

Le présent fichier PDF **éléments et attributs** reproduit des extraits du document

Le Dico – HTML 4

Un document qui a été édité par S&SM Simon & Schuster MacMillan, en 1998
Son Auteur est Michel Dreyfus (à ne pas confondre avec l'Historien) qui a été chargé de mission à la sécurité du système d'information du CNRS, a enseigné l'informatique générale pendant près de 10 ans à l'IUT de gestion et techniques quantitatives de Paris V. Il est l'auteur d'une vingtaine d'ouvrages sur l'informatique, allant du Fortran à PHP en passant par JavaScript, HTML et l'Internet (cf. selon Eyrolles.com).

Ce document est disponible sous le numéro **AC 25816**, dans l'inventaire de la collection de l'ACONIT, Association pour un conservatoire de l'informatique et de la télématique, Grenoble.

Il comprend 382 pages, dont des schémas et copies d'écrans. Il est structuré en 3 parties et des Annexes, dont les parties 1 et 2 dont nous reproduisons ici des extraits :

- 1)-les « éléments » HTML qui dans d'autres langages seraient appelés « instructions » ;
- 2)-les « attributs » qui sont les « paramètres » d'ajustement des éléments/instructions ; certains attributs doivent être obligatoirement inclus.

Le présent fichier PDF donne en copie :

- la page de couverture,
- la première page de la table des matières qui décrit le contenu de la partie-1 (éléments HTML) ; dans cet ouvrage 86 « éléments » sont décrits,
- la deuxième page de la table des matières qui décrit le contenu de la partie-2 (attributs HTML) ; dans cet ouvrage 118 « attributs » sont décrits,
- quelques pages de la partie-1 (éléments)
- quelques pages de la partie-2 (attributs)

Pour utiliser ce document, mentionnez l'auteur, l'éditeur S&SM, ainsi que la Base de Données ACONIT n° 25816.

Il est rappelé que la loi sur les droits d'auteur n'autorise que les reproductions partielles de documents à titre individuel et pour des motifs de recherche.

Michel

Dreyfus

LE DICO

Référence

HTML 4



BM GRENOBLE - DOCUMENT



0000014211645

www.bm.fr

Table des matières

Introduction	0
§ HTML : le langage de base	1
Introduction	2
Organisme de base	3
L'importance de la structure	3
Avec ou sans pré-étagés	4
Normes de base	5
Partie I. Les éléments HTML	9
Eléments obsolètes, périmés ou dont l'emploi est déconseillé	9
<i>Eléments obsolètes ou périmés</i>	9
<i>Eléments dont l'emploi est déconseillé</i>	10
Signification des rubriques utilisées pour chaque élément	12
<nom de l'élément>	12
Description	13
Restriction d'utilisation	13
Exemple	14
Attributs	14
Commentaires	15
Voir aussi	15
Liste alphabétique des éléments HTML	15

Partie I

Les éléments HTML

Éléments obsolètes, périmés ou dont l'emploi est déconseillé

Comme nous l'avons écrit dans l'Introduction, le W3C a décidé de réorganiser les éléments HTML, ce qui peut entraîner quelques changements dans les habitudes des auteurs Web soucieux de se conformer aux spécifications les plus récentes.

Info

Le terme anglais utilisé par le W3C pour indiquer que l'usage d'un élément ou d'un attribut est déconseillé est *deprecated*, qui signifie "déconseillé, désapprouvé". C'est donc une erreur de dire que le W3C a *déprécié* l'emploi de certains termes. Si ça avait été le cas, les auteurs de la spécification auraient utilisé le mot *depreciated*.

Éléments obsolètes ou périmés

Les éléments déclarés "obsolètes" par le W3C sont des éléments dont le support n'est pas garanti dans les futures versions de HTML.

Ce sont :

- LISTING ;
- PLAINTEXT ;
- XMP.

Par chance, il se trouve que ces éléments n'étaient pratiquement jamais utilisés. (L'implémentation réalisée pour le dernier était d'ailleurs très variable selon les navigateurs et relevait d'une certaine... fantaisie.) A leur place, les auteurs Web pourront utiliser l'élément PRE ou les feuilles de style.

