



Stéphane PERES – stephane.peres@npcmedia.fr Twitter: @webchronique 2013

Pour DL les cours :
http://webchronique.com/cours/



Pour commencer ...



Pour commencer

- Objectifs du module
- Principes fondamentaux

Documents Hypermédias (xHTML)

Les feuilles de style CSS

Objectifs du module ?

- Vous rendre plus critiques par rapport au Web en général
- Comprendre ce qui se passe quand vous cliquez sur une page Web
- > Être capable de dialoguer avec des concepteurs
- > Être capable de réaliser votre propre site Web
- ➤ Initiation aux nouvelles balises HTML5 et CSS3

Les cours ...

4 h de CM + 20 h de TD (groupe)

Pour voir

- > Balises standards, tableaux, listes, divisions,
- > Formulaires, images, boutons ...
- > Feuilles de style CSS, DTD...

Pour ne pas voir

- > PHP
- JavaScript (ex de bibliothèque : jQuery)
- > Flash (AS3)1

Évaluation:

- ➤ Un examen final de 2h pratique (50%).
- ➤ Un site Web à réaliser en binôme (50%).

Pour commencer

- > Objectifs du module
- > Principes fondamentaux

Documents Hypermédias (xHTML)

Les feuilles de style CSS

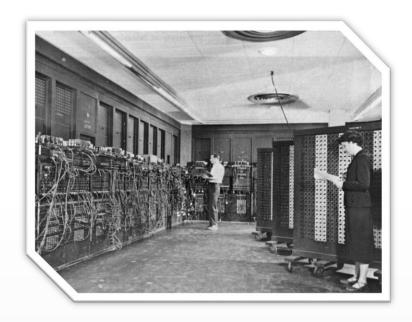
L'informatique

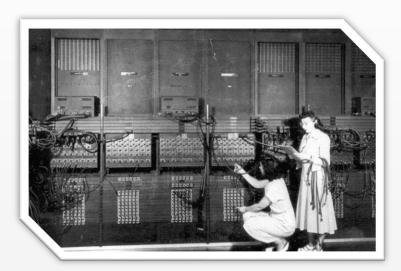
Science du traitement rationnel, notamment par machines automatiques, de l'information

L'ENIAC

- Electronic Numerical Integrator And Calculator, 1943-1945
- > ~18 000 tubes
- Calcul d'une trajectoire en deux jours

http://www.computerhistory.org/





L'informatique

➤ IBM Blue Gen : 46 000 milliards d'opérations/s soit ~15 000 PC

> Exemple de Google :

- ✓ 25 sites, 450 000 serveurs (estimation)
- √ 8 000 serveurs en 2001
- ✓ 200 000 serveurs pour Microsoft en 2006

> Apparition de divers médias

✓ Internet : affichage d'éléments texte, image, son, liens, animation, interaction



Nécessité de l'hypertexte

> Pauvreté des Interfaces Homme / Machine (IHM)

- ✓ Ecran : espace réduit, à 2 dimensions
- ✓ Clavier : peu pratique, lent, dépendant des langues
- ✓ Souris : rapide mais actions réduites

> Hypertexte

- ✓ Regroupe les principaux média : texte, image, son, vidéo
- ✓ Une mise en forme de type « traitement de texte »
- ✓ Des liens vers d'autres documents hypertextes
- ✓ Interactivité



Standard Generalized Markup Language

- > HTML, créé par Tim Berners-Lee pour le World Wide Web, est une application de SGML.
- > Structure les documents textes pour l'édition
- > Inclusion de média
- > Pas de style de présentation (pas de CSS)
- > Mise en page simplifiée
- > Standard dès 1983

SGML: principe

- > Définir des balises
 - ✓ <ouvrante>...</fermante>
- Utiliser ces balises pour structurer le contenu d'un document
 - ✓ Structure logique du document (et non la mise en forme complexe)
 - Titre,
 - Sous-titre,
 - Corps de texte,
 - Graphique

> Plusieurs éléments

- ✓ DTD (Document Type Definition)
 - Définition de la structure type du document
 - Jeu de balises disponibles pour le document SGML
- ✓ Instance du document
 - Texte réel du document, fait référence à une DTD
- ✓ Synthèse du document
- > Option du document
- Jeu de caractères

