

HTML5, CSS3, UX

Maîtriser la sémantique du Web

```
<!doctype html>
<html lang="fr">
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <title>Titre de la page</title>
</head>
<body>
  <span>Content is here</span>
</body>
</html>
```

Structure d'une page HTML5 Compliant

- Doctype
- Balise
 - HTML
 - Head
 - Meta
 - Title
 - Body

HTML5

Source : <https://jaetheme.com/blog/structure-html5/>

```
<header>
```

```
<h1>Titre du site Web</h1>
```

```
<nav>
```

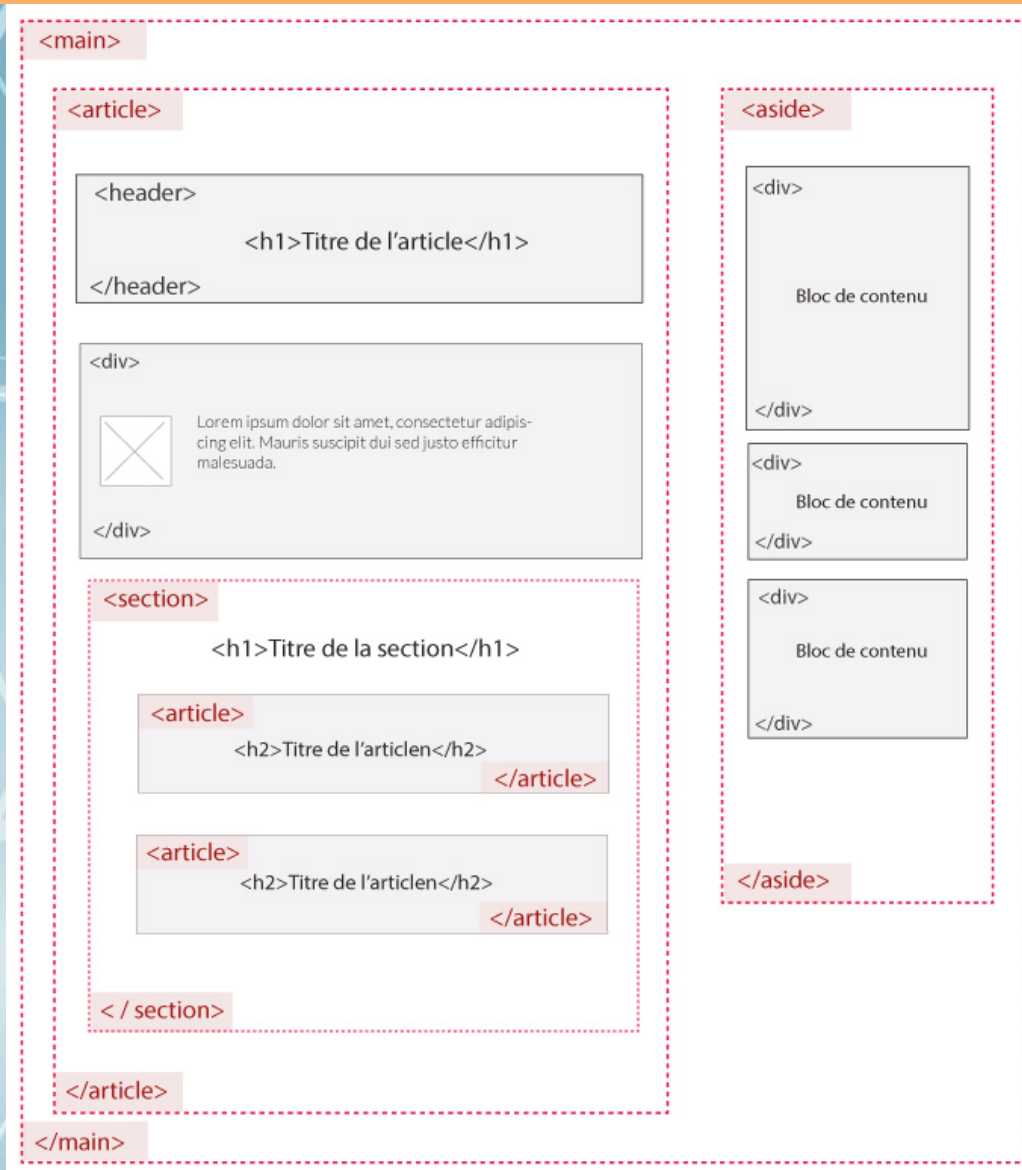
Navigation principale du site

```
</nav>
```

```
</header>
```

