#### Cases à cocher

```
<input type="checkbox" name="choix" />
```

Ajouter un label <label> </label>

Ajouter un attribut checked (sélectionne par défaut)

<input type="checkbox" name="" id="" checked/>

# Zones d'options

Permet de faire un choix parmis un liste de possibilité

### Listes déroulantes

```
On utilise la balise : <select name="" id=""></select>
```

On place a l'intérieur plusieurs balise avec l'attribut value

ex:

<option value=""></option>

Ajouter un attribut selected (sélectionne par défaut)

```
<input type="checkbox" name="" id="" selected/>
```

#### on peut grouper les options avec la balise

<optgroup></optgroup>

```
<option value="chine">Chine</option
  <option value="japon">Japon</option
/optgroup>
```

# Finaliser et envoyer le formulaire

Possibilité de regrouper les champs

<fieldset></fieldset>

Chaque < fieldset > peut contenir une légende avec la balise

<legend>Ma legende</legend>

#### Sélection automatique d'un champs

#### exemple:

```
<input type="text" name="prenom" id="prenom" autofocus />
```

#### rendre le champs obligatoire

#### exemple:

```
<input type="text" name="prenom" id="prenom" required />
```

#### Bouton d'envoi

#### 4 versions:



## formats audio

**MP3** (MPEG Audio layer 3)

**AAC** (Advanced Audio Coding) utilisé par Apple (iTunes)

Ogg (Ogg vorbis) (format libre → linux)

**WAV** (*WaveForm Audio File Format*) (très volumineux)

## formats vidéo

#### Besoin de 3 éléments :

1- un codec vidéo (compresse les images)

2- Un format conteneur (AVI, MP4, MKV ...)

3- un codec audio (MP3, AAC, OGG ...)

### Insertion d'un élément audio

```
Attributs possible :
controls : ajoute les boutons lecture / pause / barre de défilement
loop : joue la musique en boucle
autoplay : se joue au lancement de la page (déconseillé)
preload: indique si on peut précharger la musique au chargement de la page
          valeur: auto → (par défaut)
                 metadata → (chargement de métadonnées (durée, etc...)
                 none → pas de préchargement
```