HTML: norme pour internet

> HyperText Mark-up Langage, dérivé de SGML

> Langage de balisage très simple

- ✓ Plusieurs média regroupés dans la même page
 - texte, image, son, vidéo, autre...
- ✓ Mise en forme
 - textes avec mise en forme, tableaux, cadres
- ✓ Liens
 - accéder à des pages distantes, à une partie d'un document

Balises prédéfinies (pas de définition possible)

- ✓ Caractérisent un bloc de données
 - ... caractères gras ...
 - un lien
- ✓ Ou une action (une seul balise!)
 - </P> fin de paragraphe </BR> saut de ligne

HTML: évolution

1995: HTML 2

> Mise en forme très succincte

- ✓ Structuration hiérarchique du document
 - titres 1-7, paragraphes, listes ...
- √ Formatage des caractères
 - gras, italique, couleurs ...
- ✓ Formatage des paragraphes
 - alignement, décalage...

Images GIF et JPEG

> Lien sur le texte et les images

✓ Passage à une autre page

1997: HTML 3.2

- Aide à la mise en forme
 - ✓ Tableaux
 - ✓ Décomposition de l'écran en cadres (frame)

HTML: évolution

2000-2006 : XHTML

(Extensible Markup Language => XML)

✓ XHTML se fonde sur la syntaxe définie par XML, plus récente, mais plus simple que celle définie par SGML sur laquelle repose HTML

2007 à nos jours : HTML5 et abandon du XHTML 2

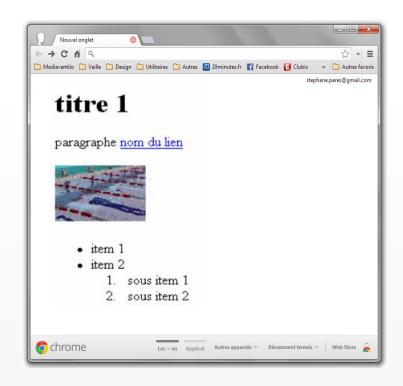
✓ Compromis entre la richesse sémantique du langage et l'utilité pratique des solutions disponibles pour remplir l'objectif majeur d'indépendance envers le média de restitution.

HTML: contenu d'une page

- Données des médias + informations de mise en forme du document
- Entête : informations générales sur le document (classification)
 - ✓ Titre (obligatoire)
 - √ Format
 - ✓ Informations sur l'auteur, la date de création ...
- > Corps du document
 - ✓ Couleur ou texture du fond de la page
 - ✓ Fond sonore
 - ✓ Contenu proprement dit

HTML: Structure d'une page

```
<HTML>
    <HEAD>
         <TITLE>titre du document</TITLE>
    </HEAD>
<BODY>
    <!-- Commentaire -->
    <H1>titre 1</H1>
    <P align=LEFT> paragraphe
    <A HREF="adresse.html"> nom du lien </A>
    </P>
    <IMG SRC="image.jpg" width=100 >
    <!!!>
         <LI> item 1 </LI>
         <LI> item 2 </LI>
         < \cap T_i >
             <LI> sous item 1 </LI>
             <LI> sous item 2 </LI>
         </01>
    </UL>
</BODY>
</HTML>
```



HTML: Principe du client/serveur



Un Web plus beau

Quelques exemples:

http://www.iutopi.com/ http://www.billysdiner.com/ http://www.ro.me/film



Interdiction de faire cela





Documents Hypermédias (xHTML)



Éléments & balises

- Les éléments = associer à différents blocs (texte, images...) des informations structurelles, sémantiques et de présentation désirées :
 - ✓ Liens hypertextes, des titres, des paragraphes des listes, des tableaux, des images
- Les éléments sont délimités par des balises qui encadrent l'élément : <xx> éléments </xx>
 - ✓ Les balises sont prédéfinies en html

- > Permettent d'apporter des précisions sur une balise
- > Syntaxe: nom attribut="valeur attribut";
- Convention pour les balises et attributs : indifféremment en minuscule ou en majuscule
- > Rajouter feuille de style "standard"

HTML : Structure d'une page

Un document HTML comporte 2 parties, encadrées par des balises <HTML> et </HTML> :

- Une en-tête de déclaration délimitée par les balises <hul><hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu<hu</l></h>
- ➤ Le corps du document, dans lequel on placera le contenu de celui-ci délimité par les balises <BODY> et </BODY>

