



Avec les Nuls, tout devient facile!

JavaScript & AJAX

POUR
LES NULS

- ✓ Découvrez comment utiliser JavaScript comme outil de développement Web
- ✓ Ecrivez et mettez au point vos programmes
- ✓ Utilisez JavaScript avec AJAX, XML et JSON
- ✓ Concevez une interface, animez des images, créez des menus et gérez les cookies

Andy Harris



***JavaScript
& Ajax
POUR
LES NULS***

***JavaScript
& Ajax
POUR
LES NULS***

Andy Harris

FIRST
» Interactive

JavaScript & Ajax Pour les Nuls

Titre de l'édition originale : JavaScript & Ajax For Dummies
Pour les Nuls est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc
For Dummies est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc

Collection dirigée par Jean-Pierre Cano
Édition : Pierre Chauvot
Traduction : Patricia Moritz et Jean-Louis Gréco
Maquette et illustration : MADmac

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre, est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la Propriété Intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

Edition française publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.
© 2010 par Éditions First
Éditions First
60 rue Mazarine
75006 Paris
Tél. : 01 45 49 60 00
Fax : 01 45 49 60 01
e-mail : firstinfo@efirst.com

ISBN : 978-2-7540-1674-2
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 2010
ISBN numérique : 9782754022019

Sommaire



Introduction	1
Ce dont vous avez besoin	2
Comment ce livre est-il structuré ?	3
Première partie : Programmer avec JavaScript	3
Deuxième partie : Utiliser JavaScript pour améliorer les pages	3
Troisième partie : Passer à AJAX.....	4
Quatrième partie : Le top 10.....	4
Rendez-vous sur Internet !	4
Icônes utilisées dans ce livre.....	5
Par où commencer ?.....	5
Dernier mot	6

Première partie : Programmer avec JavaScript..... 7

Chapitre 1 : Créer des pages Web de qualité.....	9
Cibler la qualité	9
C'est parti !.....	14
Aperçu des technologies fondamentales	15
Votre ordinateur	16
Choisir un éditeur.....	16
Outils à éviter.....	16
Utiliser un éditeur WYSIWYG.....	17
Initiation aux éditeurs pour programmeur	18
Se familiariser avec certains éditeurs importants	19
Initiation à Aptana.....	23
Collection de navigateurs.....	25
Respect des standards	25
Choisir un ou deux navigateurs	25
Transformer Firefox en une machine de développement.....	27
Barre d'outils Web Developer	27
Extension HTML Validator.....	28
Firebug	29

Chapitre 2 : Écrire un premier programme 31

Devenir programmeur	32
Choisir un éditeur JavaScript	32
Choisir le navigateur test	33
Ajouter du script dans une page.....	34

Insérer du code JavaScript	36
Créer des commentaires	36
Utiliser la méthode <code>alert()</code> pour la sortie	36
Ajouter le point-virgule.....	37
S'initier aux variables	37
Créer une variable pour la sauvegarde des données.....	39
Demander des informations à l'utilisateur.....	39
Répondre à l'utilisateur	40
Utiliser la concaténation pour améliorer le message d'accueil	40
Comparer les valeurs littérales et les variables.....	41
Insérer des espaces dans les phrases concaténées.....	43
Comprendre l'objet chaîne.....	43
S'initier à la programmation orientée objet	43
Étudier la longueur d'une chaîne.....	44
Utiliser des méthodes de chaîne pour manipuler le texte	45
Comprendre les types de variables	49
Additionner des chiffres	49
Additionner les chiffres saisis par l'utilisateur	50
Problème des données dynamiques.....	52
Élément perturbateur : le signe plus (+).....	53
Convertir les variables dans le type souhaité.....	54
Utiliser les outils de conversion des variables.....	54
Corriger le programme <code>addInput</code>	55
Chapitre 3 : Modifier le comportement du programme	
 grâce aux conditions	57
Travailler avec des nombres aléatoires.....	57
Créer un dé.....	58
Lancer le dé.....	58
Utiliser <code>if</code> pour contrôler le flux	60
Si et seulement si.....	61
Utiliser les conditions.....	62
Opérateurs de comparaison.....	63
Fais ce que je te dis ou... ..	64
Utiliser <code>if-else</code> pour une interaction plus complexe	65
Le mystère du <code>else</code> superflu.....	67
Place à <code>switch</code>	68
Créer une expression.....	69
Switcher avec style.....	70
Imbriquer des instructions <code>if</code>	71
Créer les conditions imbriquées.....	73
Utilité des <code>if</code> imbriqués.....	73
Chapitre 4 : Boucles et débogage.....	75
Créer des boucles avec le compteur <code>for</code>	76
Créer une boucle décroissante	78
Ajouter 5 en une fois	79

