

## Créez un site WEB avec HTML5

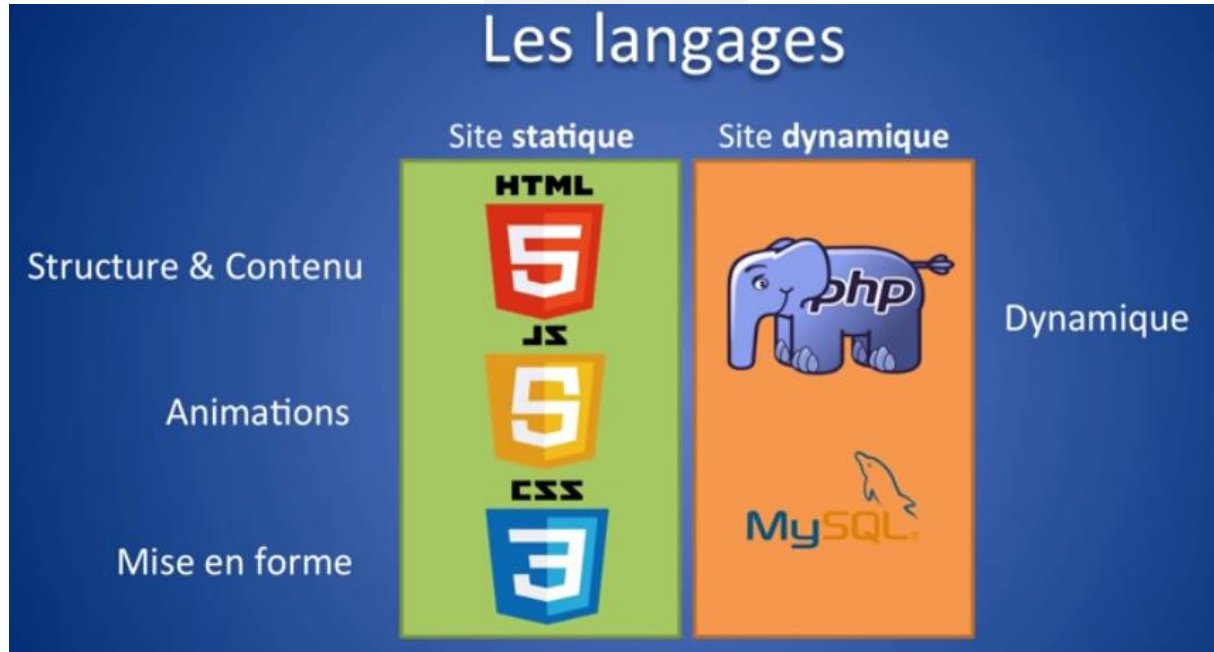
Savoirs	Champs ciblé
<b>S4.7 Langages de programmation</b>	Web statique : HTML (3)

Créez un site WEB avec HTML5 .....	1
1. Présentation des langages informatiques utilisés pour la programmation WEB .....	2
Interaction entre les langages décrivant un site WEB .....	2
Le protocole HTTP .....	2
Logiciels à installer sur un serveur : .....	3
Présentation des langages mis en œuvre .....	3
Exemple de code HTML : .....	4
Exemple de code JavaScript ( JS) : .....	4
Exemple de code PHP: .....	4
2. Constitution d'une URL .....	5
URL classique : http://www.site.com/liz/fichier.html .....	5
URL désignant le fichier par défaut : http://www.site.com/liz/ .....	6
URL de transfert de fichier : ftp://www.site.com/liz/prog.exe.....	6
Appel d'un fichier situé sur le disque dur local : file:///disquedur/web/accueil.htm.....	6
Récapitulatif des protocoles d'URL .....	6
3. HTML: HyperText Markup Language.....	7
Structure des pages HTML .....	7
Codage spécial des caractères.....	7
Formatage d'un texte .....	8
Les images dans un document HTML.....	9
Les images réactives .....	10
Les attributs de BODY .....	11
Les liens vers d'autres pages .....	11
Listes dans les documents HTML .....	12
Les tableaux sous HTML .....	13
Les formulaires sous HTML .....	14
Les balises META .....	15