Les jeux de caractères

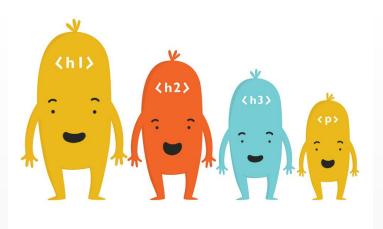
- > Code ASCII standard sur 7 bits
- Caractères accentués utilisent un codage particulier :
 & + la lettre + l'accent
 - ✓ Exemple: é => é

http://www.snv.jussieu.fr/archambault/cours/html/ressources/caracteres.html

XHTML/CSS

Les entêtes et paragraphe

- Les éléments H1, H2... H6 permettent de définir des titres de différents niveaux
- ➢ II y a 6 niveaux d'entête, H1, H2, H3, H4, H5 et H6.
 H1 correspond au titre principal, etc.



- > Taille de fenêtre dépend du navigateur
- Définir les paragraphes via la balise <P> </P>
- Forcer un saut de ligne

XHTML/CSS

> Il existe 3 types de listes :

- ✓ Les listes non numérotées (élément UL)
 - pour indiquer chaque nouvel item de la liste, on utilise l'élément .
- ✓ Les listes numérotées (élément OL)
 - pour indiquer chaque nouvel item de la liste, on utilise l'élément .
- ✓ Les listes descriptives (élément DL)
 - Chaque item est composé d'un terme (élément DT) et d'une description (élément DD).

- On utilise l'élément (sans) pour placer les images. Deux attributs sont obligatoires :
 - ✓ L'attribut src spécifie le nom du fichier image à charger. Les fichiers images doivent impérativement être aux formats GIF, JPG ou PNG (présence d'une couche alpha).
 - ✓ L'attribut alt indique un contenu alternatif, c'est à dire un texte à afficher à la place de l'image lorsque, pour différentes raisons, elle n'apparaît pas.
 - ✓ Attributs optionnels:
 - align
 - border
 - · width, height
 - hspace, vspace

- Les liens hypertextes sont définis à l'aide des balises <A> .
- > Le texte de cet élément constitue la zone cliquable
- L'attribut HREF permet de spécifier l'adresse URL que l'on désire afficher
- > Exemple:

 Nom du lien

Les liens hypertextes : typologie de liens

> Les liens hypertextes : types de liens

- ✓ Un document
- ✓ Un fichier HTML
- ✓ Un texte
- ✓ Une image GIF, JPEG, PNG ou PostScript
- ✓ Un son
- ✓ Un film
- ✓ Un autre service Internet
- ✓ Un FTP (Transfert de fichiers)
 Le serveur de l'IBP
- ✓ Un SMTP (Échange de courrier électronique)

 envoyer un message à D. Archambault
- **√**

➤ Il suffit de placer un élément IMG dans un lien hypertexte <A>.

> Exemple:

Les cartes cliquables

- Une image dans laquelle sont définies des zones associées à des liens
- ➤ A la balise , on associe l'attribut map qui permet d'indiquer le nom de la carte qui doit être utilisée, puis on décrit le contenu de la balise <MAP> via des balises <AREA> qui définissent une zone.
- > La balise <AREA> doit comporter différents attributs :
 - ✓ l'attribut href pour indiquer l'adresse du lien de cette zone
 - √ l'attribut shape pour indiquer la forme de la zone (rect, circle, poly)
 - ✓ l'attribut coords pour indiquer les coordonnées des différentes formes

Les cartes cliquables : exemple



```
<IMG src=imagemap.gif alt="Carte cliquable" usemap=#map>
<MAP name=map>
    <AREA href="index.html" shape="rect" coords="10,10,280,40"</pre>
   alt="Cours HTML">
    <AREA href="intro.html" shape="rect" coords="10,50,70,110"</pre>
   alt="Introduction">
    <AREA href="bases.html" shape="circle" coords="110,80,30"</pre>
   alt="Bases">
   <AREA href="textes/liens.html"</pre>
    shape="poly«coords="150,70,180,70,180,50,210,80,180,110,180,90,150,
    90" alt="Liens">
    <AREA nohref shape="rect" coords="220,50,280,110" alt="Rien">
    <AREA href="textes/refs.html" shape="default" alt="Références">
</MAP>
```

http://www.snv.jussieu.fr/archambault/cours/html/textes/images.html#imgclic

Un tableau est décrit par différents éléments :

- > L'élément TABLE correspond au tableau lui-même.
- ➤ L'élément TR est utilisé pour définir chacune des lignes du tableau.
- ➤ L'élément TD est utilisé pour définir chaque colonne du tableau.

