



Un site web dynamique avec jQuery !

Par Nassoub
et Sainior



www.siteduzero.com

Sommaire

Sommaire	2
Lire aussi	4
Un site web dynamique avec jQuery !	6
Partie 1 : Introduction à jQuery	8
jQuery : l'histoire d'un framework !	8
Mais... c'est quoi jQuery ?	8
jQuery, un framework JavaScript	8
JavaScript ou... jQuery ?	8
jQuery, un framework ou une librairie ?	9
A quoi va nous servir jQuery ?	10
Les points forts de jQuery	10
L'histoire du framework	11
Des sites qui utilisent jQuery	11
De quels outils a-t-on besoin ?	11
Le choix du navigateur web	12
Un incontournable : Firebug pour Firefox !	13
Ajoutez Firebug à votre navigateur Firefox !	13
Utiliser la boîte à outils Firebug !	13
Un éditeur de texte efficace	14
Un éditeur de texte performant et efficace	15
Rappels généraux sur JavaScript	18
Où et quand utiliser JavaScript ?	18
Où placer son code JavaScript ?	18
Quand et comment l'utiliser ?	18
Variables et fonctions	18
De la déclaration des variables	19
Fonctions et arguments	19
Partie 2 : Les bases du framework	20
Vos premiers pas avec jQuery !	20
Inclure jQuery dans vos pages	20
Deux méthodes pour inclure jQuery dans vos pages web	20
La fonction de base : jQuery()	22
Une fonction générique : jQuery() ou \$()	22
Éviter le conflit	24
Le principe de fonctionnement	25
Les sélecteurs	27
Les sélecteurs de CSS	27
Les sélecteurs les plus utilisés	27
Frères et parents	27
Une sélection plus poussée	28
La place d'un élément	28
Sélection par attributs	29
Le sélecteur :not()	29
Le cas des formulaires	30
Le type des éléments	30
Le sélecteur \$(this)	30
Performance des sélecteurs	31
Les sélecteurs les plus rapides	31
Écourter les chaînes	31
jQuery et les événements	32
Un événement, des événements...	33
C'est quoi un événement ?	33
Quelques événements incontournables	34
Déclenchement d'événements	34
Le déclenchement virtuel	35
Annuler le comportement d'un élément par défaut	35
Les gestionnaires d'événements	35
Rappels	35
L'écoute en jQuery	36
La délégation d'événements	37
Les espaces de noms	37
La suppression en jQuery	38
Manipuler le code CSS avec jQuery	39
Une méthode puissante : css()	40
Récupérer la valeur d'une propriété	40
Définition de propriétés CSS	40
Positionner des éléments	40
Modifier la position d'un élément	41
Gérer les dimensions	41
TP : le formulaire interactif	43
Explications et pré-requis	43
Objectif concret	43
Méthodes requises	43
Correction	44

Explications du code jQuery	44
Améliorations	48
Partie 3 : Manipulation du DOM et animations	48
Des effets sur votre site avec jQuery !	49
Animez vos éléments	49
Des animations personnalisées	49
Deux arguments supplémentaires : step et queue	50
Définition directe d'attributs	51
Astuces et cas spéciaux	52
Les effets natifs	53
Le retour des trois états	53
Des méthodes plus esthétiques	54
Reprenez le contrôle des effets	54
Le concept de file d'attente	54
Arrêter les animations	56
Manier les attributs	57
Gestion générale des attributs	58
Bref rappel sur les attributs	58
Récupérer des valeurs	58
(Re)définir un attribut	58
Gérer les classes proprement	59
Ajouter une classe	59
Supprimer une classe	60
Présence d'une classe	60
Switcher une classe	60
Parcourir les éléments du DOM	61
Naviguer dans le DOM	61
Rappel sur le Document Object Model	61
Positionnement des éléments	61
La descendance	61
Filtrer et boucler les éléments	63
Filtrer les éléments	63
Boucler les éléments	64
Manipuler le code HTML avec jQuery	65
Insertion de contenu	66
Le contenu textuel	66
Le contenu HTML	66
Le contenu des éléments de formulaire	69
Manipulation des éléments HTML	69
Cloner des éléments	69
Vider et/ou supprimer un élément	70
Remplacer les éléments	70
Envelopper/déballer des éléments	71
Créer des éléments à la volée	72
Créer des éléments, une histoire de balises	72
Passer des attributs proprement	72
TP : le carrousel	73
Explications et pré-requis	74
Objectif concret	74
Méthodes requises	74
Correction	75
Explications du code jQuery	76
Améliorations	79
Partie 4 : L'AJAX avec jQuery	80
AJAX : les requêtes HTTP par l'objet XMLHttpRequest	80
AJAX : notre problématique	80
AJAX... c'est simple !	80
Et le rôle de jQuery dans tout ça	81
Rappel sur les requêtes HTTP	81
Le fonctionnement du web	81
Plusieurs types de requêtes	82
Un langage côté serveur	83
AJAX par JavaScript	83
Envoyer une requête HTTP : XMLHttpRequest à la rescousse !	83
Instancier XHR : un calvaire	83
XMLHttpRequest avec jQuery	84
Instancier XMLHttpRequest avec jQuery	84
Le fonctionnement de \$.ajax()	85
\$.ajax() et ses paramètres	86
Les paramètres principaux de \$.ajax()	86
Les paramètres success, error et complete !	88
Traiter les retours de la fonction	88
Les raccourcis \$.get() et \$.post()	90
Allez plus vite avec \$.get() et \$.post()	90
Sérialisez vos formulaires !	92
La sérialisation	92
Cas concret : un formulaire de connexion avec AJAX	93
Préparons le terrain	94
Le formulaire de connexion	94
Côté client : du HTML et un appel AJAX	94
Un formulaire HTML et un appel AJAX	94

Côté serveur : un script PHP de connexion	95
Agir côté serveur	95
De retour côté client	97
Les événements AJAX	98
Les requêtes AJAX sur écoute	99
Des événements, ni plus, ni moins	99
Cas d'utilisation des événements : un loader	100
Un cas concret : chargement de commentaires	100
La méthode load() !	100
A quoi load() sert-elle ?	101
La méthode load()	101
Exemple d'utilisation de load()	101
Charger un contenu distant	101
Aller plus loin avec load()	101
Envoyer des paramètres avec load()	102
TP : le tchat en AJAX	102
Explications et pré-requis	103
Le système de tchat	103
Les technologies à utiliser	103
Commencez !	103
Correction	103
Les fichiers nécessaires	103
Rendons tout cela plus dynamique	105
Récupérer les messages	106
Améliorations	108
Idées d'amélioration	108
Partie 5 : Les projets autour de jQuery	109
La documentation de jQuery	110
Le site officiel : jQuery.com	110
Explorer la documentation	110
S'orienter correctement dans la doc	110
Lire la fiche d'une méthode	111
La forme de la méthode	111
Description, retour, explications et exemples	111
Les interfaces utilisateur : jQuery UI	112
Les interfaces utilisateurs	113
Que sont les interfaces utilisateurs ?	113
Comment cela fonctionne-t-il ?	113
Téléchargement et mise en place	113
Les interactions et les widgets	115
Les interactions	115
Les widgets	115
Le framework mobile : jQuery Mobile	117
Une version mobile	117
L'intérêt d'une version mobile	117
Plateformes supportées par le framework	117
Mettre en place jQuery Mobile	117
Les bases de l'interface	119
Initialiser des pages	119
Mise en place d'un thème	120
Éléments de mise en page	120
Les événements et les méthodes	121
Les événements jQuery Mobile	121
Les méthodes jQuery Mobile	121
Programmez vos jeux avec gameQuery	123
Du fonctionnement de la 2D	123
La 2D, une histoire d'animation	123
La 2D avec gameQuery	123
Mise en place d'un playground	124
Un arrière-plan en parallaxe	125
Instancier les sprites d'arrière-plan	125
Animons le tout !	126
Création de personnage par spritesheet	127
Instance du mouvement animé	128
Lancer l'animation	129
Utiliser le modèle objet	129
Rappel sur les objets JavaScript	129
Définir les classes	130
Gestion des contrôles et des collisions	131
Gestion des contrôles	131
Gestion des collisions	132
D'autres plugins utiles	133
Gérez vos cookies en jQuery	133
Stockez vos données avec jStorage	133
Utiliser jStorage	133
Canvas avec jQuery	135
jQueryCanvas, quand jQuery rencontre Canvas	135
Partie 6 : Aller plus loin	136
Étendre le framework	136
La fonction d'extension	136

Accélération d'une animation	136
Utilisation des différentes évolutions du plugin	136
Créer une méthode d'évolution	136
Créez vos sélecteurs	137
Utilisation de filter() avec fonction anonyme	137
Étendre les sélecteurs	138
Réalisez vos propres méthodes	138
Étendre les méthodes de jQuery	138
Définir des paramètres dans le plugin	139
Mémento des principales fonctions	141
Méthodes de base	142
Les sélecteurs	142
Les événements	143
Manipulation du CSS	144
Les effets	145
Les attributs	145
Méthodes de parcours	145
Manipulation du HTML	145
Méthodes AJAX	146
D'autres frameworks JavaScript	147
Le principal concurrent : MooTools !	147
MooTools, un concurrent de jQuery	147
Des ressemblances dans le code	147
Les divergences	147
Les autres frameworks JavaScript	148
D'autres frameworks JavaScript	148



Un site web dynamique avec jQuery !



Le tutoriel que vous êtes en train de lire est en **bêta-test**. Son auteur souhaite que vous lui fassiez part de vos **commentaires** pour l'aider à l'améliorer avant sa publication officielle. Notez que le contenu n'a pas été validé par l'équipe éditoriale du Site du Zéro.

Par



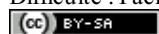
Nassoub et



Sainior

Mise à jour : 09/07/2012

Difficulté : Facile  Durée d'étude : 15 jours



1 191 visites depuis 7 jours, classé 110/797


Bien le bonjour à vous !

*JavaScript est un langage devenu incontournable en l'espace de quelques années, principalement dans le paysage du web. Et pour cause ! C'est une technologie complète, qui regroupe un nombre impressionnant d'outils permettant de dynamiser vos pages web et de leur donner une toute autre dimension. Comme toutes les grandes technologies, JavaScript a une grande communauté. Et comme toutes les grandes communautés, celle de JavaScript a vite ressenti le besoin d'améliorer les possibilités du langage, notamment par des frameworks. **jQuery est l'un d'eux**.*

jQuery, écrivez moins, faites plus.

La devise de jQuery résume à elle seule l'impact que cet outil, **que vous apprendrez aujourd'hui**, aura sur **votre manière de coder de demain**. Vous écrirez moins de code JavaScript, mais pour en faire toujours plus. C'est à ce besoin que jQuery cherche à répondre depuis 2006, et vous constaterez au cours de ce tutoriel que force est d'admettre qu'il y parvient **formidablement bien**.



jQuery est le framework JavaScript le plus utilisé de tous : même le Site du Zéro en fait usage ! Complet, puissant, élégant... beaucoup sont ses points forts, et rares sont ses points faibles. L'attrait pour cet outil est immense. Seulement voilà : **comment se former à cette technologie, en France, où la documentation de qualité se fait rare ? Comment aborder jQuery lorsque l'on est débutant ?** C'est à ces problématiques que nous allons chercher à répondre ensemble par le biais de ce tutoriel. Si vous ne savez pas ce qu'est jQuery ou ne savez pas ce qu'est un framework ou une librairie, ne fuyez pas ! Comme à l'accoutumée, nous partirons de Zéro. 

Quelques prérequis nous semblent quand même indispensables pour aborder ce cours dans les meilleures conditions.

Les prérequis pour suivre ce cours :

- Des bases solides en JavaScript. Plus vous maîtriserez JavaScript, plus vite vous assimilerez jQuery. (*[mise à niveau](#)*)
- Maîtriser un langage *server-side* comme PHP est un plus indéniable. Cependant, cela ne sera nécessaire que lorsque nous aborderons AJAX. (*[mise à niveau PHP](#)*)



jQuery étant avant tout une technologie orientée web, la connaissance des standards HTML et CSS est absolument obligatoire. Les normes antérieures à HTML5 et CSS3 peuvent être utilisées. Les codes donnés au cours de ce tutoriel respecteront néanmoins les dernières versions des deux standards.

Partie 1 : Introduction à jQuery

Nous sommes heureux de voir que nous avons pu vous convaincre d'aborder avec nous l'apprentissage du framework jQuery. Vous allez voir, vous ne le regretterez pas. Seulement... êtes-vous sûr de savoir ce qu'est un framework ? Ou encore mieux, êtes-vous sûr de savoir ce qu'est jQuery ? Nous sommes sur le **Site du Zéro**, alors partons de zéro en répondant à ces premières questions dans cette partie introductive.

Une « **Introduction à jQuery** », pas mieux pour introduire un tutoriel jQuery, pas vrai ? 😊



Même si vous êtes aux premiers abords peu intéressé par l'apprentissage de jQuery, nous vous conseillons quand même de lire ces premiers chapitres ; ils vous donneront une vue d'ensemble de ce qui sera étudié dans ce cours. Et qui sait ? Peut-être que cela vous fera revoir votre avis sur la question ?

jQuery : l'histoire d'un framework !

Pour bien nous situer dans cet univers de développement web, il est bon de contextualiser un peu la chose. C'est également **le choix que nous souhaitons faire pour ce tutoriel**. Avant de chercher à aborder jQuery, commençons déjà par poser les bases de la philosophie du framework dans votre tête. Pas de code ici, juste de l'histoire et des réponses aux questions basiques qui vous trottent dans la tête.

Vous saurez notamment à la fin de ce chapitre ce qu'est jQuery, qui l'utilise, à quoi sert-il... bref ! Une mise à niveau générale pour ceux qui souhaitent apprendre cette technologie, restée trop longtemps hors de portée des Zéros.

Tâchons de répondre dans ce premier chapitre à toutes ces questions. Vous êtes prêts ? C'est maintenant que cela commence !



Mais... c'est quoi jQuery ?

Pour bien **commencer à introduire jQuery**, commençons donc par le définir, ce sera déjà une bonne chose de faite, vous ne pensez pas ? 😊

jQuery, un framework JavaScript

Vous le savez certainement, vos pages web sont composées de beaucoup de technologies différentes.

Comme si ce n'était pas assez compliqué comme cela, ces satanés informaticiens ont eu en plus la bonne idée de nous compliquer encore plus la tâche, en faisant en sorte que ces **technologies puissent interagir entre elles**. Parmi ces technologies qui font le web, on retrouve les **standards HTML(5) et CSS(3)** mais aussi des langages plus "évolués" qui permettent de **dynamiser** les pages web. L'un d'eux, le plus connu et le plus utilisé, est **JavaScript**.



Un logo de JavaScript

JavaScript ou... jQuery ?

De JavaScript à jQuery

JavaScript est un excellent langage, qui a su au fil des années s'imposer comme une technologie vraiment incontournable dans le web. Le nombre de sites qui utilisent désormais JavaScript est tout simplement **gigantesque**. La cause ? L'avènement du **web 2.0**, un web communautaire où les Webmasters cherchent à faire interagir toujours plus l'utilisateur avec le site. JavaScript est un langage tout indiqué pour répondre à ce besoin, expliquant ainsi en partie son succès. Un beau paysage pour JavaScript... seulement voilà, comme on dit : **on n'arrête pas le progrès**.

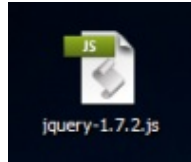
Alors très rapidement, ses utilisateurs ont voulu faire évoluer JavaScript, le rendre toujours meilleur. On a voulu que le langage puisse faire toujours plus de choses, **toujours plus proprement et toujours plus simplement**. C'est dans cet esprit que la communauté de JavaScript a développé des *frameworks* pour le langage, des "*cadres de travail*". L'un d'eux est le plus utilisé de tous, celui que l'on retrouve un peu partout sur le web. Et c'est aussi celui que l'on va étudier tout au long de ce cours : **jQuery** !

jQuery, un framework JavaScript

Ci-contre, vous pouvez voir l'un des logos de jQuery où est indiquée sa devise : "*jQuery. Write Less, Do More*". Cette devise, on peut la traduire tout bêtement par : "jQuery. Ecrivez moins, faites plus". Cela résume vraiment ce que jQuery va vous permettre de faire. En l'utilisant dans votre code JavaScript : vous écrirez moins de code, et vous serez plus productif.

Image utilisateur

Cela paraît flou, et nous vous comprenons. Vous avez encore du mal à vous représenter ce qu'est jQuery objectivement. Dans notre éternelle bonté, nous allons vous donner une vision plus physique de la chose : **jQuery n'est en fait qu'un seul et unique fichier JavaScript**, téléchargeable sur le web et qui porte l'extension .js !



Et oui ! Ce petit fichier, c'est bien jQuery !



Euh... et c'est ce petit truc de rien du tout qui nécessite un cours entier ? Elle me paraît pas franchement crédible toute cette histoire...

Et pourtant ! 😊

jQuery n'est pas n'importe quel fichier JavaScript. C'est une **énorme bibliothèque** de fonctions JavaScript qui ont été écrites et regroupées en un seul et unique fichier pour plus de simplicité.

Vous êtes intrigué par le contenu de ce fichier... et vous avez du mal à croire qu'il peut à lui seul être l'objet d'autant d'engouement. C'est normal. [Cliquez plutôt sur ce lien pour voir le code de jQuery dans sa version 1.7](#). Plutôt impressionnant non ? Cela prend tout de suite une autre ampleur. 😊

Ce qu'il faut vous dire, c'est que jQuery est vraiment une **grosse boîte à outils**, et pas "un petit fichier de rien du tout". Le nombre de fonctions qui sont contenues dans ce simple fichier est vraiment grand. Et ces outils n'ont qu'un seul but : vous permettre d'écrire moins de code JavaScript, pour être toujours plus productif et efficace dans vos développements !

jQuery, un framework ou une librairie ?

Pour cette petite question de vocabulaire, nous allons vous apporter un élément de réponse. Vous avez très certainement au cours de vos visites sur le web entendu parler du mot *librairie*.

Le cas le plus simple : une librairie

Une librairie, en programmation, est une bibliothèque de fonctions.

Elles sont composées généralement par d'autres personnes qui les ont mises à disposition de tous, pour gagner du temps dans le développement. Elles sont souvent constituées d'un ou de plusieurs fichiers qui contiennent les fonctions. Tout ce que le programmeur a à faire, c'est d'inclure la librairie dans son code. Il peut ainsi commencer à utiliser les fonctions qui s'y trouvent pour avancer dans son code.



Mais alors, jQuery c'est exactement ça non ? Pourquoi est-ce que vous parlez de frameworks depuis tout à l'heure ?

Il existe en fait une petite différence toute simple entre framework et librairie, et cette différence, nous nous proposons de vous l'expliquer dès maintenant pour mieux comprendre l'impact que jQuery va avoir sur votre manière de coder.

Un cas plus complexe : un framework

Un framework, c'est quelque chose **de déjà plus complexe qu'une librairie**. Les frameworks sont généralement beaucoup plus massifs que les librairies, et pour cause : ils proposent plus de choses.

En fait, lorsque l'on code avec une librairie, ce sont **les fonctions qui la compose** qui vont s'intégrer à notre code. Avec un framework, ce n'est pas du tout pareil.

Le framework pose les bases d'une application, et il va nous "forcer" à programmer selon les codes qu'il nous impose. Ainsi, on peut dire que **c'est notre manière de coder qui s'intègre à la vision du framework**. Pour jQuery, c'est exactement ça.

jQuery est plus qu'une simple librairie même s'il en a les traits majeurs, **il va vraiment vous faire coder en JavaScript d'une nouvelle manière**. Et ceci à tel point qu'il est tout à fait possible de considérer jQuery comme un langage un peu à part, puisqu'il s'agit vraiment d'une **redécouverte totale de JavaScript**. Lorsque vous commencerez à travailler vraiment avec jQuery, vous comprendrez réellement tout le sens de cette phrase.



Rappelez vous qu'il s'agit d'un tutoriel qui a été pensé pour les débutants, alors ne vous inquiétez pas. Pour peu que vous suiviez les chapitres dans l'ordre il vous faudra peu de temps pour assimiler les bases du framework. 😊

Vous voulez un peu savoir ce que ce framework a dans le ventre ? Très bien ! Voyons maintenant à quoi peut (et va !) nous servir jQuery concrètement dans notre site web.

A quoi va nous servir jQuery ?

jQuery est un framework qui va nous simplifier la vie d'une manière générale, et cela va passer par plusieurs fronts.

Nous allons lister quelques petites choses qui feront que demain, cet outil que vous allez apprendre à utiliser vous sera totalement indispensable pour presque tous vos développements en JavaScript.

Les points forts de jQuery

Si vous êtes un habitué du JavaScript, vous savez que chaque navigateur web dispose d'un moteur JavaScript qui lui est propre. Ce moteur, **c'est lui qui va "parser" votre code JavaScript**, et faire agir le navigateur en fonction de celui-ci.



Par exemple, le moteur JavaScript qui équipe les navigateurs Chrome et Safari intégré au moteur de rendu WebKit s'appelle SquirrelFish. Il gère le JavaScript d'une manière différente du moteur Gecko de Firefox par exemple.

jQuery et la compatibilité

Image utilisateur

Concrètement, la compatibilité inter-navigateurs signifie qu'un code JavaScript qui fonctionne sur un navigateur web doit fonctionner sur un autre. Et bien devinez quoi ? **jQuery uniformise le tout !** Au final, un code JavaScript respectant les normes imposées par jQuery sera compatible sur tous les navigateurs web.

Un gain de temps et d'énergie plus qu'appréciable, vous permettant de vous focaliser vraiment sur le cœur de votre code, plutôt que sur des questions de compatibilité entre navigateurs.

jQuery et l'AJAX



Dans le même registre de compatibilité, l'AJAX avec jQuery a été grandement simplifié. AJAX est rendu possible grâce à un objet de JavaScript appelé XMLHttpRequest (XHR)... seulement, instancier un objet XMLHttpRequest peut vite devenir un véritable calvaire, car d'un navigateur à l'autre, cela ne se fait pas du tout de la même manière. Grâce à jQuery, instancier un objet XHR est très simple.

Une seule fonction instancie l'objet, et elle couvre tous les navigateurs, en plus de vous fournir des outils pour gérer au mieux votre requête ! AJAX devient donc étonnamment facile et rapide à utiliser.

jQuery et les animations

Image utilisateur

L'un des éléments incontournables de jQuery et qui a fait son succès est incontestablement la possibilité de créer des effets sur sa page. Envie de faire disparaître un bloc avec un effet de fondu, ou bien faire trembler un bouton submit sur votre page web ? Pas de problème ! jQuery le fait pour vous.

Vous verrez que la masse de fonctions que jQuery vous proposera afin de créer des effets sur vos pages web sera tout simplement impressionnante. Vous verrez aussi que la densité de la documentation en témoignera.

jQuery et les formulaires



Un des points forts de jQuery est qu'il va vous permettre d'effectuer un pré-traitement de vos formulaires HTML côté client, de manière très avancée. Nous pourrions ainsi



relever quels type de formulaires ont mal été remplis et afficher ceci au visiteur.



Attention néanmoins : jQuery ne remplace en aucun cas un traitement côté serveur. Ce framework reste une technologie côté client, on peut donc facilement contourner ces validations, voire même les désactiver.

Ainsi, ne comptez pas QUE sur jQuery pour valider vos données. Vous devrez également prévoir une validation côté serveur, avec un langage tel que PHP.

Et tout cela, c'est sans parler de toute la panoplie d'outils disponible pour manipuler pleinement le DOM que jQuery vous offre. Pas de doutes, jQuery est le choix pour lequel vous devez opter aujourd'hui pour donner une nouvelle dimension à vos futurs sites.

Nous ne pouvons que vous encourager à vous accrocher et à apprendre cette technologie. Avec ce tuto entre les mains, ce travail d'apprentissage n'en sera que plus facile. 😊

L'histoire du framework



Le framework jQuery est à la base l'œuvre d'un seul homme, un programmeur JavaScript hors-pair qui a su, en 2006, initier le projet.

Son nom est **John Resig**. Depuis 2006, John Resig est resté le chef de projet de jQuery. C'est ainsi lui qui supervise encore aujourd'hui le développement de jQuery.

Il travaillait pour le compte de la Mozilla Corporation en tant que développeur JavaScript.

Malgré le travail colossal que Resig a su faire sur le framework jQuery, vous imaginez bien que cet homme n'a pas pu à lui seul créer un tel outil. Les autres développeurs de jQuery, ce sont les membres de sa communauté.

En effet ! John Resig a publié le framework sous licence MIT et GNU GPL : deux licences libres. Cela signifie concrètement que tout le monde peut travailler sur le framework et participer à son amélioration. Vous verrez notamment plus tard qu'il existe des plug-ins jQuery que vous pourrez créer

vous-même, afin de toujours plus compléter le framework... mais nous n'en sommes encore pas là. 😊

A ce jour, jQuery en est à sa version **1.7.2**, et a déjà subi beaucoup de mises à jour. La communauté est en effet très active, et les mises à jour se font toujours régulièrement.

Des sites qui utilisent jQuery

jQuery est le framework JavaScript le plus utilisé sur le web, et ce, pour les qualités que nous vous avons présentées plus haut.

Voici quelques grands noms du web qui utilisent aujourd'hui jQuery de manière plus ou moins abondante, cela devrait vous aider à faire définitivement votre choix. 😊

- Site du Zéro
- Google et ses différents services
- Mozilla
- Amazon
- ...

Sachez également que les CMS les plus répandus sur le web comme Drupal et Wordpress utilisent jQuery !

Cette introduction à jQuery et à son histoire est maintenant achevée. Nous espérons que cela vous aura plus, et que vous cemez maintenant un peu mieux ce qu'est jQuery.

Nous allons maintenant nous intéresser aux outils dont on va avoir besoin pour coder **correctement et efficacement** avec jQuery.

De quels outils a-t-on besoin ?

La préparation est probablement l'élément le plus important, quel que soit le projet que vous souhaitez mener, et ce, pas seulement en développement.

Afin de maximiser nos chances d'apprendre jQuery dans les meilleures conditions, nous allons nous aussi passer par toute une phase de préparation. Ici, c'est vous et votre ordinateur que nous allons devoir préparer à utiliser jQuery... cela passe surtout par s'équiper de bons programmes.






















Vous verrez, nous n'avons pas besoin d'être armés jusqu'au dents pour développer avec jQuery, un bon couple navigateur/éditeur suffit. 🤖

Le choix du navigateur web

jQuery étant une technologie axée web, le navigateur sera sans aucun doute le programme dont vous aurez le plus besoin ici. Seulement, comment choisir le bon navigateur web pour travailler, quand on a toute une panoplie de produits tous plus excellents les uns que les autres ?

Ce choix est d'autant plus difficile lorsque l'on connaît les problèmes de compatibilité liés à l'utilisation de JavaScript dans son code... mais ici pas de problème, puisque jQuery va nous permettre de ne plus prendre ce paramètre en ligne de compte ! 😊

Considérant cet élément, le choix du navigateur se résumera donc seulement à prendre celui avec lequel vous êtes le plus à l'aise. Voici une liste vous présentant les différents navigateurs web, honteusement reprise du tutoriel de référencement web du Site du Zéro. 😊

Icône	Nom	OS	Téléchargement	Description
	Internet Explorer		Fourni par défaut avec Windows.	Un navigateur web signé Microsoft et intégré par défaut à toutes les versions du système d'exploitation Windows. Si vous toumez actuellement sous Windows, alors vous disposez de ce navigateur. Je ne vous recommande pas d'utiliser ce navigateur, car les versions les plus récentes ne sont pas disponibles pour les systèmes comme Windows XP qui sont pourtant massivement utilisées encore aujourd'hui. Il y a donc une grosse probabilité que votre version d'Internet Explorer ne soit pas capable de reconnaître les dernières avancées technologiques en matière de standards web.
	Mozilla Firefox	  	Téléchargement	Un navigateur web gratuit et extrêmement performant signé par la Mozilla Foundation. Je ne saurais que vous recommander de l'utiliser sans modération.
	Google Chrome	  	Téléchargement	Un autre navigateur web signé cette fois-ci par Google. Le programme est basé sur un projet open-source baptisé Chromium, mais connaît quelques controverses vis à vis du respect des informations personnelles de ses utilisateurs. Il est néanmoins recommandé de l'utiliser tant il est performant.
	Chromium	  	Téléchargement	Chromium est le projet open-source sur lequel est basé Google Chrome. Il s'agit en fait de Google Chrome lavé de tous les ajouts de Google. Vous pouvez l'utiliser si vous êtes inquiet au sujet des questions du respect des informations personnelles.
	Opera	  	Téléchargement	Opera est un navigateur web de très grande qualité proposé gratuitement par l'entreprise Opera Software. Il est moins utilisé que les 4 précédents mais demeure un excellent produit.
	Safari	 	Téléchargement	Safari est le navigateur web d'Apple qui équipe tous les ordinateurs Apple par défaut. C'est un peu l'Internet Explorer de la pomme de ce point de vue.



Sachez que jQuery est totalement compatible avec tous ces navigateurs. Vous n'avez pas à vous inquiéter de ce côté-là.

Maintenant que nous vous avons présenté ces navigateurs majeurs que tout le monde utilise sur le web, nous pouvons quand même souligner qu'il y en a un qui ressort nettement plus que les autres. Ce navigateur, c'est Mozilla Firefox !



Et... pourquoi cela ?

Simplement parce que Firefox est vraiment le meilleur de tous les navigateurs lorsqu'il s'agit de développer pour le web. Nous souhaiterions vous faire découvrir (ou redécouvrir) un outil spécialement dédié au développement web, et surtout uniquement disponible sous Mozilla Firefox.

Cet outil, nommé Firebug vous sera vraiment d'une aide capitale dans vos futurs développement web, en particulier avec JavaScript et jQuery.

Un incontournable : Firebug pour Firefox !

Firebug est en fait une extension gratuite pour Firefox, qui est vraiment devenue incontournable pour tout développeur web qui se respecte.

Ajoutez Firebug à votre navigateur Firefox !

Elle a été développée par des développeurs indépendants, et vous pourrez l'ajouter directement à votre navigateur Firefox sur le site officiel [Mozilla Addons](#).



L'installation de Firebug -et de toute autre extension- nécessite le redémarrage du navigateur Firefox pour être effective.



Dans une optique d'aide au développement, l'extension Firebug se caractérise en fait par toute une panoplie d'outils pour le développement web qui vont venir s'intégrer complètement à Firefox dans le but de le compléter et de le rendre beaucoup utile et agréable à l'utilisation. Etant donné que c'est un ajout à Firefox, vous devez être conscient que l'installation de ces outils rend le navigateur sensiblement plus lourd, donc plus lent à l'exécution.

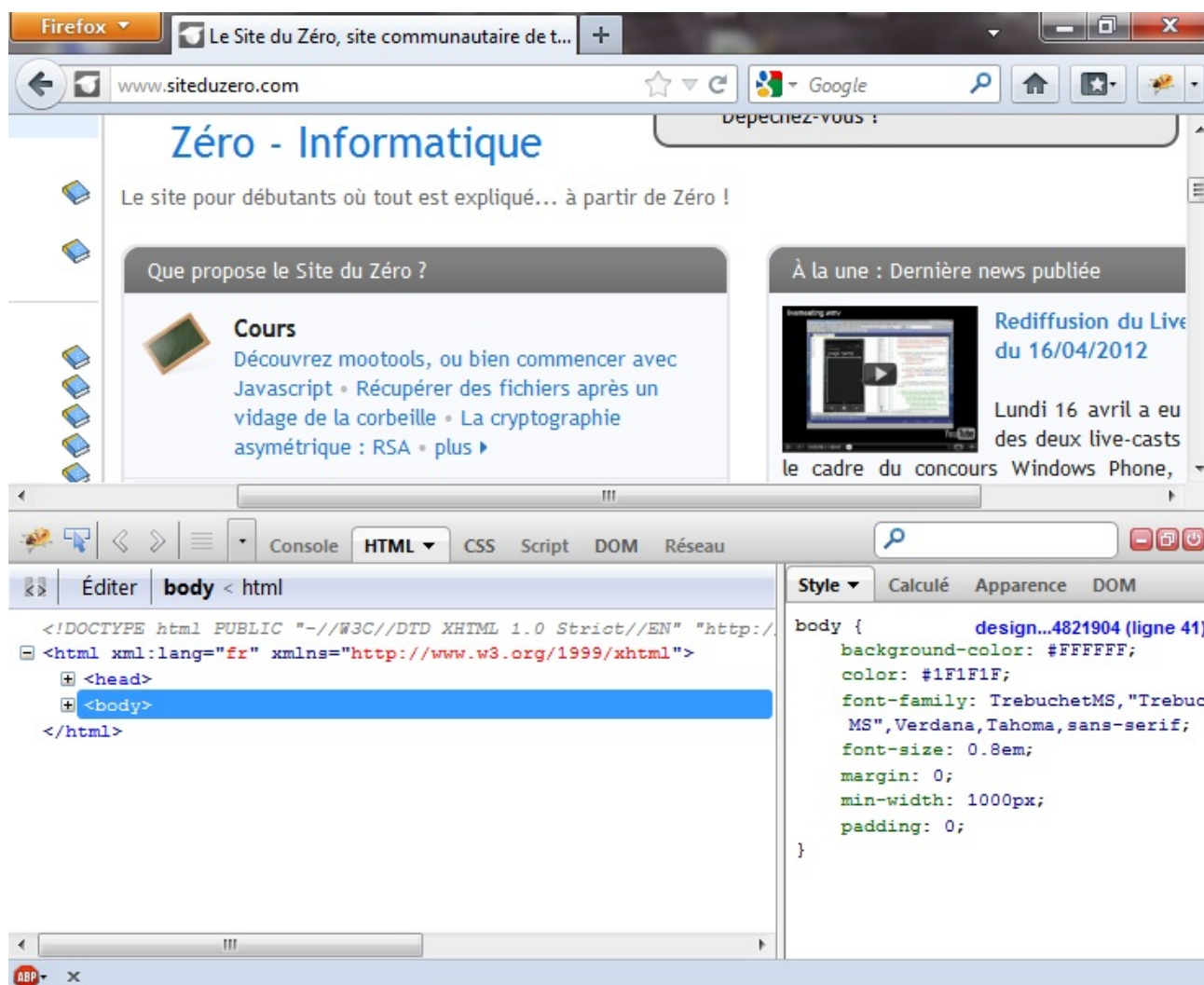
Utiliser la boîte à outils Firebug !

Pour commencer à utiliser Firebug, il serait bien convenu d'arriver à l'ouvrir vous ne pensez pas ? 😊

C'est très simple. Commencez par ouvrir une page web dans votre navigateur Firefox, optez par exemple [pour la page d'accueil du Site du Zéro](#).

Une fois que vous y êtes... faites très attention, car *la manipulation que vous allez devoir réaliser pour ouvrir Firebug va être tellement complexe que...* bon ok, j'arrête. Contentez-vous simplement d'appuyer sur F12 et ça fera l'affaire. 😊

La magie opère, et Firebug s'ouvre dans Firefox !



Firebug ouvert dans le navigateur Firefox !

Vous pouvez voir que Firebug dispose de 6 onglets, proposant des outils différents. Chaque onglet est découpé en deux zones ayant toutes une utilité différente de l'autre. Trois de ces onglets vont retenir notre attention pour le moment.

- **Console**

C'est de loin celui qui va le plus nous intéresser dans nos développements avec jQuery. C'est une console JavaScript qui vous retournera notamment les erreurs que vous pourriez commettre dans votre script jQuery ; vous permettant ainsi de les solutionner le plus facilement possible. Autre intérêt majeur de la console : elle vous permettra de taper du code JavaScript et de le tester à la volée. Vous pouvez aussi utiliser le site web [jsFiddle](#). C'est un site "bac à sable". Idéal pour vous exercer.

- **HTML**

Pour l'onglet HTML, Firebug vous propose un outil vous permettant d'inspecter votre code HTML et de le modifier à la volée. Vous pourrez naviguer dans l'arborescence du document HTML, et la modifier très facilement. Vous verrez également vos modifications s'appliquer en direct sur le rendu de la page ouverte dans le navigateur.

- **CSS**

L'onglet CSS propose exactement la même chose l'onglet HTML, mais adapté pour les feuilles de style. Ici, vous pourrez modifier ou supprimer à la volée n'importe quelle propriété CSS contenue dans les feuilles de style reliées à la page.

Même de rien, ces outils vont nous être sacrément utiles pour développer en jQuery. Pour la suite : sachez qu'il existe 3 autres onglets : Script, DOM et réseau, mais que nous ne souhaitons pas développer dans cette partie du cours sur jQuery. Si vous souhaitez avoir plus d'informations sur Firebug dans son ensemble, nous pouvons vous conseiller de lire [cet excellent tutorial](#) sur l'extension Firebug disponible sur le Site du Zéro. 😊



Il est également à savoir que Google Chrome propose en natif des outils de développement assez proches de Firebug, ils s'ouvrent de la même manière, en appuyant sur la touche F12.

Notre préférence personnelle va quand même à Firebug, néanmoins, la qualité de ces outils est certaine, et ils pourraient vous convenir parfaitement si vous êtes un grand fan de Google Chrome/Chromium. 😊

Un éditeur de texte efficace

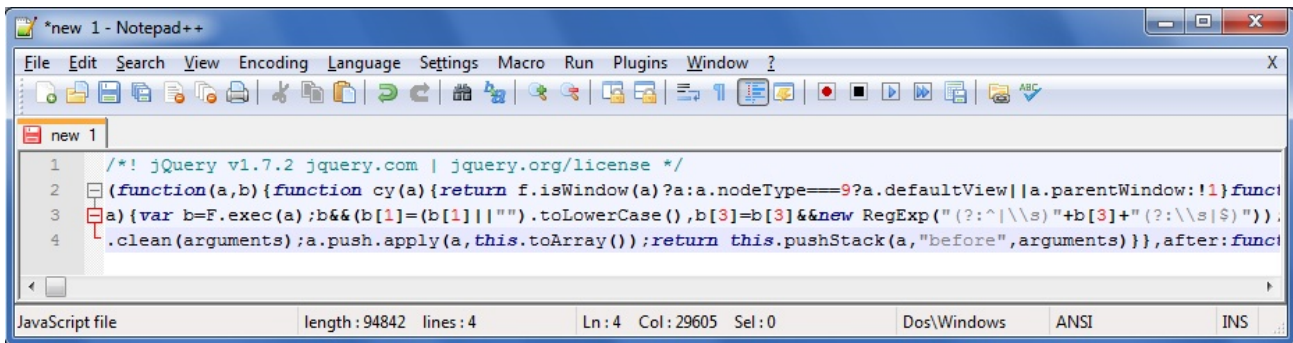
Le dernier élément dont vous aurez besoin pour développer avec jQuery... ce sera bien sûr un éditeur de texte.

Un éditeur de texte performant et efficace

Nous ne pouvons pas opter pour n'importe quel éditeur de texte pour développer avec jQuery, et c'est d'ailleurs vrai pour n'importe quel langage. Ce qu'il nous faut, c'est un éditeur suffisamment perfectionné pour gérer la coloration syntaxique. Ils sont nombreux, mais tout cela pour dire qu'il ne faut pas se laisser aller et utiliser le Bloc Note fourni par défaut avec Windows. 😊

Nous allons vous conseiller là-encore quelques exemples de programmes à utiliser, sachez qu'ils ne sont pas les mêmes en fonction du système d'exploitation que vous utilisez.

Sous Windows



Le code du framework jQuery ouvert sous Notepad++

Sous Windows, on peut trouver des éditeurs vraiment très performants. Nous utilisons respectivement les éditeurs Notepad++, qui a le mérite d'être gratuit, et l'éditeur Sublime Text 2. Pour ce dernier, sachez que le programme n'est pas gratuit et qu'il faudra songer à l'enregistrer au bout d'une certaine période.

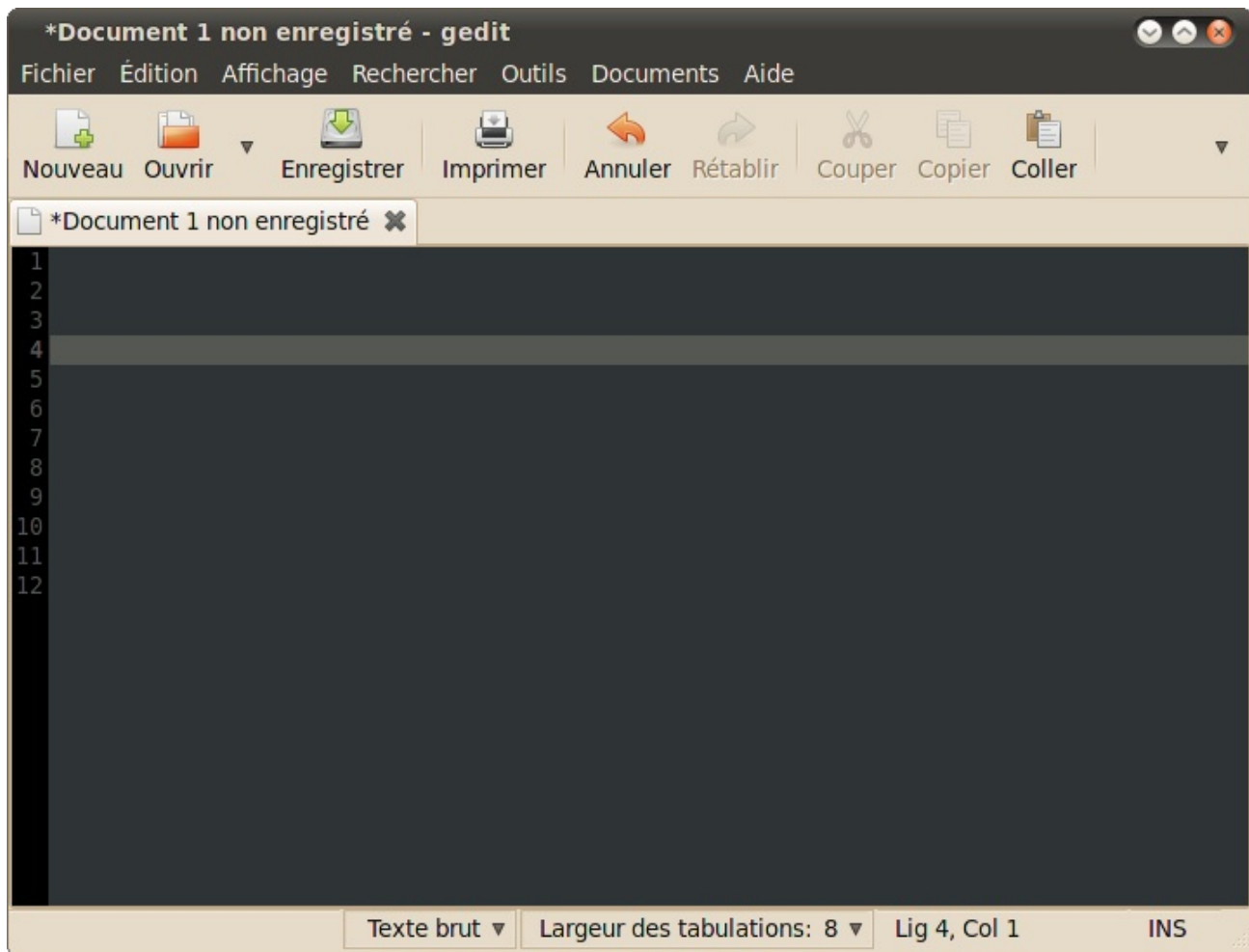
Ces deux éditeurs sont vraiment de qualité. Sachez que Sublime Text 2 vous donne en plus de cela la **possibilité de naviguer dans votre arborescence**, un peu à la manière d'un IDE.

Un autre programme existe pareil ailleurs : ConTEXT. Pour l'avoir essayé, il est lui aussi de très bonne qualité en plus d'être gratuit.



Des environnements de développement complets tels que Netbeans peuvent aussi être utilisés, c'est selon votre préférence.

Sous Linux



L'éditeur Gedit sous GNU/Linux Ubuntu 10.04

Sous Linux on a là encore beaucoup d'éditeurs différents et ils ont tous beaucoup d'atouts dans leur manche. Si vous êtes un habitué de la console et que vous ne souhaitez pas être dépaycé, vous pourrez toujours éditer vos fichiers avec Vim ou Emacs. Si en revanche vous préférez utiliser un éditeur graphique, l'éditeur de texte Gedit ou Geany sont tous les deux excellents.

Sous MacOS X



Smultron
by Peter Borg • pgw3@mac.com

Le logo de l'éditeur Smultron sous MacOS X

Le système d'exploitation de la firme Apple a lui aussi son lot d'éditeur. Le plus connu est sans doute Smultron, qui a été créé par un développeur Suédois.

Choisissez l'éditeur de texte avec lequel vous êtes le plus à l'aise. Si vous avez l'habitude de créer des sites internet, l'éditeur que vous utilisez pour HTML n'a aucune raison de ne pas connaître JavaScript. Et s'il connaît JavaScript : c'est qu'il connaît jQuery.



Vous arrivez bientôt au terme de votre préparation, bientôt nous allons pouvoir aborder réellement jQuery et commencer à coder avec lui. 😊

Le chapitre qui suit sera le dernier chapitre introductif au cours. Nous allons faire une dernière petite mise au point... cette fois-ci au niveau du JavaScript. Vous remettre en mémoire une dernière fois les fondements de ce langage ne sera pas de trop avant d'apprendre jQuery !



Si vous estimez que le chapitre suivant ne vous sera pas utile, vous êtes totalement libre de le sauter. Il est néanmoins recommandé de le lire. Cela ne vous prendra que peu de temps, et ce ne sera que positif pour vous.

Rappels généraux sur JavaScript

Histoire de mettre tout le monde sur la même longueur d'onde, nous vous proposons un petit rappel sur les rudiments de JavaScript, ses bonnes pratiques, quand l'utiliser, et surtout pourquoi. Ce chapitre ne se veut en aucun cas un apprentissage ultra-rapide du langage, il existe d'ailleurs un [big-tutoriel sur le Site du Zéro](#) pour cela.

Où et quand utiliser JavaScript ?

Avant tout chose, il nous faut définir la place que prendra notre code JavaScript dans la page. En effet, la structure se doit d'être claire, car on ne développe pas n'importe comment. Pour les connaisseurs, avez-vous pour habitude de placer du code PHP dans une page portant l'extension `.html` ? Pour sûr que non ! 😊

Avec JavaScript, on sera un peu moins regardant à ce niveau, mais il est quand même préférable de bien diviser son code.

Où placer son code JavaScript ?

Cette question, bien qu'elle semble simplette et dénuée d'intérêt, fait parfois l'objet de débats sur le web. Certains diront qu'un code JavaScript DOIT se placer entre les balises `<head></head>`, car c'est comme cela que le langage HTML a été construit. En revanche, les non-adhérents à cette pratique diront que, pour un soucis de performance, il est largement plus rentable de placer JavaScript en fin de page, juste avant la fermeture de la balise `<body>`.