Il existe d'autres éléments plus ou moins fantomatiques et à propos desquels on pourrait parler de survivance des temps héroïques. Ce sont : NOBR, WBR, COMMENT et NEXTID. Les deux premiers ont été inclus dans notre classification, les autres étant ignorés. Cette décision a été prise en fonction de l'usage qui pouvait être fait de ces éléments et de leur support actuel par les navigateurs courants.

Éléments dont l'emploi est déconseillé

L'emploi des éléments suivants est déconseillé par le W3C :

- APPLET ;
- BASEFONT ;
- CENTER ;
- DIR ;
- FONT ;
- ISINDEX ;
- MENU ;
- STRIKE ;
- U.

Certains de ces éléments ont été, par le passé, assez largement utilisés, et il est plus que probable que les nouveaux navigateurs continueront de les reconnaître. En conséquence, ils figureront à leur place dans cette Partie I.

Bien que le W3C conseille de les remplacer par les feuilles de style, il ne faut pas se montrer trop puriste et répudier résolument tous les éléments et attributs ainsi "déclassés". Ce serait une grave erreur, pour au moins trois raisons :

- Mi-98, l'implémentation des feuilles de style par les navigateurs récents laisse, en effet, encore à désirer (voir Annexe A). Dans leurs dernières versions, Internet Explorer en reconnaît environ les trois quarts, mais Netscape Navigator, moins de la moitié.
- Il existe des cas (la valeur initiale de la numérotation pour les listes ordonnées, par exemple), où rien n'existe dans CSS1 pour remplacer l'attribut `start`, condamné par le W3C.
- Bon nombre de navigateurs n'ont toujours pas implémenté les feuilles de style ou n'en ont réalisé qu'une implémentation partielle ou approximative. C'est le cas, par exemple, du navigateur norvégien Opera dont, cependant, la presse spécialisée a publié très récemment des comptes rendus élogieux, probablement à la suite d'essais précipités. Pour savoir à quoi s'en tenir, nous conseillons au lecteur d'examiner les Figures A.1 à A.4 de l'Annexe A.

Nous mettons donc en garde les auteurs Web contre un enthousiasme excessif pour la richesse et la souplesse des feuilles de style et leur suggérons de continuer à utiliser tranquillement, pendant un "certain" temps, les éléments dont l'emploi est déconseillé. Ils seront ainsi assurés de

voir leur page Web reconnue et interprétée sans faille par la quasi totalité des surfeurs du Web.

Attention

L'utilisation des attributs d'un élément dont l'emploi est déconseillé est automatiquement déconseillée elle aussi. Cette restriction ne sera pas rappelée dans la description de l'élément.

Signification des rubriques utilisées pour chaque élément

HTML est un langage à balises. Certaines commandes se contentent d'une seule balise que l'on peut alors nommer *marqueur*. D'autres demandent une balise initiale et une balise terminale entre lesquelles on place les objets HTML sur lesquels porte la commande. Pour simplifier, — suivant en cela les conventions du W3C — nous appellerons *élément* (plutôt que *balise*) toute commande HTML et nous l'écrirons dépourvue de ses chevrons. Par exemple, plutôt que de parler de la balise `<IMG>`, nous parlerons de l'élément `IMG`.

Les en-têtes des rubriques vides, c'est-à-dire celles pour lesquelles aucun renseignement n'existe, seront omis.

<nom de l'élément>

Il est seul s'il s'agit d'un marqueur ou suivi de la balise terminale s'il s'agit d'un conteneur. Viennent ensuite éventuellement un ou plusieurs pictogrammes qui précisent d'éventuelles restrictions (voir Introduction).

Info

Les noms d'éléments HTML peuvent indifféremment s'écrire en capitales ou en bas de casse. Dans ce livre, nous avons choisi de les écrire en capitales et d'écrire les noms d'attributs en bas de casse.

Description

Rôle de l'élément.