# 1. PRESENTATION DES LANGAGES INFORMATIQUES UTILISES POUR LA PROGRAMMATION WEB

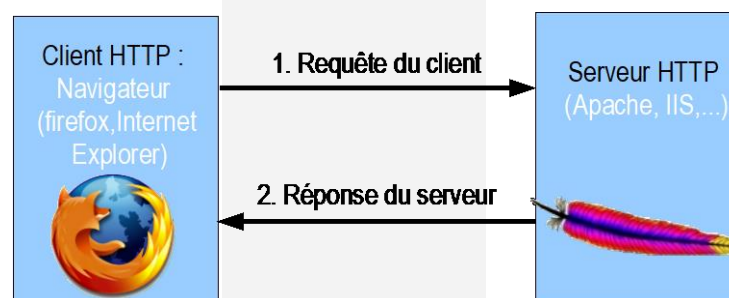
## Interaction entre les langages décrivant un site WEB

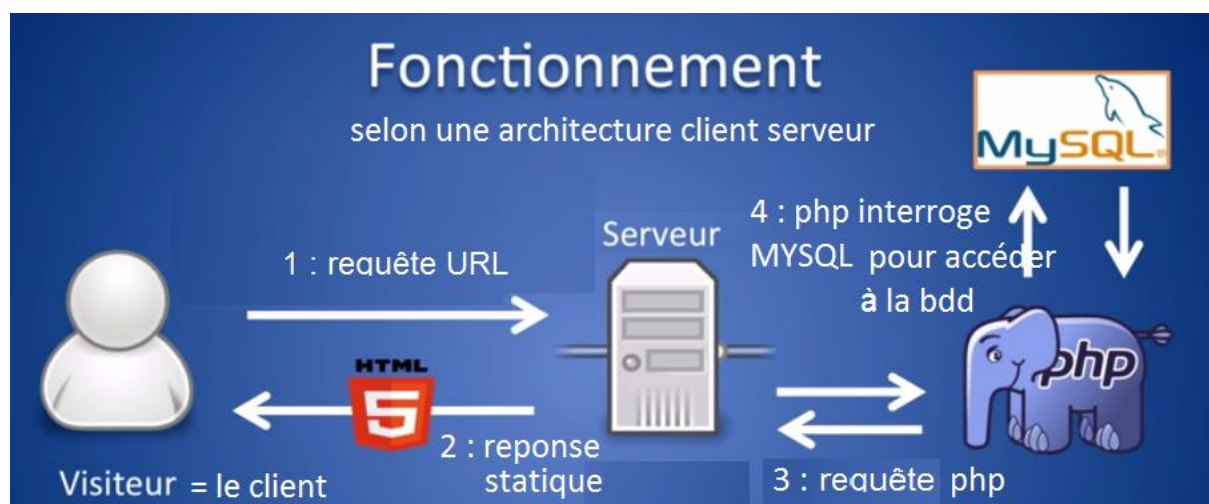


## Le protocole HTTP

⇒ C'est un protocole de haut niveau permettant d'échanger des ressources web : pages web, images, vidéos, données utilisateurs, ...

⇒ HTML fonctionne suivant le modèle Client/serveur : Le client est toujours à l'initiative de la communication.

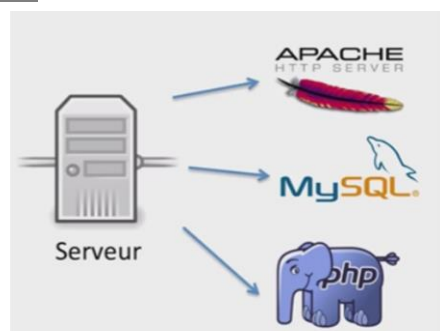




**Pages statiques** : pour une page donnée, le serveur envoie toujours le même contenu.

**Pages dynamiques** : pour une page donnée, le contenu envoyé par le serveur change (d'une requête à l'autre).

### Logiciels à installer sur un serveur :



**APACHE** est le serveur HTML le plus répandu au monde

Pour la base de données

Pour nos TP nous utiliserons un **Serveur virtuel hors ligne : WAMP**

**WAMP** est installé en local sur le PC .



**W** : Windows  
**A** : Apache  
**M** : MySQL  
**P** : PHP

### Présentation des langages mis en œuvre

**HTML : Hypertext Markup Language**, est le format de données conçu pour représenter les pages web. HTML est un langage de balisage, il permet de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript). HTML est dérivé du Standard Generalized Markup Language (SGML).

**JavaScript** : est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages WEB interactives mais aussi pour les serveurs. **JS s'intègre aux pages HTML.**  
 ⇒ Il s'exécute sur le navigateur du client.