HTML5

Source : <https://jaetheme.com/blog/structure-html5/>



`<footer>`

liens annexes

Footer de la page

`</footer>`

Listes des balises en HTML5

<https://jaetheme.com/balises-html5/>

Nouveautés (non exhaustives) HTML5

```
<video></video>
```

Permet d'afficher une vidéo depuis un serveur sur un navigateur via "Streaming"

```
<audio></audio>
```

Permet d'afficher du son depuis un serveur sur un navigateur via "Streaming"

Valider son HTML5

<https://validator.w3.org/>

Tester sur différents navigateur

<http://browsershots.org/>

Accessibilité des pages Web

Certain l'aime simple

- Prévoir des pages fonctionnelles en cas de non activation du JS
- A défaut, prévoir un message expliquant l'erreur
- Il vaut mieux ne rien afficher qu'afficher un contenu tronqué

Jamais sans mes yeux

- Un bon Markup est un markup sémantique
- En cas de besoin d'accessibilité important : ARIA landmarks
- Il vaut mieux ne rien afficher qu'afficher un contenu tronqué

<http://www.num.s.fr/pointdevue/> ~8min

Un peu de lecture

Comment rendre le web plus accessible aux non voyants

```
#calc-window {  
  border: 1px solid lightgrey;  
  width: 100%;  
}  
#result-window {  
  width: 100%;  
}  
#result-window h4 {  
  font-size: 25px;  
}
```

A quoi sert le CSS

- Mettre en forme le markup HTML
- Donner du sens via le graphisme
- Créer des animations
- Gérer l'affichage sur des navigateurs et périphériques variés

```
@base: #f938ab;
```

```
.box-shadow(@style, @c) when (iscolor(@c)) {  
  -webkit-box-shadow: @style @c;  
  box-shadow:        @style @c;  
}  
.box-shadow(@style, @alpha: 50%) when (isnumber(@alpha)) {  
  .box-shadow(@style, rgba(0, 0, 0, @alpha));  
}
```

Les préprocesseurs CSS, c'est quoi ?

- Permet d'ajouter de la logique dans le CSS
- Nécessaire pour être DRY ([DRY vs WET](#))
- Optimisations importantes de la taille et de la longueur

```
@base: #f938ab;
```

```
.box-shadow(@style, @c) when (iscolor(@c)) {  
  -webkit-box-shadow: @style @c;  
  box-shadow:        @style @c;  
}
```

```
.box-shadow(@style, @alpha: 50%) when (isnumber(@alpha)) {  
  .box-shadow(@style, rgba(0, 0, 0, @alpha));  
}
```

