

# PROGRAMMATION WEB AVANCEE

## TP3 : audio video

### EXERCICE 1 : FICHIER SON

Réaliser une page web sonsanimaux contenant 5 images (chat, chien, perroquet, canari et lion).

1. Ajouter un titre de la page et le bas de page.
2. Ajouter 5 div avec une mise en forme. Chaque Div contiendra une image et une légende correspondante.. Ajouter des styles.
3. Le clic sur une image ou bien la légende déclenchera un audio correspondant au son émis par l'animal. vous trouverez dans ressources des fichiers sons de différents formats : .ogg, .wav, .mp3.
4. Le clic sur une image permettra également de rendre l'image flou pour cela vous allez utiliser une transition. il permettra aussi de déclencher le son émis par l'animal correspondant avec une phrase décrivant le son (exemple : le chat miaule).

### EXERCICE 2 : VIDEO

Écrire une page HTML 5 affichant une vidéo.

Faire en sorte que :

- Des sources multiples seront utilisées; on listera ces dernières dans l'ordre .mov, .avi puis .ogg ; observer si le format est reconnu par le navigateur au fur et à mesure.
- Les contrôles d'avancement soient présents,
- La vidéo soit automatiquement chargée dès l'ouverture de la page,
- La vidéo tourne en boucle,
- Ajouter l'attribut poster en lui associant une image de votre choix,
- En cas de non support de la balise **vidéo** présenter un lien permettant le chargement du fichier vidéo.

### EXERCICE 3

1. Prévoir trois vidéos que vous allez activer successivement.
2. Ajouter les boutons arrêt, pause et continuer que vous allez programmer.
3. Mettre en forme la page comme suit :
  - Les boutons ont la forme suivante :



- Au passage de la souris sur le bouton, la souris aura la forme d'une main et le bouton change de couleur :



- l'arrière plan et la couleur des boutons diffèrent d'une vidéo à une autre.
4. Si on clique sur le bouton pause ou bien le bouton Arrêt une fenêtre prompt sera affichée demandant la saisie du titre de la vidéo. Si la réponse est correcte, une séquence sonore correspondant à un applaudissement sera activée. Sinon un message sera affiché dans la page en haut de la vidéo indiquant le nombre de tentatives restantes. 5 tentatives au maximum sont autorisées.

### EXERCICE 4 : INTERAGIR AVEC LES MEDIAS

Imaginons que nous voulions proposer un lecteur sans contrôles natifs, mais uniquement avec nos boutons HTML que vous allez styler via du CSS. Il faudrait alors que ces boutons interagissent avec la vidéo correctement. Nous voulions ajouter les contrôles suivants :

- **Lecture** : lit la vidéo ;
- **Pause** : met la vidéo en pause si elle est en mode lecture et inversement. Dans ce cas l'allure du bouton doit changer suivant l'état de la vidéo(lecture ou pause)
- **Stop** : arrête la vidéo ;
- **-10s** : recule la vidéo de 10 secondes ;
- **+10s** : avance la vidéo de 10 secondes ;
- **volume +** : augmente le volume
- **Volume -** : réduit le son de la vidéo

## Structure de base

Voici la structure de base que nous allons respecter :

```
<video id="mavideo" controls>
  <source src="http://clips.vorwaerts-gmbh.de/VfE_html5.mp4" type="video/mp4">
  <source src="http://clips.vorwaerts-gmbh.de/VfE.webm" type="video/webm">
  <source src="http://clips.vorwaerts-gmbh.de/VfE.ogv" type="video/ogg">

  <p class="alert">
    Votre navigateur ne supporte pas la balise vidéo ! Mettez-vous à jour !
  </p>
</video>
<div class="controles" hidden>
</div>

function lecture() {
  // Lit la vidéo
}

function pause() {
  // Met la vidéo en pause
}

function stop() {
  // Arrête la vidéo
}

function avancer(duree) {
  // Avance de 'duree' secondes
}

function reculer(duree) {
  // Recule de 'duree' secondes
}

function creerBoutons() {
  // Crée les boutons de gestion du lecteur
}
```

1. Créez une page web contenant une vidéo muette et un fichier son à démarrage automatique. Votre page devra pouvoir être compatible avec tous les navigateurs principaux.
2. Ajouter une balise object pour ouvrir un fichier swf(flash) si aucun format vidéo n'est reconnu par le navigateur

3. A l'aide du DOM ajouter les boutons et le code JavaScript correspondant pour contrôler votre vidéo :

*Lecture* : pour lancer la lecture de la vidéo

*Pause* : pour faire une pause de lecture

*Stop* : pour arrêter la lecture

*"-10s"* : pour revenir dans la lecture de 10 secondes

*"+10s"* : pour avancer dans la lecture de 10 secondes

Les boutons seront créés avec la fonction « *creerBouton* » qui sera exécutée à la fin du chargement de la page.

4. Ajouter un *checkbox* « *Répéter* » qui fera répéter la vidéo lorsqu'elle se termine si elle est cochée ;
5. Ajouter du CSS3 : mise en forme des boutons, de la vidéo, etc....

Tous les styles CSS, notamment les effets de transition, transformations géométriques et animation de CSS3 s'appliquent aux vidéos :

6. Tester la transition ci-dessous à une video :

```
video {  
  width: 75px;  
  -o-transition: all 0.5s ease-in-out;  
  -webkit-transition: all 0.5s ease-in-out;  
  -moz-transition: all 0.5s ease-in-out;  
  transition: all 0.5s ease-in-out;  
}  
video:hover, video:focus { width:600px; }
```