S'initier à <code>while</code>	81
Créer une boucle <code>while</code> standard	81
Éviter les erreurs dans les boucles	83
S'initier à quelques mauvaises boucles.....	83
Gérer des boucles réticentes	83
Gérer des boucles infinies	84
Déboguer du code.....	85
Aide Aptana.....	85
Déboguer JavaScript dans IE.....	86
Détecer des erreurs dans Firefox.....	88
Détecer des erreurs de syntaxe avec Firebug.....	89
Détecer des erreurs logiques	90
Stocker des informations dans la console avec Firebug.....	91
Observer la sortie de la console	92
Utiliser un débogueur interactif.....	93
Ajouter un point d'arrêt.....	95
Exécuter le débogueur	96
Utiliser la fenêtre Debug.....	96
Examiner le mode Debug avec un programme interrompu.....	97
Examiner le programme.....	99
Visualiser les expressions	100
Utiliser le débogueur Firebug.....	101
Chapitre 5 : Fonctions, tableaux et objets	105
Structurer le code avec des fonctions	106
Inviter les fourmis au pique-nique.....	106
Imaginer la structure de la chanson (et du programme).....	107
Créer le programme <code>antsFunction.html</code>	108
Envoyer des données aux fonctions et en récupérer.....	109
Inspecter le code principal.....	111
Observer la ligne dédiée au refrain	111
Gérer les couplets	112
Gérer la portée.....	114
S'initier aux variables locales et globales	114
Examiner la portée des variables	115
Créer un tableau basique	117
Stocker une liste de données dans un tableau	117
Accéder aux données du tableau	118
Utiliser un tableau avec une boucle <code>for</code>	119
De retour chez les fourmis.....	121
Travailler avec des tableaux bidimensionnels	122
Créer les tableaux	124
Demander les noms de villes	125
Créer une fonction <code>main()</code>	126
Créer des objets personnalisés.....	127
Créer un objet simple	127
Ajouter des méthodes à un objet.....	129

Créer un objet réutilisable	130
Utiliser les nouveaux objets	132
S'initier à JSON	133
Stocker des données au format JSON	134
Créer une structure JSON plus complexe	135

***Deuxième partie : Utiliser JavaScript pour améliorer les pages Web*..... 139**

Chapitre 6 : Communiquer avec la page..... 141

Comprendre le Document Object Model.....	141
Naviguer dans le DOM.....	142
Modifier les propriétés du DOM avec Firebug	143
Examiner l'objet document.....	144
Exploiter le DOM avec JavaScript.....	145
Voir la vie en bleu avec JavaScript	145
Écrire le code JavaScript pour modifier les couleurs	147
Gérer des événements de bouton.....	148
Configurer le terrain de jeu.....	150
Imbriquer des guillemets dans des guillemets	151
Écrire la fonction <code>changeColor</code>	152
Interagir avec des entrées et des sorties texte	152
S'initier à la programmation événementielle.....	154
Créer le formulaire XHTML	154
Utiliser <code>getElementById()</code> pour accéder à la page	156
Manipuler les zones de texte.....	156
Écrire au document.....	157
Préparer le cadre HTML.....	159
Écrire le JavaScript	159
Trouver le code HTML interne.....	160
Travailler avec d'autres éléments texte	160
Créer le formulaire	162
Écrire la fonction	164
Comprendre le code source généré	166