SASS et LESS

SASS

Compilateur officiel en RUBY

sass-lang

LESS

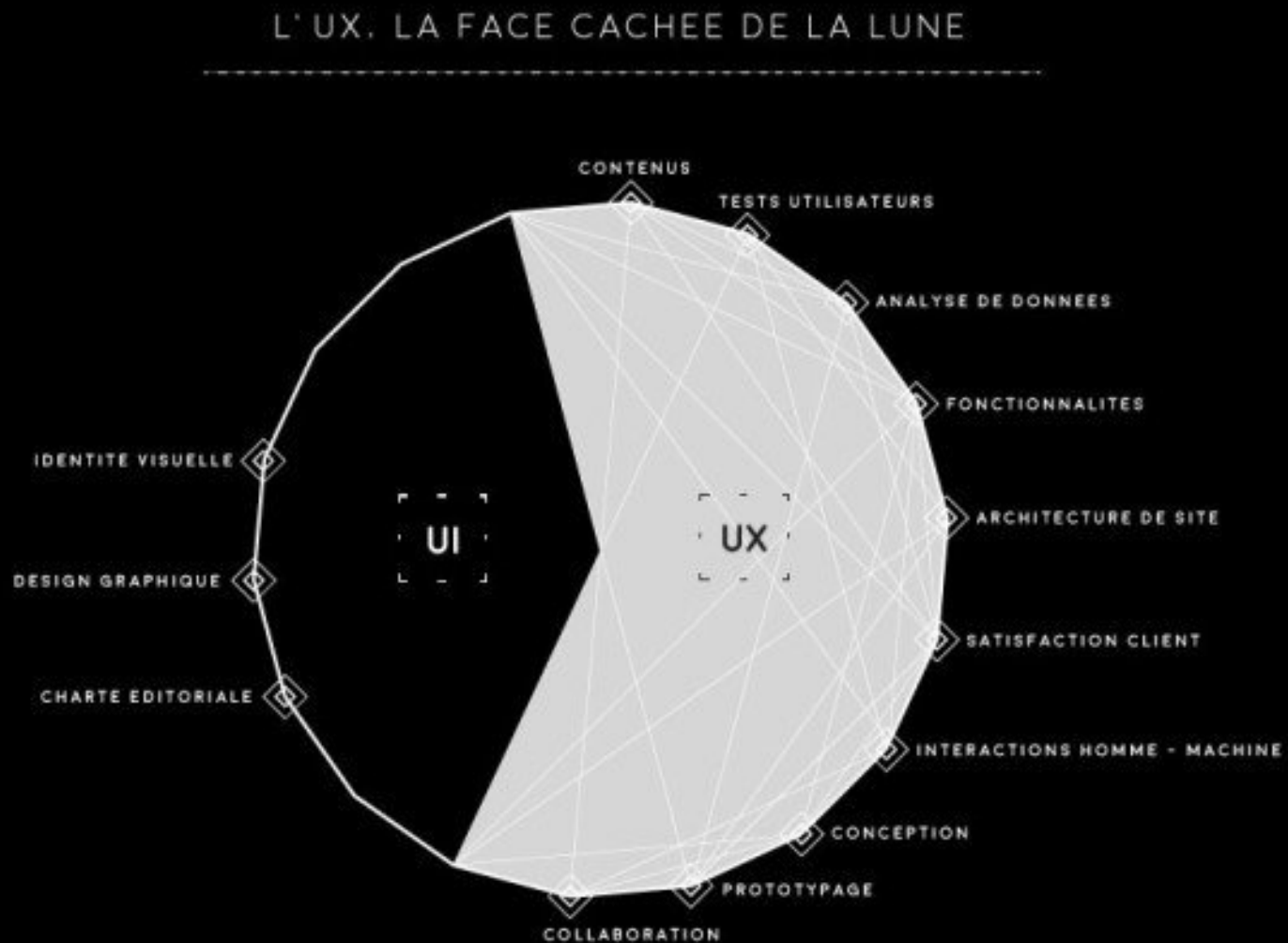
Compilateur officiel en Javascript

lesscss

La puissance de Flexbox

<http://jonibologna.com/content/images/flexboxsheet.pdf>

L'ux et L'ui



L'ux pour le client

1. Le site doit être **facile à trouver** : ce qui nécessite un travail de référencement en amont
2. Le site doit être **accessible** : il faut désormais concevoir des sites supportés par les différents terminaux et technologies
3. Le design doit **donner envie et confiance** : il faut donc être cohérent dans le choix des graphismes et penser ergonomie
4. Le site doit être **facile à prendre en main** : il doit être suffisamment intuitif pour qu'on s'y repère facilement
5. Le site doit être **crédible** et conforme à l'image de la marque : les utilisateurs doivent être rassurés et convaincus
6. Le site doit être **efficace** : l'internaute doit facilement trouver les réponses à ses questions, et le site doit être exempt d'erreurs...

