

JAVASCRIPT 1.3

OBJECTIF

concevoir des sites web interactifs en utilisant JavaScript et DHTML ; créer des effets de rollover et des animations

PROGRAMME

Les bases du langage JavaScript

Qu'est-ce que JavaScript ?
Incorporer du JavaScript dans une page HTML
Manipuler les variables et les expressions
Utiliser les opérateurs : arithmétiques, chaînes de caractères
Contrôler avec les structures : while, for, if, else
Définir des fonctions, passage des paramètres
Gérer les erreurs
Accéder aux ressources du navigateur

Les objets de JavaScript

La hiérarchie des objets : Window, String, Math, Date, Navigator, Array
Gérer les entrées utilisateurs
Gérer les liens hypertextes
Contrôler l'écran : Window, Frame

Les méthodes et fonctions JavaScript

Gérer les chaînes : CharAt, Substring, IndexOf
Gérer les dates : Getdate, Getday
Communiquer avec l'utilisateur : alert, confirm, prompt

Animation d'images et modification de texte DHTML

Gérer les événements OnLoad, OnUnload
Gérer les rollovers : Onmouseover, Onmouseout
Déclencher par rapport au temps : SetTimeout
Gérer les zones cliquables : Map Area
Modifier dynamiquement du texte (styles et classes)

Contrôles des données de formulaires

Gérer les objets Form, Text, Checkbox, Radio, Button, Submit
Utiliser les menus déroulants : Select, Option
Valider les données avec OnSubmit
Aider à la saisie avec OnFocus
Vérifier les données avec OnChange, OnBlur
Vérifier la saisie de toutes les zones d'un formulaire

Les cookies

Qu'est-ce qu'un cookies ?

Créer et lire des cookies

Le DHTML

Masquer et afficher des objets DHTML

Déplacer du texte, des images

Gérer un menu dynamiquement