



Le webdesign et son application en HTML5/CSS3 (niveau 2)

Fiches de l'apprenant

Table des matières

HTML5.....	4
Le doctype.....	4
Html.....	4
Head.....	4
Meta charset.....	4
Title.....	4
Body.....	4
Header	4
h1	5
Nav	5
Listes	5
Aside.....	5
Section	5
Article.....	5
Footer.....	6
Exemple.....	6
Class.....	6
Id	6
a.....	6
Ancre	6
Style	7
Link	7
Span	7
CSS3.....	8
Les bases du langage.....	8
Display.....	8
Position	8
Top, Bottom, Left, Right.....	8
Float.....	8
Margin.....	8
Padding.....	8
Text-align.....	9
Vertical-align.....	9
Font-family	9
Text-shadow.....	9
List-style	9
color.....	9
font-weight	9
text-decoration.....	9
height	9

widht 9

line-height 9

:hover 9

column-count..... 9

border-collapse..... 9

font-size..... 9

border-bottom.....10

overflow10

animation10

HTML5

LE DOCTYPE

Par rapport aux versions précédentes du langage, le doctype a été simplifié. Il est compatible avec les anciennes versions des navigateurs et ne prend pas en compte un quelconque numéro de version. Son rôle est toujours celui de préciser le **type** de **document** que le navigateur doit interpréter.

```
<!doctype html>
```

HTML

Il s'agit de la structure principale du document. Cette balise contient les deux balises <head> et <body>

Il peut contenir « lang » permettant de spécifier la langue du site. Cela sert notamment pour les synthèses vocales afin qu'elles puissent adopter le bon accent.

```
<html lang="fr"> </html>
```

HEAD

Il s'agit de la balise d'entête du document html. Elle contient toutes les métas-informations, le titre de la page, les liens vers les feuilles de style et les scripts.

```
<head></head>
```

META CHARSET

Cette balise méta permet de spécifier l'encodage du document. C'est un élément très important qui permet de ne pas se retrouver avec des caractères spéciaux ou accentués non reconnus par le navigateur.

Le W3C préconise l'usage de l'UTF-8.

Important : le logiciel avec lequel vous codez votre document HTML doit lui aussi être encodé en UTF-8.

Cette balise d'encodage doit précéder toutes les autres balises contenues dans le <head> afin de sécuriser l'interprétation des caractères spéciaux et de prévenir certaines injections de contenu indésirable.

```
<meta charset="utf-8">
```

TITLE

Le texte écrit entre ces balises sera reporté dans la barre d'état du navigateur. Il s'agit du titre de la page visitée.

```
<title>Titre de la page</title>
```

BODY

Entre ces balises se trouve le corps du site, c'est-à-dire ce qui va être affiché. Ce contenu respectera l'apparence des feuilles de styles et des éventuels scripts présents dans l'entête.

```
<body></body>
```

HEADER

La plupart des balises <div> ont été remplacées par des balises de section permettant de tout de suite savoir à quel type de contenu on a affaire.

La première d'entre elles est la balise <header> qui contient le contenu d'entête de la page ou d'une section.

<header></header>

H1

Pour signifier au navigateur que l'on souhaite afficher un titre, il faut placer le texte dans une balise de titre. Elles sont ordonnées de la plus importante à la moins importante : h1, h2, h3, h4, h5 et h6.

<h1></h1> <h2></h2> <h3></h3> <h4></h4> <h5></h5> <h6></h6>

NAV

La seconde balise de section est la balise <nav>. Elle contient le menu (navigation) de la page.

<nav></nav>

LISTES

Suivant que l'on souhaite qu'elle soit ordonnée ou non, une liste est contenue dans des balises ou Ses éléments sont contenus dans des balises

Liste non ordonnée :

```
<ul>
  <li>2 avocats (pelés et avec les noyaux retirés)</li>
  <li>le jus d'un citron</li>
  <li>¼ de concombre, coupé grossièrement</li>
  <li>1 petite tomate, coupée</li>
</ul>
```

Liste ordonnée :

```
<ol>
  <li>Écrasez délicatement les avocats avec une fourchette</li>
  <li>Placez la purée obtenue dans un plat et arrosez avec le jus de citron</li>
  <li>Mélangez pour que le jus de citron empêche la purée d'avocat de noircir</li>
  <li>Mélangez la tomate et le concombre coupés</li>
  <li>Gardez au frais et servir rapidement avec des tortillas</li>
</ol>
```

ASIDE

Lorsqu'un site contient une section sur le côté (barre latérale), elle est contenue dans une balise <aside>.

