

# JAVASCRIPT

## OBJECTIF

Contrôler une application et l'animer

### 1. Les bases de JavaScript

- JavaScript dans l'histoire
- Etablir un système de contrôle
- Configurer les navigateurs Web
- Inclure du code JavaScript dans une page HTML
- Utiliser des fichier(s) JavaScript externe(s)
- Charger dynamiquement des fichiers JavaScript
- Pseudo-URL dans JavaScript
- Navigateurs sans JavaScript

### 2. Expressions communes

- Jouer avec le navigateur
- Recharger de la page
- Informations de date et d'heure
- Rechercher avec des expressions régulières
- Remplacer du texte
- Naviguer dans l'historique d'un navigateur
- Afficher la date de modification de la page
- Récupérer des paramètres GET
- Demander une confirmation à l'utilisateur
- Demander des données utilisateur
- Images et animations
- Création de boutons rollover
- Précharger des images
- Animer des graphiques
- Etirer des graphiques
- Charger la page avec une barre de progression

### 3. Javascript et CSS

- Accéder aux styles CSS
- Accéder aux classes CSS
- Accéder aux feuilles de style individuelles
- Accéder aux règles de CSS individuelles
- Laisser disparaître le contenu d'un site Web
- Application de JavaScript aux sélecteurs CSS
- Modifier le curseur de la souris

### 4. Les cookies

- Les cookies
- Paramétrer des cookies
- Lire des cookies
- Etablir d'une date d'expiration
- Autres options de cookies
- Suppression de cookies
- Vérification de la prise en charge des cookies
- Enregistrement de plusieurs informations dans un cookie

### 5. Les formulaires

- Formulaires HTML avec JavaScript
- Accès aux objets du formulaire
- Désactiver des éléments de formulaire
- Envoyer un formulaire
- Donner le focus à un champ
- Sélectionner du texte dans un champ
- Vider les champs de texte en cas de clic
- Valider un formulaire
- Implémenter la navigation avec une liste de sélection
- Implémenter une navigation hiérarchique avec une liste de sélection
- Désélectionner un ensemble de boutons radio
- Créer des listes de sélection

### 6. Javascript orientée objet

- Création d'une classe
- Accéder aux membres des classes
- Héritage de classes
- Extension d'objets JavaScript intégrés
- Réaction aux événements JavaScript
- Événements de clavier
- Envoi d'un formulaire avec la touche Entrée
- Événements de souris