



Insertion des médias

Pour pouvoir insérer de l'audio dans nos pages, nous allons déjà devoir nous munir d'une piste audio qui devra être enregistrée sous différents formats.

La façon la plus simple d'insérer un fichier audio dans un fichier va être d'utiliser un élément **audio** avec deux attributs **src** et **controls**.

L'attribut **src** va indiquer le chemin vers la ressource à intégrer tandis que l'attribut **controls** va permettre de faire apparaître les contrôles fournis par le navigateur (notamment un bouton de lecture / arrêt, un bouton pour choisir le niveau sonore, etc.).

Nous allons également renseigner un texte dans l'élément **audio** qui pourra être affiché dans certaines anciennes versions de navigateurs dans le cas où le navigateur ne pourrait pas lire le fichier audio fourni.

```
<figure>
  <figcaption>Musique</figcaption>
  <audio controls src="./Future - Life Is Good
(Official Music Video) ft. Drake_l0U7SxXHkPY.mp3">
  <a href="./Future - Life Is Good (Official
Music Video) ft. Drake_l0U7SxXHkPY.mp3">audio </a>
</audio>
</figure>
```

Attributs de l'élément audio

En plus de l'attribut **controls** qui est obligatoire pour des raisons évidentes d'ergonomie et d'accessibilité, nous allons pouvoir indiquer d'autres attributs facultatifs à notre élément **audio** qui vont nous permettre de mieux contrôler comment le fichier audio doit être lu.

Ces attributs sont les suivants :

preload

L'attribut **preload** permet d'indiquer au navigateur si le fichier doit être préchargé ou pas. On va pouvoir lui passer l'une des valeurs suivantes :

- **none** : le fichier audio ne sera pas préchargé ;
- **metadata** : seules les méta-données seront préchargées ;
- **auto** : le fichier sera préchargé.

autoplay

L'attribut **autoplay** va nous permettre de lancer automatiquement la lecture du fichier audio dès qu'il sera chargé. Il suffit de le renseigner (même sans valeur explicite) pour que le fichier audio se lance automatiquement. Notez que certains navigateurs (dont Chrome) peuvent bloquer cet attribut car celui-ci est jugé mauvais pour vos visiteurs.

loop

L'attribut **loop** permet de lire le fichier audio en boucle. Il suffit donc de le renseigner (même sans valeur explicite) pour que le fichier soit lu en boucle.

muted

L'attribut **muted** sert à définir si le son doit être initialement coupé. Il suffit de le renseigner (même sans valeur explicite) pour couper le son.

Attributs de l'élément vidéo

La façon la plus simple d'insérer un fichier vidéo dans une page HTML va être d'utiliser un élément **video** avec deux attributs **src** et **controls**, exactement de la même façon que pour l'élément **audio**.

L'attribut **src** va indiquer le chemin vers la ressource à intégrer tandis que l'attribut **controls** va permettre de faire apparaître les contrôles fournis par le navigateur (notamment un bouton de lecture / arrêt, un bouton pour choisir le niveau sonore, etc.).

Nous allons également renseigner un texte dans l'élément **video** qui pourra être affiché dans certaines anciennes versions de navigateurs dans le cas où le navigateur ne pourrait pas lire le fichier vidéo fourni.

l'élément iframe

L'élément **iframe** va nous permettre d'intégrer un fichier web entier dans un autre. Nous allons notamment utiliser cet élément pour intégrer des vidéos YouTube dans nos pages web ou des cartes Google **Maps**.

De même pour l'intégration de vidéos YouTube : en passant par YouTube, on n'a pas à se soucier de tous les problèmes de compatibilité des différents codecs avec les différentes versions des navigateurs puisque YouTube se charge de faire ce travail de son côté lorsqu'on télécharge une vidéo sur la plateforme.

```
<iframe width="560" height="315"
src="https://www.youtube.com/embed/yKnCibTbKPA?si=OK-
UfFNNAyvPESPF" title="YouTube video player"
frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay;
clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-
in-picture; web-share" allowfullscreen></iframe>
```

