

Le langage HTML



Introduction(1)

■ Historique de HTML

- HTML (Hyper Text Markup Language)
- Conçu par Tim Berners-Lee au CERN en 1990
- Pas un traitement de texte mais un standard d'échange
- Suivi de nombreuses extensions diverses
 - Novembre 1995: HTML 2.0 défini par IETF
 - Janvier 1997: HTML 3.2 défini par W3C
 - Décembre 1997: HTML 4.0 défini par W3C
 - Aujourd'hui la dernière version est **HTML 5**



Plan

■ Plan

1. Introduction
2. HTML : La structure
3. Le texte
4. Les liens
5. Les images
6. Les tableaux
7. Les cadres
8. Les formulaires
9. HTML et le multimédia



Introduction(2)

■ Historique de HTML

- Standardisation de HTML
 - [HTML 1.0] 1990 Hypertexte + images
 - [HTML+] 1993 < TABLE > , images cliquables, < FORM >
 - [HTML 2.0] IETF 11/95 Mosaic
 - [HTML 3.2] W3C 1/97: tableaux, font size, color, java, javascript
 - [HTML 4.0] W3C 4/98: frames- styles sheets - améliorations tableaux , formulaires - HTML dynamique - offre d'alternatives: accès aux handicapés
 - <http://www.w3.org/MarkUp/>



Introduction(3)

■ Pourquoi HTML

- La démocratisation du World Wide Web a engendré la nécessité de développer des sites Internet qui doivent être :
 - En adéquation avec les technologies Internet déjà existantes
 - Adaptés aux aspirations du public en matière de
 - visibilité,
 - d'attraction
 - de convivialité
- L'organisme W3C (World Wide Web Consortium) chargé de la standardisation des technologies du Web, a élaboré un langage de développement appelé HTML (Hyper Text Market Language)
 - fonctionnant sur :
 - L'ensemble des plate-formes existantes [Windows](#), [Linux](#), [MacOS](#), etc.,
 - Des navigateurs (browsers) comme [Netscape Communicator](#), [Internet Explorer](#), [Mozilla](#), etc.



Introduction(5)

■ Un exemple de document HTML

```
<HTML>  
  <HEAD>  
    <TITLE>Mon premier document HTML </TITLE>  
  </HEAD>  
  <BODY>  
    Bonjour tout le monde  
  </BODY>  
</HTML>
```

HTML : La structure (1)

Les balises

- Les balises sont des instructions HTML
- Elles sont reconnaissables à leur forme particulière.
 - chacune est encadrée par les signes *inférieur* à (" < ") et *supérieur* à (" > ").
 - **<Instruction HTML>**
- Elles permettent l'ouverture et la fermeture d'une instruction HTML.
 - La balise **<...>** marque le début de l'instruction.
 - La balise **</...>** marque la fin de l'instruction.

```
<Instruction HTML>  
...  
Diverses éléments HTML  
...  
</Instruction HTML>
```

HTML : La structure (2)

■ Le document HTML

- Une page HTML comporte comme dans l'ensemble des langages de programmation, une indication d'ouverture et une autre de fermeture
 - La commande `<HTML>` marque le début du document
 - La commande `</HTML>` marque la fin de ce document.

```
<HTML>
```

```
...
```

```
Diverses commandes HTML
```

```
...
```

```
</HTML>
```

HTML : La structure (4)

L'entête d'un document

- Permettant de regrouper des informations indispensables pour le référencement de la page
- Utilisé par les moteurs de recherche afin de déterminer les caractéristiques du document en vue de l'indexation du site dans leur base de données.
 - Exemple
 - le titre, les mots clés, l'auteur,
 - La commande **<HEAD>** marque le début de l'entête.
 - La commande **</HEAD>** marque la fin de de l'entête.

```
<HTML>  
<HEAD>  
...  
</HEAD>  
...  
Diverses commandes HTML  
...  
</HTML>
```



HTML : La structure (5)

Le titre du document

- L'en-tête doit contenir un seul titre, clair et précis.
- Outre que le titre de la page puisse parfois être affiché dans un navigateur, les moteurs de recherche l'utilise systématiquement dans leurs investigations.
- Il convient de choisir son titre avec soins et surtout d'éviter de l'omettre étant donné son importance dans le référencement auprès des outils de recherche.
 - La commande **<TITLE>** marque le début du titre.
 - La commande **</TITLE>** marque la fin de du titre.

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  ...
</HEAD>
  ...
Diverses commandes HTML
  ...
</HTML>
```

HTML : La structure (6)

■ Le corps du document

- Le corps de la page contient tous les éléments visibles à partir d'un navigateur : les liens, le texte, les images, les éléments multimédias, les formulaires, etc.
- Le corps regroupe un grand nombre d'attributs afin de définir la couleur de fond ou de texte.
- La commande **<BODY>** marque le début du corps.
 - La commande **</BODY>** marque la fin de du corps.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
  ...
</HEAD>
<BODY>
Diverses commandes HTML
</BODY> </HTML>
```

HTML : La structure (7)

■ Le corps du document

● Les attributs

➤ ATTRIBUTS DE FOND ET DE COULEUR DE TEXTE

- Il est possible par des attributs de déterminer la couleur ou (et) une image de fond pour une page HTML et en outre celle du texte.
 - Ces couleurs seront les valeurs par défaut pour l'ensemble de la page.
- L'attribut **BGCOLOR="Couleur"** donne une couleur de fond au document HTML.
 - Les valeurs des couleurs peuvent être indiquées soit par son code alphanumérique soit par un nom : *BGCOLOR="#C000000"* ou *BGCOLOR="red"*.
- L'attribut **TEXT="Couleur"** donne une couleur au texte.
- L'attribut **BACKGROUND="Adresse de l'image"** permet l'affichage d'une image en arrière plan.
- L'attribut **BGPROPERTIES="fixed"** empêche l'image précitée de défiler avec le contenu du document.

HTML : La structure (8)

■ Le corps du document

- Les attributs
 - ATTRIBUTS DE FOND ET DE COULEUR DE TEXTE

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY BACKGROUND="Adresse de l'image"
  BGCOLOR="Couleur" TEXT="Couleur" BGPROPERTIES="fixed" >
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```



HTML : La structure (11)

Le corps du document

- Les attributs
 - Les marges
 - attributs propres à Internet explorer
 - **TOPMARGIN="Valeur en pixel"** définit une marge en haut du document.
 - **BOTTOMMARGIN="Valeur en pixel"** définit une marge en bas du document.
 - **LEFTMARGIN="Valeur en pixel"** définit une marge à gauche du document.
 - **RIGHTMARGIN="Valeur en pixel"** définit une marge à droite du document.

HTML : La structure (12)

■ Le corps du document

- Les attributs
 - Les marges
 - Exemple

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
</HEAD>
<BODY
  BOTTOMMARGIN="Valeur en pixel"
  TOPMARGIN="Valeur" en pixel
  LEFTMARGIN="Valeur en pixel"
  RIGHTMARGIN="Valeur" en pixel
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```

HTML : La structure (13)

Le corps du document

- Les commentaires
 - Les commentaires peuvent être placés partout dans les lignes de programmation sauf à l'intérieur d'une autre balise.
 - La balise `<!-- ... -->` permet l'insertion d'un commentaire.

```
<HTML>
<!-- Un commentaire -->
<HEAD>
  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="...">
  <!-- Un commentaire -->
  ...
</HEAD>
<BODY>
  <!-- Un commentaire -->
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
  <!-- Un commentaire -->
</HTML>
```



Le texte (1)

■ Le texte

● Les titres

- Comme dans un traitement de texte, la mise en forme hiérarchisée du texte améliore l'aspect visuel du document.
- Le langage HTML met six niveaux de titres différents à la disposition des programmeurs.
- Cependant, le résultat fourni par les six balises de titre peut dépendre du navigateur utilisé pour afficher les pages.
- La commande `<Hniveau de titre>` marque le début du titre.
- La commande `</Hniveau de titre>` marque la fin du titre.