Chapitre 7 : Récupérer des entrées valides 169

Récupérer des entrées d'une liste déroulante.....	169
Créer le formulaire	171
Lire la zone de liste déroulante	172
Gérer des listes à sélection multiple	173
Programmer un objet <code>select</code> à sélection multiple.....	173
Écrire le code JavaScript.....	175
Analyser des cases à cocher	177
Créer la page avec les cases à cocher	178
Répondre aux cases à cocher	179

Travailler avec des cases d'option	180
Interpréter les cases d'option	182
Travailler avec des expressions régulières.....	184
S'initier aux expressions régulières	188
Caractères des expressions régulières	190
Marquer le début et la fin d'une ligne	191
Travailler avec des caractères spéciaux	192
Représenter un caractère à l'aide du point	192
Utiliser une classe de caractères.....	192
Utiliser des caractères numériques	192
Distinguer les signes de ponctuation.....	192
Délimiter les mots	193
Opérations de répétition.....	193
Rechercher un ou plusieurs éléments	193
Correspondance de zéro ou plusieurs éléments	193
Indiquer le nombre d'occurrences	194
Travailler avec la mémoire du motif.....	194
Rappeler un motif.....	194
Utiliser les motifs en mémoire	194

Chapitre 8 : Déplacer et animer..... 197

Animer des éléments	197
Observer le code HTML	199
Aperçu du JavaScript.....	201
Créer des variables globales	202
Initialiser	203
Déplacer la balle.....	203
Tester les limites.....	205
Lire une entrée clavier.....	207
Créer la page keyboard.....	208
Examiner le script keyboard.js.....	210
Écraser la fonction init()	210
Configurer un gestionnaire d'événements	210
Répondre aux frappes de touches.....	211
Déchiffrer le mystère des codes de touche	213
Suivre la souris	214
Observer le code HTML	215
Définir le code HTML.....	216
Initialiser le code	217
Créer le « mouse listener »	217
Déplacement automatique.....	218
Permuter des images	221
Préparer les images	222
Créer la page	223
Créer les variables globales	225
Définir l'intervalle.....	225
Animer le personnage	226
Améliorer l'animation avec le préchargement	226



Travailler avec des images composées	229
Préparer l'image	230
Définir le HTML et le CSS	230
Écrire le JavaScript	231
Définir les variables globales	232
Créer une fonction init()	232
Animer le personnage	233
Déplacement et permutation.....	233
Créer le cadre HTML.....	235
Créer le code	236
Définir les variables globales	237
Initialiser les données.....	237
Animer l'image.....	238
Actualiser l'image.....	238
Déplacer le personnage.....	238

***Troisième partie : Passer à AJAX* 239**

Chapitre 9 : Les fondamentaux AJAX..... 241

AJAX : retour à Troie.....	241
AJAX en détail.....	243
A pour asynchronous	243
J pour JavaScript	244
A pour... and ?.....	244
X pour... données ?	244
Créer une connexion AJAX basique.....	245
Créer le formulaire HTML.....	248
Créer un objet XMLHttpRequest	249
Établir une connexion avec le serveur	250
Envoyer la requête et les paramètres.....	251
Contrôler le statut	251
Tous en chœur : rendre la connexion asynchrone	253
Définir le programme.....	255
Créer la fonction getAJAX()	255
Lire la réponse	256

Chapitre 10 : Améliorer JavaScript et AJAX avec jQuery 259

S'initier aux bibliothèques JavaScript.....	260
Faire connaissance avec jQuery	261
Installer jQuery	262
Importer jQuery à partir de Google	263
Utiliser jQuery avec Aptana	264
Écrire une première application jQuery.....	266
Définir la page.....	266
Rencontre avec l'objet nœud de jQuery	268