Restriction d'utilisation

Deux sortes de restrictions seront regroupées dans cette rubrique :

- Certains éléments ne peuvent figurer qu'à l'intérieur de la section d'en-tête (`<HEAD> ... </HEAD>`). D'autres doivent être situés dans le corps du document HTML (`<BODY> ... </BODY>`). Il peut alors exister des éléments dont la présence soit interdite à l'extérieur d'un certain élément particulier. C'est le cas, par exemple, de la commande `<TR> ... </TR>` qui doit obligatoirement être incluse dans `<TABLE> ... </TABLE>`.
- HTML 4.0 déconseille l'utilisation de certains éléments considérés comme périmés, soit au profit d'autres éléments plus généraux (c'est le cas, par exemple de `APPLET`, au profit de `OBJECT`), soit parce que l'emploi d'une feuille de style est alors à la fois plus pratique et plus complet.

Si cette rubrique n'existe pas, cela signifie que l'élément peut se trouver n'importe où **dans le corps** du document.

Exemple

Exemple simple d'utilisation de l'élément.

Attributs

Cette rubrique peut compter plusieurs sous-rubriques (si une sous-rubrique est vide, son titre est absent). Les unités dans lesquelles doivent être exprimés les attributs sont précisées dans la Partie II.

Usage courant

Attributs qui sont le plus généralement utilisés. La mention en gras **Obligatoire** signifie que cet attribut doit nécessairement recevoir une valeur.

Emploi déconseillé par le W3C

Dans le souci louable de favoriser l'utilisation des feuilles de style, le W3C a été amené à déconseiller l'utilisation d'un certain nombre d'attributs et en particulier de ceux qui concernent l'alignement de nombreux éléments.

Communs

HTML 4.0 définit trois groupes d'attributs dits *common attributes*. La traduction exacte de cette expression serait "attributs courants, ordinaires." Cependant, nous avons préféré la traduire par *attributs communs*, qui est plus près de la désignation originale et n'en dénature pas foncièrement la signification. Ces attributs peuvent apparaître dans presque tous les éléments. Ils ont reçu des noms particuliers (%coreattrs, %i18n, %events) dont la signification sera expliquée dans la Partie II.

Plus rarement utilisés

Attributs qui ne sont que rarement utilisés.

Spéciaux

Attributs qui ne sont utilisés que dans des cas particuliers d'application de l'élément.

Commentaires

Remarques pouvant contribuer à clarifier l'emploi de l'élément. Référence de la copie d'écran donnée en exemple.

Voir aussi

Nom d'un ou plusieurs éléments ayant un lien logique avec l'élément traité.

Liste alphabétique des éléments HTML

`<!-- ... -->`

Description	Commentaire. Ce qui est placé à l'intérieur ne sera pas affiché sur l'écran du navigateur.
Exemple	<code><!-- N'importe quel texte qui sera ignoré du navigateur --></code>
Commentaires	Certains navigateurs n'acceptent pas les commentaires imbriqués.

16 Le dico référence HTML 4

<!DOCTYPE ... >

Description	Référence à la spécification HTML utilisée dans le document.
Restriction d'utilisation	Doit obligatoirement être la première ligne du document, donc en dehors des éléments HEAD et BODY.
Exemple	<pre><!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C //DTD HTML 4.0//EN" "http: //www.w3.org/TR/REC-html40 /frameset.dtd"></pre>
Commentaires	Cet élément est facultatif, mais certains outils de validation en ont besoin pour savoir sur quelle base effectuer leurs vérifications. Ou bien on l'omet, ou bien on le fait figurer dans son intégralité, tel qu'il figure dans l'exemple ci-dessus.

<A> ...

Description	Insertion d'un appel de lien ou d'un ancrage dans une page.
Exemple	<pre></pre>
Attributs	Description.
<i>Usage courant</i>	
href	Spécifie l'URL d'une ressource Internet, créant ainsi un lien entre elle et la présente page. Obligatoire.

Dans l'ouvrage « Le Dico HTML 4 », après la description de l'élément (par exemple ici l'élément « <A » décrit à la page précédente) l'ouvrage liste les « attributs » utilisables pour l'élément concerné.