Les tableaux

L'élément TD peut être utilisé avec les attributs suivants :

- colspan : la cellule courante s'étend sur plusieurs colonnes.
- > rowspan : la cellule courante s'étend sur plusieurs lignes.
- > nowrap : évite les sauts de lignes à l'intérieur de la cellule courante.
- align : alignement horizontal.
- > valign : alignement vertical.

L'élément TH (à la place de TR permet de définir des cellules d'entête => un titre).

Principaux attributs applicables à l'élément TAB:

- border : pour spécifier l'épaisseur de la bordure extérieure.
- > cellpading : pour spécifier l'espace entre les bordures et le contenu des cellules.
- > cellspacing : pour spécifier l'épaisseur des bordures et entre les cellules.
- > width : permet de déterminer quelle proportion de la largeur de la fenêtre doit être occupée.

La balise <FORM> contient deux attributs :

- > L'attribut ACTION : indique l'action à exécuter lors de l'envoi des données.
- > L'attribut METHOD : définit la méthode de transfert des données. Les deux valeurs possibles sont GET ou POST.

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="http://www...">
    ...
</FORM>

<FORM NAME="nom_du_formulaire" ACTION="mailto:votre_e-mail"
METHOD="post" ENCTYPE="text/plain">
    ...
</FORM>
```

Les formulaires : les bases

- > Tous les champs de saisie se font dans des balises <INPUT> sans le </INPUT>
- > L'attribut type de la balise <INPUT> permet de choisir le type de saisie (prédéfinie) que vous pouvez utiliser.

Les deux types incontournables :

> Le type text permet de saisir un texte :

```
<INPUT TYPE="text" NAME="nom_du_champ" SIZE="taille"
MAXLENGTH="taille_maximum" VALUE="texte_par_défaut">
```

> Type submit permet de générer le bouton avec lequel le formulaire sera envoyé à l'action de celui-ci :

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="texte à afficher">
```

Les formulaires : les autres types de saisie (input)

Le type passwd permet de saisir un texte caché (mot de passe)

```
<INPUT TYPE="password" NAME="nom_du_champ"
SIZE="taille" MAXLENGTH="taille_maximum">
```

Le type radio permet de faire un choix entre plusieurs propositions (une seule valeur à cochée)

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="nom" VALUE="valeur">
```

Les formulaires : les autres types de saisie (input)

Le type checkbox permet de faire un choix multiple entre plusieurs propositions (il est possible de cocher plusieurs cases)

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="nom" VALUE="valeur">
```

- > Le type file permet de saisir le nom d'un fichier <INPUT TYPE="file" NAME="nom" SIZE="taille">
- Le type reset permet d'effacer tous les champs du formulaire

```
<INPUT TYPE="file" NAME="nom" SIZE="taille">
```

Les formulaires : les autres éléments

Les listes : permettent de faire le choix entre un grand nombre de valeurs prédéfinies via l'utilisation des balises <SELECT> et </SELECT>. Chaque choix est matérialisé par la balise <OPTION> qui ajoute une option dans la liste.

```
<SELECT NAME="nom_de_la_liste">
        <OPTION VALUE="valeur_1">Choix_1
        <OPTION VALUE="valeur_2">Choix_2
        <OPTION VALUE="valeur_X">Choix_X
</SELECT>
```

Les formulaires : le champ de saisie multi-lignes

Permet d'écrire un commentaire assez long, via les balises <TEXTAREA> et </TEXTAREA>

```
<TEXTAREA NAME="nom_du_champ" ROWS="nombre_de_lignes" COLS="nombre de colonnes"> </TEXTAREA>
```

Les formulaires : pour aller (un peu) plus loin

La balise <INPUT> peut accepter un type caché pour transférer des informations cachées qui seront envoyées à l'action associé à la validation du formulaire.

```
<INPUT TYPE="hidden" NAME="nom" VALUE="valeur"
[CHECKED]>
```