Le texte (2)

- Le texte
 - Les titres

Code	Description	Exemple
<code><H1> Premier titre </H1></code>	Titre 1	Premier titre
<code><H2>Second titre</H2></code>	Titre 2	Second titre
<code><H3>Troisième titre</H3></code>	Titre 3	Troisième titre
<code><H4>Quatrième titre</H4></code>	Titre 4	Quatrième titre
<code><H5>Cinquième titre</H5></code>	Titre 5	Cinquième titre
<code><H6>Sixième titre</H6></code>	Titre 6	Sixième titre

Le texte(3)

Le texte

- Les titres
 - L'alignement du titre
 - Les balises titres possèdent un attribut permettant un alignement indépendant du reste du document.
 - L'attribut **ALIGN="Type d'alignement"** permet l'alignement du titre.
 - Les options possibles d'alignement sont
 - "**Left**" (par défaut) pour la gauche,
 - "**right**" pour la droite ou
 - "**center**" pour le centre.

```
<HTML>
<HEAD>
<</HEAD>
<BODY>
  <H1 ALIGN="Alignement">Titre</H1>
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```



Le texte (4)

■ Le texte

- Les paragraphes
 - Une balise permet de formater un texte brut en paragraphe.
 - La commande **<P>** marque le début du paragraphe.
 - La commande **</P>** marque la fin du paragraphe.

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<H1 ALIGN="Alignement">Titre</H1>
<P>Paragraphe</P>
...
Diverses commandes HTML
</BODY>
</HTML>
```

Le texte (5)

■ Le texte

- Les paragraphes

- L'alignement des paragraphes

- L'attribut **ALIGN="Type d'alignement"** permet l'alignement du texte.

- Les options possibles d'alignement sont "**Left**" (par défaut) pour la gauche, "**right**" pour la droite ou "**center**" pour le centre.

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
  <H1 ALIGN="Alignement">Titre</H1>
  <P ALIGN="Type d'alignement">Paragraphe</P>
  ...
Diverses commandes HTML
</BODY></HTML>
```

```
<H3> ... </H3>
<P ALIGN="center"> ... </P>
<P ALIGN="left"> ... </P>
<P ALIGN="right"> ... </P>
<P ALIGN="justify"> ... </P>
```



Le texte (6)

■ Le texte

- Les commandes de lignes
 - Des instructions permettent :
 - Insérer des nouvelles de ligne *
*,
 - Empêcher des sauts de ligne *<NOBR>*



Le texte(7)

■ Le texte

● Les commandes de lignes

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
...
</HEAD>
<BODY>  <H1 ALIGN="Alignement">Titre</H1>
  <P>    Une première ligne
<BR>
<NOBR>Une seconde ligne  extrêmement
longue</NOBR>
</P>
...
Diverses commandes HTML
... <
/BODY>
</HTML>

```

```

<H3>
<NOBR>Irak-ONU</NOBR>
</H3><P>A Bagdad,
<NOBR> l'Irak ne se considère pas concerné
</NOBR>
par la décision du Conseil de sécurité de l'ONU
d'approuver
<NOBR>le plan d'organisation du
nouvel organisme chargé de le désarmer
</NOBR>, a déclaré
<BR> samedi le vice-Premier ministre
<BR> irakien Tarek Aziz.</P>

```



Le texte (8)

■ Le texte

- La police de caractères
 - Plusieurs commandes permettent de définir les caractéristiques de la police, en l'occurrence le type, la taille et la couleur des caractères.
 - Une autre commande se charge de l'ensemble des caractéristiques précitées, il s'agit de "``".
 - Un attribut "*FACE*" définit la police,
 - Un attribut "*SIZE*" s'occupe de la taille
 - Un attribut "*COLOR*" prend en charge la couleur.
 - La commande **``** définit les caractéristiques des caractères.
 - La commande **``** ferme la commande.



Le texte(9)

■ Le texte

- La police de caractères

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
...
</HEAD>
<BODY>
<H1>Titre</H1>
<P ALIGN="left">Paragraphe</P>
<DIV ALIGN="right">
<FONT FACE="Nom de police">
Texte </FONT>
</DIV>
...
Diverses commandes HTML
</BODY>
</HTML>

```

```

<FONT
FACE="Times New Roman" >
<H3>
...
</H3>
</FONT>
<P>
<FONT FACE="MS Sans Serif">
...
</FONT>
</P>
<P><FONT FACE="Verdana">
...
</FONT>
</P>
<P>
<FONT FACE="Book Antiqua,
Haettenschweiler, Arial">
...
</FONT>
</P>

```



Le texte(10)

■ Le texte

- La police de caractères
 - La taille de la police
 - La taille de la police se définit par l'attribut "**SIZE**" de l'instruction "****".
 - La taille de la police est déterminée à partir de sept valeurs, la troisième étant la valeur par défaut : ****.
 - La taille se définit également par rapport à la taille par défaut (0) entre "-6" et "+6": **** ou ****.

```
<BODY>
  <H1>Titre</H1>
  <FONT SIZE="Taille">
  <P ALIGN="left">Paragraphe</P> <DIV ALIGN="right">
  Texte </DIV>
  </FONT>
</HTML>
</BODY>
```



Le texte(11)

■ Le texte

- La couleur de la police
 - L'attribut **COLOR** permet d'appliquer une couleur à la police de caractère. Il suffit de l'utiliser dans la balise "**".
 - La valeur de la couleur à spécifier s'effectue soit par un code alphanumérique soit par un nom : *COLOR="#C000000"* ou *COLOR="red"*.
 - En outre l'attribut "*TEXT*" de la commande *<BODY>* se chargeait déjà de la couleur du texte pour l'ensemble du document tandis que l'attribut "*COLOR*" s'applique à des portions de texte.



Le texte(12)

■ Le texte

- La couleur de la police

```

<HTML>
  <HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  ...
</HEAD> <BODY>
  <H1>Titre</H1>
  <FONT COLOR="Couleur">
<P ALIGN="left">Paragraphe</P>
<DIV ALIGN="right">
  Texte
</DIV>
</FONT>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>

```

```

<BODY TEXT="#660000">
  <H1>Tchéchénie</H1>
  <FONT COLOR="green">
<P>INHUMAINE. La nouvelle guerre
  que conduisent les généraux russes,
  depuis septembre 1999,
  ...
</P>
</FONT>
<P>Et, selon des organisations
  humanitaires internationales
  ...
</P>
<I>Par Ignacio Ramonet – Le Monde</I>
</BODY>

```

Le texte(13)

■ Le texte

● Les attributs de la balise font sont :

- L'attribut **FACE="Nom de la police"** permet d'affecter une police de caractères par défaut.
- L'attribut **SIZE="Taille"** permet de définir une taille par défaut.
- L'attribut **COLOR="Couleur"** permet d'affecter une couleur par défaut à la police.
- L'attribut **NAME="Nom"** permet de définir un nom pour l'élément.



Le texte(14)


■ Le texte

- Parmi les autres balises qui permettent de mettre en forme le texte, on trouve :
 - ** Texte gras ** : Permet de mettre le texte en gras
 - *<i> Texte en italique </i>* : Permet de mettre le texte en italique.
 - <u> Texte souligné </u> : Permet de souligner le texte
 - Normal **^{exposant}** : met du texte en exposant
Normal ^{exposant}
 - Normal **_{indice}** : met du texte en indice
Normal _{indice}

Le texte(14)

■ Le texte

- On peut dessiner un trait horizontal à l'aide de la balise **<HR>**

<u>Insérer un trait horizontal</u>	<HR>	Trait pleine largeur
		
<u>Insérer un trait horizontal avec une largeur en %</u>	<HR WIDTH="x%">	Trait de 50%
<u>Insérer un trait horizontal avec une largeur en pixel</u>	<HR WIDTH="x">	Trait de 150 pixels
<u>Insérer un trait horizontal avec une hauteur en pixel</u>	<HR SIZE="x">	Trait de 10 pixels de hauteur
<u>Trait horizontal aligné à droite</u>	<HR ALIGN="RIGHT">	Trait de 150 pixels de largeur
<u>Trait horizontal aligné à gauche</u>	<HR ALIGN="LEFT">	Trait de 150 pixels de largeur

Exemple de Synthèse

TP



Le texte

■ Le texte

● Les listes

➤ HTML offre plusieurs types de liste :

– des listes à puces, les listes numérotées, les listes hiérarchisées.

➤ Les listes à puces

– comportent trois différents types de puces

- mais tous les navigateurs ne les reconnaissent malheureusement pas. En général, par défaut sera affiché des puces en forme de disque plein.

– La commande **** ouvre une liste à puce.

- La commande **** ferme la liste à puce.

– La commande **** introduit une entrée dans la liste.

- La commande **** ferme une entrée dans la liste.

– L'attribut **TYPE="Forme"** donne le type de puces.

Commande	Description	Exemple
----------	-------------	---------

```

<UL TYPE="disc">
  <LI>Ligne 1</LI>
  <LI>Ligne 2</LI>
  <LI>Ligne 3</LI>
</UL>

<UL TYPE="circle">
  <LI>Ligne 1</LI>
  <LI>Ligne 2</LI>
  <LI>Ligne 3</LI>
</UL>

<UL TYPE="square">
  <LI>Ligne 1</LI>
  <LI>Ligne 2</LI>
  <LI>Ligne 3</LI>
</UL>