Créer une fonction d'initialisation	269
Utiliser <code>\$(document).ready()</code>	270
Alternatives à <code>document.ready</code>	271
Examiner l'objet jQuery	272
Modifier le style d'un élément	272
Sélectionner les objets jQuery	274
Modifier le style	274
Appliquer des événements à des objets	275
Appliquer un événement <code>hover</code>	276
Modifier des classes à la volée	278
Créer une requête AJAX avec jQuery	280
Intégrer un fichier texte avec AJAX	281
Créer un système de gestion de contenu simple avec AJAX	282
Chapitre 11 : Animer jQuery	287
Se préparer pour l'animation	287
Écrire la base HTML et CSS	292
Initialiser la page	293
Travailler avec des fonctions de rappel	294
Masquer et afficher le contenu	294
Alterner l'affichage	295
Faire glisser un élément	295
Afficher et masquer un élément en fondu	295
Modifier la position d'un élément avec jQuery	296
Créer le cadre HTML	299
Définir les événements	300
Utiliser le chaînage	300
Créer la fonction <code>move()</code> avec le chaînage	302
Créer une animation axée sur le temps avec <code>animate()</code>	302
Déplacer un peu : mouvement relatif	303
Modifier des éléments à la volée	304
Créer la page de base	310
Initialiser le code	310
Ajouter du texte	310
Attaque des clones	311
Utiliser l'enveloppement	313
Alterner les styles	313
Réinitialiser la page	314
S'amuser avec les sélecteurs et les filtres	315
Chapitre 12 : Utiliser les outils de l'interface utilisateur jQuery	317
Découvrir le ThemeRoller	318
Les thèmes prédéfinis	321
Glisser et déposer	322
Télécharger la bibliothèque	324

Redimensionner un thème.....	325
Inspecter le HTML et le CSS standard	328
Importer les fichiers	329
Rendre un élément redimensionnable.....	329
Appliquer des thèmes à des éléments.....	330
Ajouter une icône	333
Glisser, déposer et rappeler	334
Créer la page de base	337
Initialiser la page	338
Gérer la dépose.....	339
Retirer les éléments peut être drôle	340
Cloner les éléments.....	341
Chapitre 13 : Améliorer l’ergonomie avec jQuery	343
Gérer des pages volumineuses	344
Utiliser le widget accordéon.....	344
Créer une interface à onglets.....	348
Utiliser des onglets avec AJAX	352
Améliorer l’ergonomie	354
Le jeu des dates	355
Sélectionner des nombres avec le slider.....	357
Éléments sélectionnables	359
Créer une liste triable	361
Créer une boîte de dialogue personnalisée.....	363
Chapitre 14 : Travailler avec des données AJAX	367
Aperçu de la programmation côté serveur	367
S’initier à PHP.....	368
Écrire un formulaire pour le traitement PHP.....	370
Répondre à la requête	372
Envoyer des requêtes façon AJAX.....	374
Envoyer les données.....	375
Répondre aux résultats	377
Créer un formulaire plus interactif.....	378
Créer un formulaire AJAX.....	379
Écrire le code JavaScript.....	381
Traiter les résultats	382
Simplifier le PHP pour AJAX.....	382
Travailler avec des données XML.....	383
Rappel sur XML	383
Manipuler le XML avec jQuery.....	385
Créer le HTML.....	387
Récupérer les données.....	387
Traiter les résultats	387
Afficher les noms des animaux.....	388

Travailler avec des données JSON.....	389
Comprendre JSON.....	389
Lire des données JSON avec jQuery.....	391
Gérer le cadre.....	393
Extraire les données JSON.....	394
Traiter les résultats.....	394

