

Chapitre 01

Le Langage HTML (Hyper Texte Markup Language)

1. Définition

HTML est un langage utilisé pour créer ou ajouter un contenu à une page web et lui fournir une signification et un but. Par exemple, le contenu de la page pourra être un ensemble de paragraphes ou une liste de points. Il est aussi possible d'avoir des images, des tableaux de données, ...

2. Les Balises

La description d'un document HTML passe par l'utilisation de Balises (ou « *Tags* » en anglais). Une balise est délimitée par les signes "<" et ">" entre lesquels figure le nom de la balise. Par exemple la balise de retour à la ligne est
, La plupart du temps, on utilise une balise de début et une balise de fin, pour définir un intervalle d'application.

Exemple :

écriture en gras : Sera traduit par : **écriture en gras**

3. Squelette d'un fichier HTML

```
<HTML>
```

```
  <HEAD>
```

```
  </HEAD>
```

```
  <BODY>
```

```
  </BODY>
```

```
</HTML>
```

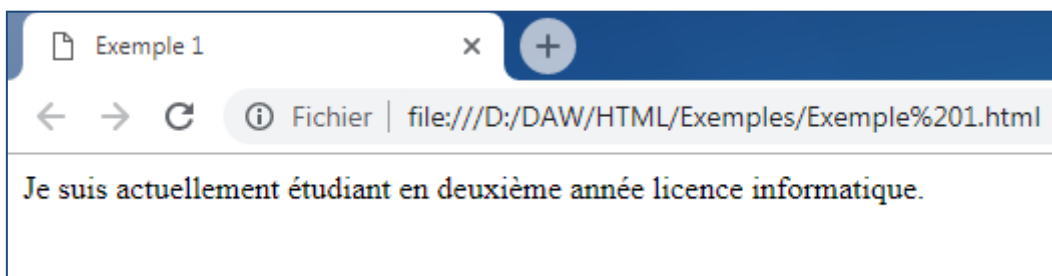
- **<HTML> ... </HTML>** : c'est le premier marqueur ou balise que l'on trouve dans un document HTML. Tout le document qui sera écrit par la suite (texte ou balise) sera compris entre <HTML> et </HTML>.
- **<HEAD> ... </HEAD>** : l'en-tête du document est réservé aux méta-informations (les informations relatives au document) comme son titre. Ces méta-informations doivent être placées entre les balises <HEAD> de début et </HEAD> de fin. Même si l'en-tête est optionnel, il est important de l'inclure dans un document pour éviter que le logiciel serveur n'ait à balayer tout le document pour y retrouver l'information recherchée.
- **<BODY> ... </BODY>** : le corps du document, ce qui sera effectivement affiché par le navigateur Web, est balisé par les marqueurs <BODY> et </BODY>.
- **<TITLE> ... </TITLE>** : Chaque document HTML, pour être correct, doit disposer d'un titre, on trouvera le marqueur du titre dans l'en-tête et il apparaît dans la barre de

titre du navigateur Web. Son but est de pouvoir identifier le document dans un ensemble.

Ces commandes ne doivent pas nécessairement être séparées par des retours de ligne et peuvent être placées n'importe comment. Seule la lisibilité du code source nous fait pencher pour cette présentation.

Exemple 1 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 1</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Je suis actuellement étudiant en deuxième année licence informatique.
  </BODY>
</HTML>
```

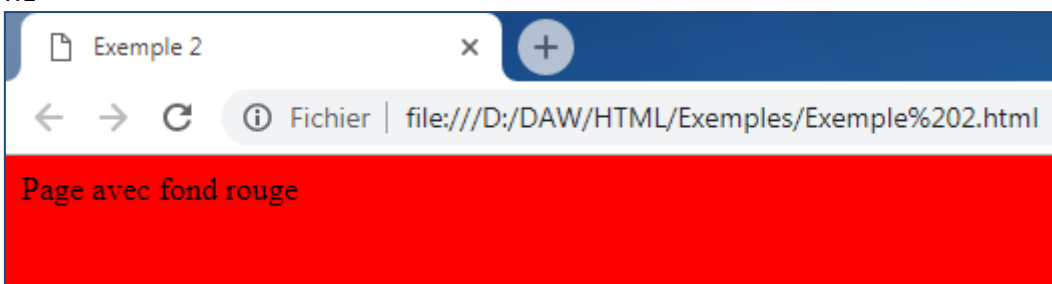


4. Les attributs

Les balises structurent le document HTML et indiquent au navigateur comment présenter le site Web. Certaines balises peuvent recevoir plus d'information. Cette information supplémentaire est appelée un attribut.

Exemple 2 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 2</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY Bgcolor="#FF0000">
    Page avec fond rouge
  </BODY>
</HTML>
```



