API HTML 5 ET CSS 3

SAMUEL BOUCHET

Freelance - JavaScript developer and architect

@Lythom



LE PLAN

- le web version html 5
- structure des pages html 5
- webforms2
- multimedia et graphisme
- communications
- webworkers
- fichiers et ressources locales
- device api
- css3
- responsive design

- Beaucoup de choses
- Objectif: bien tout comprendre mais pas forcément mémoriser. Ce support permettra de retrouver les infos.

LE WEB VERSION HTML 5

DÉFINITION ET LIMITES DE HTML 5

- Successeur de HTML 4
- Spécification d'un ensemble de fonctionnalité et de comportements attendus
- Chaque fonctionnalité => support navigateur différent
- Concerne surtout l'API JavaScript
- Concerne aussi l'accessibilité et l'interactivité

SUPPORT DES NAVIGATEURS

https://caniuse.com/

COMPATIBILITÉ: MODERNIZR

Détecte le support d'une fonctionnalité par le navigateur

https://modernizr.com/

- Modernizer
 - Au moment d'afficher la page chez l'utilisateur, répond à la question : Le navigateur supporte t'il la fonctionnalité X ?
 - Pivot de l'amélioration progressive (progressive enhancement)
 - Plus fin que la détection de user-agent navigateur

COMPATIBILITÉ: POLYFILLS

Ajoute en JavaScript une fonctionnalité native qu'un navigateur n'implémente pas

COMPATIBILITÉ: BABELJS

Permet de faire fonctionner une version récente de javascript (ES6) sur un navigateur qui ne le supporte.

https://babeljs.io/

IMPACT SUR LES ARCHITECTURES WEB

- + de fonctionnalités
- Donc des applications web + riches
- Donc des architectures + complèxes

Quelques mots clés:

- Bibliothèque (*Library*) : A utiliser en l'état
- Framework : Impose une manière de faire
- Boilerplate: Squelette d'application pré construit
- Generators: initialise une appli sur mesure

Architecture logiciel n'est pas l'objet de la formation, on va rester sur les fonctionnalités individuelles et garder l'architecture la plus simple possible.

HTML 5 POUR LES MOBILES

https://caniuse.com/

Les smartphones se sont développés au moment de HTML 5 : Très bon support globalement

Popularité des applications webview (ex: cordova)

Popularité des Progressive Web Applications (PWA)

- le principe d'une application webview est d'encapsuler une page web dans une application mobile.
- PWA uniquement sous Android pour le moment (bientôt Microsoft) et qui permet d'installer une application web offline.

STRUCTURE DES PAGES HTML 5

clic droit -> afficher la source

- Doctype <!doctype html>
- Balises sémantiques < section > < / section >
- Microformats

- pas de comparatif avec avant car peu d'intérêt de voir ce qu'on ne pouvait pas faire.
- Doctype pour indiquer au navigateur qu'on est en html5
- Balises sémantiques et microformats pour permettre une meilleur accessibilités (outils de retranscription vocaux ou brail, robots, référencement)

WEBFORMS2

NOUVEAUX CHAMPS DE SAISIE

<input name="myinput" type="choisir_ci-dessous" />

- Hidden state (type=hidden)
- Text (type=text) state and Search state (type=search)
- Telephone state (type=tel)
- URL state (type=url)
- E-mail state (type=email)
- Password state (type=password)
- Date state (type=date)
- Month state (type=month)
- Week state (type=week)
- Time state (type=time)

- Local Date and Time state (type=datetime-local)
- Number state (type=number)
- Range state (type=range)
- Color state (type=color)
- Checkbox state (type=checkbox)
- Radio Button state (type=radio)
- File Upload state (type=file)
- Submit Button state (type=submit)
- Image Button state (type=image)
- Reset Button state (type=reset)
- Button state (type=button)

- intéressant de choisir précisément celui au plus près de la donnée pour faciliter l'utilisation: accessibilité, facilité.
- Référence : https://www.w3.org/TR/html5/sec-forms.html#sec-states-of-the-type-attribute

SLIDERS

https://caniuse.com/#search=sliders (94.5%)

<input type="range" min="0" max="100" step="10" name="range" />

DATALIST

https://caniuse.com/#search=datalist (72.29%)

P "datalist polyfill" ou bibliothèque spécifique

- Liste de suggestions pour assister la saisie
- Autocompletion sans JavaScript
- Inidicateur visuels

Polyfill à tester! Fonctionnalité encore mal couverte: mettre en place le cas d'utilisation et tester sur toutes les cibles. Alternativement choisir une solution en JavaScript qui fournira un service équivalent.