<A> ... (suite)

Communs

%coreattrs, %i18n, %events

Plus rarement utilisés

accesskey	Affecte une touche d'accès rapide à l'élément.
charset	Codification utilisée par la ressource spécifiée en href.
lang	Langue utilisée par la ressource spécifiée en href.
name	Définit une étiquette d'ancrage unique dans la page.
onblur	Appelle une routine quand le lien perd le focus.
onfocus	Appelle une routine quand le lien gagne le focus.
rel	Relation entre le présent document et la ressource spécifiée en href.
rev	Définit la relation de sens inverse de celle définie par rel.
tabindex	Définit un ordre d'exploration par tabulation.
type	Type de contenu (MIME) de la ressource référencée.

Spéciaux

coords	Utilisé pour les images réactives <i>client side</i> . Définit les coordonnées de la région associée.
--------	---

<ACRONYM> ... </ACRONYM> (suite)

Exemple	<code><ACRONYM title=" Centre National de la Recherche Scientifique " >CNRS </ACRONYM></code>
----------------	---

Attributs	Description
------------------	--------------------

Plus rarement utilisé

title	Informations sur l'élément que représente l'abréviation (généralement son développement).
-------	---

Communs

%coreattrs, %i18n, %events

Commentaires	La différence avec <ABBR> semble purement formelle.
---------------------	---

<ADDRESS> ... </ADDRESS>

Description	Informations sur l'auteur de la page.
--------------------	---------------------------------------

Exemple	<code><ADDRESS>Jules Dupont
 Abstracteur de quintessence
 Tél : 01 23 45 67 89</ADDRESS></code>
----------------	--

Attributs	Description
------------------	--------------------

Communs

%coreattrs, %i18n, %events

Commentaires	Survivance des premiers âges de HTML, cette balise se borne à afficher son contenu en italique. Serait utilisée par certains moteurs de recherche.
---------------------	--

<APPLET> ... </APPLET>



Description Spécification d'une applet Java.

Restriction d'utilisation Emploi déconseillé au profit de l'élément OBJECT

Exemple

```
<APPLET code="calend.class"
width="250" height="30">
Calendrier perpétuel</APPLET>
```

Attributs	Description
-----------	-------------

Usage courant

archive	Liste d'URL séparées par des virgules. Ces URL pointent vers des ressources qui seront préchargées.
code	Nom du fichier de classe contenant la sous-classe de l'applet compilée ou chemin d'accès pointant sur la classe.
codebase	URL de base de l'applet.
height	Hauteur de la fenêtre de l'applet.
hspace	Espace horizontal ménagé entre la représentation visuelle de l'applet et son entourage.
name	Nom de cette instance de l'applet.
object	Ressource contenant une représentation sérialisée de l'applet.
vspace	Espace vertical ménagé entre la représentation visuelle de l'applet et son entourage.
width	Largeur de la fenêtre de l'applet.

<APPLET> ... </APPLET> (suite)*Communs*`%coreattrs, %i18n`**Commentaires**

L'un des deux attributs `code` ou `object` doit recevoir une valeur.

Balise éphémère : apparue avec HTML 3.2, elle disparaît avec HTML 4.0 par suite d'un caractère trop restrictif (ne s'applique qu'aux applets Java). Le W3C recommande de la remplacer par l'élément `OBJECT`, plus général.

Voir aussi`OBJECT`, `PARAM`**<AREA>****Description**

Description d'une zone sensible d'image réactive.

Restriction d'utilisation

Interdite en dehors d'un élément `MAP`.

Exemple

```
<AREA title="Montage"
href="assembl.htm" shape="rect"
coords="173, 0, 123, 50">
```

Attributs**Description***Usage courant*`alt`

Texte explicatif qui sera affiché par les navigateurs ne chargeant pas les images. Mais, dans ce cas, cet élément est inexploitable.