**PHP : Personal Home Page Hypertext Preprocessor** est un langage de scripts qui **s'intègre aux pages HTML** et qui permet de réaliser des pages dynamiques.  
 ⇒ Il s'exécute sur le serveur et permet d'accéder facilement aux bases de données.  
 ⇒ C'est un produit "Open Source", c'est-à-dire que le code est accessible à tout développeur.  
 ⇒ Il est gratuit. Combiné au système d'exploitation Linux, au serveur Apache et à la base de données MySQL (eux-mêmes gratuits), il permet de créer des sites Web à des coûts très réduits.

**MySQL** est un **SGBDR : Système de Gestion de Bases de Données Relationnelles**. Il est distribué sous une double licence **GPL** et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de bases de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels.

My. **SQL** fait allusion au **Structured Query Language**, le langage de requête utilisé.

**Requêtes SQL** : (**Structured Query Language**) est un langage de programmation informatique destiné à stocker, à manipuler et à retrouver des données enregistrées dans des bases de données relationnelles.

Le **SQL** qui est actuellement utilisé sur la plupart des **SGBDR** (**Système de Gestion de Base de Données Relationnelle**) se trouve sous différents aspects. Pour deux raisons :

- 1) le standard SQL est assez complexe, et il n'est pas pratique d'implémenter le standard entier,
- 2) chaque fournisseur de bases de données a le besoin de différencier ses produits parmi tant d'autres.

**XML** : **Extensible Markup Language** est un langage informatique de balisage générique qui dérive du SGML. Cette syntaxe est dite « extensible » car elle permet de définir différents espaces de noms, c'est-à-dire des langages avec chacun leur vocabulaire et leur grammaire.

**CGI** : **Common Gateway Interface**, est un mode d'échange normalisé entre le serveur et le script indépendant du langage de programmation. Il est possible d'écrire du **CGI** en **perl**, **C**, **Python**, **PHP**, **script shell**, **VB** ...

**Script CGI** : un script **CGI** est un programme pouvant être exécuté par un serveur **http** selon la norme **CGI**.

Au lieu d'envoyer le contenu d'un fichier (fichier HTML, image), le serveur **http** exécute un programme, puis retourne le contenu généré. Exemple classique : la chaîne de caractères contenant les termes recherchés auprès d'un moteur de recherche.

### Exemple de code HTML :

```
1 <HTML>
2 <HEAD> </HEAD>
3 <BODY> Hello the World ! </BODY>
4 </HTML>
```

### Exemple de code JavaScript ( JS ) :

```
1 <html>
2 <head> <title>Exemple de programme Javascript</title> </head>
3 <body>
4 <script language="javascript">
5   document.write("Hello the World!");
6 </script>
7 </body>
8 </html>
```

### Exemple de code PHP:

URL du manuel de référence : <http://www.php.net/manual/fr/>

```
1 <html><head><Title>Premier_programme_PHP</Title></head>
2 <body>
3 <?php>
4   echo "<p>Hello the World!";
5   ?>
6 </body>
7 </html>
```

⇒ PHP est un langage de script interprété côté serveur (comme les scripts CGI, ASP, ...).

- ⇒ Sa syntaxe est voisine de celle du C.
- ⇒ Le serveur interprète le code PHP et génère du code HTML transmis au client.
- ⇒ Il offre donc un haut niveau de sécurité car le code originel n'est jamais transmis au client.

#### SGBD : Système de Gestion de Bases de Données

```

1 <html> <head> <title>Exemple de requêtes SQL depuis PHP Vers MySQL</title> </head>
2 <?php
3 $db = mysql_connect('localhost', 'login', 'password'); // on se connecte à MySQL
4 mysql_select_db('nom_de_la_base',$db); // on sélectionne la base
5 $sql = 'SELECT nom,prenom,statut,date FROM famille_tbl'; // on crée la requête SQL
6 $req = mysql_query($sql) or die('Erreur SQL !<br>'.$sql.'<br>'.mysql_error()); // on envoie la requête
7 while($data = mysql_fetch_assoc($req)) // une boucle va faire un tour pour chaque enregistrement
8 {
9     // on affiche les informations de l'enregistrement en cours
10    echo '<b>'.$data['nom'].' '.$data['prenom'].'</b> ('.$data['statut'].')';
11    echo ' <i>date de naissance : '.$data['date'].'</i><br>';
12 }
13 mysql_close(); // on ferme la connexion à mysql
14 ?>
15 </html>

```

Détail de la ligne 3 ⇒ `$db = mysql_connect('localhost', 'login', 'password');`

Par défaut sous **WAMP** : ⇒ serveur : localhost

⇒ identifiant : root

⇒ mot de passe : " " ( chaîne vide )

## 2. CONSTITUTION D'UNE URL

Une **URL**, **Uniform Resources Locator** : c'est une adresse. Sur Internet chaque fichier possède une adresse unique.