Quatrième partie : Les dix commandements..... 397

Chapitre 15 : Dix extensions jQuery épatantes.....399

Utiliser les extensions.....	399
ipwEditor.....	400
Ajouter un éditeur basique avec editable.....	401
Intégrer une modification plus avancée avec FCKedit.....	403
Cookies jQuery.....	407
flot.....	409
tagcloud.....	412
tablesorter.....	414
jQuery-translate.....	418
droppy.....	420
galleria.....	423
jmp3.....	426

Chapitre 16 : Dix ressources intéressantes.....431

Bibliothèque jQuery-PHP.....	431
Réseau d'archive JSAN et JavaScript.....	431
Tutoriels et exemples W3Schools.....	432
Interfaces de programmation Google AJAX.....	432
Aflax.....	432
MochiKit.....	432
Dojo.....	433
ExtJS.....	433
YUI.....	433
DZone.....	433

Index.....435

Introduction



Le World Wide Web a officiellement fêté son 20^e anniversaire quand j'ai commencé à rédiger ce livre. D'un côté, il est difficile de croire que cette technologie est déjà aussi âgée. D'un autre côté, c'est impressionnant de voir à quel point elle a évolué en si peu de temps. Quand j'ai commencé à enseigner et à écrire des livres relatifs à Internet (bien avant l'utilisation du Web), personne ne savait à quoi s'attendre.

Si vous lisez ce livre, je n'ai pas besoin de vous dire à quel point le Web est phénoménal. Il a fait du chemin et réalise des choses très intéressantes. Dans ce livre, je veux vous montrer la direction que prend le Web. La technologie Web change plus vite que jamais. Ceux qui ne comprennent pas ces changements auront du mal à rester au fait de l'évolution.

Aux premières heures du Web, on parlait de pages Web comme si Internet était une série de documents basiques connectés par des liens. C'était vrai (et ça l'est encore en partie) mais ce n'est plus la meilleure façon d'analyser le Web. Le Web d'aujourd'hui ne concerne pas des documents mais des applications. Les utilisateurs et les développeurs attendent de leurs pages qu'elles fassent des choses et non pas qu'elles soient de simples documents améliorés.

Ce livre décrit deux technologies interconnectées : JavaScript et AJAX. JavaScript fait partie du Web plus ou moins depuis le début. C'est un langage de programmation puissant qui a été conçu pour travailler dans le contexte d'un document Web. Il connaît un regain d'intérêt sous la forme d'AJAX. Cette nouvelle technologie est prometteuse, mais elle est encore ancrée dans les traces de JavaScript et HTML.

Le gros avantage de JavaScript et d'AJAX est la puissance qu'ils procurent. Si vous travaillez avec HTML ou XHTML, vous savez créer des documents Web. Malheureusement, ces documents sont inertes et statiques.

JavaScript est un vrai langage de programmation qui vous permet d'ajouter à vos pages de réelles possibilités de programmation. Si vous n'avez jamais fait de programmation, c'est idéal pour commencer. JavaScript est un langage sympa et relativement simple pour les débutants. Il utilise une page Web comme interface utilisateur, ce qui facilite le développement des formes et des interfaces utilisateur. Si vous êtes programmeur, vous pourrez appliquer vos connaissances à JavaScript et serez bientôt très à l'aise avec ce langage.

AJAX étend les possibilités de JavaScript vers de nouveaux horizons qui sont encore en cours d'exploration. D'une part, les bibliothèques AJAX vous

proposent de nouveaux éléments d'interface comme les menus et les sliders. D'autre part, AJAX dispose de fonctionnalités très importantes comme la possibilité de créer des instructions côté client (un outil très pratique pour créer des pages plus performantes) et le contrôle direct de scripts côté serveur.

Si vous lisez l'intégralité de cet ouvrage, vous serez en mesure de réaliser des pages Web impressionnantes. Vous pourrez récupérer les entrées des utilisateurs, tester leur validité, animer vos pages et interagir avec des serveurs Web.