<UL>
  <LI>Ligne 1</LI>
  <LI>Ligne 2</LI>
  <LI>Ligne 3</LI>
</UL>

```

Puce en forme de disque plein

Puce en forme de cercle vide

Puce en forme de carré plein

Puce en forme de carré plein

- Ligne 1
 - Ligne 2
 - Ligne 3
-
- oLigne 1
 - oLigne 2
 - oLigne 3
-
- Ligne 1
 - Ligne 2
 - Ligne 3
-
- Ligne 1
 - Ligne 2
 - Ligne 3



Le texte

■ Le texte

- Les listes
 - Les listes à puces

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  ...
</HEAD> <BODY>
<H1>Titre</H1>
<P ALIGN="left">Paragraphe</P>
  <DIV ALIGN="right">
    Texte
  <UL>
  <LI>Première entrée</LI>
  <LI>Seconde entrée</LI>
  ...
  </UL>
  </DIV>
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```



Le texte

■ Le texte

● Les listes

➤ Les listes numérotées

- Le langage HTML permet de numéroté les listes de plusieurs façons par l'intermédiaire de l'attribut `<TYPE>` qui s'applique également dans ce cas.
- un attribut spécial permet de commencer une numérotation à partir d'un numéro précis.
- La commande **** ouvre la liste numérotée.
 - La commande **** ferme la liste numérotée.
- L'attribut **START="Valeur de départ"** permet de débiter la numérotation à un point précis.
- L'attribut **TYPE="Type de puces"** donne l'apparence des puces.

Commande	Description	Exemple
<pre> Ligne 1 Ligne 2 Ligne 3 </pre>	Puce du type chiffre arabe	<pre>1.Ligne 1 2.Ligne 2 3.Ligne 3</pre>
<pre><OL TYPE="a" START="12"> Ligne 1 Ligne 2 Ligne 3 </pre>	Puce du type lettre minuscule	<pre>l.Ligne 1 m.Ligne 2 n.Ligne 3</pre>
<pre><OL TYPE="A"> Ligne 1 Ligne 2 Ligne 3 </pre>	Puce du type lettre majuscule	<pre>A.Ligne 1 B.Ligne 2 C.Ligne 3</pre>
<pre><OL TYPE="i" COMPACT> Ligne 1 Ligne 2 Ligne 3 Ligne 4 </pre>	Puce du type numérotation romaine minuscule	<pre>i.Ligne 1 ii.Ligne 2 iii.Ligne 3 iv.Ligne 4</pre>
<pre><OL TYPE="I" START="5"> Ligne 1 Ligne 2 Ligne 3 Ligne 4 </pre>	Puce de type numérotation romaine majuscule	<pre>V.Ligne 1 VI.Ligne 2 VII.Ligne 3 VIII.Ligne 4</pre>

Le texte

Le texte

- Les listes
 - Les listes numérotées

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="...">
...
</HEAD>
<BODY> <H1>Titre</H1>
<P ALIGN="left">Paragraphe</P>
<DIV ALIGN="right"> Texte
<OL TYPE=Forme START=Numéro de départ>
<LI>Première entrée</LI>
<LI>Seconde entrée</LI>
...
</OL>
</DIV>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>

```



Le texte

■ Le texte

- Les listes

- Les listes hiérarchisées

- La commande **<DL>** ouvre la liste hiérarchisée.
 - La commande **</DL>** ferme la liste hiérarchisée.
- La commande **<DT>** ouvre une nouvelle entrée.
- La commande **<DD>** permet d'affecter un texte descriptif à la balise précédente.

Commande	Description	Exemple
----------	-------------	---------

<pre><DL> <DT>Titre 1</DT> <DD>Description 1</DD> <DT>Titre 2</DT> <DD>Description 2</DD> <DT>Titre 3</DT> <DD>Description 3</DD> </DL></pre>	Liste hiérarchisée	Ligne 1 Description 1 Ligne 2 Description 2 Ligne 3 Description 3
---	--------------------	--



Le texte

■ Le texte

- Les listes
 - Les listes hiérarchisées

```

<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  ...
</HEAD>
<BODY>
  <H1>Titre</H1>
  <P ALIGN="left">Paragraphe</P>
  <DIV ALIGN="right">  Texte
  <DL>
  <DT>Première entrée</DT>
  <DD>Description</DD>
  <DT>Seconde entrée</DT>
    <DD>Description</DD>
  ...
  </DL>  </DIV>
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>

```

Les liens(1)

Les liens

- Définition

- La balise `<A...>` permet de créer un lien dans un document HTML.
- La balise `` permet de fermer un lien dans un document HTML.
- L'attribut `HREF="Adresse cible"` permet de diriger un lien vers un document cible.
- Exemple

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date"
CONTENT="01/01/2000">
  ...
</HEAD> <BODY>  <A NAME="Debut"></A>
  ...
Diverses commandes HTML
  ...
  <A HREF="Adresse cible">...</A>
  ...
</BODY></HTML>

```



Les liens(2)

■ Les liens

- L'attribut TARGET

- L'utilisation de l'attribut *TARGET* permet de diriger l'ouverture d'un document cible vers une fenêtre déterminée du navigateur.
 - Il est possible d'ouvrir une page cible dans la fenêtre contenant le lien, ou dans une seconde fenêtre ou encore dans des cadres (ou frames).
- Cet attribut est surtout utilisé dans le cas où une page Internet est structurée autour des cadres.
 - Dans ce contexte particulier, les pages cibles risquent de s'ouvrir dans le mauvais cadre.
- L'attribut **"TARGET="Cadre cible"** définit la fenêtre dans laquelle la page cible doit s'afficher.
- **Target="_blank"** Permet d'ouvrir la page web dans une autre fenêtre.



Les liens(4)

■ Les liens

- L'attribut TARGET

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
...
</HEAD>
<BODY>  <A NAME="Debut"></A>
...
Diverses commandes HTML
...
<A HREF="Adresse de la page cible" TARGET="fenetre cible"> Lien </A>
...
</BODY>
</HTML>
```



Les liens(7)

■ Les liens

- Les liens hypertextes
 - Les liens hypertextes sont des liens construits sur du texte.
 - L'utilisateur devra cliquer sur un mot ou un groupe de mot pour activer un renvoi vers un document cible.
 - La commande **Texte** définit le lien vers une page sur le Web.

```
<HTML> ...  
<BODY>  
<A HREF=" ../index.htm" TARGET="_blank"> Ce lien pointe vers la page d'accueil</A>  
...  
  Diverses commandes HTML  
...  
<A HREF=" Adresse cible">Texte</A>  
...  
</BODY>  
</HTML>
```



Les liens(17)

■ Les liens

● Les liens internes

- Les liens internes permettent de créer des renvois à l'intérieur du même document HTML.
- Pour faire fonctionner ces liens, il suffit de déclarer une ancre dans le document puis de créer le renvoi vers cette ancre.
- La commande **** définit l'ancre à atteindre.
- La commande **** définit le lien.
 - La commande **** ferme le lien.



Les liens(18)

■ Les liens

- Les liens internes

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD> <BODY>  <A NAME="Debut"></A>
...
Diverses commandes HTML
...
  <A HREF="#Debut">Revenir</A>
...
</BODY></HTML>
```

```
<A NAME="haut"></A>
...
<A HREF="#haut">Haut de page</A>
  <A HREF="#bas">Bas de page</A>
...
<A NAME="bas"></A>
```



Les liens(19)

■ Les liens

● Les liens locaux

- Les liens locaux permettent de créer des renvois vers des documents HTML localisés sur un même serveur Internet,.
- Pour mettre en oeuvre ces liens, il suffit de créer un renvoi vers le document cible et éventuellement vers l'une de ces ancres à partir de la page Web hôte.
- La commande `` définit le lien vers le document cible.
 - La commande `` ferme le lien.



Les images

■ Les images

- Les formats graphiques
 - Un document HTML peut comporter des images de type et de capacité diverses.
 - trois types d'images sont appréciés pour leur compression, et partant, pour leur faible taille :
 - le JPEG (Joint Photographic Expert Group)
 - le GIF (Graphic Interchange Format)
 - le PNG (Portable Network Graphic).
 - pourrait devenir le format graphique de l'avenir.



Les images

■ Les images

- Les formats graphiques

- Les images GIF sont particulièrement intéressantes du fait de leurs propriétés, en l'occurrence la transparence et l'animation.
 - L'avantage du format GIF est également de permettre d'afficher sur n'importe quel couleur de page, des éléments graphiques avec un fond transparent.
- les images JPEG offrent une résolution et une gamme de couleurs élevés permettant l'affichage d'éléments graphiques de haute qualité.
- Le format PNG gère la transparence comme le GIF et un codage des couleurs sur 24 bits à l'instar du JPEG.
 - Néanmoins, la taille de ces images demeure encore trop importante.



Les images

■ Les images

- Il est nécessaire de parfaitement cibler ses besoins afin d'obtenir la meilleure qualité d'affichage possible tout en respectant le rapport taille/résolution.
 - Une résolution trop élevée provoque un ralentissement de chargement de la page
 - une trop faible résolution dégrade la qualité générale de l'image.

Les images

■ Les images



Les images

■ Les images

● L'insertion

- L'insertion d'une image dans un document HTML s'effectue par l'intermédiaire de la balise ****
- Cette commande regroupe l'ensemble des propriétés intrinsèques et extrinsèques de l'image à afficher.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
<HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD> <BODY>
<IMG SRC="Adresse de l'image">
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>