Une URL peut être absolue ou relative.

L'**URL absolue** donne le **chemin complet** pour accéder au fichier, le protocole, le nom du serveur.

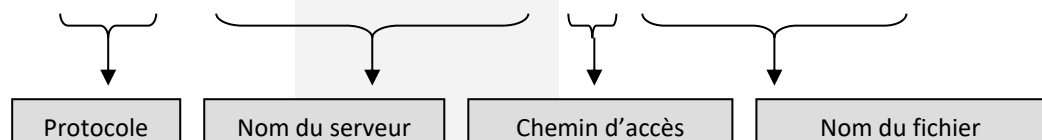
L'**URL relative** pointe un fichier dans le **dossier de travail courant** ou dans un de ses sous répertoires.

Lorsqu'un fichier HTML est exécuté localement sur votre PC, la barre d'adresse indique **file://**.

Lorsqu'il est hébergé sur un serveur, elle indique **http://**.

**URL classique** : <http://www.site.com/liz/fichier.html>

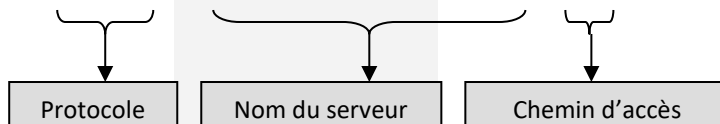
http : // www.site.com / liz / fichier.html



**URL désignant le fichier par défaut :** <http://www.site.com/liz/>

⇒ Une URL qui se termine par une barre oblique finale, sans nom de fichier, désigne le fichier par défaut.

**http : // www.site.com / liz /**

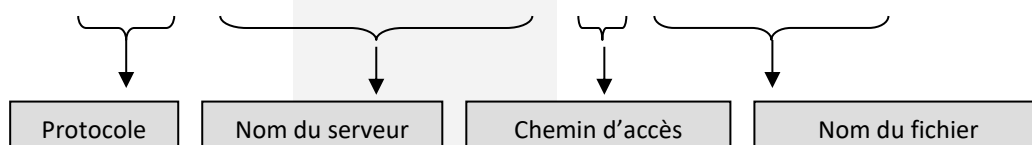


**URL de transfert de fichier :** <ftp://www.site.com/liz/prog.exe>

**ftp** : File Transfert Protocole

⇒ Cette URL permet de charger le fichier pointé sur l'ordinateur appelant.

**ftp : // www.site.com / liz / prog.exe**



**Appel d'un fichier situé sur le disque dur local :** <file:///disquedur/web/accueil.htm>

⇒ Exemple : appel du fichier Penguins.jpg :

<File:///C:/Users/Public/Pictures/Sample Pictures/Penguins.jpg>

### Récapitulatif des protocoles d'URL

Toujours saisir les protocoles en minuscules

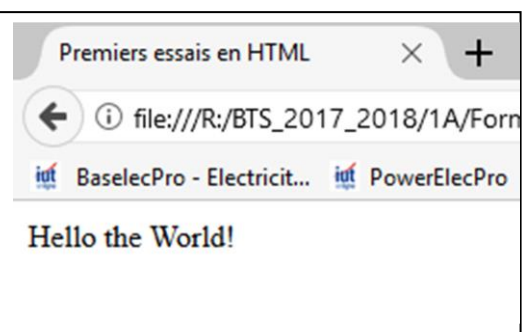
Protocole	Description du protocole
http	<b>H</b> yper <b>T</b> ext <b>T</b> ransfert <b>P</b> rotocole : permet d'accéder à des pages WEB.
https	<b>h</b> ttp <b>S</b> écurisé
ftp	<b>F</b> ile <b>T</b> ransfert <b>P</b> rotocole : pour les téléchargements de fichiers à partir du net.
file	Accès à un fichier sur un disque dur
news	Pour l'envoi et la lecture de messages à un groupe de discussions
mailto	Pour l'expédition de courriers électroniques