N'oubliez pas que l'on a pour habitude de placer le JavaScript dans des fichiers portant l'extension `.js`. C'est d'ailleurs la méthode la plus recommandée pour utiliser JavaScript.

Le problème se pose maintenant : qui a raison, et qui a tort ? 😊

Au cours de ce tutoriel, nous ne vous obligerons pas à préférer la première ou la deuxième pratique, mais il est clair pour nous que placer son code JavaScript en fin de page est plus logique : la structure HTML, le DOM, se charge ainsi en premier en raison de la lecture linéaire du navigateur, ce qui est le plus important. Vient ensuite JavaScript, qui se chargera d'ajouter tous les effets et applications voulues. Les codes que nous vous présenterons seront donc toujours placés en fin de page, ou dans des documents externes chargés en derniers.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Titre</title>
  </head>

  <body>

    <script>
      // mon code JavaScript
    </script>
  </body>
</html>
```



Il est évident qu'il ne faut pas placer son code JavaScript en plein milieu de la page, c'est totalement illogique et vous pouvez vous perdre plus facilement si votre script fait beaucoup de lignes !

Quand et comment l'utiliser ?

Une des autres choses à retenir, c'est qu'il faut savoir utiliser JavaScript avec parcimonie. Souvenez-vous toujours que c'est un langage qui s'exécute du côté client, et qui est donc facilement contournable grâce à un bon navigateur. Ainsi, vérifier des informations peut se faire en JavaScript, mais doit toujours être assuré également du côté de votre serveur, qui lui n'est pas accessible. Cela vous évitera bien des problèmes !

Parallèlement, n'utilisez JavaScript que lorsqu'il est utile, c'est-à-dire lorsqu'il apporte quelque chose au visiteur. Faire un déluge de flocons de neige sur la page d'accueil présente très peu d'intérêt, et aura plutôt tendance à agacer l'utilisateur. 😊 De même, ne chargez pas vos informations essentielles avec ce langage : les personnes l'ayant désactivé, les personnes handicapées et les robots des moteurs de recherche ne pourront ou ne sauront pas lire votre contenu !

JavaScript doit donc être sur un site web pour, par exemple, améliorer l'expérience utilisateur, mais surtout pas pour la création de contenu.

Variables et fonctions

Parmi les bonnes pratiques à adopter en JavaScript, il y a celles qui concernent les variables et les fonctions. Nous ne vous parlerons que de ces éléments pour la simple et bonne raison que leur déclaration ne change pas avec jQuery, contrairement aux événements, par exemple. Si vous ne savez pas ce qu'est une variable ou une fonction, nous vous conseillons vivement d'aller lire un tutoriel consacré à JavaScript !

De la déclaration des variables

Les variables en JavaScript se déclarent toujours de la même façon : il faut précéder le nom du mot-clé **var**. Il est possible de déclarer plusieurs variables à la suite en les séparant de virgules :

Code : JavaScript

```
var maVariable = 1, // cette variable vaut 1
    maVariable2, // celle-ci est déclarée, mais vide
    maVariable3 = true; // celle-ci contient le booléen true
```

Traditionnellement, on déclarera nos variables en début de code ; ce n'est pas le langage qui veut cela, c'est juste une façon d'y voir plus clair. 😊

Concernant les tableaux, plus couramment appelés *arrays*, et les objets, ils se déclarent grâce à leur structure particulière. Ainsi, on initialisera un tableau avec des crochets [], et un objet avec des accolades {}.

Fonctions et arguments

Les fonctions en JavaScript se déclarent de la même manière qu'en PHP, par exemple. Beaucoup de langages de programmation se ressemblent, surtout à ce niveau. Ainsi, il suffit d'écrire le mot-clé **function** suivi du nom de la fonction pour déclarer celle-ci et pouvoir l'utiliser. Elle peut aussi prendre des arguments, qui feront office de variables accessibles uniquement dans la fonction qui les a instancié. Il est donc possible d'exploiter des données différentes avec une seule fonction.

Code : JavaScript

```
function helloWorld(nom) {
    alert('Hello World, ' + nom + '!');
}

helloWorld('Sainior'); // affichera une alerte "Hello World Sainior !"
```

Cas des fonctions anonymes

Il est possible, en JavaScript, de déclarer des fonctions qui ne possèdent pas de nom. Assez joliment, on les a appelées « fonctions anonymes ». Elles permettent de lancer une fonction directement depuis une variable, par exemple, ou même une autre fonction ! Elles seront donc très utilisées dans ce cours, donc assurez-vous bien d'être au point avec. Pour exemple, si je déclare une fonction anonyme dans une variable, je pourrai exécuter la fonction avec la variable :

Code : JavaScript

```
var helloWorld = function() { // cette fonction est anonyme
    alert('Hello World !');
}; // attention au point-virgule, il ne faut jamais l'oublier !

helloWorld(); // affichera une alerte "Hello World !"
```



Encore une fois, jQuery est presque un nouveau langage à apprendre. Ainsi, nous ne serons pas aussi rapides dans nos explications dans les prochains chapitres. Ici, nous souhaitons **juste** vous rafraîchir la mémoire. 😊

Vous êtes maintenant au point pour commencer à vous lancer avec jQuery ! Ces chapitres d'introduction ont peut-être été un peu long, mais nous pensons qu'il est nécessaire que vous soyez sûr de vous pour coder dans de bonnes conditions. Alors n'attendez plus, on commence dès maintenant ! 🙌

Partie 2 : Les bases du framework

Après cette partie introductive, nous sommes maintenant tous au même niveau, c'était vraiment nécessaire. Maintenant, **vous savez ce qu'est jQuery** et vous savez pourquoi il va être intéressant de l'utiliser. En plus de cela, vous êtes maintenant parfaitement équipés pour commencer à apprendre le framework, et nous vous avons offert en plus un petit rafraîchissement de vos connaissances en **JavaScript**. Pas mal non ?

Bref ! Tout ça pour dire que maintenant, nous sommes fins prêts à nous lancer dans l'apprentissage du framework jQuery ! Lisez bien ces chapitres dans l'ordre, à la fin de cette partie, vous connaîtrez **les bases fondamentales de jQuery**, et vous serez prêts à aborder avec nous une utilisation un peu plus avancée de cette technologie. 😊

Vos premiers pas avec jQuery !

Nous voici maintenant dans la vraie phase d'apprentissage de jQuery. C'est ici que l'on va commencer à taper nos premiers codes sources en jQuery.

Il arrivera souvent au cours de ce tutoriel que nous utilisons par abus de langage l'expression "coder en jQuery". 😊



jQuery n'est pas un langage, c'est bien un framework JavaScript. C'est simplement un petit raccourci que nous allons utiliser et qui est assez utilisé sur le web. Mais comprenez bien par là qu'on entend : "coder en JavaScript en utilisant le framework jQuery".

Inclure jQuery dans vos pages

Pour commencer à travailler avec jQuery sur votre site web, il va falloir tout naturellement l'inclure dans vos pages. Voyons ici comment l'on va procéder.

Deux méthodes pour inclure jQuery dans vos pages web

Vous devez savoir qu'il existe deux méthodes pour inclure jQuery dans vos pages. Les deux marchent et sont tout à fait valables, mais l'une est plutôt déconseillée alors que l'autre est au contraire vraiment très conseillée.

Inclure jQuery depuis votre serveur (méthode déconseillée)

La première de ces deux méthodes, celle qui n'est pas conseillée, consiste à inclure jQuery dans vos pages web depuis votre propre serveur. Pour cela, c'est très simple.

Dans un premier temps, nous allons devoir nous rendre sur le site officiel de jQuery : jQuery.com.



Nous vous conseillons d'ailleurs de mettre ce site dans vos favoris histoire de toujours l'avoir sur la main, en effet, c'est également sur ce site que se trouve la documentation jQuery que nous apprendrons à lire et à utiliser plus tard.

Pour récupérer jQuery, vous devez tout simplement cliquer sur l'option "Download" dans le menu du haut. Vous arriverez alors sur une page vous présentant les différentes release de jQuery. A l'heure où nous écrivons ces lignes, la version actuelle est la 1.7.2, et c'est celle que nous utiliserons au sein de ce cours.

Quoiqu'il en soit, la version la plus à jour est placée un peu en avant par rapport aux autres ; pratique pour l'identifier et la récupérer plus rapidement.



Euh... il y a deux release pour la même version non ? Une version "Minified" et une version "Uncompressed"... qu'est-ce que je dois choisir ?

Ah oui ! Nous allons y venir ! 😊

En fait, c'est très simple. jQuery vous est toujours fourni en deux exemplaires. Je vous rassure le contenu du fichier est exactement le même. Il n'y a pas 2 jQuery, il y en a bien qu'un seul.

- **jQuery Minified**

jQuery Minified est le framework jQuery "comprimé". En effet, vous avez pu vous rendre compte : jQuery est un fichier qui est vraiment immense, et dans ce fichier immense vous pouvez voir qu'il y a beaucoup d'espaces et beaucoup de retours à la ligne : pour garder un peu de lisibilité pour les codeurs. Le problème, c'est qu'en faisant ça, le fichier prend vraiment plus de place. La version Minified répond à ce problème : tous les espaces et retours à la ligne sont

retirés. Cela a pour effet de rendre le code complètement illisible, mais en revanche, jQuery sera téléchargé plus vite par vous et vos visiteurs !

- **jQuery Uncompressed**

jQuery Uncompressed est "l'autre jQuery". Celui qui a conservé les espaces et les retour à la ligne pour garder de la lisibilité, mais qui est plus long à charger.



Bien sûr, nous vous recommandons vivement d'utiliser la version compressée sur votre site en production, car elle sera vraiment plus rapide à charger. En revanche, pour toute la phase de développement il sera plus sage d'utiliser la version décompressée. 🤖

Bref, pour en revenir à notre inclusion dans nos pages, téléchargeons la version compressée de jQuery. Faites donc un Clic Droit -> Enregistrer sous, et placez jQuery dans un dossier facile d'accès pour pouvoir l'inclure plus facilement dans votre page web.

La suite est très simple et très basique. Ouvrons un document HTML.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Test jQuery</title>
  </head>
  <body>
    <p>On va bosser avec jQuery, c'est super !</p>

    <script src="chemin/vers/jquery.js"></script>
  </body>
</html>
```

Et voilà ! Si le chemin d'accès vers le fichier est correct, jQuery a bien été relié à votre page web... seulement, cette méthode n'est franchement pas recommandée, car elle va faire bosser votre serveur un peu plus, et surtout inutilement.

On va voir tout de suite la deuxième méthode, celle qui est vraiment beaucoup plus recommandée par tous les développeurs jQuery !

Inclure jQuery depuis un serveur distant (Google !)

Et oui ! La méthode la plus recommandée pour inclure jQuery dans votre page web est encore d'inclure le fichier directement depuis un serveur distant.

Seulement voilà, il faut trouver quelqu'un de suffisamment fou pour pouvoir héberger un fichier aussi utilisé que jQuery et le mettre à disposition de tous les développeurs de la planète qui veulent l'utiliser... et il y a bien une entreprise qui fait ça, c'est Google !

Google n'est pas seulement un moteur de recherche et une suite de sites web, c'est aussi une entreprise qui a montré depuis toujours un intérêt farouche pour l'open-source. C'est ainsi que Google met à disposition de tous le framework jQuery hébergé directement sur ses serveurs. Google vous fournit un lien absolu à indiquer dans vos pages, et c'est tout bon, jQuery est inclus !

Reprenons le même code source que tout à l'heure, et adaptons-le pour ce deuxième cas de figure.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Test jQuery</title>
  </head>
  <body>
    <p>On va bosser avec jQuery, c'est super !</p>
```

```
<script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
</body>
</html>
```

jQuery est prêt à l'emploi !

Le lien vers jQuery Minified chez Google est

<https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js>

Et le lien vers jQuery Uncompressed chez Google est

<https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.js>

jQuery n'est d'ailleurs pas le seul framework libre que Google héberge et propose à tout le monde. Si vous voulez voir l'intégralité des outils proposés par Google, vous pouvez vous rendre sur [cette page](#). Les liens absolus à indiquer sont également référencés sur cette page du site Google dédié aux développeurs.



Et pourquoi cette méthode est-elle la plus recommandée des deux ?

La réponse à cette question est très simple : c'est juste pour moins faire travailler notre serveur. En plus de cela, inclure jQuery depuis un serveur Google permet une mise en cache immédiate, pour toujours accélérer les temps de chargement de votre site. C'est donc plus une question de performance qu'autre chose.

Ainsi, pensez bien qu'à chaque fois que vous travaillerez en jQuery, il vous faudra inclure le framework depuis un serveur Google !

La fonction de base : jQuery()

jQuery est donc inclus à notre page web... c'est bien beau, mais l'idéal serait quand même d'arriver à utiliser ce qu'il a à nous proposer non ? Voyons comment faire dès maintenant pour exploiter toute la puissance du framework. 😊

Une fonction générique : jQuery() ou \$()

L'ensemble du framework jQuery repose sur une seule fonction. C'est la fonction la plus importante du framework, vous devrez toujours l'utiliser dès qu'il s'agira de développer en jQuery. Cette fonction, c'est tout bêtement la fonction `jQuery()` !

Elle va servir tout simplement à dire : "Hop là ! A partir de maintenant, c'est du jQuery qu'il va y avoir". Sans cette fonction, le code jQuery peut ne pas être interprété correctement. C'est peut-être là une faiblesse qui n'en est pas une pour le framework : tout le code qu'on l'on va devoir écrire, on va devoir le faire au sein de cette fonction. 🤔

Reprenons notre code de tout à l'heure et voyons comment appeler la fonction `jQuery()`.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Test jQuery</title>
  </head>
  <body>
    <p>On va bosser avec jQuery, c'est super !</p>

    <script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
    <!-- jQuery est inclus ! -->
    <script>
      jQuery(document).ready(function() {
        // Du code en jQuery va pouvoir être tapé ici !
      });
    </script>
  </body>
</html>
```



Nous incluons jQuery min. ici, nous considérons simplement que cette page est en production. Si elle avait été une page en développement, nous y aurions inclus la version non compressée de jQuery.

Oulah, il y a déjà pas mal d'infos dans ce code que nous allons devoir vous expliquer. 🤖

Laissons un peu tomber le HTML pour le moment et focalisons-nous sur le JavaScript. Essayez simplement d'imaginer que nous nous trouvons dans une page HTML complète.

Code : JavaScript

```
jQuery(document).ready(function() {  
    // Du code en jQuery va pouvoir être tapé ici !  
});
```

Alors, comme nous vous le disions, on a déjà pas mal de nouveautés dans ce code : la ligne 1 en contient le plus.

Code : JavaScript

```
jQuery(document)
```

jQuery prend un argument. Ici, elle cible le "document", qui représente tout simplement votre document HTML sur lequel vous travaillez : votre page web.

Code : JavaScript

```
jQuery(document).ready(function() {  
    // notre code ici  
});
```

La suite de ce code est vraiment très simple. Vous voyez que le prochain élément qui arrive, est l'événement `ready`. Cet événement se traduit simplement par "est prêt". Une fois que cet événement est vérifié, on lance une fonction anonyme dans laquelle on va placer notre jQuery. 😊

Ainsi, cette ligne peut être traduite par : "quand le document HTML est prêt (sous-entendu, est chargé), lance une fonction qui contient le code jQuery."

Cette petite structure de rien du tout signifie vraiment beaucoup de choses : on attend simplement que la page HTML soit chargée avant de commencer à parler de jQuery. C'est LA structure que vous devrez utiliser dans 99% des cas pour coder en jQuery dans votre page. Retenez-la par cœur, parce que cela vous fera vraiment gagner du temps.



Et comment on peut vérifier que tout cela est fonctionnel ?

Vous pouvez simplement ajouter un `console.log` à la place des commentaires dans le code ci-dessus pour voir si vous recevez bien quelque chose dans votre console Firebug à l'exécution de ce code. Vous pouvez également utiliser la méthode `hard` en utilisant carrément un `alert()`. 😊

Vous pouvez vous y prendre comme ceci :

Code : JavaScript

```
/*  
 * Avec un console.log  
 */  
  
jQuery(document).ready(function() {  
    console.log("jQuery est prêt !");  
});  
  
/*  
 * Avec un alert()  
 */  
  
jQuery(document).ready(function() {
```

```
    alert("jQuery est prêt !");  
  });
```

Essayez ce code !

Si vous avez un retour dans votre console ou dans votre navigateur, c'est tout bon !

Quoiqu'il en soit n'oubliez pas cette structure... d'ailleurs, on peut un peu la simplifier en ne spécifiant pas le `ready()` :

Code : JavaScript

```
/*  
 * La structure de base simplifiée.  
 */  
  
jQuery(function() {  
  
});
```

\$() un alias de jQuery()

Vous savez tous qu'un programmeur, c'est par définition quelqu'un de très fainéant. Alors comme on a trouvé que c'était trop long d'écrire `jQuery()` pour appeler la fonction, on s'est dit qu'on allait créer un alias pour pouvoir l'appeler plus facilement. Ainsi, il faut savoir que la fonction `jQuery` peut aussi s'appeler avec `$()`. Le reste du code reste exactement le même.

Ainsi...

Code : JavaScript

```
jQuery(function() {  
    alert('jQuery est prêt !');  
});
```

... et...

Code : JavaScript

```
$(function() {  
    alert('jQuery est prêt !');  
});
```

... vont donner exactement le même résultat !

Notez par ailleurs que l'alias `$()` est vraiment le plus utilisé sur le web, tout simplement parce qu'il est plus rapide à écrire. Ainsi, dans la suite de ce cours nous utiliserons toujours l'alias `$()` pour les codes que nous vous fournirons. Vous feriez mieux de vous aussi prendre l'habitude. Vous verrez, ce n'est pas très compliqué, vous avez juste à vous dire qu'il y a écrit "jQuery" à la place de "\$" !

Éviter le conflit

La plupart des bibliothèques JavaScript utilisent elles aussi le `$` (dollar), ce qui peut être la source de conflit entre les différentes librairies sur une même page. Pour éviter ce genre de problème, il est possible de passer la variable `jQuery` à une fonction anonyme pour être sûr que notre alias ne soit pas l'origine de conflits.

Code : JavaScript

```
(function($) {  
    // notre code ici  
})(jQuery);
```

Parallèlement, `ready()` accepte également un alias en paramètre de la fonction anonyme. Il est alors possible de simplifier le

code au maximum :

Code : JavaScript

```
jQuery(document).ready(function ($) {  
    // notre code ici  
});  
  
// ce code plus court revient au même :  
  
jQuery(function ($) {  
    // notre code ici  
});
```

Le principe de fonctionnement

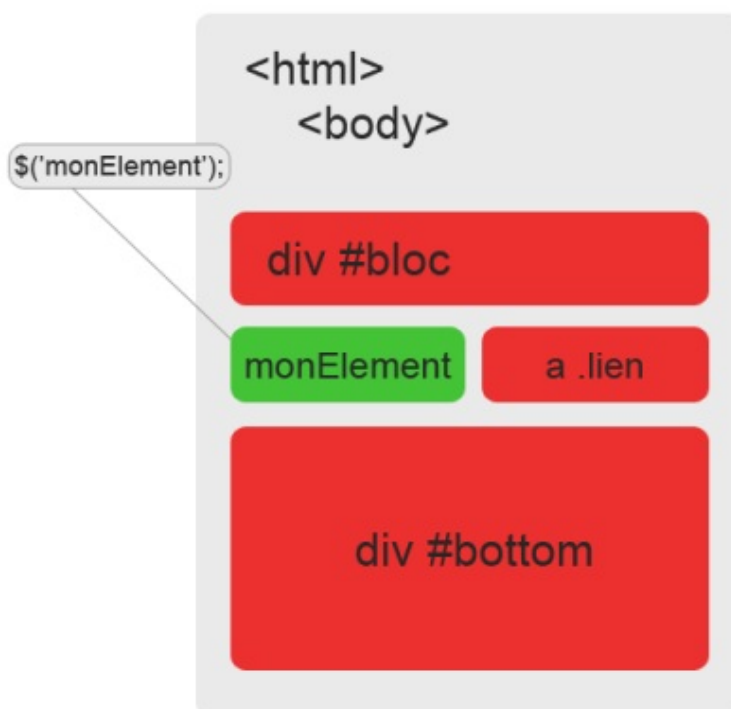
Comme nous venons de le voir, le framework met en place une fonction dite **principale**. Le principe de fonctionnement de jQuery repose en fait entièrement sur celle-ci ! Autant dire que vous allez vous servir beaucoup plus du caractère \$ (dollar) dès à présent ! 😊

Ainsi, pour agir avec les éléments d'une page web, on réalisera ce qu'on appelle couramment un « ciblage d'élément », qui représentera une balise, par exemple. On agira ensuite dessus grâce à des **méthodes**. Pour que vous ayez un aperçu, voici un code fictif tout simple usant du principe de jQuery :

Code : JavaScript

```
$('monElement').maMethode();
```

Je cible dans un premier temps mon élément qui jouera le rôle d'objet, grâce à un sélecteur (chose que nous verrons plus en détails dans le prochain chapitre). Je peux ensuite agir dessus grâce à **une méthode** !



Mais c'est quoi une méthode ?

Une méthode en jQuery est une fonction un peu spéciale qui agira directement sur l'objet (ou l'élément ciblé, si vous préférez) indiqué. Le framework en possède beaucoup, mais il est possible de créer les nôtres ! Nous verrons cela dans un chapitre dédié, lorsque vous serez plus à l'aise avec jQuery.

Il est possible de **chaîner** les méthodes, c'est-à-dire que l'on peut en mettre plusieurs à la suite, pour agir sur l'objet en une seule fois.

Code : JavaScript

```
$('monElement').premiereMethode().deuxiemeMethode();  
/* la première méthode agit d'abord sur l'objet, avant la deuxième.  
On a donc un ordre logique : les méthodes s'enclenchent les unes  
derrière les autres */
```

Si vous avez assimilé ce fonctionnement de base, vous avez fait le plus dur. 😊

Bien sûr, jQuery est bourré d'outils pour rendre la chose un peu plus vivante.

Vous devez commencer à comprendre comment fonctionne concrètement le framework ! 😊 C'est une très bonne chose, car nous allons monter le niveau d'un cran, et voir **les sélecteurs** dans le chapitre suivant.

Les sélecteurs

jQuery a une syntaxe qui permet de sélectionner très facilement des éléments sur la page, c'est un de ses plus grands points forts. Mais, au-delà des apparences, la sélection de ceux-ci est plus complexe qu'il n'y paraît. Les **sélecteurs en jQuery** sont toute une science que nous allons apprendre pas à pas au cours de ce chapitre ! 😊

Les sélecteurs de CSS

Avant de se lancer dans une foule de sélecteurs propres à jQuery tous plus compliqués les uns que les autres (non, on plaisante 😊), il est nécessaire de débiter par des sélecteurs plus basiques. En effet, le framework que nous étudions fonctionne tout d'abord avec les **sélecteurs de CSS**. Vous les connaissez sûrement, ou tout du moins la plupart, car vous êtes censé connaître un minimum la syntaxe du CSS pour suivre ce tutoriel.

Cela ne vous dit vraiment rien ? 😊

Les sélecteurs les plus utilisés

Peut-être est-ce le mot *sélecteur* qui vous fait peur. Dans ce cas-là, je pense que votre mémoire va se rafraîchir si je vous parle d'identifiant et de classe. Pour rappel, il est possible d'attribuer une classe ou un identifiant à un élément HTML ; on s'en servira par la suite pour le **sélectionner** avec CSS, ce qui nous permettra de styliser l'élément.

Avec jQuery, vous pouvez très bien utiliser ces sélecteurs ! Ce sont même ceux-ci qui reviendront le plus souvent dans vos codes. Pour cela, il suffit de suivre simplement la syntaxe suivante, comme en CSS :

Code : JavaScript

```
$('p'); // je sélectionne tous les paragraphes

$('.maClasse'); // je sélectionne les éléments ayant .maClasse pour
classe

$('#monId'); // je sélectionne l'élément qui possède l'identifiant
#monId
```



Un identifiant est unique : plusieurs éléments d'une seule page ne peuvent pas avoir le même id !

Frères et parents

Parmi les sélecteurs un peu plus complexes que les classes et les identifiants se trouvent les sélecteurs de descendance. Ce mot bizarrement employé dans un contexte tel que le nôtre cache en fait un concept très puissant de parcours. Vous n'êtes sûrement pas sans savoir qu'il est possible, en HTML, d'imbriquer des balises les unes dans les autres. Eh bien, ce système fait usage de la descendance !

Prenons un exemple concret. Je possède un paragraphe, dans lequel j'ai un lien absolu. Ma balise `` est alors imbriquée dans les balises `<p></p>` propres au paragraphe.

On dit que le paragraphe est un élément **parent**, et le lien un élément **enfant**.

Comprenez-vous le principe ? La balise parente à mon lien est la balise qui contient celui-ci. Ainsi, de cette façon-là, la balise `<body>` est parente de toute notre structure HTML !

CSS, et par extension, jQuery, permet de manipuler ce concept de descendance grâce à des sélecteurs spéciaux. Le plus connu est sans doute le sélecteur qui fait suivre deux éléments au minimum :

Code : JavaScript

```
$('p .lien');
/* ici, nous sélectionnons tous les éléments ayant la classe .lien,
et contenus dans un paragraphe qui joue le rôle de parent */
```

Le problème de cette méthode-ci est qu'elle prend en compte tous les éléments possédant la bonne classe et contenus dans un parent. Imaginez que vous ne vouliez sélectionner que les éléments qui descendent directement du bloc parent, c'est-à-dire qui ne sont pas contenus une seconde fois dans un autre bloc. Dans ce cas-là, il vous faudra utiliser un sélecteur un peu moins connu, qui n'est autre que `>`.

Code : JavaScript

```
$('#p > .lien');  
/* ici, nous sélectionnons seulement les éléments ayant la classe  
.lien,  
et descendants directement du paragraphe ! */
```

Il est ensuite possible de pousser le système encore plus loin, par exemple en utilisant les sélecteurs `+` et `~` qui se chargent de représenter les frères de l'élément. Ce qu'on appelle couramment les frères, dans ce contexte de jQuery, ce sont simplement les éléments qui se suivent directement, comme par exemple deux liens.

Code : JavaScript

```
$('#.lien + .visite');  
/* la sélection s'effectue sur les éléments ayant pour classe  
.visite,  
et qui sont immédiatement précédés d'un élément ayant pour classe  
.lien */  
  
$('#.lien ~ .visite');  
/* dans ce cas-là, ce sont tous les éléments .visite,  
précédés immédiatement ou non par un élément .lien */
```

Alors, pas trop compliqué ? 😊

Jusque là, vous devriez avoir suivi assez facilement. Les sélecteurs CSS sont une chose assez peu difficile à assimiler, et si vous avez du mal, pas de soucis à avoir, cela viendra avec l'expérience. En attendant ce jour heureux, je vous invite à passer aux sélecteurs propres à jQuery !

Une sélection plus poussée

Les sélecteurs de CSS, c'est bien, mais des sélecteurs plus sophistiqués ne seraient pas de refus ! En effet, pour les besoins des développeurs, jQuery met en place une sélection d'éléments beaucoup plus poussée que CSS. Comprenez bien que ce n'est pas seulement avec des identifiants et des classes que nous pourrions établir un véritable système, ce serait le chaos total et franchement peu pratique. C'est pourquoi jQuery a mis en place ce que l'on appelle **des filtres**, qui ont une syntaxe particulière : deux points suivis du nom du sélecteur. Vous en saurez plus en lisant la suite. 😊

La place d'un élément

Parmi les très nombreux sélecteurs proposés par le framework figurent ceux qui permettent de sélectionner un élément suivant sa place sur la page. C'est quelque chose de vraiment pratique qui était assez compliqué à réaliser avec du simple JavaScript. Les plus utilisés et connus sont :

- `:first`, qui sélectionnera le tout premier élément donné ;
- `:eq(index)`, qui se chargera de retourner l'élément possédant l'index spécifié ;
- `:last`, je pense que vous l'aurez vite compris, permettra de sélectionner le dernier élément.

Ainsi, de cette façon, il vous suffira de taper ceci pour faire une sélection sur le premier et/ou le dernier élément :

Code : JavaScript

```
$('#p:first'); // sélection du premier paragraphe trouvé  
  
$('#a:last'); // ici, on sélectionne le dernier lien de la page
```

L'index d'un élément

Cela peut vous paraître flou au premier abord, contrairement aux deux autres sélecteurs. En effet, qu'est-ce que l'index d'un élément ?

Eh bien, pour faire le plus simple possible, c'est le numéro qui représente sa place dans la page. Ainsi, si vous possédez cinq paragraphes, vous pourrez par exemple sélectionner le troisième sans problème. Mais attention il y a un piège : **il faut commencer à compter à partir de 0**. C'est très important de retenir cela, le système est similaire sur les tableaux, par exemple.

Alors quel chiffre taperez-vous pour retourner le troisième paragraphe ? 😊

Secret (cliquez pour afficher)

Code : JavaScript

```
$('p:eq(2)'); // c'était 2 !
```

Sélection par attributs

Un autre type de sélecteurs sont les sélecteurs fonctionnant grâce aux attributs des éléments du DOM. Il est ainsi possible de réaliser de multiples actions sur les balises qui contiennent un attribut donné, tel qu'un identifiant ou une valeur :

Code : JavaScript

```
$('p[id]'); // retourne seulement les paragraphes ayant un  
identifiant
```

Cibler d'autres façons

Heureusement, il est possible de préciser la requête. Imaginons que vous vouliez récupérer les éléments ayant une valeur (value) ou un nom (name) bien précis. Dans ce cas-là, il est possible de le dire à jQuery grâce à la syntaxe suivante :

Code : JavaScript

```
$('input[name=pseudo]'); // cible seulement l'élément de formulaire  
ayant « pseudo » pour nom
```

Si au contraire vous voulez cibler tous les autres éléments, ceux qui n'ont pas la bonne valeur dans leur attribut, il suffit de rajouter un point d'exclamation (!) devant le signe "égal" (=) :

Code : JavaScript

```
$('input[name!=pseudo]'); // retourne les éléments n'ayant pas «  
pseudo » pour nom
```

Le sélecteur :not()

Un peu à part, ce sélecteur particulier permet de cibler les éléments qui sont tout sauf ce qui a été indiqué à l'intérieur. Il permet donc une sélection puissante, et, depuis jQuery 1.3, permet même de spécifier plusieurs types de balises en même temps ! Il s'utilise très facilement :

Code : JavaScript

```
$('p:not(.rouge)'); // sélection de tous les paragraphes, sauf ceux  
ayant .rouge comme classe  
  
$('input:not(.bleu, .vert)'); // on sélectionne tous les éléments de  
formulaire sauf ceux ayant .bleu et/ou .vert comme classe
```

Autant dire qu'en terme de praticité, ce sélecteur vaut pas mal de points ! 😊

Sauver la sélection

Il peut parfois se révéler pratique de sauvegarder un objet jQuery. Il est donc possible de rentrer une sélection dans une variable,

cette dernière pouvant être utilisée à la place de la fonction principale.

Code : JavaScript

```
var $element = $('monElement');
```



Par soucis de lisibilité et de compréhension, on fait précéder le nom de notre variable du caractère \$. On sait ainsi directement qu'on a affaire à un objet jQuery.

Le cas des formulaires

Pour exploiter la pleine puissance des très nombreux sélecteurs de jQuery, il faut se pencher sur les formulaires en HTML. En effet, l'interaction étant beaucoup plus présente à ces endroits, il est logique que le framework soit plus enclin à les dynamiser. Ainsi, la sélection des éléments de formulaire se fera d'une façon un peu différente, que nous allons commencer à traiter tout de suite. 😊

Le type des éléments

Comme vous le savez sûrement, les éléments de formulaire peuvent changer de type selon ce que l'on veut en faire. La balise ne change pas et reste la même, on utilisera dans 90% des cas `<input />`. En changeant l'attribut `type` de la balise, il est possible de spécifier que l'on veut une case à cocher, un champ de texte, un bouton...

Suivant ce principe, on pourrait penser qu'il faut faire ceci en jQuery :

Code : JavaScript

```
$('#input[type=button]'); // on sélectionne un input de type button
```

Ce code fonctionne parfaitement, mais ce n'est pas la meilleure façon de procéder ! Il y a plus simple, plus rapide et surtout plus propre. Pour respecter cela, il faut indiquer le type, précédé de deux points :

Code : JavaScript

```
$('#input:button'); // on sélectionne un input de type button
```

Et vous pouvez ensuite faire ceci pour chaque type d'input !

Type	Code
text (Texte)	input:text
password (Mot de passe)	input:password
file (Fichier)	input:file
checkbox (Case à cocher)	input:checkbox
radio (Bouton radio)	input:radio
button (Bouton normal)	input:button
submit (Bouton d'envoi)	input:submit

État des éléments

Dernière petite astuce avant de conclure ce chapitre, vous pouvez établir une sélection suivant l'état des éléments d'un formulaire. Vous allez nous répondre qu'il n'y a pas trente-six états, justement, et vous avez effectivement raison. Néanmoins, ce sont des sélecteurs que nous retrouverons assez souvent, et nous pensons qu'il est intéressant de les connaître.

Ainsi, vous pouvez vérifier qu'une case est cochée, ou qu'un élément est activé/désactivé, grâce aux sélecteurs suivants :

- `:checked` vérifie qu'une case est cochée ;
- `:disabled` cible les éléments désactivés ;
- `:enabled` fait le contraire, il sélectionne les éléments activés.

Le sélecteur \$(this)

Le sélecteur le plus spécial est sans aucun doute \$(**this**). Dans la plupart des langages orientés objet, le mot-clé **this** représente l'objet courant, celui qui est actuellement traité par une fonction, par exemple. jQuery permet la sélection de cet objet.

Exemple avec ce code qui traite chaque élément trouvé :

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).each (function () {  
    $(this).html ( 'Hello World !' ); // $(this) représente le  
    paragraphe courant  
});
```

Performance des sélecteurs

Outre le fait de sélectionner des éléments avec jQuery, il ne faut pas négliger le reste. Ainsi, tout bon développeur sait que la performance est un point primordial dans un code, de quelque langage soit-il issu. La librairie jQuery n'est pas exempt : il faudra vous assurer que votre code est le plus rapide, le plus optimisé et le plus ergonomique possible. Cela passe par une foule de choses, mais nous allons en voir une seule ici : la performance des sélecteurs.

Car oui, les sélecteurs ne ciblent pas tous les éléments à la même vitesse. Ainsi, cibler un élément par un identifiant, par exemple, sera toujours plus rapide que cibler un élément par sa classe.

Les sélecteurs les plus rapides

On note une certaine différence de rapidité lorsqu'il s'agit de cibler des éléments de différentes façons. Le pourquoi est très simple : certains sélecteurs profitent de fonctions natives implémentées par JavaScript, car ils en descendent directement. On pensera donc notamment au sélecteur par identifiant, qui est le plus rapide des sélecteurs : c'est normal, il utilise directement la fonction `getElementById()` !

Ainsi, on note **une rapidité 5 fois supérieure** au deuxième sélecteur le plus rapide, qui est le sélecteur par balise. Vient ensuite le sélecteur par classe, les autres enregistrant une forte baisse de performance à l'utilisation.

Ces différences proviennent en fait du parcours du DOM : alors que l'identifiant, étant normalement unique, est ciblé directement par jQuery à cause de sa singularité, les classes vont être traitées une à une, en parcourant tout le document HTML pour les trouver. Pour optimiser au maximum une requête par classe, il suffit de cibler tout d'abord le parent de l'élément avec un identifiant :

Code : JavaScript

```
$( '#menu .sections' );  
// sélection plus rapide que :  
$( '.sections' );
```

Écourter les chaînes

Les sélecteurs peuvent s'enchaîner, afin de cibler plus précisément des éléments. Cette astuce possède un lourd inconvénient : elle ralentit considérablement la vitesse de sélection des éléments du DOM. En effet, jQuery va devoir tout d'abord trouver le premier élément, puis va devoir passer au deuxième, et ainsi de suite... Il est alors possible d'augmenter exponentiellement le temps d'exécution du code. Voyons l'exemple suivant :

Code : JavaScript

```
$( 'div p a' );  
$( '#lien' );
```

Ces deux ciblages sont identiques, pourtant, la première sélection est, en théorie, environ **15 fois plus lente** que la deuxième ! En effet, dans le premier cas, jQuery va parcourir chaque bloc `div` du document, pour ne retourner que ceux possédant un paragraphe. Viennent ensuite ceux-ci, qui vont être parcourus jusqu'à trouver celui qui possède un lien. En revanche, dans le second cas, le lien va être ciblé directement de part son identifiant unique !

Rappelez-vous donc d'une règle essentielle lorsque vous utilisez jQuery : **plus la chaîne de sélecteurs est courte, plus rapide sera la sélection.**

C'est la fin de ce chapitre ! Vous avez vu que les sélecteurs de jQuery offrent de nombreuses possibilités de ciblage des éléments d'une page web, et ce n'est que le début de ce fabuleux framework ! Vous verrez dans le prochain chapitre comment gérer les événements, où vous aurez besoin de mettre en pratique tout ce que vous venez de voir. Assurez-vous donc de bien avoir compris ! 😊

jQuery et les événements

En jQuery, vous aurez presque tout le temps à travailler avec ce que l'on appelle des **événements**, (*events* en anglais)... Nous allons voir ce que c'est dans ce chapitre. Qui sont-ils ? A quoi vont-ils nous servir, surtout et comment les aborder dans notre code jQuery ?

C'est vraiment un élément clé du framework, donc forcément, c'est un chapitre clé. Bonne nouvelle : c'est plutôt simple à comprendre. 😊

Go !

Un événement, des événements...

Voyons voir ici ce que sont les événements... si vous êtes assez à l'aise avec JavaScript, cette sous-partie n'aura probablement pas grand chose à vous apprendre. Mais bien sûr, lisez quand même car vous êtes en train de réapprendre JavaScript à travers jQuery !

C'est quoi un événement ?

Pour expliquer la chose simplement, dites-vous qu'un événement est une action remplie par le navigateur, ou plus généralement l'utilisateur. Vous connaissez les conditions ? Pour les événements, c'est un peu le même principe : on lance un bout de code quand une action est remplie.

D'ailleurs ! Vous vous en êtes peut-être rendu compte, mais dans les chapitres précédents, nous avons déjà utilisé un événement, le `ready()` ! Voyons le code que nous avons :

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function() {  
    // Le code jQuery ici !  
});
```

C'est la fonction de base de jQuery, vous vous souvenez ? Elle marche autour de l'événement `ready()` qui **écoute** le chargement du document. L'écoute d'un événement, c'est tout simplement le fait d'attacher une action bien précise à remplir à un élément pour déclencher une fonction, appelée *écouteur d'événement*.

"QUAND le document est PRÊT, on appelle une fonction (dans laquelle on va mettre du jQuery)."

C'est le fonctionnement de ce code qui tourne autour de l'événement `ready()` : tant que le document n'est pas chargé, on ne fait rien. Quand il est chargé, on agit. Fort heureusement pour nous, jQuery peut écouter plein d'événements différents, on ne se limitera pas qu'à écouter si notre page est chargée ou non. 😊

- On aura par exemple un événement qui pourra écouter la souris de l'utilisateur : quand il va cliquer sur un certain élément de votre page que vous aurez ciblé avec un sélecteur, vous pourrez exécuter du code jQuery.
- Un autre événement peut écouter le clavier de l'utilisateur : quand il va presser des touches de son clavier, vous pourrez exécuter là encore du code.

En gros, on peut dire qu'un événement fait le lien entre une action remplie, et une fonction (du code) exécutée.

Encore une fois, si vous êtes un habitué du JavaScript vous deviez connaître un peu tout ça, si ce n'était pas le cas, pas de problème : maintenant vous connaissez le concept. JavaScript permettait de gérer les événements d'une certaine manière. Eh bien devinez quoi ? En jQuery, c'est totalement différent ! Bon point : en JavaScript, gérer des événements ne se faisait pas du tout de la même manière d'un navigateur à l'autre. Sachez que jQuery uniformise encore le tout !

La syntaxe en elle-même est super simple, voyons ce que cela donne ici. Utilisons par exemple l'événement `click()` qui est un événement écoutant le clic de la souris.

Code : JavaScript

```
$("#uneDiv").click(function() {  
    // Le code à exécuter !  
});
```

Si on clique sur l'élément qui possède l'id #uneDiv (`<div id="uneDiv"></div>`), alors vous allez pouvoir déclencher du code JavaScript. Plus tard, lorsque l'on sera un peu plus à l'aise avec jQuery, on pourra par exemple décider de faire disparaître cette div (ou un autre élément !) avec un bel effet, ou même commencer à gérer une requête AJAX pour mettre à jour le contenu de cette div... bref ! Les possibilités sont multiples. 😊

Les événements vous intéressent et vous voulez aller plus loin, alors lisez donc la suite.

Quelques événements incontournables

jQuery étant très complet il va nous donner l'opportunité d'écouter beaucoup d'événements sur notre page web. Nous allons en voir quelques uns ici, que nous pensons incontournables.

Déclenchement d'événements

Parmi les nombreux événements disponibles, les plus célèbres sont sans aucun doute ceux pouvant être déclenchés par l'utilisateur. Ce sont eux qui permettent une très grande interactivité avec le visiteur, c'est donc eux qui seront les plus utilisés en général. Nous allons en voir quelques uns, ceux qui sont à connaître absolument !

L'écoute sur la souris

La souris d'un ordinateur est un outil qui permet à l'utilisateur de réaliser de multiples actions : cliquer, bouger, double-cliquer, descendre dans une page... Bref, un paquet de mouvements à prendre en compte. Ce qui est génial avec jQuery, c'est que l'on va pouvoir contrôler entièrement les actions du visiteur, et déclencher de multiples fonctions grâce à elles ! 😊

Vous connaissez sans doute déjà `click()`, qui lance une fonction lors du clic de l'utilisateur sur l'objet associé. Nous vous proposons ci-dessous une liste d'événements adaptés à la souris ; **le fonctionnement reste le même**.

Action	Fonction
Clic	<code>click()</code>
Double-clic	<code>dblclick()</code>
Passage de la souris	<code>hover()</code>
Rentrer dans un élément	<code>mouseenter()</code>
Quitter un élément	<code>mouseleave()</code>
Presser un bouton de la souris	<code>mousedown()</code>
Relâcher un bouton de la souris	<code>mouseup()</code>
Scroller (utiliser la roulette)	<code>scroll()</code>

L'écoute sur le clavier

Tout comme la souris, le clavier peut tout à fait être écouté par un script jQuery. L'utilisation la plus fréquente que l'on peut en faire est de détecter l'appui d'une touche et de lancer une action seulement si la bonne a été pressée. Les événements associés ne sont pas très nombreux, on en trouvera seulement trois :

- `keydown()`, qui se lance lorsqu'une touche du clavier est enfoncée ;
- `keypress()`, qui se lance lorsqu'on maintient une touche enfoncée ;
- `keyup()`, qui se lance lorsqu'on relâche une touche préalablement enfoncée.

Pour connaître la touche enfoncée par l'utilisateur, dans chaque cas, il vous faudra employer une fonction anonyme équipée d'un argument représentant le code de la touche, sur lequel on appliquera la propriété `keyCode`. Cependant, le principal problème de cette propriété est qu'elle ne fonctionne pas sur tous les navigateurs (souvenez-vous que ceux-ci ont des moteurs JavaScript différents). Il faut donc ruser pour rendre notre code compatible tous navigateurs :

Code : JavaScript

```
$(document).keyup(function(touche) { // on écoute l'évènement keyup()

    var appui = touche.which || touche.keyCode; // le code est
    compatible tous navigateurs grâce à ces deux propriétés

    if(appui == 13) { // si le code de la touche est égal à 13
        (Entrée)
        alert('Vous venez d'appuyer sur la touche Entrée !'); // on
        affiche une alerte
    }
});
```

```
    }  
  });
```

Pour connaître le code d'une touche, je vous invite à aller consulter [cette page](#).

Le cas des formulaires

Les éléments de formulaire possèdent eux aussi leur lot d'événements associés. Par exemple, lorsqu'un champ est focalisé, on dit qu'il « prend le *focus* », car c'est sur lui que se trouve notre pointeur. Un événement permet de contrôler ce genre de chose.

Action	Fonction
Focalisation	<code>focus()</code>
Sélection (p.e. dans une liste)	<code>select()</code>
Changement de valeur	<code>change()</code>
Envoi du formulaire	<code>submit()</code>

Le déclenchement virtuel

jQuery permet de simuler le déclenchement d'événements grâce à une simple méthode. Pour faire court, vous n'avez pas besoin d'attendre que l'utilisateur remplisse une action précise pour lancer du code : vous pouvez exécuter virtuellement un événement grâce à `trigger()` ! Il suffit de donner le type de l'événement en tant qu'argument.

Code : JavaScript

```
$('#p').click(function() {  
    alert('Cliqué !');  
});  
  
$('#p').trigger('click'); // déclenche l'action au chargement du  
script
```

Annuler le comportement d'un élément par défaut

Chaque événement possède son propre groupe d'éléments spécifiques à traiter : par exemple, la soumission de formulaire ne s'applique pas à tous les cas. Cependant, certains éléments ont un comportement par défaut, défini par le navigateur. Le cas le plus courant est le lien hypertexte : son comportement va être de rediriger l'utilisateur vers l'adresse donnée.

Une méthode en jQuery permet d'annuler tous comportement par défaut. Il s'agit de `preventDefault()`.

Code : JavaScript

```
$('#a').click(function(e) {  
    e.preventDefault(); // annule l'action du lien  
});
```

Les gestionnaires d'événements

En jQuery, et même plus globalement en JavaScript, on peut faire appel aux **gestionnaires d'événements**. Ce sont des fonctions auxquelles on donne un type d'événement à écouter, ainsi qu'une fonction à exécuter à chaque fois que l'événement est déclenché. Elles sont plusieurs et nous allons les étudier car elles représentent une partie importante de ce chapitre, si ce n'est LA plus importante !

Rappels

Si vous lisez ce cours, c'est que vous avez quand même quelques notions en JavaScript. Dans un premier temps, rappelez-vous la méthode que vous utilisiez pour écouter un événement. Il devait sans doute s'agir de `addEventListener()`, qui signifie en français « ajouter un écouteur d'événement ». Cette fonction prenait le plus souvent deux arguments : le premier indiquait le type d'événement à écouter, le second était une fonction de retour exécutant du code.

Un troisième paramètre pouvait être défini à **true** ou **false**, et permettait d'utiliser soit la phase de capture, soit la phase de

bouillonnement.

L'écoute en jQuery

Sachez qu'avec notre framework, il est possible de réaliser la même chose. L'écoute d'un événement se réalisera avec la méthode `bind()` le plus souvent, mais la tendance s'inverse pour laisser place à la fonction `on()`, recommandée par les auteurs de jQuery depuis la version 1.7 : c'est donc très récent. Comme chaque développeur doit s'adapter au progrès, nous utiliserons la seconde méthode dans la suite de ce chapitre, et plus généralement de ce cours !



Quelle différence entre ces deux fonctions ? Pourquoi utiliser l'une, et plus l'autre ?