Les attributs s'inscrivent toujours au sein de la balise ouvrante, et ils sont suivis par un signe égal et la valeur de l'attribut entre des guillemets. Ici le point-virgule sert à séparer plusieurs instructions de style.

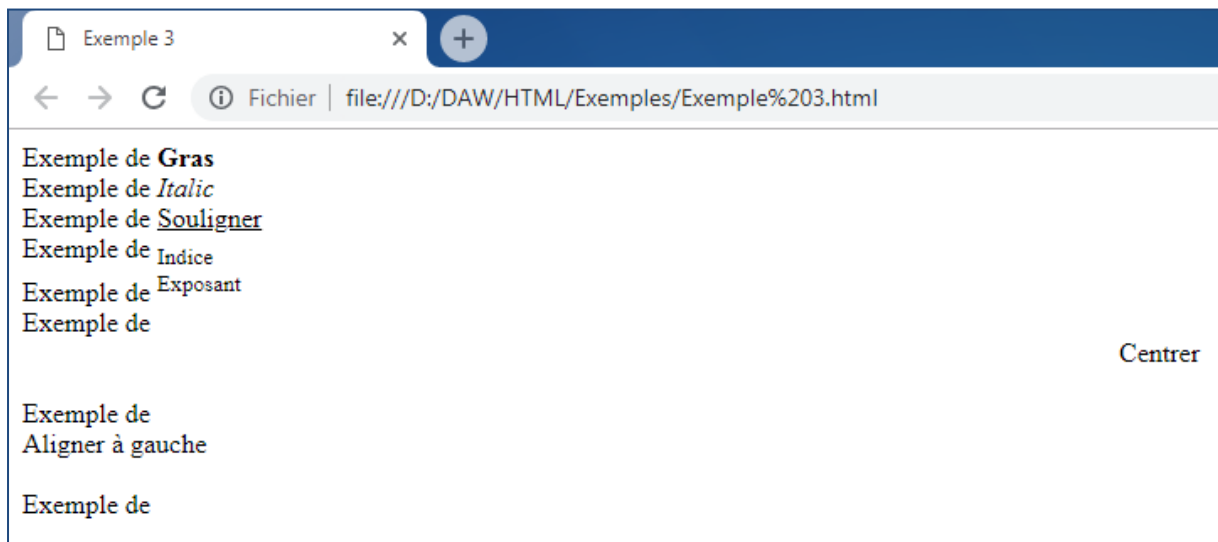
5. Le texte

Tout document Html contiendra en majorité du texte. Voyons comment l'agrémenter par quelques balises élémentaires :

- **Gras** (ou ** ... **)
- **<I>Italic</I>** (ou ** ... **)
- **<U>Souligner</U>**
- **_{Indice}**
- **^{Exposant}**
- **<CENTER>Centrer</CENTER>**
- **
**Aller à la ligne
- **<DIV>**Sélectionner une partie de texte**</DIV>**
- **<!--Commentaires-->**