<AREA> (suite)

coords	Coordonnées de la zone. Obligatoire.
href	Pointe vers la ressource concernée. Obligatoire.
nohref	Zone non affectée ne pointant pas sur une ressource (href et nohref sont mutuellement exclusifs).
onblur	Appelle une routine quand la zone perd le focus.
onfocus	Appelle une routine quand la zone gagne le focus.
Commentaires	Non reconnue par d'anciens navigateurs (versions 2 ou plus anciennes).
Voir aussi	MAP

** ... **

Description	Le texte contenu dans cet élément est affiché en gras.
Exemple	L'utilisation de cette sonnette est interdite en temps normal .
Attributs	Description
<i>Communs</i>	
%scoreattrs, %i18n, %events	

<BASE>

Description	Définit le répertoire de référence pour les URL relatives utilisées dans le document.
Restriction d'utilisation	Doit se trouver dans la section d'en-tête du document.
Exemple	<code><BASE href="http://www.mygale.org/04/arthur/"></code>

Attributs

Description

Usage courant

<code>href</code>	URL absolue servant de base aux références relatives qui se trouvent dans le document.
-------------------	--

Plus rarement utilisé

<code>target</code>	Nom du cadre dans lequel sera chargé le document.
---------------------	---

Commentaires	Facilite le portage d'un site Web d'un serveur vers un autre.
---------------------	---

<BASEFONT>



Description	Définit la police de caractères qui sera utilisée pour le document.
Restriction d'utilisation	Doit se trouver dans la section d'en-tête du document.
Exemple	<code><BASEFONT color=red size=5 face="comic sans ms"></code>

<BASEFONT> (suite)

Attributs	Description
<i>Usage courant</i>	
color	Définit la couleur de la police (nom de couleur ou triplet RGB).
face	Définit une liste de noms de polices de caractères séparés par des virgules. C'est la première installée qui sera utilisée.
size	Définit la taille de la police par un chiffre compris entre 1 et 7 (3 par défaut).
<i>Communs</i>	
%coreattrs, %i18n	
Commentaires	Ignoré par Netscape Navigator. Emploi déconseillé au profit des feuilles de style.

<BDO> ... </BDO>

Description	Indique le sens d'affichage du texte (de gauche à droite — valeur par défaut — ou inversement).
Exemple	<code><BDO dir=rtl>ABRACADABRA</BDO></code>
Attributs	Description
<i>Usage courant</i>	
dir	Indique le sens d'affichage (par défaut : ltr).

<BDO> ... </BDO> (suite)

lang	Langue utilisée.
------	------------------

Communs

%coreattrs	
------------	--

Commentaires

Utile pour les pages rédigées dans des langues telles que l'hébreu, à condition que le matériel et le logiciel utilisés permettent d'écrire de droite à gauche.

<BGSOUND>**Description**

Accompagnement musical en bruit de fond.

Exemple

```
<BGSOUND src="cleopha.mid" loop=2>
```

Attributs**Description****Usage courant**

loop	Nombre de répétitions de la reproduction du fichier source audio. Une valeur de zéro signifie un bouclage sans fin. Valeur par défaut : 1.
src	URL d'un fichier audio (MID ou WAV) contenant les sons à reproduire. Obligatoire.
Commentaires	A éviter puisque non reconnu par Netscape Navigator. Tolérable sur un intranet. Il est conseillé d'utiliser des fichiers de type MIDI dont le chargement est plus rapide.
Voir aussi	OBJECT

<BIG> ... </BIG>

Description	Affiche le texte inclus dans une police plus grosse.
Exemple	Il avait rédigé un <BIG>gros </BIG> mémoire.

Attributs	Description
------------------	--------------------

Communs

%coreattrs, %i18n, %events

Commentaires	La taille de la police varie entre les valeurs conventionnelles 1 et 7. On peut imbriquer plusieurs éléments BIG. (voir Figure 1.1).
---------------------	--



Figure 1.1 : Exemple d'utilisation de l'élément BIG.

Partie II

Les attributs

Éléments et attributs

Presque toutes les balises HTML utilisent un ou plusieurs attributs afin de préciser certains paramètres. Nécessaires, comme pour l'attribut `src` dans l'élément `IMG`. Complémentaires et non strictement indispensables, comme pour l'attribut `alt` dans ce même élément.

