

# Formation HTML5 et CSS3 : Créer des sites et applications Web

La formation HTML5 et CSS3 : Créer des sites et applications Web sur 5 jours va vous permettre de maîtriser l'ensemble des fonctionnalités de HTML5 et CSS3 dans le but de réaliser vos propres sites Web et applications de façon complète et optimale.

Pourquoi HTML5 et CSS3?

HTML5 et le CSS3 sont les versions les plus récentes de ces deux langages majeurs du Web approuvés par le

## Objectifs

- Être opérationnel pour développer des sites Web en HTML5
- Savoir concevoir un site clair en dissociant contenu et mise en forme
- Connaître les techniques clés de développement pour tous navigateurs
- Déployer des applications permettant des interactions dynamiques
- Appréhender les nouveautés de HTML5 afin d'enrichir vos contenus

## Public concerné

- Personne désirant développer sites et applications

## Prérequis

- Connaître les bases d'internet
- Avoir des notions d'algorithmie

## Une formation de 5 jours

### Caractéristiques

**Tarif : 2455 euros HT par personne**

**Numéro de formateur : 11754730575**

**Nombre d'heures : 35**

**Référence : CE999**

**Contact : Houily DU**

**Telephone : 01.42.62.91.86**

**Email : [commercial@agoratic.com](mailto:commercial@agoratic.com)**

### Paris

**28/09/2015**

**23/11/2015**

### Lyon

**16/11/2015**

## Description des modules

### Première partie : Introduction et notions de base

#### Présentation globale de HTML

- Le langage du Web HTML : Introduction
- Présentation du contexte historique

#### HTML : Appréhender l'environnement et la structure

- Les balises : définition et concept
- Utiliser les balises
- Visualiser les particularités et pièges du HTML
- Le minimum du document HTML : squelette

#### Mettre en forme un document avec HTML

- Rédiger un texte simple
- Gérer les objets dans un document HTML
- Comprendre l'en-tête du document

#### Mettre en forme un texte avec HTML

- Utiliser les titres (h1, h2...)
- Utiliser les paragraphes de texte (p)
- Contrôler le passage à la ligne (br)
- Formater le texte (pre)
- Gérer l'alignement
- Changer taille, couleur et police du texte
- Utiliser des caractères spéciaux
- Mettre des commentaires personnels
- Vue d'ensemble des autres balises texte

#### Listes HTML : Types de listes

- Les listes numérotées (ol)
- Les listes à puces (ul)
- Les listes imbriquées
- Utiliser des listes de définition

#### Les tableaux HTML : Structurer ses tableaux

- Définir les cellules de tableau (th, td..)
- Fusionner des cellules (colspan, rowspan)
- Gérer la taille du tableau
- Attribuer des en-tête et légende (thead)
- Définir les bordures (border)
- Faire des groupes de lignes
- Faire des groupes de colonnes

#### Les hypertextes : Introduire des liens dans le HTML

- Connaître la balise de liens (a href)
- Introduire un lien vers une autre page
- Introduire un lien à l'intérieur d'une page
- Introduire un Lien vers un autre site Internet
- Introduire un lien vers une adresse électronique
- Introduire un lien permettant de télécharger un fichier
- Appréhender les Target : cadre de destination
- Changer l'attribut titre
- Modifier la couleur des liens (visité, non visité...)
- Gérer ses liens sur les feuilles de style CSS

### Inserer des images dans son code HTML

- Appeler une images du Web
- Insérer une image (img src)
- Gérer l'espace existant autour e l'image
- Gérer l'alignement de son image avec le texte
- Définir une couleur d'arrière-plan
- Définir une image d'arrière-plan
- Intégrer un lien à une image
- Mettre des images réactives

### Générer des formulaires avec HTML

- Utiliser la balise form
- Concevoir et se servir de formulaires HTML5
- Modifier ses formulaires pour un environnement mobile
- Connaître les contrôles existants (slider, etc.)
- Établir des validations