Exemple 3 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 3</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Exemple de <B>Gras</B> <BR>
    Exemple de <I>Italic</I> <BR>
    Exemple de <U>Souligner</U> <BR>
    Exemple de <SUB>Indice</SUB> <BR>
    Exemple de <SUP>Exposant</SUP> <BR>
    Exemple de <CENTER>Centrer</CENTER> <BR>
    Exemple de <DIV Align=left>Aligner à gauche</DIV> <BR>
    Exemple de <!--Commentaires-->
  </BODY>
</HTML>
```



- Taille de police

La commande est :

- ** ... **

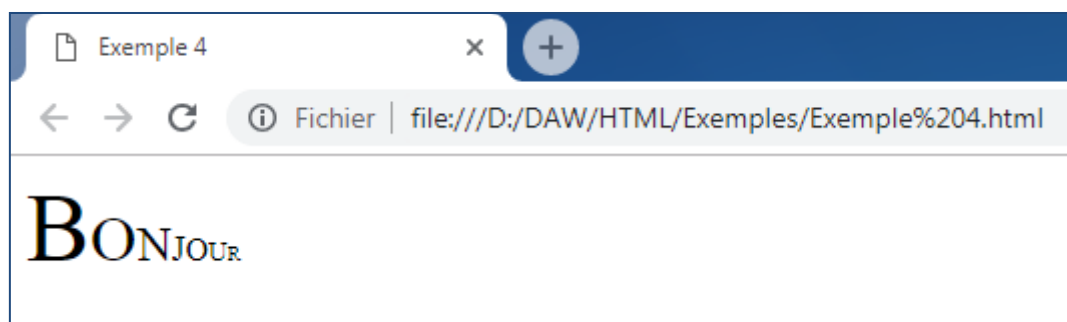
Il existe 7 tailles de polices (n prend les valeurs de 1 à 7).

1, petits caractères. 7, gros caractères. 3, la taille par défaut.

La taille de la police peut être fixée dans l'en-tête du document par la commande :

Exemple 4 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 4</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <FONT Size = 7>B<FONT Size = 6>O<FONT Size= 5>N<FONT Size = 4>J
    <FONT Size = 3>O<FONT Size = 2>U<FONT Size = 1>R</FONT></BODY>
</HTML>
```



- Niveaux de titre

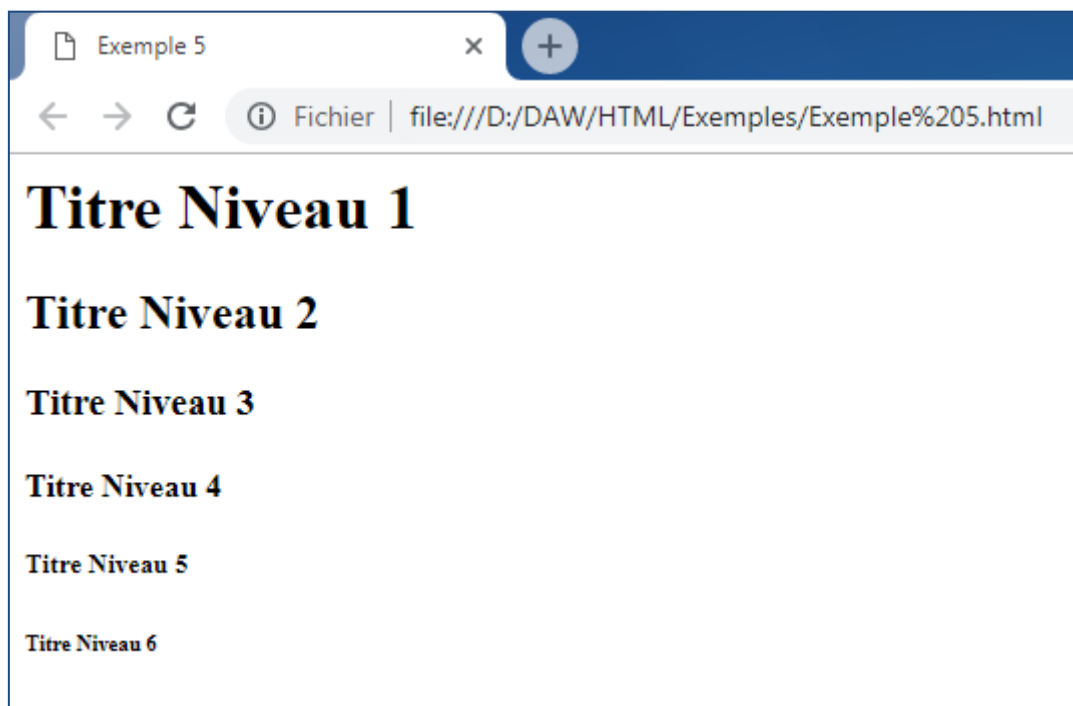
La commande est :