On note une différence majeure de flexibilité : nous allons voir juste après qu'il est possible de **déléguer** des événements, de faire **vivre** des événements, et évidemment d'**écouter** des événements. Dans les versions plus anciennes de jQuery, il fallait utiliser trois méthodes différentes pour réaliser ces choses-là. La méthode `on()` permet de les regrouper en une seule, elle est donc bien plus pratique et ergonomique !

Précédemment, vous avez vu comment déclencher un événement simple. Les fonctions utilisées n'étaient en fait que des méthodes simplifiées, permettant aux développeurs de ne pas créer à chaque fois un gestionnaire. Nous allons voir à présent l'écoute, la vraie, d'événements en jQuery.



Rappel : nous utilisons la méthode `on()`.

Pour écouter un événement, il suffit de réaliser le même schéma de code qu'avec `addEventListener()`. C'est-à-dire que l'on va donner dans un premier temps le type d'événement, puis la fonction de *callback* à exécuter :

Code : JavaScript

```
$('#button').on('click', function() {  
    alert('Ce code fonctionne !');  
});
```

Concrètement, ce code se lance de cette façon :

1. on cible un bouton ;
2. on initialise un gestionnaire d'événement ;
3. on écoute le clic de l'utilisateur ;
4. et on exécute le code de la fonction de retour.

Un des avantages de cette technique est que l'écoute peut se faire sur plusieurs événements en même temps, vous n'êtes pas obligé de créer un gestionnaire pour chacun d'eux ! Ainsi, nous pouvons lancer une écoute sur le clic **et** sur le double-clic, en séparant les deux types par un espace :

Code : JavaScript

```
$('#button').on('click dblclick', function() { // on écoute le clic et  
    le double-clic !  
    alert('Ce code fonctionne !');  
});
```

Passer par un objet

Encore plus fort, vous pouvez passer un objet en tant qu'argument à cette méthode, afin d'exécuter des **fonctions différentes pour chaque événement** ! Le concept est très simple, il suffit de donner le type d'événement en tant qu'identifiant, auquel vous attachez une fonction de retour à chaque fois :

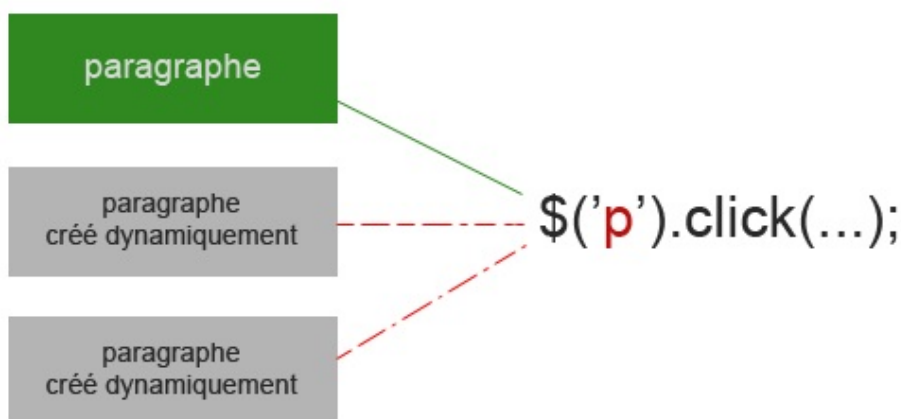
Code : JavaScript

```
$('#button').on({  
    click : function() {  
        alert('Vous avez cliqué !');  
    },  
    mouseup : function() {
```

```
    alert('Vous avez relâché le clic !');  
  }  
});
```

La délégation d'évènements

Ce concept est plutôt simple à comprendre. Il permet en fait de créer un écouteur d'évènements sur un élément, et de s'adapter automatiquement aux éléments similaires créés plus tard, de façon dynamique ! Pour que vous compreniez bien, imaginons que vous ayez un paragraphe simple, sur lequel vous appliquez un évènement. Si vous créez d'autres paragraphes dans la page, ceux-ci ne seront pas pris en compte par l'écouteur !



Avant la version 1.7 du framework, il était très courant (et ça l'est encore aujourd'hui) d'utiliser la méthode `live()`, pour déléguer un évènement à un élément créé dynamiquement. C'est une technique dépréciée, pour la simple et bonne raison qu'elle devient lente sur de grosses pages, et les problèmes de performance sont très mal vus des développeurs. De même, cette méthode parcourt l'**ensemble** du document, contrairement à `on()`, qui cible directement un élément ! On a donc une portée restreinte pour une efficacité croissante : double gain de vitesse d'exécution !

La fonction `delegate()` est presque autant utilisée que `live()`. La différence entre ces méthodes est que la première fonctionne presque comme `on()`, et est donc plus propre et ergonomique. Elle n'est pas dépréciée, contrairement à sa cousine, mais encore une fois, vous n'aurez pas à l'utiliser.

La syntaxe pour déléguer un évènement est très simple. Il faut donner trois arguments :

- le type d'évènement ;
- l'élément sur lequel on veut faire une délégation ;
- et la fonction de retour.

Code : JavaScript

```
$('#div').on('click', 'p', function() {  
    alert('Les paragraphes créés peuvent être cliqués !');  
});
```



Egalement pour des raisons de performance, il est conseillé de lancer la méthode sur le parent non dynamique le plus proche des éléments créés à la volée.

Les espaces de noms

Très utiles, les espaces de noms (*namespaces* dans la langue de Shakespeare) ont la capacité de **désigner un évènement** bien précis. Le nommage d'évènement n'étant pas possible avec une fonction, les développeurs de jQuery ont préféré mettre en place ce système. A utiliser avec les gestionnaires d'évènements, les espaces de noms ont une syntaxe bien particulière à retenir :

event.namespace

- « event » désigne le type d'évènement qui doit subir un espace de nom.
- Le point permet de faire la jonction avec l'espace de nom.
- « namespace » désigne le nom.

Grâce un système pareil, vous pourrez exécuter différentes fonctions à partir d'un même type d'évènement. Il suffit de spécifier l'espace de nom à utiliser, et seule la fonction correspondante sera exécutée.

Code : JavaScript

```
$('button').on('click.nom', function() {
    alert('Premier évènement');
});

$('button').on('click.prenom', function() {
    alert('Second évènement');
});

$('button').trigger('click.nom'); // exécute le clic, MAIS ne lance
que la première alerte !
```

Quatre règles doivent être respectées lorsque vous utilisez les espaces de noms. Il ne faut pas en user n'importe comment, car ils ne sont pas adaptés à chaque cas d'utilisation :

1.
 - il est possible de donner plusieurs espaces de noms à un évènement ;
 - en revanche, il n'est pas possible d'appeler plusieurs espaces de noms d'un seul coup !
 - Exemple : `on('click.nom.prenom', ...)` définira en même temps `click.nom` et `click.prenom` ; mais `trigger('click.nom.prenom')` ne marchera pas.
2.
 - vous pouvez seulement préciser le type d'évènement, sans les espaces de noms, pour tous les déclencher en même temps ;
 - en revanche, il n'est pas possible de ne préciser qu'un espace de nom sans type d'évènement !
 - Exemple : `trigger('click')` déclenchera toutes les fonctions associées aux espaces de noms sur le clic ; mais `trigger('.nom')` ne marchera pas.

La suppression en jQuery

S'il est possible d'écouter un évènement avec `on()`, il doit être également possible de le supprimer ! Et en effet, la fonction inverse à cette méthode se nomme, de manière plutôt logique, `off()`. Elle est assez puissante dans le sens où elle peut supprimer tous les gestionnaires et écouteurs mis en place précédemment avec `on()`, de même qu'on utilisait `unbind()` pour annuler `bind()` ! Fort heureusement, ce n'est pas sa seule utilisation : un argument permet notamment de spécifier quel type d'évènement il faut annuler.

Code : JavaScript

```
$('p').on('click', function() {
    // du code ici
});

$('p').off('click'); // supprime tous les gestionnaires écoutant le
clic

$('p').off(); // supprimer tous les gestionnaires de n'importe quel
évènement
```



Les évènements directs, **mais aussi délégués**, ne seront plus écoutés.

Annuler la délégation

La fonction inverse de `live()`, avant de passer à `off()`, se nommait `die()`. De même que pour sa soeur, cette méthode est dépréciée, on peut donc dire qu'il est temps pour `die()` de mourir! 😊

Si vous voulez supprimer tous les gestionnaires d'événements délégués seulement, il faut donner un second argument à la méthode, qui est l'élément créé dynamiquement. La valeur « ****** » désigne tous les éléments qui profitent de la délégation d'événements :

Code : JavaScript

```
$( 'body' ).on( 'click', 'p', function() {  
    // du code ici  
});  
  
$( 'body' ).off( 'click', 'p' ); // supprime tous les gestionnaires  
d'événements délégués sur les paragraphes  
  
$( 'body' ).off( 'click', '**' ); // supprime tous les gestionnaires  
d'événements délégués
```

Vous avez vu, les événements n'étaient pas difficiles à comprendre, et en plus de ça, c'est plutôt simple d'en exploiter toute la puissance dans notre code jQuery. Peut-être les gestionnaires vous ont-ils donné du fil à retordre ? Si c'est le cas, prenez bien le temps de relire cette petite partie, car ils sont très utilisés !

Les bases du framework se mettent de plus en plus en place dans votre tête, et c'est une très bonne chance. Bientôt vous serez étonnés de ce qu'il est possible de faire avec votre site web ! La prochaine étape : la manipulation de votre code CSS. Modifier des éléments de votre design dynamiquement, un rêve inavoué ? 🤔

Manipuler le code CSS avec jQuery

La manipulation du code CSS en jQuery se fait de manière rapide et efficace. En effet, il est possible d'accéder à toutes les propriétés existantes, et plus encore, comme récupérer des données stylisantes. Les différentes positions sont également une part importante de la modification du style par jQuery ; ce chapitre sera dédié à l'étude de tout cela. 😊

Une méthode puissante : `css()`

Parmi les nombreuses méthodes de jQuery, il en est une que vous utiliserez très souvent en ce qui concerne la modification du style de vos pages. Il s'agit de la méthode au nom très éloquent : `css()`.

Récupérer la valeur d'une propriété

La méthode `css()` peut prendre plusieurs sortes d'arguments. Le plus simple est de spécifier le nom de la propriété, afin de récupérer sa valeur. Imaginez que vous ayez un paragraphe dont le texte est de couleur verte. Pour récupérer cette donnée, vous devrez faire ceci en jQuery :

Code : JavaScript

```
$('p').css('color'); // ma méthode ira chercher la valeur de la
propriété "color" et retournera "green"
```

Définition de propriétés CSS

Vous vous doutez bien que s'il est possible de récupérer la valeur d'une propriété CSS spécifique, il est aussi possible d'en définir et d'en modifier. Pour cela, il suffit de passer un deuxième argument à la méthode, qui contiendra la valeur à donner à l'attribut :

Code : JavaScript

```
$('p').css('color', 'red'); // ma méthode modifiera la propriété
"color" et la définira à "red"
```



Cela écrasera l'ancienne valeur s'il y en avait une !

Il est également possible de définir plusieurs propriétés CSS en même temps, grâce à un objet JavaScript que l'on passera en tant qu'argument. Il suffira de séparer les différents attributs par une virgule :

Code : JavaScript

```
$('p').css({
  color : 'red', // couleur rouge
  width : '300px', // largeur de 300px
  height : '200px' // hauteur de 200px
});
```

Une chose est à retenir pour cette troisième façon de faire : il ne faut pas oublier que les tirets ne sont pas acceptés dans les identifiants d'un objet ! Pour parer à ce problème, il vous faut soit mettre la première lettre de chaque mot en majuscule, sans séparer ceux-ci, soit mettre le nom de la propriété entre guillemets ou apostrophes :

Code : JavaScript

```
$('p').css({
  borderColor : 'red', // bordure rouge
  paddingRight : '30px', // marge intérieure de 30px
  'margin-left' : '10px' // marge extérieure de 10px
});
```



La propriété **float** doit être mise entre guillemets ou apostrophes, car c'est un mot-clé en JavaScript ! Il risque donc d'y avoir un conflit si vous ne le faites pas.

Positionner des éléments

La position des éléments d'une page web peut se définir avec la méthode `css()`, en modifiant les propriétés **left**, **top**, **right** et **bottom**. Parallèlement, des méthodes en jQuery permettent de faire ceci de manière plus propre :

- `offset()`, qui définit la position d'un élément par rapport au **document**, c'est donc une **position absolue** ;
- `position()`, qui définit la position d'un élément par rapport à son parent, c'est donc une **position relative**.

Ces méthodes ne fonctionnent qu'avec deux objets, qui sont **left** (axe horizontal **x**) et **top** (axe vertical **y**). Souvenez-vous que les données ont pour origine le coin en haut à gauche de la page. Ainsi, pour récupérer la valeur de la position d'un élément :

Code : JavaScript

```
$('p').offset().left; // retourne la valeur "left" de l'élément  
  (position absolue)  
  
$('p').position().top; // retourne la valeur "top" de l'élément  
  (position relative)
```

Modifier la position d'un élément

Il est possible de spécifier une nouvelle position à un élément, en passant par les méthodes précédentes. Il suffit de passer un objet en tant qu'argument, en donnant les nouvelles valeurs (en pixels) aux identifiants `left` et `top` :

Code : JavaScript

```
$('p').offset({  
  left : 30,  
  top : 200  
});  
  
$('p').position({  
  left : 200  
});
```

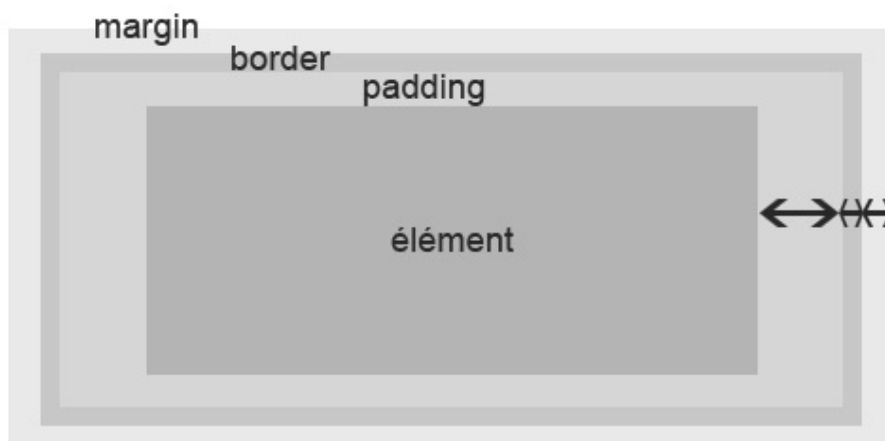
Chaque méthode transforme l'objet donné (l'élément de la page web), et lui définit automatiquement une position absolue ou relative.

Gérer les dimensions

De même que pour les positions d'un élément, les dimensions peuvent être gérées directement avec `css()`. Cependant, plusieurs autres méthodes sont très pratiques pour gérer la hauteur et la largeur d'un bloc. Il s'agit des fonctions suivantes :

- `height()`, qui retourne la hauteur formatée en pixels ;
- `width()`, qui fait la même chose avec la largeur ;
- `innerHeight()` et `innerWidth()`, qui prennent en compte les marges intérieures ;
- `outerHeight()` et `outerWidth()`, qui prennent en compte les marges intérieures et la bordure d'un élément.

Le *box model* est un concept à connaître lorsque l'on manipule les dimensions avec jQuery. Concrètement, il faut retenir qu'il y a plusieurs types de largeur et d'hauteur. Les marges intérieures, les bordures et les marges extérieures sont des éléments à prendre en compte, et c'est pourquoi jQuery a créé plusieurs méthodes pour répondre à ce système.





Mais comment prendre en compte les marges extérieures ? 🤔

Pour cela, il faut passer la valeur **true** aux méthodes `outerHeight()` et `outerWidth()`.

Code : JavaScript

```
$('p').height(); // retourne la hauteur stricte du paragraphe

$('p').innerWidth(); // retourne la largeur (avec marges
intérieures) du paragraphe

$('p').outerWidth(); // retourne la largeur (avec marges intérieures
+ bordures) du paragraphe

$('p').outerHeight(true); // retourne la hauteur (avec marges
intérieures + bordures + marges extérieures) du paragraphe
```

Le style CSS d'une page web est facilement modifiable, et il est possible de réaliser d'excellentes choses si on couple ce système avec les événements. Si vous n'avez pas tout à fait compris le chapitre, nous vous invitons à le relire, car c'est une part importante de jQuery.

Le prochain chapitre sera sous forme de TP : vous allez enfin pouvoir mettre en pratique vos nouvelles connaissances ! 😊

TP : le formulaire interactif

Bienvenue dans votre premier **Travail Pratique** !

Cela va être l'occasion pour vous de mettre en pratique tout ce que vous venez d'apprendre à travers les chapitres de cette partie sur les bases de jQuery. Préparez-vous bien, et n'hésitez pas à relire les chapitres que vous n'avez pas compris. Vous allez vous charger de créer un formulaire interactif !

Explications et pré-requis

Le but de ce travail pratique est de réaliser un formulaire interactif, que l'on animera grâce à jQuery. Ce sera un formulaire très basique, avec quatre ou cinq champs au maximum, qui verront leur style CSS changer suivant l'action de l'utilisateur. Le but est en fait de vérifier les informations entrées : nombre de caractères, vérifier que la confirmation du mot de passe est identique à celui-ci, vérifier si tous les champs sont remplis, etc.

Objectif concret

Ce formulaire devra contenir quatre champs :

- un champ `text` pour le pseudonyme ;
- un champ `password` pour le mot de passe ;
- un deuxième champ `password` pour la confirmation du mot de passe ;
- et un dernier champ `text` pour ce que vous voulez, comme l'adresse e-mail par exemple.

De même, deux boutons devront permettre respectivement d'envoyer les données, et de vider les champs. Pas de langage serveur pour ce TP : tout devra se dérouler dans le côté client. Évidemment, vous devrez vous assurer par la suite, lorsque vous coderez pour des projets destinés au grand public, que les données sont bonnes du côté serveur, c'est très important car le JavaScript peut être contourné !

Pour le moment, le but est juste de vous faire pratiquer. Vous devrez vous assurer que l'utilisateur rentre les bonnes infos, de la bonne manière :

- tous les champs devront contenir au moins 5 caractères ;
- le mot de passe et la confirmation devront être bien sûr identiques ;
- si les champs sont vides lors de l'envoi, on affiche un message d'erreur.

Pour indiquer l'erreur au visiteur, il vous suffira d'utiliser CSS : une bordure de champ de couleur rouge ferait par exemple l'affaire. De la même manière, si le champ est bon, vous pourriez changer la couleur du champ adéquat en vert.

Méthodes requises

Pour pouvoir réaliser cela, vous allez devoir user des événements, vous ne pourrez rien faire sans. De même, la manipulation du CSS doit être maîtrisée afin de pouvoir animer les champs. N'oubliez pas que vous devez traiter tous les cas, car il ne faut jamais faire confiance à l'utilisateur.

Pour récupérer le contenu d'un champ, vous devrez utiliser une méthode que nous n'avons pas encore traitée : `val()`. La propriété `length` vous permettra, elle, de récupérer la longueur d'une chaîne de caractère.

Nous vous donnons la structure HTML que nous utilisons, mais absolument rien ne vous empêche de créer la votre ! 😊

Code : HTML

```
<div id="erreur">
  <p>Vous n'avez pas rempli correctement les champs du formulaire
!</p>
</div>

<form>
  <label for="pseudo">Pseudonyme</label> <input type="text"
id="pseudo" class="champ" /><br /><br />
  <label for="mdp">Mot de passe</label> <input type="password"
id="mdp" class="champ" /><br /><br />
  <label for="confirmation">Confirmation</label> <input
type="password" id="confirmation" class="champ" /><br /><br />
  <label for="mail">E-mail</label> <input type="text" id="mail"
class="champ" /><br /><br />
  <input type="submit" id="envoi" value="Envoyer" /> <input
type="reset" id="rafraichir" value="Rafraîchir" />
</form>
```



Le bloc contenant le message d'erreur **DOIT** être invisible par défaut : nous vous suggérons d'utiliser la propriété `display : none`.

Correction

Alors, avez-vous réussi ? 😊

Nous vous proposons une correction. Si vous n'avez pas réussi à obtenir quelque chose de correct, nous vous conseillons vivement d'être attentif à la correction, vous comprendrez ainsi vos erreurs, et ne les referez plus (n'est-ce pas ? 🤖).

La structure HTML que nous avons utilisé est la suivante, pour rappel :

Code : HTML

```
<div id="erreur">
  <p>Vous n'avez pas rempli correctement les champs du formulaire
!</p>
</div>

<form>
  <label for="pseudo">Pseudonyme</label> <input type="text"
id="pseudo" class="champ" />
  <label for="mdp">Mot de passe</label> <input type="password"
id="mdp" class="champ" />
  <label for="confirmation">Confirmation</label> <input
type="password" id="confirmation" class="champ" />
  <label for="mail">E-mail</label> <input type="text" id="mail"
class="champ" />
  <input type="submit" id="envoi" value="Envoyer" /> <input
type="reset" id="rafraichir" value="Rafraîchir" />
</form>
```

Formulaire basique, contenant quatre champs et deux boutons, précédé d'un bloc invisible contenant un message d'erreur. La suite était plutôt simple : il ne fallait surtout pas oublier d'inclure le fichier du framework, sinon vous ne pouviez pas utiliser jQuery :

Code : HTML

```
<div id="erreur">
  <p>Vous n'avez pas rempli correctement les champs du formulaire !</p>
</div>

<form>
  <label for="pseudo">Pseudonyme</label> <input type="text" id="pseudo"
class="champ" />
  <label for="mdp">Mot de passe</label> <input type="password" id="mdp"
class="champ" />
  <label for="confirmation">Confirmation</label> <input type="password"
id="confirmation" class="champ" />
  <label for="mail">E-mail</label> <input type="text" id="mail" class="champ"
/>
  <input type="submit" id="envoi" value="Envoyer" /> <input type="reset"
id="rafraichir" value="Rafraîchir" />
</form>

<!-- on inclut la bibliothèque depuis les serveurs de Google -->
<script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
```

Le reste, c'était à faire au niveau du jQuery ! 😊

Explications du code jQuery

La première des choses à laquelle penser était de s'assurer que le document était chargé. Pour cela, vous deviez utiliser l'événement `ready()`, comme appris au début de cette partie.

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function() {
    // notre code ici
});
```

Une des bonnes pratiques à adopter est de mettre vos objets jQuery dans des variables. Cela n'est pas obligatoire, mais ça permet un gain d'optimisation conséquent, ainsi qu'une plus grande lisibilité dans le code. En suivant cela, il fallait déterminer quels éléments sélectionner :

- le champ du pseudonyme ;
- les champs du mot de passe et de la confirmation ;
- le champ de l'e-mail ;
- le bouton d'envoi ;
- le bouton de rafraîchissement du formulaire ;
- le message d'erreur ;
- et enfin tous les champs en général (ceux ayant la classe `.champ`).

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function() {

    var $pseudo = $('#pseudo'),
        $mdp = $('#mdp'),
        $confirmation = $('#confirmation'),
        $mail = $('#mail'),
        $envoi = $('#envoi'),
        $reset = $('#rafraichir'),
        $erreur = $('#erreur'),
        $champ = $('.champ');

});
```

Le plus facile étant fait, je vous propose ensuite de déterminer quel évènement vous deviez utiliser. La bonne façon de faire était d'écouter le clavier de l'utilisateur, grâce à l'évènement `keyup()`, et ce sur chaque champ du formulaire. Il suffisait ensuite de vérifier avec une condition que la longueur de la chaîne de caractère était supérieure à 5, grâce à la méthode `val()` et à la propriété `length` que nous vous avons donnés :

Code : JavaScript

```
// le code précédent se trouve ici

$champ.keyup(function() {
    if($(this).val().length < 5){ // si la chaîne de caractères est
    inférieure à 5
        $(this).css({ // on rend le champ rouge
            borderColor : 'red',
            color : 'red'
        });
    }
    else{
        $(this).css({ // si tout est bon, on le rend vert
            borderColor : 'green',
            color : 'green'
        });
    }
});
```

Le principe était similaire pour vérifier que la confirmation et le mot de passe était identique :

Code : JavaScript

```
$confirmation.keyup(function() {
    if($(this).val() != $mdp.val()){ // si la confirmation est
    différente du mot de passe
        $(this).css({ // on rend le champ rouge
```

```

        borderColor : 'red',
        color : 'red'
    });
}
else{
$(this).css({ // si tout est bon, on le rend vert
    borderColor : 'green',
    color : 'green'
});
}
});

```

Nous devons maintenant nous occuper des boutons d'envoi et de rafraîchissement. Dans le premier cas, il faut vérifier chaque champ un à un, pour voir si l'un d'entre eux est vide. Si c'est effectivement le cas, il faudra l'indiquer à l'utilisateur en affichant le message d'erreur, et également en rendant rouge le champ vide.

Il y a plusieurs façons d'y parvenir, et celle que nous utiliserons ici n'est pas la meilleure. Il existe une méthode spécialement adaptée pour traiter chaque élément trouvé un à un, mais nous ne vous avons pas encore appris comment l'utiliser. A la place, vous pouvez créer une fonction qui se chargeait de vérifier que le champ donné n'était pas vide :

Code : JavaScript

```

function verifier(champ){
    if(champ.val() == ""){ // si le champ est vide
        $erreur.css('display', 'block'); // on affiche le message
d'erreur
        champ.css({ // on rend le champ rouge
            borderColor : 'red',
            color : 'red'
        });
    }
}

```

En écoutant le clic sur le bouton d'envoi, on pouvait ensuite lancer la fonction de vérification sur chaque champ :

Code : JavaScript

```

$envoi.click(function(e){
    e.preventDefault(); // on annule la fonction par défaut du
bouton d'envoi

    // puis on lance la fonction de vérification sur tous les
champs :
    verifier($pseudo);
    verifier($mdp);
    verifier($confirmation);
    verifier($mail);
});

```

Le reste était simplissime. Il fallait écouter le clic sur le bouton de rafraîchissement, et annuler tous les styles CSS sur le formulaire :

Code : JavaScript

```

$reset.click(function(){
    $champ.css({ // on remet le style des champs comme on l'avait
défini dans le style CSS
        borderColor : '#ccc',
        color : '#555'
    });
    $erreur.css('display', 'none'); // on prend soin de cacher le
message d'erreur
});

```

Et voilà, nous avons désormais terminé ! Avouez que ce n'était tout de même pas sorcier. 😊

Code : JavaScript

```

$(document).ready(function(){

    var $pseudo = $('#pseudo'),
        $mdp = $('#mdp'),
        $confirmation = $('#confirmation'),
        $mail = $('#mail'),
        $envoi = $('#envoi'),
        $reset = $('#rafraichir'),
        $erreur = $('#erreur'),
        $champ = $('.champ');

    $champ.keyup(function(){
        if($(this).val().length < 5){ // si la chaîne de caractères
est inférieure à 5
            $(this).css({ // on rend le champ rouge
                borderColor : 'red',
                color : 'red'
            });
        }
        else{
            $(this).css({ // si tout est bon, on le rend vert
                borderColor : 'green',
                color : 'green'
            });
        }
    });

    $confirmation.keyup(function(){
        if($(this).val() != $mdp.val()){ // si la confirmation est
différente du mot de passe
            $(this).css({ // on rend le champ rouge
                borderColor : 'red',
                color : 'red'
            });
        }
        else{
            $(this).css({ // si tout est bon, on le rend vert
                borderColor : 'green',
                color : 'green'
            });
        }
    });

    $envoi.click(function(e){
        e.preventDefault(); // on annule la fonction par défaut du
bouton d'envoi

        // puis on lance la fonction de vérification sur tous les
champs :
        verifier($pseudo);
        verifier($mdp);
        verifier($confirmation);
        verifier($mail);
    });

    $reset.click(function(){
        $champ.css({ // on remet le style des champs comme on
l'avait défini dans le style CSS
            borderColor : 'ccc',
            color : '#555'
        });
        $erreur.css('display', 'none'); // on prend soin de cacher
le message d'erreur
    });

    function verifier(champ){
        if(champ.val() == ""){ // si le champ est vide
            $erreur.css('display', 'block'); // on affiche le message
d'erreur
            champ.css({ // on rend le champ rouge
                borderColor : 'red',
                color : 'red'
            });
        }
    }
}

```

```
});
```

Le code entier faisant moins de 100 lignes, autant vous dire que si vous n'aviez utilisé que du JavaScript pur, vous en auriez eu au moins le double ! C'est à ce moment là qu'on se rend compte de l'efficacité de jQuery. Nous espérons que ce TP vous aura permis de progresser, car la pratique est le meilleur moyen pour obtenir un certain niveau.

Améliorations

Ce formulaire peut encore être amélioré, dans le sens où vous pourriez restreindre encore plus les possibilités de l'utilisateur, en interdisant de dépasser un certain nombre de caractères dans le pseudo, par exemple. De même, le style est pour l'instant ultra basique, rien ne vous empêche de le sophistiquer, pour que l'expérience utilisateur soit poussée à son maximum.

Quelques améliorations au niveau de la sécurité pourraient être apportées :

- vous pourriez vérifier le format de l'adresse e-mail, grâce à une expression régulière, faite avec l'objet Regex de JavaScript ;
- vous auriez pu également vérifier que le mot de passe était sûr, en faisant par exemple un mini-indicateur de sûreté qui se baserait sur le nombre de caractères, leur diversité, ...
- il est possible d'afficher un message d'aide pour chaque champ, lorsque l'utilisateur tape du texte dans ceux-ci ;
- ...

Le formulaire étant très basique, des champs auraient eu leur place, comme le sexe, l'âge, la localisation ou même le prénom. Essayez de faire cela vous-même, cela ne sera que bénéfique et positif pour votre apprentissage, croyez-nous ! 😊

Ce TP ne vous a-t-il pas trop fatigué ? Non ? Tant mieux, car la suite va être encore pire ! 😈

La prochaine partie sera consacrée à la manipulation du code HTML à la volée, directement dans la page, grâce aux fonctions de parcours, aux attributs et à la manipulation du DOM. Vous verrez également comment maîtriser l'animation de vos éléments avec jQuery, ce qui est une très bonne chose quand on sait que c'est l'un des plus gros points forts du framework ! Trêve de bavardage, nous vous invitons à passer à la suite, pour que vous puissiez subir un nouveau TP le plus vite possible. 😊

Partie 3 : Manipulation du DOM et animations

La manipulation du DOM se fait d'une manière adaptée en jQuery. Nous allons en voir les différents aspects, et nous traiterons également l'animation, une part extrêmement utilisée par la majorité des développeurs en jQuery !

Des effets sur votre site avec jQuery !

Vous voilà dans la troisième partie !

Nous allons passer à la vitesse supérieure, car vous avez les bases en jQuery. Dans cette partie, nous verrons comment parcourir le DOM, modifier le code HTML à la volée, et comment animer concrètement votre site web. Cette dernière chose sera étudiée dans ce chapitre, avec ce qu'on appelle **les effets**.

Animez vos éléments

Une des plus puissantes fonctionnalités de jQuery est sans doute l'animation. En effet, le framework vous permet de lancer des effets sur absolument tout et n'importe quoi. Mais concrètement, comment cela se passe-t-il ? Le mécanisme est en fait très simple si on l'aborde de manière théorique : c'est simplement une propriété CSS qui se déroulera pendant un interval de temps, donné en millisecondes.

Une méthode native de jQuery permet de gérer l'animation des éléments : il s'agit de `animate()`.

Des animations personnalisées

La méthode `animate()` est très puissante dans le sens où elle peut recevoir une foule d'arguments différents. Le principe d'utilisation le plus fréquent que vous aurez à appliquer est de passer un objet à la méthode, contenant les propriétés CSS à animer. Oui, vous l'aurez de suite compris : c'est la même chose que pour la méthode `css()` !

La différence avec cette dernière méthode, c'est que `animate()` peut définir en plus :

- `duration` : le temps de déroulement de l'animation, toujours en millisecondes ;
- `easing` : la façon d'accélérer de l'animation, c'est-à-dire comment va-t-elle évoluer au cours du temps ;
- `complete` : et enfin une fonction de *callback*, qui est l'action appelée lorsque l'animation est terminée.

Ces arguments sont facultatifs ; par défaut, ils sont réglés respectivement à `normal`, `swing` et `null`. Nous verrons plus tard ce que ces valeurs signifient, et comment les modifier.

Code : JavaScript

```
$('p').animate({
  width : '150px',
  fontSize : '35px', // ne pas oublier la syntaxe de
  l'identifiant !
  marginTop : '50px'
});
```

Lors du lancement de cette animation, mon paragraphe s'élargira, se déplacera par rapport à la hauteur du document, et verra sa taille de police se fixer à **35px**.

duration : le temps de déroulement

Le temps de déroulement d'une animation est un facteur important : en effet, si votre animation est trop rapide, l'utilisateur risque de ne pas la voir. D'un autre côté, si elle est trop lente, il s'ennuiera et trouvera votre site web lourd et sans intérêt. Il va donc vous falloir trouver la bonne durée pour lancer votre animation. Cela dépendra notamment de son ampleur sur le visiteur : par exemple, si vous faites disparaître un sous-menu, cela sera plus rapide que si vous agrandissez un paragraphe de façon gigantesque. **Il faut vous adapter.**

L'argument peut prendre deux types de valeur : une chaîne de caractère (*string*) ou un nombre entier (*int*), qui représentera le temps en **millisecondes** (nous insistons là-dessus, beaucoup de débutants font l'erreur). La chaîne de caractère ne peut être qu'un de ces trois mots :

- `slow`, qui équivaut à une durée de 600 millisecondes ;
- `normal`, la valeur par défaut, qui est égale à 400 millisecondes ;
- et `fast`, qui représente une durée de 200 millisecondes seulement.

Code : JavaScript

```
$('#p').animate({
  width : '150px'
}, 'fast'); // premier exemple avec la valeur fast (200ms)

$('#p').animate({
  width : '150px'
}, 1000); // second exemple avec 1000ms (= 1s)
```

easing : l'évolution de l'animation

L'évolution de l'animation est la façon dont va se dérouler celle-ci : est-ce qu'elle va aller de plus en plus vite au cours du temps ? Va-t-elle rester constante ? Actuellement, jQuery ne propose malheureusement que deux façons de dérouler l'animation :

- `swing`, qui est la valeur par défaut, fait aller l'animation de plus en plus vite au cours du temps, et ralentit à la fin ;
- `linear`, qui force l'animation à se dérouler à la même vitesse durant toute l'opération.

Pour user de plus de fonctions, il faudra passer par un plugin externe tel que [jQuery UI](#). Nous apprendrons plus tard comment les mettre en place. 😊

Code : JavaScript

```
$('#p').animate({
  width : '150px'
}, 'linear'); // l'animation se déroulera de façon linéaire
```

complete : la fonction de retour

La fonction de retour, plus communément appelée *callback*, est une action qui se lancera une fois l'animation terminée. Il suffit de donner une fonction anonyme en guise d'argument :

Code : JavaScript

```
$('#p').animate({
  width : '150px'
}, function(){
  alert('Animation terminée !');
});
```



La fonction de retour se lancera autant de fois qu'il y a d'éléments animés sur la page : si par exemple vous avez trois paragraphes et que vous lancez le code ci-dessus, trois alertes s'afficheront.

Deux arguments supplémentaires : `step` et `queue`

Ces deux arguments, `step` et `queue`, ne peuvent être modifiés qu'avec une certaine manière de régler les arguments de la méthode `animate()`. Ils ne sont pas directement accessibles : il vous faudra passer **par un objet comme second argument**.

Passer par un objet

Vous savez que le premier argument de la méthode est un objet, contenant chaque propriété à animer. Ce qui est intéressant, c'est que les autres arguments peuvent se trouver sous forme d'objet eux aussi. Ainsi, ces deux animations feront exactement la même chose :

Code : JavaScript

```
$('#p').animate({
  width : '150px'
}, 1000, 'linear', function(){
  alert('Animation terminée !');
});
```

```
// ce code est égal à celui-ci :

$('p').animate({
  width : '150px'
}, {
  duration : 1000,
  easing : 'linear',
  complete : function(){
    alert('Animation terminée !');
  }
});
```

Ainsi, vous pourrez aussi agir sur les deux arguments `step` et `queue` :

- `step` lancera une fonction à chaque étape de l'animation, c'est-à-dire à chaque propriété CSS traitée ;
- `queue` déterminera si une animation doit se terminer avant d'en lancer une seconde, et prendra un booléen en tant que valeur.

Le second argument est utile si vous avez un chaînage d'animation ou plusieurs animations à la suite ; si vous voulez les lancer toutes en même temps, vous devrez mettre la valeur **false** : ainsi, les méthodes n'attendront pas la fin de la précédente avant de se lancer. Dans le cas contraire, `queue` devra être défini à **true**.

Code : JavaScript

```
$('.p')
  .animate({
    width : '150px'
  }, {
    duration : 1000,
    queue : false
  })
  .animate({
    fontSize : '35px'
  }, 1000);

// les deux animations se lanceront en même temps
```

Définition directe d'attributs

Il est possible que vous vouliez attribuer une accélération différente à chaque propriété CSS animée. C'est tout à fait possible de faire cela depuis la version 1.4 du framework ! 😊 On utilisera en général la première façon de faire, mais sachez qu'il en existe deux : on peut passer par un tableau (*array*) ou une propriété dans le second argument (*object*).

Pour la première méthode, vous devrez donner la nouvelle valeur de la propriété CSS dans un tableau, suivie du type d'accélération (*swing* ou *linear* pour le moment).

Code : JavaScript

```
$('.p').animate({
  fontSize : ['50px', 'linear'], // cette propriété s'animera de
  // façon linéaire
  width : '200px' // les autres s'animont de la façon définie
  ensuite : swing
}, 'swing');
```

La seconde méthode est un peu plus compliquée à mettre en place, dans le sens où vous devrez donner un objet à un identifiant d'un objet (qui, rappelons-le, est lui-même un argument de la méthode d'animation). La propriété à définir se nomme `specialEasing` :

Code : JavaScript

```
$('.p').animate({
  fontSize : '50px',
  width : '200px'
```

```
},
{
  easing : 'swing'
  specialEasing : { // on définit la propriété
    fontSize : 'linear' // puis on liste toutes les propriétés
    CSS dans un objet en donnant leur évolution
  }
});
```

Astuces et cas spéciaux

Il nous reste encore quelques petites choses à mettre au point avant de passer à la suite. En effet, nous n'avons pas encore parlé de certaines pratiques, qui méritent pourtant une place dans ce tutoriel. 😊

Animer les couleurs

Vous l'aurez peut-être remarqué si vous avez testé quelques codes de votre côté, jQuery ne permet pas encore de traiter les animations sur les couleurs. C'est bien dommage, car elles sont un élément important du style d'une page web. Pas de panique, car un développeur jQuery a créé un petit plugin *open-source* (sources libres) permettant de faire cela.

Nous vous invitons à le télécharger à [cette adresse](#) (fichier `jquery.color.js` à inclure dans votre page). Une fois inclus, vous pourrez animer toutes les couleurs de n'importe quelle propriété :

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).animate({
  color : 'red',
  backgroundColor : 'green'
});
```

Ajout de valeurs

Une astuce très pratique en jQuery, c'est qu'il est possible d'ajouter une valeur à une propriété CSS. Le principe est similaire à l'ajout de valeur en JavaScript : vous devez passer par les préfixes `+=` ou `-=`.



Cela ne fonctionne qu'avec les données qui sont des nombres entiers (*int*).

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).animate({
  width : '+=50px', // ajoute 50px à la largeur
  height : '-=20px' // enlève 20px à la hauteur
});
```

Animer les barres de défilement

En CSS, il est impossible d'agir sur les barres de défilement. C'est différent en JavaScript, et surtout en jQuery, qui met un point d'honneur à pouvoir les animer ! Les deux propriétés à influencer sont donc les suivantes :

- `scrollTop`, qui agit sur la barre de défilement verticale ;
- `scrollLeft`, qui agit sur la barre horizontale (si elle existe).

Elles s'animent exactement de la même façon que les autres propriétés.

Les trois états additionnels

Pas vraiment utilisés ni très connus, ces trois états ne sont autres que `show`, `hide` et `toggle`. Pourquoi disons-nous qu'ils ne sont pas très utilisés ? Parce que des méthodes spéciales existent, et sont bien plus rapides à mettre en place pour avoir le même résultat.

Néanmoins, nous pensons que vous pouvez en avoir parfois l'utilité. Et si ce n'est pas le cas, un peu de culture ne vous fera pas de mal, n'est-ce pas ? 🤪

Ces états permettent d'agir seulement sur la propriété qui les utilise. Concrètement, ils réalisent ces actions :

- `show` affiche la propriété ;
- `hide` se charge de la cacher ;
- `toggle`, lui, va faire la navette entre les deux : si la propriété est cachée, il l'affiche, et vice versa.

Ils s'utilisent donc de cette façon :

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).animate({  
    width : 'show' // anime la largeur pour afficher le paragraphe  
});  
  
$( 'p' ).animate({  
    width : 'hide' // anime la largeur pour cacher le paragraphe  
});  
  
$( 'p' ).animate({  
    width : 'toggle' // anime la largeur pour cacher ou afficher le  
    paragraphe  
});
```

Les effets natifs

Certains puristes nous diront qu'on ne peut pas parler de nativité avec un framework, car ce n'est pas un langage à proprement parlé. Néanmoins, jQuery est tellement à part et redéfinit tellement de notions que nous pensons pouvoir nous permettre de faire ce petit abus de langage. 😊

Maintenant que c'est clair, vous vous posez sûrement une question : que sont les effets natifs de jQuery ?

Le retour des trois états

Nous avons parlé brièvement des trois états `show`, `hide` et `toggle`, qui pouvaient être utilisés avec les propriétés CSS directement dans la méthode `animate()`. C'était bien jusqu'à maintenant, mais sachez que des méthodes spéciales existent justement pour faire cela !

Comme vous l'aurez sûrement deviné, il s'agit des fonctions :

- `show()` ;
- `hide()` ;
- et `toggle()`.

Ces méthodes fonctionnent toutes de la même façon, et prennent le même type d'arguments : `duration`, qui est, pour rappel, la durée de déroulement en millisecondes, et `complete`, l'éternelle fonction de retour. Ils sont **facultatifs**.

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).hide('slow'); // cache le paragraphe en 600ms  
  
$( 'p' ).show('fast', function() {  
    alert('Paragraphe affiché !');  
}); // affiche le paragraphe en 200ms, et lance une alerte à la fin  
de l'animation
```

Le cas de `toggle()`

La méthode `toggle()` est un peu particulière, étant donné qu'elle agit sur l'objet jQuery **en fonction de son état courant** : s'il est caché, elle l'affiche, s'il est affiché, elle le cache. Là où vous devez vous rendre compte de son utilité, c'est qu'elle accepte un argument de condition. Vous pouvez agir dessus grâce à un booléen, par exemple. Si on lui indique **true**, elle affichera l'élément, si on lui indique **false**, elle fera l'inverse.

Code : JavaScript

```
$('p').toggle(true); // aura le même rôle que show()
$('p').toggle(false); // aura le même rôle que hide()
```

Des méthodes plus esthétiques

Afficher et cacher des éléments, c'est bien, le faire esthétiquement, c'est mieux ! Ainsi, jQuery propose six méthodes permettant de faire exactement la même chose que les fonctions vues précédemment, mais de façon plus travaillée. Comprenons-nous bien : **la finalité est exactement la même.**

Dérouler et enrouler

Vous avez sans doute déjà vu des sites web utilisant ce genre de chose, pour un système de « dérouler / enrouler » notamment. Pour réaliser cela, rien de plus simple :

- `slideDown()` déroule l'élément pour l'afficher ;
- `slideUp()` enroule l'élément pour le cacher ;
- `slideToggle()` enroule ou déroule selon l'état courant de l'élément.

Les arguments ne changent pas, ils sont les mêmes que pour `show()`, `hide()` et `toggle()`.

Apparition et disparition

On va jouer ici sur l'opacité de l'élément influencé.

- `fadeIn()` affiche l'élément progressivement ;
- `fadeOut()` cache l'élément, en ajustant l'opacité également.
- `fadeToggle()` affiche ou cache l'élément, grâce à l'opacité.

Le framework met également à disposition une fonction permettant de contrôler l'opacité finale de l'élément animé. Il s'agit de `fadeTo()`, qui prend en argument obligatoire un nombre décimal (*float*) entre 0 et 1 indiquant l'opacité.

Code : JavaScript

```
$('p').fadeTo('normal', 0.5); // ajuste l'opacité et la fixe à 0.5
```



L'argument de durée de l'animation est défini comme étant facultatif ; néanmoins, vous **devez** l'indiquer, sans quoi la méthode ne fonctionnera pas.

Reprenez le contrôle des effets

Faire des effets avec jQuery, c'est bien, mais avoir un total contrôle sur eux, c'est encore mieux ! Rappelez-vous toujours que la politique du framework est de vous offrir un maximum de souplesse et de possibilités dans votre code. Ainsi, il existe des méthodes qui ont pour rôle de vous aider à maîtriser vos effets : quand les déclencher, les arrêter, les ordonner, et même les influencer !

Vous allez voir dans cette partie tout ce qui traite la manipulation des animations.

Le concept de file d'attente

Vous ne le savez peut-être pas, mais ce système, vous l'utilisez à chaque fois que vous animez un élément d'une page web. Les méthodes permettant d'animer sont toutes basées dessus : ainsi, si vous avez quatre animations différentes, elles se dérouleront dans l'ordre chronologique, en attendant que la précédente se termine avant de se lancer. C'est ce qu'on appelle **les files d'attente** en jQuery. Plus concrètement, en employant le jargon technique, c'est simplement un tableau qui va lister les fonctions et les exécuter une à une jusqu'à arriver au terme. En anglais, on l'appellera *queue*.

Manipuler le tableau de fonctions

Il est possible de manipuler le tableau de fonctions, la *queue*, grâce à une méthode au nom éloquent : `queue()`. Cette fonction est à utiliser sur un élément qui subit une ou plusieurs animations. En modifiant certains arguments, vous serez ainsi capable de modifier directement l'*array* !

Code : JavaScript

```

$('p').fadeOut();
$('p').fadeIn();
$('p').slideUp();
$('p').slideDown();

var fileAttente = $('p').queue('fx'); // je stocke la file
d'attente, le tableau, dans une variable

alert(fileAttente.length); // renvoie 4

```



On peut spécifier le nom de la file d'attente, en donnant un argument comme dans l'exemple ci-dessus. Le nom par défaut est « fx ».

Pour rajouter une fonction dans la file d'attente, il suffit de passer ladite fonction en tant qu'argument.

Code : JavaScript

```

$('p').fadeOut();
$('p').fadeIn();
$('p').slideUp();
$('p').slideDown();

$('p').queue(function() {
    alert('Nouvelle fonction dans la file !'); // alerte s'affichant
    à la fin de la file
});

```

Enfin, la dernière chose possible à faire est de carrément remplacer le tableau par un nouveau, que vous aurez créé directement. Cela n'a pas énormément d'intérêt, mais c'est notamment utile dans le cas où vous voulez vider l'array, ce qui a pour effet d'annuler toute animation.

