



Les formulaires - Fieldset et Iframe

Résumé de cours :

Toute page HTML peut être enrichie de formulaires interactifs, qui invitent les visiteurs à renseigner des informations : saisir du texte, sélectionner des options, valider avec un bouton...

Nous arrivons cependant aux limites du langage HTML car il faut ensuite pouvoir analyser les informations que le visiteur a saisies et cela ne peut se faire en langage HTML. Comme nous le verrons dans les prochains chapitres, le traitement des résultats doit s'effectuer dans un autre langage.

Les éléments de formulaire :

Le HTML met à notre disposition une série d'éléments qui vont nous permettre de définir le formulaire en soi, de créer des zones de saisie de texte courtes ou longues, de proposer des zones d'options à nos utilisateurs, etc.

Élément	Définition
form	Définit un formulaire
input	Définit un champ de données pour l'utilisateur
label	Définit une légende pour un élément input
textarea	Définit un champ de texte long
select	Définit une liste de choix
option	Définit une option dans une liste
fieldset	Permet de regrouper les éléments d'un formulaire en différentes parties
legend	Ajoute une légende à un élément fieldset
iframe	Permet d'obtenir une page HTML intégrée dans la page courante

Exercice n° 1 : Formulaires et fieldset

1. En utilisant l'outil de développement Netbeans, créez un nouveau projet **HTML5Application** nommé **td1Ex1**. Créez également un fichier style **formExo1.css**.

2. Donnez le code HTML et la feuille de style permettant d'avoir le formulaire ci-dessous.

Formulaire d'inscription

Civilités

Nom

Prénom

Ville

Email

Site

Sexe: ☐ Masculin
☐ Féminin
☐ Je ne souhaite pas le dire

Photo Aucun fichier sélectionné.