<aside></aside>

SECTION

Section générique regroupant un même sujet, une même fonctionnalité.

<section></section>

ARTICLE

Section dont le contenu peut être extrait individuellement ou lu dans un flux RSS (ou équivalent) sans pénaliser sa compréhension.

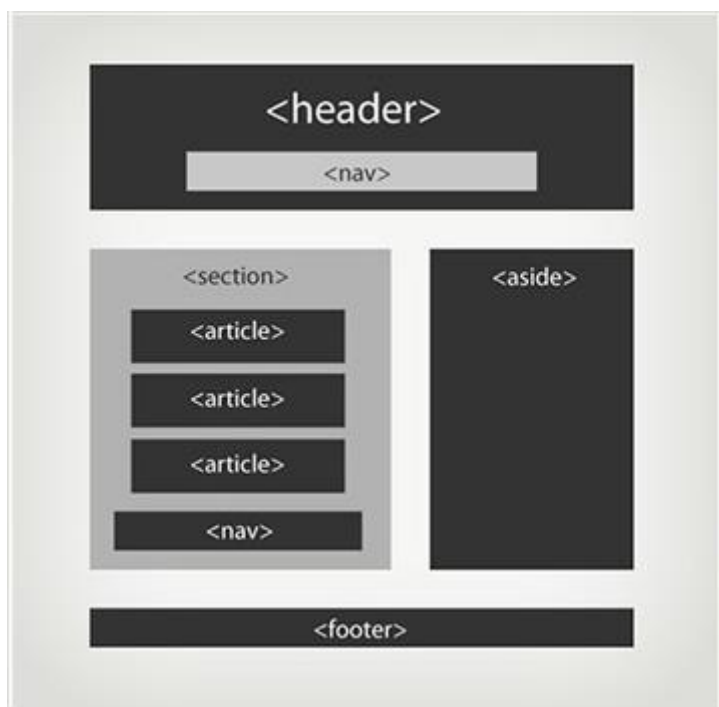
<article></article>

FOOTER

Section de conclusion d'une section, ou d'une page html.

```
<footer></footer>
```

EXEMPLE



Source : <https://www.alsacreations.com/article/lire/1376-html5-section-article-nav-header-footer-aside.html>

CLASS

Afin d'identifier un élément et de lui attribuer un visuel personnalisé, nous allons utiliser des classes. Une même classe peut être ajoutée à plusieurs objets différents et un même objet peut avoir plusieurs classes.

```
<a class="lien btn btn-nav"></a>
```

ID

L'identifiant s'utilise de la même manière que la classe, à ceci près qu'il ne peut désigner qu'un seul et unique objet dans toute la page. Il est moins souple que la classe qui est donc à privilégier. Cependant, il permet en JavaScript de désigner un élément et il peut servir d'ancre nommée pour la navigation à l'intérieur d'une même page.

A

Il s'agit de la balise de lien. Elle doit comporter l'élément « href » permettant de désigner la destination du lien.

```
<a href="index.html"></a>
```

ANCRE

On appelle une ancre, un lien qui permet de rendre sur une position précise d'une page web. Par exemple, un lien « haut de page » qui permet de remonter en haut de la même page.

STYLE

La balise style se place dans l'entête du document HTML (<head>) et permet de déclarer du code CSS afin de définir les styles de la page en cours. C'est une pratique lourde et peu courante qui tend à être remplacée par l'utilisation d'une feuille de style externe.

```
<style type="text/css"></style>
```

LINK

Les balises <link> se placent dans le <head> dans la majorité des cas et permet de lier le document html courant et une ressource externe. Dans la majorité des cas, on s'en servira pour lier la ou les feuilles de style.

```
<link rel="stylesheet" href="style.css">
```

SPAN

Conteneur générique en ligne utilisé pour grouper des éléments afin de les mettre en forme. Il ne doit être utilisé que lorsqu'aucun autre élément sémantique n'est approprié. Il est très proche de l'élément div à ceci près que c'est un élément en ligne alors que la div est un bloc.

CSS3

LES BASES DU LANGAGE

Voici comment écrire du CSS3 :

```
sélecteur{propriété:valeur ;}
```

Ce code est équivalent à :

```
sélecteur {  
propriété :valeur ;  
}
```

Ou

```
sélecteur  
{  
propriété : valeur ;  
}
```

Attention à la ponctuation !

