

Cours JavaScript : Les formulaires



4.3 étoiles sur 5 a partir de 3 votes. ★★★★★

Votez ce document:



Les formulaires, le langage JavaScript

Walid Belkhir

Université de Provence

?belkhir/

1 Les formulaires en HTML

2 Le langage JavaScript

Le noyau du JavaScript

Les classes prédéfinis

Les événements

Inter-activité avec l'utilisateur en proposant des zones de dialogue

Selon le choix de l'utilisateur, un traitement est associé aux zones de dialogue :

au niveau client avec JavaScript, ... au niveau du serveur avec PHP, ...

Exemple de formulaire : champs texte, cases à cocher, ...

Les différents champs de saisie sont décrites à l'aide des balises HTML

Chaque zone est identifiée par un nom auquel sera associée une valeur (par l'utilisateur)

A chaque zone de saisie peut être associé un traitement au niveau clients à l'aide d'un événement JavaScript

Quand le formulaire est soumis, les couples (nom/valeur) de toutes les zones sont transmis dans la requête HTTP au serveur

Trois catégories :

input : champs de saisie de texte et divers types de boutons :

type="text" : zone de texte type="password" : zone de texte caché type="checkbox" : cases à cocher

type="radio" : minimum 2, un seul sélectionnable type="submit" : bouton de soumission du formulaire

type="reset" : bouton de remise à zéro des champs type="hidden" : bouton caché

select : menus déroulant, listes à ascenseurs size="1" : un seul élément sélectionnable size="n", $n > 1$:

liste à choix multiples

textarea : zone de saisie d'un texte long.

<FORM> ... </FORM>

Les champs (de type input, select et textarea) ne seront visible que s'ils sont à l'intérieur d'une balise <FORM>

Attributs : METHOD, NAME, ACTION, TARGET

METHOD : valeurs GET ou POST qui indiquent la façon dont les données sont transmises au programme. ACTION : URL du programme qui sera exécuté quand l'utilisateur clique sur un bouton de soumission

NAME : identifiant pour distinguer les différents formulaires TARGET : cible dans laquelle la réponse du programme sera affichée

Propriétés de l'objet FORM action : accès à l'attribut ACTION

<FORM name="f1" action="/bin/prog1">...</FORM> <SCRIPT>document.f1.action="/bin/prog2"</SCRIPT> method : accès à l'attribut METHOD target : accès à l'attribut TARGET enctype : type d'encodage des données transmises vers le serveur avec la méthode POST elements : accès aux objets du formulaire *elements.length* : nombre d'objets du formulaire *elements[n].name* : nom du $n^{\text{ième}}$ + 1 objet du formulaire *elements[n].value* : valeur du $n^{\text{ième}}$ + 1 objet du formulaire Méthode de l'objet FORM : submit() :

=? déclenche l'envoi du formulaire comme si l'utilisateur avait appuyé sur un bouton de soumission

<SCRIPT> document.f1.submit()</SCRIPT>

Événement JS associé à l'objet FORM : onSubmit() permet l'exécution de code JS avant l'envoi du formulaire : <FORM name="f1" method="post" action="/bin/prog1" target=" blank" onSubmit=" ma methode(this)" >

<INPUT type="TEXT">

Attributs : NAME, VALUE, SIZE, MAXLENGTH :

SIZE : taille d'affichage de la zone (en caractères)

MAXLENGTH : taille de remplissage de la zone (en caractère)

< INPUT TYPE="TEXT" NAME="nom"

VALUE="entrer votre nom ici..." SIZE="20" MAXLENGTH="50">

Propriétés :

name, value, defaultValue, type, form (le nom du formulaire qui contient l'élément INPUT)

Méthodes :

focus(), blur(), select()

Événements :

onBlur, onChange, onFocus, onSelect

Attribut : NAME, VALUE, SIZE, MAXLENGTH

<INPUT type="PASSWORD" NAME="pass" VALUE="entrer votre passwd ici" SIZE="8">

Propriétés :

name, value, defaultValue, type, form

Méthodes : focus(), blur(), select()

Pas d'événement associé

<INPUT type="CHECKBOX" NAME="cours" VALUE="1" CHECKED> OW :

<INPUT type="CHECKBOX" NAME="cours" VALUE="2"

CHECKED> HTML

<INPUT type="CHECKBOX" NAME="cours" VALUE="4"> JS

Propriétés : name, value, type, form, checked Méthode :

document.f1.cours[1].click() : coche/ décoche la case OW Événement :

onClick : quand l'utilisateur coche la case

Choix d'une et une seule option parmi n

```
<INPUT type="RADIO" NAME="cours" VALUE="1" > OW
```

```
<INPUT type="RADIO" NAME="cours" VALUE="3" CHECKED> HTML
```

```
<INPUT type="RADIO" NAME="cours" VALUE="4" > JS
```

name, value, type, form, checked, index (le rang du bouton sélectionné), length

Méthode

document.f1.cours[2].click() : sélectionne la case JS

Evénement :

onClick : quand l'utilisateur coche la case

```
<INPUT type="SUBMIT" NAME="su" VALUE="login"> <INPUT type="SUBMIT" NAME="su" VALUE="logout">
```

Propriétés :

name, value, type, form

Méthode :

click(), soumet le formulaire

Evénement :

onClick

Propriétés :

name, value, type, form

Méthode :

click() : simule un click de l'utilisateur

Evénement : onClick()

