

# Les formulaires – Fieldset et Iframe

## Résumé de cours :

Tout site 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 saisies par le visiteur et cela ne peut se faire en langage HTML. Comme nous le verrons dans les prochains chapitres, le traitement des résultats devront 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
<b>form</b>	Définit un formulaire
<b>input</b>	Définit un champ de données pour l'utilisateur
<b>label</b>	Définit une légende pour un élément input
<b>textarea</b>	Définit un champ de texte long
<b>select</b>	Définit une liste de choix
<b>option</b>	Définit une option dans une liste
<b>fieldset</b>	Permet de regrouper les éléments d'un formulaire en différentes parties
<b>legend</b>	Ajoute une légende à un élément fieldset
<b>iframe</b>	Permet d'obtenir une page HTML intégrée dans la page courante

La balise **<input>** peut se présenter de différentes manières en fonction de son attribut type :

- `<input type="button">`
- `<input type="checkbox">`
- `<input type="color">`
- `<input type="date">`
- `<input type="datetime-local">`
- `<input type="email">`
- `<input type="file">`
- `<input type="hidden">`
- `<input type="image">`
- `<input type="month">`
- `<input type="password">`
- `<input type="radio">`
- `<input type="range">`
- `<input type="reset">`
- `<input type="search">`
- `<input type="submit">`
- `<input type="tel">`
- `<input type="text">`
- `<input type="time">`
- `<input type="url">`
- `<input type="week">`

Différents attributs complètes la balise **input** :

- autocomplete
- autofocus
- form
- formaction
- formenctype
- formmethod
- formnovalidate
- formtarget
- height and width
- list
- min and max
- multiple
- pattern (regexp)
- placeholder
- required
- step

## Exercice n° 1 : Formulaires et fieldset

1. En utilisant l'outil de développement **Netbeans**, créez un nouveau projet **HTML5/JS Application** 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	Savoirs
<p>Nom <input type="text"/></p> <p>Prénom <input type="text"/></p> <p>Ville <input type="text" value="Autre"/></p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Site <input type="text"/></p> <p>Sexe: <input type="radio"/> Masculin <input type="radio"/> Féminin <input type="radio"/> Je ne souhaite pas le dire</p> <p>Photo <input type="button" value="Parcourir..."/> Aucun fichier sélectionné.</p>	<p>Système d'exploitation <input type="button" value="Sélectionnez un SE"/> <input type="button" value="Version"/></p> <p>Langages de programmation</p> <p><input type="checkbox"/> JAVA</p> <p><input type="checkbox"/> C</p> <p><input type="checkbox"/> PHP</p> <p><input type="checkbox"/> Autre</p>

Paramètres de connexion

Login	<input type="text"/>
Mot de passe	<input type="text"/>
Confirmation du mot de passe	<input type="text"/>



## Exercice n°3 : Map cliquable et iframe

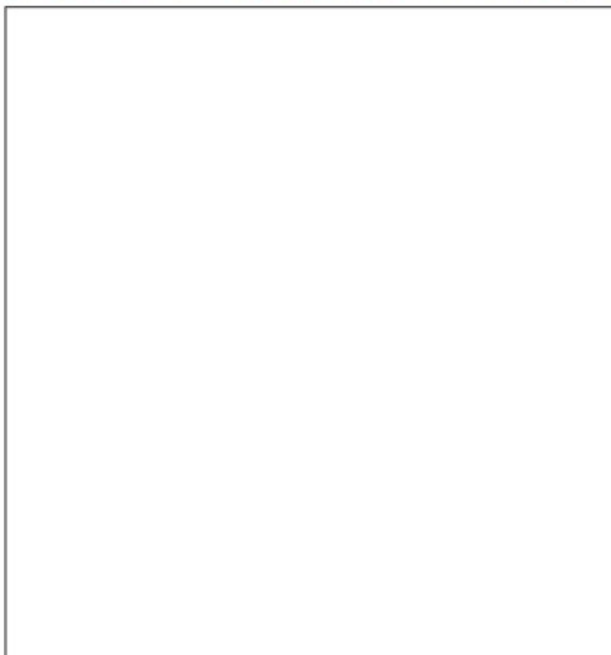
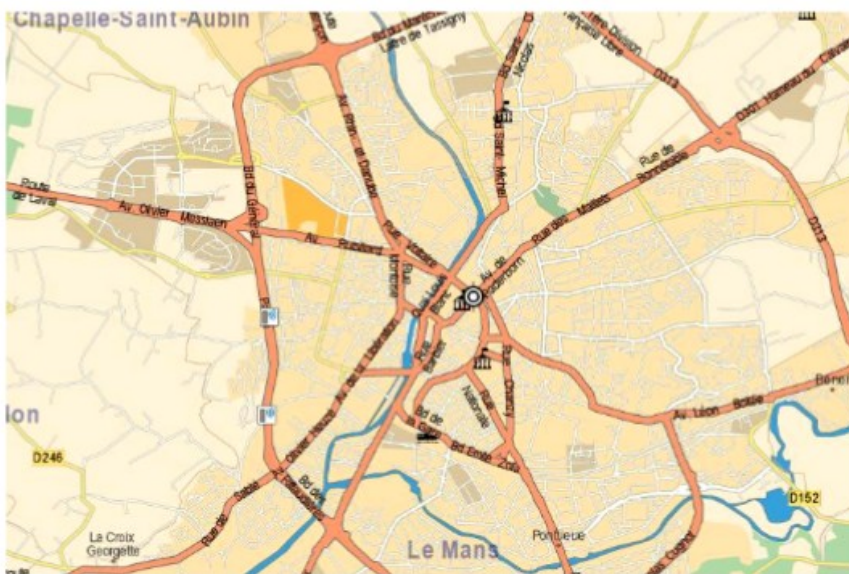
Créez un nouveau projet **HTML5/JS Application** nommé **td1Ex3**. Insérer à nouveau le dossier **imagesPourMap** dans votre projet **NetBeans**. Créez également la feuille de style **mapExo3.css**

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 **HTML5/JS Application** 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 :