DISPLAY

Cette propriété permet de modifier le positionnement par défaut d'un élément. Il prend comme valeur block, inline, inline-block, list-item, table, table-row, table-cell, none. Il a d'autres valeurs possibles mais bien moins répandues.

POSITION

Permet de mettre l'élément en position relative, absolue, fixe ou statique. Doit être couplé avec une la propriété top, bottom, left ou right.

TOP, BOTTOM, LEFT, RIGHT

Positionne l'élément en fonction du haut, du bas, de la gauche ou de la droite de son parent ou ascendant. Prend en valeur des pixels, ou un pourcentage.

FLOAT

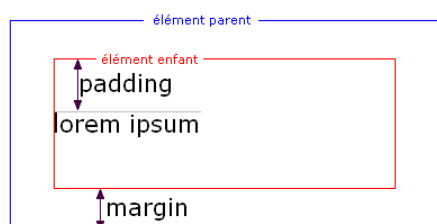
Permet d'habiller un élément ou de positionner deux blocs l'un à côté de l'autre.

MARGIN

Permet de définir les marges extérieures de l'élément.

PADDING

Permet de définir les marges intérieures de l'élément.



Source : <http://css.mammothland.net/margin-padding-css.php>

TEXT-ALIGN

Permet de définir l'alignement du texte par rapport à son parent. Prend pour valeur « left », « right », « center » et « justify ».

VERTICAL-ALIGN

Permet de définir l'alignement vertical d'un élément par rapport à son parent. Il prend pour valeur « top », « bottom » et « middle », par exemple.

FONT-FAMILY

Permet de sélectionner les polices d'écriture du texte. Vous pouvez en mettre plusieurs afin que les navigateurs prennent la première qu'ils arrivent à afficher.

TEXT-SHADOW

Ajoute une ombre au texte.

LIST-STYLE

Permet de définir l'aspect des puces d'une liste. Pour les supprimer, lui attribuer la valeur « none ».

COLOR

Définit la couleur de la police d'un texte. Sa valeur peut être un nom de couleur, un code hexadécimal ou la fonction rgb.

FONT-WEIGHT

Définit le gras de la police.

TEXT-DECORATION

Le plus souvent est utilisé pour souligner (underline) ou supprimer le soulignement (none).

HEIGHT

Définit la hauteur d'un élément.

WIDTH

Définit la largeur d'un élément.

LINE-HEIGHT

Définit la hauteur de ligne d'un texte.

:HOVER

Identifie l'évènement « survolé » avec la souris d'un élément.

COLUMN-COUNT

Définit le nombre de colonne sur lesquelles doit s'étaler un texte.

BORDER-COLLAPSE

Détermine si les bordures d'un tableau sont séparées ou fusionnées. Quand elles sont séparées (separate), chaque cellule a ses propres bordures, distinctes. Quand elles sont fusionnées (collapse), les bordures des cellules sont partagées.

FONT-SIZE

Détermine la taille de la police.

BORDER-BOTTOM

Propriété raccourcie qui permet de définir les valeurs de « border-bottom-color », « border-bottom-style » et « border-bottom-width », soit sa couleur, son style (solide, pointillé, double, etc.) et son épaisseur.

OVERFLOW

C'est une propriété raccourcie des propriétés overflow-x et overflow-y qui définit comment rogner le contenu, afficher les barres de défilement ou encore afficher le contenu sortant du cadre dans un élément de type bloc. Ses valeurs sont visible, hidden, scroll et auto.

ANIMATION

Ces propriétés permettent de configurer l'animation.

Animation-delay : définit le délai entre le moment où l'élément est chargé et le moment où l'animation commence.

Animation-direction : indique si l'animation doit alterner entre deux directions de progressions (faire des allers-retours) ou recommencer au début à chaque cycle de répétition.

Animation-duration : définit la durée d'un cycle de l'animation

Animation-iteration-count : détermine le nombre de fois que l'animation est répétée. On peut utiliser le mot-clé infinite afin de répéter l'animation infiniment.

Animation-name : permet de déclarer un nom qui pourra être utilisé comme référence à l'animation pour la règle @keyframes.

Animation-play-state : permet d'interrompre (pause) ou de reprendre l'exécution d'une animation.

Animation-timing-function : configure la fonction de minutage d'une animation, autrement dit, comment celle-ci accélère entre l'état initial et l'état final, notamment grâce à des fonctions décrivant des courbes d'accélération.

Animation-fill-mode : indique les valeurs qui doivent être appliquées aux propriétés avant et après l'exécution de l'animation.

@keyframes permet de définir les étapes de l'animation de 0% à 100%.