<SELECT> et <OPTION>

Attributs de <SELECT> : NAME, SIZE, MULTIPLE

SIZE : taille de la liste (nbr d'éléments)

MULTIPLE : autorise la sélection multiple si $SIZE > 1$

Attributs de <OPTION> : VALUE, SELECTED

```
<SELECT NAME="pop">
```

```
<OPTION VALUE="v1"> a </OPTION>
```

```
<OPTION VALUE="v2" SELECTED> b </OPTION>
```

```
<OPTION VALUE="v3"> c </OPTION>
```

```
</SELECT>
```

document.f1.pop.selectedIndex = 2; // Sélectionne l'option "b"

```
<SELECT NAME="mul" size="3" MULTIPLE> <OPTION> <OPTION VALUE="v1"> x </OPTION>
<OPTION VALUE="v2" SELECTED> y </OPTION>
<OPTION VALUE="v3"> z </OPTION>
</SELECT>
```

Propriétés d'un objet <SELECT>

name, type (*select/select-one/select-multiple*), form, length selectedIndex : rang de l'option sélectionnée (dans le cas d'une liste multiple, rang de la première option sélectionnée)

Méthodes d'un objet <SELECT> : focus(), blur()

Propriétés relative aux options defaultSelected, selected, text, value .options[2].text : vaut z on peut modifier, ajouter, supprimer des items de la liste <TEXTAREA NAME="t1" ROWS="3" COLS="44">

Entrer vos notes ici

1 Les formulaires en HTML

2 Le langage JavaScript

Le noyau du JavaScript

Les classes prédéfinis

Les événements

JavaScript permet d'effectuer des calculs (comme n'importe quel autre langage) de programmer des actions en fonction des événements ex. si la zone de texte contient une adresse mail *valide* alors l'enregistrer dans un fichiers sinon afficher un message d'erreur

Que peut-on faire avec JavaScript?

petites applications : calculettes, éditions de texte, jeu, ... aspect graphiques : modification d'images, gestion de fenêtres, modification locale de la page HTML, ...

test de validité des données saisies dans les formulaires : vérifier si une zone de saisie a le bon format, ...

Au niveau du langage, il y a

le noyau JavaScript : opérateurs de base, objets prédéfinis, structures, ... un ensemble d'objets associés au navigateur :

fenêtres (objet *window*) documents (objet *document*), images, ...

JavaScript n'est pas Java

Insertion de code JavaScript dans un document HTML

3 méthodes :

1 utilisation de la balise <script>...</script>

déclaration de fonction dans l'en-tête entre

<head>...</head> appel de fonction ou exécution d'une commande JavaScript dans <body>...</body>

insertion d'un fichier JavaScript externe 2 utilisation d'une URL :

une URL peut être une exécution de fonction JavaScript (entre

<a>... ou <form>...</form>)

3 utilisation des attributs de balises qui gèrent les événements utilisateur :

<BALISE onEvenement="code JavaScript">

<HTML><HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT"> fonction fermer() { window.close();}

</SCRIPT>

</HEAD><BODY>

<SCRIPT LANGUAGE="JAVASCRIPT">

document.write("pour fermer la fenetre");

<SCRIPT>

<a href="javascript :fermer();" cliquer ici

 ou passer la souris sur

<a href="" onMouseOver="fermer();" ce lien

</BODY></BODY>

Permet l'exécution de code par le navigateur

Syntaxe :

<SCRIPT LANGUAGE="nom" SRC="URL"> ... </SCRIPT> Attribut LANGUAGE :

"JavaScript" par défaut

Attribut SRC pour charger du code présent dans un autre fichier

Ceux du langage C :

arithmétiques : +, -, *, % incrémentation (pré/post indexée) : ++i, i++ logique : && (et), || (ou), ! (non)

comparaison : ==, !=, <=, ... concaténation de chaînes : + affectation : variable=valeur

NB. + peut être un opérateur d'addition ou de concaténation selon le type des opérandes.

Déclaration de variables :

optionnelle mais conseillée avec var

le type n'est pas précisé lors de la déclaration Utilisation d'une variable globale d'un autre document :

window.parent.NomVar Types :

Number : -2.4E-90

Boolean : true, false

String : "chaîne" ou 'chaîne'

Conditionnelle :

if (condition) {Suite Instructions;} [else {Suite Instructions;}]

if (condition) {Suite Instructions;} [else {Suite Instructions;}]

Articles similaires

[Exercice HTML: Réalisation d'un Formulaire de QCM](#)

[Exercice HTML: Formulaire Html avec Fonction Javascript](#)

[Cours de soutien scolaire bénévole - Informations et conseils](#)

[Cours particuliers : une nouvelle école informelle ?](#)

[Quel logiciel de gestion du planning de cours choisir ?](#)

[Offre d'emploi: Web designer en Freelance](#)

Documents similaires

Document JavaScript

**Cours HTML : Les
Formulaires**

**Cours web avancé sur
les formulaires en
HTML**

**Introduction à
Javascript cours**

**Cours PHP : les
Formulaires**

**Cours détaillé en
JavaScript**

[Contactez-nous](#)

[A propos de nous](#)

[On recrute](#)

[Rechercher dans le site](#)

[Politique de confidentialité](#)

[Droit d'auteur/Copyright](#)

[Plan du site](#)