La balise <INPUT> peut aussi accepter un type image pour personnaliser un bouton

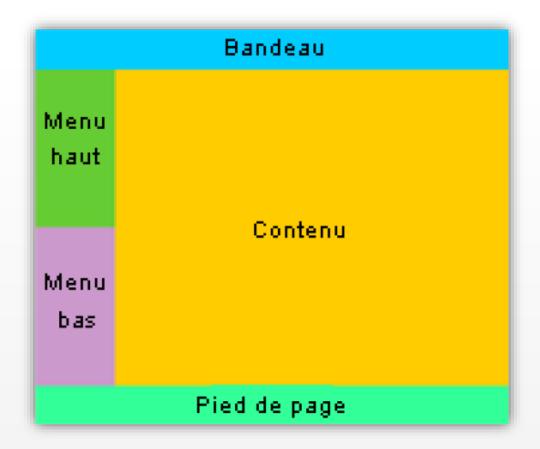
```
<INPUT TYPE="image" SRC="adresse_de_l'image" WIDTH=
"largeur" HEIGHT="hauteur" BORDER= "bordure">
```

Les formulaires : pour aller (un peu) plus loin

La récupération des variables d'un formulaire se fait systématiquement en "dynamique" : PHP ...

```
<form method="POST" action="titi.php">
   <input type="text" name="xx">
   <input type="submit" value="OK">
</form>
                         titi.php
                          html>
                            <head>
                                    <title>Recepteur</title>
                              /head>
                             (body>
                                    echo $ POST['xx'];
                            </body>
                         </html>
```

Permet de découper la page en bloc et d'associer des paramètres différents à chaque bloc.



Les divisions : pour mieux comprendre

- ➢ Il existe deux types généraux d'éléments HTML : les balises de type "en-ligne" et les balises de type "bloc".
- ➤ Le flux d'un document pourrait se définir comme étant le comportement naturel d'affichage des éléments d'une page web.

Autrement dit, les éléments se succèdent dans l'ordre où ils sont déclarés dans le code HTML.

XHTML/CSS

Les divisions : pour mieux comprendre

- Il existe plusieurs schémas de positionnement : un schéma de positionnement dans le flux (positionnement par défaut), et quatre schémas de positionnement qui sortent l'élément du flux (positionnement absolu, positionnement fixe et positionnement relatif, positionnement flottant).
- > L'imbrication des éléments les uns aux autres est possible et prédéfinie : cela permet de "styler" facilement les éléments similaires aux calques

- Le positionnement relatif permet de décaler un élément par rapport à une position de référence: celle qu'il avait dans le flux. Les éléments qui le suivent et le précèdent ne sont pas influencés par ce décalage puisqu'ils considèrent que l'élément est toujours dans le flux à sa position initiale.
 - ✓ Permet de servir de référent à un élément enfant positionné en absolu (rappelons qu'un élément positionné absolument grâce aux propriétés top, left, ... le fera par rapport à la fenêtre du navigateur à défaut d'avoir un parent lui-même positionné).
 - ✓ Bénéficie de la possibilité d'utiliser la propriété z-index pour gérer des superpositions d'éléments (propriété inopérante pour des éléments du flux).

La position absolue : l'élément étant totalement extrait du flux, il ne dépend plus du tout des éléments qui le côtoient.

"un élément positionné en absolu se réfère non pas à son parent direct, mais au premier ancêtre <u>positionné</u> qu'il rencontre"

Propriétés associée: top, bottom, left ou right

Les coordonnées d'un point s'expriment alors de haut en bas (top) et de gauche à droite (left).

XHTML/CSS

- Le positionnement fixe (position: fixed) positionne l'élément par rapport à la fenêtre du navigateur (top, right, ...), l'élément est fixé à un endroit et ne pourra se mouvoir, même par exemple lors de la présence d'une barre de défilement.
- > La position statique (position: static) correspond simplement à la valeur par défaut d'un élément du flux.

```
<DIV style="position: absolute; top: 99 px;
left: 99 px; visibility : visible; z-index : 2;">
```

position	static absolute relative	Aucun mouvement par rapport au document positionnement par rapport au document par rapport à l'élément précédent
left	auto valeur numérique entière valeur en pourcentage (%)	 distance à la bordure gauche automatique distance à la bordure gauche en pixels distance à la bordure gauche en pourcentage
top	auto valeur numérique entière valeur en pourcentage (%)	distance au sommet automatique distance au sommet en pixels distance au sommet en pourcentage
width	auto valeur numérique entière valeur en pourcentage (%)	largeur automatique largeur de l'élément en pixels largeur de l'élément en pourcentage
height	auto valeur numérique entière valeur en pourcentage (%)	hauteur automatique hauteur de l'élément en pixels hauteur de l'élément en pourcentage