```



```

<IMG
  SRC="images/eclipse.jpg"
  BORDER="0"
  WIDTH="157"
  HEIGHT="126">

```



Les images

■ Les images

● L'insertion

➤ Les dimensions

- Les navigateurs affichent par défaut une image dans leurs dimensions d'origine.
 - si aucune taille n'est définie, l'utilisateur peut être confronté à un affichage inadéquat et à un ralentissement du chargement de la page HTML.
- Les dimensions d'un élément graphique ont pour origine le coin supérieur gauche.
 - L'attribut **WIDTH="Valeur" en pixels** définit la largeur.
 - L'attribut **HEIGHT="Valeur" en pixels** définit la hauteur.
- Pour ajuster une image à une dimension précise tout en conservant les proportions, il suffit de préciser soit la hauteur, soit la largeur et automatiquement l'une ou l'autre des dimensions s'alignera sur celle que vous aurez spécifié.

Les images

■ Les images

● L'insertion

➤ Les dimensions

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
  ...
</HEAD>
<BODY>
  <IMG SRC="Adresse de l'image"
  WIDTH="Valeur"
  HEIGHT="Valeur" >
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```



Les images

■ Les images

- L'insertion

- Les attributs d'espacement texte/image

- Les attributs **HSPACE** et **VSPACE** créent une marge entre le texte ou le reste du contenu et l'image
 - améliore la qualité de la présentation et la lisibilité générale du document.
- L'attribut **HSPACE="Valeur" en pixels** définit un espacement horizontal entre l'image et le texte.
- L'attribut **VSPACE="Valeur" en pixels** définit un espacement vertical entre l'image et le texte.

Les images

■ Les images

- L'insertion
 - Les attributs d'espacement texte/image

```
<HTML>
<HEAD>
...
</HEAD>
<BODY>
  <P ALIGN="Type d'alignement">Début du paragraphe...
  <IMG SRC="Adresse de l'image" ALIGN="Type d'alignement"
  HSPACE="Valeur" VSPACE="Valeur"
  WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">
  Suite du paragraphe </P>
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```

Les images

Les images

- L'insertion
 - Les encadrements
 - Une image peut comporter un cadre.
 - Cet encadrement est possible en utilisant un nouvel attribut de la balise insertion d'image.
 - L'attribut **BORDER="Valeur en pixels"** applique une bordure autour d'une image.

```

<HTML>
<HEAD>
...
</HEAD>
<BODY>
<IMG
SRC=" Adresse de l'image"
BORDER="Valeur"
ALIGN="Type d'alignement"
WIDTH="Valeur"
HEIGHT="Valeur">
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>

```

Les images

■ Les images

- L'insertion

- Les alignements

- L'attribut d'alignement dans une image ne permet pas d'aligner l'image dans le document comme le ferait le même attribut avec `<TABLE>` ou `<P>`
 - mais d'aligner le texte par rapport à l'image.
- Pour cela, il faut utiliser l'attribut d'alignement de la commande d'insertion d'image et les balises de paragraphe puis placer le texte entre les deux instructions.
- La commande `<P> Légende </P>` permet l'alignement d'un texte par rapport à une image.
- Les différentes valeurs de cet attribut sont : ***top***, ***middle***, ***bottom***, ***left*** et ***right***.

Type d'alignement

Description

ALIGN="top"

Le texte en haut à droite de l'image

ALIGN="middle"

Le texte à droite et à mi-hauteur de l'image

ALIGN="bottom"

Le texte en bas à droite de l'image

ALIGN="left"

Le texte à gauche de l'image

ALIGN="right"

Le texte à droite de l'image

Les images

■ Les images

- L'insertion
 - Les alignements

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
  ...
</HEAD> <BODY>
<P>
<IMG
SRC="Adresse de l'image"
ALIGN="Type d'alignement">   texte
</P>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```



Les images

■ Les images

- L'insertion

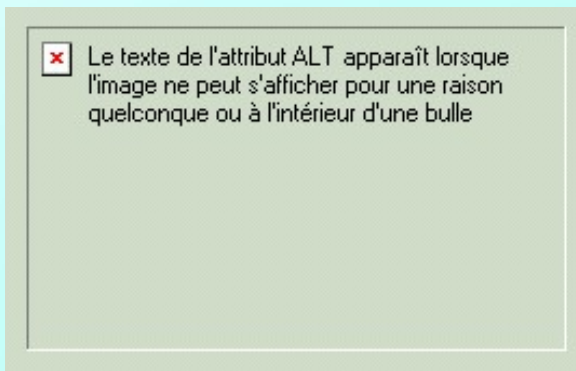
- Les légendes

- L'attribut **ALT="Légende"** permet d'affecter une légende à l'image
 - Permet l'affichage dans une bulle d'une légende
 - Si l'affichage de l'image ne se déroule pas correctement, une légende apparaît à l'emplacement de l'image.
- L'attribut **TITLE= "Msg"** permet d'ajouter un message qui s'affiche lorsqu'on survole l'image avec la souris
- L'attribut **NAME="Nom de l'image"** définit un nom à l'image.

Les images

■ Les images

- L'insertion
 - Les légendes



```
<IMG
SRC=" ../images/Alt.jpg"
BORDER="0" WIDTH="269" HEIGHT="170"
ALT="Le texte de l'attribut ALT apparaît lorsque
l'image ne peut s'afficher pour une raison
quelconque ou à l'intérieur d'une bulle">
```

```
<HTML>
<HEAD>
...
</HEAD>
<BODY>
<IMG
SRC="Adresse de l'image"
NAME="Nom"
ALT="Légende"
ALIGN="Type d'alignement"
WIDTH="Valeur"
HEIGHT="Valeur"
HSPACE="Valeur"
VSPACE="Valeur">
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```

Les images

■ Les images

● L'insertion

➤ Affichage en basse résolution

- Une image peut être chargée en basse résolution dans le navigateur de Netscape Communicator.
- L'attribut **LOWSRC="Adresse de l'image"** permet le chargement en basse résolution d'une image.

```

<HTML>
<HEAD>
...
</HEAD>
<BODY>
<IMG
LOWSRC="Adresse de l'image"
ALIGN="Type d'alignement"
WHIDHT="Valeur"
HEIGHT="Valeur" >
Diverses commandes HTML
</BODY></HTML>

```

```

<IMG LOWSRC=" ../images/Paysage.jpg"
  BORDER="0" WIDTH="320" HEIGHT="240">

```

Les images

■ Les images

- Les liens hyperimages

- Les hyperimages sont des images qui servent de liens vers un document cible.
- Ces liens fonctionnent exactement de la même manière que les liens hypertextes.
- ** **

```
<A HREF="contact.html"
TARGET="_blank">
<IMG SRC="email.gif"
WIDTH="96" HEIGHT="64">
</A>
```

```
<HTML>
...
<BODY>
  <A NAME="Debut"></A>
  Diverses commandes HTML
  ...
  <A HREF="Adresse">
  <IMG SRC="Adresse de l'image">
  </A>
</BODY></HTML>
```



Les tableaux

■ Les tableaux

● La structure

- La commande **<TABLE>** marque le début d'un tableau.
 - La commande **</TABLE>** marque la fin d'un tableau.

```
<HTML>
<BODY>
<TABLE>
...
</TABLE>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```



Les tableaux

■ Les tableaux

- Les légendes

- Un tableau peut comporter une légende permettant de définir globalement son contenu.
- Une balise placée entre les commandes **<TABLE>** et **</TABLE>** autorise l'assignation d'une légende au tableau.
- La commande **<CAPTION>** marque le début de la légende.
 - La commande **</CAPTION>** marque la fin de la légende.
- L'attribut **ALIGN="Type d'alignement"** permet l'alignement horizontal de la légende.
- L'attribut **VALIGN="Type d'alignement"** permet l'alignement vertical de la légende.



Les tableaux

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="..." <HTTP-EQUIV="Date"
  CONTENT="01/01/2000"> ... </HEAD>
<BODY>
<TABLE>
  <CAPTION      ALIGN="Type d'alignement"      VALIGN="Type d'alignement">
    Légende du tableau
  </CAPTION>
  ...
</TABLE>
  ...
Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</HTML>
```



Les tableaux

■ Les tableaux

- Les lignes
 - La commande **<TR>** marque le début d'une ligne.
 - La commande **</TR>** marque la fin d'un ligne.
- L'en-tête
 - Au sein d'un tableau, la ligne supérieure ou la première colonne constitue en général l'en-tête.
 - La commande **<TH>** marque le début d'un en-tête.
 - La commande **</TH>** marque la fin d'un en-tête.
- Les colonnes et les cellules
 - Les cellules sont disposées exclusivement au sein d'une ligne. Les instructions de création de cellules sont toujours comprises entre les balises **<TR>** et **</TR>**.
 - La commande **<TD>** marque le début d'une cellule.
 - La commande **</TD>** marque la fin d'une cellule.
 - L'attribut **COLS="Nombre de colonnes"** définit le nombre de colonnes (Attribut obsolète).



