



LES BASES DU DÉVELOPPEMENT D'INTERFACES AVEC HTML5, CSS3 ET JAVA SCRIPT

INFORMATIONS

CONTACT

03 88 47 10 96

mfo@metaformose.org

A QUI S'ADRESSE LA FORMATION ?

- Développeurs .Net ou Java souhaitant savoir exploiter les possibilités offertes par HTML5 et CSS3
- Chargés de développement d'applications informatiques

MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

- Formation en présentiel, interactive axée sur la pratique pour une meilleure compréhension et application
- Supports vidéo et exercices
- Documents informatiques et papiers

PREREQUIS

- Connaissance internet standard, notions d'algorithmie

NOMBRE DE PARTICIPANTS

2 à 8 personnes

DURÉE DE L'INTERVENTION

5 journées soit 35 heures

9h-12h30 et 13h30h-17h

EVALUATION

- Contrôle des connaissances en cours de formation, tests, questionnaires
- Fiche d'évaluation et de satisfaction stagiaire
- Attestation individuelle de formation

INTERVENANTS

- Formateurs seniors experts en développement

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 vidéos compatible mobiles

LE PROGRAMME DE LA FORMATION

1. Présentation

- Html : le langage du web
- Contexte historique

2. Environnement et structure

- Le concept et 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

- Les titres
- Les 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 ou à puces
- Imbriquées
- Les listes de définition

6. Les tableaux

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

7. Les hypertextes

- La balise de liens
- Liens vers une autre page
- Liens à l'intérieur d'une page
- Liens vers un autre site web
- Liens vers une adresse électronique
- Liens pour télécharger un fichier
- Les target
- L'attribut titre
- La couleur des liens
- Liens et feuilles de style

8. Insertions d'images

- Les images du web
- L'insertion d'une image
- L'espace autour d'une image
- L'alignement d'une image
- L'insertion d'une couleur d'arrière-plan
- L'insertion d'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, à plusieurs lignes
- Menu déroulant
- Bouton radio
- Bouton checkbox
- Bouton d'envoi
- Bouton d'annulation
- Bouton de commande
- Les formulaires cachés
- Les formulaires de transfert de fichier
- Les formulaires de mot de passe
- L'organisation des éléments d'un formulaire



LES BASES DU DÉVELOPPEMENT D'INTERFACES AVEC HTML5, CSS3 ET JAVASCRIPT

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
- Les objets personnalisés : constructeur, méthodes et propriétés, prototype, objets littéraux, objets sous forme de tableaux associatifs
- Les objets globaux : array, date, math, regexp, string...
- 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... Leurs propriétés et méthodes
- Manipuler des fenêtres
- Gérer des timers

15. Introduction à html5

- Contexte : fonctionnement d'un site internet
- Histoire du html
- Les organismes de normalisation : whatwg et w3c
- La nouvelle vision html5
- Roadmap html5

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 audios et vidéos
- 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. Stockage

- Stockage local
- Stockage en session
- Bases de données sql web

26. Css3 : standardiser des propriétés

- Vue d'ensemble : se passer d'images, éviter les astuces
- Coins arrondis, ombres portées, transparence, animations
- Mise en page et positionnement
- Autres nouveautés

27. Css3 : 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
- Css3 pour mobiles et tablettes : bonnes pratiques