PLACEHOLDER

https://caniuse.com/#search=placeholder (97.7%)

Saisir une valeur

EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

Exemple 1:

```
const dateRegexp = /[0-9]{2}-[0-9]{2}-[0-9]{4}/gi
document.getElementById('regexpDate').innerHTML = 'test de dates:' + '<br/>document.getElementById('regexpDate').innerHTML += '20/10/1987'.match(dateRegexp)
document.getElementById('regexpDate').innerHTML += '20-10-1987'.match(dateRegexp)
```

Tester

EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

Exemple 2:

Tester

EXPRESSIONS RÉGULIÈRES

Impossible de penser à tous les cas du premier coup :

P regexp date_fr

VALIDATION AUTOMATIQUE

Avec un pattern

Saisir une valeur

Valider

Pas de visuel pour indiquer le champ en erreur sur tous les navigateur. Utiliser les sélecteurs de style :valid et :invalid

VALIDATION AUTOMATIQUE

Avec un required

Saisir une valeur

Valider

Valider par le code (voir slide suivante)

Pas de changement visuel a priori, indication visuelle "required" (souvent asterisque + message) à faire en html.

VALIDATION DANS LE CODE

Par exemple en forçant une valeur de la datalist

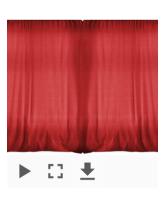
```
function formIsValid() {
  const value = document.validate2.val.value
  const list = document.getElementById('valuelist3').options
  if (value === 'secret') return true
  for(var i = 0; i < list.length; i++) {
    if (list.item(i).value === value) return true
  }
  return false;
}</pre>
```

Chercher dans la doc de l'api pour connaitre la structure des données, ici : https://www.w3schools.com/jsref/coll_datalist_options.asp

MULTIMEDIA ET GRAPHISME

VIDÉO

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/Vic



AUDIO

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/auc

```
<audio src="http://developer.mozilla.org/@api/deki/files/2926/=AudioTest_(1).ogg'
autoplay>
   Votre navigateur ne supporte pas l'élément <code>audio</code>.
</audio>
```

CANVAS

<canvas id='canvas1' width='480' height='320'> Canvas not supported/canvas>

```
const c = document.getElementById('canvas1');
const ctx = c.getContext('2d');
let x = 100, y = 160, i = 0;
ctx.fillStyle = 'lightgrey'; ctx.fillRect(0, 0, 480, 320);
// axis
ctx.beginPath();ctx.strokeStyle='red';
ctx.moveTo(0,y);ctx.lineTo(480,y);ctx.stroke();
ctx.moveTo(x,0);ctx.lineTo(x,320);ctx.stroke();
// draw function
ctx.beginPath();ctx.moveTo(x,y + Math.sin(0) * 100);
setInterval(function() {
   i++;
   ctx.lineTo(x + i, y + Math.sin(i/50) * 100);
   ctx.strokeStyle='black';ctx.stroke();
}, 1000/60)
```

Dessiner!

SVG

```
<svg width="480" height="320">
    <rect width="480" height="320" style="fill:lightgrey;" />
    <rect x="100" y="0" width="1" height="320" style="fill:red;" />
    <rect x="0" y="160" width="480" height="1" style="fill:red;" />
    <path id="svgpath" d="M 100 160 L 101 162 L 102 164 L 103 166 L 104 168 L 105 3</pre>
</svg>
```



WEBGL

<canvas id='canvas' width='480' height='320'> Canvas not supported

```
const c = document.getElementById('canvas2');
const gl = c.getContext('webgl');
// instructions opengl a partir d'ici
// c'est trop long pour une slide
```

Dessiner!