### 3. HTML: HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE

#### Structure des pages HTML

- ⇒ Les pages HTML sont constituées de **balises** (tag)
- ⇒ Le **doctype** : c'est le premier élément qu'on voit dès qu'on ouvre un document web. Il est OBLIGATOIRE. Dans un **document html5**, on l'écrit tout simplement `<!DOCTYPE HTML>`.
- ⇒ La balise `<HTML>` : elle englobe tout le contenu de la page
- ⇒ Il existe des **balises d'ouverture** et des **balises de fermeture** : comme `<HTML>` et `</HTML>`.
- ⇒ La balise `<HEAD>` : Elle définit l'**entête** du document HTML. Chaque document HTML contient un en-tête contenant au moins la balise `<TITLE>`.
- ⇒ La balise `<TITLE>` : elle attribue un **titre** à la page WEB, ce titre s'affiche sous le navigateur.
- ⇒ Les balises `<BODY>` et `</BODY>` : entre ces balises se trouvent les instructions HTML.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head> <title>Premiers essais en HTML</title> </head>
<body>Hello the World! </body>
</html>
```



#### Codage spécial des caractères

⇒ Tableau de caractères latins, standard ISO 8859-1 au format ASCII 8 bits :

Code	Caractère
&quot ;	"
&gt ;	>
&lt ;	<
&amp ;	&
&nbsp ;	espace
&Agrave ;	À
&Aacute ;	Á
&Ccedil ;	Ç
&Egrave ;	È
&Eacute ;	É
&Ecirc ;	Ê
&Euml ;	Ë
&Icirc ;	Î

Code	Caractère
&Ograve ;	Ò
&Oacute ;	Ó
&Ocirc ;	Ô
&Ouml ;	Ö
&Ugrave ;	Ù
&Uacute ;	Ú
&Ucirc ;	Û
&Uuml ;	Ü
&agrave ;	à
&aacute ;	á
&acirc ;	â
&aelig ;	æ
&ccedil ;	ç

Code	Caractère
&egrave ;	è
&eacute ;	é
&ecirc ;	ê
&icirc ;	î
&ograve ;	ò
&oacute ;	ó
&ocirc ;	ô
&ugrave ;	ù
&uacute ;	ú
&ucirc ;	û

&euro ; → €

**L'encodage** : Si les caractères accentués ou autres caractères spéciaux de votre page sont remplacés par des carrés, des points d'interrogation, ou d'étranges séries de lettres comme « Ã© » ou « Ã§ », vous avez probablement un problème d'encodage des caractères.

On ajoute après la balise `<head>`

`<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />`

Cette méthode d'encodage permet d'afficher sans aucun problème pratiquement tous les symboles sur les navigateurs web.

### Formatage d'un texte

Balise de formatage	Description
 	Saut à la ligne
<b> / <u> / <i>	Texte en Gras / texte Souligné / texte en Italique /
<strike>	Barré
<center>	Texte au centre de la feuille
<right> / <left>	Texte à droite de la feuille / texte à gauche de la feuille
<sup>	Exposant
<sub>	Indice
<div>	S'applique à un bloc complet ; exemple alignement du bloc
<font>	La balise <font> est utilisée pour mettre en forme le texte qu'elle encadre
<h>	Les titres
<hr>	Ligne de séparation horizontale <hr width="100%"> ou <hr width="100%">
<pre> .... </pre>	Un navigateur décide de l'emplacement des lignes et supprime espaces et CR inutiles. Un texte pré-formaté ne changera pas. Ad hoc pour tableaux et textes ASCII.
<P> .. </P>	Crée un paragraphe. Après chaque balise de fin </P>, un saut de ligne est généré
<p style= « text_align :center »> </p>	Centrer le texte

Pour entrer des **commentaires** en **HTML** : <!-- ... --> Exemple : <!-- blablabla -->



[illegible]

⇒ Détaillons la ligne HTML :

<font face="arial,helvetica" size="3" color="#004080">

⇒ `<font> .... </font>` est utilisée pour mettre en forme le texte qu'elle encadre.

⇒ Cette balise comporte des **attributs** : Face size et color.

⇒ `face="arial, helvetica"` : choix des polices,



## Les images dans un document HTML

La balise **<img>** permet d'insérer des images aux formats JPG, GIF et PNG.

Le format **BMP** ne met pas en œuvre de compression.  
Images de qualités mais fichiers encombrant

**Le format JPG :** ce format enregistre des images avec 16.7 millions de couleurs, avec possibilité de définir le facteur de compression depuis un logiciel graphique. (Toute compression est destructive !).

Ce format est utilisé pour l'insertion de photos. (Fichiers de taille moyenne)

**Le format GIF :** enregistre des images avec un maximum de 256 couleurs. La plupart des bannières du NET sont au format GIF. Il permet de faire des animations GIF (format GIF89a) à partir de fichier contenant plusieurs images. (Fichiers de petite taille)

**Le format PNG :** Portable **N**etwork **G**raphics a été créé pour remplacer le format GIF, en augmentant les capacités du GIF. Le PNG est un format non destructeur spécialement adapté pour publier des images simples comprenant des aplats de couleurs. (Meilleur rapport qualité / taille de fichier)

**PNG** est particulièrement approprié lorsqu'il s'agit d'enregistrer des images synthétiques destinées au Web comme des graphiques, des icônes, des images représentant du texte (bonne conservation de la lisibilité), ou des images avec des dégradés.

