Extrait du weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux Dreamweaver Flash CSS Javascript
http://www.webyo.net

Javascript : L'objet form + exemples

- WEBMASTERING - JAVASCRIPT -

Date de mise en ligne : mercredi 29 décembre 2004

weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux Dreamweaver Flash CSS Javascript

L'OBJET FORM

Le tableau « forms » contient une entrée par formulaire contenu dans le document (spécifié par la balise FORM). Chaque formulaire est identifié par le nom défini par l'attribut NAME de la balise FORM.

Exemple :

On accède au champ « adresse » par :
document. mon formulaire.adresse

et à la valeur saisie par l'utilisateur par :
document.mon_formulaire.adresse.value

Chaque formulaire présent dans un document correspond à un objet qui est mis dans le tableau forms. Ainsi on accédera au premier formulaire à l'aide de *document.forms[0]*, au second formulaire *document.forms[1]* et ainsi de suite.
Le principe est identique pour les différents éléments d'un formulaire (texte, boutons...) qui sont mis dans le tableau elements ».

Propriétés

- *action*
La chaîne de caractères représentant la valeur de l'attribut ACTION.

- *elements*
Les éléments de chaque formulaire (texte, boutons, ...)

- *method*
Cette propriété correspond à la méthode associée au formulaire.
"GET" -> 0
" POST" -> 1

- *name*
Nom de l'objet (valeur de l'attribut NAME).

- *target*
La fenêtre destination dans laquelle s'affichera la réponse du traitement du formulaire. Celle-ci est précisée à l'aide de l'attribut TARGET de la balise FORM.

Les méthodes associées

Méthode	Description	Contexte
blur	dé-sélectionne un champ de saisie	password, text, textArea
click	simule un clic de la souris pour sélectionner un élément	button, checkbox, radioButton, reset, selection, submit
focus	sélectionne un champ	password, text, textArea
select	active un champ de saisie	password, text, textArea
submit	soumet un formulaire	form

Les événements associés

- *onSubmit*

Permet de spécifier le code JavaScript à exécuter lorsque le formulaire est soumis.
Ce code doit nécessairement retourner la valeur true pour que le formulaire soit traité.

L'OBJET WINDOW

C'est l'objet contenant tous les autres

Les propriétés associées

- *frames[indice]*

Lorsque la balise FRAMESET est utilisée pour définir une partition de la fenêtre, les différentes sous-fenêtres sont décrites par le tableau frames constituant une propriété de l'objet window.
Par exemple une fenêtre contenant trois frames sera représentée par :
window.frames[0],
window.frames [1]
window.frames[2]
frames.length représente le nombre de frames définis dans le document.

- *parent*

Représente la fenêtre parent (contenant la balise FRAMESET) dans le cas des frames.

- *self* OU *window*

La fenêtre courante.

- *top*

Représente la fenêtre associée au sommet de la hiérarchie.

- *status*

Le message affiché en bas de fenêtre, dans la barre d'état.

Les méthodes associées

- *open("URL", "NomFenêtre", "Paramètres")*

Crée une nouvelle fenêtre client, lui associe le nom WindowName et accède à l'URL précisée.
Cette méthode possède d'autres paramètres optionnels permettant de configurer la nouvelle fenêtre.

Méthode	Description
alert (message)	crée une fenêtre de dialogue dans laquelle un message est affiché.
clear	efface le contenu de la fenêtre.
clearTimeout	annule le compte à rebours.
close()	détruit une fenêtre du client Netscape Navigator ou autre.
confirm(message)	Crée une fenêtre de confirmation (OK/Cancel) dans laquelle la chaîne de caractères "message" est affichée. La valeur retournée est true si l'utilisateur choisi OK et false sinon.
prompt(message,defaut)	Crée une fenêtre de dialogue dans laquelle la chaîne de caractères "message" affichée et permet la saisie d'une chaîne de caractères. Le paramètre « defaut » présente la valeur par defaut
setTimeout	évalue l'expression donnée en argument après que le nombre de millisecondes précisé soit écoulé