Les tableaux

```
<TABLE COLS="Nombre de colonnes">
  <CAPTION> Titre du tableau
</CAPTION>
<TR>
<TH>Titre première colonne</TH>
<TH>Titre seconde colonne</TH>
...
</TR>
<TR>
<TD>Première cellule</TD>
<TD>Seconde cellule</TD>
...
</TR>
<TR>
<TD>Première cellule</TD>
<TD>Seconde cellule</TD>
...
</TR>
</TABLE>
```



Les tableaux

■ Les tableaux

- Tous les éléments du tableau, les colonnes, les en-têtes et les cellules et le tableau lui-même par rapport à la surface d'affichage, peuvent être redimensionnés indépendamment.
 - L'attribut **WIDTH="Valeur"** définit la largeur.
 - L'attribut **HEIGHT="Valeur"** définit la hauteur.
- Les valeurs peuvent s'exprimer en pixels ou en pourcentage de la surface d'affichage : *WIDTH=250* ou *WIDTH=80%*.
- Il est possible d'affecter les deux attributs de dimensionnement à pratiquement tous les éléments, c'est-à-dire *<TABLE>*, *<TH>* et *<TD>* sauf la commande de création de lignes *<TR>*.

Les tableaux

```

<TABLE WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">
<CAPTION ALIGN="Type d'alignement" VALIGN="Type d'alignement">
  Titre du tableau
</CAPTION>
<TR>
<TH WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur" >Titre colonne 1</TH>
  <TH>Titre colonne 2</TH>
  ...
</TR>
<TR>
<TD>Première cellule</TD>
<TD WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">Seconde cellule</TD>
</TR>  <TR>
  <TD WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">Première cellule</TD>
  <TD>Seconde cellule</TD>
  ...
</TR>
...
</TABLE>

```



Les tableaux

■ Les tableaux

● Les espacements

- L'attribut **CELLPADDING="Valeur"** définit l'espace de remplissage entre les données et le quadrillage.
- L'attribut **CELLSPACING="Valeur"** définit l'espacement entre les cellules.
- Les valeurs s'expriment en pixels : *BORDER=3*, *CELLSPACING=15* ou *HSPACE=20*.

● Les bordures

- L'attribut **BORDER="Valeur"** définit la largeur de la bordure et le quadrillage.
- Les valeurs s'expriment en pixels : *BORDER="3"*, *BORDER="15"* ou *BORDER="20"*.



Les tableaux

```
<TABLE  
  CELSPACING="Valeur" CELLPADDING="Valeur" BORDER="Valeur" >  
  <CAPTION>  
  Titre du tableau  
  </CAPTION>  
  <TR>  
    <TH WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">Titre colonne 1</TH>  
    <TH WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">Titre colonne 2</TH>  
    ...  
  </TR>  
  <TR>  
    <TD>Première cellule</TD>  
    <TD>Seconde cellule</TD>  
    ...  
  </TR>  
  ...  
</TABLE>
```



Les tableaux

■ Les bordures

- Quadrillage avec FRAME
 - Un tableau peut comporter un quadrillage spécial en affichant seulement une partie des bordures.
 - L'attribut **FRAME="Type de bordure"** définit le quadrillage du tableau.
- Les couleurs de bordures
 - Les balises `<TABLE>`, `<TD>`, et enfin `<TH>` acceptent des attributs permettant de modifier la couleur des bordures.
 - L'attribut **BORDERCOLOR="couleur"** définit une couleur de bordure.
 - L'attribut **BORDERCOLORDARK="couleur"** définit une couleur de bordure foncée.
 - L'attribut **BORDERCOLORLIGHT="couleur"** définit une couleur de bordure claire.



Les tableaux

```
<TABLE BORDER="Valeur" FRAME="Type de bordure">
<CAPTION ALIGN="Type d'alignement" VALIGN="Type d'alignement">
Titre du tableau
</CAPTION>
<TR>
<TH WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">Titre colonne 1</TH>
<TH WIDTH="Valeur" HEIGHT="Valeur">Titre colonne 2</TH>
...
</TR>
<TR>
<TD>Première cellule</TD>
<TD>Seconde cellule</TD>
...
</TR>
...
</TABLE>
```



Les tableaux

■ Les bordures

- Quadrillage avec FRAME
 - **Above** bordures externes en haut du tableau seulement
 - **Below** bordures externes en bas du tableau seulement
 - **Border** bordures sur tous les côtés du tableau
 - **Box** bordures autour du tableau seulement
 - **Insides** bordures sur le dessus et le dessous du tableau seulement
 - **Hsides** bordures externes du côté horizontal du tableau
 - **Lhs** bordures externes du côté gauche du tableau seulement
 - **Rhs** bordures externes du côté droit du tableau seulement
 - **Void** enlève toutes les bordures externes du tableau
 - **Vsides** bordures externes du côté droit et gauche du tableau



Les tableaux

```
<TABLE WIDTH="90%" BORDER="5" BORDERCOLOR="#FF9900">
<TR>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
</TR>
<TR>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
  <TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
</TR>
<TR>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"></TD>
  <TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
<TD BORDERCOLOR="#00FF00"> </TD>
</TR>
</TABLE>
```



Les tableaux

■ Les alignements

- L'attribut **ALIGN="Type d'alignement"** définit un alignement horizontal du tableau et des cellules.
 - Les options d'alignement horizontal sont "**Left**" (par défaut) pour la gauche, "**right**" pour la droite ou "**center**" pour le centre.
- L'alignement dans les cellules
 - Dans un document HTML, il est possible d'appliquer un alignement des éléments au sein d'un tableau, à l'intérieur des cellules.
 - L'attribut **ALIGN="Type d'alignement"** définit un alignement horizontal du tableau et des cellules.
 - Les options d'alignement horizontal sont "**Left**" (par défaut) pour la gauche, "**right**" pour la droite ou "**center**" pour le centre.
 - L'attribut **VALIGN="Type d'alignement"** définit un alignement horizontal dans les lignes ou les cellules.
 - Les options d'alignement vertical sont "**middle**" (par défaut) pour le milieu, "**top**" pour le haut ou "**bottom**" pour le bas ou "**baseline**" pour le bas de la ligne courante.



Les tableaux

```
<TABLE ALIGN="center" >
<CAPTION  ALIGN="Type d'alignement" VALIGN="Type d'alignement">
Titre du tableau  </CAPTION>
<TR>
<TH
ALIGN="Type d'alignement"  VALIGN="Type d'alignement">
Titre colonne 1
</TH>
<TH>Titre colonne 2</TH>
...
</TR>
<TR>
<TD
ALIGN="Type d'alignement"  VALIGN="Type d'alignement">
Première cellule  </TD>
<TD>Seconde cellule</TD>
</TR>  </TABLE>
```



Les tableaux

■ Les tableaux

● Les fusions

➤ Les attributs de fusions se rencontrent dans les balises de cellules `<TH>` ou `<TR>`

- L'attribut **COLSPAN="Nombre de cellules"** définit le nombre de cellules à fusionner horizontalement.
- L'attribut **ROWSPAN="Nombre de cellules"** définit le nombre de cellules à fusionner verticalement.

● Les fonds

➤ Le langage HTML offre à l'utilisateur la possibilité d'appliquer à un tableau et à chacune des cellules des fonds de couleur ou des fonds à base d'images.

- L'attribut **BACKGROUND="Adresse de l'image"** définit une image en arrière-plan de l'élément essentiellement sous Internet Explorer.
- L'attribut **BGCOLOR="couleur"** définit une couleur de fond.

