

Gestion des fenêtres

Il est possible de créer de nouvelles fenêtres, de contrôler leur aspect et de les refermer de manière dynamique. Le code ci-dessous, scindé en 3 pages, illustre ces possibilités.

menu.html

```
<!DOCTYPE html>
  <head>
    <script>
      function ouvrir() {
fen>window.open("page1.html","fenetre2","toolbar=no,location=no,menubar=no");
      }
    </script>
  </head>
  <body>
    <input type="button" value="ouvrir fenêtre" onclick="ouvrir();">
    <input type="button" value="fermer fenêtre" onclick="fen.close();">
    <p><a href="page2.html" target="fenetre2">Ouvrir la deuxième page</a></p>
  </body>
</html>
```

page1.html

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Page 1</title>
  </head>
  <body>
    <p>Ceci est la page n° 1</p>
    <input type="button" value="fenêtre parente"
onclick="alert(opener.document.location);">
  </body>
</html>
```

page2.html

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Page 2</title>
  </head>
  <body>
    <p>Ceci est la page n° 2</p>
    <input type="button" value="fermer" onclick="window.close();">
  </body>
</html>
```

Explications :

1. Le bouton *ouvrir fenêtre* de la page *menu.html* déclenche la création d'une nouvelle fenêtre affichant *page1.html*. Cette fenêtre est référencée par la variable *fen*. Son nom interne en tant que cible est *fenetre2*. Ce nom peut être utilisé dans l'attribut *target* d'une balise *<a>* ou *<form>*. Cette fenêtre ne possède ni barre de menus, ni barre d'outils ni champ d'affichage de l'URL en cours.
2. Le bouton *fenêtre parente* de *page1.html* affiche l'URL de la page affichée par la fenêtre qui a créé *fenetre2* (*menu.html*). La propriété *opener* d'une fenêtre est une référence vers celle qui l'a ouverte (il s'agit donc d'un objet de type *window*).
3. Le bouton *fermer fenêtre* de la page *menu.html* ferme la variable fenêtre créée.
4. Le lien de la page *menu.html* permet de changer l'URL courante dans la deuxième fenêtre.

5. Le bouton de *page2.html* ferme la fenêtre courante.

Options d'ouverture possibles des fenêtres :

- **toolbar (yes, no)** : active ou désactive la barre d'outils du navigateur
- **location (yes, no)** : active ou désactive la barre d'adresses. Si elle est désactivée, elle n'est pas masquée, mais la saisie est impossible.
- **directories (yes, no)** : active ou désactive la barre des dossiers du navigateur.
- **status (yes, no)** : active ou désactive la barre d'état du navigateur, en bas de la fenêtre.
- **menubar (yes, no)** : active ou désactive la barre de menu du navigateur.
- **scrollbars (yes, no)** : active ou désactive les barres de défilement du navigateur.
- **resizable (yes, no)** : active ou désactive le redimensionnement de la fenêtre. Cette option contraignante est désormais désactivée par les navigateurs.
- **width** : largeur de la fenêtre en pixels.
- **height** : hauteur de la fenêtre en pixels.

Galerie d'images avec écriture de code HTML et JavaScript dans une fenêtre *Pop-up*

Dans le code qui suit, une fenêtre, référencée par la variable *fen*, apparaît après un clic sur une petite image. Une fois la fenêtre ouverte, on y insère du code HTML et JavaScript grâce aux commandes *fen.document.write*. Le code inséré permet de détecter les dimensions de la grande image, d'attendre son chargement, puis d'adapter la taille de la fenêtre à la taille de l'image. Au départ, la fenêtre pop-up s'ouvre avec une résolution de 400 x 400 pixels, puis se retaille en fonction de la taille de l'image contenue.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <script>
      function ouvrir(numero) {
        nomimage="image"+numero+".jpg";
fen=window.open("", "paysage", "width=400,height=400,toolbar=no,scrollbars=no,status=no");
        fen.document.write("<!DOCTYPE html><head><title>"+nomimage+"</title></head>");
        fen.document.write("<script>function controletaille() {");
        fen.document.write("if (document.images[0].complete) {");
fen.document.write("window.resizeTo(document.images[0].width+9,document.images[0].height+27);"
);
        fen.document.write("window.focus(); }");
        fen.document.write("else setTimeout('controletaille()',250) }</"+script>");
        fen.document.write("<body onload='controletaille();' style='margin:0'>");
        fen.document.write("<img src='"+nomimage+"'></body></html>");
        fen.window.focus();
        fen.document.close();
      }
    </script>
  </head>
  <body>
    
    
    
  </body>
</html>
```

Remarque : Pour que le code ci-dessus fonctionne, il vous faut 3 paires d'images, comprenant 3 vignettes (par exemple de 150 pixels de large) et 3 grandes images (par exemple de 700 pixels de large). Les vignettes s'appelleront : *vignette1.jpg*, *vignette2.jpg* et *vignette3.jpg* et les grandes images : *image1.jpg*, *image2.jpg* et *image3.jpg*.