- La propriété flottant (float) adopte par défaut la largeur qu'occupe son contenu. Le principe de base est simple: un élément flottant est ôté partiellement du flux et placé à l'extrême gauche (float: left) ou droite (float: right) de son conteneur, forçant par la même occasion tout contenu du flux qui suit à l'envelopper.
- La propriété clear s'utilise conjointement au float et permet à un élément (qui peut être d'ailleurs lui-même flottant) de ne plus subir le comportement d'habillage dicté par un objet flottant qui le précède directement et, par conséquent, de se caler en dessous de ce dernier.



Les feuilles de style CSS

Cascading Style Sheets (feuilles de style en cascade), notée CSS.

Fichier (.css) contenant des caractéristiques de mise en forme.

Idée : séparer la mise en page du contenu

- ✓ Définir un type de présentation une seule fois, que l'on réutilise dans toutes les pages.
- ✓ Propagation naturelle des modifications.

Dans l'entête du fichier HTML

Structure de base du fichier CSS:

```
sélecteur { propriété: valeur; ... }
```

- Le sélecteur est de trois types :
 - 1. Balise
 - 2. Identifiant (id)
 - 3. Classe (class)
- La propriété, c'est l'attribut qu'on veut appliquer (font, background, margin, etc).
- Enfin la valeur précise les caractéristiques de la propriété.

Le plus simple : associer un style à une balise HTML

```
div {background-color: red ; ... }
```

Résultat: toutes les divisions de tous les fichiers utilisant cette feuille de style auront une couleur de fond rouge.



Format associé à plusieurs balises HTML

```
div, table { background-color: red; ... }
```

Résultat: toutes les divisions et toutes les tables de tous les fichiers utilisant cette feuille de style auront une couleur de fond rouge.

On aimerait bien quand même être plus « sélectif » :

- > Multiplier les fichiers .css (pas cool !).
- Pouvoir appliquer un style à une seule division bien précise ou à un sous-ensemble de divisions correctement choisies.

Le plus simple : l'identificateur unique

Définition (dans le .css)

#toto { background:red; }

Utilisation (dans le .html)

<div id= "toto">

Identificateur : problème d'unicité

Il n'est pas correct d'avoir deux mêmes id dans une page



Bien pratique avec du java pour avoir accès à un élément précis

Identificateur : exemple parfait pour ces 4 divisions

Des solutions adaptées à vos besoins

OLLES .OCCORACELE.

Cette offre de bienvenue vous donne accès aux principales fonctionnalités du système:

- · Tout le catalogue disponible
- Service accessible 24h/21

.....

Cette offre d'entrée de gamme vous donne accès aux principales fonctionnalités du système ainsi que quelques houses

- · Tout le catalogue disponible
- Service accessible 24h/21
- · Pas de frais d'activation
- Interface entièrement personnalisable

OTTRE "SERVICES."

Cette offre très prisée vous donne accès aux principales fonctionnalités du système et aux nombreuses possibilités de partage:

- Tout le catalogue disponible
- . Service accessible 24h/21
- · Pas de frais d'activation
- Interface entièrement personnalisable
- · Possibilité de téléversement
- Diffusion et stockage

OTTRE "POWERUSES"

Cette offre vous donne acoès à Tensemble des fonctionnalités du système pour une expérience utilisateur supérieure, avec entre autres:

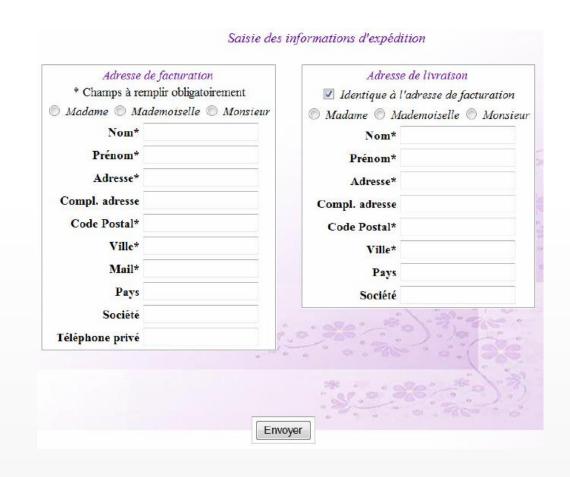
- · Tout le catalogue disponible
- Service accessible 24h/21
- Pas de frais d'activation
 Introfess estilement
- Interface entièrement personnalisable
- · Possibilité de téléversement
- Diffusion et stockage
- Création personnalisée de bibliothèques
- Espace alloué illimité
- Nombre d'alias illimté
- ... et bien plus encore!

```
#toto1 {
background:white;
}

#toto2 {
background:jauneclair;
}
```

```
<div id="toto1"></div>
<div id="toto2"></div>
<div id="toto3"></div>
<div id="toto4"></div>
```

Identificateur: pas possible avec ces 2 tableaux pour lesquels on aimerait avoir les mêmes propriétés (de mise en page).



Les classes : lorsqu'il y aura plusieurs objets de ce type.

Les feuilles de style (css)

On ajoute un attribut class à une balise : Soit la classe Rouge appliquée à la balise div :

Définition (dans le .css)

```
div.rouge {
    font: Verdana 12px; color:
    #FF0000;
}
```

```
<div class="Rouge">
   Texte à mettre
   en rouge et en gras
</div>
```

Les feuilles de style (css)

La notion de classe au sens large

Exemple de classification : Hiérarchie de propriétés et mécanisme d'héritage

```
.rss-title.rss-title a:
..rss-item

ul.rss-items

.rss-item a:
..rss-item

.rss-item
```

Les feuilles de style (css)

Les classes universelles (s'applique à n'importe quelle balise)

Définition (dans le .css)

```
.toto {
   background:red;
}
```

```
<div class="toto">
    ou
<P class="toto">
```

Les classes : règle de cascade

```
.headline { color:red; font-size: 3; }
#specials { color:blue; font-style: italic; }
```

sont appliquées à un même élément XHTML:

```
<h1 id="specials" class="headline">
Today's Specials </h1>
```

la couleur bleue prévaudra sur la couleur rouge.

Les classes : principe d'héritage

Définition (dans le .css)

```
a.titi { color:red; }
```

Cela ne concerne que les balises <a> de classe titi.

```
<DIV>
    <A class="titi" href=...> </A>
</DIV>
```

Exemple:

Définition (dans le .css)

```
div.menu a:hover{
    propriétés
}
```

Cela va affecter uniquement les liens <a> survolés ("a:hover") contenus dans les <div> de classe ".menu"

```
<DIV class="menu">
      <A href=...></A>
</DIV>
```

les pseudo-class de la balise <A>

L'héritage s'applique aussi à la balise de liens <a>. Ses enfants sont les pseudo-classes suivantes :

- : link (lien par défaut)
- : visited (lien déjà visité)
- : hover (lien au survol)
- : active (lien actif)

```
Définition (dans le .css)
```

```
a:hover { color:red; }
```

Les classes : ne pas confondre !

Définition (dans le .css)

```
div.menu , a:hover{
    propriétés
}
```

Cela va affecter à la fois les liens <a> survolés ("a:hover") et les <div> de classe ".menu" survolées



HTML 5

Les possibilités avec HTML 5

Canvas: permet de dessiner au sein de la page web, à l'intérieur de la balise HTML <canvas>. On peut dessiner des formes (triangles, cercles...) mais aussi ajouter des images, les manipuler, appliquer des filtres graphiques

SVG: permet de créer des dessins vectoriels au sein des pages web. À la différence de Canvas, ces dessins peuvent être agrandis à l'infini (c'est le principe du vectoriel).

Drag & Drop : permet de faire « glisser-déposer » des objets dans la page web, de la même façon qu'on peut faire glisser-déposer des fichiers sur son bureau.

Les possibilités avec HTML 5

File API: permet d'accéder aux fichiers stockés sur la machine du visiteur (avec son autorisation).

Géolocalisation: pour localiser le visiteur et lui proposer des services liés au lieu où il se trouve (ex. : les horaires des salles de cinéma proches).