Savoirs

Système d'exploitation

Langages de programmation

☐ JAVA
☐ C
☐ PHP
☐ Autre

Paramètres de connexion

Login

Mot de passe

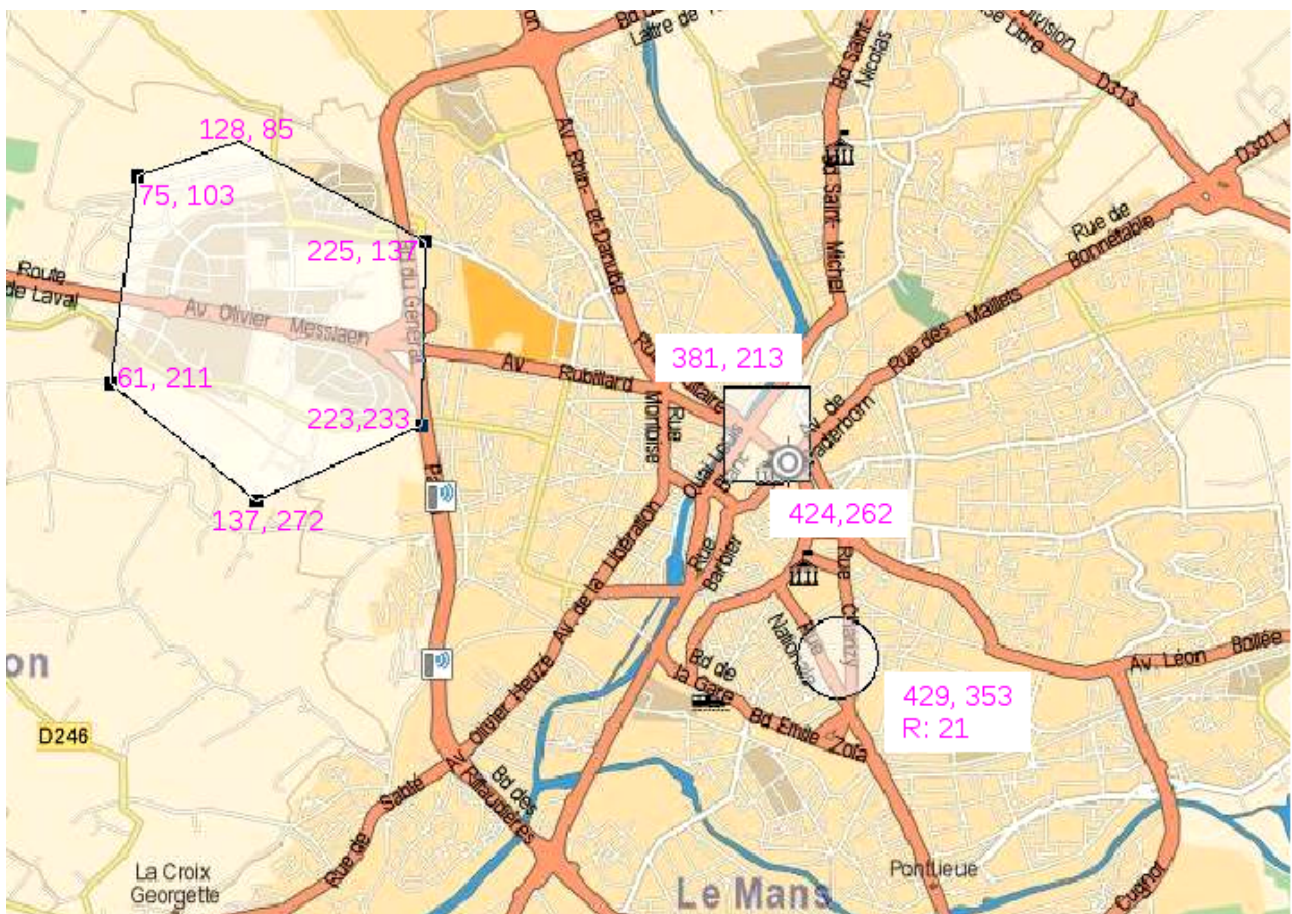
Confirmation du mot de passe

Exercice n°2 : Map cliquable

1. Créez un nouveau projet **HTML5Application** nommé **td1Ex2**. Après avoir décompressé le dossier **imagesPourMap**, insérer le dossier dans votre projet NetBeans.

2. Donnez le code HTML de la page permettant d'utiliser l'image cliquable **mapPrincipale.jpg** de telle sorte qu'en cliquant dans :

- la zone polygonale, une page contenant l'image "mapUniversite.jpg" s'ouvre sur la même page.
- la zone rectangulaire, une page contenant l'image "mapPlaceRepublique.jpg" s'ouvre sur la même page.
- la zone circulaire, une page contenant l'image "mapLycee.jpg" s'ouvre sur la même page.



Exercice n°3 : Map cliquable et iframe

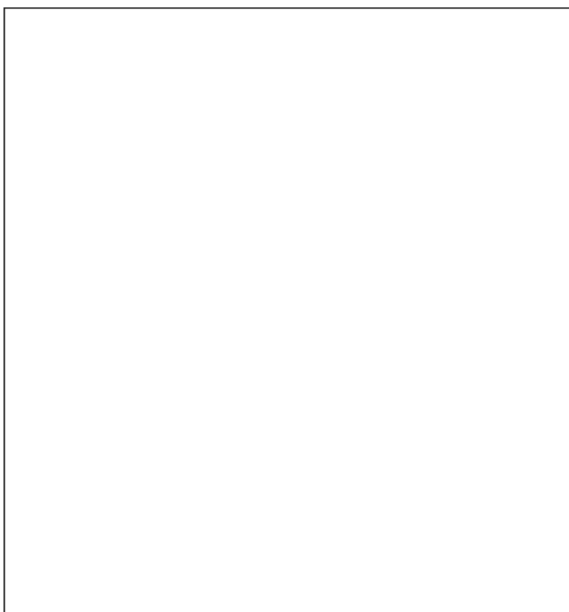
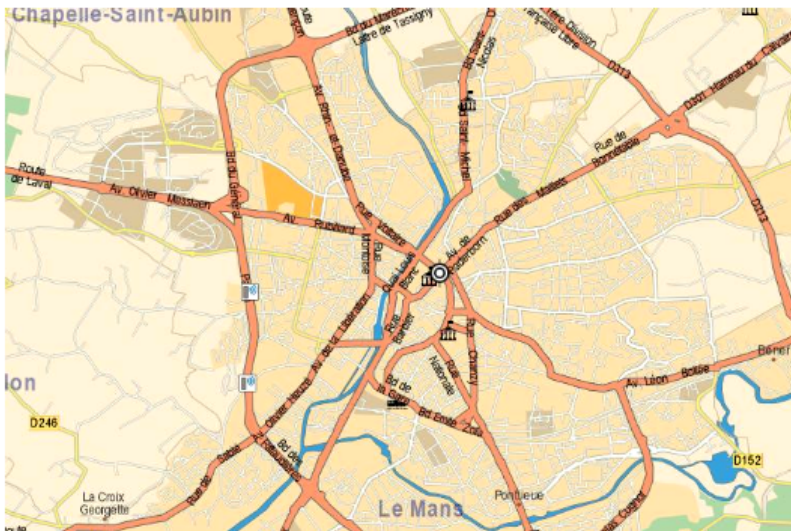
1. Créez un nouveau projet **HTML5Application** nommé **td1Ex3**. Insérer à nouveau le dossier **imagesPourMap** dans votre projet NetBeans. Créez également la feuille de style **mapExo3.css**

2. Donnez le code HTML de la **page** permettant maintenant d'utiliser l'image cliquable **mapPrincipale.jpg** de telle sorte qu'en cliquant dans :

- la zone polygonale, une page contenant l'image "mapUniversite.jpg" s'ouvre dans la frame en bas à gauche.
- la zone rectangulaire, une page contenant l'image "mapPlaceRepublique.jpg" s'ouvre dans la frame en bas à droite.
- la zone circulaire, une page contenant l'image "mapLycee.jpg" s'ouvre dans la frame à droite.

Plan de la ville du Mans

Cliquez sur une des 3 zones du plan



Exercice n°4 : Calculatrice

1. Créez un nouveau projet **HTML5Application** nommé **td1Ex4**. Créez également la feuille de style **styleCalculatrice.css**.
2. Donnez le code de la page HTML et du fichier CSS permettant d'avoir le visuel suivant :

