

Syntaxe HTML :

- Liste déroulante :

```
1 <!-- Titre pour le menu -->
2 <label for="menu-select">Menu :</label>
3 <!-- Menu déroulant -->
4 <select name="Menu" id="menu-select">
5   <option value="choix1">--Faites un choix--</option>
6   <option value="choix1">Proposition1</option>
7   <option value="choix2">Proposition2</option>
8   <option value="choix3">Proposition3</option>
9 </select>
```

- Formulaire :

```
1 <form>
2   <!-- Définir un champ de saisie de texte d'une ligne -->
3   <p>nom : <input type="text" name="login"></input></p>
4   <!-- Définir un champ de saisie où le texte tapé n'est pas visible -->
5   <p>Mot de passe : <input type="password" name="pass"></input></p>
6   <p>Catégorie :
7   <!-- Définir un bouton radio (pour sélectionner l'un des choix) -->
8     <input type="radio" name="cat" id="h" value="hu"></input>
9     <label for="h">Humain</label> <!-- cela définit la zone où l'on peut
10    cliquer -->
11     <input type="radio" name="cat" id="ET" value="et"></input>
12     <label for="ET">Extra-terrestre</label>
13     <input type="radio" name="cat" id="a" value="anim"></input>
14     <label for="a">Animal</label>
15 </p>
16 </form>
```

```
1 <form>
2   <p>Boissons préférées :
3   <!-- Définir un bouton checkbox (pour sélectionner plusieurs choix) -->
4     <input type="checkbox" name="boisson" id="lait" value="lait"></input>
5     <label for="lait">lait</label>
6     <input type="checkbox" name="boisson" id="coca" value="coca"></input>
7     <label for="coca">Coca</label>
8     <input type="checkbox" name="boisson" id="jus" value="jus"></input>
9     <label for="jus">Jus d'orange</label>
10  </p>
11  <!-- Définir un bouton cliquable -->
12  <p><input type="button" value="Cliquer !"></p>
13  <!-- Définir un bouton d'envoi de données (soumettre le formulaire) -->
14  <p><input type="submit" value="Envoyer"></p>
15 </form>
```

Formulaire Javascript :

- On fait le lien avec le fichier javascript en écrivant la ligne suivante dans la partie <head> du code HTML :
`<script type="text/javascript" src="nomFichier.js" defer="defer"></script>`
- On termine les lignes de commandes par des points virgules.
- Déclarer une variable avec **var** (si elle est globale), avec **let** (si elle est locale), **const** si c'est une constante.
- Pour vérifier l'égalité de deux variables on utilise `==` ou `===`.
- **prompt()** permet de demander une donnée à l'utilisateur.
- **parseInt()** permet de reconnaître une variable comme entière.
- On peut incrémenter une valeur (l'augmenter de 1) avec la commande `i++`.
- **alert()** permet d'afficher un message ou une variable dans une boîte de dialogue. Pour afficher plusieurs éléments, on les sépare par un `+`.
- Une **condition** s'écrit avec la syntaxe ci-dessous :

```
1 if (condition){
2     instructions;
3 }
4 else {
5     instructions;
6 }
```

- Une **boucle** s'écrit avec la syntaxe ci-dessous :

```
1 while (condition){
2     instructions;
3 }
4 /*ou bien*/
5 for (initialisation; condition; incrémentation){
6     instructions;
7 }
```

- Une **fonction** s'écrit avec la syntaxe ci-dessous :

```
1 function nomFonction(arguments){
2     instructions;
3     return resultat;           /*On retourne le résultat*/
4 }
5 nomFonction(arguments);       /*Appel de la fonction :*/
```

- La fonction **console.log()** permet d'afficher le résultat d'une fonction, une variable, un texte dans la console (l'interpréteur).

- Les principaux **évènements** que l'on utilise en HTML pour déclencher un script javascript sont :

Évènements	Description
onclick	Réponse à un clic
onchange	Changement d'une valeur dans un champ
oninput	Champ d'un formulaire modifié
onkeyup	Touche de clavier relâchée
onkeypress	Touche de clavier pressée
mouseover	Survol d'un élément avec la souris

- On place un des évènements ci-dessus dans un élément HTML, en indiquant la fonction javascript qui sera exécutée lorsque l'évènement sera réalisé :

par exemple : `<input id="bouton" type="button" value="cliquez ici !" onclick="agir()">`

- Pour récupérer un élément HTML à modifier et le placer dans une variable, on écrit

element = document.getElementById("identifiant")

- Ensuite on peut agir sur une propriété **CSS** de l'élément :

par exemples : **element.style.color = "red" ;**

element.style.fontSizeAdjust = "10" ;

- La page HTML est représentée par la variable **document**.

Par exemple : **document.body.style.backgroundColor = "blue" ;** va changer la couleur de fond en bleu.

- Une fois qu'un élément HTML a été récupéré dans une variable, on obtient sa valeur avec **nomVariable.value**

- Pour changer le contenu d'un élément de la page on utilise **element.innerHTML**

par exemple : **titre.innerHTML = "Hello" ;**

- On peut choisir de rendre visible, ou non, un élément de la page HTML, avec **element.style.visibility='hidden' ;** (caché) ou **element.style.visibility='visible' ;** (visible).

- On peut supprimer un élément de la page HTML avec **element.remove() ;**

- On crée une nouvelle image dans la page HTML avec **newImage=document.createElement('img') ;** puis on spécifie les attributs de l'objet, comme par exemple **newImage.src="image.jpg" ;**

- Enfin on indique où placer la nouvelle image avec **lieu.appendChild(newImage) ;**