```

1 <HTML><head><title>Insertion d'une image</title></head>
2 <body>
3   
9 </body></html>

```

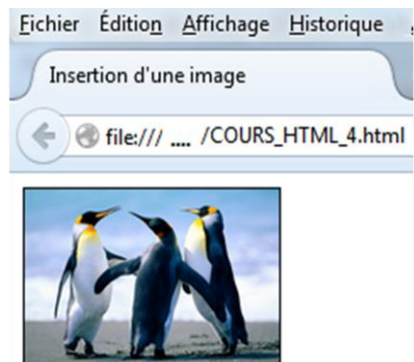
⇒ **src** ligne 4 : c'est un lien avec une image présente sur le disque dur de l'ordinateur

⇒ **src** ligne 5 : c'est un lien avec une image présente sur le serveur

⇒ Ligne 6 : **width & height** : taille de l'image

⇒ **border** = 1 place un cadre autour de l'image

⇒ **border** = 0 pas de cadre



## Les images réactives

En mettant en place des liens graphiques l'utilisateur peut cliquer n'importe où dans l'image : le lien est déclenché et le visiteur saute à la page concernée.

```

<html lang="fr">
<head>
<meta charset="utf-8"/>
<title>Architecture d'une guitare</title>
</head>
<body>
<map name="zone">
<area shape="rect" coords="0,0,179,139" title="caisse" href="caisse.html">
<area shape="rect" coords="178,64,303,90" title="manche" href="manche.html">
<area shape="rect" coords="307,53,355,88" title="tête" href="tete.html">
</map>

</body>
</html>

```

X

0,0

Une zone rectangulaire est définie par la balise <AREA SHAPE="rect"> et dont l'attribut COORDS prend pour valeurs les coordonnées des coins supérieur gauche et inférieur droit séparées par des virgules.

Syntaxe : <AREA SHAPE="rect" COORDS="x1,y1,x2,y2" HREF="destination">

Title permet d'indiquer le nom d'une zone pointée par le curseur de la souris.



361,140

Définition des zones en pixels, 3 possibilités : rectangle, cercle, polygone :

Attribut	Coordonnées	Exemple
rect	x1,y1,x2,y2	<area shape=rect coords="0,0,320,200" title="destination">
circle	x,y,r	<AREA SHAPE="circle" COORDS="x,y,rayon" HREF="destination">
polygone	x1,y1,x2,y2, x3,y3,...xn,yn	<AREA SHAPE="poly" COORDS="x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4,...x27,y27,x1,y1" HREF="destination">

## Les attributs de BODY

⇒ La couleur de fond d'écran, du texte et des liens peut être définie depuis la balise **BODY**.

⇒ Cette couleur est définie sur trois octets en hexadécimal au format **RGB**.

```

1 <html>
2 <head><title>Gestion des attributs de BODY </title> </head>
3
4 <body bgcolor="#eeee00" text="#FF0000">
5 Hello the Word!
6 </body>
7 </html>

```

Couleur du fond de l'écran  
Définie par **bgcolor**

**Question :** Quelle est la couleur du texte de la page HTML ci-dessus ? ⇒ Réponse Rouge car R = 255, Vert = 0, Bleu = 0

Pour vous aider à trouver la bonne couleur, visitez le site : [www.code-couleur.com](http://www.code-couleur.com)

⇒ Il est aussi possible d'intégrer une image en fond d'écran

```

1 <html>
2 <head>
3 <title>Gestion des attributs de BODY V2</title> </head>
4
5 <body background="File:///C:/Users/Public/Pictures/Sample Pictures/Penguins.j
6 bgcolor="#eeee00" text="#FF0000">
7 Hello the Word!
8 </body>
9 </html>

```

Il est possible de placer une image d'arrière-plan avec la balise BODY : <BODY background="xyz.gif">

⇒ L'attribut **BGCOLOR**, sera conservé afin de définir le fond d'écran le temps du chargement de l'image.

## Les liens vers d'autres pages

A pour Anchrage,  
HREF pour Hypertext REFERENCE

⇒ Les liens vers les autres pages sont décrits pas la balise <a href >

⇒ Exemple d'un lien absolu vers une autre page du WEB :