Code : JavaScript

```

$('p').fadeOut();
$('p').fadeIn();
$('p').slideUp();
$('p').slideDown();

$('p').queue('fx', []); // fait disparaître le paragraphe, puis vide
la file d'attente

```

Ordonner la file d'attente

Préparez votre cerveau à résoudre des casses-tête, parce que la méthode que nous allons voir est un peu difficile à utiliser. Il s'agit de `dequeue()`, une fonction qui permet de stopper l'animation en cours de la file d'attente, et de passer à la suivante. Prenons un petit exemple concret :

Code : JavaScript

```

$('p')
    .animate({
        fontSize : '+=100px'
    })
    .queue(function() {
        alert('Bonjour !');
        $(this).dequeue();
    })
    .animate({
        fontSize : '-=50px'
    })
    .queue(function() {
        alert('Au revoir !');
        $(this).dequeue();
    });

```

Si on analyse l'action de ce code, il se passe ceci :

- la taille de la police augmente de 100 pixels,
- une nouvelle fonction est ajoutée à la file,
- une alerte affiche « Bonjour ! »,
- la méthode `dequeue()` permet de lancer l'animation suivante ;
- la taille de la police baisse de 50 pixels,
- une nouvelle fonction est ajoutée à la file,
- une alerte affiche « Au revoir ! »,
- la méthode `dequeue()` permet de ne pas entraver les futures animations sur l'élément.



On utilisera le sélecteur `$ (this)` pour lancer la méthode `dequeue()`.

Suppression de fonctions non exécutées

Pour une raison x ou y, vous pouvez tout à fait stopper la file d'attente grâce à une méthode. Le rôle de `clearQueue()` est de supprimer toutes les fonctions de la file d'attente qui n'ont pas encore été exécutées. Une autre méthode nous permet de faire cela de façon un peu moins élaborée, que nous verrons ensuite.

Code : JavaScript

```
$('p').animate({
  fontSize : '100px'
})
.queue(function() { // on ajoute une fonction à la file d'attente
  alert('Bonjour !');
})
.clearQueue(); // empêche l'alerte de s'afficher
```

Arrêter les animations

Méthode très utilisée s'il en est, `stop()` a pour fonction première de... stopper une animation, c'est exactement ça. 🤪 Elle peut prendre deux arguments au maximum, zéro au minimum. On l'utilisera le plus souvent pour éviter de lancer le même effet plusieurs fois de suite sans pouvoir l'arrêter : un code JavaScript, ça fait ce qu'on lui dit de faire sans se soucier d'autre chose. Par exemple, imaginez qu'un utilisateur, lorsqu'il clique sur un bouton, lance une animation spécifique. S'il clique plusieurs fois de suite sans attendre la fin de l'animation, celle-ci va s'exécuter autant de fois qu'on le lui aura indiqué !

Arrêter une animation est donc une sécurité, l'assurance qu'elle ne se lancera pas des dizaines et des dizaines de fois sans pouvoir rien y faire. Les deux arguments possibles permettent :

- de stopper une ou toutes les animations suivantes (booléen à indiquer) ;
- de laisser l'animation courante se dérouler jusqu'à son terme (également un booléen).

Les cas que vous pourriez définir sont donc les suivants :

- `$('p:animated').stop()` ; arrête l'animation courante ;
- `$('p:animated').stop(true)` ; annule toutes les animations suivantes, dont l'animation courante ;
- `$('p:animated').stop(false, true)` ; arrête l'animation courante, mais laisse l'élément aller à son état final ;
- `$('p:animated').stop(true, true)` ; annule toutes les animations suivantes, mais laisse l'élément courant aller à son état final.



Le sélecteur `:animated` cible tous les objets jQuery actuellement animés.

Désactivation

Enfin, pour terminer, sachez qu'une propriété permet de désactiver **toutes** les animations de la page. Il suffit de passer à `true` la propriété `jQuery.fx.off`.

Ouf ! C'était un chapitre assez conséquent, vous ne trouvez pas ?

Les chapitres suivants seront un peu moins difficiles à avaler, mais il faudra rester concentré, car nous abordons la manipulation

du DOM.

Manier les attributs

Après un chapitre assez long, qui concernait les animations, nous vous proposons de voir ce que sont les **attributs**, et comment les influencer avec jQuery. C'est une part assez importante également, donc soyez attentif et n'hésitez pas à vous arrêter pour faire quelques essais.

Gestion générale des attributs

Avant de se lancer dans une foule d'explications toutes plus passionnantes les unes que les autres, il faut déjà savoir ce que l'on va traiter. Dans notre cas, il s'agit des **attributs**.

Bref rappel sur les attributs

En HTML, les attributs sont contenus dans des balises. Ils définissent en quelque sorte comment le navigateur doit interpréter un élément d'une page web. Pour être bref et concis :

Citation : M@teo21

Les attributs sont un peu les options des balises. Ils viennent les compléter pour donner des informations supplémentaires.

Sachez qu'il est possible d'influencer ces attributs avec jQuery, et donc de réaliser une foule de choses rien qu'avec une seule méthode, au moins aussi utilisée que `css()` et `animate()` : `attr()` !

Récupérer des valeurs

La fonction première de `attr()` est de pouvoir récupérer la ou les valeur(s) d'un attribut d'une balise. Il suffit de passer le nom de l'attribut souhaité en tant qu'argument :

Code : JavaScript

```
var cheminImage = $('img').attr('src'); // rentre le contenu de  
l'attribut src dans une variable
```

(Re)définir un attribut

La seconde utilisation possible de cette méthode est de définir, ou redéfinir un attribut en passant par un deuxième argument. Comprenez par là que même si l'attribut donné n'existe pas dans la balise, il sera créé automatiquement. De même, la nouvelle valeur donnée écrasera celle en place si elle est déjà définie.

Code : JavaScript

```
$('#img').attr('src', 'nouveauChemin/photo.png'); // change  
l'attribut src en écrasant l'ancienne valeur  
  
$('#img').attr('title', 'Nouvelle photo'); // crée l'attribut title  
dans l'élément s'il n'existe pas
```



L'attribut type des éléments de formulaires **ne peut pas être changé**, car Internet Explorer l'interdit. La fonction est donc bloquée sur tous les navigateurs.

Passer par un objet

Par souci de performance, on préfère passer par un objet si l'on a plusieurs attributs à influencer en même temps. Les multiples appels d'un même objet jQuery sont à éviter, car ils sont gourmands et vos visiteurs risquent de ne pas apprécier si l'attente se révèle trop longue. Il est alors possible de chaîner les méthodes pour ne pas récupérer plusieurs fois de suite le même objet jQuery, mais là encore, vous devrez taper plusieurs fois la même fonction, ce qui au final se révélera aussi lent.

Il existe alors une solution, qui est à utiliser si vous êtes dans ce cas-là. Il est possible de donner un objet en tant que paramètre à la méthode `attr()`, qui contiendra chaque attribut à modifier et leurs nouvelles valeurs respectives.

Code : JavaScript

```
$('#img').attr('src', 'nouveauChemin/photo.png');  
$('#img').attr('alt', 'Nouvelle photo');
```

```
$('img').attr('title', 'Nouvelle photo');  
// mauvaise méthode  
  
$('img').attr({  
  src : 'nouveauChemin/photo.png',  
  alt : 'Nouvelle photo',  
  title : 'Nouvelle photo'  
});  
// bonne méthode
```

Utilisation d'une fonction anonyme

Une fonction anonyme peut être déclarée en tant que valeur de l'attribut, c'est-à-dire en second argument. L'utilité est assez contextuelle, mais sachez que cette méthode permet de récupérer deux données et d'en faire usage :

- l'index de l'élément traité (commence par 0), représenté par un premier argument dans la fonction de retour ;
- la valeur actuelle de l'attribut traité, représenté par un second argument.

Code : JavaScript

```
$('img').attr('alt', function(index, valeur){  
  return index + 'ème élément - ' + valeur;  
});
```



Vous devrez obligatoirement retourner la nouvelle valeur de l'attribut.

Supprimer un attribut

Jusque là, il est possible d'écraser un attribut en lui affectant une valeur nulle. Ce n'est pas très propre, mais ça fonctionne. Pourtant, une méthode a été conçue spécialement pour réaliser cela : `removeAttr()`. Il suffit de lui passer le nom de l'attribut en argument, et elle se charge de le **supprimer définitivement du DOM**.

Code : JavaScript

```
$('img').removeAttr('title'); // supprime l'attribut title des  
images
```

Gérer les classes proprement

Il est bien évidemment possible de gérer les classes des éléments de votre page avec la méthode que l'on a vu précédemment. Seulement, un problème se pose : comment faire si l'on veut rajouter une classe sans supprimer celle actuellement en place ? Les développeurs de jQuery se sont penchés sur le sujet, et ont fini par créer des méthodes spécialement adaptées aux classes. On en dénombre quatre pour le moment, et nous allons les voir ensemble.

Ajouter une classe

La méthode `addClass()` permet d'ajouter une classe à l'élément spécifié. Veillez à bien faire la différence avec la sous-partie précédente : nous avons **défini** des attributs, mais pas **ajouté**. L'ajout de classe signifie que la fonction prend en compte la ou les classe(s) déjà en place. Ainsi, vous pouvez donner plusieurs classes dynamiquement à un élément, ce qui était impossible avec `attr()` ! 😊 De même, il est possible d'ajouter **plusieurs classes** en même temps en les séparant par des espaces.

Code : JavaScript

```
$('.vert').attr('class', 'rouge'); // cet élément aura la classe  
.rouge  
  
$('.vert').addClass('rouge'); // cet élément aura les classes .vert  
et .rouge  
  
$('.vert').addClass('rouge bleu jaune'); // cet élément aura les  
classes .vert, .rouge, .bleu et .jaune
```



Vous pouvez exécuter une fonction anonyme en tant qu'argument de la même façon que dans la partie précédente.

Supprimer une classe

La suppression de classe se fait également avec une méthode adaptée, qui ressemble fortement à celle permettant de supprimer un attribut. `removeClass()` prend le nom d'une ou de plusieurs classe(s) en paramètre, et les supprime de l'élément sans influencer les autres.

Code : JavaScript

```
$('p').removeClass('vert'); // supprime la classe .vert de l'élément

$('p').removeClass('vert rouge bleu'); // supprimer les classes .vert, .rouge et .bleu
```

Présence d'une classe

Pour vérifier qu'un élément possède bien une classe, il existe la fonction `hasClass()`. Elle ne peut prendre qu'un seul argument, et malheureusement qu'une seule classe à la fois. Elle est beaucoup utilisée dans les conditions, car elle retourne un booléen (soit **true**, soit **false**).

Code : JavaScript

```
if( $('p').hasClass('vert') ){ // si l'élément possède la classe .vert
    alert('Ce paragraphe est vert !'); // on affiche une alerte
}
```

Switcher une classe

Vous connaissez déjà les méthodes telles que `toggle()`, qui permettent de basculer d'un état à l'autre. Lorsqu'on travaille avec les classes, il est parfois judicieux d'utiliser ce concept. Ainsi, la fonction `toggleClass()` permet **d'ajouter ou de supprimer** une classe donnée !

Code : JavaScript

```
$('p').toggleClass('vert'); // ajoute la classe .vert si elle n'existe pas, sinon, la supprime
```

Vous pouvez contrôler l'action de cette méthode grâce à un second argument, sous la forme de booléen : **true** permettra d'ajouter la classe, alors que **false** la supprimera.

Code : JavaScript

```
// ces deux codes sont équivalents :
$('p').addClass('vert');
$('p').toggleClass('vert', true);

// ces deux codes sont équivalents :
$('p').removeClass('vert');
$('p').toggleClass('vert', false);
```

Les attributs sont un passage obligatoire sur le chemin de la maîtrise du framework jQuery. Vous avez vu qu'ils sont extrêmement utiles, et croyez-nous : vous n'avez pas fini de les utiliser.

Dans le prochain chapitre, nous apprendrons à nous déplacer dans le DOM, pour exploiter chaque élément d'une page web dynamiquement !

Parcourir les éléments du DOM

Le parcours du DOM permet de se déplacer aisément sur la page, afin de récupérer certains éléments HTML. Un peu comme pour les sélecteurs, il faudra bien comprendre le principe de la descendance, car c'est un concept très puissant et très utilisé dans les langages orienté objet comme JavaScript, rappelez-vous-en !

Naviguer dans le DOM

Rappel sur le Document Object Model

Le **Document Object Model**, beaucoup plus couramment appelé DOM, permet littéralement de naviguer entre les éléments HTML. Nous rappelons qu'il s'agit d'une interface de programmation, utilisée exclusivement pour les documents XML et HTML, qui se base sur la structure. C'est grâce à ce concept qu'il est possible d'agir sur une page web avec JavaScript, et plus précisément ses fonctions ; sans cela, nous ne pourrions pas *désigner* les éléments !

Vous vous en doutez, nous faisons constamment appel au DOM, même si en jQuery, on s'en rend beaucoup moins compte. En effet, même si nous n'avons pas encore appris à utiliser les fonctions de parcours, sachez que la sélection d'éléments, par exemple, use de certaines fonctions JavaScript qui ont besoin du DOM (c.f. `getElementById()`).

Positionnement des éléments

La position des éléments dans la structure d'une page HTML est très importante. C'est pourquoi on vous répète souvent : ayez un code propre, une structure claire et bien rangée, et vous aurez beaucoup plus de facilité à manipuler vos éléments en JavaScript ! Une sémantique bien faite, c'est un gain de temps et d'énergie. Prenons pour exemple un code HTML très mauvais, que l'on peut malheureusement rencontrer sur le web :

Code : HTML

```
<div id="bloc">
<a href="#" id="lien">Un lien</a><a href="#" id="lien">Un autre
lien</a>

<div>

<span class="paragraphe">Contenu</span>
<div></div>
</div>
```



Nous espérons sincèrement que vous n'écrirez JAMAIS ce genre d'aberration...

Dans un cas comme celui-là, la sélection simple ne sera pas altérée ; en revanche, si vous devez parcourir le DOM pour ne pas devoir refaire une requête d'élément inutile, alors bonne chance ! 🤪 Une **bonne sémantique est primordiale**, nous ne vous le répéterons jamais assez.

La descendance

Si on vous rabâche depuis quelques temps que la descendance est un concept très utilisé en programmation orientée objet, ce n'est pas pour rien : souvent apparentée à l'*héritage*, cette technique se base sur le principe de **parents** et d'**enfants**. Dans un contexte comme le nôtre, cela peut paraître un peu tiré par les cheveux comme méthode de travail, et pourtant, sans cela, il serait beaucoup plus compliqué de réaliser de véritables applications en jQuery !

Quelques chapitres auparavant, nous avons abordé rapidement la chose avec les sélecteurs, et plus précisément ceux-ci :

- `$('.parent .enfant');`
- `$('.parent > .enfant');`

En effet, nous vous avons expliqué qu'une structure HTML permettait d'imbriquer des blocs les uns dans les autres : ceux étant à l'intérieur sont appelés **enfants**, ceux qui entourent un élément sont des **parents**. Le parcours du DOM va énormément se baser sur ce concept, à retenir et maîtriser absolument. Nous allons étudier quelques fonctions qui permettent d'accéder aux éléments, qu'ils soient parents, enfants, ou même frères ! 😊

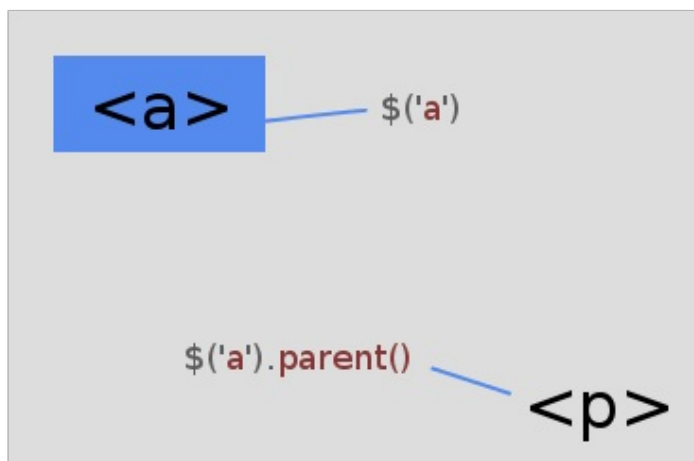
Parents, enfants et ancêtres

Commençons par une des fonctions de parcours les plus utilisées : `parent()`. Plus facile à retenir, tu meurs ! 🤪 Comme vous vous en doutez, cette méthode va nous permettre d'accéder au bloc parent de l'élément actuellement ciblé. Lorsque nous agissons sur notre objet jQuery, ce ne sera donc plus ce dernier qui sera influencé, mais bien le bloc qui l'entoure.

Code : JavaScript

```
$('a').css('color', 'blue'); // rend le lien ciblé seulement de
couleur bleue

$('a').parent().css('color', 'blue');
// ici, c'est le parent de l'enfant (un paragraphe, si l'on
respecte la sémantique) qui verra son texte devenir bleu
```



Il est possible de préciser la requête, en sélectionnant la classe, l'identifiant et le type de l'élément à récupérer en tant qu'argument :

Code : JavaScript

```
$('a').parent('.texte'); // retourne seulement l'ensemble des blocs
parents ayant la classe .texte
```

Inversement, la fonction `children()` permet de cibler l'élément enfant descendant directement de l'élément sélectionné. Cette méthode équivaut donc au sélecteur `>`, mais permet, comme la fonction `parent()`, de préciser la recherche avec un argument.

Code : JavaScript

```
$('div').children(); // cible l'élément enfant direct du bloc div

$('div').children('p'); // cible seulement l'ensemble des
paragraphes enfants du bloc div
```

Cette méthode est néanmoins quelque peu restrictive : elle ne va cibler que les enfants **directs** d'un élément. Que se passerait-il si l'on voulait récupérer tous les fils et petits-fils d'un bloc ? On ne pourrait tout simplement pas, ou tout du moins avec `children()`. Car oui, bien heureusement, jQuery possède la fonction `find()`, qui va se charger de trouver tous les enfants d'un élément, quelle que soit leur position par rapport à ce dernier ! Il suffit alors de donner le type d'élément à trouver, et `find()` se charge du reste :

Code : JavaScript

```
$('body').find('p'); // cible l'ensemble des paragraphes contenus
dans le corps du document, quelle que soit leur position !
```

La dernière méthode usant de ce principe de descendance est `parents()`. N'oubliez pas le "s", car elle est légèrement différente de la fonction `parent()`, et ne s'utilise pas tout à fait de la même façon ! Concrètement, cette dernière retourne seulement la première occurrence trouvée : dès qu'elle tombe sur un parent, elle s'arrête sans aller plus loin. Il se peut que vous vouliez agir sur **tous** les parents d'un élément en même temps. Par soucis de précision, on ne parlera ici plus de **parents**, mais d'**ancêtres**.

Code : JavaScript

```
$('a').parents(); // cible tous les éléments ancêtres du lien :  
paragraphe, bloc(s), balise <body>...
```

La fraternité d'éléments

Après le père et le grand-père, nous demandons le frère ! 😊 Eh oui, comme pour les méthodes développées précédemment, nous sommes dans l'obligation d'étudier les fonctions ciblant les éléments frères de la sélection. Le frère d'un élément, c'est tout simplement la balise présente directement à côté de celui-ci.



Il y a quatre façons de faire appel à ce concept :

- `prev()`, qui sélectionne l'élément frère **précédant** directement l'objet ciblé ;
- `next()`, qui sélectionne l'élément frère **suivant** directement l'objet ciblé ;
- `prevAll()`, qui sélectionne tous les éléments frères **précédant** l'objet ciblé ;
- `nextAll()`, qui sélectionne tous les éléments frères **suivant** l'objet ciblé.

Filtrer et boucler les éléments

Moins utilisés mais tout de même d'une praticité flagrante, les filtres et les conditions permettent de cibler des éléments de manière plus précise et concise que les méthodes apparentées à la descendance. En effet, jusqu'ici, vous ne savez que sélectionner les éléments enfants, parents, ancêtres ou frères d'un objet. En revanche, le ciblage par l'index, par exemple, vous est totalement inconnu. Afin de combler ces lacunes, nous vous invitons à lire la suite. 😊

Filtrer les éléments

Filtre par sélecteur

La méthode principale permettant de filtrer des éléments se nomme `filter()`. Elle va permettre de supprimer tous les objets ne correspondant pas à la recherche de la sélection, ce qui est très pratique dans le cas où vous souhaitez ne récupérer que certains éléments et pas d'autres, dans une recherche plus globale. La requête est à spécifier en tant qu'argument, et peut être vraiment très précise dans le cas où il est possible de donner plusieurs sélecteurs d'un seul coup en les séparant de virgules !

Code : JavaScript

```
$('p').filter('.texte'); // supprime de la sélection tous les  
paragraphes n'ayant pas la classe .texte  
  
$('p').filter('.texte, #description');  
// supprime de la sélection tous les paragraphes n'ayant pas la  
classe .texte ou l'identifiant #description
```



La méthode `not()` permet de faire la même chose, mais prend en argument les objets à **ne pas prendre en compte**.

Filtre par index

Vous avez déjà rencontré le sélecteur `:eq()` plus tôt dans le cours. Il suffisait de l'utiliser avec un index pour sélectionner un élément grâce à celui-ci. Il existe également la méthode `eq()` qui elle s'exécute sur un objet. Elle va donc parcourir le tableau d'occurrences trouvées et sélectionner seulement celui qui possède l'index indiqué en argument.

Code : JavaScript

```
$('p').eq(2); // cible le troisième paragraphe trouvé (l'index commence à 0)
```

Petite astuce, vous pouvez spécifier un nombre négatif : jQuery commencera alors à compter à partir du dernier index. Si vous possédez quatre paragraphes et que vous donnez la valeur -1 à la méthode, alors votre objet sera le quatrième paragraphe.

Moins utilisée, la méthode `slice()` permet de prendre une portion d'un tableau d'objets, grâce à leur index. Elle prend un argument obligatoire, et un second facultatif :

1. *start*, qui est la position (ou l'index) du premier élément à filtrer ;
2. *end*, qui est la position (ou l'index) du dernier élément à filtrer, non pris en compte par la sélection.

Il s'agit donc littéralement de *couper* un tableau contenant l'ensemble de nos éléments ciblés. Seuls ceux étant compris entre les index spécifiés seront gardés, les autres étant alors supprimés de la sélection :

Code : JavaScript

```
$('div').slice(1, 3); // garde seulement les blocs div ayant l'index 1 ou 2
```

Vérifier le type d'un élément

La fonction `is()` est peu utilisée, mais il est bon de la connaître dans le cas où vous rencontrez un code qui la contient pour une quelconque raison. Elle renvoie simplement un booléen, **true** si elle déduit que l'argument donné correspond au type de l'élément analysé, **false** si ce n'est pas le cas :

Code : JavaScript

```
var vrai = $('div').is('div');
var faux = $('div').is('p');

console.log(vrai); // affiche true
console.log(faux); // affiche false
```

Boucler les éléments

Non content de sa puissance, jQuery révolutionne le concept des boucles en permettant une nouvelle forme : le bouclage d'éléments. Assez particulier, ce système est toutefois bien utile : il va traiter chaque occurrence trouvée et exécuter une fonction définie dessus. Il s'agit de la méthode `each()`. Elle va agir sur chaque objet trouvé, en effectuant littéralement une boucle. Cela va vous permettre par exemple d'exécuter des fonctions qui, normalement, s'arrête au premier élément rencontré, les autres étant laissé à l'abandon.

Code : JavaScript

```
$('p').each( function() {
    alert( $(this).text() ); // $(this) représente l'objet courant
} );
```



Il est possible de récupérer l'index de l'élément courant grâce à un argument, à placer dans la fonction de retour.

Si la fonction retourne **false**, alors la boucle s'arrête brutalement. Si au contraire elle retourne **true**, alors la boucle passe directement à l'élément suivant. Il existe d'autres utilisations de cette méthodes, notamment avec sa sœur `$.each()`, mais nous

ne les aborderons pas ici car elles ne sont pas vraiment courantes et utilisées.

Maintenant que vous savez parcourir le DOM, que vous maîtrisez les notions de descendance, de fraternité et de filtrage d'éléments, vous pouvez enfin passer à la manipulation du code HTML lui-même. Le prochain chapitre regroupe beaucoup de fonctions à connaître et à savoir utiliser. C'est aussi le dernier chapitre avant le prochain TP, donc préparez vous à bien l'assimiler !

Manipuler le code HTML avec jQuery

Nous arrivons enfin au dernier chapitre d'apprentissage dans cette troisième partie consacrée au DOM ! C'en est d'ailleurs le cours le plus intéressant, mais aussi le plus long dans la mesure où il y a beaucoup de fonctions à retenir ; pas d'inquiétude à avoir cependant, car nous allons voir **pas à pas** comment manipuler le contenu, mais aussi la structure d'une page HTML !

Insertion de contenu

Enfin, nous y voilà ! Vous allez apprendre à insérer du contenu directement dans votre page web, grâce à jQuery. Petite note de vocabulaire, le faire d'insérer quoi que ce soit dans un document HTML se dit couramment "créer du contenu *à la volée*". Ne soyez donc pas étonné de voir cette expression lorsque l'on vous parle de jQuery ! 😊

Nous allons voir comment insérer du contenu, ce qui est la base de la manipulation du code HTML. Sachez tout d'abord qu'il existe trois sortes de contenu :

- le **contenu textuel**, ce qui correspond à du texte, tout simplement, sans fioritures telles que des balises ;
- le **contenu HTML**, qui représente le contenu textuel avec les balises structurales en plus ;
- et le **contenu des éléments de formulaire**, qui est la valeur des différents champs de texte, de mot de passe, de textarea...

Ces différentes sortes de contenu ne se manipule pas tout à fait de la même manière, nous allons donc apprendre à utiliser les trois méthodes correspondantes, ainsi que quelques autres fonctions bien utiles, pour par exemple ajouter des éléments à une place bien précise.

Le contenu textuel

Commençons par le plus simple : le contenu textuel. Il n'est vraiment pas difficile de le manipuler, dans la mesure où il n'existe qu'une seule fonction pour le faire : `text()`. Cette méthode permet soit de récupérer le contenu textuel d'un élément s'il existe, soit de le modifier en donnant la nouvelle version en argument. Petite note à retenir, les balises données ne fonctionneront pas, car les chevrons (< et >) seront convertis automatiquement en entités HTML (respectivement `<` et `>`).



Rappel : en JavaScript, vous utilisez la propriété `textContent` pour le modifier.

Récupération du contenu

Pour récupérer le contenu d'un élément, il suffit d'utiliser la méthode `text()` tout simplement, ni plus ni moins. Elle ne retournera qu'une chaîne de caractère (*string*), qui contiendra le contenu textuel seulement : pas de balises ouvrantes ni fermantes, pas de chevrons HTML, juste du texte.

Code : JavaScript

```
$('p').text(); // renvoie le texte contenu à l'intérieur du  
paragraphe
```

Chose importante à retenir, la fonction s'arrête à la première occurrence trouvée : si vous avez plusieurs paragraphes et que vous lancez le code ci-dessus, vous n'obtiendrez que le contenu du premier paragraphe du document, ayant l'index 0. De même, elle prend parfaitement bien en compte les espaces divers et les retours à la ligne.

Définition de contenu

Comme dit précédemment, la définition de contenu avec `text()` se fait par argument. Faites bien attention à l'utiliser correctement : cette méthode **écrase** le contenu actuel pour le **remplacer** par le nouveau ! Nous verrons comment ajouter, au lieu d'écraser, du contenu un peu plus tard dans ce chapitre.

Code : JavaScript

```
$('p').text('Nouveau contenu !'); // remplace le contenu actuel du  
paragraphe par "Nouveau contenu !"
```

Le contenu HTML

Passons dès à présent au plus intéressant : le contenu HTML. Nous vous rappelons qu'il s'agit juste du contenu textuel, avec les balises structurales en plus. Vous allez donc voir une fonction `text()` un peu améliorée, `html()`. Elle fonctionne tout simplement comme la propriété `innerHTML` que vous utilisez en JavaScript simple, pour la simple et très bonne raison qu'elle

est basée dessus (cette fonction ne marchera donc pas sur des documents XML). En bref, rien de très compliqué, si vous avez des balises à l'intérieur de votre élément, elles seront bien comprises dans le retour :

Code : JavaScript

```
$('div').html(); // renvoie le code HTML contenu dans ce bloc div

$('div').html('<p>Nouveau <strong>code</strong> !</p>'); // remplace
le code HTML actuel par celui-ci
```



Pour la récupération de code HTML, la méthode s'arrête, comme pour `text()`, à la première occurrence trouvée.

Seulement, cette fonction ne présente pas un très grand intérêt si l'on veut **ajouter** du contenu au lieu de simplement **remplacer**. Écraser les données actuelles peut parfois être embêtant, c'est pourquoi il existe heureusement d'autres méthodes permettant d'insérer du code HTML avant ou après le contenu déjà présent.

Ajouter du contenu HTML avant le contenu actuel

La méthode `prepend()` ajoute le contenu HTML passé en argument **avant** le contenu HTML actuellement en place, tout en restant dans la limite des balises (pour vous en rappeler : *pre* comme *previous*, *précédent* en français). On a donc une insertion à l'intérieur et au début de l'élément.

Code : JavaScript

```
$('p').prepend('<strong>Texte inséré avant le contenu
actuel.</strong>');
```

Résultat :

Code : HTML

```
<p>
  <strong>Texte inséré avant le contenu actuel.</strong> Contenu
  actuel.
</p>
```

Au lieu d'une chaîne de caractère, vous pouvez également passer en argument un objet jQuery ; cela aura pour effet d'aller récupérer l'élément indiqué, et de l'insérer directement à l'intérieur :

Code : JavaScript

```
$('p').prepend( $('h1') );
```

Résultat :

Code : HTML

```
<p>
  <h1>Un titre H1</h1>
  Contenu actuel.
</p>
```



Cette technique agit un peu comme un couper-coller : l'objet donné en argument ne sera pas dupliqué, mais **déplacé** !

Ajouter du contenu HTML après le contenu actuel

Parallèlement à la méthode `prepend()`, `append()` ajoute le contenu HTML passé en argument **après** le contenu HTML actuellement en place. Évidemment, l'insertion s'effectue toujours à l'intérieur des balises de l'élément. Cette fonction marche exactement de la même manière que sa cousine :

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).append( ' <strong>Texte inséré après le contenu
actuel.</strong>' );

$( 'p' ).append( $( 'h1' ) );
```

Deux cas spéciaux : prependTo () et appendTo ()

Pour ceux qui aiment commencer leur repas par le dessert, il existe deux méthodes qui permettent de faire exactement la même chose que celles que l'on vient de voir, mais de façon inverse. Il s'agit de `prependTo ()` et `appendTo ()`, qui fonctionnent à l'envers : on va tout d'abord sélectionner l'objet à déplacer, puis l'objet receveur, celui qui va accueillir le contenu souhaité. Pour mieux comprendre, nous vous invitons à regarder ce schéma d'un peu plus près :

Code : JavaScript

1.
 - o `append ()` :
 - o **objet.append(contenu)**
2.
 - o `appendTo ()` :
 - o **contenu.appendTo(objet)**

```
$( 'p' ).append( $( 'h1' ) );
// ici, on ajoute le contenu du
titre après avoir sélectionné
notre élément

$( 'h1' ).appendTo( $( 'p' ) );
/* alors qu'ici, on sélectionne
d'abord le contenu du titre,
et on le déplace après le contenu
actuel de notre élément receveur
*/

$( 'p' ).prepend( $( '.description' )
);
// on ajoute le contenu de
.description avant le contenu de
notre paragraphe

$( '.description' ).prependTo( 'p' );
// on peut spécifier directement
l'élément, sans passer par un
objet
```

Création de contenu à l'extérieur de l'élément

S'il est possible d'insérer du code HTML à l'intérieur d'un élément, il est également possible d'en insérer à l'extérieur ! Cela implique alors une modification du parent de cet élément, et non de l'élément lui-même : celui-ci n'est pas modifié, mais la balise qui l'entoure voit son contenu changé. De même que pour `prepend ()` et `append ()`, `before ()` et `after ()` permettent respectivement d'ajouter du contenu HTML avant et après l'élément ciblé.

Code : JavaScript

```
$( 'p' ).before( '<p>Paragraphe précédent</p>' );

$( 'p' ).after( '<p>Paragraphe suivant</p>' );
```

Résultat :

Code : HTML

```
<p>Paragraphe précédent</p>

<p>Paragraphe ciblé</p>
```

```
<p>Paragraphe suivant</p>
```

Équivalents de `prependTo()` et `appendTo()`, `insertBefore()` et `insertAfter()` permettent d'inverser la logique des choses : pour utiliser ces méthodes, vous devez d'abord cibler l'objet à déplacer, puis spécifier l'objet receveur en argument :

Code : JavaScript

```
$('#h1').insertBefore('p'); // insère un titre H1 et son contenu avant un paragraphe

$('.description').insertAfter('h1'); // insère un élément .description et son contenu après un titre H1
```

Le contenu des éléments de formulaire

Afin de clore cette petite partie, nous allons voir une dernière méthode, dont l'utilité n'est pas des moindres : `val()`. Équivalente à la propriété `value` en JavaScript, elle va nous servir à manipuler le contenu des éléments de formulaire, ce qui est en général entré par l'utilisateur. Elle fonctionne exactement de la même manière que `text()` (elle n'admet aucune balise structurelle).

Code : JavaScript

```
$('#input').val(); // retourne le contenu de l'élément input

$('#input').val('Nouvelle valeur !'); // modifie le contenu actuel de l'élément (écrase puis écrit)
```

Manipulation des éléments HTML

Dès à présent, voyons plus loin dans la manipulation du DOM. Après s'être amusé avec le contenu, qu'il soit textuel, ou issu de formulaires, nous allons maintenant apprendre à manier efficacement les éléments HTML, c'est-à-dire tout ce qui peut être défini comme objet jQuery.

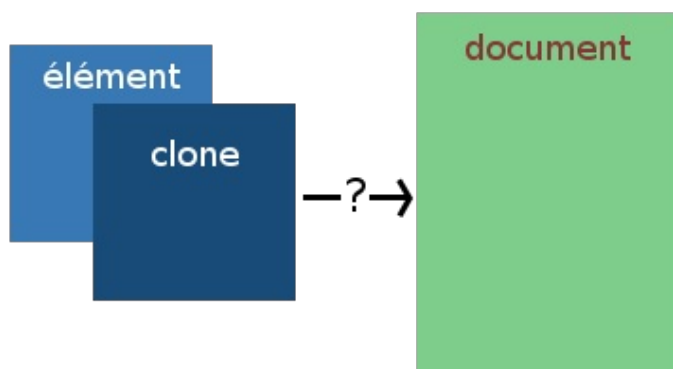


Mais qu'entendons-nous par *manipulation des éléments* ?

Ici, la manipulation semble à priori basique : vous allez voir comment dupliquer, vider, supprimer, remplacer ou même envelopper des éléments ! Seulement, il faut savoir qu'il existe quelques subtilités relatives aux méthodes mises en place par jQuery. Souvenez-vous que c'est un point fort du framework ; même si son utilisation se veut simple et accessible, du moins plus que le JavaScript pur, il faut quand même maîtriser certaines notions pour affirmer être un bon développeur jQuery (amateur). 🤪

Cloner des éléments

Parmi les manipulations possibles existe le clonage d'élément. La méthode `clone()` (on devrait vous faire deviner le nom des méthodes) a pour effet de dupliquer l'élément ciblé. Pas de soucis jusque là, nous direz-vous, il suffit juste d'utiliser cette fonction sur un objet et hop, le tour est joué. La subtilité dans ce cas-là, c'est que votre clone d'élément ne sera pas ajouté au document, car vous ne lui avez rien ordonné : il restera là, vaquant, ne sachant que faire, perdu et coupé du monde.



Il va alors falloir lui indiquer où se placer. Et comment insérer du contenu ? Avec les méthodes étudiées précédemment, telles que

`append()` ou `prepend()` !

Code : JavaScript

```
var $clone = $('<div>objet</div>').clone(); // on clone notre élément
$('<div>body</div>').append($clone); // puis on l'ajoute à la fin de notre
document !

// on peut également tout écrire sur une seule ligne grâce au
chaînage de méthode :
$('<div>objet</div>').clone().appendTo('<div>body</div>');
```



Cette fonction clone l'élément original dans sa totalité : les attributs, le contenu, etc. Seulement, en l'utilisant ainsi, il est impossible de cloner également l'évènement éventuellement associé. Pour faire cela, il suffit de passer **true** en argument à la méthode.

Vider et/ou supprimer un élément

Viennent ensuite les actions de vidage ou de suppression d'éléments. Respectivement, bien que leur nom soit assez éloquent, `empty()` et `remove()` sont les deux méthodes appropriées. Mais quelle différence entre vider et supprimer un élément ? Dites-vous que toute la subtilité réside dans le contenu et les balises : **vider** un élément supprimera simplement son contenu, qu'il soit textuel ou structurel, alors que **supprimer** un élément fera disparaître ce dernier en totalité, c'est-à-dire son contenu, mais aussi lui-même !

Code : JavaScript

```
$('<div>p</div>').empty(); // vide l'élément, seules subsisteront les balises
<p></p> et leurs attributs

$('<div>p</div>').remove(); // supprime l'élément, avec son contenu, rien n'en
restera

$('<div>div</div>').remove('<div>.suppression</div>'); // supprime les éléments portant la
classe .suppression parmi les blocs div trouvés
```

Remplacer les éléments

On continue ! Après le clonage et la suppression, parlons du remplacement. Très simple également, tout comme `clone()`, les deux méthodes `replaceWith()` et `replaceAll()` permettent de **remplacer** un élément par un autre. Cela va fonctionner comme un couper-coller : l'élément ciblé va être remplacé par un autre, dans le cas d'un objet, mais celui-ci va se déplacer au lieu de se cloner. Encore une fois, vous n'êtes pas obligé de spécifier un objet en tant qu'argument, vous pouvez tout aussi bien mettre du nouveau contenu.



Une minute, on vient de voir deux méthodes. Fonctionnent-elles de la même manière ? 🤔

La seule différence entre les fonctions `replaceWith()` et `replaceAll()`, c'est que la première va prendre en argument l'objet ou le nouveau contenu à insérer, alors que l'autre va faire l'inverse, c'est-à-dire que vous devrez spécifier l'élément à remplacer en argument.

Code : JavaScript

```
$('<div>.pomme</div>').replaceWith('<div>p>Cet élément a été remplacé !</div>');
// on remplace l'élément .pomme par un nouvel élément créé pour
l'occasion

$('<div>.pomme</div>').replaceWith( $('<div>.poire</div>' ) );
// ici, l'élément .pomme est remplacé par l'élément .poire, ce
dernier va se déplacer

$('<div>.poire</div>').replaceAll('<div>.pomme</div>');
// inversement, on ordonne aux éléments .poire de remplacer tous
les éléments .pomme trouvés
```



Rappelez-vous bien que c'est tout l'élément qui est remplacé, pas seulement son contenu ; veuillez donc à y mettre un nouvel élément complet à la place !

Envelopper/débiller des éléments

Enfin, pour clore cette partie, vous allez apprendre à envelopper et débiller des éléments. Ce sont des actions plus ou moins utilisées, car elles ne présentent pas énormément d'intérêt, mais il est tout de même bon de savoir les effectuer, car elles permettent notamment de créer ou de supprimer des parents très rapidement. Nous parlons ici des méthodes `wrap()` et `unwrap()`. Plus concrètement, la première fonction va agir autour de l'élément ciblé : elle va y insérer les bonnes balises indiquées, et ce, automatiquement. L'argument a néanmoins une forme un peu particulière, qui va vous préparer à la suite de ce chapitre, c'est-à-dire la création d'éléments à la volée. 😊

La forme de cet argument est plutôt simple ; il suffit d'écrire une balise HTML normalement, en la fermant directement. Vous savez qu'il existe des balises auto-fermantes, telles que `` ? Eh bien, jQuery uniformise la chose en donnant cette convention à toutes les balises. C'est une habitude à prendre, car même si elle n'est pas obligatoire (vous pouvez tout aussi bien écrire la balise ouvrante et la balise fermante, cela fonctionnera aussi bien), c'est une des conventions qui font la différence entre un mauvais et un bon codeur jQuery. 🤖

Pour débiller vos éléments, il suffit d'utiliser `unwrap()` sans argument. Cela aura pour effet de détruire l'élément parent de celui qui est ciblé.

Code : JavaScript

```
$('strong').wrap('<p />'); // entoure les balises <strong></strong>
de balises de paragraphe

$('span').wrap('<p class="description" />'); // il est possible de
donner des attributs au nouveau parent

$('span').unwrap(); // détruit le parent de tous les span
```



Vous pouvez bien évidemment créer plusieurs parents d'un seul coup, en imbriquant les balises correctement comme dans une structure HTML normale.

Envelopper plusieurs éléments frères

Le principal problème de `wrap()`, c'est qu'elle va entourer chaque élément trouvé sur le document. Avec elle, il est impossible d'entourer plusieurs éléments frères, qui se trouvent côte à côte. Comme d'habitude, nous vous donnons la solution : `wrapAll()` ! Elle s'utilise exactement de la même manière, si ce n'est qu'elle va prendre en compte le fait que des éléments soient frères :

Code : JavaScript

```
$('li').wrapAll('<ul />'); // entoure tous les <li></li> d'un seul
parent commun
```

Envelopper seulement le contenu

Dernière possibilité, est-il réaliste de vouloir entourer le contenu seulement d'un nouveau parent ? La réponse est bien évidemment positive ! 😊 La fonction `wrapInner()` va vous permettre de réaliser ce genre de chose :

Code : JavaScript

```
$('p').wrapInner('<strong />'); // entoure le contenu de balises
<strong></strong>
```

Résultat :

Code : HTML

```
<p>  
  <strong>Le ciel est bleu.</strong>  
</p>
```

Créer des éléments à la volée

Enfin, vous l'attendiez, nous allons apprendre dès maintenant comment créer des éléments à la volée ! Rappelez-vous que cette expression signifie qu'on va fabriquer de nouveaux éléments depuis notre code jQuery, sans passer par la case chargement du DOM. En JavaScript pur, la bonne façon de procéder, ou du moins la plus rapide, était d'utiliser la fonction native `createElement()`. De notre côté, seule la fonction principale `jQuery()` va nous servir !

Créer des éléments, une histoire de balises

La création de nouveaux éléments en jQuery se fait de manière extrêmement simple : on inscrit une ou plusieurs balises dans l'argument de la fonction principale, et celles-ci sont automatiquement créées. Se pose alors le problème que nous avons déjà rencontré : l'élément se trouve vaquant, et n'est pas placé dans le DOM, ce qui est assez embêtant. Pour parer ce soucis, il suffit d'utiliser les méthodes de placement que vous avez appris précédemment dans ce chapitre (quand on vous dit que ce chapitre traite de fonctions très importantes 🤖).

Code : JavaScript

```
$('<div />').appendTo('body'); // crée un nouveau bloc div, et le  
place à la fin du corps du document
```

Du contenu peut également être créé en même temps, de même que des attributs peuvent être initialisés (cela est possible grâce à la propriété native `innerHTML` de JavaScript) :

Code : JavaScript

```
var $lien = $('<a href="http://www.siteduzero.com/">Le Site du Zéro  
!</a>');  
// la variable contiendra l'élément lui-même, ainsi que son contenu  
// n'oubliez pas de placer l'élément ensuite
```

Passer des attributs proprement

La création d'attributs pour notre nouvel élément peut se faire directement lors de la fabrication de celui-ci. Seulement, le code peut vite devenir redondant et illisible si vous procédez avec cette méthode lorsque vous avez beaucoup d'attributs à créer. Histoire d'améliorer le confort des développeurs, jQuery s'est vu ajouter, lors de sa version 1.4, la possibilité de donner un objet en second argument à la méthode principale, contenant la liste de tous les attributs du nouvel élément, à la manière d'`attr()`. Il est ainsi possible de donner un grand nombre d'attributs sans influencer la lisibilité du code jQuery :

Code : JavaScript

```
$('<div />', {  
  id : "bloc", // identifiant de l'élément  
  css : { // style css de l'élément  
    color : "red",  
    fontSize : "30px"  
  }  
  // etc...  
});
```



Il est également possible d'initialiser un ou des évènement(s) en tant que propriété !

L'attribut `class`

Faites attention à une petite erreur que font beaucoup de débutants. JavaScript est un langage orienté objet, il utilise donc le concept de classes, que l'on peut définir grâce au mot-clé `class`. Si vous voulez définir la classe d'un élément, structurellement parlant, il vous faudra mettre le nom de cette propriété entre guillemets ou apostrophes pour ne pas entrer en conflit avec JavaScript.

Le cas Internet Explorer

L'éternel irréductible navigateur de Microsoft nous joue parfois des tours, même si l'on code avec jQuery ! Faites donc attention dans le cas où vous créez un élément de formulaire `<input />`, et que vous définissez ses attributs `type` et/ou `name`. En effet, Internet Explorer ne supporte pas de voir ces propriétés dans un objet, à la création de l'élément. Pour contourner ce problème, vous devrez passer soit par la création directe dans la balise, soit par la méthode `attr()` avant d'insérer l'élément dans le document (rappelez-vous que la propriété `type` n'est pas supportée par cette fonction).

Code : JavaScript

```
$('<input />', {  
  type : "text",  
  name : "pseudo"  
}); // non supporté par IE  
  
$('<input type="text" />').attr({  
  name : "pseudo"  
}); // bonne façon de procéder
```

Vous savez maintenant comment créer des éléments à la volée dans vos documents HTML! 😊

La manipulation du DOM est un passage incontournable lorsque vous codez avec jQuery. Vous venez de voir une foule de fonctions maintenant prêtes à l'emploi, mais rassurez-vous, si vous ne les retenez pas toutes, vous pourrez toujours revenir sur ce chapitre un peu plus tard. Retenez pour le moment seulement les principales méthodes, celles qui sont indispensables. En annexes, un mémento des fonctions à connaître vous sera proposé. 😊

Vous allez à présent vous lancer dans votre deuxième TP. Celui-ci portera sur la création d'un carrousel simple, qui est, vous le verrez, une animation très sympathique énormément utilisée sur le web !

TP : le carrousel

Bien ! Vous voilà arrivé sur un nouveau **Travail Pratique** ! Ce chapitre va clore la troisième partie, qui était consacrée aux animations et à la manipulation du DOM. Nous espérons que tout a été clair pour vous, et que vous réussirez ce TP les doigts dans le nez. 🤖

Votre travail consiste à réaliser un carrousel grâce à jQuery.

Explications et pré-requis

Certains vont sans aucun doute se demander : "qu'est-ce qu'un carrousel ?". Et en effet, même si c'est un petit effet de plus en plus présent sur le web, beaucoup ne connaissent pas le nom de cette fabuleuse chose. 😊 Un carrousel, c'est tout simplement un défilement d'images, le plus souvent présent sur l'index d'un site web. Cela permet de gagner de la place, tout en restant très esthétique, et faire une présentation originale. Nous vous invitons à aller voir quelques exemples de carrousel plus ou moins sophistiqués aux adresses suivantes :

- [Grafikart.fr \(index\)](#) ;
- [CodeCanyon.net \(jQuery Banner Rotator\)](#) ;
- [Wowslider.com](#) ;

Objectif concret

Vous l'aurez maintenant compris, votre travail va être de réaliser vous-même un carrousel. Simple dans un premier temps, vous pourrez toujours l'améliorer par la suite si vous êtes motivé ! Ce carrousel, qu'on appellera également *slider* assez couramment, devra simplement comporter quelques fonctions basiques :

- Il devra posséder deux boutons, un pour afficher l'image précédente, l'autre pour afficher la suivante ;
- Il saura défiler seul, c'est-à-dire que les images défileront d'elles-mêmes sans que l'on ait à intervenir ;
- Il pourra être très flexible dans la mesure où il sera possible de mettre autant d'images que l'on souhaite.

Tout ce dont vous avez besoin pour réaliser cela, c'est de la patience, et les connaissances que vous venez d'engranger !

Méthodes requises

Vous allez devoir piocher dans chaque chapitre pour pouvoir mener à bien votre travail. En effet, ce TP est complet dans le sens où il utilise tous les domaines de jQuery : les événements, les sélecteurs, les fonctions de parcours, la manipulation du DOM... Vous allez devoir tout mettre à profit, et c'est exactement ce que nous voulons.

Vous devrez donc partir d'un squelette en HTML, très simple, puisqu'il ne s'agit en fait que d'un bloc contenant une liste d'images. Rien d'extraordinaire, et le CSS n'a rien à lui envier, car il sera lui aussi très très simple, sauf deux subtilités à ne pas manquer. En effet, l'astuce est de définir une taille fixe à votre carrousel, les images étant empilées les unes sur les autres grâce à une position absolue.

Une fois ceci terminé, tout se passe ensuite du côté de jQuery. L'astuce est de jouer sur la présence des images, grâce à la propriété **display** de CSS. N'hésitez pas non plus à manipuler les index, car c'est comme cela que vous pourrez déterminer quelle image doit être affichée. Enfin, les boutons précédent et suivant devront être ajoutés à la volée, pour empêcher l'utilisateur ayant désactivé JavaScript de les voir et de cliquer dessus sans voir de résultat.

setTimeout(), ou répéter une fonction régulièrement

Une méthode native de JavaScript va vous être fabuleusement utile pour faire défiler automatiquement les images. Il s'agit de `setTimeout()`, qui prend deux arguments : le nom de la fonction à exécuter, et l'intervalle de temps (en millisecondes) à attendre avant de le faire. L'astuce, c'est de relancer la fonction à l'intérieur d'elle-même pour réaliser une boucle infinie :

Code : JavaScript

```
function maBoucle() {  
    setTimeout(function() {  
        alert('Bonjour !'); // affichera "Bonjour !" toutes les  
        secondes  
        maBoucle(); // relance la fonction  
    }, 1000);  
}  
  
maBoucle(); // on oublie pas de lancer la fonction une première  
fois
```

Si vous souhaitez partir sur de bonnes bases, nous vous suggérons de prendre notre structure HTML et le style CSS minimal :

Code : HTML

```
<div id="carrousel">
  <ul>
    <li></li>
    <li></li>
    <li></li>
  </ul>
</div>
```



Les images utilisées ici proviennent de lorempixel.com et ne sont pas toutes libres de droit.

Code : CSS

```
#carrousel{
  position:relative;
  height:200px;
  width:700px;
  margin:auto;
}
#carrousel ul li{
  position:absolute;
  top:0;
  left:0;
}
```

Vous avez maintenant toutes les clés pour réaliser ce carrousel ! N'oubliez pas de consulter la [documentation](#) de jQuery si vous en avez besoin, et de faire usage de Firebug, par exemple, pour localiser un soucis dans votre code. Si vous avez vraiment du mal, n'hésitez pas à poser votre question sur le forum JavaScript !

Correction

Votre carrousel fonctionne bien ? Ou en est-il toujours à la phase théorique ? Quoi qu'il en soit, nous vous proposons comme de juste une correction. Suivez-la bien pas à pas, et vous saurez quelles ont été vos erreurs si vous en avez commis.

Comme pour le premier TP, nous vous avons fourni le code HTML minimal permettant de constituer une base de travail :

Code : HTML

```
<div id="carrousel">
  <ul>
    <li></li>
    <li></li>
    <li></li>
  </ul>
</div>
```

Notre carrousel possède donc une structure bien simple : une liste non-ordonnée d'images. Il est difficile d'être plus minimaliste. La première chose à faire était évidemment d'inclure jQuery, si vous avez oublié de faire cela, alors nous vous conseillons vivement de revoir certains chapitres. 🤪

Code : HTML

```
<div id="carrousel">
  <ul>
    <li></li>
    <li></li>
    <li></li>
  </ul>
</div>

<!-- on inclut la bibliothèque depuis les serveurs de Google -->
<script
```

```
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
```

Il fallait également inclure correctement le style CSS minimal du carrousel, qui consistait à définir les positions absolues des images et la position relative du carrousel. C'est un point très important, sans cela, vous auriez des soucis de disposition très embêtants !

Explications du code jQuery

De même que pour l'inclusion de la librairie, il fallait tout d'abord s'assurer que le DOM était correctement chargé, grâce à l'évènement `ready()` lancé sur le document :

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function() {
    // notre code ici
});
```

Plusieurs variables devaient ensuite être définies. Une bonne chose à faire avant de se lancer dans un code jQuery est de lister tous les objets que l'on va devoir utiliser, ainsi que toutes les informations dont on a besoin. Ici, il suffisait de cibler seulement deux éléments : le bloc du carrousel, et les images contenues par celui-ci. Ce genre de réflexion était plutôt facile, contrairement à la suite : qu'a-t-on besoin de connaître pour avancer dans notre système ?