### Appréhender les meta-informations

- Comprendre la notion de Doctype ou DTD

### CSS : Se servir des feuilles de style

- Définir les propriétés : couleur, police, marge...
- Définir des classes
- Administrer le positionnement des éléments
- Être capable de dynamiser son site avec CSS

### JavaScript : Présentation globale

- JavaScript : enjeux et atouts
- Appréhender l'environnement du client Web
- Appréhender le navigateur
- Visualiser les outils
- Intégrer un script dans un document HTML - XHTML

### JavaScript : Aller plus loin dans langage

- Assimiler la syntaxe
- Connaître les différentes variables
- Appréhender les fonctions globales
- Connaître les divers opérateurs
- Utiliser les structures de contrôle
- Fonctions : définition et arguments
- Distinguer fonctions littérales et sous forme de données
- Objets personnalisés : méthodes et propriétés
- Distinguer objets littéraux et tableaux associatifs
- Objets globaux : Math, RegExp, String, Array...
- Gérer les tableaux, dates et chaînes de caractères

### Utiliser les objets offerts par le navigateur

- Connaître la hiérarchie des objets
- Visualiser les principaux objets : propriétés et méthodes
- Gérer les différentes fenêtres
- Administrer les timers
- Rédiger et lire des cookies

### Deuxième partie : HTML5 et CSS3

#### HTML5 : Introduction générale

- Le fonctionnement d'un site Web

- Historique global du HTML
- WHATWG et W3C : organismes de normalisation
- Appréhender la nouvelle version : HTML5
- La feuille de route de HTML5

### Se servir de HTML 5 aujourd'hui

- Savoir quand utiliser le HTML5
- HTML5 sur les navigateurs ne le supportant pas

### Appréhender le balisage de HTML5

- Structurer sa page
- Changement de Doctype
- Appréhender les nouveaux éléments
- Visualiser les éléments devenus obsolètes
- Vue globale du lien HTML5 et CSS3

### La possibilité d'intégrer des éléments Audio et Vidéo

- La notion d'éléments audio et vidéo
- Effectuer le contrôle de l'interface
- Établir les paramètres par défaut
- Utiliser les conteneurs et gérer le problème de codecs
- Déployer une politique HTML5 + Flash pour le multimédia

### Visualiser les différents APIs HTML5

- Connaître les APIs HTML5
- Manifest, les site web hors ligne
- Drag & Drop : glisser-déposer
- HTMLDocument : extension
- HTMLElement : extension

### Savoir dessiner avec HTML

- Distinguer Canvas de SVG
- Savoir dessiner ligne, carré et cercle
- Effectuer le remplissage
- Appréhender le contexte et l'accessibilité

### Communiquer avec HTML5

- Connaître les différents évènements
- Envoyer des messages entre les documents
- Envoyer des messages par les canaux
- Optimiser les performances avec push et WebSockets

### Se servir de l'API de géolocalisation de HTML5

- Avoir une vue d'ensemble du service
- Utiliser ou non le GPS
- Être capable de manipuler l'API
- Gérer la vie privée de l'utilisateur

### Savoir gérer le stockage de données

- Les notions de gears et pionnier
- Stocker en local
- Stocker en session
- Les bases de données SQL Web
- La place de l'indexedDB

### Standardiser les propriétés avec CSS3

- Vision globale : se passer d'images et éviter les astuces
- Gérer les coins arrondis et ombres portées
- Gérer les transparence et animations

- Mettre en page et positionner les éléments
- Vue d'ensemble des autres nouveautés

### **CSS3 : Mettre en page et positionner les éléments**

- Clarifier son code et éviter la multiplication de div
- Affecter un niveau de présentation
- Mettre en page avec patron
- Mettre en page en multi-colonnes
- Mettre en page avec des boîtes horizontales ou verticales
- Appréhender le positionnement par grille
- Vue d'ensemble des autres nouveautés