Web Storage: permet de stocker un grand nombre d'informations sur la machine du visiteur.

Appcache: permet de demander au navigateur de mettre en cache certains fichiers, qu'il ne cherchera alors plus à télécharger systématiquement.

WebGL: permet d'introduire de la 3D dans les pages web

Les formats audio et vidéo

La balise <audio> que nous allons découvrir est reconnue par tous les navigateurs récents, y compris Internet Explorer à partir de la version 9 (IE9).

Ex 1 :

<audio src="hype_home.mp3" controls>Veuillez mettre à
jour votre navigateur !</audio>

Ex 2 :

XHTML/CSS

Les formats audio et vidéo

La balise <video> que nous allons découvrir est reconnue par tous les navigateurs récents, y compris Internet Explorer à partir de la version 9 (IE9).

Ex 1 :

<video src="sintel.webm" controls poster="sintel.jpg"
width="600"> Il est temps de mettre à jour votre
navigateur !</video>

Ex 2:

XHTML/CSS



Aide mémoire HTML & CSS

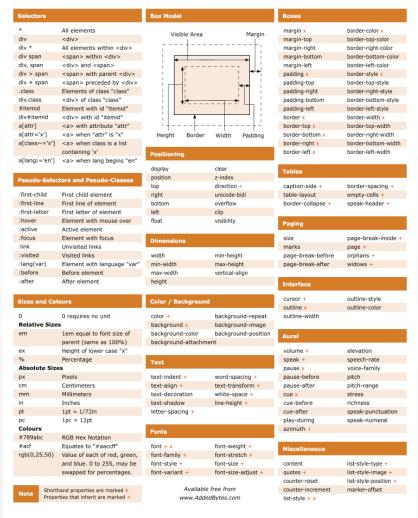
Aide mémoire

http://webchronique.com/astuce-pour-les-developpeurs-html-css-php-mod-rewrite-seo/





CSS



```
@charset "utf-8";
/*
Theme Name: Webchronique
Theme URI: http://www.npcmedia.fr
Version: 1.6
Description: Design by <a href="http://www.npcmedia.fr">NPC MEDIA Création</a>.
Ce theme est protege par les droits d'auteurs.
Author: NPC MEDIA Création
Author URI: http://www.npcmedia.fr
* /
/*----*/
/*-----(STYLES RESET)-----*/
/*----*/
html, body, div, span, applet, object, iframe, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, blockquote, pre, a, abbr,
acronym, address, big, cite, code, del, dfn, em, font, img, ins, kbd, q, s, samp, small, strike,
strong, sub, sup, tt, var,b, u, i, center, dl, dt, dd, ol, ul, li, fieldset, form, label,
legend, table, caption, tbody, tfoot, thead, tr, th, td
                              { margin: 0; padding: 0; border: 0; outline: 0; font-size: 100%;
vertical-align: baseline; }
                              { line-height: 1; }
body
ol, ul
                              { list-style: none; }
                              { quotes: none; }
blockquote, a
blockquote:before, blockquote:after,q:before, q:after
                              { content: ''; content: none; }
                              { outline: 0; }
: focus
                              { text-decoration: none; }
ins
                              { text-decoration: line-through; }
del
table
                              { border-collapse: collapse; border-spacing: 0; }
```

Fond Face & CSS3

```
/* Polices */
@font-face
                                { font-family: "Century Gothic";
src:url('../fonts/Century Gothic.ttf'); }
/* Fondu */
a:link, a:visited
                                { color: #cd9251; text-decoration: none; -webkit-transition-
property:color;-webkit-transition-duration:1s;-moz-transition-property:color;-moz-transition-
duration:1s; transition-property:color; transition-duration:1s; }
/* Opacité */
.single #sidebar img
                                { margin-bottom:15px; filter:alpha(opacity=50); opacity: 0.5; /* -
moz-opacity:0.5; */ }
/* Coin arrondie */
input[type=text],input.text, input.title, textarea, select
                                { background-color: #1F1F1F; padding: 2px; color: #cd9251; -moz-
border-radius: 5px; -webkit-border-radius: 5px; border-radius: 5px; transition-
duration:1s; transition-property:background-color; -moz-transition-duration:1s; -moz-transition-
property:background-color;-webkit-transition-duration:1s;-webkit-transition-property:background-
color; }
```