Nous vous avons mis sur une petite piste : les index des images. Grâce à un système de compteur, vous pouviez contrôler l'affichage des images par leur index. Il était donc d'usage de définir le nombre d'images qu'il y avait dans la liste, puis de soustraire 1 pour obtenir l'index de la dernière diapositive (rappelez-vous que l'on commence de compter les index à partir de 0, et non de 1).

Une fois ceci fait, il fallait obtenir l'image courante, c'est-à-dire la première image sur laquelle le *slider* devait commencer. Soyons classique, et partons de la toute première image, celle qui possède l'index 0. Grâce à la fonction `eq()`, vous pouviez la cibler très facilement.

Code : JavaScript

```
var $carrousel = $('#carrousel'), // on cible le bloc du carrousel
    $img = $('#carrousel img'), // on cible les images contenues
    dans le carrousel
    indexImg = $img.length - 1, // on définit l'index du dernier
    élément
    i = 0, // on initialise un compteur
    $currentImg = $img.eq(i); // enfin, on cible l'image courante,
    qui possède l'index i (0 pour l'instant)
```

Une fois les variables créées, il fallait s'assurer que toutes les images sauf une étaient invisibles. La propriété CSS **display** : **none** vous permettait de faire cela : on cache toutes les images, puis on affiche seulement l'image courante.

Code : JavaScript

```
$img.css('display', 'none'); // on cache les images
$currentImg.css('display', 'block'); // on affiche seulement l'image
courante
```

Créer les contrôles : image précédente et image suivante

La base de notre système posée, employons nous à présent à travailler sur les contrôles des images, c'est-à-dire les fonctions d'affichage des images précédentes ou suivantes. La structure HTML ne comprenait pas les deux éléments permettant d'interagir avec la page, il fallait donc les créer au moyen d'une méthode de manipulation du DOM. Nous vous suggérons `append()`, bien que vous pouviez tout aussi bien employer d'autres fonctions.

Nous avons choisi de créer un bloc `div` contenant deux `span`, ayant respectivement la classe `.prev` et `.next`.

Code : JavaScript

```
$carrousel.append('<div class="controls"> <span
```

```
class="prev">Précédent</span> <span class="next">Suivant</span>
</div>');

```

En écoutant le clic sur ces éléments, il était possible de déterminer s'il fallait passer à l'image suivante, ou l'image précédente. Dans les deux cas, il suffisait de jouer avec l'index des diapositives : si l'on va à l'image suivante, l'index s'incrémente de 1, si on va à l'image précédente, il se décrémente de 1.

Code : JavaScript

```
$('.next').click(function(){ // image suivante

    i++; // on incrémente le compteur
    $img.css('display', 'none'); // on cache les images
    $currentImg = $img.eq(i); // on définit la nouvelle image
    $currentImg.css('display', 'block'); // puis on l'affiche

});

$('.prev').click(function(){ // image précédente

    i--; // on décrémente le compteur, puis on réalise la même
    chose que pour la fonction "suivante"
    $img.css('display', 'none');
    $currentImg = $img.eq(i);
    $currentImg.css('display', 'block');

});

```

On se heurte alors à un nouveau problème : si l'on clique trop de fois sur une des deux fonctions, alors le compteur ne suit plus les index des images. On peut alors se retrouver avec une image courante qui n'existe pas, et qui ne peut donc pas s'afficher. Pour remédier à ce problème, il suffit de s'assurer grâce à une condition que le compteur ne dépasse pas le dernier index, et ne puisse pas aller en dessous de 0 :

Code : JavaScript

```
$('.next').click(function(){ // image suivante

    i++; // on incrémente le compteur

    if( i <= indexImg ){
        $img.css('display', 'none'); // on cache les images
        $currentImg = $img.eq(i); // on définit la nouvelle image
        $currentImg.css('display', 'block'); // puis on l'affiche
    }
    else{
        i = indexImg;
    }

});

$('.prev').click(function(){ // image précédente

    i--; // on décrémente le compteur, puis on réalise la même
    chose que pour la fonction "suivante"

    if( i >= 0 ){
        $img.css('display', 'none');
        $currentImg = $img.eq(i);
        $currentImg.css('display', 'block');
    }
    else{
        i = 0;
    }

});

```

Créer le défilement d'images automatique

Enfin, pour terminer, vous deviez créer un défilement d'images automatique. Nous vous conseillons pour cela d'utiliser la

fonction `setTimeout()` couplée à une autre fonction pour créer une boucle infinie, et répéter le défilement. Celui-ci ne va que dans un sens, ce qui est logique : il défile vers la droite, c'est-à-dire qu'il affiche à chaque fois l'image suivante. Rien de bien compliqué : il suffit d'incrémenter le compteur. Seulement, il convenait de faire attention à ce qu'il ne dépasse pas l'index de la dernière image, en le remettant à 0 le cas échéant.

Code : JavaScript

```
function slideImg(){
    setTimeout(function(){ // on utilise une fonction anonyme

        if(i < indexImg){ // si le compteur est inférieur au dernier
index
            i++; // on l'incrémente
        }
        else{ // sinon, on le remet à 0 (première image)
            i = 0;
        }

        $img.css('display', 'none');

        $currentImg = $img.eq(i);
        $currentImg.css('display', 'block');

        slideImg(); // on oublie pas de relancer la fonction à la fin

    }, 7000); // on définit l'intervalle à 7000 millisecondes (7s)
}

slideImg(); // enfin, on lance la fonction une première fois
```

Et voilà, le carrousel est terminé !

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function(){

    var $carrousel = $('#carrousel'), // on cible le bloc du carrousel
        $img = $('#carrousel img'), // on cible les images contenues
dans le carrousel
        indexImg = $img.length - 1, // on définit l'index du dernier
élément
        i = 0, // on initialise un compteur
        $currentImg = $img.eq(i); // enfin, on cible l'image courante,
qui possède l'index i (0 pour l'instant)

    $img.css('display', 'none'); // on cache les images
    $currentImg.css('display', 'block'); // on affiche seulement l'image
courante

    $carrousel.append('<div class="controls"> <span
class="prev">Précédent</span> <span class="next">Suivant</span>
</div>');

    $('.next').click(function(){ // image suivante

        i++; // on incrémente le compteur

        if( i <= indexImg ){
            $img.css('display', 'none'); // on cache les images
            $currentImg = $img.eq(i); // on définit la nouvelle image
            $currentImg.css('display', 'block'); // puis on l'affiche
        }
        else{
            i = indexImg;
        }
    });

    $('.prev').click(function(){ // image précédente

        i--; // on décrémente le compteur, puis on réalise la même
chose que pour la fonction "suivante"
```

```
    if( i >= 0 ){
        $img.css('display', 'none');
        $currentImg = $img.eq(i);
        $currentImg.css('display', 'block');
    }
    else{
        i = 0;
    }
});

function slideImg(){
    setTimeout(function(){ // on utilise une fonction anonyme

        if(i < indexImg){ // si le compteur est inférieur au dernier
index
            i++; // on l'incrmente
        }
        else{ // sinon, on le remet à 0 (première image)
            i = 0;
        }

        $img.css('display', 'none');

        $currentImg = $img.eq(i);
        $currentImg.css('display', 'block');

        slideImg(); // on oublie pas de relancer la fonction à la fin

    }, 7000); // on définit l'intervalle à 7000 millisecondes (7s)
}

slideImg(); // enfin, on lance la fonction une première fois

});
```

Améliorations

Nous venons de vous présenter un carrousel très basique. La plupart de ceux que vous rencontrerez sur la toile sont beaucoup plus sophistiqués, mais rappelez-vous qu'ils fonctionnent presque tous de la même manière ! Que diriez-vous donc d'améliorer le votre ? Voici quelques pistes :

- le défilement d'images n'est pas très esthétique : à la place du système de **display**, essayez de mettre en place des effets d'animation sympatiques !
- pour le moment, les contrôles sont très basiques : il n'est pas possible d'aller à une image précise en cliquant une seule fois. Que diriez-vous de réaliser une liste de boutons représentant chacun une diapositive ?
- de même, il est possible de faire des miniatures des images et de les afficher en dessous du carrousel pour faire une bien meilleure navigation !
- ...

Les possibilités sont infinies, on peut toujours trouver de nouvelles idées, qu'elles soient bonnes ou non. N'hésitez pas à regarder comment certains carrousel sont fait, vous risquez d'avoir de fabuleuses surprises ! 😊

Voilà un TP qui ne vous aura pas fait chômer !

Nous allons à présent entrer dans une quatrième partie, qui sera entièrement consacrée à AJAX. Si vous ne connaissez pas vraiment le principe, ce n'est pas bien grave, car cette technologie a été complètement revisitée par jQuery. Concrètement, vous apprendrez à réaliser des requêtes HTTP grâce à une fonction très utilisée, qui va par exemple vous permettre de traiter des formulaires sans rechargement de la page !

Partie 4 : L'AJAX avec jQuery

Vous êtes sur les bons rails pour devenir un vrai expert jQuery ! Vous connaissez bien les bases du framework, et en plus vous savez manipuler le DOM avec lui : autant dire que vous savez presque tout faire. Dès maintenant : **pratiquez** ! C'est le meilleur moyen pour ne jamais cesser de progresser.

Il y a néanmoins encore une chose que nous devons voir ensemble absolument : **l'AJAX**. Vous verrez que le framework nous simplifie tellement la vie que vous ne pourrez plus concevoir un seul appel AJAX sur votre site sans employer jQuery. Le niveau va quand même monter d'un cran, alors on s'accroche ! 😊

AJAX : les requêtes HTTP par l'objet XMLHttpRequest

Vous qui êtes développeur JavaScript, vous savez très certainement qu'utiliser AJAX sur son site peut rapidement devenir une galère sans nom.

Comme à son habitude : jQuery va nous simplifier la tâche. Voyons comment l'on va pouvoir gérer un appel AJAX grâce au framework.

AJAX : notre problématique

AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) n'est pas une technologie, c'est le résultat d'un ensemble de technologies du web qui fonctionnent ensemble pour arriver à un objectif simple : rafraîchir une partie de page web sans recharger la page complète.

AJAX... c'est simple !

Imaginons un fil de commentaires

Commençons à penser à un système en AJAX, pour vous donner une meilleure idée de ce dont il s'agit. Imaginez un article sur le web, qui possède son propre fil de commentaire : classique. Maintenant, ce que nous voulons, c'est que les visiteurs puissent commenter notre article et mettre à jour le fil de commentaire sans que la page soit rechargée entièrement. Le but du jeu est donc qu'au moment de la soumission du formulaire, une logique se mette en route côté jQuery, qui fera que le commentaire sera ajouté en base de données, et qu'il soit automatiquement ajouté au fil, le tout sans recharger la page !

C'est totalement possible... et c'est même très répandu. Si vous êtes fan des réseaux sociaux, comme Facebook, vous avez forcément été confronté à l'un de ces fils de commentaire dans votre vie de geek.



Fil de commentaire rechargé en AJAX

Bon ! Maintenant une question doit vous titiller !



Comment diable cela se met-il en place dans le code ?

jQuery ne suffit pas !

Nous avons parlé d'un fil de commentaire qui se recharge en AJAX plus haut, et nous avons même évoqué l'idée d'une base de données. Vous devriez donc comprendre que jQuery est aussi capable d'interagir avec ce qu'il se passe côté serveur !

Si c'est ce que vous pensez, sachez que ce n'est que partiellement vrai. Pour interagir avec une base de données, jQuery va devoir appeler des scripts côté serveur, qui eux sont capables de le faire. Vous commencez à comprendre ? **AJAX repose sur ce fondement même, la communication asynchrone d'un langage côté client, avec un langage côté serveur.** Vous devinez la suite, pour mettre en place un appel AJAX sur son site, jQuery ne va plus nous suffir. Voilà ce dont on va avoir besoin :

- Un langage côté client : nous utiliserons bien sûr JavaScript, avec jQuery.
- Un langage côté serveur : nous utiliserons ici le PHP.

Un appel AJAX sans le vocabulaire technique

Dans ce tutoriel, lorsque nous utilisons jQuery, nous l'avons utilisé uniquement sur nos propres pages web : modification du DOM, ajout d'animations, modification du CSS... nous ne visions rien d'autre que ce qui était accessible côté client. Ici nous voulons taper plus loin : appeler des scripts PHP et interagir avec notre serveur directement depuis jQuery. Le script PHP appelé fait son travail : envoi de mail, insertion en base de données... et surtout, il renvoie un résultat que jQuery va intercepter. Ce résultat, c'est ce que jQuery utilisera pour mettre à jour la page ! C'est comme ça que le fil de commentaire de Facebook fonctionne. 😊

Un appel AJAX avec le vocabulaire technique

- Nous écoutons l'évènement clic sur le bouton d'envoi.
- Lorsque cet évènement est réalisé, nous envoyons une requête HTTP en POST vers un script PHP depuis jQuery.
- PHP nous renvoie le commentaire posté dans un format léger. Nous n'avons plus qu'à l'ajouter au DOM avec jQuery... et avec une petite animation au passage.



Certaines expressions comme "requête HTTP" vous semblent peut-être obscures, mais ne vous en faites pas, on est là pour apprendre tout ça ensemble.

Nous aimerions vous faire remarquer quelque chose d'autre, souvenez-vous ce que signifie AJAX ? Asynchronous JavaScript and XML. Depuis tout à l'heure nous vous parlons de JavaScript, de jQuery et de PHP... mais il est passé où le XML là-dedans ?

Sachez que l'appellation « AJAX » est sujette à débat. XML se situe en fait au niveau du retour que PHP fait et que jQuery intercepte. Si nous souhaitons ajouter un nouveau commentaire, mieux vaut que le retour soit un peu structuré pour le rendre plus facilement exploitable pour nous, XML est alors tout indiqué. En fait, on peut aussi décider de renvoyer du HTML ou même du texte pur, c'est comme vous voulez. Néanmoins on utilise généralement un autre format, le JSON qui est plus simple à traiter et plus léger. On utilisera donc JSON ici, comme un peu tout le monde. C'est pourquoi beaucoup de personnes sont tentées de parler d'**AJAJ**... gardez ça pour votre culture, mais pour être vraiment honnête avec vous, on s'en moque un peu. En bref, tout cela pour dire que PHP doit vraiment nous renvoyer quelque chose, et c'est ce quelque chose que nous allons devoir utiliser pour rafraîchir la page.



Notez qu'à partir de maintenant, nous allons devoir travailler plus souvent avec un langage côté serveur. Nous utiliserons PHP lors de ce tutoriel, et c'est pourquoi **nous vous incitons à le connaître**. Sachez que l'approche que nous donnerons de ce langage restera néanmoins très concise : nous sommes là pour apprendre jQuery, pas PHP. AJAX n'impose pas PHP, si vous développez dans d'autres langages cela fonctionnera également.

Nous parlons depuis tout à l'heure d'un fil de commentaire qui se recharge en AJAX, mais c'est loin d'être la seule utilisation possible d'AJAX. Nous pouvons potentiellement tout faire... car toute la puissance de PHP est à notre disposition. On voit de plus en plus d'applications réalisées complètement grâce à AJAX, citons Google Maps pour l'exemple ! En guise de TP, nous réaliserons un tchat en AJAX pour clore cette grande partie du tutoriel.

Et le rôle de jQuery dans tout ça

Il nous simplifie la vie

Pour aborder la question d'un point de vue sensiblement plus technique : nous devons vous avouer que la base de chaque appel AJAX est une requête HTTP. JavaScript est donc suffisamment puissant et évolué pour nous permettre d'envoyer des requêtes HTTP. Le boulot de jQuery ? C'est de simplifier énormément l'appel et le suivi de cette requête HTTP, et, en prime, de faciliter énormément le traitement du retour que fait PHP. jQuery nous simplifie encore la vie, même à tel point que réaliser un appel AJAX grâce à jQuery est presque une promenade de santé.

Faisons quand même un point sur les requêtes HTTP avant de commencer à taper du code. Vous ne savez pas vraiment ce qu'est HTTP ? Alors lisez la suite de ce chapitre. Si vous savez déjà ce qu'est HTTP, vous pouvez passer directement à la [troisième partie de ce chapitre](#).

Rappel sur les requêtes HTTP

Avant de commencer à taper du code, nous estimons bon de rappeler ce qu'est une requête HTTP et de quoi est-elle constituée, ce serait quand même dommage d'essayer d'envoyer quelque chose en JavaScript, alors que nous ne savons même pas ce qu'est ce "quelque chose" !

Le fonctionnement du web

Un monde de clients et de serveurs

Vous savez sûrement comment fonctionne le web : c'est un ensemble d'ordinateurs comme le vôtre fonctionnant en réseau. On peut ranger ces ordinateurs dans deux catégories : les clients et les serveurs. Les serveurs sont des ordinateurs sur lesquels se trouvent les sites web, ils sont généralement très très puissants et fonctionnent en permanence. L'autre groupe, les clients, sont les ordinateurs qui demandent les pages web. Votre machine, comme les nôtres, sont donc des clients. Les visiteurs d'un site web sont des clients.



Certains sites web à très fort trafic nécessitent d'énormes ressources serveur pour pouvoir servir leurs clients, on utilise donc plusieurs serveurs pour un seul site. C'est le cas du Site du Zéro qui utilise quelques serveurs, ou encore le cas de Google, qui en utilise plusieurs millions. De la même manière, un serveur peut très bien gérer plusieurs centaines de sites web, pour peu qu'il soit assez puissant et que ces sites n'aient pas trop de trafic.

Pour obtenir une page web, un client demande donc à un serveur une page web. Le serveur cherche dans son disque dur à la recherche de la page demandée, et il la renvoie au client. Si des fichiers JavaScript sont rattachés à cette page, le serveur les fait parvenir aussi au client. Le navigateur web du client lit ensuite le code HTML et interprète le code JavaScript que le serveur lui a renvoyé, et il affiche la page au visiteur. Plutôt simple non ?

Une langue commune : le protocole HTTP

Néanmoins, pour que le web fonctionne, il faut que le client et le serveur parlent la même langue (on parle en fait de « protocole » plutôt que de « langue »). Le protocole utilisé sur le World Wide Web est le protocole HTTP. La "demande" que le client fait est ce que l'on appelle une « requête HTTP » ; ce que le serveur répond, c'est la « réponse HTTP ». Voilà ce que pourrait être un échange entre un client et un serveur.

Citation : Echange client/serveur

Client : Hey le serveur, voilà ma requête HTTP : envoie moi la page www.site.com/index.html

Le serveur fouille dans son disque dur à la recherche de la page index.html. Des fichiers JavaScript y sont rattachés. Il renvoie le tout au client.

Serveur : "Voilà la page que tu m'as demandé avec les fichiers JavaScript : c'est ma réponse HTTP, à plus !"

Voilà comment ça tourne. Vous n'avez pas à vous soucier de comment votre requête HTTP est générée ni comment elle est envoyée au serveur, c'est assez complexe, et nous n'avons pas vraiment besoin de savoir ça pour gérer des appels AJAX. Si vous avez assimilé cette idée de dialogue entre client et serveur, c'est tout bon.

Plusieurs types de requêtes

Le type GET

Il existe plusieurs types de requête HTTP. L'un d'eux est le type GET. En anglais, GET signifie « obtenir ». Vous l'utiliserez lors de vos rappels AJAX lorsque vous souhaitez obtenir des données. Un exemple ? Imaginez un système pour recharger des commentaires dès que l'on clique sur un bouton « Plus de commentaires ».

L'appel AJAX est ici dédié à la récupération de données, nous ne faisons qu'obtenir les commentaires. Nous pouvons également envoyer des données grâce à GET. C'est même courant, connaissez-vous les URL contenant des variables ? Généralement les caractères ?, = et & y sont présents.

Code : Autre

```
http://site.com/article.php?page=1&auteur=robert
```

Nous pourrions également spécifier ce genre de choses en GET.

Le type POST

Le type POST est un type dédié à l'envoi de données, mais nous pouvons aussi en recevoir. Un autre exemple ? Imaginez un système pour envoyer un email en AJAX. Lorsque vous allez cliquer sur le bouton « Envoyer », nous allons envoyer des données au serveur, pour qu'il les envoie par email, avant de nous retourner un message de succès ou d'erreur. C'est vraiment très simple.



Un grand nombre de types de requêtes HTTP existent, mais ils ne nous seront pas nécessaires pour traiter nos appels AJAX. Les types GET et POST couvriront 99% de nos besoins.

Un langage côté serveur.

Transformer votre ordinateur en serveur

Votre ordinateur peut tout à fait être transformé en serveur. Il va falloir passer par là pour continuer ; étant donné que nous allons travailler avec le langage PHP, nous devons avoir un environnement de travail digne de ce nom. [Lisez ce tutoriel de M@teo21](#) pour installer les programmes nécessaires afin obtenir un serveur en local sous Windows, Mac et Linux.



Vous allez nous trouver lourds, mais vraiment, il est plus que recommandé de vous [mettre à niveau en PHP](#) si vous ne connaissez pas ce langage. Mieux vaut prévenir encore une fois avant de commencer.

Nous considérons que vous connaissez maintenant les tenants et les aboutissants d'AJAX. Notre but va donc être d'envoyer une requête HTTP au serveur depuis JavaScript grâce à jQuery. Nous devrons ensuite intercepter la réponse HTTP du serveur, et rafraîchir notre page web grâce à cette réponse.

AJAX par JavaScript

Nous allons ici commencer à taper un peu de code !

Envoyer une requête HTTP : XmlHttpRequest à la rescousse !

JavaScript a la particularité d'intégrer en natif une classe appelée XmlHttpRequest (XHR) : vous n'avez rien à télécharger, XmlHttpRequest fait partie intégrante de JavaScript. **En instanciant un objet à partir de cette classe, vous pouvez envoyer une requête HTTP vers le serveur grâce à cet objet XHR : c'est comme ça que cela marche !**



Ce sont des notions de programmation orientée objet, et si vous n'êtes pas très à l'aise avec ces notions, ce qui est loin d'être dramatique ceci dit, vous pouvez toujours [relire ce chapitre du cours JavaScript](#) pour vous remettre dans le bain.

Cet objet XmlHttpRequest va plus loin que ça, car il vous permet vraiment de gérer beaucoup d'aspects de votre requête HTTP, et nous allons décortiquer ça ensemble dans la suite de ce tutoriel. C'est vraiment quelque chose de vaste qu'on va vous aider à dégrossir. 😊



Le concept d'AJAX existe depuis bien avant XHR : il a été néanmoins grandement popularisé par l'apparition de cette classe.

Instancier XHR : un calvaire

Tout cela c'est très beau, mais il existe néanmoins un petit problème : instancier un objet XHR peut devenir difficile... car il faut prendre en compte le problème de compatibilité entre les navigateurs. Les navigateurs Internet Explorer antérieurs à la version 7 utilisaient une implémentation différente de XHR : ActiveX, développé par Microsoft. Il va donc falloir prendre en compte ces navigateurs pour que notre appel AJAX soit mis en œuvre sur ces ceux-ci.

Voici un code en JavaScript pur instanciant un objet XHR couvrant les navigateurs utilisant ActiveX et XHR. En jouant avec des conditions, on arrive très bien à instancier un objet de type XHR pour chaque navigateur, c'est pas super pratique, mais on y arrive.



Ce code est repris du [tutoriel AJAX et l'échange de données en JavaScript](#) du Site du Zéro.

Code : JavaScript

```
var xhr = null;

if(window.XMLHttpRequest || window.ActiveXObject){
  if(window.ActiveXObject){
    try{
      xhr = new ActiveXObject("Msxml2.XMLHTTP");
    }catch(e){
      xhr = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
    }
  }else{
    xhr = new XMLHttpRequest();
  }
}else{
  alert("Votre navigateur ne supporte pas l'objet XMLHttpRequest...");
  return;
}
```

C'est propre et ça marche. Vous pouvez utiliser ça sans problème sur votre site. Il y a quand même un tout petit soucis ici : c'est vraiment long à taper, et nous vous le disions, pas pratique du tout. Voici 16 lignes de code, utilisées uniquement pour régler un problème de compatibilité entre les navigateurs... si on demandait à jQuery de faire ça à notre place, ce serait mieux non ? 😊

XmlHttpRequest avec jQuery

XmlHttpRequest devient nettement plus facile à instancier avec jQuery. Une seule ligne de code, cela va aller très vite !

Instancier XmlHttpRequest avec jQuery

Instancier un objet XmlHttpRequest devient extrêmement simple, cela va être rendu possible par la fonction `jQuery.ajax()` ou `$.ajax()`. Cette seule et unique fonction va nous permettre d'instancier l'objet XmlHttpRequest qui fait tant couler d'encre... Vous n'avez même pas besoin d'utiliser le mot-clé `new` pour instancier l'objet : cette fonction de jQuery le fait implicitement !

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function() {  
  
    /*  
    * Utilisons $.ajax pour créer une instance de XmlHttpRequest  
    */  
  
    $.ajax();  
  
});
```

Et hop, XmlHttpRequest est instancié. Vous pouvez désormais procéder à l'envoi d'une requête HTTP grâce à cet objet. Bien sûr, ce code se veut le plus simple et le plus basique possible ; vous pouvez coupler cette fonction avec tous les événements, effets ou autre que vous voulez.

Nous avons pris tout à l'heure comme exemple un fil de commentaire qui se rechargerait en AJAX dès que l'on cliquerait sur un bouton « plus de commentaires ». Imaginons que ce bouton existe dans le DOM, et qu'il dispose de l'identifiant `#more_com`. On va écouter l'événement `click()` sur ce bouton et dès qu'il sera réalisé, on instanciera un objet XHR !

Code : JavaScript

```
$(document).ready(function() {  
  
    /*  
    * Écoutons l'événement click()  
    */  
  
    $("#more_com").click(function() {  
  
        $.ajax();  
  
    });  
  
});
```

Simple, rapide et efficace !



Et niveau compatibilité, vous êtes **SÛR** que c'est vraiment au point ?

Oh que oui. jQuery reste fidèle à lui-même : ce code fonctionne sur tous les navigateurs qui supportent XmlHttpRequest et ActiveX de Microsoft ! Bien sûr, rien n'est magique. Si vous utilisez un navigateur qui date de Mathusalem et qui ne supporte pas du tout AJAX, ne vous attendez pas à ce qu'un objet soit instancié. À vous de vous tenir à jour. 😊

C'est forcément un peu déroutant au début, mais comprenez bien que si vous voyez `$.ajax()` quelque part, c'est qu'un objet XmlHttpRequest est instancié. Avec cette fonction, jQuery fait tout implicitement. 😊

XHR permet d'envoyer des requêtes HTTP depuis JavaScript, cette classe est donc à la base des appels AJAX. La fonction `$.ajax()` de jQuery nous permet d'instancier un objet très rapidement à partir de cette classe, autant dire que cette partie du tutoriel est là pour vous permettre de maîtriser cette fonction ! Et croyez-nous, c'est quand même du boulot.

Si vous êtes amené à utiliser AJAX avec du JavaScript "nu", ou tout simplement que vous préférez tout faire par vous-même,

nous pouvons vous conseiller le [tutoriel AJAX du Site du Zéro](#). Il a la particularité d'expliquer AJAX sans l'utilisation de frameworks.

Nous n'avons fait qu'instancier un objet XHR, mais nous n'exploitons encore pas sa puissance. Autrement dit, nous n'avons encore rien fait ! Voyons voir comment on va pouvoir s'y prendre, toujours à l'aide de jQuery et de cette fameuse fonction `$.ajax()`.

Le fonctionnement de \$.ajax()

La fonction `$.ajax()` va être incontournable pour nos appels AJAX en jQuery, nous l'employons pour envoyer une requête HTTP. Nous allons désormais avoir très souvent recours à cette fonction, alors commençons par voir ce qu'elle a dans le ventre.

C'est l'objet de ce chapitre.

\$.ajax() et ses paramètres

Pour tirer pleinement profit de la puissance de `$.ajax()`, voyons comment l'on va pouvoir exploiter ses paramètres, qui sont, pour certains, vitaux pour l'envoi de votre requête HTTP. 😊



Nous poursuivrons ici avec l'exemple du fil de commentaire rechargé par un bouton évoqué dans le chapitre précédent. Nous évoquerons des scripts PHP appelés `more_com.php` et `send_mail.php` ici. Nous n'étudierons pas ces codes PHP, mais nous vous demandons de nous faire confiance : ils existent, et ils fonctionnent. La preuve est que la réponse HTTP est bien renvoyée.

Les paramètres principaux de \$.ajax()

Le fichier ciblé

Lorsque vous envoyez une requête HTTP, vous demandez quelque chose au serveur. Dans notre cas de figure, il s'agit simplement du script côté serveur qui va aller chercher les commentaires dans la base de données et nous les retourner. C'est plutôt logique non ?

Pour spécifier quelle est la ressource ciblée (notre script PHP) nous allons devoir utiliser le paramètre `url` de `$.ajax()`.

Code : JavaScript

```
$("#more_com").click(function() {  
    $.ajax({  
        url : 'more_com.php' // La ressource ciblée  
    });  
});
```

Nous considérons ici que le fichier PHP exécuté côté serveur s'appelle `more_com.php`. C'est un lien relatif, le fichier PHP se trouve donc dans le même répertoire que le fichier JavaScript, et le fichier HTML auquel il est lié. Ce code marche, mais il ne fait rien. Nous allons devoir spécifier le type de la requête.

Le type de la requête : POST ou GET ?

Devons-nous envoyer une requête de type POST ou GET ? Utiliser le type POST est ici complètement insensé, étant donné que nous ne souhaitons pas envoyer d'informations au serveur (nous ne postons pas un formulaire par exemple). Nous allons donc envoyer une requête de type GET. Cela passe ici par le paramètre `type`.

Code : JavaScript

```
$("#more_com").click(function() {  
    $.ajax({  
        url : 'more_com.php', // La ressource ciblée  
        type : 'GET' // Le type de la requête HTTP.  
    });  
});
```



Notez à ce sujet que le type GET est le type que jQuery prend par défaut. Vous n'avez pas besoin de le spécifier lorsque vous voulez faire une requête de type GET. Pour vous habituer à utiliser le paramètre `type` et vous faire comprendre qu'il est bien là, nous continuerons à l'employer dans nos prochains exemples.

Envoyer des éléments en GET

Si votre requête est de type GET, rien ne vous empêche de faire passer des paramètres avec GET pour les utiliser côté serveur dans l'array `$_GET`. Pour cela, vous pouvez utiliser le paramètre `data`. Avec un peu de concaténation, on s'en sort très bien.

Code : JavaScript

```
$("#more_com").click(function() {

    $.ajax({
        url : 'more_com.php', // La ressource ciblée
        type : 'GET' // Le type de la requête HTTP.
        data : 'utilisateur=' + nom_user;
    });

});
```

Avec ceci, du côté serveur, `$_GET['utilisateur']` contiendra la valeur de la variable `nom_user`. C'est plutôt simple.

Le type de données à recevoir

Nous devons spécifier maintenant le type de données que nous allons recevoir de PHP. Rappelez-vous, nous pouvons recevoir tout et n'importe quoi : du XML, du HTML, du texte, du JSON... peu importe ! On utilisera en principe JSON dans nos projets, mais nous allons utiliser ici du HTML afin de vous montrer que c'est tout à fait utilisable.

Code : JavaScript

```
$("#more_come").click(function() {

    $.ajax({
        url : 'more_com.php', // La ressource ciblée
        type : 'GET', // Le type de la requête HTTP

        /**
         * Le paramètre data n'est plus renseigné, nous ne faisons plus
         * passer de variable
         */

        dataType : 'html' // Le type de données à recevoir, ici, du
        HTML.
    });

});
```

Nous en avons fini avec les requêtes de type GET ! Tout ce qu'il nous reste à faire maintenant, c'est de les traiter côté serveur ! Néanmoins, nous allons voir maintenant comment gérer une requête de type POST.

Envoyer des requêtes de type POST

Pour nous donner un petit exemple dans cette petite partie sur les requêtes POST, nous vous demandons d'oublier cinq minutes l'histoire du fil de commentaire. Pensons plutôt à l'envoi d'un mail depuis une page de contact. Le visiteur tape un message dans un formulaire HTML, et ce message vous est envoyé par email en AJAX. Si nous souhaitons réaliser ce système, il faut envoyer des informations au serveur avec notre requête HTTP, pour cela, il faut commencer à spécifier un type POST pour `$.ajax()`.

Code : JavaScript

```
$("#envoyer").click(function() {

    $.ajax({
        url : 'send_mail.php', // Le nom du script a changé, c'est
        send_mail.php maintenant !
        type : 'POST', // Le type de la requête HTTP, ici devenu
        POST
        dataType : 'html'
    });

});
```

Tout est pareil, on a juste basculé sur du POST dans le paramètre `type`, mais ce n'est pas vraiment suffisant. Nous allons devoir faire passer nos variables JavaScript à notre script PHP. Ces variables contiennent les informations du formulaire, et PHP en a besoin pour agir côté serveur. C'est très simple, l'argument `data` revient ici.

Code : JavaScript

```

$("#envoyer").click(function() {

    $.ajax({
        url : 'send_mail.php',
        type : 'POST', // Le type de la requête HTTP, ici devenu
        POST
        data : 'email=' + email + '&contenu=' + contenu_mail, // On
        fait passer nos variables, exactement comme en GET, au script
        more_com.php
        dataType : 'html'
    });

});

```

Nous avons une bonne nouvelle pour vous, votre requête HTTP fonctionne ! Si les scripts `more_com.php` ou `send_mail.php` fonctionnent aussi, ils réalisent leur boulot côté serveur, avant de nous envoyer une réponse. Seulement, on a toujours un petit problème côté client, nous n'avons rien pour traiter le retour ! Nous allons remédier à cela tout de suite, grâce à trois nouveaux paramètres de `$.ajax()`.

Les paramètres **success**, **error** et **complete** !

Votre requête HTTP est donc prête, et pour peu que votre script côté serveur soit présent et fonctionnel, elle a toutes les chances de marcher. Après avoir fait son boulot, le serveur nous renvoie quelque chose. Manque de bol, nous n'avons rien pour gérer le retour de `$.ajax()`. Les paramètres `complete`, `success` et `error` vont nous être très utiles !

Traiter les retours de la fonction

L'appel AJAX a réussi : **success**

jQuery ne nous laisse pas en plan et va nous proposer un paramètre pour gérer le retour de notre fonction `$.ajax()` en cas de réussite. Le paramètre s'appelle `success`, et il ne sera exécuté QUE si l'appel AJAX a abouti. Ce paramètre prend en charge une fonction qui sera exécutée. C'est logique, lorsque l'appel AJAX aura réussi, cette fonction est automatiquement appelée ; c'est elle que l'on utilise pour mettre à jour notre page ! Comme quoi, tout a vraiment été pensé. 😊

Code : JavaScript

```

$("#more_com").click(function() {

    $.ajax({
        url : 'more_com.php',
        type : 'GET',
        dataType : 'html', // On désire recevoir du HTML
        success : function(code_html, statut){ // code_html contient
        le HTML renvoyé
        }
    });

});

```



L'argument `statut` est une chaîne de caractère automatiquement générée par jQuery pour vous donner le statut de votre requête.

L'appel AJAX n'a pas réussi : **error**

Si l'appel AJAX a rencontré une erreur, on va avoir de quoi gérer l'erreur de la même manière qu'avec `success`. Le paramètre qui va être employé ici sera `error`. Le paramètre exécute une fonction si l'appel AJAX a échoué.

Code : JavaScript

```

$("#more_com").click(function() {

    $.ajax({
        url : 'more_com.php',
        type : 'GET',
        dataType : 'html',
        success : function(code_html, statut){ // success est

```



```

    toujours en place, bien sûr !

    },
    error : function(resultat, statut, erreur){
    }
  });
});

```

La fonction exécutée par `error` prend en charges trois arguments : le résultat, le statut, et l'erreur. Vous connaissez le second argument, c'est le même que pour `success`, il ne nous sera pas utile. Le premier est un objet XHR renvoyé par jQuery. Le dernier est en revanche nettement plus intéressant. C'est en fait une exception, vous pouvez ici placer une chaîne de caractère à afficher à votre visiteur si l'appel AJAX n'a pas fonctionné.

Un dernier paramètre de `$.ajax()` : *complete*

Vous le devinez, `complete` va s'exécuter une fois l'appel AJAX effectué.

Le paramètre va prendre deux arguments, l'objet `resultat` dont nous avons parler plus haut ainsi qu'un statut. Vous commencez à être habitué, n'est-ce pas ?

Code : JavaScript

```

$("#more_com").click(function(){
  $.ajax({
    url : 'more_com.php',
    type : 'GET',
    dataType : 'html',
    success : function(code_html, statut){

    },
    error : function(resultat, statut, erreur){

    },
    complete : function(resultat, statut){

    }
  });
});

```

C'est à l'intérieur de ces fonctions que nous allons devoir traiter la suite des événements : nous voulons maintenant ajouter les commentaires reçus du serveur à notre fil de commentaires sur notre page. Imaginons un bloc `div` portant l'identifiant `#commentaires` qui contienne les commentaires déjà chargés dans la page. Nous allons vouloir y ajouter les commentaires reçus.

Pour cela, il faut ajouter un petit quelque chose dans le `success`, mais vous devriez savoir le faire tout seul.

Code : JavaScript

```

// On reprend le même id que dans le précédent chapitre
$("#more_com").click(function(){
  $.ajax({
    url : 'more_com.php',
    type : 'GET',
    dataType : 'html',
    success : function(code_html, statut){
      $(code_html).appendTo("#commentaires"); // On passe
      code_html à jquery() qui va nous créer l'arbre DOM !
    },

```

```

        error : function(resultat, statut, erreur){

        },

        complete : function(resultat, statut){

        }

    });

});

```

Et voilà ! La fonction `$.ajax()` est complétée ! De là, vous êtes libre d'ajouter tous les effets que vous souhaitez afin de rendre la chose un peu plus animée !



Beaucoup de choses peuvent vous sembler confuses, tout cela se mettra doucement en place lorsque nous parlerons des événements AJAX. Néanmoins, ces connaissances sont très largement suffisantes pour mettre en place votre premier appel AJAX.

Les raccourcis `$.get()` et `$.post()`

Nous avons l'honneur de vous dire que vous savez maintenant gérer un appel en AJAX simple en jQuery ! Tout passe par la fonction `$.ajax()` et ses paramètres, seulement il existe deux raccourcis bien utiles que nous allons voir ici.

Allez plus vite avec `$.get()` et `$.post()`

Des raccourcis qui fonctionnent différemment

Avouez qu'écrire une fonction `$.ajax()` pour ensuite définir son type GET/POST dans le paramètre adéquat, c'est **lourd**. On a voulu simplifier la vie aux développeurs en leur permettant de créer directement une requête GET ou POST. Ces raccourcis sont les fonctions `$.get()` et `$.post()`. Toutes les deux fonctionnent de la même manière, elles font appel implicitement à `$.ajax()` en lui spécifiant un type GET pour `$.get()` et un type POST pour `$.post()`.



Et l'objet `XmlHttpRequest`, il est quand même instancié ?

Bien sûr, vous ne vous rappelez pas du fonctionnement de `$.ajax()` ? Dès qu'elle est appelée, un objet de type XHR est créé ; `$.get()` et `$.post()` font toutes les deux appel à cette fonction, l'objet est donc bel et bien instancié. Un peu de code pour vous montrer ça.

Code : JavaScript

```

/**
 * $.get() vaut $.ajax() avec un type get
 * Ces lignes reviennent à faire un $.get();
 */

$.ajax({
    type : 'get'
});

/**
 * De la même manière $.post() vaut $.ajax() avec un type post
 * Ces lignes reviennent à faire un $.post();
 */

$.ajax({
    type: 'post'
});

```

Nous espérons que vous devinez qu'il nous reste quand même deux ou trois choses à régler, sinon, relisez les deux premières parties de ce chapitre ! 🐛

Un appel AJAX en GET avec `$.get()`

La fonction `$.get()` se veut être un raccourci de `$.ajax()` avec un type GET. Nous insistons bien sur le terme de raccourci, car même les arguments s'inscrivent de manière simplifiée par rapport à tout à l'heure. Les arguments demandés sont les mêmes :

- l'URL du fichier appelé ;
- les données envoyées* ;

- une fonction qui va gérer le retour ;
- le format des données reçues.



L'argument marqué d'une astérisque désigne les données envoyées. Nous pouvons également faire passer des variables en GET avec des URL ayant le bon format ; ?prenom=lorem&nom=ipsum en est un exemple.

Nous allons vous montrer un code mettant en application la fonction `$.get()`.

Code : JavaScript

```
$.get(  
    'fichier_cible.php', // Le fichier cible côté serveur.  
    'false', // Nous utilisons false, pour dire que nous n'envoyons  
    pas de données.  
    'nom_fonction_retour', // Nous renseignons uniquement le nom de  
    la fonction de retour.  
    'text' // Format des données reçues.  
);  
  
function nom_fonction_retour(texte_recu){  
    // Du code pour gérer le retour de l'appel AJAX.  
}
```

C'est du classique, la seule différence par rapport à tout à l'heure est la rapidité d'écriture de l'appel AJAX. Une dernière chose notable : la fonction de retour. Nous préférons renseigner son nom dans `$.get()`, et la définir plus bas pour une meilleure lisibilité.

Cette dernière prend un argument : il est automatiquement créé par `$.get()` et il contient les données reçues du serveur. Nous n'avons qu'à le passer en argument de notre fonction de retour, et cela fonctionne ! De là, nous pouvons imaginer tout type de traitement possible pour nos données. Un appel de type GET avec `$.get()` devient donc particulièrement facile à gérer.