Les tableaux

```

<TABLE BORDER=1>
<TR>
<TH COLSPAN="5" BGCOLOR="#0000CC">
Cellules fusionnées horizontalement
</TH> </TR> <TR> <TD ROWSPAN="5" BGCOLOR="#DEEDFF">
Cellules fusionnées verticalement </TD>
<TD COLSPAN="4" BGCOLOR="#FFCFE3">
Cellules fusionnées horizontalement </TD> </TR> <TR>
<TD>Cellule</TD>
<TD>Cellule</TD>
<TD COLSPAN="2" ROWSPAN="4" BGCOLOR="#969696">
Cellules fusionnées verticalement et horizontalement -
</TD> </TR>
<TR>
<TD>Cellule</TD>
<TD>Cellule</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Cellule</TD>
<TD>Cellule</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Cellule</TD>
<TD>Cellule</TD>
</TR>
</TABLE>

```

Les tableaux

```

<TABLE      BACKGROUND="Adresse de l'image"      BGCOLOR="Couleur">
<CAPTION>  Titre du tableau  </CAPTION>
<TR>
<TH        BACKGROUND="Adresse de l'image"      BGCOLOR="Couleur">      Titre
  colonne 1  </TH>
<TH>Titre colonne 2</TH>
...
</TR      BACKGROUND="Adresse de l'image"      BGCOLOR="Couleur">
<TR>
<TD>      Première cellule  </TD>
<TD>Seconde cellule</TD>
...
</TR>
...
</TABLE>

```



Les cadres

■ Les cadres

● La structure

- Les cadres (frames) permettent de fractionner la surface d'affichage en plusieurs parties afin d'afficher différentes pages HTML simultanément dans le navigateur.
 - Ces cadres servent notamment à afficher d'un côté une série de liens comme un menu ou un sommaire et de l'autre côté des pages contenant des informations en relation.
- La commande **<FRAMESET>** marque le début de la définition des cadres.
 - La commande **</FRAMESET>** marque la fin de la définition des cadres.



Les cadres

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="..." <HTTP-EQUIV="Date"
    CONTENT="01/01/2000">
  ...
</HEAD>
<FRAMESET>
  ...
<BODY>
  ...
  Diverses commandes HTML
  ...
</BODY>
</FRAMESET>
</HTML>
```



Les cadres

■ Les cadres

● La création

- Les cadres sont créés au sein des balises `<FRAMESET>`.
- La balise fabriquant ces cadres possèdent deux attributs essentiels
 - un spécifiant la page cible
 - l'autre définissant un nom pour le cadre
- La commande `<FRAME>` crée un cadre dans le document HTML.
 - L'attribut `SRC="Adresse du contenu"` définit le contenu du cadre.
 - L'attribut `NAME="Nom du cadre"` permet de nommer le cadre.
 - L'attribut `LONGDESC="Adresse du document"` spécifie un document définissant le contenu du cadre.



Les cadres

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>  <META NAME="Description" CONTENT="...">  <HTTP-
    EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<FRAMESET>
<FRAME          SRC="Adresse du document"          NAME="Nom du cadre">
...
<BODY>
...
    Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</FRAMESET>
</HTML>
```



Les cadres

■ Les cadres

● Les dimensions

- Deux attributs permettent de définir des dimensions pour chacun des cadres.
 - L'attribut **COLS**="Largeur1, Largeur2,..." définit une largeur pour les cadres.
 - L'attribut **ROWS**="Hauteur1, Hauteur2,..." définit une hauteur pour les cadres.
 - Les deux attributs acceptent des valeurs en pourcentage ou en pixels.
 - Une étoile peut remplacer une des valeurs et constitue, donc, une dimension variable.
- Dans un environnement de cadres, la division se fera soit verticalement soit horizontalement, les deux ensembles étant impossible.
 - Pour opérer une division horizontale et verticale, il faudra créer deux *<FRAMESET>* imbriqués l'un dans l'autre.

Les cadres

```
<FRAMESET COLS="33%,33%,34%"> <FRAME SRC="" NAME="Cadre1"> <FRAME SRC=""
  NAME="Cadre2"> <FRAME SRC="" NAME="Cadre3"></FRAMESET>
```

Division verticale en trois parties égales [Voir exemple](#)

```
<FRAMESET ROWS="20%,80%"> <FRAME SRC="" NAME="Cadre1"> <FRAME SRC=""
  NAME="Cadre2"></FRAMESET>
```

Division horizontale en deux parties [Voir exemple](#)

```
<FRAMESET COLS="240,400"> <FRAME SRC="" NAME="Cadre1"> <FRAME SRC=""
  NAME="Cadre2"></FRAMESET>
```

Division horizontale en deux parties sur 640 pixels [Voir exemple](#)

```
<FRAMESET ROWS="120,360"> <FRAME SRC="" NAME="Cadre1"> <FRAME SRC=""
  NAME="Cadre2"> </FRAMESET>
```

Division horizontale en deux parties sur 480 pixels [Voir exemple](#)



Les cadres

■ Les cadres

● Les bordures

- Un attribut permet aux cadres de créer une bordure autour d'eux. D'autres appliquent une couleur à cette bordure ou en fixe la taille.
- L'attribut **FRAMEBORDER="Valeur"** détermine selon le choix l'affichage d'une bordure en trois-dimensions ou standard.
- L'attribut **BORDER="Valeur en pixel"** définit la largeur de la bordure pour les cadres.
- L'attribut **BORDERCOLOR="couleur"** définit une couleur de bordure.

HTML et le multimédia (01)

■ HTML et le multimédia

● Les formats vidéos

- Un document HTML peut accueillir divers éléments multimédias tels que des vidéos ou des sons.
- Les vidéos au format AVI ou quicktime consomment énormément de mémoire, une seconde avec une définition de 320x240, 16 millions de couleurs et 15 images par secondes représente environ 3 méga-octets sans compression.
- Le format MPEG permet une compression efficace pour une dégradation infime par rapport aux deux autres. Le résultat est immédiatement visible non seulement au niveau de l'occupation mémoire mais aussi par voie de conséquence au niveau du temps.
- Les trois formats précités restent les plus répandus sur le World Wide Web, ainsi le langage HTML les supporte et offre les outils nécessaire à leur intégration dans une page Internet.

HTML et le multimédia (02)

■ HTML et le multimédia

● L'insertion du audio

- Pour insérer du son, on utilise la balise audio:

```
<audio src="musique.mp3"></audio>
```

- Il faut alimenter cette balise par les attributs suivants :
 - **controls** : pour ajouter les boutons « Lecture », « Pause » et la barre de défilement. Cela peut sembler indispensable, et vous vous demandez peut-être pourquoi cela n'y figure pas par défaut, mais certains sites web préfèrent créer eux-mêmes leurs propres boutons et commander la lecture avec du JavaScript.
 - **width** : pour modifier la largeur de l'outil de lecture audio.
 - **loop** : la musique sera jouée en boucle.
 - **autoplay** : la musique sera jouée dès le chargement de la page. Évitez d'en abuser, c'est en général irritant d'arriver sur un site qui joue de la musique tout seul !

HTML et le multimédia (02)

■ HTML et le multimédia

● L'insertion du audio

- **preload** : indique si la musique peut être préchargée dès le chargement de la page ou non. Cet attribut peut prendre les valeurs :
 - **auto** (par défaut) : le navigateur décide s'il doit précharger toute la musique, uniquement les métadonnées ou rien du tout.
 - **metadata** : charge uniquement les métadonnées (durée, etc.).
 - **none** : pas de pré chargement. Utile si vous ne voulez pas gaspiller de bande passante sur votre site.

HTML et le multimédia (03)

- HTML et le multimédia
 - L'insertion des vidéos

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="...">
<HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
... </HEAD>
<BODY>

<audio src="musique.mp3"></audio>

...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```

HTML et le multimédia (02)

■ HTML et le multimédia

● L'insertion du video :

- Pour insérer du son, on utilise la balise audio:

```
<video src="film.avi"></audio>
```

- On peut utiliser les mêmes attributs que la balise audio et aussi ajouter :
 - **poster** : image à afficher à la place de la vidéo tant que celle-ci n'est pas lancée
 - **height** : pour modifier la hauteur de la vidéo. e de la musique tout seul !



Les formulaires

■ Les formulaires

- La structure
 - Le formulaire permet de transmettre des informations fournies par l'utilisateur vers un serveur.
 - La commande **<FORM>** marque le début du formulaire
- Les caractéristiques de transmissions
 - La balise **<FORM>** possède deux attributs spécifiant
 - Une adresse ou le formulaire devra être envoyé ; une adresse destinatrice
 - L'attribut **ACTION="Adresse cible"** définit l'adresse destinatrice sur le site.
 - La méthode de transmission sur le réseau Internet.
 - L'attribut **METHOD="Type de transmission"** définit le type de transmission.



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les caractéristiques de transmissions

- Il y a deux méthodes d'accès au serveur http, *GET* et *POST* :

- La méthode **GET** fait en sorte que l'information passe par la variable `QUERY_STRING` pour interpréter les données.
 - Cette méthode devrait être utilisée quand l'objet de la demande est d'obtenir de l'information du serveur.
 - Elle permet de transférer une faible quantité de données, au maximum 256 caractères.
 - La méthode **POST** permet de changer ou ajouter des informations au serveur.
 - Celle-ci provoque l'envoi de fichiers complets au serveur.
 - Elle est privilégiée dans le cas d'un courrier eMail.



Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
    <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<FORM
ACTION="Adresse cible"
METHOD="Type de transmission">
...
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```



Les formulaires

■ Les formulaires

● Les attributs de FORM

- L'attribut **NAME="Nom du formulaire"** définit un nom pour le formulaire courant.
- L'attribut **TARGET="Nom du cadre"** définit le cadre destinataire qui doit afficher les résultats du formulaire.
- L'attribut **DIR="rtl/ltr"** définit une direction d'écriture.
- L'attribut **TITLE="Description"** définit une description affichée dans une bulle.

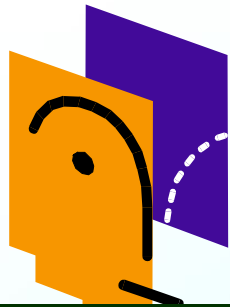


Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs d'entrée

- La commande **<INPUT>** définit un champ d'entrée.
 - L'attribut **NAME="Nom du champ d'entrée"** définit une chaîne de caractères pour le champ d'entrée.
 - L'attribut **TYPE="Type de champ"** définit le type de donnée du champ de saisie.



Les formulaires

Type de champ	Description
button	Création d'un bouton poussoir
checkbox	Création de cases à cocher
file	Création d'un bouton de sélection de fichier
hidden	Création d'un champ cachée
image	Création d'un bouton image
password	Création d'un champ autorisant la saisie de mot de passe
radio	Création de cases radios
reset	Création d'un bouton de réinitialisation
submit	Création d'un bouton de soumission
texte	Création d'un élément de saisie de texte.



Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">   <HTTP-EQUIV="Date"
        CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<INPUT          NAME="Nom du champ"          TYPE=Type de champ>
...
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs d'entrée

- Les attributs des champs d'entrée

- Attributs permettent d'apporter de nombreuses fonctionnalités améliorant l'ergonomie, la convivialité et la présentation.

- **DISABLED** permet la désactivation de l'élément.
- **READONLY** spécifie le mode lecture seule de l'élément.
- **NOTAB** exclut l'élément de l'ordre de tabulation.
- **ALIGN="Type alignement"** définit un alignement de l'élément.
- **LANG="Langue"** définit une langue pour l'élément
- **DIR="rtl/ltr"** définit une direction d'écriture.
- **TITLE="Description"** une description affichée dans une bulle.
- **VALUE="Chaîne de caractères"** définit la valeur du paramètre envoyé à l'application traitant le formulaire si



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs de saisie

- Les champs de saisie servent dans la plupart des cas à saisir des valeurs (âge, nombre quelconque, etc.) ou des mots (nom, adresse, etc.) ainsi que des mots-de-passe.
- La commande **<INPUT TYPE="text">** crée un champ de saisie d'une seule ligne.
- La commande **<INPUT TYPE="password">** crée un champ de saisie mot-de-passe.

Les formulaires

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="..." <HTTP-EQUIV="Date"
      CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<INPUT      TYPE="text"      NAME="boitetxt"      SIZE="38"
      MAXLENGTH="48"      VALUE="Champ de saisie d'une largeur de 38 pour
      un maximum de 48 caractères">
<INPUT      TYPE="password"      NAME="BteMotPass"      SIZE="30"
      MAXLENGTH="30">
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>

```



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs de saisie

- Les cases radios

- Les cases radios permettent à l'utilisateur de faire un seul choix parmi plusieurs options possibles.
- La commande **<INPUT TYPE="radio">** crée une case radio.
- L'attribut **CHECKED** sélectionne une case par défaut.

Les formulaires

```

<HTML>
<HEAD>
..
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<INPUT TYPE="radio"           NAME="CaseRadio"           VALUE="Premier item">
    Premier item
<INPUT TYPE="radio"           NAME="CaseRadio"           VALUE="Second item"> Second
    item
<INPUT TYPE="radio"           NAME="CaseRadio"           VALUE="Troisième item">
    Troisième item
<INPUT TYPE="radio"           NAME="CaseRadio"           VALUE="Quatrième item">
    Quatrième item
<INPUT TYPE="radio"           NAME="CaseRadio"           VALUE="Cinquième item">
    Cinquième item
...
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
</BODY></HTML>

```



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs de saisie
 - Les cases à cocher
 - Les cases à cocher font parties en général d'un groupe d'options dans lequel un usager peut sélectionner un ou plusieurs items contrairement aux cases radios.
 - La commande **<INPUT TYPE="checkbox">** marque la fin du formulaire.
 - L'attribut **CHECKED** sélectionne une case par défaut.



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs de saisie

- Les boutons de commande permettent après le renseignement des différents éléments d'un formulaire par un utilisateur d'envoyer vers le destinataire les informations ou encore d'annuler le processus.
- La commande `<INPUT TYPE="submit">` crée un bouton d'enregistrement.
- La commande `<INPUT TYPE="reset">` crée un bouton d'annulation.
- La commande `<INPUT TYPE="file">` crée un bouton fichier attaché.
- L'attribut `ACCEPT="Nom du bouton"` spécifie le type de fichier attaché.



Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="...">
<HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<INPUT TYPE="button" VALUE="Bouton">
<INPUT TYPE="reset" VALUE="Recommencer">
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Soumettre">
<INPUT TYPE="file" NAME="FichierAttache" ACCEPT="fichier">
...
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```

Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs de saisie
 - Les boutons images
 - Les images peuvent se substituer aux boutons de commandes standards à l'instar des hyperimages et partant d'accomplir des fonctions identiques aux boutons précités.
 - La commande **<INPUT TYPE="image">** spécifie la création d'un bouton à base d'une image.
 - L'attribut **SRC="Adresse de l'image"** permet d'affecter une image à la commande.
 - L'attribut **USEMAP="Adresse de l'image"** permet d'affecter une image en coordonnées (image-map) à la commande.
 - L'attribut **ALT="Texte"** affiche une description de l'image.

Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="..." <HTTP-EQUIV="Date"
      CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<INPUT          TYPE="image"          NAME= " SALARIE"          SRC=
      "petit_1106.jpg" ALT= " exemple de bouton image">
...
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs de saisie

- Les entrées cachées

- Les entrées cachées permettent, lors de l'envoi, de joindre au formulaire une information non visible pour l'utilisateur.
- Lorsque la balise `<INPUT>` possède le type *hidden*, elle n'accepte plus que deux attributs, en l'occurrence *NAME* et *VALUE*.
- La commande **`<INPUT TYPE="hidden">`** spécifie la création d'une entrée cachée
- L'attribut **`NAME="Nom du champ"`** permet d'affecter un nom à l'entrée cachée.
- L'attribut **`VALUE="Valeur de la variable"`** permet d'affecter une valeur à l'entrée cachée.



Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<INPUT TYPE="hidden"           NAME="EntreeCachee"           VALUE="Valeur non visible
  pour l'utilisateur">
...
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs multilignes

- Un champ multiligne permet d'entrer un texte de plusieurs lignes dans une zone de saisie.
- La commande **<TEXTAREA>** définit une zone de texte.
 - La commande **</TEXTAREA>** ferme la zone de texte.
 - L'attribut **NAME="Nom du champ"** définit un nom pour la zone de texte.
 - L'attribut **COLS="Valeur"** spécifie un nombre de caractères sur une ligne
 - L'attribut **ROWS="Valeur"** spécifie un nombre de lignes.



Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
  <META NAME="Description" CONTENT="...">
<HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
  <FORM>
    <TEXTAREA NAME="txtmulti" COLS="25" ROWS="3" WRAP="virtual"> Ceci est une boite à
      texte de 25 colonnes et 3 lignes.</TEXTAREA>

    <TEXTAREA NAME="txtmulti2" COLS="38" ROWS="5" WRAP="physical"> Ceci est une boite à
      texte de 38 colonnes et 5 lignes.</TEXTAREA>

    ...
  </FORM>

  ...
  Diverses commandes HTML

  ...
</BODY>
</HTML>
```



Les formulaires

■ Les formulaires

- Les champs multilignes

- Les attributs de TEXTAREA

- **WRAP="off/virtual/physical"** définit la présence de coupure de ligne.
 - **Off** La coupure de ligne désactivée.
 - **Physical** La coupure des lignes est activée.
 - **Virtual** La coupure des lignes est activée pour l'utilisateur mais transmise sans coupure des lignes.
- **DISABLED** permet la désactivation de la zone de texte.
- **READONLY** spécifie le mode lecture seule de l'élément.
- **TABINDEX="Valeur"** définit un ordre de tabulation.
- **ALIGN="Type d'alignement"** définit un alignement de l'élément.
- **LANG="Langue"** définit une langue pour l'élément.
- **DIR="rtl/ltr"** définit une direction d'écriture.
- **TITLE="Description"** définit une description affichée dans une bulle.



