

Balises de liste

- Avec les listes on peut créer des **énumérations**
- La **liste ordonnée** (numérotée) est composée d'un élément **** contenant des éléments ****
- La **liste non ordonnée** est composée d'un élément **** contenant des éléments ****
- La **liste de définition** est composée d'un élément **<dl>** contenant des éléments **<dt>** (terme à définir) et **<dd>** (définition)
- On utilise souvent les listes pour les **menus de navigation** qui sont des **énumérations de lien**

Attributs des listes

- La balise **** accepte les attributs :
 - start : pour définir la 1ère valeur de numérotation
 - reversed : pour une numérotation inversée
 - type : type de numérotation (numérique, lettres, chiffres romains,...)
- Les autres balises n'ont pas d'attributs spécifiques mais elles peuvent être stylées avec **CSS** et les propriétés du genre « **list-style-...** »

Balises pour le multimédia

- Un fichier **HTML** ne contient **que du texte** mais on peut afficher dans une page Web des images, des vidéos, du son,... **Comment ?**
- On va établir des relations avec des **fichiers externes** contenant ces ressources
- On va pouvoir les **manipuler avec JavaScript**

les formats d'images (point suivant):

PNG - BITMAP/RASTER, 16millions de couleurs, statique, transparence ok,

JPEG - BITMAP/RASTER, 16millions de couleurs, statique, compression ok avec destruction, transparence Nok

SVG - Vectoriel, pas de souci de pixels, on peut faire des animations, transparence ok

GIF - BITMAP/RASTER, 256 couleurs, on peut faire des animations, couleurs indexées donc permet d'être léger, transparence ok

WEBP - BITMAP/RASTER, 16millions de couleurs, format de Google, plus léger que PNG et JPEG, transparence ok

BITMAP/RASTER - grille de points (pixels) qu'on va définir un par un.

Vectoriel - on recalcul à chaque fois l'image pour que le dessin et la qualité de l'image ne soit jamais déformés

Les images

- L'élément **** est utilisé pour placer une image dans la page
- Les **formats** les plus utilisés sont **GIF**, **PNG**, **JPEG** et **SVG** (voir annexe pour plus de détails)
- **** est utilisé surtout pour des **logos** ou des **icônes cliquables**, des **photos d'illustration** d'un article,...
- Pour des **images de fond**, des **décorations**, des **séparations**,..., on préfère utiliser **CSS**

Attributs de

- **src** indique l'URL de l'image à afficher src = source
- **alt** contient un texte **alternatif** à afficher si l'image ne peut pas être visualisée comme par exemple pour les aveugles
- **title** affiche une **infobulle** au survol de l'image
- **width** et **height** indiquent la largeur et la hauteur de l'image (voir aussi les propriétés CSS)
- **usemap** et **ismap** permettent d'utiliser des zones cliquables dans les images (à voir avec les éléments **<map>** et **<area>**)

Les figures

- On a ajouté avec HTML5, les éléments **<figure>** et **<figcaption>** pour regrouper une image () et une légende (comme dans un livre) sous forme de texte ou de lien
- L'élément **<figure>** peut contenir aussi des éléments vidéo, audio, du code, des tableaux, des dessins (avec <canvas>),...
- La **légende** est placée dans **<figcaption>**

Eléments embarqués

- L'élément **<iframe>** place dans la page Web un cadre avec un autre document HTML
- L'élément **<embed>** intègre du contenu externe dans le document HTML (utilisé pour le Flash, ActiveX,...)
- Les éléments **<object>** et **<param>** jouent un rôle similaire à **<embed>**
- **Attention à la sécurité** avec tous ces éléments qui intègrent un contenu externe !

Son, Vidéo, Dessin

- **<audio>** permet d'ajouter du **son** dans une page Web
- **<video>** permet d'ajouter une **vidéo** dans une page Web
- **<canvas>** permet d'ajouter un **zone de dessin ou d'animation** dans une page Web
- Ces différents éléments sont **pilotables** avec du code **JavaScript**