Un appel AJAX en POST avec `$.post()`

`$.post()` fonctionne de la même manière que `$.get()` : c'est un raccourci pour créer rapidement un appel AJAX de type POST. Les arguments qu'elle prend sont identiques à ceux de sa soeur :

- l'URL fichier appelé ;
- les données envoyées ;
- une fonction qui va gérer le retour ;
- le format des données reçues.



Avec POST, il devient obligatoire d'envoyer des variables, c'est la raison d'être même de ce type.

Imaginons l'envoi d'un email en AJAX avec la fonction `$.post()`.

Code : JavaScript

```
$.post(  
    'send_mail.php', // Le fichier cible côté serveur.  
    {  
        sujet : $("#sujet").val(); // Nous supposons que ce  
        formulaire existe dans le DOM.  
        contenu : $("#contenu").val();  
    },  
    'nom_fonction_retour', // Nous renseignons uniquement le nom de  
    la fonction de retour.  
    'text' // Format des données reçues.  
);  
  
function nom_fonction_retour(texte_recu){  
    // Du code pour gérer le retour de l'appel AJAX.  
}
```

C'est pareil ! Oui, à ceci près que nous faisons cette fois-ci réellement passer des variables. Pour le reste, la fonction fonctionne vraiment de la même manière que `$.get()`.

Utiliser \$.ajax () ou \$.get () et \$.post () ?

Pour notre part, nous vous conseillons vraiment d'utiliser les deux raccourcis pour gérer vos appels AJAX dans votre projet. Pour une simple et bonne raison : c'est juste plus simple à taper, à comprendre, et à réécrire. N'oubliez pas la devise de jQuery : **écrivez moins, faites plus !**

Sérialisez vos formulaires !

Un raccourci très sympathique peut être exploité lorsque vous gérez un appel AJAX de type POST impliquant l'utilisation d'un formulaire. Il s'agit de la **sérialisation**.

La sérialisation

La méthode `serialize()` de jQuery

Vous souhaitez envoyer les variables issues d'un formulaire HTML à un script PHP en AJAX : c'est l'exemple typique de l'utilisation de la fonction `$.ajax()`. Un problème va se poser lorsque vous devrez spécifier vos variables et leurs contenus : vous devrez concaténer dans une chaîne de caractères toutes ces variables, exactement comme on l'a vu...

Code : JavaScript

```
$.ajax({  
    /**  
    * Nous réutilisons $.ajax() pour illustrer l'exemple  
    */  
  
    // Concentrons nous sur le paramètre data  
    data : 'valeur1=' + valeur1 + '&valeur2=' + valeur2 +  
    '&valeur3=' + valeur3,  
  
});
```

Cela fonctionne, mais ce n'est franchement pas facile à taper. Alors oui, si on n'a que quelques variables à spécifier, c'est faisable, mais si notre formulaire HTML est vraiment très long cela devient vite un calvaire.

La solution à ce problème, c'est la sérialisation du formulaire. Elle est rendue possible grâce à la méthode `serialize()` de jQuery. Son but est de transformer les champs d'un formulaire en chaîne de caractères avec les variables et leurs contenus concaténés.

Un exemple de sérialisation

Voici le formulaire sur lequel nous souhaitons appliquer `serialize()`.

Code : HTML

```
<!-- Formulaire HTML super simple à sérialiser -->  
<form id="formulaire" method="POST" action="traitement.php">  
    <input type="text" name="valeur1" />  
    <input type="text" name="valeur2" />  
    <input type="text" name="valeur3" />  
    <input type="submit" name="submit" />  
</form>
```

Le but est d'obtenir

`data : 'valeur1=' + valeur1 + '&valeur2=' + valeur2 + '&valeur3=' + valeur3` afin de l'envoyer en AJAX. Voilà comment nous devons procéder pour automatiser cela :

Code : JavaScript

```
$("#formulaire").submit(function(e) { // On sélectionne le  
    formulaire par son identifiant  
    e.preventDefault(); // Le navigateur ne peut pas envoyer le  
    formulaire  
  
    var donnees = $(this).serialize(); // On crée une variable  
    content le formulaire sérialisé  
  
    $.ajax({
```

```
//...  
    data : donnees,  
    //...  
  });  
});
```

Et voilà ! Votre formulaire est sérialisé... et cela fonctionne ! On vient de gagner un temps fou, pas vrai ?



Nous ne sérialiserons pas les formulaires dans les prochains exemples de ce tutoriel. C'est juste une petite astuce que nous vous donnons et qui fait gagner vraiment beaucoup de temps, surtout si le formulaire en question est gros.

Ce chapitre est charnière, assurez-vous de l'avoir compris et s'il le faut, lisez et relisez ces lignes. `$.post()` et `$.get()` sont à la base des appels AJAX en jQuery, si vous ne l'avez pas compris vous n'irez nulle part. [Lisez la documentation sur `jQuery.ajax\(\)`](#) ! Cela vous aidera sans aucun doute.

Vous savez lancer des requêtes HTTP vers des scripts distants, c'est bien. Mais tout cela reste très abstrait : nous n'avons encore aucun script réel côté serveur pour traiter nos appels AJAX. Donnons donc une dimension bien plus concrète à tout cela en créant nos scripts côté serveur. Tout va se mettre en place à ce moment-là ! Nous coderons dans le chapitre suivant un système de connexion très basique en AJAX.

Cas concret : un formulaire de connexion avec AJAX

Dans le chapitre précédent, nous avons parlé de tout le fonctionnement d'AJAX côté client mais pas côté serveur. Il nous manque donc une partie clé pour faire fonctionner un appel AJAX.

Nous allons ici nous attaquer à un cas d'utilisation concret d'AJAX : un système de connexion instantanée. Ce sera l'occasion de voir non seulement ce qu'il se passe côté client, mais aussi côté serveur.

Préparons le terrain

Au cours de ce chapitre, nous allons créer ensemble un formulaire de connexion en AJAX grâce à jQuery.

Le formulaire de connexion

Une mise en application

Ce cas concret nous permettra de revoir tout ce qu'il est nécessaire pour la mise en place d'un appel AJAX sur son site web. Nous devons d'abord créer le formulaire de connexion en HTML qui demandera un nom d'utilisateur ainsi qu'un mot de passe. Ensuite, nous utiliserons jQuery afin de lancer un appel AJAX vers un script PHP appelé `login.php`. Enfin, nous enverrons à ce script les données que l'utilisateur a tapé dans le formulaire.

Ce fichier PHP comparera les informations reçues avec des données pré-enregistrées. Si elles correspondent, nous renverrons un texte indiquant le succès de l'opération. Sinon, nous renverrons une erreur.

Côté client : du HTML et un appel AJAX

Nous allons ici créer tout ce qui sera nécessaire d'être affiché du côté client. Nous verrons juste après comment créer et gérer l'appel AJAX côté serveur.

Un formulaire HTML et un appel AJAX.

La page HTML

Pour commencer, nous allons devoir créer une page HTML très simple. Elle devra être liée à jQuery, mais surtout proposer un formulaire HTML afin de laisser le visiteur entrer un pseudo et un mot de passe. Nous allons créer cette page HTML tout de suite.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <title>Un formulaire de connexion en AJAX</title>
</head>

<body>

  <h1>Un formulaire de connexion en AJAX</h1>

  <form>
    <p>
      Nom d'utilisateur : <input type="text" id="username" />
      Mot de passe : <input type="password" id="password" />
      <input type="submit" id="submit" value="Se connecter !" />
    </p>
  </form>

  <script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
</body>
</html>
```

C'est très basique, vous devriez comprendre tout ce qui est inscrit dans cette page web.

Ajoutons notre appel AJAX

Une bonne pratique est de créer un nouveau fichier pour chaque appel AJAX que nous souhaitons faire sur notre page web et ensuite de la lier à la page HTML grâce à la balise `<script>`. Néanmoins, nous allons ici créer l'appel AJAX directement dans

une balise `<script>` sur notre page HTML, simplement pour une question de lisibilité et de facilité de lecture pour ce tutoriel.

Etant donné que nous souhaitons utiliser un formulaire, nous allons faire transiter nos données grâce à POST. C'est donc la fonction `$.post()` de jQuery que nous allons utiliser ici.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<!-- ... -->
</head>

<body>
<!-- ... -->

<script>

$(document).ready(function() {

    $("#submit").click(function{

        $.post(
            'connexion.php', // Un script PHP que l'on va créer
            juste après
            {
                login : $("#username").val(); // Nous récupérons la
                valeur de nos inputs que l'on fait passer à connexion.php
                password : $("#password").val();
            },

            function(data) { // Cette fonction ne fait rien encore,
            nous la mettrons à jour plus tard
            },

            'text' // Nous souhaitons recevoir "Success" ou
            "Failed", donc on indique text !
        );

    });

});

</script>
</body>
</html>
```

Un air de déjà vu ? Normal, nous venons de voir ça dans le précédent chapitre. Rien de bien nouveau pour vous.

Côté serveur : un script PHP de connexion

Nous allons ici créer un script PHP qui va recevoir les données AJAX et les traiter afin de connecter le membre.

Agir côté serveur

Un script PHP

Côté serveur, nous allons devoir vérifier si les données ont bien été entrées dans le formulaire HTML. Nous utilisons ici le langage PHP, cela se gère très bien avec quelques conditions. Voici un code que vous devriez être capable de comprendre.

Nous allons utiliser le tableau `$_POST` pour effectuer nos vérifications. Cela marche exactement comme si vous aviez soumis votre formulaire en HTML : rien ne change ! Des données sont bien passées en POST et sont présentes dans la requête HTTP. Nous pouvons y accéder grâce à `$_POST`. La première chose à faire est de vérifier que les données nommées `username` et `password` sont bien créées et ne sont pas vides.

Code : PHP

```
<?php

if( isset($_POST['username']) && isset($_POST['password']) ){
```

```
}
?>
```



Certains frameworks PHP comme Symfony2 mettent à votre disposition des fonctions toutes prêtes pour vérifier que l'appel en cours est bien un appel AJAX... simplifiant ainsi le traitement côté serveur. Nous pouvons vous conseiller ce framework, il est à PHP ce que jQuery est à JavaScript.

Si ces deux données existent, nous allons pouvoir continuer notre traitement côté PHP.

Prochaine étape : charger les données utilisateur

Ici, nous allons devoir comparer les données entrées dans le formulaire à des données pré-enregistrées. En réalité, vous comparerez certainement les données entrées à des valeurs en base de données. Ici, nous allons faire les choses plus simplement, et comparer de manière très basique les données à des variables dans notre script.

Code : PHP

```
<?php

/**
 * Nous créons deux variables : $username et $password qui valent
 * respectivement "Sdz" et "salut"
 */

$username = "Sdz";
$password = "salut";

if( isset($_POST['username']) && isset($_POST['password']) ){

}

?>
```

De là, nous allons pouvoir effectuer notre comparaison avec les données entrées en base de données. Si les informations correspondent, nous allons renvoyer le texte « Success » en démarrant une session ; si les informations ne correspondent pas, nous allons renvoyer le texte « Failed ».

Code : PHP

```
<?php

/**
 * Nous créons deux variables : $username et $password qui valent
 * respectivement "Sdz" et "salut"
 */

$username = "Sdz";
$password = "salut";

if( isset($_POST['username']) && isset($_POST['password']) ){

    if($_POST['username'] == $username && $_POST['password'] ==
$password){ // Si les infos correspondent...
        session_start();
        $_SESSION['user'] = $username;
        echo "Success";
    }
    else{ // Sinon
        echo "Failed";
    }
}

?>
```

Et voilà ! Côté PHP, c'est très basique, mais ça marche ! Bien sûr, dans la réalité vous pouvez faire tout ce que vous voulez : exécuter des requêtes SQL, envoyer des emails... bref, tout ce que PHP est capable de faire en temps normal est faisable ici : rien

n'a changé !

De retour côté client

Non, ce n'est pas fini !

Forcément, quel que soit le résultat côté serveur, il faut afficher quelque chose au visiteur pour ne pas le laisser en plan. C'est ici que nous allons gérer le résultat de notre appel AJAX grâce aux attributs de `$.post()`.

Vous rappelez-vous de la fonction que nous avons ajoutée à `$.post()` ? Eh bien c'est l'heure de la mettre à jour. On sait que notre script PHP nous renvoie forcément deux chaînes de caractères : « success » ou « failed ». On va donc simplement jouer du côté jQuery avec quelques conditions... et devinez quoi, la valeur `data` a été remplie automatiquement par jQuery grâce à l'affichage que nous avons fait en PHP !

Rajoutons un bloc `div` en HTML qui portera l'identifiant `#resultat` afin d'y ajouter un retour pour le visiteur.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head><!-- ... --></head>

<body>
  <div id="resultat">
    <!-- Nous allons afficher un retour en jQuery au visiteur -
->
  </div>

  <form>
    <!-- Le formulaire donné plus haut-->
  </form>

  <script>

$(document).ready(function(){

  $("#submit").click(function{

    $.post(
      'connexion.php', // Un script PHP que l'on va créer
      juste après
      {
        login : $("#username").val(); // Nous récupérons la
        valeur de nos input que l'on fait passer à connexion.php
        password : $("#password").val();
      },

      function(data){

        if(data == 'Success'){
          // Le membre est connecté. Ajoutons lui un
          message dans la page HTML.

          $("#resultat").html("<p>Vous avez été connecté
          avec succès !</p>");
        }
        else{
          // Le membre n'a pas été connecté. (data vaut
          ici "failed")

          $("#resultat").html("<p>Erreur lors de la
          connexion...</p>");
        }

      },

      'text'
    );

  });

});
```

```
</script>  
</body>  
</html>
```

C'est tout bon, ce code marche, et vous pouvez le tester !

Vous devez maintenant avoir une meilleure idée de la manière d'utiliser AJAX concrètement sur votre site web. C'était très simple : nous allons pouvoir apprendre quelques nouvelles notions inhérentes à l'utilisation d'AJAX en jQuery avant votre travail pratique, c'est le cas des événements AJAX.

Les événements AJAX

Nous maîtrisons maintenant les principales caractéristiques d'AJAX, et nous avons l'honneur de vous dire qu'à ce moment précis du cours, vous êtes capable de gérer des appels AJAX sur votre site en toute autonomie.

Nous aurions pu nous arrêter là, mais cela aurait été un crime de ne pas vous parler des événements AJAX. Les choses que vous auriez pu ne pas comprendre dans le chapitre précédent vous se mettent en place dans votre tête à l'aide de ce chapitre. 😊

Les requêtes AJAX sur écoute

Vous connaissez bien sûr les événements, nous travaillons avec eux depuis le tout début de ce tutoriel. Les événements que nous vous proposons d'écouter maintenant concernent directement AJAX, mais ils fonctionnent de la même manière que les autres : ils s'activeront en fonction de l'état de votre requête AJAX.

Des événements, ni plus, ni moins

Ces événements, qui servent à mettre sur écoute les requêtes AJAX, fonctionnent exactement de la même manière que tous les autres événements que nous avons vus jusqu'à maintenant. C'est-à-dire que vous pouvez les employer grâce à la méthode `on()`, mais aussi directement sous la forme de fonctions qui leurs sont dédiées.

Écouter le début d'une requête AJAX

Le premier événement que nous vous proposons de connaître est l'événement `ajaxStart()`. Cet événement permet tout simplement d'écouter le début d'une requête AJAX, il sera réalisé dès que l'utilisation de la fonction `$.ajax()` - et donc `$.get()` ou `$.post()` - sera faite.

Code : JavaScript

```
$( "p" ).ajaxStart( function() {  
    console.log( "L'appel AJAX est lancé !" );  
} );
```

Ici, dès qu'un appel AJAX présent sur cette page sera lancé, une fonction va envoyer dans la console le texte : « L'appel AJAX est lancé ! »



Mais... à quoi ça sert ?

Bien sûr, dans cet exemple, cela ne sert vraiment à rien. Mais dans la réalité, vous pourriez utiliser cet événement afin de le spécifier à votre visiteur... À vous de voir selon vos besoins si vous devez ou non utiliser cet événement.

Écouter le succès d'une requête AJAX

Pour écouter le succès d'une requête AJAX se déroulant depuis la page sur laquelle nous travaillons, nous pouvons utiliser l'événement `ajaxSuccess()`. Il s'utilise de la même manière qu'`ajaxStart()`, mais écoute quand à lui le succès d'une requête, pas son début.

Code : JavaScript

```
$( "p" ).ajaxSuccess( function() {  
    console.log( "L'appel AJAX a réussi !" );  
} );
```

Écouter l'échec d'une requête AJAX

Vous l'avez deviné, pour écouter l'échec d'une requête AJAX, un autre événement est disponible ; il s'appelle `ajaxError()`. Il est réalisé quand une requête AJAX en cours sur la page échoue.

Code : JavaScript

```
$( "p" ).ajaxError( function() {  
    console.log( "L'appel AJAX a échoué." );  
} );
```

Nous voilà avec déjà trois événements pour écouter les principaux états de notre requête AJAX. Voyons maintenant un cas

d'utilisation concret, car nous pensons que l'utilité de ces outils reste encore à être démontrée. 😊

Cas d'utilisation des événements : un loader

Nous allons ici aborder l'utilisation des événements AJAX dans un cas concret.

Un cas concret : chargement de commentaires

Un chargement lancé au début de la requête

Reprenons ici l'exemple vu précédemment lorsque nous voulions récupérer des commentaires en base de données, lors du clic sur le bouton portant l'identifiant `#more_com`. Ici, nous allons rendre la chose un petit plus attrayante avec l'utilisation des événements AJAX. Nous afficherons un *loader* (une image indiquant le chargement) animé lorsque la requête AJAX commencera.

Code : JavaScript

```
$("#loading").insertAfter("#more_com"); // Nous
ajoutons un élément après le bouton

$("#loading").css({ // Nous appliquons du CSS à cet élément pour y
afficher l'image en background
    background : "url(load.gif)", // On affiche l'image en arrière-
plan
    display : "none" // Nous cachons l'élément
});

$("#more_com").click(function() {

    $.get(

        'more_com.php',
        false,
        'fonction_retour',
        'text'

    );

    $("#loading").ajaxStart(function() { // Nous ciblons l'élément
#loading qui est caché
        $(this).show(); // Nous l'affichons quand la requête AJAX
démontre
    });

});
```

Lisez ce code, vous verrez, c'est très simple à comprendre finalement. Voilà une utilisation concrète de `ajaxStart()`.



Il existe également un événement `ajaxComplete()` que vous pourriez utiliser pour cacher à nouveau le loader. Ainsi, son affichage ne durera que la durée de la requête AJAX.

Nous avons maintenant passé en revue tout ce qu'il était indispensable de connaître d'AJAX avec jQuery. Si vous êtes intéressé par les événements AJAX, vous pouvez découvrir les **3 autres événements AJAX restants dans la documentation**, vous devriez être complètement capable de les utiliser par vous-même à ce stade.

Le chapitre suivant concerne une autre fonction AJAX de jQuery, mais pour être franchement honnête, il n'est pas obligatoire de le lire. Mais sait-on jamais, cela pourrait vous être utile tôt ou tard. 😊

La méthode load() !

La fonction `$.ajax()` et ses dérivées ne sont pas les seules manières de gérer un appel AJAX en jQuery sur votre site web.

Une autre fonction un peu moins connue existe : `load()`.

A quoi load() sert-elle ?

Voyons ici à quoi la méthode `load()` de jQuery va nous servir.

La méthode load()

AJAX plus simplement

Nous parlons ici toujours d'AJAX ; vous devez donc le deviner, la première chose que `load()` va faire sera d'instancier un objet `XmlHttpRequest`.

Son fonctionnement est en revanche beaucoup plus simple et basique que les fonctions reposant sur `$.ajax()`. En effet, le but de `load()` va être de récupérer le contenu que vous allez lui spécifier en paramètre. La méthode va ensuite savoir l'injecter toute seule dans le DOM. C'est là sa principale utilité, dès que vous devrez récupérer un contenu qui ne nécessite pas forcément une logique (appel à une BDD, conditions...) qui se trouve sur le serveur et que vous devez l'ajouter à votre DOM, vous devrez immédiatement penser à `load()`.

Bon, nous devons vous avouer que cela n'arrive pas franchement tous les jours, mais cela peut toujours être utile de savoir qu'une telle méthode existe dans jQuery.

Exemple d'utilisation de load()

Nous allons ici vous montrer un cas concret d'utilisation de la méthode `load()`.

Charger un contenu distant

Utiliser load() et ses paramètres

La méthode `load()` va prendre d'abord en paramètre la ressource ciblée. Nous allons opter pour un fichier HTML statique, étant donné que l'utilité première de la fonction est de charger du contenu statique en AJAX.

Nous considérons qu'un bloc `div` portant l'identifiant `#container` existe dans le DOM. C'est avec ce bloc que `load()` va devoir travailler. Nous allons charger à l'intérieur un fichier appelé `contenu.html`.

Code : JavaScript

```
$("#container").load("contenu.html"); // contenu.html se trouve au même niveau dans l'arborescence.
```

Et cela suffit ! Ce qui se trouve dans le fichier `contenu.html` est alors injecté par jQuery dans le bloc `div`. Voilà pourquoi nous vous disions que `load()` se voulait vraiment plus simple et basique que les fonctions reposant sur `$.ajax()`.

Aller plus loin avec load()

Une utilisation plus poussée

Nous venons de voir que `load()` pouvait être utilisée de manière simple et basique. Néanmoins, cette utilisation peut poser problème. Lorsque vous l'utilisez de cette manière, tout le contenu de ce fichier HTML va être ajouté à l'élément donné, et cela concerne également les feuilles de style qui pourraient être rattachées au fichier inclus.

Pour éviter cela, nous allons donc devoir affiner un petit peu notre fonction. Nous voudrions par exemple récupérer uniquement une certaine balise dans ce contenu mais pas tout le reste.

Code : JavaScript

```
$("#container").load("contenu.html #content"); // un élément portant l'id "content" existe dans contenu.html
```

Et voilà, ainsi, nous ne récupérerons que l'élément portant l'identifiant qui nous intéresse dans la page `contenu.html`, et nous pourrons l'ajouter simplement à notre élément courant.

Envoyer des paramètres avec `load()`

Avec une requête de type POST

Bien que ce ne soit pas son utilisation première, `load()` permet également d'envoyer des données au serveur en requête POST. Nous pouvons pour cela lancer un appel AJAX avec `load()` en ciblant un fichier PHP, et en lui faisant passer des données.

Code : JavaScript

```
/**
 * Nous reprenons notre exemple de formulaire de connexion
 */
$( "#container" ).load( "connexion-avec-ajax.php", { // N'oubliez pas
  l'ouverture des accolades !
    login : $( "login" ).val(),
    password : $( "password" ).val()
  } );
```

Vous pouvez tester ce genre de choses dans vos scripts, cela fonctionne. Côté serveur, les valeurs deviennent récupérables dans le tableau POST avec `$_POST['login']` et `$_POST['password']` comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents. Le rôle de `load()` étant d'injecter le retour dans l'élément ciblé, vous n'avez vraiment rien d'autre à faire ici.



Notre préférence va néanmoins à l'utilisation des fonctions `$.get()` et `$.post()` pour effectuer des appels AJAX plus "complexes", nous vous conseillons donc de les utiliser, même si `load()` se veut peut-être plus simple d'utilisation.

Vous connaissez maintenant cette autre fonction pour AJAX de jQuery, c'est super. Nous devons maintenant passer à votre prochain travail pratique, réalisons ensemble un tchat en AJAX !

TP : le tchat en AJAX

Mettons en pratique ce que vous venez d'apprendre tout au long de cette partie sur AJAX.

Nous allons ici créer un petit tchat en AJAX, qui permettra aux visiteurs de laisser un message qui sera rendu visible directement à tous les autres participants à la conversation.

Explications et pré-requis

Dans ce travail pratique, vous vous chargerez de créer un tchat en AJAX. Nous allons détailler ici la manière dont il faut procéder.

Le système de tchat

Les tchats en AJAX sont très répandus sur le web, on en trouve généralement sur les pages d'accueil des forums où les membres peuvent laisser un message qui sera instantanément transmis à tous les autres membres, pour peu qu'ils soient connectés au forum.

Un TP simple

Nous voulons un système similaire, bien que plus simple. À son arrivée sur la page, l'utilisateur verra deux zones qui lui seront proposées. Sur le haut de la page, il verra les messages du tchat qui seront postés. Sur la partie inférieure de la page, il trouvera un petit formulaire HTML, dans lequel il pourra renseigner son pseudo et son message. Un bouton lui permettra d'envoyer son message, et celui-ci sera ajouté au tchat sans rechargement de page.

Toutes les 5 secondes, une vérification sera faite : des nouveaux messages ont-ils été postés ? Si oui, ils seront affichés. Si non, on affichera un petit message d'information : « aucun message n'a été ajouté dans les 5 dernières secondes ».

Les technologies à utiliser

Pas de rechargement : AJAX !

Nous avons évoqué l'idée que l'utilisateur doit pouvoir poster son message sans recharger la page, il va donc nous falloir utiliser de l'AJAX, comme nous l'avons vu dans toute cette partie du cours. Il va falloir utiliser plusieurs scripts côté serveur : l'un enverra les messages dans une base de données, et l'autre surveillera la base de données à intervalle de 5 secondes, pour voir si de nouveaux messages ont été postés.

Commencez !

Pensez à tout ce que nous avons dit dans ce cours. Créez votre application comme si vous n'utilisiez pas AJAX, et quand elle fonctionne parfaitement, ajoutez-y la bête ! C'est certainement la meilleure manière de ne pas se perdre et de rester organisé. Toutes les possibilités du PHP vous sont ouvertes : AJAX ne doit jamais être vu comme une limite, juste comme un moyen d'améliorer vos applications !

Bonne chance !

Correction

Alors, c'était bien, vous avez pu vous torturer l'esprit mais enfin découvrir la solution à ce problème ? Comment ça, « non » ? Enfin qu'importe, maintenant que vous avez pu réfléchir, nous allons pouvoir vous proposer l'une des nombreuses solutions à ce problème.

Les fichiers nécessaires

Le fichier HTML

Notre problématique était de créer un tchat en AJAX, et vous saviez que l'utilisateur devait avoir un formulaire HTML pour lui permettre de renseigner pseudo et message. Pourquoi ne pas commencer par ici ? Étant donné que c'est la base de notre application, autant prendre ce formulaire comme point de départ. Également, nous avons besoin d'une zone où viendront se placer les messages du tchat.

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Le tchat en AJAX !</title>
  </head>
  <body>
    <div id="messages">
```

```

        <!-- les messages du tchat -->
    </div>

    <form method="POST" action="traitement.php">
        Pseudo : <input type="text" name="pseudo" id="pseudo" /><br />
        Message : <textarea name="message" id="message"></textarea><br />
        <input type="submit" name="submit" value="Envoyez votre message !" id="envoi" />
    </form>
</body>
</html>

```

C'est très basique, comme d'habitude, vous devriez être capable de comprendre tout cela.

Prochaine étape : le PHP et le SQL

Oui ! C'est un tuyau que nous allons vous donner. Lorsque vous souhaitez réaliser une application utilisant de l'AJAX, pensez toujours à la créer d'abord en PHP classique, puis ajoutez-y l'AJAX ! Vous tirerez deux avantages à cette pratique :

- Une meilleure organisation.
- L'assurance que votre application fonctionnera même si JavaScript est désactivé.

Nous allons donc devoir dès maintenant créer notre fichier PHP qui va se charger d'envoyer les informations tapées dans le formulaire en base de données. Ce fichier PHP va devoir exploiter une base de données. Nous allons donc devoir créer une base de données. Elle sera très simple, elle contiendra une seule table message contenant le pseudo de l'auteur et son message.

Code : SQL

```

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `messages` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `auteur` varchar(100) NOT NULL,
  `message` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;

```

C'est tout bon, créez cette table (nous utilisons MySQL) dans une base de données quelconque et vous aurez le même schéma que nous.

Focalisons-nous sur le PHP

Nous allons maintenant devoir créer un fichier PHP qui envoie en base de données ce qui a été tapé dans le formulaire HTML. Nous utiliserons PDO, les fonctions `mysql_*` étant dépréciées.

Code : PHP - traitement.php

```

<?php

// on se connecte à notre base de données
try
{
    $bdd = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=tchat', 'root', '');
}
catch (Exception $e)
{
    die('Erreur : ' . $e->getMessage());
}

if(isset($_POST['submit'])){ // si on a envoyé des données avec le formulaire

    if(!empty($_POST['pseudo']) AND !empty($_POST['message'])){ // si les variables ne sont pas vides

        $pseudo = mysql_real_escape_string($_POST['pseudo']);
        $message = mysql_real_escape_string($_POST['message']); // on sécurise nos données

        // puis on entre les données en base de données :
    }
}

```



```

        $insertion = $bdd->prepare('INSERT INTO messages VALUES ("",
:pseudo, :message)');
        $insertion->execute(array(
            'pseudo' => $pseudo,
            'message' => $message
        ));
    }
    else{
        echo "Vous avez oublié de remplir un des champs !";
    }
}

?>

```

Voilà un code basique en PHP. Rien ne vous empêche de faire plus de vérifications, évidemment, car on n'est jamais trop prudent. Passons maintenant à l'étape qui nous intéresse !

Rendons tout cela plus dynamique

La première chose à faire est d'inclure jQuery dans le fichier HTML.

Vous pourrez ensuite vous charger d'initialiser une requête AJAX, et récupérer les données qui vous intéressent dans le formulaire. Comme la requête sera de type POST, vous pouvez soit utiliser `$.ajax()`, soit `$.post()`. Pour un maximum de souplesse et de simplicité, nous allons utiliser la première méthode dans ce TP :

Code : JavaScript - main.js

```

var pseudo = encodeURIComponent( $('#pseudo').val() ); // on
sécurise les données
var message = encodeURIComponent( $('#message').val() );

if(pseudo != "" && message != ""){ // on vérifie que les variables
ne sont pas vides
    $.ajax({
        url : "traitement.php", // on donne l'URL du fichier de
traitement
        type : "POST", // la requête est de type POST
        data : "pseudo=" + pseudo + "&message=" + message // et on
envoie nos données
    });
}

```

Le problème, c'est que ce code va s'exécuter dès le chargement de la page. Nous, on veut envoyer des données après le clic sur le bouton d'envoi ! Il suffit alors d'utiliser un événement ici :

Code : JavaScript - main.js

```

$('#envoi').click(function(e){
    e.preventDefault(); // on empêche le bouton d'envoyer le
formulaire

    var pseudo = encodeURIComponent( $('#pseudo').val() ); // on
sécurise les données
    var message = encodeURIComponent( $('#message').val() );

    if(pseudo != "" && message != ""){ // on vérifie que les
variables ne sont pas vides
        $.ajax({
            url : "traitement.php", // on donne l'URL du fichier de
traitement
            type : "POST", // la requête est de type POST
            data : "pseudo=" + pseudo + "&message=" + message // et
on envoie nos données
        });
    }
});

```

Enfin, pour un maximum de dynamisme, nous allons ajouter le message directement dans la zone prévue à cet effet :

Code : JavaScript - main.js

```
$('#envoi').click(function(e){
    e.preventDefault(); // on empêche le bouton d'envoyer le
    formulaire

    var pseudo = encodeURIComponent( $('#pseudo').val() ); // on
    sécurise les données
    var message = encodeURIComponent( $('#message').val() );

    if(pseudo != "" && message != ""){ // on vérifie que les
    variables ne sont pas vides
        $.ajax({
            url : "traitement.php", // on donne l'URL du fichier de
            traitement
            type : "POST", // la requête est de type POST
            data : "pseudo=" + pseudo + "&message=" + message // et
            on envoie nos données
        });

        $('#messages').append("<p>" + pseudo + " dit : " + message +
        "</p>"); // on ajoute le message dans la zone prévue
    }
});
```

L'envoi de messages est bouclé ! Il n'y a plus qu'à récupérer les messages postés en vérifiant toutes les cinq secondes dans la BDD s'il y en a de nouveaux.

Récupérer les messages

Il faut maintenant s'occuper de récupérer les messages en base de données. D'abord, nous allons récupérer les dix derniers postés, en PHP classique. Puis, à intervalle de 5 secondes, il s'agira de vérifier s'il y en a eu de nouveaux, et si c'est le cas, de les afficher.

Le fichier d'index revisité

C'est un code très classique en PHP :

Code : PHP - index.php

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Le tchat en AJAX !</title>
  </head>

  <body>
    <div id="messages">
      <!-- les messages du tchat -->

      <?php

          // on se connecte à notre base de données
          try
          {
              $bdd = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=tchat', 'root',
              '');
          }
          catch (Exception $e)
          {
              die('Erreur : ' . $e->getMessage());
          }

          // on récupère les 10 derniers messages postés
          $requete = $bdd->query('SELECT * FROM messages ORDER BY id DESC
          LIMIT 0,10');

          while($donnees = $requete->fetch()){
```

```

        // on affiche le message (l'id servira plus tard)
        echo "<p id=\" . $donnees['id'] . \">\" .
$donnees['pseudo'] . \" dit : \" . $donnees['message'] . \"</p>\";
    }

    $requete->closeCursor();

    ?>

</div>

<form method="POST" action="traitement.php">
    Pseudo : <input type="text" name="pseudo" id="pseudo" /><br />
    Message : <textarea name="message" id="message"></textarea><br />
    <input type="submit" name="submit" value="Envoyez votre message !"
id="envoi" />
</form>

<script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
<script src="main.js"></script>
</body>
</html>

```

Le plus récent se trouvera en première position. Nous allons maintenant voir comment créer un code jQuery permettant de charger les nouveaux messages.

Charger les messages à intervalle de 5 secondes

Pour lancer une action toutes les 5 secondes, il suffisait d'utiliser `setTimeout()`, que nous avons déjà rencontré dans ce tutoriel. En créant une fonction se répétant indéfiniment, il suffisait d'indiquer un intervalle de 5000 millisecondes et le tour était joué. Le reste, c'était de l'AJAX classique avec du jQuery et du PHP.

Code : JavaScript - main.js

```

function charger() {

    setTimeout( function() {
        // on lance une requête AJAX
        $.ajax({
            url : "charger.php",
            type : GET,
            success : function(html) {
                $('#messages').prepend(html); // on veut ajouter les
                nouveaux messages au début du bloc #messages
            }
        });

        charger(); // on relance la fonction

    }, 5000); // on exécute le chargement toutes les 5 secondes

}

charger();

```

La base étant posée, il fallait penser à une petite chose : depuis quel message doit-on commencer à compter dans la base de données ? En effet, nous n'allons pas à chaque fois charger tous les messages, mais seulement les nouveaux. Il faut donc passer l'id du message le plus récemment affiché au fichier PHP, pour qu'il récupère tous les messages ayant un id plus élevé.

Et comment récupérer cet id ? Tout simplement en le prenant dans l'identifiant du premier paragraphe ! Souvenez-vous, nous l'avions affiché précédemment dans le fichier d'index.

Code : JavaScript - main.js

```

function charger() {

    setTimeout( function() {

```

```

        var premierID = $('#messages p:first').attr('id'); // on
        récupère l'id le plus récent

        $.ajax({
            url : "charger.php?id=" + premierID, // on passe l'id
            le plus récent au fichier de chargement
            type : GET,
            success : function(html){
                $('#messages').prepend(html);
            }
        });

        charger();

    }, 5000);

}

charger();

```

Et voilà, il ne restait plus qu'à aller chercher les messages en base de données :

Code : PHP - charger.php

```

<?php

// ...
// on se connecte à notre base de données

if(!empty($_GET['id'])){ // on vérifie que l'id est bien présent et
pas vide

    $id = (int) $_GET['id']; // on s'assure que c'est un nombre
entier

    // on récupère les messages ayant un id plus grand que celui
donné
    $requete = $bdd->prepare('SELECT * FROM messages WHERE id > :id
ORDER BY id DESC');
    $requete->execute(array("id" => $id));

    $messages = null;

    // on inscrit tous les nouveaux messages dans une variable
    while($donnees = $requete->fetch()){
        $messages .= "<p id=\"\" . $donnees['id'] . \">\" .
        $donnees['pseudo'] . \" dit : \" . $donnees['message'] . \"</p>\";
    }

    echo $messages; // enfin, on retourne les messages à notre
script JS

}

?>

```

Terminé ! Bon, on reconnaît qu'il fallait penser à quelques subtilités, mais le résultat est là. Nous espérons que vous avez compris où sont vos erreurs si vous en avez fait, et que ce TP vous aura appris des choses. Quoi qu'il en soit, pratiquez ! 😊

Améliorations

Nous sommes désolés de détruire votre rêve, mais ce tchat en AJAX ne va pas être directement réutilisable sur votre site. 😞



Ne copiez pas ces sources directement sur votre site web... elles sont bourrées de failles de sécurité ! En effet, nous n'avons ajouté que des vérifications des données basiques, aussi bien côté serveur que côté client. L'objectif ici était simplement de tester nos connaissances en AJAX.

Idées d'amélioration

- Ajouter des vérifications côté client. Cela vous permettra de revoir en même temps le TP sur le formulaire interactif !
- Empêcher les utilisateurs d'utiliser les mêmes pseudos, vous utiliserez des sessions pour y arriver.
- Un peu de BBcode, pourquoi pas ?
- La possibilité d'entrer son email et/ou l'URL de son site dans le formulaire ?
- Envoyer un email de notification aux utilisateurs du tchat chaque fois qu'un nouveau message y est posté.
- Embellir un peu le tchat avec du CSS.
- ...

Les possibilités sont infinies, c'est à vous de voir. Vous pouvez également décider de construire des systèmes totalement différents, tant que cela vous fait pratiquer, croyez-nous, c'est bon à prendre.

Vous venez de réaliser votre première mise en application concrète d'AJAX avec jQuery, nous n'avons désormais plus grand chose à vous apprendre sur AJAX, à vous de compléter votre formation permanente par toujours plus de pratique !

Partie 5 : Les projets autour de jQuery

jQuery est passionnant, et une nébuleuse de projet a peu à peu vu le jour autour du cœur du framework que nous apprenons à utiliser depuis le début de ce tutoriel. Le premier de ces projets prend la forme d'une documentation très complète de jQuery que nous apprendrons à lire.

Parmi ces autres outils officiels, certains étendent aussi les possibilités du framework ou l'adaptent pour la navigation mobile. Il vous permettront d'être un développeur jQuery plus efficace et plus polyvalent.

La documentation de jQuery

RTFM : Lis le p***** de manuel !

Si un jour vous posez une question un peu bête sur un forum jQuery, on risque de vous dire ça. Rassurez-vous, ce n'est pas une insulte, on veut simplement vous faire comprendre que vous pourriez trouver réponse à votre problème en lisant le manuel, à savoir : la documentation officielle de jQuery. Apprenons à la lire ensemble.

Le site officiel : [jQuery.com](http://jquery.com)

Comme tous les grands projets, jQuery est bien documenté et supporté : une chance pour nous.

jQuery est supporté officiellement pour la jQuery Foundation, ce sont eux qui se chargent de maintenir officiellement jQuery, de tenir un fil conducteur entre tous les développeurs éparpillés à travers le monde, et de centraliser les bugs remontés par la communauté. Vous imaginez bien qu'il faut un minimum d'organisation pour maintenir un projet pareil.



La jQuery Foundation organise fréquemment des événements autour du framework qui regroupent des développeurs et utilisateurs du framework ainsi que des fans de nombreuses nationalités différentes.

La jQuery Foundation a mis en place plusieurs sites web pour y parvenir dont jQuery.com, qui est un peu le site mère du projet jQuery. C'est ici que l'on peut télécharger le framework sous sa forme de fichier .js, et de s'assurer que l'on n'utilise pas un framework vérolé.



Nous intégrons, depuis le début, jQuery depuis les serveurs de Google. N'ayez aucune inquiétude : ils sont de confiance. Beaucoup de développeurs jQuery l'intègrent depuis ces serveurs.


Si nous discutons de ce site maintenant, ce n'est pas pour rien. Sa grande force est d'héberger la documentation officielle de jQuery, à laquelle tout le monde ou presque se réfère. La documentation est donnée sous forme d'un wiki très accessible... mais attention, tout est en anglais ! Si vous ne maîtrisez pas la langue de Shakespear un minimum, il va falloir songer à vous y mettre : un développeur se doit de connaître cette langue.

La documentation du framework est accessible à l'adresse docs.jquery.com, et elle se divise en plusieurs sections, que nous allons détailler. Vous pouvez déjà jeter un oeil aux sections majeures que vous propose la documentation ; si vous avez lu ce cours depuis le début avant d'arriver jusqu'ici, les intitulés doivent inévitablement vous rappeler un ou plusieurs éléments vus dans ce cours.

Le site jQuery.com propose également une section offrant des [tutoriels \(EN\) d'initiation au framework](#). Ils peuvent être potentiellement un bon complément à ce cours, n'hésitez pas à prendre quelques minutes pour aller les lire.

Explorer la documentation

Une fois sur la *main page* de la documentation, vous devez vous demander où vous diriger. Plusieurs sections s'offrent à vous : vous pouvez commencer à apprendre jQuery, aller consulter les supports externes comme les forums, ou encore vous orienter vers des ressources externes. Ce qui nous intéresse, c'est la liste et le mode d'emploi de chaque fonction offerte par le framework. Pour trouver tout ça, il suffit d'aller voir la « jQuery API Reference », qui ordonne les différentes sections relatives aux méthodes de jQuery.

Vous pouvez aussi cliquer [ici](#). 

S'orienter correctement dans la doc

Vous devez vous dire que c'est très mal rangé pour le moment ; en effet, on a une liste de **toutes** les méthodes de jQuery, par ordre alphabétique. Pour mettre un peu d'ordre dans tout cela, il existe bien heureusement les sections dont nous parlions précédemment : vous n'êtes pas sans savoir que chaque méthode appartient à un groupe spécifique, comme les sélecteurs, les animations, les événements, etc.

Ces groupes, vous pourrez les retrouver dans le menu de gauche. Il suffit de cliquer sur l'un deux pour obtenir la liste de toutes les méthodes qui y appartiennent.



Certaines méthodes appartiennent à plusieurs groupes différents ; nous vous étonnez donc pas de retrouver, par



exemple, la méthode `addClass()` dans les sections [CSS](#) et [Class Attribute](#).

Utiliser la fonction de recherche

Si vous connaissez déjà, de manière plus ou moins approximative, le nom de la méthode que vous cherchez, vous pouvez essayer de gagner du temps en utilisant le champ de recherche *Search jQuery* prévu en haut de la page. En tapant par exemple « ajax », je me retrouverai avec toutes les fonctions apparentées à cette section.

The screenshot shows the 'Search Results for ajax' page. It lists several jQuery methods related to Ajax:

- jQuery.ajaxPrefilter()** (Low): Handle custom Ajax options or modify existing options before each request is sent and before they are processed by `$.ajax()`.
- Extending Ajax: Prefilters, Converters, and Transports**
- .ajaxComplete()** (Global Ajax): Register a handler to be called when Ajax requests complete. This is an [Ajax Event](#).
- jQuery.ajaxSetup()** (Low): Set default values for future Ajax requests.
- .ajaxSuccess()** (Global Ajax): Attach a function to be executed whenever an Ajax request completes successfully. This is an [Ajax Event](#).

Lire la fiche d'une méthode

Chaque méthode n'est pas expliquée n'importe comment. La documentation obéit elle aussi à des règles de mise en page, et nous allons apprendre ici à les déchiffrer.

La forme de la méthode

Lorsque vous arrivez sur la page de présentation et d'explication d'une méthode, vous pouvez constater une première chose : on vous présente chaque forme que celle-ci peut prendre, notamment avec ses différents arguments. Prenons pour exemple [la page](#) de la méthode `css()`.

Vous pouvez voir sur l'exemple que la méthode peut avoir deux formes :

- `css(propertyName)` ;
- et `css(propertyName, value)`.



Comme vous le savez déjà, la première forme permet de récupérer la valeur d'une propriété, et la seconde permet de la modifier.

En cliquant sur l'une ou sur l'autre, vous serez dirigé vers les explications correspondantes ; profitez-en, on vous donne des exemples à chaque fois ! Et justement, nous allons voir comment se présentent ces fameuses explications.

Description, retour, explications et exemples

Description, retour, explications et exemples : c'est globalement le schéma que vous devez retenir de la documentation de jQuery. On vous donne dans un premier temps la forme de la méthode (nous venons de voir de quoi il s'agit). À droite, vous trouverez le type de données retournées par la fonction (chaîne de caractères, nombre entier, nombre décimal, booléen, etc).

En-dessous se trouve la description ; c'est en général cette partie qu'il faut regarder en premier si vous ne connaissez pas une méthode. La description est vraiment très explicite, pour peu que vous compreniez l'anglais de manière plus ou moins correcte.

Si on descend encore un peu, on trouve un bloc décrivant cette fois-ci les arguments que prend la méthode : que doit-on donner comme valeur, l'argument est-il facultatif, etc.



Notez qu'un argument facultatif est toujours placé entre crochets [].

Enfin, vous trouverez les explications détaillées, puis quelques exemples susceptibles de vous éclairer, avec codes de test à l'appui.

Vous voyez, lire la documentation de jQuery se fait très rapidement et très simplement ! 😊

La documentation est un outil indispensable, quelque soit la technologie que vous utilisez. Avec jQuery, on a la chance d'avoir une documentation complète et bien construite : profitez-en !

Les interfaces utilisateur : jQuery UI

Au fil de son succès, le framework s'est décliné en plusieurs plugins, pour la majorité des créations amateurs, comme vous le savez déjà. Sachez qu'il existe également des plugins officiels, réalisés par la firme jQuery elle-même. Pour le moment au nombre de deux, **jQuery UI** et **jQuery Mobile** sont des plugins jQuery que vous utiliserez peut-être au cours de votre nouvelle vie d'utilisateur de la librairie. Comme le titre de ce chapitre l'indique, nous allons présenter le premier : jQuery UI. 😊

Les interfaces utilisateurs

Que sont les interfaces utilisateurs ?

Avant de se lancer dans le vif du sujet, définissons d'abord ce que fait exactement la librairie **jQuery UI**. Son nom signifie en fait « jQuery User Interface », qui veut dire « Interface Utilisateur » en français. Et d'après Wikipédia :

Citation : Wikipédia

En informatique l'interface utilisateur est le dispositif qui permet à l'utilisateur de manipuler la machine.

Voilà une définition bien vague, qui ne s'applique pas de manière précise à notre cas (la machine représente, dans ce contexte, votre site web). En revanche, le principe est bien là : l'utilisateur va pouvoir manipuler lui-même ce qu'il est autorisé à toucher. Plus concrètement, les interfaces utilisateurs de jQuery UI permettent des actions plus poussées et intuitives, telles que le Drag'n'Drop (glisser-déposer), l'auto-complétion, le redimensionnement, la sélection d'éléments, etc. C'est donc un gain énorme au niveau de l'expérience sur votre site web !

Comment cela fonctionne-t-il ?

Le plugin jQuery UI est en fait un regroupement de plusieurs mini-plugins, composant les interfaces utilisateurs (vous pouvez composer vous-même votre bouquet d'actions sur le [site web officiel](#)). Ensuite, c'est comme d'habitude : une fois incluses, les interfaces s'appellent comme des méthodes, sur les éléments adéquats. Évidemment, il existe des règles à respecter, mais nous verrons cela plus en détails ensuite. 😊 Un petit exemple avec le redimensionnement :

Code : JavaScript

```
$('#fenetre').resizable();  
/*  
Je lance le plugin Resizable sur mon élément.  
Cela aura pour effet de permettre à l'utilisateur de redimensionner  
ce bloc #fenetre  
*/
```

Téléchargement et mise en place

Pour télécharger les fichiers qui vous permettront de réaliser bon nombre de choses, rendez-vous sur la [page Download](#) du site dédié à jQuery UI. Vous pouvez voir que le plugin peut être décomposé en plusieurs parties :

- le « UI Core », qui définit le code indispensable au bon fonctionnement des interfaces utilisateurs ;
- les « interactions », qui sont toutes les interfaces qui permettront à l'utilisateur d'interagir directement avec la page ;
- les « widgets », qui sont des plugins tiers, moins conséquents, et qui réalisent des actions plus ciblées ;
- et les « effects », qui sont simplement des effets additionnels à ceux de jQuery.

Les boîtes à cocher sur le site vous invitent à ne télécharger que les interfaces qui vous seront utiles. Comme ce doit être la première fois que vous découvrirez jQuery UI, nous vous conseillons de toutes les télécharger.

Choisir son thème

Le code jQuery fonctionne de manière complémentaire avec un fichier CSS, qui va définir le style des différentes interfaces. Vous pouvez voir dans le menu de droite une petite section vous permettant de choisir votre thème.

Par défaut, il en existe déjà une belle flopée, mais si aucun ne vous plaît, vous pouvez customiser vous-même vos interfaces utilisateur, grâce à un outil nommé Themeroller. Son fonctionnement est vraiment très intuitif, vous pourrez le dégoter sur [cette page](#).

Version du plugin

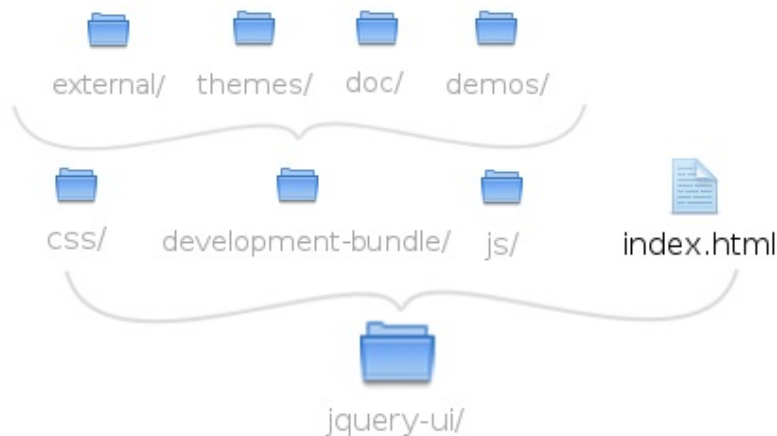


En-dessous du choix du thème se trouve le choix de la version du plugin. Ne vous posez pas de question, et ne touchez à rien, vous téléchargerez automatiquement la version la plus récente et la plus stable du moment. Actuellement, la version est la 1.8.21, mais il se peut que l'on vous en propose une plus récente.

Cliquez ensuite sur le bouton Download, et patientez ! 🐼

Architecture des fichiers

Une fois l'archive entre vos mains, vous pouvez la décompresser. À l'intérieur, vous trouverez plusieurs dossiers, dont l'utilité est variable : certains sont indispensables au bon fonctionnement de votre système, alors que d'autres peuvent tout bonnement être supprimés. Voyons ce qu'il en est grâce à un petit schéma :



Le dossier `js/` contient les frameworks jQuery et jQuery UI ; leur inclusion pouvant se faire par des serveurs externes, nous ne les utiliserons pas dans ce chapitre. Vous pouvez donc également supprimer le dossier. De la même manière, le dossier `css/` nous indiffère, étant donné que son contenu est retrouvable dans `development-bundle/themes/`.

Au final, vous pouvez vous retrouver avec seulement le dossier `development-bundle/`, qui est le seul réellement indispensable. Pour alléger un peu ce dossier et s'y retrouver de manière plus efficace, vous pouvez supprimer les dossiers `demos/` et `doc/`, qui contiennent des informations retrouvables facilement sur le site officiel.

Inclusion du plugin

Comme vous vous en doutez sûrement, avant d'inclure jQuery UI, il faut également inclure jQuery. En effet, c'est l'ordre logique des choses : jQuery UI a besoin de jQuery pour fonctionner, ce dernier doit donc être inclus en premier !

Rappelez-vous que les serveurs de Google permettent un gain de performance ; la firme propose, en plus de jQuery, le plugin jQuery UI ! Si vous n'avez pas fait une composition d'interfaces utilisateur particulière, vous pouvez très bien utiliser le fichier du célèbre moteur de recherche. Vous devrez également inclure le fichier CSS relatif à votre thème.

Code : HTML

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Votre page</title>

    <link rel="stylesheet" href="jquery-ui/development-
bundle/themes/base/jquery.ui.all.css" />
  </head>
  <body>
    <!-- ... -->

    <script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
    <script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jqueryui/1.8.18/jquery-
ui.min.js"></script>
  </body>
</html>

```

Vous êtes maintenant fin prêt à travailler !

