



Les fondamentaux du développement d'interfaces graphiques avec HTML5, CSS3 et JavaScript

Code : SS25

Durée : 5 jours

Classe : Présentiel / à distance

Public

- Développeurs .Net ou Java souhaitant savoir exploiter les possibilités offertes par HTML5 et CSS
- Chargés de développement d'applications informatiques

Prérequis

- Connaissance internet standard, notions d'algorithmie
- Disposez-vous des connaissances nécessaires pour suivre cette formation ? Testez-vous !

Objectifs

Les objectifs de la formation :

- Disposer des compétences nécessaires au développement d'un site internet full HTML5 / CSS3.
- Savoir produire des pages compatibles avec les différents navigateurs internet
- Être capable de créer des interactions dynamiques avec l'utilisateur sans développement serveur
- Comprendre comment tirer parti des dernières nouveautés HTML5 comme le lecteur vidéo compatible mobiles

Programme détaillé

1 - Présentation

- HTML : le langage du Web
- Contexte historique

2 - Environnement et structure

- Concept et usage des balises
- Le bon usage des balises
- Particularités et pièges du HTML
- Le document HTML minimum

3- Mise en forme du document

- Le texte simple
- Les objets d'un document
- L'en-tête d'un document HTML

4- Mise en forme du texte

- Titres et paragraphes de texte
- Le contrôle de passage à la ligne
- Le formatage du texte, l'alignement
- La taille, la couleur et la police
- Les caractères spéciaux
- Les commentaires
- Les autres balises de texte

5 - Les listes

- Numérotées, à puces, imbriquées
- Les listes de définition

6 - Les tableaux

- Cellules de tableau et fusion des cellules
- Gestion de la taille du tableau
- En-tête et légende
- Les bordures
- Les groupes de colonnes et de lignes





Les fondamentaux du développement d'interfaces graphiques avec HTML5, CSS3 et JavaScript

Code : SS25

Durée : 5 jours

Classe : Présentiel / à distance

7 - Les hypertextes

- La balise de liens
- Les différents types de liens : vers une autre page, dans une page, vers un site Web, de téléchargement...
- Les Target
- L'attribut titre
- La couleur des liens
- Liens et feuilles de style

8 - Insertions d'images

L'insertion d'une image

L'espace autour d'une image

L'alignement d'une image

Couleur et image d'arrière-plan

L'insertion d'un lien sur une image

Les images réactives

9 - Les formulaires

- La déclaration de formulaire
- Zone de texte à une ligne
- Menu déroulant
- Boutons : radio, checkbox, d'envoi, d'annulation, de commande
- Les formulaires : cachés, de transfert de fichier, de mot de passe
- L'organisation des éléments d'un formulaire

10 - Les méta-informations

- Doctype ou DTD

11 - Les feuilles de style

- Les propriétés : couleur, police, marge,...
- Les classes
- Dynamiser un site avec CSS
- Gérer les positionnements

12 - Introduction à JavaScript

- JavaScript pour quoi faire ?
- L'environnement du client Web

Le navigateur, les outils

13 - JavaScript : le coeur du langage

- La syntaxe
- Les variables, les fonctions globales, les opérateurs, les structures de contrôle
- Les fonctions : définition, arguments, fonctions littérales, fonctions sous forme de données
- Objets personnalisés et objets globaux
- Manipuler les tableaux, les dates, les chaînes de caractères

14 - Les objets du navigateur

- La hiérarchie des objets
- Les principaux objets : window, document, location, screen, navigator, form...
- Manipuler des fenêtres
- Gérer des timers

15 - Introduction à HTML5

- Contexte : fonctionnement d'un site internet
- Histoire et normalisation du HTML
- La nouvelle vision HTML5
- Roadmap HTML5





Les fondamentaux du développement d'interfaces graphiques avec HTML5, CSS3 et JavaScript

Code : SS25

Durée : 5 jours

Classe : Présentiel / à distance

16 - Comment utiliser le HTML5 aujourd'hui

- Savoir quand choisir le HTML5
- Utiliser le HTML5 avec des navigateurs qui ne le supportent pas

17 - Le balisage HTML5

- Structure d'une page
- Doctype
- Les nouveaux éléments et les éléments obsolètes
- HTML5 et CSS3

18 - Les formulaires

- La balise form
- Créer et utiliser des formulaires HTML5

19 - Audio et vidéo

- Les éléments audio et vidéo
- Les conteneurs, les codecs
- Compromis pour un site à forte audience

20 - Vue d'ensemble des APIs

- Les APIs HTML5
- Audio et vidéo
- Site web hors ligne
- Drag et Drop

21 - Dessiner en HTML

- Canvas vs SVG
- Contexte et accessibilité

22 - La communication en HTML5

- Les événements
- Envoi de messages entre documents
- Envoi de messages par canaux
- Le push et les WebSockets pour plus de performances

23 - La géolocalisation

- Vue d'ensemble
- La vie privée de l'utilisateur

24 - Stockage

- Stockage local
- Stockage en session
- Bases de données SQL Web

25 - CSS : standardiser des propriétés

- Se passer d'images, éviter les astuces
- Coins arrondis, ombres portées, transparence, animations
- Autres nouveautés

26 - CSS : mise en page et positionnement

- Vue d'ensemble : clarifier le code, éviter la multiplication de div imbriquées
- Niveau de présentation
- Mise en page par patron
- Mise en page multi-colonnes
- Mise en page par boîtes horizontales ou verticales
- Positionnement par grille
- Autres nouveautés
- CSS pour mobiles et tablettes