Speaker notes

Canvas avancé pour utiliser la puissance de la carte graphique.

COMMUNICATIONS

RÉSEAU

Architecture client / serveur

HTTP = protocole de transfert

format du message HTTP = headers + payload

headers = request [+ response] + métadonnées

JSON

Format d'échange privilégié sur le web aujourd'hui compatible avec l'objet JavaScript Autres formats similaires : xml, yaml, formats binaires

XHR2

Ne pas utiliser XHR2!

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Fetch_API + polyfills si besoin (https://github.com/github/fetch)

```
fetch('/users.json')
   .then(function(response) {
     return response.json()
   }).then(function(json) {
      console.log('parsed json', json)
   }).catch(function(ex) {
      console.log('parsing failed', ex)
   })
```

Speaker notes

Les Polyfills s'appuiront sur xhr2 de façon transparent pour vous.

FETCH TYPICAL USE

```
function checkStatus(response) {
 if (response.status >= 200 && response.status < 300) {</pre>
   return response
  } else {
   var error = new Error(response.statusText)
   error.response = response
   throw error
function parseJSON(response) {
 return response.json()
fetch('/users')
  .then(checkStatus)
  .then(parseJSON)
  .then(function(data) {
   console.log('request succeeded with JSON response', data)
 }).catch(function(error) {
   console.log('request failed', error)
```

CORS (CROSS-ORIGIN RESOURCE SHARING)

Système de sécurité implémenté par les navigateurs

Empêche par défaut les requêtes cross-sites (En anglais *cross-domain*)

Se configure au niveau du serveur web, les informations sont transmises à travers les headers http

```
Access-Control-Allow-Origin: http://foo.example
Access-Control-Allow-Methods: POST, GET, OPTIONS
```

Access-Control-Allow-Headers: X-PINGOTHER

Access-Control-Max-Age: 1728000

https://developer.mozilla.org/fr/docs/HTTP/Access_control_CC

Speaker notes

Laissez les développeurs expérimentés vous expliquer.

MESSAGING

https://html.spec.whatwg.org/multipage/web-messaging.html#crossDocumentMessages

Speaker notes

Je n'en ai jamais eu l'usage, permet de transmettre des messages entre plus pages de domaines différents. Plus souvent fetch + politique CORS sont utilisés pour communiquer.

WEBSOCKET

Ouverture d'un socket réseau direct entre un serveur et un client. socket = adresse IP + port

Nécessite un serveur websocket dédié, application différente du serveur http

Utiliser des bibliothèques plutôt que l'API native,

https://socket.io/

WebRTC est une autre API qui met l'accent sur les performances du streaming, plus complexe

Speaker notes

la plupart du temps le même serveur fait à la fois HTTP et Websocket, parfois même au sein du même programme serveur, mais il s'agit bien de 2 mécaniques complètement différentes pour communiquer entre client et serveur.

WEBWORKERS

MODÈLE MONO-THREAD

- JavaScript est mono-threadé
- L'asynchrone est simplement décalé dans la file d'exécution
- Le système d'événements permet à l'environnement (navigateur, système d'exploitation) de notifier d'une changement
- Système d'événement est la force des performances de JavaScript

WORKERS

Agents qui exécutent du code Asynchrone

SHARED

- type spécifique de worker qui peut être accédé à partir de plusieurs contextes de navigation, tels que plusieurs fenêtres iframes ou même workers
- Utile pour synchroniser des données par exemple
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/SharedWork

FICHIERS ET RESSOURCES LOCALES

LOCALSTORAGE ET SESSIONSTORAGE

- https://caniuse.com/#search=web%20storage (95.31%)
- Stocker des données dans le navigateur
- localStorage persiste, peut être vidé manuellement
- sessionStorage vidé à la fin de la session

```
localStorage.setItem("username", "John");
alert( "username = " + localStorage.getItem("username"));
```

~ 10Mo de capacité

APPLICATION CACHE SERVICE WORKERS

https://caniuse.com/#search=Service%20Workers (73.67%) https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Service_Worker_API/Using_Service

- Stocke des fichiers en cache
- Permet de rendre l'entièreté de votre site disponible une fois déconnecté du réseau

Speaker notes

Les Services Workers ne sont pas trivial à utiliser mais pas non plus excessivement complèxes. Avancer étape par étape.