Les interactions et les widgets

Les interactions

Les interfaces utilisateur offrant le plus de possibilités sont sans doute les **interactions**. Ces actions permettent à l'utilisateur d'agir directement sur la page pour obtenir différents résultats. Elles sont très utilisées sur les systèmes d'exploitation (Windows, Linux, MacOS...), notamment, vous devez donc déjà les avoir expérimentées : glisser, déposer, redimensionner, sélectionner et ranger.

À chaque action sa méthode, en voici la liste :

- glisser : `draggable()` ;
- déposer : `droppable()` ;
- redimensionner : `resizable()` ;
- sélectionner : `selectable()` ;
- ranger : `sortable()`.

Chaque méthode doit agir sur un élément, qu'elle va se charger de déformer à sa guise. Heureusement, il existe des règles permettant de ne pas faire n'importe quoi avec ces interactions, ainsi que des paramètres offrant la possibilité de restreindre certaines actions à l'utilisateur.

Nous n'allons pas vous lister chaque propriété ; ce serait vraiment trop long, et il faudrait un tutoriel entier pour vous apprendre toutes les subtilités du plugin jQuery UI. Le chapitre précédent vous a permis d'apprendre à lire la documentation. Nous vous invitons à consulter celle de jQuery UI, trouvable [ici](#), si vous recherchez une certaine propriété.

Précisions sur le Drag'n'Drop

Vous avez sûrement déjà entendu parlé du Drag'n'Drop. C'est une action de plus en plus répandue sur les sites web, car elle permet de glisser un élément dans un autre. Cela ne vous dit rien ? Pourtant, vous avez forcément déjà utilisé le Drag'n'Drop, notamment sur votre système d'exploitation, par exemple lorsque vous déplacez un fichier manuellement ! jQuery UI met en place, pour sa part, un tel système, grâce à deux méthodes complémentaires : `draggable()` et `droppable()`.

Vous devez, avec la première, instancier un objet pouvant être déplacé, puis, avec la seconde, définir une zone de dépôt.



Les widgets

Les widgets, contrairement aux interactions, ont une fonction bien définie. Il doivent instancier quelque chose de précis, tel qu'une barre de progression ou une boîte modale. Ils sont actuellement au nombre de huit :

- Accordion, qui permet de réaliser un menu en accordéon (les sections sont rétractables) ;
- Autocomplete, dont le rôle est de mettre en place un système d'auto-complétion (exemple sur le moteur [Google](#)) ;
- Button, qui va transformer vos éléments de formulaire afin de les rendre plus intuitifs et esthétiques ;
- DatePicker, un widget permettant de créer un mini-calendrier dans un formulaire ;
- Dialog, qui met en place une boîte modale (type `alert()` personnalisé) ;
- Progressbar, une simple barre de progression ;
- Slider, un gestionnaire de barres de réglage ;
- et enfin Tabs, qui permet de mettre en place un système d'onglets.

Encore une fois, il vous suffit d'instancier les méthodes correspondantes pour utiliser ces widgets. Nous vous redirigeons vers la [documentation](#) pour plus de précisions, avec exemples à l'appui ! 😊

Voilà pour cette petite présentation de jQuery UI !

Nous n'avons pas parlé des effets additionnels du plugin, pour la simple et bonne raison qu'ils s'utilisent de la même façon que les effets natifs, tels que `fadeIn()`/`fadeOut()`. La [documentation](#) est vraiment bien faite et bien fournie, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour utiliser jQuery UI. Si vraiment vous souhaitez aller plus loin, nous vous encourageons à aller lire [le tutoriel de jQuery UI](#) sur le Site du Zéro !

Vous pouvez dès à présent passer au chapitre suivant, qui présentera le second plugin officiel : **jQuery Mobile**.

Le framework mobile : jQuery Mobile

Apparu il y a peu de temps, jQuery Mobile est un nouveau framework qui fait de plus en plus parler de lui, à cette époque où la navigation mobile croît de façon hallucinante. Cela permet aux développeurs de réaliser de véritables applications pour leur(s) site(s) web, et d'offrir une expérience utilisateur très sophistiquée sur presque toutes les plateformes. Comme d'habitude, le mot d'ordre est « simplicité », et nous allons voir qu'il est vraiment très aisé de mettre en place une version mobile de son site.



Une version mobile

À l'heure actuelle, les versions mobiles des sites web se développent très rapidement et sont de plus en plus complètes. Mais pourquoi cela rencontre-t-il un tel succès ? Comment faire la même chose ? Est-ce réservé à une élite ? Enfin, quelles sont les plateformes les plus enclines à supporter ces applications ? Nous allons répondre à chacune de ces questions, et plus si affinités. 😊

L'intérêt d'une version mobile

La première question que l'on pourrait se poser est : « à quoi bon mettre en place une version mobile de mon site ? ». En effet, cela semble peu intéressant, quand on pense que les téléphones portables et autres plateformes du genre n'ont pas pour utilité première de naviguer sur Internet. À cette opinion nous répondrons : monumentale erreur !

La navigation sur mobiles est de plus en plus courante, à l'heure où les smartphones se développent et deviennent de plus en plus puissants. Car sachez-le : à l'époque actuelle, **19.4 millions de français** consultent le web depuis leurs téléphones portables. Il est donc primordial d'avoir des sites adaptés, pour prévenir la navigation mobile et surtout la rendre attrayante pour le visiteur, surtout quand on considère que 40% des « mobinautes » se dirigent vers un site concurrent après une mauvaise expérience.



C'est ici qu'intervient **jQuery Mobile**.

Plateformes supportées par le framework

Le marché des smartphones est absolument immense en 2012, on estime d'ailleurs le chiffre d'affaire total à plusieurs milliards de dollars. En conséquence, on trouve énormément de différentes sortes de téléphones, et chacun possède ses spécificités. Exemple : le célèbre iPhone possède son système d'exploitation attiré, l'iOS, ainsi que son navigateur, Safari, alors que les téléphones de Google tournent sur Android.

Nous devons donc régler un soucis de compatibilité, et nous assurer que notre site s'affiche correctement sur tous les navigateurs mobiles du marché.



Les principaux navigateurs mobiles sont les suivants : Opéra Mini, Safari, et le navigateur d'Android.

Nous n'allons pas utiliser jQuery pour rien : le framework mobile intègre une compatibilité ahurissante des différentes plateformes actuellement en vente. En voici un petit extrait pour vous faire comprendre :

- Apple iOS 3.2-5.0
- Android 2.1-2.3
- Android 3.1
- Android 4.0
- Windows Phone 7-7.5
- Blackberry 6.0
- Blackberry 7
- ...

Vous pouvez retrouver la liste complète des systèmes d'exploitation et des plateformes supportées par jQuery Mobile sur [cette page](#). Vous verrez d'ailleurs que trois groupes existent : le A, le B, et le C. Le premier définit les plateformes parfaitement bien supportées ; le second, celles qui ne prennent pas en charge la navigation AJAX ; et le troisième, celles qui ne peuvent pas être dynamisées correctement. La liste est vraiment très courte dans le groupe C, ce qui montre bien qu'en utilisant ce framework, vous pourrez presque tout couvrir !

Mettre en place jQuery Mobile

Maintenant que nous avons fait le point et que vous connaissez l'importance de la navigation mobile à l'heure actuelle, nous allons voir comment offrir un service pareil à nos visiteurs.

On doit d'abord s'assurer que la version mobile du site ne s'affiche que pour la navigation correspondante ; les visiteurs navigant sur leur ordinateur ne veulent sûrement accéder qu'à la version classique. Il vous faut donc créer un nouveau fichier, différent de votre index, vers lequel on sera redirigé automatiquement si le site détecte une navigation mobile. Pour réaliser une telle redirection, deux solutions :

- le faire par fichier `.htaccess` ;
- le faire en PHP.

Nous allons voir comment réaliser ces deux types de redirection.

Redirection par htaccess

Ce type de redirection est basé sur les « user-agents » récupérés avec Apache. Ce sont simplement les informations que chaque navigateur renvoie, et qui permettent de déterminer plusieurs choses, comme son nom. Nous allons donc les utiliser pour déterminer si nous devons rediriger le visiteur ou pas. Inscrivez simplement les lignes suivantes dans un fichier appelé `.htaccess` :

Code : Apache

```
RewriteCond %{HTTP_USER_AGENT} "ipod|iphone|ipad|android|palm" [NC]
RewriteRule (.*) http://www.votre-site.com/votre-fichier-mobile.html
[R=301,L]
```

La première ligne lit le *user-agent*, et s'il contient une information relative aux mots-clés indiqués (ici le nom de certaines plateformes mobiles), on passe à la seconde ligne, qui se charge de diriger le visiteur sur le fichier adéquat.

Redirection avec PHP

Cette méthode est peut-être plus intéressante dans le sens où vous pourrez contrôler la redirection : vous aurez ainsi la possibilité d'ajouter un lien permettant au visiteur de revenir à la version classique, ou de continuer vers la version mobile. On va se baser ici, une fois encore, sur les *user-agents*, que l'on récupérera avec une variable superglobale, qui est `$_SERVER['HTTP_USER_AGENT']`. Il suffira de chercher une chaîne de caractères précise à l'intérieur pour déterminer sur quel smartphone navigue l'internaute, à l'aide la fonction `strpos()` qui retourne la position numérique de la première occurrence trouvée.

Code : PHP

```
<?php

// on cherche un user-agent apparenté à une plateforme mobile dans
la variable
$iphone = strpos($_SERVER['HTTP_USER_AGENT'], 'iPhone');
$ipad = strpos($_SERVER['HTTP_USER_AGENT'], 'iPad');
$android = strpos($_SERVER['HTTP_USER_AGENT'], 'Android');
$blackberry = strpos($_SERVER['HTTP_USER_AGENT'], 'BlackBerry');

// puis on détermine si une chaîne de caractères a été trouvée
if($iphone || $ipad || $android || $blackberry > -1){
    header('Location: http://www.votre-site.com/votre-fichier-
mobile.html'); // si c'est le cas, on redirige
    die; // puis on arrête le chargement de la page actuelle
}

?>
```

 Vous devez placer ce code au tout début de votre fichier `index.php`, avant même le doctype.

Si vous le souhaitez, vous pouvez créer plus de variables pour couvrir plus de plateformes mobiles ; vous pouvez d'ailleurs trouver la liste des *user-agents* sur [cette page](#).

Inclusion du framework

Une fois la détection du navigateur réglée, vous pouvez vous employer à travailler avec jQuery Mobile. Il faut tout d'abord

l'inclure dans votre page, soit en utilisant un CDN (comme Google ou jQuery.com lui-même), soit en le chargeant depuis votre serveur. Sans oublier le fichier CSS ! 😊

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Page pour Mobile</title>
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1">

    <link rel="stylesheet"
href="http://code.jquery.com/mobile/1.0.1/jquery.mobile-
1.0.1.min.css" />

    <script src="http://code.jquery.com/jquery-
1.6.4.min.js"></script>
    <script
src="http://code.jquery.com/mobile/1.0.1/jquery.mobile-
1.0.1.min.js"></script>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

Une fois toutes ces bases posées, on va pouvoir commencer à faire quelque chose de beaucoup plus concret !

Les bases de l'interface

jQuery Mobile possède un fonctionnement un peu particulier. En effet, il est possible d'avoir plusieurs pages dans un seul fichier : c'est le **multi-page**. Cela est rendu possible grâce aux nouveaux attributs arrivés avec HTML5, les fameux `data-*`. Ils permettent de passer des valeurs personnalisées très proprement, et sont 100% valides.

Initialiser des pages

En donnant le rôle de page à un élément grâce à l'attribut `data-role`, vous l'isolez et lui donnez une importance qui permettra au navigateur de le considérer comme un fichier à part entière. Il suffit alors de répéter l'opération pour avoir plusieurs pages au sein de votre fichier. Exemple :

Code : HTML

```
<div data-role="page">
  <!-- page -->
</div>

<div data-role="page">
  <!-- autre page -->
</div>
```

De même, vous pouvez alors structurer chaque page comme vous le feriez de manière classique, c'est-à-dire avec une en-tête, du contenu, et un pied de page. Encore une fois, les attributs `data-*`, et plus précisément `data-role`, vont nous y aider :

Code : HTML

```
<div data-role="page">

  <div data-role="header">
    <!-- header -->
  </div>

  <div data-role="content">
    <!-- contenu -->
  </div>

  <div data-role="footer">
    <!-- footer -->
  </div>

</div>
```



Ces attributs et ces valeurs ne sont valables que pour jQuery Mobile, ne les prenez pas pour des généralités utilisables avec d'autres frameworks.

Ne créez tout de même pas trop de pages au sein d'un seul fichier, car il se peut que vous soyez victime d'une perte de performance si le fichier devient trop lourd.

Lier les pages entre elles

En utilisant le multi-pages, vous devez vous demander comment lier ces pages entre elles si elles cohabitent dans un seul et même fichier. La solution réside dans l'utilisation d'ancres HTML. Exemple :

Code : HTML

```
<div data-role="page" id="page1">
  <div data-role="content">
    <a href="#page2">Aller à la page 2 -></a>
  </div>
</div>

<div data-role="page" id="page2">
  <div data-role="content">
    <a href="#page1">Aller à la page 1 -></a>
  </div>
</div>
```

Mise en place d'un thème

Comme jQuery UI, jQuery Mobile embarque un framework CSS qui lui est propre, et qui lui permet de styliser ses éléments. Plusieurs thèmes par défaut existe déjà, et ils sont au nombre de cinq : « a », « b », « c », « d », et « e ». Ils sont très facilement utilisables grâce à l'attribut `data-theme`, que vous pouvez mettre sur n'importe quel élément. En conséquence, il est possible de mélanger les styles des thèmes :

Code : HTML

```
<div data-role="page" data-theme="a">

  <div data-role="header" data-theme="b">
    <!-- header -->
  </div>

  <div data-role="content">
    <!-- contenu -->
  </div>

  <div data-role="footer" data-theme="b">
    <!-- footer -->
  </div>

</div>
```

Ce code donnera le thème « a » à la page, mais l'en-tête et le pied de page auront le thème « b ». Vous pouvez très bien réaliser votre propre thème grâce au [Themeroller](#).

Éléments de mise en page

Concrètement, vous pouvez à peu près tout faire avec jQuery Mobile : ajouter des listes, mettre des boutons, des formulaires, etc. Tout passe par les attributs `data-*`, pour savoir comment réaliser quelque chose, nous vous invitons à vous rendre sur [la documentation](#) qui indique quelle valeur donner à `data-role` pour chaque élément. Exemple pour une liste avec icônes :

Code : HTML

```
<ul data-role="listview">
  <li><a href="#">Espace membre</a></li>
```



```
<li><a href="">À propos</a></li>
<li><a href="">Donation</a></li>
</ul>
```

Les événements et les méthodes

Les événements jQuery Mobile

La plateforme étant bien différente d'un ordinateur, vous vous doutez que les événements ne sont pas les mêmes que pour jQuery. L'utilisateur sera dans l'incapacité de cliquer ou de taper sur un clavier, étant donné que les smartphones sont par définition tactiles. Les laboratoires de jQuery ont bien sûr trouvé une parade, et ont mis en place de nouveaux événements spécialement adaptés pour les mobiles.

Il faut alors considérer le clic comme l'action de **toucher**. Quant au clavier, la plupart des smartphones intègrent un clavier qui s'affiche seulement lorsque c'est nécessaire. L'accès aux événements dépendants du clavier ne changent donc pas !

Voici la liste des événements relatifs au touché :

Nom	Action
tap	un touché sur la page
taphold	un touché maintenu sur la page
swipe	un touché maintenu avec mouvement du doigt
swipeleft	un touché maintenu avec mouvement vers la gauche
swiperight	un touché maintenu avec mouvement vers la droite
scrollstart	lorsqu'on commence à « scroller » (utiliser l'ascenseur de la page)
scrollstop	lorsqu'on arrête de « scroller »

Il existe également `orientationchange`, qui va se déclencher lorsqu'on incline le téléphone (passage du mode portrait au mode paysage et *vice versa*).

Vous pourrez travailler avec l'état des pages, car il existe une foule d'événements qui en sont dépendants. Par exemple, au chargement d'une page, il est commun d'utiliser `pageload`. Vous pouvez retrouver la liste complète [ici](#).

Les méthodes jQuery Mobile

Le framework possède des propriétés et des méthodes qui lui sont propres, accessibles avec l'objet `$.mobile`. Vous pourrez alors bénéficier de nouveaux contrôles, dont nous allons voir les principaux.

Contrôler la transition d'une page

Les pages étant chargées en AJAX, le côté esthétique a été mis en avant. Vous pouvez alors noter un effet lorsque vous naviguez de page en page. Cet effet peut être personnalisé au moyen de la propriété `defaultPageTransition` ; il suffit alors de lui passer pour valeur le nom d'un effet. Voici les plus connus et utilisés :

- `fade`, la valeur par défaut, qui affiche le page avec un fondu ;
- `slide`, qui fait glisser la page suivante par dessus la page actuelle ;
- `flip`, qui va retourner la page et afficher la suivante.

Code : JavaScript

```
$.mobile.defaultPageTransition = "flip";
```

Veuillez cependant à ne pas trop en abuser, car le navigateur d'Android, qui est très utilisé, ne supporte pas bien les effets de transition. L'autre solution consiste à les désactiver pour ce navigateur et seulement lui, au moyen d'une petite astuce basée, encore une fois, sur les *user-agents* :

Code : JavaScript

```
var ua = navigator.userAgent.toLowerCase(); // on récupère le user-agent
```

```
if(ua.indexOf("android") > -1){ // si on trouve un user-agent
  Android
  $.mobile.maxTransitionWidth = 1; // alors on désactive les
  transitions
}
```

Envoyer une requête AJAX au changement de page

Le framework mobile embarque une méthode qui permet de fusionner deux choses : une transition, et une requête AJAX. Cela permet un gain de performance, mais rend aussi le code bien plus propre et lisible. Il suffit alors d'utiliser `changePage()`, avec quelques arguments :

- la cible, simplement l'URL de la page à qui transmettre des données ;
- et un objet, qui prend en charge la requête AJAX au moyen de propriétés classiques comme le type, ou les données à envoyer.

Code : JavaScript

```
$.mobile.changePage('sendmail.php', {
  type : 'POST',
  data : 'sujet=' + sujet + '&contenu=' + contenu
});
```

Précharger une page

Pour un confort absolument optimal, vous pouvez précharger les pages grâce à `loadPage()`. Cela permet de mettre la page suivante en attente, et le visiteur n'aura pas à attendre son chargement pour y accéder. C'est donc un gain considérable pour l'expérience utilisateur.

Vous avez juste à indiquer quelle page doit être préchargée :

Code : JavaScript

```
$.mobile.loadPage('next.html');
```



Vous pouvez également envoyer une requête AJAX au moyen d'un objet en second argument, comme avec `changePage()`.

Vous avez à présent les bases de la création de version mobile ! Rien ne vous empêche de pousser votre curiosité et d'aller lire la très bonne [documentation](#) au sujet de jQuery Mobile.

Nous en avons maintenant terminé avec l'étude des plugins et frameworks officiels de la jQuery Foundation. Les chapitres suivants viseront à parfaire votre apprentissage avec la découverte de plugins très célèbres dans le monde du développement de jQuery !

Programmez vos jeux avec gameQuery

Né il y a peu de temps, ce plugin va vous permettre de réaliser vos propres jeux vidéos en jQuery ! Il a été créé par un développeur suisse, dont le souhait est de rendre la création de jeux vidéos sur navigateurs plus facile. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que les nouvelles normes HTML5 et CSS3 permettent de nouvelles choses en terme d'expérience utilisateur. Les jeux vidéos sur navigateur ont vu le jour il y a déjà quelques années, mais leur création s'est vue grandement facilitée par l'arrivée de nouvelles technologies.

Finis les jeux en Flash, place à **gameQuery** !

Du fonctionnement de la 2D

Le plugin **gameQuery** permet donc de réaliser des jeux vidéos. Comme vous vous en doutez, il y a des restrictions et surtout des limites : ne vous attendez pas à réaliser le nouveau Starcraft, ni un jeu révolutionnaire en 3D ! Avoir les pieds sur Terre est primordial lors de la conception d'un jeu, donc nous voulons être clairs : vous ne pourrez faire que de la 2D.

La 2D, une histoire d'animation

Le concept de 2D (deux dimensions) est apparu dans les jeux vidéos à la création de ceux-ci ; en effet, ce domaine a subi des évolutions au cours du temps pour devenir ce qu'il est aujourd'hui. Ainsi naissent les jeux vidéos dans les années 1950. À cette époque, ils n'étaient pas très évolués, du fait des restrictions techniques. Cependant, ils ont rapidement évolués, jusqu'à devenir un véritable business : on notera notamment l'arrivée des personnages de Mario, Sonic, ou encore Kirby, qui restent encore des protagonistes très joués.

Le fonctionnement de jeux vidéos en deux dimensions est toujours le même, que ce soit dans Super Mario Bros. ou Sonic The Hedgehog. En effet, les animations diverses se font image par image, que l'on appelle des *sprites*. Chaque personnage possède une panoplie de *sprites* définissant ses mouvements, ce groupe d'images étant appelé *spritesheet* (feuille de *sprites*).



Le célèbre Super Marios Bros.

Grâce à une fonction spécifique, ces *sprites* défilent un à un. On estime qu'une animation est fluide à partir de 24 images par seconde, chaque *spritesheet* sera donc composée d'une vingtaine d'images environ. De même, l'écran est décomposé en plusieurs *layers* (calques), qui représentent chacun un plan différent : l'arrière-plan, qui définira le décor, le moyen-plan, et parfois l'avant-plan. Nous verrons que gameQuery gère ces systèmes de manière très simple et intuitive !



Extrait d'une *spritesheet* du personnage de Sonic

La 2D avec gameQuery

Parlons jQuery, à présent que les bases de l'animation 2D ont été posées. Le plugin gameQuery ne gère pas n'importe comment le jeu vidéo, il faut donc respecter certaines règles. Nous allons voir quelques autres mots de vocabulaire ici, et définir exactement la méthode de travail du plugin. 😊

Organisation de l'écran de jeu

L'écran du jeu, aussi appelé *game screen*, est en fait un ensemble d'éléments graphiques superposés (rappelez-vous le système de *layers*, avec les différents plans). Le plugin gère cet écran comme une boîte, dans laquelle on range plusieurs images, constituant notre jeu. Cette « boîte » est appelée *playground*, et chaque élément graphique est un *sprite*. Dans ce *playground*, chaque *sprite* va constituer un calque ; les habitués de logiciels de graphisme comme Photoshop ou The Gimp connaissent bien le principe.



Mais que se passe-t-il si on veut avoir plusieurs *sprites* sur le même plan ?

Dans un cas comme celui-là, il faut utiliser les groupes. Un groupe peut contenir un ou plusieurs *sprites*, et fera office de calque. Pour plus de clarté, nous proposons un petit schéma, inspiré de la documentation du plugin :



Vous pouvez constater qu'un groupe de *sprites* est considéré comme le parent de ceux-ci : si l'on déplace le groupe, les images qu'il contient seront déplacées ; si on le supprime, les *sprites* enfants seront également supprimés. On retrouve donc ici le principe de la parenté, et il est possible d'imbriquer des groupes dans des groupes, ce qui offre un vaste contrôle sur votre jeu !



Et concrètement, comment accéder à tous ces éléments ?

Effectivement, la théorie est passionnante, mais vous ne savez toujours pas ce que symbolisent ces concepts. La réponse est pourtant d'une simplicité enfantine ou presque : jQuery travaillant avec le DOM, gameQuery définit chaque *sprite* et chaque groupe comme des éléments HTML ! Ils seront donc accessibles très simplement, grâce aux sélecteurs, ce qui nous permettra d'agir dessus avec des méthodes spécifiques.

Mise en place d'un playground

La partie théorique est maintenant terminée, et nous allons enfin commencer à utiliser gameQuery pour réaliser dans un premier temps une ou deux animations plutôt simples. Tout d'abord, il va falloir inclure le plugin dans la page pour l'utiliser, juste après jQuery. Notre code viendra se placer en toute fin, et il définira les animations, les collisions, et tout ce qui est apparenté à un jeu vidéo.

La première chose à faire est de mettre en place le *playground*, la fameuse boîte qui va contenir les éléments graphiques de notre jeu. Il se met en place grâce à une méthode, `playground()`, que l'on devra appeler sur un simple bloc `div` :

Code : HTML

```
<div id="playground">
  <!-- Tous les éléments du jeu viendront automatiquement se
  placer ici -->
</div>
```

Code : JavaScript

```
var $playground = $('#playground'); // on entre l'objet jQuery dans
une variable pour éviter de l'appeler plusieurs fois

$playground.playground();
```

À partir de là, notre *playground* est presque correctement instancié. En effet, il faut également lui donner une taille, pour savoir où se situent les limites graphiques du jeu. Cela se fait par un objet, que l'on passera en argument dans la méthode :

Code : JavaScript

```
var $playground = $('#playground'), // on entre l'objet jQuery dans
une variable pour éviter de l'appeler plusieurs fois
    h = 300,
    w = 800; // on définit les dimensions du playground

$playground.playground({
  height : h,
  width : w // puis on passe ces variables en paramètre
});
```



Une fois le *playground* instancié, il suffira d'y accéder depuis l'objet `$.playground()`.

Tout est correctement lancé, on va donc pouvoir commencer à « ranger » les éléments graphiques dans notre *playground* !

Un arrière-plan en parallaxe

Le cadre de développement du jeu étant posé, nous allons nous concentrer sur quelque chose de plus concret. Pour garder une certaine logique, l'arrière-plan va être instancié en premier (nous parlerons également de *background*). La plupart des jeux vidéos en 2D (hormis les RPG) possèdent un arrière-plan qui va s'animer, soit automatiquement, soit lors du déplacement du personnage.

Pour garder un effet réaliste, l'arrière-plan va se diviser en plusieurs images, qui vont bouger à vitesse différente suivant leur position. Imaginez cela dans la réalité : lorsque vous vous déplacez en voiture, par exemple, l'horizon défile lentement devant vos yeux, du fait de sa position éloignée. Inversement, si vous regardez la route, vous la verrez bouger très vite ! C'est ce que l'on nomme l'effet « parallaxe ». Cet effet est de plus en plus utilisé sur le web pour faire de jolies animations, et nous allons nous en servir pour notre *background* !

Instancier les sprites d'arrière-plan

Avant de réaliser l'animation en elle-même, il va falloir charger nos différentes images constituant l'arrière-plan. Nous allons partir sur une base de trois images, ce qui est largement suffisant dans un premier temps, pour un petit jeu simple.

Définir le groupe

Nous avons besoin de créer un arrière-plan. Comme il va se diviser en plusieurs *sprites*, il sera sous forme de groupe. Ajoutons donc un groupe à notre *playground* :

Code : JavaScript

```
$.playground() // on accède au playground
  .addGroup('background', { height : h, width : w }); // puis on
ajoute le groupe "background"
```

Analysons les nouveautés de ce petit code. Nous avons défini le *playground*, comme convenu, puis nous avons utilisé la méthode `addGroup()` pour lui ajouter un groupe. Cette fonction prend deux arguments : le nom du groupe, qui nous permettra d'y accéder avec un sélecteur, et les dimensions (la plupart du temps, vous n'aurez qu'à indiquer celles du *playground*).



Le nom du groupe sera également l'identifiant de l'élément qui le représente. Il sera alors très facile d'accéder à ce dernier pour lui ajouter des éléments graphiques !

En général, un jeu n'est pas composé que d'un arrière-plan (on a bien dit « en général » 😊). Il vous faudra alors ajouter plusieurs groupes, chacun ayant une tâche spécifique : initialiser un personnage, un arrière-plan, une arme, un véhicule, etc. La subtilité dans ce cas-là, c'est que l'on devra revenir à l'objet premier, ici notre *playground*. Eh oui ! Souvenez-vous que le chaînage de méthodes est bien pratique, mais que celles-ci s'exécutent à la suite ; chaque méthode va donc se lancer sur la dernière. Dans notre cas, cela pose problème : nous voulons ajouter des groupes au *playground*, et seulement lui. Il faudra donc revenir à cet objet à chaque ajout, grâce à la méthode `end()` :

Code : JavaScript

```
// Exemple d'ajout de plusieurs groupes à la suite
$.playground()
  .addGroup('background', { height : h, width : w }) // ajout du
groupe "background"
  .end() // on revient à l'objet playground
  .addGroup('player', { height : h, width : w }); // ajout du
groupe "player"
```

Charger les sprites dans le groupe

Le groupe étant correctement créé, nous pouvons à présent nous employer à lui ajouter des *sprites*, car c'est quand même le but de cette manipulation. 😊 Chaque image devra être instanciée grâce à l'objet *Animation* de *gameQuery*. Nous allons donc créer une instance pour chaque *sprite* (trois, dans notre exemple), en donnant l'URL menant à l'image en paramètre de l'objet :

Code : JavaScript

```
// première instance
var image1 = new $.gameQuery.Animation({
  imageURL : "background1.png"
});

// seconde instance
var image2 = new $.gameQuery.Animation({
  imageURL : "background2.png"
});

// troisième instance
var image3 = new $.gameQuery.Animation({
  imageURL : "background3.png"
});
```

La suite est vraiment très simple : il faut utiliser la méthode `addSprite()` sur notre groupe pour ajouter chaque image dans celui-ci ! Cette fonction prend, une fois encore, deux arguments :

1. le nom du *sprite*, même principe que pour le groupe (permet d'accéder à l'objet par l'identifiant) ;
2. un objet, qui contiendra plusieurs paramètres :
 - `animation` : l'image devant être animée, on donnera ici l'objet correspondant et précédemment instancié ;
 - `height` : la hauteur de l'image (facultatif : 32 pixels par défaut) ;
 - `width` : la largeur de l'image (facultatif : 32 pixels par défaut) ;
 - `posx` : la position sur l'axe *x* de l'image (facultatif : 0 par défaut) ;
 - `posy` : la position sur l'axe *y* de l'image (facultatif : 0 par défaut).

Et pour accéder au groupe précédemment créé, il suffit de passer par son identifiant, qui est le même que son nom :

Code : JavaScript

```
$('#background') // on accède à notre groupe
  .addSprite('image1', { // on ajoute un sprite
    animation : image1, // premier objet instancié
    height : h,
    width : w,
    // nous créons ici un arrière-plan, les dimensions sont donc
    // égales à celles du playground
  })
  .addSprite('image2', { // on répète l'opération
    animation : image2,
    height : h,
    width : w
  })
  .addSprite('image3', { // on répète l'opération
    animation : image3,
    height : h,
    width : w
  })
  });
```

Animons le tout !

Tout est correctement placé et instancié, nous devons donc nous occuper de ce qui nous intéresse vraiment : l'animation ! Avant toute chose, vous devez savoir quand l'animation doit se déclencher : est-ce qu'elle est continue ? Ou doit-elle se lancer seulement lors d'une action spécifique, comme le déplacement du personnage ?

Pour plus de simplicité, et comme nous n'avons encore pas vu la création d'un personnage, nous allons lancer l'animation dès le chargement des différents éléments graphiques.

La méthode `registerCallback()`

Pour animer ses éléments, `gameQuery` possède une méthode quelque peu similaire à la fonction native `setInterval()` de `JavaScript`. Il s'agit de `registerCallback()`, qui va lancer une ou plusieurs fonctions tous les intervalles de temps (que l'on donnera en millisecondes, comme d'habitude). Dans notre cas, il s'agit de faire défiler nos images de droite à gauche, à vitesse différente.

Supposons donc que la première image soit celle positionnée au fond, la deuxième est celle du milieu, et la dernière se trouve au premier plan. En modifiant la propriété `left` en CSS de chaque image, nous pourrions obtenir notre effet de défilement.

Code : JavaScript

```
$.playground()
    .registerCallback(function(){
        var left = parseInt( $("#image1").css("left") ) - 1; // l'image de
        fond se déplace lentement, on la déplace donc de 1 pixel à chaque
        intervalle
        $("#image1").css("left", left);

        left = parseInt( $("#image2").css("left") ) - 3; // l'image du
        milieu se déplace plus rapidement, on la déplace de 3 pixels à
        chaque intervalle
        $("#image2").css("left", left);

        left = parseInt( $("#image3").css("left") ) - 5; // l'image de
        devant se déplace rapidement, on la déplace de 5 pixels à chaque
        intervalle
        $("#image3").css("left", left);
    }, 30); // enfin, on définit l'intervalle de temps à 30ms
```



`parseInt()` permet de s'assurer que la valeur est de type *int* (nombre entier).

Vous devriez noter un problème si vous essayez le code ci-dessus. En effet, une fois que les images sont hors du *playground*, on ne voit plus rien ! Il faut donc réinitialiser la position horizontale si l'image se trouve entièrement hors du *game screen* :

Code : JavaScript

```
$.playground()
    .registerCallback(function(){
        var left = parseInt( $("#image1").css("left") ) - 1; // l'image de
        fond se déplace lentement, on la déplace donc de 1 pixel à chaque
        intervalle
        if(left < 0 - w) left = w;
        $("#image1").css("left", left);

        left = parseInt( $("#image2").css("left") ) - 3; // l'image du
        milieu se déplace plus rapidement, on la déplace de 3 pixels à
        chaque intervalle
        if(left < 0 - w) left = w;
        $("#image2").css("left", left);

        left = parseInt( $("#image3").css("left") ) - 5; // l'image de
        devant se déplace rapidement, on la déplace de 5 pixels à chaque
        intervalle
        if(left < 0 - w) left = w;
        $("#image3").css("left", left);
    }, 30); // enfin, on définit l'intervalle de temps à 30ms
```

Lancer le jeu



Oh l'arnaque ! On ne voit rien du tout à l'écran, le code ne marche pas ? 😞

Peut-être que oui... et peut-être que vous n'avez tout simplement pas lancé le jeu ! Une fois toutes nos manipulations effectuées, il faut utiliser la méthode `startGame()` pour lancer le jeu dans le *playground*. Cela permet par exemple de ne débiter que lorsque le joueur a appuyé sur un bouton. Quoi qu'il en soit, **n'oubliez pas cette fonction**, sinon vous ne verrez rien :

Code : JavaScript

```
$.playground().startGame(); // on lance le jeu !
```

Création de personnage par spritesheet

Que de chemin déjà parcouru ! Vous connaissez désormais les bases fondamentales de gameQuery. Seulement, il reste encore quelques méthodes à apprendre absolument, car on ne peut pas dire que ce soit très dynamique pour le moment. L'animation que nous venons de réaliser est correcte, mais un peu bricolée, ce n'est pas du tout comme cela que l'on doit procéder pour animer des mouvements de personnage, par exemple.

Les images d'arrière-plan sont en général statiques, il suffit donc de les faire défiler en CSS. Un personnage est, comme nous l'avons vu, basé le plus souvent sur une *spritesheet*, qui va définir les différentes positions constituant un mouvement animé. C'est à partir de cette *spritesheet* que le personnage va pouvoir être créé, et c'est également elle qui sera animée, grâce à une méthode spécifique.

Instance du mouvement animé

Une séance de réflexion s'impose : quels mouvements devra-t-il être capable de faire ? Pour illustrer nos explications, nous utiliserons un mouvement basique, la course vers la droite.

Comme pour les différentes images composant l'arrière-plan, nous allons devoir instancier les différentes *spritesheets* que nous voulons utiliser. Il suffit d'utiliser la même classe que tout à l'heure.

Code : JavaScript

```
var course = new $.gameQuery.Animation({
  imageURL : 'course.png'
});
```

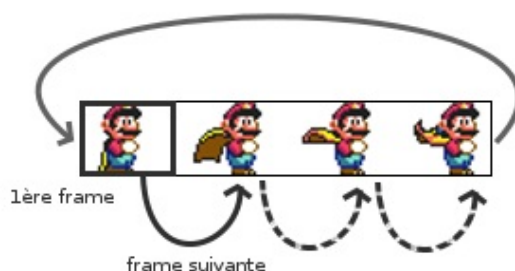
Seulement, comme nous venons de le dire, nous voulons réaliser une animation **à partir** de cette image. Il va donc falloir étoffer quelque peu les paramètres de notre objet, en spécifiant :

- `numberOfFrame` : le nombre de *frames* à utiliser ;
- `delta` : la hauteur ou la largeur d'une *frame* ;
- `rate` : l'intervalle de temps (en millisecondes) entre deux *frames* ;
- et `type` : l'orientation de la *spritesheet* (horizontale ou verticale).



Une *frame* correspond à un *sprite* dans le jargon de l'animation.

Peut-être êtes-vous un peu perdu parmi tous ces termes. Nous vous proposons un nouveau schéma visant à éclairer ces explications :



La *spritesheet* est ici horizontale, tout simplement parce que l'animation va se dérouler vers la droite, et non vers le bas. Elle est également composée de **4 frames**. En la prenant pour exemple, nous pourrions instancier une nouvelle animation :

Code : JavaScript

```
var repos = new $.gameQuery.Animation({
  imageURL : 'repos.png',
  numberOfFrame : 4, // nous avons ici 4 frames
  delta : 40, // on définit la largeur d'une frame à 40px
  rate : 100, // 100ms séparent chaque frame
  type : $.gameQuery.ANIMATION_HORIZONTAL // on passe une
  constante en valeur ; si l'image était verticale, on aurait donné
  $.gameQuery.ANIMATION_VERTICAL
});
```

Vous savez maintenant instancier une animation par *spritesheet* !

Lancer l'animation

Il s'agit maintenant de lancer l'animation grâce à notre objet. Souvenez-vous qu'il faut ajouter un *sprite* au *playground* pour l'afficher et l'exploiter. Vous allez donc devoir utiliser la méthode que nous avons déjà vue : `addSprite()`.

Code : JavaScript

```
// ...
// nous venons d'instancier une nouvelle animation

$.playground()
  .addSprite('repos', {
    animation : repos, // on lance l'animation
    width : 40,
    height : 50 // on définit les dimensions de notre
personnage
  });
```

Il ne vous reste plus qu'à lancer le jeu et... miracle ! Notre personnage s'anime ! 😊

Contrôler le lancement

Tout cela, c'est très bien, seulement... L'animation s'exécute dès le chargement de la page. Or, dans un jeu, le personnage ne bouge que lorsqu'on lui ordonne, généralement. Il va donc nous falloir contrôler le lancement de nos animations, au moyen de la méthode `setAnimation()`. Elle est très simple à utiliser : il suffit de la lancer sur le *sprite* correspondant, que l'on a créé dans le *playground*, en lui indiquant en argument l'animation qu'elle doit charger. Exemple :

Code : JavaScript

```
// nouvelle instance
var repos = new $.gameQuery.Animation({
  imageURL : 'repos.png',
  numberOfFrame : 4,
  delta : 40,
  rate : 100,
  type : $.gameQuery.ANIMATION_HORIZONTAL
});

// on ajoute un sprite au playground, sans lancer d'animation
$.playground()
  .addSprite('repos', {
    width : 40,
    height : 50
  });

// puis on lance l'animation correspondante au moyen de la méthode
adéquate
$('#repos').setAnimation(repos);

// enfin, on oublie pas de lancer le jeu
$.playground().startGame();
```



Vous aurez ici le même résultat que précédemment... sauf que vous pouvez très bien placer le lancement de l'animation dans un événement ! Au déclenchement de celui-ci, l'animation se lancera.

Utiliser le modèle objet

Un jeu vidéo est le plus souvent (pour ne pas dire tout le temps) réalisé grâce à la programmation orientée objet, qui permet de garder un code clair, propre et rangé. Nous allons donc revoir ensemble les bases de la POO en JavaScript pour voir comment l'utiliser avec `gameQuery`, et ainsi partir avec une certaine logique de création indispensable à la conception d'un jeu. 😊

Rappel sur les objets JavaScript

Ce que l'on appelle un objet en POO est une instanciation d'une classe. Ainsi, lorsqu'on réalise **une instance**, on crée un nouvel objet. Cette instance se fait grâce au mot-clé **new** :

Code : JavaScript

```
var Objet = new Classe(); // création d'un nouvel objet

var Objet2 = new Classe(argument); // création d'un nouvel objet
avec spécification d'un argument
```



Par convention, on écrira la première lettre du nom de notre objet en majuscule.

Le JavaScript est un langage un peu particulier. Ainsi, si l'on veut employer le vocabulaire exact, un objet sera une instance d'une **fonction**, et non d'une vraie classe que l'on pourrait rencontrer en PHP par exemple. On peut donc créer très facilement une nouvelle classe en JavaScript :

Code : JavaScript

```
function Classe(argument) { // nouvelle classe

    this.nom = argument; // nouvelle propriété
    this.afficher = function(prenom) { // nouvelle méthode
        alert(prenom);
    };
}
```

Si vous n'avez jamais rencontré les objets et que vous ne connaissez pas du tout leur principe, nous vous invitons à aller lire [cet excellent tutoriel](#) sur JavaScript, et plus particulièrement ses objets.

Définir les classes

Lorsque vous vous lancez dans la création d'un jeu vidéo, il vous faut tout d'abord réfléchir à quelques petites choses : combien de personnage y aura-t-il ? Combien d'ennemis devrai-je créer ? Quelles actions seront possibles ? Ceci n'est qu'un aperçu des nombreuses questions que vous devez vous poser.

Une fois cette étape terminée, il vous faut définir les différentes classes qui vont vous permettre de gérer votre jeu. Ainsi, vous aurez une classe pour le joueur, une pour les ennemis, etc. Vous devrez aussi utiliser un concept très populaire dans le milieu de la POO : l'héritage. En JavaScript, c'est là encore un peu particulier, car on doit définir un prototype héritant d'une classe mère pour créer une nouvelle classe fille.

Petit rappel sur l'héritage

L'héritage est un concept très puissant qui mérite en général un chapitre entier. Seulement, nous considérons que vous avez des notions de JavaScript, donc nous allons être bref pour rappeler en quoi consiste ce système.