```

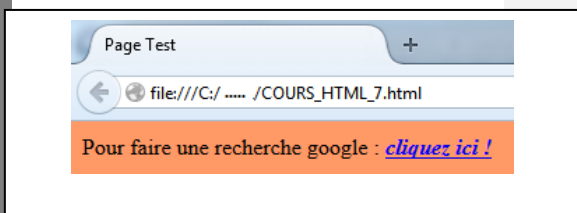
1 <HTML><HEAD><TITLE>Page Test</TITLE></HEAD>
2 <BODY BGCOLOR="#FF9966" link="#FF0000" alink="#0000FF" vlink="#00FF00">
3 <P>Pour faire une recherche google : <A HREF="http://www.google.fr">
4 <B><I>cliquez ici !</I></B></A></P>
5 </BODY></HTML>

```

⇒ **link** : définit la couleur du lien.

⇒ **alink** : Active link : définit la couleur du lien au moment où vous cliquez dessus.

⇒ **vlink** : Visited link : définit la couleur des liens que vous avez déjà visités



## Listes dans les documents HTML

⇒ Exemple de liste :

```

1 <html> <head>
2 <title> Les listes en HTML </title> </head>
3 <body>
4 <ul type=1>
5 <li>16F876</li>
6 <li>16F877</li>
7 <li>18F2550</li>
8 <li>16F4550</li>
9 <li>DSPIC33FJ32GP302</li>
10 </ul>
11 </body>
12 </html>

```

⇒ **UL** : abréviation de **U**nordered **L**ist

⇒ Dans l'exemple ci-dessus la liste est précédée d'un numéro, il existe d'autres types de puces :

Attribut	Description
Type=disc	Cercle noir ( type par défaut )
Type=circle	Cercle blanc
Type=square	carré
Type=1	Chiffres arabes (exemple ci-dessus)
Type=I	Chiffres romains, grands
Type=i	Chiffres romains, petits
Type=A	Lettres, grandes
Type=a	Lettres, petites

⇒ **HTML** permet aussi de créer des **listes imbriquées** avec la balise **<OL>** :

```

1 <html> <head>
2 <title> Les listes en HTML bis </title> </head>
3 <body>
4 <ol type=I>
5 <li>Famille 16F</li>
6 <ol type=i>
7 <li>16F876</li>
8 <li>16F877</li>
9 </ol>
10 <li>Famille 18F</li>
11 <ol type=i>
12 <li>18F2550</li>
13 <li>16F4550</li>
14 </ol>
15 <li>Famille 33F</li>
16 <ol type=i>
17 <li>DSPIC33FJ32GP302</li>
18 <li>DSPIC33FJ32GP304</li>
19 </ol>
20 </ol>
21 </body></html>

```

## Les tableaux sous HTML

- ⇒ **Balise** d'ouverture, fermeture d'un tableau : `<table>` `</table>`
- ⇒ `<th>` : **Table Header** , identifie les entêtes des colonnes en gras
- ⇒ `<tr>` : **Table Row** , introduit une ligne de cellules au sein du tableau
- ⇒ `<td>` : **Table cell**, définit une cellule d'un tableau contenant des données. Il fait partie du *modèle du tableau*.
- ⇒ **Border** : définit l'épaisseur de la bordure du tableau ( border=0 : pas de bordure )
- ⇒ **Align** : `<table align=center>` permet de définir l'alignement de l'ensemble du tableau.

Attributs possibles : left, center, right.

- ⇒ **Align** : `<tr align=center>` définit l'alignement des colonnes
- ⇒ **Bgcolor** : définit la couleur du fond du tableau, en RVB au format hexadécimal. (En gris dans l'exemple 9).

```

1  <html> <head> <title>Gestion des tableaux</title> </head>
2
3  <table border=1 width=50% cellpadding=2 bgcolor="#e0e0e0" align=center>
4  <tr align=center>
5    <th>Code Article</th> <th>Désignation</th> <th>Prix</th> <th>Quantité</th> </tr>
6  <tr align=center>
7    <td>188768</td> <td>Microcontrôleur 16F877</td> <td>8,45€</td> <td>12</td> </tr>
8  <tr align=center>
9    <td>1885654</td> <td>Microcontrôleur 18F2550</td> <td>7,25€</td> <td>10</td> </tr>
10 </table>
11 </html>

```

Code Article	Désignation	Prix	Quantité
188768	Microcontrôleur 16F877	8,45€	12
1885654	Microcontrôleur 18F2550	7,25€	10

## Les formulaires sous HTML

Ces formulaires permettent d'effectuer des saisies d'informations en vue de les exploiter par **JavaScripts** ou **PHP**.