Ce dont vous avez besoin

JavaScript est facile à apprivoiser et son apprentissage n'exige pas grand-chose :

- ✔ Tout ordinateur fait l'affaire. Si votre ordinateur est relativement récent (il peut exécuter Firefox ou Safari par exemple), vous êtes équipé pour faire du développement Web. Vous pouvez aussi utiliser un ordinateur portable. Théoriquement, il est possible de faire du développement Web sur un téléphone portable, mais cela devient vite pénible.
- ✔ Système d'exploitation au choix. Pour écrire ce livre, j'ai utilisé soit Windows XP soit Linux Fedora Core. La plupart des programmes que je conseille ont des versions pour Windows, Mac et Linux.
- ✔ Les meilleurs outils dont vous avez besoin sont gratuits. N'achetez aucun logiciel de développement Web. Inutile d'opter pour un éditeur comme DreamWeaver ou expressionWeb ; ces outils sont efficaces mais ils ne sont pas nécessaires. Tous les exemples de ce livre utilisent des outils gratuits.
- ✔ Aucune expérience en programmation n'est requise. Si vous avez une expérience en programmation avec d'autres langages, vous n'aurez aucun mal avec JavaScript et AJAX. En revanche, si vous débutez en programmation, vous avez sonné à la bonne porte. Si vous êtes programmeur, sachez que JavaScript est un langage facile à comprendre. Ma seule exigence est que vous soyez à l'aise avec XHTML et CSS et que vous sachiez transmettre vos pages Web à un serveur (pour plus d'infos sur ce sujet, consultez le site *Pour Les Nuls* : <http://www.pourlesnuls.fr/>).

Au final, de quoi avez-vous vraiment besoin ? D'imagination, de persévérance et d'un peu de temps.

Comment ce livre est-il structuré ?

J'ai structuré ce livre en passant du temps sur un superordinateur et en appliquant un algorithme de Bayes artificiel et multilinéaire. Non, je plaisante ! Je ne sais même pas ce que cela veut dire. C'est juste une proposition que j'ai faite au cours d'une réunion alors que j'étais censé être attentif. Quoi qu'il en soit, ce livre est structuré en plusieurs parties qui décrivent différents aspects du développement Web avec JavaScript et AJAX.

Comme les autres livres de la collection *Pour Les Nuls*, il peut s'utiliser comme référence, en fonction de ce que vous savez déjà et de ce que vous voulez savoir. Chaque chapitre de cet ouvrage décrit une facette spécifique de la programmation JavaScript ou AJAX. Vous pouvez lire les chapitres dans l'ordre que vous voulez, notamment si vous avez déjà des connaissances et que vous recherchez un point particulier. Cependant, notez que les chapitres deviennent de plus en plus complexes. Donc, si vous avez du mal avec un chapitre avancé, revenez quelques chapitres en arrière (je rappelle systématiquement les chapitres dans lesquels certains points importants sont traités). Si vous débutez, il est plus facile de respecter l'ordre des chapitres. Dans tous les cas, n'oubliez pas que le plus important est de bien comprendre et surtout de vous amuser.

Première partie : Programmer avec JavaScript

Si vous n'avez jamais écrit de programme informatique, considérez cette partie comme votre camp d'entraînement (rassurez-vous, c'est un camp d'entraînement plutôt drôle et distrayant). Commencez par rassembler tous les outils et applications puissants mais gratuits. Cette partie vous initie à la programmation avec JavaScript comme langage. Vous allez rencontrer de nouveaux amis comme les variables, les conditions, les boucles, les tableaux et les objets.

Deuxième partie : Utiliser JavaScript pour améliorer les pages

JavaScript est surtout utilisé pour agrémenter les pages Web. Dans cette partie, vous apprendrez à écrire des programmes qui communiquent avec la page Web dans laquelle ils vivent. Vos programmes pourront lire les entrées utilisateur, les valider et se déplacer sur l'écran. C'est très amusant !

