indiquant quels champs est(sont) vide(s) et le formulaire n'est pas soumis. Dans l'autre cas la soumission s'effectue normalement.

```
<!--Le Formulaire-->.
<form name="formulaire" method="post" action="envoi.php">
<input type="text" name="nom">
<input type="text" name="prenom">
<input type="submit" name="Submit" value="Envoyer" onClick="return Test()">
</form>
<!--Le script-->
<script language="JavaScript">
function Test()
{ var Nom = document.formulaire.nom.value;
var Prenom = document.formulaire.prenom.value;
if(!Nom) || (!Prenom)
```

```

{ alerte="Il manque\n\n";
if(! Nom){ alerte = alerte+"-Votre nom\n"; }
if(!Prenom){ alerte = alerte+"-Votre prenom\n"; }
  alert(alerte); return false; }//fin premier if else{ return true; }
}
//fin fonction test
</script>

```

Tester une adresse e-mail

Ce script permet de tester si l'adresse e-mail est écrite correctement, si c'est pas le cas alors un msg d'alert s'affichera et le formulaire ne sera pas soumis, si non il y aura la soumission du formulaires

```

<!-- script entre les balises <head> et </head>-->
function Email1(s)
{ var i=0; var cpt=0; var sLength = s.length;
  while (i < sLength)
  { if (s.charAt(i)=="@")
  {cpt ;} i ;
  }
  if (cpt==1) return false;
  else return true;
}
function Email2(s)
{ var sLength = s.length;
  if ((s.charAt(sLength-4)=="."
)
  || (s.charAt(sLength-3)=="."))
return false; else return true; }
function test_email()
{ var v=document.form1.mail.value; if(Email1(v)
||Email2(v))
alert("Merci de vérifier votre adresse e-mail !");
else document.form1.submit();
}
<!-- Formulaire entre les balises <body>et</body>-->
<form name="form1" methode="" action="">
  <input type="text" name="mail">
  <input type="button" name="submit" value="Cliquer ici pour tester l'adresse e-mail"
  OnClick="test_email()">
</form>

```

caracteres speciaux !

Ce script permet d'empêcher la saisie des caracteres non desirables, supposons qu'on veut seulement saisir un texte sous format numérique voir l'exemple ci-dessous :

```

<!--Script -->
function carasp(s, b)
{ var i; for (i = 0; i < s.length; i++)
  { var c = s.charAt(i); if (b.indexOf(c) == -1) return false; }
return true; }
function test_carasp()
{ var v=document.form1.text.value; if(!carasp(v,"0123456789")
alert("Merci de saisir votre text en format numérique");
}

```

```
else document.form1.submit();
} <!-- Formulaire -->
<form name="form1" action="" methode="">
<input type=text name=test>
<input type=button name=Valider onClick="test_carasp()">
</form>
```

Détection d'un navigateur

Ce script permet de détecter le type de navigateur du visiteur. Il permet de savoir si il s'agit d'Internet Explorer, Netscape Navigator ou Opera.

```
<script language="JavaScript">
if(navigator.appName == "Microsoft Internet Explorer") document.write("Il s'agit d'Internet Explorer <br>");
else if(navigator.appVersion.substr(4, 1) == "[")
document.write("Il s'agit de Netscape <br>");
else document.write("Il s'agit d'Opera <br>");
</script>
```

Obtenir un nombre aléatoire

Le script ci-dessous permet d'obtenir une valeur aléatoire entre 1 et nb. Il vous suffit donc de modifier nb pour obtenir un intervalle différent.

```
<Script language="javascript">
nb=5; document.write(Math.floor(Math.random() * nb)+1);
</Script>
```

Mettre un texte en minuscule

Ici vous pouvez mettre en minuscule la saisie de votre visiteur. Le résultat apparaît dans une fenêtre d'alerte (que vous pouvez modifier) et est stocké dans la variable 'nom'.

```
<!--Script-->
<script language="JavaScript">
function Test()
{ nom=document.form1.test.value; nom=nom.toLowerCase();
alert(nom);
}
</script>
<!--Formulaire-->
<form name="form1" method="post" action="">
<input type="text" name="test">
</form>
<input type="submit" name="Submit" value="Mettre en majuscule!" onClick="Test()">
```

Mettre un texte en majuscule

Grâce à ce petit code, vous pouvez mettre l'ensemble d'une saisie en majuscule. Dans l'exemple suivant, un message d'alerte donne les caractères en majuscules, les caractères en majuscule est stocké dans la variable 'nom'.

```
<!--Script-->
<script language="JavaScript">
function Test()
{ nom=document.form1.test.value; nom=nom.toUpperCase();
```

```

alert(nom);
}
</script>
<!--Formulaire-->
<form name="form1" method="post" action="">
<input type="text" name="test">
</form>
<input type="submit" name="Submit" value="Mettre en majuscule!" onClick="Test()">

```

Rollover sur un tableau

Ce petit script permet de modifier la couleur d'une case d'un tableau au passage de la souris. Il suffit de modifier les couleurs définies par les fonctions "mOvr" et "mOut" dans le tag "< td >" ainsi que l'attribut "bgcolor".

```

<script language="Javascript">
function mOvr(src,clrOver,clrLien)
{ src.bgColor = clrOver; }
function mOut(src,clrIn)
{ src.bgColor = clrIn;
}
</script>
<table> <tr><td align="center" onmouseover="mOvr(this,'#FF0000');"
onmouseout="mOut(this,'#FFFFFF');" bgcolor="FFFFFF"> Essai </td>
</tr> </table>

```

Ouvrir et fermer une fenêtre

Voici une méthode pour ouvrir une fenêtre de type Pop Up et la refermer par la suite.

```

<!--Dans le Body-->
<a href="#" onClick="Test()">Ouvrir</a>
<a href="javascript:nom.close()">Fermer</a>
<!--Dans le head-->
<script language="JavaScript">
function Test()
{ nom=open('blank.htm','nom');
}
</script>

```

Exemple de script en VbScript

```

<script language="VBScript">
Sub OpenVBSWin
MsgBox "Cette fenetre a été ouverte à l'aide de VBScript", _
64, _
"Exemple de Script"
End Sub
</script>

```