Capacité dépends des navigateur et du disque dur de l'utilisateur, en théorie beaucoup (> 100 Mo partagés)

INDEXEDDB

https://caniuse.com/#search=indexedDB (93.98%)

Stocker des données dans une base de données objets sur le navigateur du client

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/API_IndexedDE

Capacité dépends des navigateur et du disque dur de l'utilisateur, en théorie beaucoup (> 100 Mo partagés)

FILE API

https://caniuse.com/#search=file%20API (94.62%)

Manipuler des fichiers sélectionnés par l'utilisateur côté client

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/File/Using_files_from_web_applic

Plusieurs cas d'utilisation (téléchargement, affichage des images, modification avec envoi)

DEVICE API

GÉOLOCALISATION

https://caniuse.com/#search=Geolocation (95.01%)

Connaitre la position de l'utilisateur

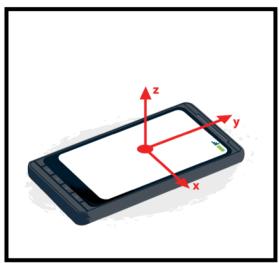
```
if ("geolocation" in navigator) {
    /* géolocalisation possible */
    navigator.geolocation.getCurrentPosition(function(position) {
        do_something(position.coords.latitude, position.coords.longitude);
    })
} else {
    alert("Le service de géolocalisation n'est pas disponible sur votre ordinateur.")}
```

ORIENTATION

https://caniuse.com/#search=Orientation (91.8%)

Connaitre l'orientation du téléphone

```
window.addEventListener('deviceorientation', handleOrientation);
function handleOrientation(event) {
    // true pour un référentiel terrestre
    // false pour un référentiel arbitraire
    const absolute = event.absolute;
    // inclinaison autour de l"axe Z
    const alpha = event.alpha;
    // inclinaison autour de l"axe X
    const beta = event.beta;
    // inclinaison autour de l"axe Y
    const gamma = event.gamma;
}
```



Source: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Guide/Events/Orientation_and_motion_data_explained

BATTERIE

https://caniuse.com/#search=battery (69.15%)

Connaitre l'état de charge du périphérique. Support en baisse pour confidentialité.

```
const battery = navigator.battery || navigator.mozBattery || navigator.webkitBatt
function updateBatteryStatus() {
  console.log("Batterie chargée à : " + battery.level * 100 + " %");
  if (battery.charging) { console.log("Chargement de la batterie"); }
}
battery.addEventListener("chargingchange", updateBatteryStatus);
battery.addEventListener("levelchange", updateBatteryStatus);
updateBatteryStatus();
```

Source: https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/API/Battery_status_API

CAMÉRA ET MICRO

https://caniuse.com/#search=getUserMedia (84.56%)

Obtenir un flux de données du micro ou de la webcam.

Nombreux changement d'API, utilisation d'un Shim ou d'un polyfill recommandé.

Shim getUserMedia

CSS3

FONTS

Problématique très complèxe

SANS WEBFONT

- Dépendant du système => http://fontfamily.io/
- Utiliser une font stack

P css font stack

• Peu de choix, pas de fantaisie

FONTS

Problématique très complèxe

AVEC WEBFONT

- Problèmatique de performance
 - FOUT (Flash Of Unstyled Text)
 - FOIT (Flash Of Invisible Text)
 - FOFT (Flash Of Faux Text)
 - https://www.zachleat.com/web/comprehensive-webfonts
 - https://www.zachleat.com/web/recipes/
- Problèmatiques de fidélité du rendu
 - https://blog.clever-age.com/fr/2012/08/29/optimiser-le-rendu-de-font-face/

Speaker notes

Si possible confier le sujet à un web developer expérimenté. Sinon suivre une méthode éprouvée.