Les attributs déconseillés

L'une des innovations de HTML 4.0 par rapport aux spécifications précédentes a été de déconseiller l'utilisation des attributs ayant un rapport avec la présentation des documents HTML en suggérant de leur préférer les feuilles de style. Dans la description du rôle des attributs qui constitue cette Partie II, les attributs déconseillés sont explicitement signalés. Cependant, répétons qu'il ne faut pas prendre cette recommandation au pied de la lettre et s'interdire absolument d'utiliser ces attributs en raison du retard pris par presque tous les éditeurs de navigateurs dans l'implémentation des feuilles de style de type CSS1.

Les attributs communs

Ainsi que nous l'avons indiqué dans la Partie I, il existe trois groupes d'attributs dits *common attributes*. Bien que la traduction exacte de cette expression soit *attributs ordinaires*, nous avons préféré *attributs communs* qui est plus près de l'expression originale et correspond bien à sa signification. Ce sont des attributs génériques qui peuvent figurer dans presque tous les éléments. Ils sont répartis en trois groupes (%coreattrs, %i18n, %events) qui seront expliqués en tête de la section "Liste alphabétique des attributs HTML".

Unités utilisées

La valeur que l'on doit donner à un attribut dépend de sa signification. Elle peut s'exprimer, entre autres, par des caractères, par une URL, par une valeur numérique. Dans ce dernier cas, cette valeur peut représenter un nombre de pixels (valeur absolue) ou un pourcentage d'un autre élément de la page (valeur relative). Enfin, dans certains cas, l'attribut ne reçoit pas de valeur : c'est un *attribut booléen* dont la seule présence dans la balise a pour effet d'activer l'option à laquelle il correspond (exemple : checked dans l'élément INPUT).

Liste alphabétique des attributs HTML

Le seul pictogramme qui sera utilisé dans cette liste est



qui signifie "Usage déconseillé par le W3C". Rappelons que tous les attributs d'un élément signalé comme "deprecated" le sont automatiquement pour cet élément.

Info

Comme les noms des éléments, les noms d'attributs et les mots clés peuvent indifféremment s'écrire en capitales ou en bas de casse. Nous avons choisi d'écrire les noms d'éléments en capitales, aussi écrirons-nous les noms d'attributs en bas de casse.

Attributs communs**%coreattrs**

Ce sont des attributs très généraux. Les trois premiers sont principalement utilisés avec les feuilles de style et la plupart des navigateurs récents les ont actuellement implémentés.

id

Dans les éléments	Tous éléments sauf BASE, HEAD, HTML, META, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Etiquette unique apposée sur un élément particulier dans un même document HTML.
Exemple	<pre></pre>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Identificateur dans le document HTML considéré.
Commentaires	Principalement utilisé avec les feuilles de style.

class

Dans les éléments	Tous éléments sauf BASE, BASEFONT, HEAD, HTML, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Liste de noms de classes séparés par des virgules. Un même élément peut appartenir à une ou plusieurs classes arbitrairement définies par l'auteur Web.
Exemple	<code></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Nom de classe arbitrairement défini par l'auteur Web et pouvant apparaître dans un ou plusieurs éléments du document HTML. Un même élément peut appartenir à plusieurs classes.
Commentaires	Principalement utilisé avec les feuilles de style.

style

Dans les éléments	Tous éléments sauf BASE, BASEFONT, HEAD, HTML, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Définition de règles de style ponctuelles pour cette instance de l'élément.

style (suite)

Exemple	<code><P style="color:blue; text-align:justify"> Tout le contenu de ce paragraphe jusqu'à la balise &lt;/P&gt; sera affiché en appui sur les deux marges latérales et avec la couleur bleu.</P></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Suite de règles de style séparées par des points-virgules et placées entre guillemets.
Commentaires	Principalement utilisé avec les feuilles de style.

title

Dans les éléments	Tous éléments sauf BASE, BASEFONT, HEAD, HTML, META, PARAM, SCRIPT, TITLE (ainsi que IFRAME)
Signification	Informations (ou développement particulier) affichées lorsque le pointeur de la souris reste immobile pendant au moins une seconde sur l'élément..
Exemple	<code></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Texte qui sera affiché dans une infobulle.

title (suite)

Commentaires

La Figure 2.1 montre un exemple d'utilisation de cet attribut dans un élément IMG.