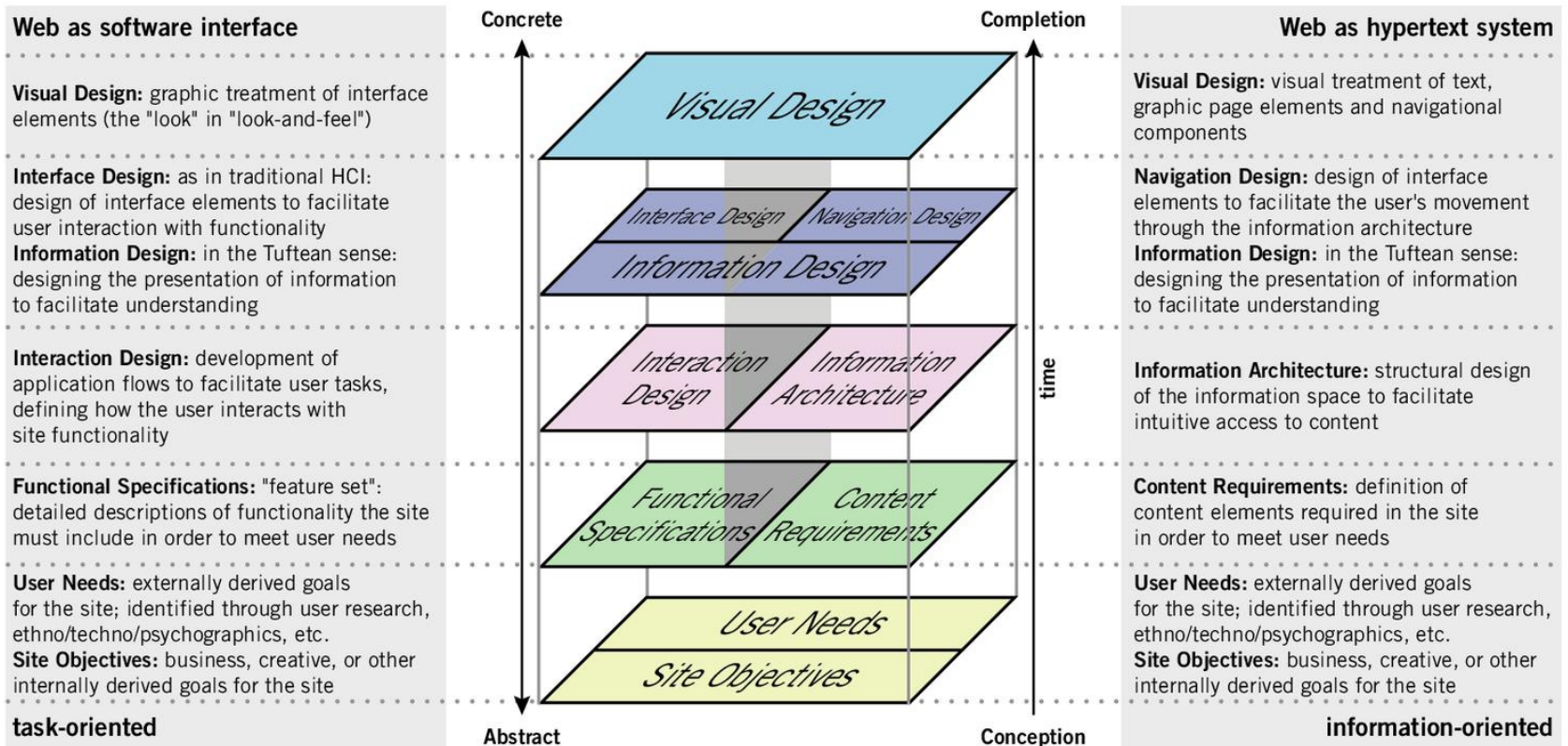
Les elements de l'UX (ENG)

The Elements of User Experience

Jesse James Garrett
jgg@jgg.net

30 March 2000

A basic duality: The Web was originally conceived as a hypertextual information space; but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adapt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



This picture is incomplete: The model outlined here does not account for secondary considerations (such as those arising during technical or content development) that may influence decisions during user experience development. Also, this model does not describe a development process, nor does it define roles within a user experience development team. Rather, it seeks to define the key considerations that go into the development of user experience on the Web today.

Inside view (ENG)

<http://fr.slideshare.net/iqcontent1/ux-101-a-quick-dirty-introduction-to-user-experience-strategy-design>

Les outils indispensables

- <https://moqups.com/>
- <https://color.adobe.com/fr/>

Il est venu le temps des questions !!