

RÉSUMÉ 6 - INTRODUCTION AUX FORMULAIRES

Lien vers l'activité : [Introduction aux formulaires](#)
www.infoforall.fr - Dernière modif. : 31 01 2021



BALISE BUTTON

Il s'agit d'une balise classique (ouverture-fermeture) permettant d'afficher un bouton interactif.

```
1 <button  
2     onclick="alert('Mais pourquoi ?');"  
3     onmouseover="this.style.backgroundColor='red';"  
4     onmouseout="this.style.backgroundColor='';">  
5     Alors, ça change quoi ?  
6 </button>
```

FORMULAIRE ET BALISE FORM

1 - INTÉRÊT DE LA BALISE FORM

Cette balise **form** permet de faire trois choses :

- **obtenir les références des balises** d'interaction contenues dans un formulaire
- **vérifier la validité** des réponses de l'utilisateur (plus tard)
- **envoyer les réponses** en GET ou POST de l'utilisateur vers un serveur distant (plus tard)

2 - CONTENU ET ATTRIBUTS D'UNE BALISE FORM

A l'intérieur de la balise d'ouverture, on pourra fournir

- avec l'attribut **name** le nom qui permettra d'identifier le formulaire
- avec l'attribut **method** la méthode GET ou POST à utiliser et
- avec l'attribut **action** l'adresse du serveur distant à joindre.

Le innerHTML de la balise **form** contient d'autres balises : celles qui permettront à l'utilisateur de fournir des informations. La balise **input** de type **submit** permet de créer un bouton automatique d'envoi.

Une vraie balise form destinée à communiquer avec un serveur distant

```
1 <form name="mon_formulaire"  
2     action='https://www.infoforall.fr/act/tester-le-post/'  
3     method='get'>  
4     <button name="boutonA" onclick="modifier();">Bouton n°1</button>  
5     <button name="boutonB" onclick="modifier();">Bouton n°2</button>  
6     <input type="submit" value="Envoyer le formulaire !">  
7 </form>
```

| | | |
|------------|------------|--------------------------------|
| Bouton n°1 | Bouton n°2 | Envoyer le formulaire en Get ! |
|------------|------------|--------------------------------|

Une balise à usage purement locale destinée à de l'interaction locale

On ne s'occupe pas de l'envoi du formulaire aujourd'hui. Nous travaillerons ainsi purement en modification locale : inutile de fournir des valeurs aux attributs **action** et **method**, ni de fournir le bouton **submit**.

```
1 <form name="toto">  
2     <button name="boutonA" onclick="modifier();">Bouton n°1</button>  
3     <button name="boutonB" onclick="modifier();">Bouton n°2</button>  
4 </form>
```

| | |
|------------|------------|
| Bouton n°1 | Bouton n°2 |
|------------|------------|

3 - TROUVER LES RÉFÉRENCES DES BALISES

Lorsqu'une balise **input** est l'enfant d'un formulaire, on peut récupérer facilement sa référence en suivant la codification : `nameDuFormulaire.nameDuInput`.

Sur l'exemple ci-dessous, cela peut donner : `asticot.boutonA`

Attention : en JS, les valeurs de l'attribut **name** ne sont pas à fournir en tant que strings mais directement en tant que valeurs.

```

1 <form name="asticot" method='' action=''>
2   <button type="button" name="boutonA"
3     onclick="toto.boutonA.style.backgroundColor='red';">Bouton n°1</button>
4 </form>
5 <form name="toto">
6   <button type="button" name="boutonA"
7     onclick="asticot.boutonA.style.backgroundColor='red';">Bouton n°3</button>
8 </form>

```

DESCRIPTION DES BALISES D'INTERACTION

BALISE INPUT DE TYPE NUMBER

Cette balise **orpheline** (sans innerHTML) permet à l'utilisateur de rentrer un entier.

```

1 <form name="saisie" method='' action=''>
2   <input type="number" name="choix">
3   <button type="button" name="affiche"
4     onclick="alert(2*saisie.choix.value);">Afficher le double</button>
5 </form>

```

Pour récupérer la valeur d'une balise input, il faut utiliser `nameFormulaire.nameInput.value`.

BALISE OUTPUT

Ce type de balise permet d'afficher le résultat d'une évaluation à l'écran. D'où le OUT : vers l'extérieur.

```

1 <form name="saisie" method='' action=''>
2   <input type="number" name="x">
3   <button type="button" name="affiche" onclick="hexa(saisie.x.value);">
4     Afficher le résultat en hexadécimal
5   </button>
6   <output name="resultat"></output>
7 </form>
8 <script>
9   function hexa(valeur) {
10    let en_hexa = parseInt(valeur).toString(16);
11    saisie.resultat.innerHTML = en_hexa;
12  }
13 </script>

```

Afficher le résultat en hexadécimal

BALISE INPUT DE TYPE BUTTON

La balise **button** est une balise classique (avec ouverture-fermeture) et possède donc un attribut **innerHTML**.

La balise **input** de type **button** est une balise orpheline. Elle ne possède donc pas de innerHTML mais un attribut **value**.

```

1 <input type="button"
2   onclick="alert('Mais pourquoi ?');" value="Ne pas toucher !">

```

MÉTHODE TOSTRING(BASE)

Cette méthode permet de transformer un entier fourni en base 10 par défaut dans une autre base :
`parseInt(saisie.x.value).toString(16)`

ÉVÉNEMENT CHANGE

Cet événement est très pratique sur les formulaires : il permet de relancer un script lorsque l'utilisateur a changé son entrée.

```

1 <form name="changement" method='' action=''>
2   <input type="text" name="zdt" value="Texte de base, à vous de le modifier.">
3   <br>Couleur du fond :
4   <input type="text" name="fond" value=""
5     onchange="changement.zdt.style.backgroundColor=this.value;">
6 </form>

```