Concrètement, en POO, l'héritage permet de créer une classe (la fille) à partir d'une autre classe (la mère). En faisant cela, la fille peut utiliser tous les attributs et toutes les méthodes de la mère car elle en hérite ! Attention, le contraire n'est pas vrai : une classe mère ne peut pas utiliser les attributs et méthodes d'une de ses filles.

Grâce à ce concept, il est possible d'avoir plusieurs classes ayant des méthodes et attributs en commun : cela veut dire qu'elles sont soeurs. En JavaScript, après avoir créé notre classe, il suffit d'initialiser un prototype pour la faire hériter d'une classe mère.

Code : JavaScript

```
function Classe(x) {
    this.x = x;
}

Classe.prototype = new Mere(); // héritage de la classe Mere()
```

Découpe des éléments du jeu

Imaginons que le joueur de notre jeu puisse choisir entre trois personnages ; ces personnages auraient la capacité de sauter, et de courir. Seulement, chacun devrait avoir des spécificités pour rendre le choix plus utile. Ainsi, le premier pourrait par exemple cracher du feu, le second pourrait voler, et le troisième serait capable de se protéger.

Pour réaliser ce schéma avec un modèle orienté objet, il suffit donc de créer une classe mère, que chaque personnage posséderait, et qui leur permettrait de sauter et courir. Il faudrait ensuite définir trois classes filles correspondantes à chaque

protagoniste, qui leur donnerait leur pouvoir particulier.

Ce schéma montre bien l'utilité de l'héritage, et vous pouvez le réutiliser pour énormément de choses !

Code : JavaScript

```
function Joueur() {
    this.sauter = function() {
    };
    this.courir = function() {
    };
}

function Premier() {
    this.cracherFeu = function() {
    };
}
Premier.prototype = new Joueur();

function Second() {
    this.voler = function() {
    };
}
Second.prototype = new Joueur();

function Troisieme() {
    this.proteger = function() {
    };
}
Troisieme.prototype = new Joueur();
```



Pour garder un code lisible, **partitionnez** votre code : faites un fichier par classe !

Gestion des contrôles et des collisions

La dernière chose à aborder dans ce chapitre est la gestion des contrôles et des collisions. C'est le dernier point que vous devez voir avant de pouvoir commencer à vraiment programmer vos jeux vidéos en jQuery ! 😊

Gestion des contrôles

Pour gérer les différents contrôles de votre personnage, nous vous conseillons vivement de faire appel à la condition *switch*. Elle est vraiment adaptée dans ce cas-là, car nous allons écouter le clavier de l'utilisateur et déterminer sur quelle touche il a appuyé. Nous devons alors vérifier que les codes des touches correspondent bien à la bonne action, grâce à la propriété *keyCode* que nous avons déjà vue :

Code : JavaScript

```
$(document).keydown(function(e) { // on écoute le clavier de
    l'utilisateur

    switch(e.keyCode) {
        case 68: // touche D
            // on se déplace à droite
            break;

        case 81: // touche Q
            // on se déplace à gauche
            break;

        case 32: // touche ESPACE
            // on saute
            break;
    }
});
```



Retrouvez la liste des codes des touches du clavier sur [cette page](#).

Gestion des collisions

La gestion des collisions avec gameQuery se fait simplement grâce à une méthode qui va retourner la liste des éléments qui ont effectivement touché notre objet jQuery. En bouclant par exemple sur cette liste, on pourra effectuer les actions que l'on voudra, comme faire disparaître les ennemis concernés. Cette méthode est `collision()`, et prend un filtre en guise d'argument, qui sera le ou les élément(s) devant réagir à la collision :

Code : JavaScript

```
var liste = $('#personnage').collision('#ennemi'); // on cherche le
nombre de collision qu'il y a eu entre personnage et ennemi

if(liste.length > 0){ // si la liste est supérieure à 0
    alert('Il y a eu collision !'); // alors il y a eu collision
}
```

Vous êtes maintenant capable de réaliser des jeux vidéos en jQuery ! Bien sûr, ils seront assez simples dans un premier temps, sans compter que le plugin a encore de beaux jours devant lui ! N'hésitez pas à venir faire tour de temps en temps, il se peut qu'il y ait du nouveau sur cette page.

D'autres plugins utiles

Nous pourrions continuer d'écrire des dizaines et des dizaines de chapitres sur des plugins que nous recommandons ! Malheureusement, on ne peut pas s'offrir ce luxe, le tutoriel ne pouvant pas accueillir une masse trop énormes de chapitres ; ce serait d'ailleurs quelque peu indigeste pour vous. 🤢

Nous vous avons donc préparé une petite liste de plugins à connaître de nom, vous verrez que certains sont vraiment bien réalisés.

Gérez vos cookies en jQuery

La framework n'intègre malheureusement pas nativement une gestion des cookies. C'est bien dommage, car ceux-ci sont très utiles pour stocker des informations dans le navigateur des visiteurs. Il existe un petit plugin assez simple, qui permet d'utiliser une méthode capable de créer, modifier ou supprimer des cookies.

La première chose à faire est de le télécharger sur le dépôt Github : [jQuery Cookie](#). Une fois inclus, vous pouvez utiliser les méthodes associées.

Créer, lire et supprimer un cookie

La méthode principale est `$.cookie()`. Pour créer un nouveau cookie très simplement, il suffit de passer deux arguments : son nom, et sa valeur.

Code : JavaScript

```
$.cookie('tutoriel', 'jQuery'); // créé un cookie « tutoriel » de  
valeur « jQuery »
```

Vous pouvez également spécifier le moment où le cookie expirera, et également le domaine où il est accessible, grâce à un objet et des propriétés :

Code : JavaScript

```
// créé un cookie « tutoriel » de valeur « jQuery », qui expirera  
dans 7 jours et accessible partout sur le site  
$.cookie('tutoriel', 'jQuery', {  
  expire : 7,  
  path : '/'  
});
```

Il est également possible d'utiliser un protocole HTTPS (sécurisé) dans la transmission de cookie, avec la propriété `secure` qu'il suffit de passer à `true`. Ça peut être intéressant si vous voulez protéger des données utilisateur.

Pour accéder à un cookie, vous avez juste à indiquer son nom pour récupérer sa valeur :

Code : JavaScript

```
var tutoriel = $.cookie('tutoriel'); // récupère la valeur du  
cookie « tutoriel »
```

Pour le supprimer, il suffit de lui donner une valeur nulle, comme en PHP par exemple :

Code : JavaScript

```
$.cookie('tutoriel', null); // le cookie « tutoriel » ne possède  
plus aucune valeur, il est comme supprimé
```

Stockez vos données avec jStorage

L'arrivée de HTML5 a amené avec elle de nouvelles fonctionnalités. On notera notamment l'API File, le Drag & Drop, mais aussi le **LocalStorage**. C'est un concept très pratique qui permet de stocker des données directement sur l'ordinateur de vos visiteurs, évitant ainsi d'éventuelles pertes de données ! Ça nous est tous arrivé de rédiger un texte assez long, puis de faire une fausse manipulation, pour finalement voir son dur travail envolé en moins d'une seconde. Le LocalStorage permet d'éviter cela, pour peu que le navigateur de votre visiteur soit à jour et supporte cette technologie.

Utiliser jStorage

Le LocalStorage est plutôt long à mettre en place. jStorage est un plugin jQuery permettant de simplifier grandement son utilisation. Il est téléchargeable sur son dépôt Github : [jStorage](#).

Stocker les données

La première chose à connaître est l'objet qui va nous permettre d'accéder aux différentes méthodes du plugin. Il s'agit de `$.jStorage`. Vous devrez utiliser la méthode `set()`, avec deux arguments, pour stocker des données textuelles. Exemple :

Code : JavaScript

```
var contenu = $('#contenu').val(); // on récupère le contenu d'un
élément de formulaire

$.jStorage.set('texte', contenu); // on stocke les données grâce au
LocalStorage
```

Plus de risque de perte de données ! Le premier argument à donner est ce qu'on appelle **la clé**. C'est grâce à elle que l'on va pouvoir récupérer nos données plus tard. Le deuxième argument est simplement le contenu à stocker.

Récupérer une donnée

Rien de plus simple dans ce cas-là, il suffit d'utiliser un *getter* (une fonction permettant d'obtenir une donnée), avec la méthode... `get()` ! En donnant le nom d'une clé en argument, il est possible de récupérer son contenu :

Code : JavaScript

```
var contenu = $.jStorage.get('texte');
```

Méthodes de vérification

Le LocalStorage est encore une technologie instable : certains navigateurs ne la comprennent pas, et la rendent inutilisable. Il peut être bon, par exemple, de vérifier que ce système est disponible sur le navigateur du visiteur, au moyen de la méthode `storageAvailable()` (*available* = « disponible » en français). Elle retournera **true** si le navigateur supporte le LocalStorage :

Code : JavaScript

```
if($.jStorage.storageAvailable()){ // si le LocalStorage est
disponible

    // on l'utilise ici

}
```

Notez que peu de navigateurs ne le supportent pas (Opéra version 10.10 notamment), mais il est tout de même bon de les prendre en compte.

De même, vous vous doutez bien que vous ne pourrez pas stocker indéfiniment de données sur l'ordinateur de vos visiteurs. Il y a donc une restriction de stockage, le plus souvent fixée à 5MB de données. Cela vous donne de la marge, mais on n'est jamais trop prudent : vérifiez qu'il reste de la place avec la méthode `storageSize()`, qui retourne la place disponible restante. Si cette valeur est égale à 0, il faudra penser à supprimer des données.

Supprimer une clé

Pour supprimer des données, il suffit de connaître le nom de la clé associée, et de la donner à la méthode `deleteKey()` qui se chargera du reste. Si vous n'avez plus besoin de certaines choses, supprimez-les ! Cela fera de la place sur le navigateur du visiteur.

Code : JavaScript

```
$.jStorage.deleteKey('texte'); // suppression des données associées
à cette clé
```

Si vous souhaitez en savoir plus sur le LocalStorage, nous vous invitons à lire cet [excellent article](#).

Canvas avec jQuery

S'il y a un élément qui a fait beaucoup parler de lui avec HTML5, c'est bien Canvas. En effet, grâce à lui, il est possible de réaliser des graphismes 2D très simplement en passant par JavaScript. Voyons comment jQuery adapte ses méthodes pour rendre le dessin encore plus accessible.

jCanvas, quand jQuery rencontre Canvas

Le pari que s'est donné Caleb Evans, c'est de rendre plus facile l'utilisation des fonctions relatives au dessin dans Canvas. Il a alors créé [jCanvas](#) ([versions](#)).

Pour utiliser ce plugin, il est nécessaire de l'inclure, mais aussi d'initialiser un élément `<canvas>`, avec une hauteur et une largeur. Une fois fait, à vous la liberté, car il suffit d'accéder à celui-ci avec un simple sélecteur :

Code : HTML

```
<canvas width="500" height="300">
  <p>Votre navigateur ne supporte pas l'élément Canvas !</p>
</canvas>
```

Code : JavaScript

```
var $canvas = $('canvas'); // on accède au canvas
```

jQuery apporte ici une dimension pratique ; en JavaScript, il est nécessaire d'initialiser un contexte 2D, par exemple, pour commencer à dessiner. Avec jCanvas, rien à faire ! Vous pouvez en plus profiter de tous les atouts du framework, comme le chaînage de méthode..

Code : JavaScript

```
var $canvas = $('canvas');

$canvas
  .drawArc()
  .drawLine();
```

Le plugin dispose d'une documentation très bien réalisée, disponible à [cette adresse](#). Vous y trouverez tout ce que vous voulez, de la liste des différentes méthodes à l'extension du plugin lui-même !

Et voilà, vous êtes maintenant lancé dans le monde fabuleux des plugins jQuery ! C'est à vous de voler de vos propres ailes à présent, et de chercher les plugins qu'il vous faut sur la toile. Voici tout de même quelques bonnes adresses à aller consulter, vous pourriez y trouver de véritables perles :

- [jQuery Plugins](#), un site entièrement consacré aux plugins de jQuery ;
- [jQuery Rain](#), un site dans la même veine que le précédent ;
- [La Ferme du Web](#), un blog qui se tient à la pointe des technologies récentes.

Il en existe bien d'autres, mais nous comptons sur vous pour les trouver. 😊

Partie 6 : Aller plus loin

Nous traitons en annexe de ce tutoriel des technologies, des concepts ou des bonnes adresses qui gravitent autour de jQuery. Vous aurez peu de code ici : il s'agit d'annexes, et vous n'êtes franchement pas obligé de les lire. Néanmoins, cela sera sans doute intéressant pour vous : **allez plus loin !**

Étendre le framework

Une dernière chose reste floue : **étendre jQuery**. Comme tous les frameworks modernes, jQuery intègre un système qui permet de lui ajouter des fonctionnalités. C'est comme cela qu'on crée des plugins, par exemple, mais il existe d'autres possibilités moins connues, et pourtant pratiques.

Vous allez apprendre dans ce chapitre à utiliser la méthode `extend()`.

La fonction d'extension

Lorsque vous rajoutez des fonctionnalités à jQuery, quelles qu'elles soient, on dit que vous « étendez » le framework. C'est le principe des plugins : on étend jQuery pour lui attribuer de nouvelles méthodes, que l'on ne pouvait pas utiliser avant. Eh bien, pour rajouter de nouvelles méthodes d'évolution d'animation, vous allez devoir, justement, étendre jQuery au moyen de la méthode `extend()`.

Elle fonctionne avec deux arguments le plus souvent :

- la cible, qui est l'objet à étendre (nous verrons cela plus en détails ensuite) ;
- un objet, qui intègre et définit les options additionnelles.

Le premier argument, ce que nous appelons couramment la cible dans ce cas, doit être spécifié pour indiquer à jQuery quelle fonctionnalité va se voir ajouter des options. Il suffit d'indiquer un objet, tel que `jQuery.easing` ou `jQuery.cssHooks`.

Le second objet va contenir toutes les nouvelles options à ajouter.

Accélération d'une animation

Vers le milieu du cours, nous avions parlé de la mise en place d'une animation, et son fonctionnement concret : elle possède notamment un temps de déroulement, peut lancer une fonction de retour, mais surtout possède une façon d'évoluer au cours du temps. C'est à cela que nous allons nous intéresser maintenant : la propriété `easing` ne peut prendre actuellement que deux valeurs, qui sont `swing` et `linear`.

La communauté, trouvant cela trop limité, s'est lancée dans la conception d'évolutions plus sophistiquées. Ainsi, plusieurs plugins ont vu le jour, permettant d'user de plus de façons de faire évoluer une animation. Le plus célèbre est sans aucun doute **jQuery Easing**, qui reprend en fait une petite partie du code de jQuery UI, et nous allons le décortiquer pour comprendre comment il fonctionne et comment réaliser nous-même ces différents effets. Vous pourrez trouver le code du plugin sur [cette page](#).

Utilisation des différentes évolutions du plugin

Après avoir pris soin de bien inclure le plugin après jQuery, vous pourrez utiliser les nouvelles évolutions d'animation dans la propriété `easing` ! 😊 Il suffit pour cela de donner le nom correspondant :

Code : JavaScript

```
$( '#element' ).animate({
  width : '300px'
},
{
  duration : 'slow',
  easing : 'easeInQuad'
});
```

Vous pourrez trouver toutes les valeurs possibles sur la [page de présentation](#) du plugin, ou sur la [page de tests](#) de jQuery UI.



La partie suivante est assez technique, et facultative. Si vous n'aimez pas trop les maths, vous pouvez passer directement au Q.C.M. au bas de la page.

Créer une méthode d'évolution

Ce qui nous intéresse le plus dans cette petite partie, c'est de pouvoir créer une méthode d'évolution nous-même, et surtout comprendre comment cela fonctionne. Nous espérons que vous aimez les mathématiques, car ils sont très présents ici ! 🤖

Rassurez-vous néanmoins, rien de bien compliqué.

La première des choses à faire est d'étendre jQuery au moyen d'`extend()`, et plus précisément l'objet `jQuery.easing`, qui contient toutes les données relatives aux accélérations des animations.

De plus, si vous regardez le code du plugin jQuery Easing, vous pourrez voir que chaque option possède en guise de valeur une fonction de retour ; c'est cette fonction anonyme qui va déterminer, mathématiquement, comment faire évoluer une animation :

Code : JavaScript

```
jQuery.extend(jQuery.easing, // on veut étendre les méthode
d'évolution d'animation
{
    easeInQuad : function(x, t, b, c, d){ // nouvelle option,
nouvelle méthode d'évolution
        return c * (t /= d) * t + b;
    }
});
```



Je n'ai rien compris à la fonction, pouvez-vous m'expliquer ? 🤔

Pas de panique, nous comprenons parfaitement votre réaction ! 😊 À vrai dire, nous étions comme vous à ce moment-là : qu'est-ce que c'est que ce charabia ? Heureusement, nous sommes là pour vous apprendre à faire vous-même vos fonctions d'évolution.

Fonctionnement de l'évolution

Comme le mot « évolution » est plutôt vague, nous allons plutôt parler, désormais, d'accélération : cela sera plus simple à la compréhension. Ci-dessus, vous avez eu un aperçu d'un ajout d'option à l'objet `jQuery.easing`. On met en fait en place une fonction anonyme qui va se charger de retourner une certaine valeur.

Cette valeur, sachez qu'elle représente justement l'accélération de votre animation. Elle doit être obligatoirement un nombre compris dans l'intervalle [0;1], c'est donc un nombre à virgule (*float*). Pour la calculer, vous devez utiliser les arguments suivants :

- `x`, qui représente le temps actuellement écoulé, de valeur comprise entre 0 et 1 ;
- `t`, qui fait la même chose que `x`, mais avec une valeur en millisecondes ;
- `d`, qui est la durée totale de l'animation (que vous avez donc donnée dans avec la propriété `duration`) ;
- `b`, qui est égal à 0 ;
- `c`, qui est égal à 1.

Une fois cette valeur en poche, jQuery va utiliser une équation qui va lui permettre de déterminer le coefficient d'évolution d'une animation. Pour les plus curieux d'entre vous, cette équation est la suivante : $z = s + t * (e - s)$, où s est la valeur de départ de la propriété animée, t la valeur calculée par votre nouvelle option, et e la valeur de fin de la propriété.

Vous n'avez plus qu'à vous casser la tête sur la valeur de retour ! 😊 Sachez tout de même que ce n'est pas très utile de faire cela, le plus souvent on se contentera des méthodes d'accélération mises à disposition par jQuery et ses compléments.

Créez vos sélecteurs

Si par un malheureux hasard vous ne trouvez pas votre bonheur dans la grande liste de sélecteurs disponibles, il vous reste la solution de créer vous-même l'expression qui vous permettra de cibler vos éléments comme vous le voulez. C'est moins compliqué que d'étendre l'objet `$.easing`, mais nous vous conseillons tout de même de rester attentif.

Utilisation de `filter()` avec fonction anonyme

Avant de se lancer dans l'extension du framework, vous devez savoir qu'il existe une solution plus pénible, mais toute aussi efficace. Il est possible d'utiliser la méthode `filter()` avec une fonction anonyme, pour retourner les éléments qui nous intéressent. Par exemple :

Code : JavaScript

```
$('.elements').filter( function(){
    return $(this).css('width') == "100px"; // retourne tous les
éléments ayant une largeur d'exactly 100px
} );
```

Seulement, si vous devez utiliser cette méthode plusieurs fois dans un code déjà conséquent, cela peut vite devenir très

redondant et peu ergonomique, ce qui est l'antithèse du principe de jQuery. Il vous faudra alors définir un nouveau sélecteur.

Étendre les sélecteurs

L'objet à étendre est un peu particulier : il s'agit de `jQuery.expr[':']`. Cet objet contient tous les filtres de jQuery, citons par exemple `:input`, `:text` ou encore `:not()`. C'est en général à ces filtres que l'on ajoutera des nouvelles valeurs, car c'est le plus simple et le plus rapide. Commençons donc par utiliser `extend()` :

Code : JavaScript

```
$.extend( jQuery.expr[':'], {  
    // nos nouveaux filtres ici  
} );
```

Il faut ensuite ajouter des propriétés à l'objet, propriétés qui seront en fait des fonctions anonymes, qui se chargeront, comme la méthode `filter()`, de retourner les bons éléments. Il faut néanmoins connaître quelques variables bien utiles :

- `a`, qui représente le ou les élément(s) courant(s) ;
- `i`, qui est l'index de l'élément filtré (facultatif) ;
- `m[3]`, qui représente la valeur de filtre entre parenthèses (facultatif).

Il existe un quatrième paramètre, `r`, qui contient le tableau complet des éléments. On ne le spécifie quasiment jamais, il n'est donc pas utile de le retenir.

Une fois tout ceci en tête, vous pouvez très bien transposer votre retour de `filter()` en sélecteur. Si on reprend l'exemple précédent :

Code : JavaScript

```
$.extend( jQuery.expr[':'], {  
    largeur : function(a, i, m){  
        return $(a).css('width') == m[3]; // retourne les éléments  
        ayant la largeur donnée  
    }  
} );  
  
// exemple :  
$('elements:largeur("100px")'); // sélectionne seulement les  
éléments ayant une largeur de 100px exactement
```

Et voilà, ce n'était pas si compliqué ! 😊

Réalisez vos propres méthodes

Vous n'êtes pas sans savoir qu'un des points forts de jQuery réside dans sa capacité à intégrer des plugins. Nous avons déjà parlé de l'extension du framework, et vous êtes également au courant que cela permet de créer de nouvelles méthodes. Seulement, il existe deux sortes de création d'un plugin, et nous allons les comparer pour déterminer laquelle est la meilleure.

Étendre les méthodes de jQuery

Avec la fonction d'extension

Vous devez vous en douter, la première possibilité est de passer par la fonction d'extension `extend()`, et d'étendre l'objet des méthodes pour en créer de nouvelles. Cela a l'avantage d'être très rapide et très simple à mettre en place, il suffit de connaître le nom de l'objet : `jQuery.fn`.

Code : JavaScript

```
$.extend( jQuery.fn, { // on étend l'objet jQuery.fn  
  
    // nos nouvelles méthodes ici  
    maMethode : function(argument) {  
        alert(argument); // notre méthode devra afficher un message  
    }  
} );
```

```

    }

    } );

    $('element').maMethode('Bonjour !'); // affichera une alerte
    contenant le message « Bonjour ! »

```



Nous sommes conscients que le code ci-dessus est parfaitement inutile. 🤖

L'avantage de cette méthode d'extension est qu'il est possible de définir plusieurs méthodes à la suite. Si vos fonctions ne sont pas très conséquentes, ce n'est pas un problème, mais que se passera-t-il si vous avez un code de plusieurs milliers de lignes ? Votre fichier sera illisible, et vous vous perdrez dans la masse. C'est pourquoi on recommande de faire un fichier par plugin, et d'utiliser une méthode d'extension plus adaptée dans ce cas précis.

En passant directement par l'objet

Le principe est vraiment simple : au lieu d'utiliser la méthode `extend()`, et de donner deux arguments pas vraiment clairs, on va passer directement par l'objet `jQuery.fn` en lui définissant une nouvelle méthode. Exemple :

Code : JavaScript

```

jQuery.fn.maMethode = function(argument) {
    // fonctionnement de la méthode ici
};

```



Vous pouvez très bien utiliser l'alias `$`, mais veillez à ne pas entrer en conflit avec d'autres frameworks, comme nous l'avons vu au début du tutoriel.

La subtilité dans la création d'un plugin, c'est que pour accéder à l'élément courant (celui qui est actuellement ciblé et sur lequel on lance la méthode), on ne pourra pas utiliser l'objet `$` (**this**), mais seulement **this**, ce qui est différent : le premier représente l'objet jQuery courant, alors que le second désigne l'élément courant. Exemple :

Code : JavaScript

```

jQuery.fn.maMethode = function(argument) {
    // fonctionnement de la méthode ici

    this.css('color', 'red');
};

```

Pour être parfait, il reste à s'assurer qu'on ne casse pas la chaîne. jQuery permettant de chaîner les méthodes, il faut que chaque méthode renvoie l'élément courant. Et il suffit de le faire avec **this** !

Code : JavaScript

```

jQuery.fn.maMethode = function(argument) {
    // fonctionnement de la méthode ici

    this.css('color', 'red');

    return this; // on ne casse pas la chaîne !
};

```

Définir des paramètres dans le plugin

Vous savez définir une nouvelle méthode... mais ce n'est pas très utile s'il n'est pas possible de la personnaliser avec des arguments et des paramètres ! Bien sûr, vous savez utiliser les arguments classiques, comme nous l'avons fait juste avant. Mais que se passera-t-il lorsque vous en aurez plusieurs dizaines ? Votre méthode sera aussi souple qu'un morceau d'acier, et vous devrez retaper tout votre code pour la mettre à jour.

Comme toujours, il existe une solution.

Mettre les arguments dans un objet

Beaucoup de méthodes utilisent ce système, comme `css()` ou `animate()`. On passe un objet en argument, qui contient toutes les propriétés à modifier. On ne parle alors plus d'argument, mais de **paramètres**. On préférera de loin cette façon de faire, car elle permet une merveilleuse rétro-compatibilité.

On va donc devoir spécifier un argument dans la fonction, ainsi qu'un objet au sein de celle-ci, qui va contenir les valeurs par défaut des paramètres. Il suffira de fusionner ces deux entités, et le tour sera joué !

Code : JavaScript

```
jQuery.fn.maMethode = function(argument) {
    var param = {
        couleur : 'black',
        duree : '50'
    }; // on définit les paramètres et leurs valeurs par défaut

    param = $.extend(param, argument); // on fusionne l'argument et l'objet

    this.css('color', param.couleur); // on peut alors accéder aux paramètres très simplement

    return this; // on ne casse pas la chaîne !
};

$('element').maMethode({
    couleur : 'red'
}); // on peut alors appeler la nouvelle méthode avec un nouveau paramètre sur un élément !
```

Une fonction de « callback »

Pratiquement toutes les méthodes natives de jQuery permettent de lancer une fonction anonyme une fois leur déroulement terminé. C'est quelque chose de très simple à mettre en place, finalement, car il suffit d'un nouveau paramètre, de le fixer à **null** par défaut, et de le lancer seulement s'il existe. Avec une condition, c'est très simple !

Code : JavaScript

```
jQuery.fn.maMethode = function(argument) {
    var param = {
        couleur : 'black',
        duree : '50',
        callback : null
    }; // on définit les paramètres et leurs valeurs par défaut

    param = $.extend(param, argument); // on fusionne l'argument et l'objet

    this.each(function() {
        $(this).css('color', param.couleur);

        if(param.callback) { // si un callback existe
            param.callback(); // on lance la fonction
        }
    });

    return this; // on ne casse pas la chaîne !
};

$('element').maMethode({
    couleur : 'red'
}); // on peut alors appeler la nouvelle méthode avec un nouveau paramètre sur un élément !
```

Vous connaissez maintenant tout ce qu'il y a à savoir sur la création d'un plugin jQuery.

Si jQuery répond à 99% de nos attentes, il se peut que, parfois, vous cherchiez quelque chose qu'il n'intègre pas. Pas de soucis ! Vous pouvez très bien le créer vous-même, et le rajouter à jQuery ! 😊 Étendre le framework se fait de plus en plus sur la toile, et

c'est vraiment un point fort, souvenez-vous de cela.

Mémento des principales fonctions

À ceux qui n'ont jamais su se passer d'antisèches ou de notes pour faire les courses, cette page vous est destinée. 😊 Nous vous avons regroupé les principales fonctions, rangées selon leur catégorie, à connaître absolument pour faire du jQuery correctement. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive et n'a pas la prétention de remplacer la documentation officielle. Ne venez donc pas ici en premier lieu pour effectuer une recherche !

Méthodes de base

À chaque utilisation de jQuery, vous devez vous assurer de plusieurs choses : que vous avez chargé le framework, mais aussi que le DOM s'est correctement créé.

CDN	Lien
jQuery	Code : HTML <pre><script src="http://code.jquery.com/jquery.min.js"></script></pre>
Google	Code : HTML <pre><script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script></pre>

Méthode	Explication
<code>\$(document).ready(function() {</code>	Dès que le DOM est prêt, on exécute du jQuery.
<code>\$(function() {</code>	Idem, en employant un raccourci.

Code minimal pour utiliser jQuery :

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Titre</title>
  </head>
  <body>
    <!-- inclusion du framework depuis Google -->
    <script
src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.2/jquery.min.js"></script>
    <script>

      $(function() {
        // du code jQuery ici
      });

    </script>
  </body>
</html>
```

Les sélecteurs

Indispensables au ciblage des éléments de la page, les sélecteurs sont une part incontournable de jQuery :

Sélecteur CSS	Explication
<code>\$ ('*') ;</code>	Cible tous les éléments (inclus <code><html></code> , <code><head></code> et <code><body></code>).
<code>\$ ('element') ;</code>	Cible tous les éléments étant de type correspondant.

<code>\$ ('#element');</code>	Cible l'élément ayant l'identifiant donné (obligatoirement unique).
<code>\$ ('.element');</code>	Cible tous les éléments ayant la classe donnée.
<code>\$ ('parent enfant');</code>	Cibles tous les enfants directs ou indirects de l'élément parent.
<code>\$ ('element, element2');</code>	Cible d'abord les premiers élément trouvés, puis les seconds, etc.
<code>\$ ('parent > enfant');</code>	Cible tous les enfants directs de l'élément parent.
<code>\$ ('frere + element');</code>	Cible tous les éléments précédés directement d'un frère.
<code>\$ ('frere ~ element');</code>	Cible tous les éléments précédés directement ou indirectement d'un frère.

Sélecteur par attribut	Explication
<code>\$ ('element[attribut]');</code>	Cible tous les éléments possédant l'attribut donné.
<code>\$ ('element[attribut="valeur"]');</code>	Cible tous les éléments possédant l'attribut donné et dont la valeur est égale à celle spécifiée.
<code>\$ ('element[attribut!="valeur"]');</code>	Cible tous les éléments possédant l'attribut donné et dont la valeur est différente de celle spécifiée.
<code>\$ ('element[attribut*="valeur"]');</code>	Cible tous les éléments possédant l'attribut donné et dont la valeur contient, entre autres, la chaîne spécifiée.
<code>\$ ('element[attribut1][attribut2][attributN]');</code>	Cible tous les éléments dont les attributs correspondent à ceux donnés.

Filtres	Explication
<code>\$ (':animated');</code>	Cible tous les éléments actuellement animés.
<code>\$ (':eq(N)');</code>	Cible tous les éléments dont l'index est égal à N.
<code>\$ (':even');</code>	Cible tous les éléments dont l'index est pair.
<code>\$ (':odd');</code>	Cible tous les éléments dont l'index est impair.
<code>\$ (':first');</code>	Cible le premier élément trouvé.
<code>\$ (':last');</code>	Cible le dernier élément trouvé.
<code>\$ (':focus');</code>	Cible tous les éléments ayant actuellement le focus.
<code>\$ (':header');</code>	Cible tous les éléments de type <i>header</i> (<code><h1></code> , <code><h2></code> , <code><h3></code> , etc).
<code>\$ (':not(selecteur)');</code>	Cible tous les éléments ne correspondant pas au sélecteur donné.

Sélecteurs pour formulaire	Explication
<code>\$ (':input');</code>	Cible tous les éléments de formulaire.
<code>\$ (':button');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>button</code> .
<code>\$ (':checkbox');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>checkbox</code> .
<code>\$ (':checked');</code>	Cible toutes les boîtes cochées.
<code>\$ (':file');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>file</code> .
<code>\$ (':password');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>password</code> .
<code>\$ (':radio');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>radio</code> .
<code>\$ (':submit');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>submit</code> .
<code>\$ (':text');</code>	Cible tous les éléments de formulaire de type <code>text</code> .

Les événements

Utilisez les événements pour déclencher une fonction sur l'action de l'utilisateur. jQuery prend en charge beaucoup d'événements, profitez-en !

Gestionnaires d'événements	Explication
<code>on()</code>	Initialise un gestionnaire d'événements.
<code>off()</code>	Supprimer un gestionnaire d'événements.
<code>trigger()</code>	Simule un événement.

Évènement du clavier	Explication
<code>keydown()</code>	Se déclenche à l'enfoncement d'une touche.
<code>keyup()</code>	Se déclenche au relâchement d'une touche.
<code>keypress()</code>	Se déclenche à l'enfoncement et au maintien d'une touche.

Il est possible de récupérer le code de la touche enfoncée grâce à la propriété `keyCode`.

Évènement de la souris	Explication
<code>click()</code>	Se déclenche au clic.
<code>dblclick()</code>	Se déclenche au double-clic.
<code>hover()</code>	Se déclenche au passage sur l'élément ciblé.
<code>mousedown()</code>	Se déclenche à l'enfoncement du bouton de la souris.
<code>mouseup()</code>	Se déclenche au relâchement du bouton de la souris.
<code>mouseenter()</code>	Se déclenche à l'entrée du curseur sur l'élément ciblé.
<code>mouseleave()</code>	Se déclenche à la sortie du curseur de l'élément ciblé.
<code>mousemove()</code>	Se déclenche au mouvement de la souris.
<code>toggle()</code>	Se déclenche à chaque clic, et alterne deux fonctions.

Évènement AJAX	Explication
<code>ajaxStart()</code>	Se déclenche au début d'une requête AJAX.
<code>ajaxComplete()</code>	Se déclenche une fois la requête AJAX terminée.
<code>ajaxSuccess()</code>	Se déclenche si la requête AJAX s'est terminée avec succès.
<code>ajaxError()</code>	Se déclenche si une erreur est survenue lors de la requête AJAX.

Manipulation du CSS

Modifier le style d'une page *à la volée* est une possibilité rendue très simple par jQuery, notamment grâce à sa méthode `css()` très puissante. Il existe néanmoins d'autres méthodes parfois plus adaptées selon les cas.

Méthode	Explication
<code>css()</code>	Récupère ou modifie une ou plusieurs propriété(s) CSS.
<code>height()</code>	Récupère la hauteur de l'élément ciblé.
<code>width()</code>	Récupère la largeur de l'élément ciblé.
<code>innerHeight()</code>	Récupère la hauteur de l'élément ciblé en prenant en compte ses marges intérieures mais pas les bordures.
<code>innerWidth()</code>	Récupère la largeur de l'élément ciblé en prenant en compte ses marges intérieures mais pas les bordures.
<code>outerHeight()</code>	Récupère la hauteur de l'élément ciblé en prenant en compte ses marges intérieures, extérieures, et ses bordures.

<code>outerWidth()</code>	Récupère la largeur de l'élément ciblé en prenant en compte ses marges intérieures, extérieures, et ses bordures.
<code>offset()</code>	Récupère les coordonnées absolues de l'élément ciblé.
<code>position()</code>	Récupère les coordonnées relatives de l'élément ciblé.
<code>scrollTop()</code>	Récupère la position verticale de la barre de défilement par rapport à la page.
<code>scrollLeft()</code>	Récupère la position horizontale de la barre de défilement par rapport à la page.

Les effets

Au-delà du style CSS se situe l'animation, rendue possible grâce à bon nombre de méthode dont la plus célèbre est sans doute `animate()`.

Méthode	Explication
<code>animate()</code>	Anime une ou plusieurs propriété(s) CSS, à l'aide d'arguments tels que la durée ou l'accélération de l'animation.
<code>hide()</code>	Fait disparaître un élément (et lui donne la propriété <code>display:none</code>).
<code>show()</code>	Fait réapparaître un élément.
<code>fadeOut()</code>	Fait disparaître un élément (qui aura la propriété <code>display:none</code>) avec un effet de fondu.
<code>fadeIn()</code>	Fait réapparaître un élément avec un effet de fondu.
<code>slideUp()</code>	Fait disparaître un élément avec un effet de glissement.
<code>slideDown()</code>	Fait réapparaître un élément avec un effet de glissement.
<code>stop()</code>	Arrête l'animation en cours.

Les attributs

Ces méthodes permettent d'accéder aux attributs des éléments, et de les manipuler.

Méthode	Explication
<code>attr()</code>	Récupère ou modifie l'attribut d'un élément.
<code>removeAttr()</code>	Supprime l'attribut d'un élément.
<code>addClass()</code>	Ajoute une classe à un élément.
<code>removeClass()</code>	Supprime une classe d'un élément.

Méthodes de parcours

Cette section répertorie les méthodes permettant de parcourir l'arbre DOM.

Méthode	Explication
<code>find()</code>	Permet de trouver un enfant particulier.
<code>children()</code>	Trouve l'enfant direct de l'élément ciblé.
<code>parent()</code>	Trouve le premier parent de l'élément ciblé.
<code>parents()</code>	Trouve tous les ancêtres de l'élément ciblé.
<code>each()</code>	Boucle sur chaque élément.

Manipulation du HTML

Ici se trouvent les méthodes permettant de modifier la structure HTML de la page.

Méthode	Explication
<code>html()</code>	Récupère ou modifie le contenu HTML de l'élément ciblé.
<code>text()</code>	Récupère ou modifie le contenu textuel de l'élément ciblé.
<code>val()</code>	Récupère ou modifie la valeur d'un élément de formulaire.
<code>append()</code>	Ajoute du contenu HTML ou textuel à la fin de l'élément ciblé.
<code>prepend()</code>	Ajoute du contenu HTML ou textuel au début de l'élément ciblé.

<code>appendTo()</code>	Même utilité que <code>append()</code> .
<code>prependTo()</code>	Même utilité que <code>prepend()</code> .
<code>before()</code>	Ajoute du contenu HTML ou textuel avant l'élément ciblé.
<code>after()</code>	Ajoute du contenu HTML ou textuel après l'élément ciblé.
<code>clone()</code>	Duplique un élément (nécessite de place le clone dans le DOM).
<code>empty()</code>	Vide un élément.
<code>remove()</code>	Supprime un élément.
<code>wrap()</code>	Enveloppe un élément.

Méthodes AJAX

Enfin, vous trouverez ici les principales fonctions relatives aux requêtes asynchrones d'AJAX.

Méthode	Explication
<code>\$.ajax()</code>	Exécute une requête AJAX de type GET ou POST.
<code>\$.post()</code>	Exécute une requête AJAX de type POST (raccourci de <code>\$.ajax()</code>).
<code>\$.get()</code>	Exécute une requête AJAX de type GET (raccourci de <code>\$.ajax()</code>).
<code>load()</code>	Charge du contenu HTML de manière asynchrone.
<code>serialize()</code>	Permet de sérialiser un formulaire.

D'autres frameworks JavaScript

JavaScript est l'un des langages les plus utilisés, et si la communauté a été capable de créer un framework tel que jQuery, elle ne s'est pas arrêtée là. D'autres outils ont également été créés pour faciliter le développement de sites web avec JavaScript.

Nous allons parler ici des concurrents de jQuery, et vous allez voir, il y en a énormément.

Le principal concurrent : MooTools !

MooTools est un framework JavaScript qui poursuit exactement le même objectif que jQuery : mettre les développeurs JavaScript dans les meilleures conditions pour développer efficacement.

MooTools, un concurrent de jQuery

MooTools et jQuery : des ressemblances

Au-delà de leur objectif qui est le même, MooTools et jQuery sont également nés à la même période. Alors que John Resig posait les premières lignes de ce qui allait devenir jQuery, Valerio Proietti travaillait quant à lui sur le projet MooTools. A la base, MooTools s'inspire beaucoup d'un autre framework JavaScript appelé Prototype, qui est aujourd'hui quasiment mort.



MooTools est très utilisé !

Bien que moins utilisé que jQuery, MooTools se retrouve néanmoins sur 5% des sites web, ce qui est absolument énorme quand on connaît le nombre de sites actuel. MooTools est également doté d'une énorme communauté qui saura certainement vous aider si vous rencontrez un problème lors de son utilisation. Imaginez simplement le monde de jQuery, mais très sensiblement plus restreint en volume, et vous obtenez MooTools.



Mais du coup quel est le meilleur ? MooTools ou jQuery ?

Vous savez, à cette échelle-là, cela dépend un peu des goûts et des couleurs, certaines personnes sont fans de MooTools et n'aiment pas du tout jQuery, pour d'autres c'est l'inverse. Pour notre part, nous avons simplement appris jQuery un beau jour et nous avons été immédiatement séduits par ses possibilités. Depuis, nous ne l'avons plus laissé.

Du côté licence

Les deux frameworks sont créés autour de la philosophie de l'open-source. Les deux frameworks sont ainsi distribués sous une licence libre très permissive, la licence MIT. Vous êtes donc libre de récupérer le code source du framework, d'y appliquer vos propres modifications, et pourquoi pas de les redistribuer à la communauté. C'est de cette manière que ces deux projets sont devenus ce qu'ils sont : les deux frameworks JavaScript les plus utilisés au monde.

[Lire le texte de la licence MIT](#)

Des ressemblances dans le code

Vous savez déjà que le signe \$ est très utilisé par jQuery, c'est un alias de la fonction centrale du framework, donc autant dire qu'il revient presque partout. Du côté de MooTools, on a aussi décidé d'utiliser le signe \$. Vous ciblez ainsi les éléments de votre DOM grâce à la fonction \$ () et ainsi de suite. 😊

MooTools est bien sûr aussi complet que jQuery, et il propose toute la panoplie d'outils que jQuery propose. Ainsi, on va avoir de quoi gérer des plugins, de réaliser des effets sur ses pages web. On va pouvoir également gérer des appels AJAX sur sa page, modifier le DOM... bref, tout ce que l'on aime chez jQuery, on va pouvoir aussi le retrouver chez MooTools.

Les divergences

Les divergences dans le code

Les divergences entre les deux frameworks se situent essentiellement au niveau de leur approche du code. Lorsque vous codez avec jQuery, vous apprenez presque un nouveau langage. Certes, une connaissance basique du JavaScript est nécessaire afin d'apprendre le framework correctement, mais comme nous vous le disions en début de tutoriel, apprendre jQuery, c'est faire une redécouverte presque totale du JavaScript.

Pour certains c'est là sa plus grande force, et c'est en ceci que jQuery est absolument génial. Pour d'autres, c'est carrément le gros point noir qui centralise toute l'animosité qu'on peut avoir pour le framework ; ce choix n'a donc franchement pas fait l'unanimité. MooTools quant à lui, a fait le choix de rester proche de la syntaxe de base du JavaScript, il est donc en théorie "plus simple" à

prendre en main lorsque l'on sort d'une formation JavaScript.

La grande faiblesse de MooTools : sa lenteur

Une dernière chose est à dire sur MooTools, et c'est son principal point faible par rapport à jQuery : il est vraiment lourd en comparaison. Si votre choix peut se faire sur des questions de performances, alors vous choisirez très certainement jQuery.

MooTools propose néanmoins une fonction sympathique pour pallier à ce défaut, nous pouvons le découper pour télécharger uniquement les parties du framework dont on va avoir besoin pour travailler.



Ceci est une simple ouverture à MooTools. En tant que développeur JavaScript, et maintenant jQuery, vous vous devez de connaître ce framework au moins de nom. Nous n'essayons pas du tout de vous convertir au monde de MooTools, nous sommes bien dans les annexes d'un tutoriel jQuery pour ceux qui l'ont oublié. [Un tutoriel pour apprendre MooTools](#) existe sur le Site du Zéro.

Les autres frameworks JavaScript

jQuery et MooTools ne sont bien sûr pas les seuls frameworks JavaScript, il en existe des tonnes. Nous allons vous en présenter quelques-uns que vous pouvez également aborder, même s'ils sont bien sûr tous moins populaires que les deux mastodontes jQuery et MooTools.

D'autres frameworks JavaScript

AngularJS, le nouveau framework de Google

Google a jugé bon de créer son propre framework JavaScript et de le rendre disponible librement pour les développeurs. Ce framework se nomme **AngularJS**, et il repose sur une architecture bien connue : le **MVC** (Model, View, Controller). **AngularJS est disponible sur son dépôt Github**, vous pouvez le récupérer, c'est même encouragé. Le but de Google avec ce framework est de créer un outil interopérable (qui puisse cohabiter) avec les autres frameworks JavaScript.



L'utilisation d'Angular est en fait assez simple : nous allons en fait étendre la syntaxe de base du HTML grâce au framework pour faire un peu tout ce que l'on veut. Voici un exemple de « Hello World ! » créé avec AngularJS !

Code : HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html ng-app>
  <head>
    <title>Hello World - By AngularJS !</title>
  </head>
  <body>
    <input type="text" ng-model="nom">
    <h1>Hello {{ nom }} !</h1>
    <script src="<!-- URL D'ANGULARJS-->"></script>
  </body>
</html>
```

Voilà, avez ici un champ de formulaire, et en tapant du texte à l'intérieur, celui-ci s'ajoutera automatiquement à la variable `nom` située dans le titre `<h1>`.



Si vous êtes curieux de comprendre comment ce code fonctionne, pas de panique, AngularJS possède [son propre site officiel](#), et il est plutôt bien documenté.

Le framework Dojo

Le dernier framework que nous nous devons de vous présenter ici se nomme Dojo. Ce framework Javascript est notamment distribué sous licence BSD, une autre licence libre. Il est franchement très utilisé et dispose d'atouts qui font de lui un concurrent de choix à jQuery pour développer des applications web plus facilement.

Le projet est très suivi, et sa dernière mise à jour date de janvier 2012. Si Dojo a longtemps souffert d'un manque de documentation, ce problème a été résolu il y a



maintenant un petit moment, et vous pouvez retrouver [une documentation complète du framework sur le site officiel](#).

La plus grande force de Dojo est sans aucun doute sa modularité, le framework exploite massivement les notions de namespace et de paquetage. Le framework et le code sont donc parfaitement découpés, rendant le tout beaucoup plus modulable.



Prototype, l'ancêtre des frameworks

Prototype est un des pionniers des frameworks JavaScript, il a été créé en 2005, soit un an avant jQuery, et sa dernière mise à jour date de novembre 2010. Il fait notamment parti du framework de développement web Ruby on Rails. Il est distribué sous licence MIT, vous pouvez donc le modifier et le réutiliser librement... Néanmoins, Prototype n'ayant plus été mis à jour depuis plusieurs années, nous ne vous le recommandons vraiment pas. Optez plutôt pour d'autres frameworks. 😊

Comme nous vous l'avons dit, jQuery n'est pas la Rolls des frameworks JavaScript : c'est simplement le plus répandu et le plus utilisé de tous. Il extrêmement puissant, mais il a aussi ses détracteurs. 😊

Vous savez maintenant ce qui se fait ailleurs, et vous êtes libre d'aller y jeter un oeil si vous voulez apprendre un autre framework en plus de jQuery. Nous vous conseillons de visiter le site [MicroJS](#) il vous fournira une liste exhaustive des frameworks JavaScript existants, classés par catégories.

Ce tutoriel est maintenant fini ! Il est néanmoins sujet à des mises à jour, et de nouveaux chapitres peuvent venir l'allonger n'importe quand. Nous espérons qu'il vous a permis de débiter en jQuery dans les meilleures conditions.

N'hésitez pas à nous laisser un petit commentaire pour nous faire part de vos impressions sur ce tutoriel, nous les lirons avec attention ! 😊



Ce tutoriel est sous licence [Creative Commons BY-NC-SA 2.0](#).