Troisième partie : Passer à AJAX

Si vous traînez avec des geeks Web, vous avez sûrement entendu parler d'AJAX. C'est une technologie phénoménale qui peut potentiellement changer la technique de travail du développement Web. Cette partie vous révèle ce dont il s'agit vraiment. Vous serez aussi amené à créer des requêtes AJAX manuellement et à utiliser l'incroyable bibliothèque jQuery pour faire de la programmation encore plus puissante. Dans cette partie, vous découvrirez également la nouvelle vision de la programmation introduite par jQuery et l'utilisation de l'extension jQuery User Interface pour développer rapidement vos expériences d'utilisateur. Vous apprendrez enfin à travailler avec plusieurs types de données, des programmes PHP à XML et JSON. Tout un programme !

Quatrième partie : Les dix commandements

Aucun livre Pour Les Nuls n'est complet sans les dix commandements. Les chapitres de cette partie sont une vraie mine. Dans l'un, vous explorez dix de mes extensions jQuery préférées. Ces outils vous aident à ajouter des fonctionnalités impressionnantes dans vos sites. Il s'agit d'extensions qui permettent de trier automatiquement des tableaux, de traduire du texte en langue étrangère, de dessiner des graphiques, d'afficher des galeries d'images, de lire des fichiers mp3, *etc.* L'autre chapitre de cette partie vous recommande plusieurs ressources Web pour en savoir plus.

Rendez-vous sur Internet !

La programmation Web vise à faire faire des choses à des pages Web. Or il est impossible de voir ces actions dans un livre. C'est pourquoi, tout au long de cet ouvrage, je vous conseille de visiter le site Web des Éditions First à l'adresse <http://www.editionsfirst.fr/telechargements/> à partir de laquelle vous pourrez télécharger le fichier ZIP contenant les programmes et exemples cités dans ce livre. Pour ce faire, vous devrez sélectionner *Pour les nuls GF informatique*, cliquer sur l'image de couverture du livre *Javascript et Ajax pour les nuls*, puis enregistrer le fichier ZIP.

Ce site vous propose une version opérationnelle de chaque programme disponible dans ce livre. Chaque outil ou bibliothèque que je décris dans cet ouvrage dispose d'un lien sur la page Web pour que vous puissiez le tester.

Slider 319, 357
Souris 214
SQL 383
Statut 251
stringMethods.html 46
Structure
 de données complexe 135
 if/else if 113
Structured Query Language 383
style() 274
styleElement.html 272
substring() 46
substring(début, fin) 49
switch 68
Symbole d'égalité 63
Syntaxe 18
Système d'exploitation 16

T

Tableau 117, 52
bidimensionnel 122
tablesorter 414
Tabs 319
tagcloud 412
Technologie AJAX 243
Tester les limites 205
Texte brut 244
TextEdit 17
Texte
 dynamique 11
 multilignes 161
text/javascript 36
ThemeRoller 318
Thèmes prédéfinis 321
Tidy 28
timer.html 219
toLowerCase() 46, 48
toString() 54
toUpperCase() 46, 48
Troie 241
true 62

Type
 de données 54
 de variable 49

U

Utools.html 354

V

Valeur
 aléatoire 58
 littérale 41
validate.html 185
var 39
Variable 37, 41
 booléenne 62
 critique 83
 de chaîne 48
 de sortie 126
 globale 114, 202
 locale 114
 temporaire 176
VB.NET 32
vi 20
Virgule flottante 58
Votre site Web 16

W

W3C 25
W3Schools 432
Web 9
Web 2.0 260
Web Developer 27, 167
while 81
Widget 343
 accordéon 344
 UI 354
window 142
World Wide Web Consortium 25
WYSIWYG 17

X

XHTML 15, 383

XML 383

XMLHttpRequest 249

X pour... données ? 244

Y

Yahoo! Interface Library 261

YUI 261, 433

Z

Zéro 193

Zone

cachée 161

de liste déroulante 170

de texte 156