FONTS

Approche naïve

```
@font-face {
    font-family: 'League Gothic';
    src: url('league-gothic.eot');
    src: url('league-gothic.eot?#iefix') format('embedded-opentype'),
        url('league-gothic.woff') format('woff'),
        url('league-gothic.ttf') format('truetype');
}
```

Je suis en League Gothic!

```
<span style="font-family: 'League Gothic'">Je suis en League Gothic !</span>
```

SÉLECTEURS CSS 3

https://caniuse.com/#search=CSS3%20selectors (98.16%)

sélecteurs CSS utilisés également dans les biblitohèque de requêtage du DOM

p css selecteur <motif>

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/S%C3%A9lecteurs_CSS

SÉLECTEURS CSS 3

- [foo^="bar"] (attribute start with)
- [foo\$="bar"] (attribute end with)
- [foo*="bar"] (attribute contains)
- :root (racine du document)
- :nth-child()
- :nth-last-child()
- :nth-of-type()
- :nth-last-of-type()
- :last-child
- :first-of-type
- :last-of-type

- :only-child
- :only-of-type
- :empty
- :target
- :enabled
- :disabled
- :checked
- :not()
- ~

SÉLECTEURS CSS 3

- Préférez les sélecteurs de class (.nomDeClasse)
- Évitez les sélecteurs d'identifiant (#toujoursUniqueSaufParfois)
- Évitez les sélecteurs de type (span, div, a, button)
- Évitez les sélecteurs universels ou d'attributs seuls
 - OUI (dans un context fermé)
 - .monElement > *,input.avecStyleSpecial[type=range]
 - NON (dans un context trop large)
 - o div > *,[type=range]

Speaker notes

Sélecteurs de styles à utiliser pour les styles globaux uniquement (reset, choix de design à grande échelle)

BORDURES

```
.shadowBox {
    width: 200px;
    color: #444444;
    background-color: #ddd; /* Fallback for older browsers */
    background-image: linear-gradient(#E5E5E5, #CFCFCF);
    box-shadow: -1px 2px 5px 1px rgba(0, 0, 0, 0.7) /* inset */;
    margin: 2rem;
    padding: 1rem;
}
```

Boite avec ombrage

Boite avec ombrage 2

COULEURS ET OPACITÉ

espace de couleur sRGB sur le web (sRGB color space)

Boite avec ombrage 2

TRANSITIONS ET TRANSFORMATIONS

```
.spinButton {
    transition: transform 0.5s ease-in;
}
.spinButton:active {
    transform: rotate(270deg);
}
.spinButton.easeout {
    transition: transform 0.5s ease-out;
}
```

Click me! Ease-in Click me! Ease-out

```
<button class="spinButton">Click me ! Ease-in</button>
<button class="spinButton easeout">Click me ! Ease-out</button>
```

Speaker notes

mots clés: css transition et css transform; performance de transform (scale, opacitity, rotate) meilleures que de modifier width et height en JavaScript.

ANIMATIONS

```
@keyframes alwaysSpinButtonAnimation {
    from {transform: rotate(0deg);}
    50% {transform: rotate(90deg);}
    to {transform: rotate(360deg);}
}

.alwaysSpinButton {
    animation-name: alwaysSpinButtonAnimation;
    animation-duration: 1s;
    animation-iteration-count: 10;
    animation-timing-function: linear;
}
```

Click me!

```
<button class="spinButton">Click me !</button>
<button class="spinButton easeout">Click me !</button>
```

Speaker notes

mots clés: css animation keyframes;

RESPONSIVE DESIGN

RESPONSIVE WEB DESIGN (RWD)

Contenu qui s'adapte à l'espace d'affichage disponible

- Grille fluide (float, display: inline-block, flexbox, CSS grid)
- Media queries (@media screen and (min-width: 1024px) {)
 - Avec breakpoints
 - Sur mesure
- Element queries (nécessite JavaScript)
- images et video adaptives
- SVG et vectoriel

https://developer.mozilla.org/fr/Apps/app_layout/responsive_d

PROGRESSIVE ENHANCEMENT

- Utiliser les fonctionnalités les répandues en premier
- Utiliser modernizr pour ajouter des fonctionnalités si possible
- Avoir un fallback CSS pour les propriétés mal supportées

Retrouver les slides sur

https://github.com/Lythom/formation-api-html5-css3



Formation aux API HTML5 et CSS3 de Samuel Bouchet est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.