

Qu'est-ce que Javascript ?

Javascript est un langage de programmation

Ce qu'on peut faire avec

Animer une page web

Le code Javascript s'intègre de deux manières avec le code HTML

1. Insertion directe dans le code HTML
dans la balise script dans body

```
<html>
<head>
    <title>..... </title>
</head>
<body>
    <script language="JavaScript">
        alert('bonjour');
    </script>
</body>
</html>
```

2. Insertion comme un module externe

```
<script src="URL module externe">
.....
</script>
```

Entrée et sortie de données avec Javascript

3 types de boîtes de messages peuvent être affichés en utilisant Javascript: Alerte, Confirmation et Invite

Méthode alert()

sert à afficher à l'utilisateur des informations simples de type texte. Une fois que ce dernier a lu le message, il doit cliquer sur OK pour faire disparaître la boîte

Méthode confirm()

permet à l'utilisateur de choisir entre les boutons OK et Annuler.

La méthode prompt()

permet à l'utilisateur de taper son propre message en réponse à la question posée

La méthode **document.write** permet d'écrire du code HTML dans la page WEB

Javascript est dépendant des événements, c'est un langage événementiel .

Un **événement** est une action de l'utilisateur qui peut se produire sur le navigateur. Les événements se produisent lors d'actions diverses sur les objets d'un document HTML.

Plusieurs exemples d'événements:

| | |
|------------------|---|
| click | Cliquer (appuyer puis relâcher) sur l'élément |
| dblClick | Double-cliquer sur l'élément |
| mouseover | Faire entrer le curseur sur l'élément |
| mouseout | Faire sortir le curseur de l'élément |
| mousedown | Appuyer (sans relâcher) sur le bouton gauche de la souris sur l'élément |
| mouseup | Relâcher le bouton gauche de la souris sur l'élément |
| mousemove | Faire déplacer le curseur sur l'élément |
| keydown | Appuyer (sans relâcher) sur une touche de clavier sur l'élément |
| keyup | Relâcher une touche de clavier sur l'élément |
| keypress | Frapper (appuyer puis relâcher) une touche de clavier sur l'élément |
| focus | Cibler l'élément |
| blur | Annuler le ciblage de l'élément |
| change | Changer la valeur d'un élément spécifique aux formulaires (input, checkbox, etc.) |
| select | Sélectionner le contenu d'un champ de texte (input, textarea, etc.) |
| load | Quand un élément est chargé par le navigateur. Elle peut être appliquée à la page entière (balise <body>), dans ce cas l'événement se produira quand tous les éléments de la page seront chargés. |
| unload | Quand la page en cours est fermée ou quittée. |
| resize | Quand l'internaute redimensionne la taille de la fenêtre du navigateur. |
| dragStart | Se produit quand l'internaute commence le déplacement d'un élément par "glisser-déposer" (Drag & Drop). |
| dragEnter | Se produit quand l'internaute entre dans la zone où sera déposé l'élément glissé. |
| dragOver | Se produit quand l'internaute survole la zone où sera déposé l'élément glissé (même si le concept est proche de celui de dragEnter , ils sont des événements légèrement différents). |

drop Se produit quand l'internaute dépose l'élément glissé dans la zone prévue à cet effet.

Deux événements spécifiques à <form>:

submit Envoyer le formulaire

reset Réinitialiser le formulaire

Gestionnaire d'événements

Le **gestionnaire d'événements** permet d'associer un traitement à un événement. Sa syntaxe respecte la forme suivante:

onÉvénement = "code Javascript édité directement ici, ou fonction appelée à cet endroit"

Il faut noter que **onÉvénement** est un attribut HTML, et ce qui est entre les guillemets est sa valeur. Donc la ligne précédente est intégrée directement dans une balise HTML. Cependant, même si ce qui se trouve entre les guillemets est purement du code Javascript, nous ne le mettons pas dans les tags de script (<**script**> et </**script**>).