Les formulaires

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<TEXTAREA
  NAME="Nom du champ"
  COLS="Valeur"          ROWS="Valeur"
  WRAP="off/virtual/physical"
  DISABLED
  READONLY
  TABINDEX="Valeur"
  LANG="Langue"
  TITLE="Description">
```

Contenu par défaut

```
</TEXTAREA>
```

...

```
</FORM>
```

...

Diverses commandes HTML

...

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```



Les formulaires

■ Les formulaires

● Les listes de choix

- Les listes de choix sont des champs affichant une série d'items sous forme soit de liste déroulante, soit de liste simple.
- Les listes de choix peuvent autoriser la multisélection d'items.
- La commande **<SELECT>** définit une liste de choix.
 - L'attribut **NAME="Nom du champ"** spécifie un nom pour l'élément.
 - L'attribut **SIZE="Valeur"*** définit le type de liste et le nombre d'items.
 - Une valeur définie à 1 provoque une liste déroulante.
 - Une valeur supérieure à 1 provoque une liste simple.
 - L'attribut **MULTIPLE** permet de créer une liste à choix multiple.
 - L'attribut **TABINDEX="Nombre"** définit la position de la liste dans l'ordre de tabulation.
 - L'attribut **DISABLED** permet de rendre la liste inactive.



Les formulaires

■ Les formulaires

● Les listes de choix

- La commande **<OPTION>** déclare une entrée dans la liste.
 - L'attribut **VALUE="Nom de l'entrée"** définit la sélection d'un item par défaut.
 - L'attribut **SELECTED** définit la sélection d'un item par défaut.
 - L'attribut **LABEL="Chaîne de caractères"** définit un label pour l'option.

Les formulaires

```

<HTML>
<HEAD>  <TITLE>Un titre pertinent</TITLE>  </HEAD>
<BODY>
<FORM>
<TEXTAREA  NAME="Nom du champ"  COLS="Valeur"  ROWS="Valeur">      Contenu par
    défaut  </TEXTAREA>
<SELECT NAME="listderoul" SIZE="1">
<OPTION VALUE="Premier item">          Premier item  </OPTION>
<OPTION VALUE="Second item">         Second item   </OPTION>
  <OPTION VALUE="Troisième item">      Troisième item  </OPTION>
  <OPTION VALUE="Quatrième item">     Quatrième item </OPTION>
<OPTION VALUE="Cinquième item" SELECTED>  Cinquième item  </OPTION>
</SELECT>
</FORM>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>

```



Les formulaires

■ Les formulaires

➤ Les boutons

- Les boutons de commande permettent après le renseignement des différents éléments d'un formulaire par un utilisateur d'**envoyer vers son destinataire** les informations ou encore d'**annuler le processus**.
- La commande **<BUTTON>** crée un bouton poussoir.
- La commande **</BUTTON>** ferme la balise précédente.
- L'attribut **TYPE="type de bouton"** permet de définir la fonction du bouton.
- L'attribut **VALUE="Nom de la commande"** permet d'affecter une valeur au bouton.
- L'attribut **NAME="Nom du bouton"** permet de nommer la commande.

HTML et les autres langages(01)

■ HTML et les autres langages

● L'insertion d'applet Java

- Aujourd'hui par sa puissance et sa souplesse, Java®, conçu en 1990 par Sun Microsystems®, est devenu le langage incontournable pour la programmation Internet.
- Le langage Java® est capable de développer de véritables applications professionnelles gérant parfaitement toutes les techniques liées au multimédia et à l'interactivité.
- Java® se distingue, également, par sa faculté à savoir solliciter intelligemment les ressources de l'ordinateur client afin d'effectuer une partie du travail
 - donc de soulager le serveur. Autrement dit, le serveur envoie des données aux ordinateurs clients qui se chargent alors des calculs liés aux animations multimédias notamment.

HTML et les autres langages (02)

■ HTML et les autres langages

● L'insertion d'applet Java

- Un applet Java est un module externe contenant du code pré compilé qui s'exécute par l'intermédiaire du navigateur de la machine d'un client.
- Ainsi, il s'avère que le navigateur de l'utilisateur doit impérativement être capable de supporter la technologie Java®, soit de contenir les ressources propres à ce langage sans quoi, le programme sera purement et simplement ignoré par le navigateur.
- La commande **<APPLET>** insère une applet Java® dans une page HTML et la commande **</APPLET>** ferme l'applet Java.
 - L'attribut **CODE="Nom de la classe"** définit le nom de la classe du code à exécuter.
 - L'attribut **CODEBASE="Adresse du code"** spécifie l'adresse depuis laquelle le code est récupéré.



HTML et les autres langages (03)

- HTML et les autres langages
 - L'insertion d'applet Java

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="...">
<HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<APPLET CODE="Nom de la classe" CODEBASE="Adresse du code">
...
</APPLET>
...
Diverses commandes HTML
...
</BODY>
</HTML>
```

HTML et les autres langages (03)

■ HTML et les autres langages

● L'insertion d'applet Java

➤ Les attributs de APPLET

– Tous les attributs se placent au sein de la balise `<APPLET...>`.

– ATTRIBUTS DE DEMARRAGE

- L'attribut **ARCHIVE="Adresse d'archive"** spécifie une adresse d'archive où se trouve le code de la classe.
- L'attribut **MAYSCRIPT** propre à Netscape, permet à l'applet d'accéder au code javascript contenu dans ma page HTML.
- L'attribut **OBJECT="donnée"** spécifie la représentation de l'état d'exécution de l'objet.
- L'attribut **ID="nom d'identificateur"** définit pour l'applet un nom d'identificateur unique au sein de la page.
- L'attribut **DOWNLOAD="Valeur"** spécifique à Internet explorer, indique l'ordre de l'image.

HTML et les autres langages (04)

■ HTML et les autres langages

● L'insertion d'applet Java

➤ Les attributs de APPLET

– ATTRIBUTS DE TAILLE

- L'attribut **BORDER="Valeur"** définit la largeur de la bordure pour une application vidéo.
- L'attribut **HEIGHT="Valeur"** définit la hauteur de l'application.
- L'attribut **WIDTH="Valeur"** définit la largeur de l'application.
- L'attribut **BGCOLOR="Couleur"** applique une couleur d'arrière plan pour l'application.

– ATTRIBUTS D'ALIGNEMENT

- L'attribut **ALIGN="Type d'alignement"*** indique l'alignement de l'application dans la page HTML (Internet explorer).
- L'attribut **HSPACE="Valeur"** définit un espace vertical.
- L'attribut **VSPACE="Valeur"** définit un espace horizontal.

HTML et les autres langages (05)

■ HTML et les autres langages

- L'insertion d'applet Java

- Les attributs de APPLET

- ATTRIBUTS DIVERS

- L'attribut **NAME="Nom de l'instance"** détermine un nom d'instance courante de l'applet.
 - L'attribut **ALT="Texte"** spécifie un texte de remplacement en cas d'incapacité d'exécution de l'applet.
 - L'attribut **LANG="Type de langue"*** spécifie la langue utilisée.
 - L'attribut **TITLE="Description"** permet d'ajouter un commentaire.

HTML et les autres langages (06)

■ HTML et les autres langages

● L'insertion d'applet Java

➤ L'insertion par OBJECT

- Cette commande permet d'insérer dans un document HTML, des objets multimédias de différents types tels que les contrôles ActiveX® ou des modules Flash ainsi que des programmes écrits en Java®.
- La commande **<OBJECT ...>** insère un fichier multimédia et la commande **</OBJECT>** termine la commande précitée.
 - L'attribut **CLASSID="java:Nom du fichier Java"** identifie l'implémentation de l'objet, la syntaxe pouvant varier selon le type de l'objet.
 - L'attribut **CODEBASE="Adresse de chargement"** identifie l'adresse à partir duquel le code de l'objet sera chargé.
 - L'attribut **CODETYPE="Type de l'application"** définit le type de contenu associé au code.
 - L'attribut **DATA="Nom"** identifie une adresse où l'objet pourra importer les données nécessaires à son initialisation.
 - L'attribut **TYPE="Type d'application"** spécifie le type des données de l'objet.

HTML et les autres langages (07)

- HTML et les autres langages
 - L'insertion d'applet Java
 - L'insertion par OBJECT

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Un titre pertinent</TITLE>
<META NAME="Description" CONTENT="...">
  <HTTP-EQUIV="Date" CONTENT="01/01/2000">
...
</HEAD>
<BODY>
<OBJECT
  CLASSEID="java:fichier classe"
  CODETYPE="application/java"
  TYPE="Type d'application"
  CODEBASE="Adresse de chargement"
  DATA="Nom">
..
</OBJECT>
...
Diverses commandes HTML
... </BODY>
```