```

1 <html> <head> <title>Gestion des formulaires</title> </head>
2
3 <body bgcolor="eeeeee">
4 <font face="arial,helvetica" size=2 color="003040">
5 <form name="Formulaire_N_1">
6
7     saisissez votre texte (40 caractères maximum)
8     <input type="text" size="40" name="saisie">
9
10    <br><br><br> Choix des fonctions intégrées :
11    <input type="checkbox" name="Controlleur CAN">Controlleur CAN &nbsp; &nbsp; &nbsp;
12    <input type="checkbox" name="Controlleur SPI">Controlleur SPI &nbsp; &nbsp; &nbsp;
13    <input type="checkbox" name="Controlleur One_Wire">Controlleur One_Wire
14
15    <br><br><br> Choix du processeur :
16    <input type="radio" name="16F877">16F877
17    <input type="radio" name="18F2550">18F2550
18    <input type="radio" name="DSP33F128J">DSP33F128J
19
20    <br><br><br> veuillez valider : <br>
21    <input type="reset" value="Effacer">
22    <input type="button" value="Valider">
23
24 </form> </font> </body> </html>

```

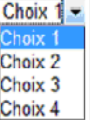
Saisissez votre texte (40 caractères maximum)

Choix des fonctions intégrées : ☒ Contrôleur CAN ☒ Contrôleur SPI ☐ Contrôleur One\_Wire

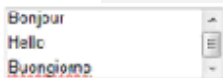
Choix du processeur : ☐ 16F877 ☒ 18F2550 ☐ DSP33F128J

Veuillez valider :

Balises pour les formulaires	Description
<form> .....</form>	Définition d'un formulaire
<form METHOD=X>	Méthode de transfert des données au serveur : METHOD=POST ou METHOD=GET

Attribut	Description du formulaire	Exemple
Button	Définit un bouton avec la valeur notée dedans	<code>&lt;input type="button" value="Valider"&gt;</code>
Reset	Définit un bouton de remise à 0	<code>&lt;input type="reset" value="Effacer"&gt;</code>
Text	Définit une zone de saisie de texte	<code>&lt; input type= "text" /&gt;</code>
Radio	Définit des cases d'options à cocher	<code>&lt;input type="radio" name="16F877"&gt;</code>
Checkbox	Définit une case à cocher ( carrée ou autre forme )	<code>&lt;input type="checkbox" name="CAN"&gt;</code>
password	Définit une zone de mot de passe, caractères cachés	<code>&lt; input type= "password" /&gt;</code>
Liste déroulante	<p>Définition d'une liste déroulante :</p> 	<pre> &lt;select name= "pays"&gt;     &lt;option value="C1"Choix 1/&gt;option&gt;     &lt;option value="C2"Choix 2/&gt;option&gt;     &lt;option value="C3"Choix 3/&gt;option&gt; &lt;/select&gt; </pre>



Text area	Définition d'une zone de texte multilignes 	< text area>
-----------	---	--------------

## Les balises META

Les balises META sont un mécanisme qui permet d'associer des métadonnées à un document (une page web).

⇒ Les balises <META> sont utilisées par certains **moteurs de recherche** pour cataloguer la page WEB.

⇒ Les balises <META> sont placées dans la zone <HEAD> ... </HEAD>

Liste des balises META les plus courantes :

Exemples de balises META	Description :
< meta name= "author" content= "Dupond">	Identifie le nom de l'auteur
< meta name= "description" content= "texte">	Le texte décrit le contenu du site
< meta name= "keywords" content= "mot1, mot2, ..." >	Noter ici les mots clés
< meta name= "date" content= "2015-01-10T15:32:25+00:00">	Date de publication : 10 janvier 2015 à 15h32mn25s
< meta name= "robots" content= "Name">	Permet ou interdit l'accès aux spiders des moteurs de recherche
Exemple 1: <META NAME="robots" CONTENT="index,follow">	ATTRIBUT1 : index : page à indexer par le spider noindex : interdiction d'indexer la page
Exemple 2: <META NAME="robots" CONTENT="noindex,nofollow">	ATTRIBUT2 : follow : le spider peut suivre les liens contenus dans la page pour indexer d'autres documents nofollow : le spider ne peut pas suivre les liens de la page.

La ligne suivante permet au navigateur d'identifier le jeu de caractères utilisé:

```
<meta charset="utf-8"/>
```

⇒ **UTF-8** est le jeu de caractère universel, qui permet de coder la plupart des caractères de toutes les langues.