

Cours de programmation

```
menu0 = new Image(); menu1 = new Image(); menu2 = new Image(); menu3 = new Image(); menu0.src =  
"/cours/javascript/images/menu2_im1.jpg" menu1.src = "/cours/javascript/images/menu2_im2.jpg" menu2.src  
= "/cours/javascript/images/menu2_im3.jpg" menu3.src = "/cours/javascript/images/menu2_im4.jpg" function  
affiche (num) { if (num == "0") document.exmenu.src = menu0.src; if (num == "1") document.exmenu.src =  
menu1.src; if (num == "2") document.exmenu.src = menu2.src; if (num == "3") document.exmenu.src =  
menu3.src; }
```

Menus interactifs

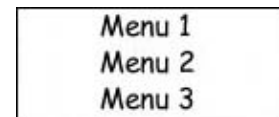
Introduction :

Nous allons apprendre à concevoir différents menus et entre autre ceux utilisés sur ce site. Nous verrons qu'il existe plusieurs méthodes pour parvenir à ses fins. En effet, le code source qui sera ici écrit en JavaScript n'est pas unique. Il est libre à vous d'utiliser vos fonctions et vos astuces. Je présenterais une solution, une méthode de réalisation qui me paraît simple et compréhensible. De plus, n'oubliez pas que votre code doit être compris par l'ensemble des navigateurs.

Etape préliminaire :

But à atteindre :

Vous devez dans un premier temps réaliser un menu que vous avez certainement déjà rencontré et qui est tout à fait classique. Réalisons un menu proposant quatre choix (libre à vous d'en faire plus, la méthode reste la même). Ces trois choix seront présentés dans une image. Chaque choix constituera une case qui changera de couleur ou d'aspect au passage de la souris. (Un peu comme le menu démarrer dans Windows). Vous pouvez observer le résultat à votre droite.



Méthodes :

On devra créer autant d'images de mêmes dimensions que de zones sensibles devant être animées. C'est-à-dire quatre dans notre cas et une image initiale, donc cinq. Vous devrez créer différents objets images et modifier ensuite la source de l'image en fonction de la position du curseur.

Exemple de réalisation :

Voici le code source de la page que vous devez obtenir.

```
<HTML>  
<HEAD>
```

```
<TITLE>Image cliquable animee</TITLE>

<SCRIPT>
// Création des objets images
menu0 = new Image();
menu1 = new Image();
menu2 = new Image();
menu3 = new Image();

// Définitions de l'adresse de l'image
menu0.src = "images/menu2_im1.jpg"
menu1.src = "images/menu2_im2.jpg"
menu2.src = "images/menu2_im3.jpg"
menu3.src = "images/menu2_im4.jpg"

function affiche (num) {
// Création de la fonction appelée par les évènements
if (num == "0")
document.images[0].src = menu0.src;
if (num == "1")
document.images[0].src = menu1.src;
if (num == "2")
document.images[0].src = menu2.src;
if (num == "3")
document.images[0].src = menu3.src;
}

</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY bgcolor="#000000">

<IMG src="images/menu2_im1.jpg" usemap="#tabmap" border="0">
// Chargement de l'image initiale

<MAP name="tabmap">
<AREA shape="rect" coords="0,0,139,19" href="ch1.html"
onMouseOver="affiche(1)" onMouseOut="affiche(0)">
<AREA shape="rect" coords="0,20,139,39" href="ch2.html"
onMouseOver="affiche(2)" onMouseOut="affiche(0)">
<AREA shape="rect" coords="0,40,139,59" href="ch3.html"
onMouseOver="affiche(3)" onMouseOut="affiche(0)">
// Définition des cases

</BODY>
</HTML>
```

Critiques :

Vous constaterez par vous même que cette solution ne permet pas de faire un menu original. De plus, une multitude de choix nécessite un nombre important d'images, qui ralentit par conséquent le temps de chargement de la page. Mais il faut reconnaître que cette méthode est simple et peut être utilisée sur tous les navigateurs.

Etudions à présent une autre réalisation.



Copyright © 2000–2001 ProgWeb Tous droits réservés
Dernière mise à jour : 22/10/2001