Quoi qu'en dise le document de référence du W3C, on voit mal comment les éléments FRAME et FRAMESET pourraient bénéficier de cet attribut puisque ce qui est affiché dans la fenêtre du navigateur est le document pointé par l'attribut src et non pas le document contenant les éléments FRAME et FRAMESET. Une expérience avec Internet Explorer confirme la véracité de cette remarque.



Figure 2.1 : Exemple d'emploi de l'attribut title.

%i18n

Il s'agit d'attributs d'internationalisation qui, à l'heure actuelle, ne sont pas encore implémentés par les navigateurs courants.

lang

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BR, FRAME, FRAMESET, HR, IFRAME, PARAM, SCRIPT
Signification	Indique le langage dans lequel utiliser l'élément.
Exemple	<code><DIV lang="frn"></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Nom correspondant aux spécifications du document RFC1766.
Commentaires	Curiosité : outre frn pour le français, il existe fra pour le "franco-provençal", fre pour le "français cajun" et frg pour le "français guyanais".

dir

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BR, FRAME, FRAMESET, HR, IFRAME, PARAM, SCRIPT
Signification	Sens de la lecture et de l'écriture. Présence obligatoire dans l'élément BDO.
Exemple	<code><P dir="rtl"></code>
Unité ou type	Description
Mot clé	ltr (de gauche à droite, valeur par défaut) et rtl (de droite à gauche).
Commentaires	Non implémenté à l'heure actuelle.

events

Il s'agit d'attributs de gestion d'événements résultant d'actions de l'utilisateur sur la souris ou le clavier. Ces événements sont presque toujours exploités au moyen d'un script.

onclick

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque l'utilisateur clique sur l'élément.
Exemple	<code></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

ondblclick

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque l'utilisateur double-clique sur l'élément.

onbleclick (suite)

Exemple	<code></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onkeydown

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur l'élément, l'utilisateur appuie sur une touche du clavier.
Exemple	<code><H1 onkeydown="plonge('verne')"> 20 000 lieues sous les mers</H1></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onkeypress

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
--------------------------	---

onkeypress (suite)

Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur l'élément, l'utilisateur appuie sur une touche du clavier, puis la relâche.
Exemple	<code><DIV onkeypress= "scrute('12.34')"></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onkeyup

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur l'élément, l'utilisateur relâche une touche du clavier.
Exemple	<code><H1 onkeyup="emerge ('verne')"> 20 000 lieues sous les mers</H1></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onmousedown

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur un élément, l'utilisateur appuie sur un bouton de la souris.
Exemple	<code><H1 onmousedown="plonge('verne')"> 20 000 lieues sous les mers</H1></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onmousemove

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur un élément, il est déplacé tout en restant sur l'élément.
Exemple	<code><DIV onmousemove= "scrute('12.34')"></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onmouseout

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur un élément, il est déplacé en dehors de l'élément.
Exemple	<code><H1 onmouseout="emerge ('verne')"> 20 000 lieues sous les mers</H1></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onmouseover

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque le pointeur de la souris vient à l'intérieur d'un élément.
Exemple	<code><DIV onmouseover= "cherche('abcd')"></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.

onmouseup

Dans les éléments	Tous éléments sauf APPLET, BASE, BASEFONT, BDO, BR, FONT, FRAME, FRAMESET, HEAD, HTML, IFRAME, ISINDEX, META, PARAM, SCRIPT, STYLE, TITLE
Signification	Événement survenant lorsque, le pointeur de la souris étant sur un élément, l'utilisateur relâche un bouton de la souris.
Exemple	<code><P onmouseup="adieu()"></code>
Unité ou type	Description
Chaîne de caractères	Appel d'une routine d'un script.
Commentaires	Il existe d'autres attributs de gestion d'événements : onblur, onchange, onfocus, onload, onreset, onselect, onsubmit et onunload qui sont spécifiques d'un ou plusieurs éléments particuliers et qui, pour cette raison, ne font pas partie des attributs communs. On les retrouvera dans la section suivante.