- **<Hn> ... </H>**

Le langage HTML reconnaît six niveaux de titre numérotés de 1 à 6 (n prend les valeurs de 1 à 6). Le niveau le plus élevé est le 1, le plus petit est le 6.

Exemple 5 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 5</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H1>Titre Niveau 1</H1>
    <H2>Titre Niveau 2</H2>
    <H3>Titre Niveau 3</H3>
    <H4>Titre Niveau 4</H4>
    <H5>Titre Niveau 5</H5>
    <H6>Titre Niveau 6</H6>
  </BODY>
</HTML>
```



Contrairement à tous les autres systèmes de traitement de texte, le retour de ligne n'a aucune valeur en HTML. C'est le navigateur Web lui-même qui définira le passage à la ligne en fonction de facteurs comme la taille des polices de caractères, la largeur de la fenêtre de visualisation etc.

De même, plusieurs espaces dans un document HTML seront ramenés à un seul.

- Paragraphe

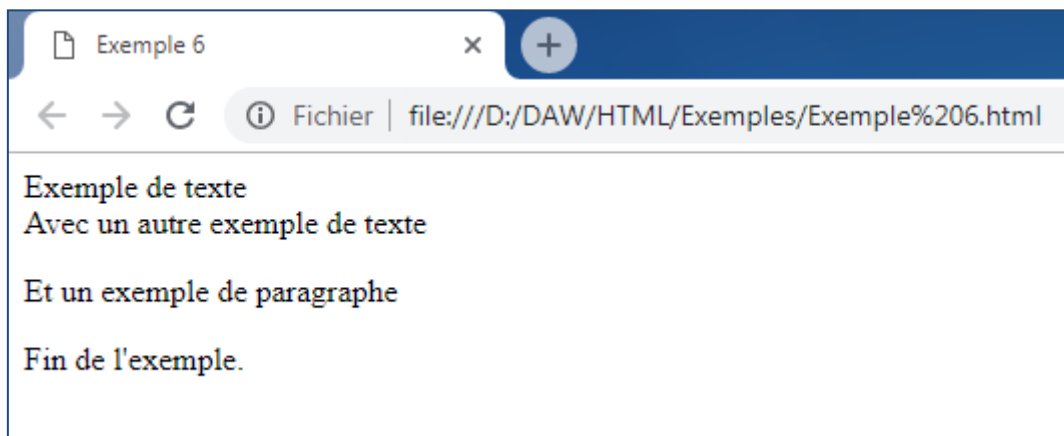
La commande est :

- <P> ... </P>

La balise <P> (début d'un paragraphe) et </P> (fin de paragraphe) détermine un paragraphe et insère une ligne vide après le paragraphe.

Exemple 6 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 6</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Exemple de texte<BR>Avec un autre exemple de texte
    <P>Et un exemple de paragraphe</P>Fin de l'exemple.
  </BODY>
</HTML>
```

**6. Les liens**

Par l'utilisation de la balise :

- `<A> ... ` avec l'attribut **Href** on peut relier :
- **Une page web locale**

Si on a deux pages (appelons-les page1.htm et page2.htm) enregistrées dans le même dossier, on peut faire un lien d'une page à l'autre simplement en inscrivant le nom du fichier dans le lien.

Exemple 7 :**Page 1 :**

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 7 – Page 1</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H2>Page 1</H2>
    <A Href="Page2.html">Cliquez ici pour aller à la page 2</A>
  </BODY>
</HTML>
```

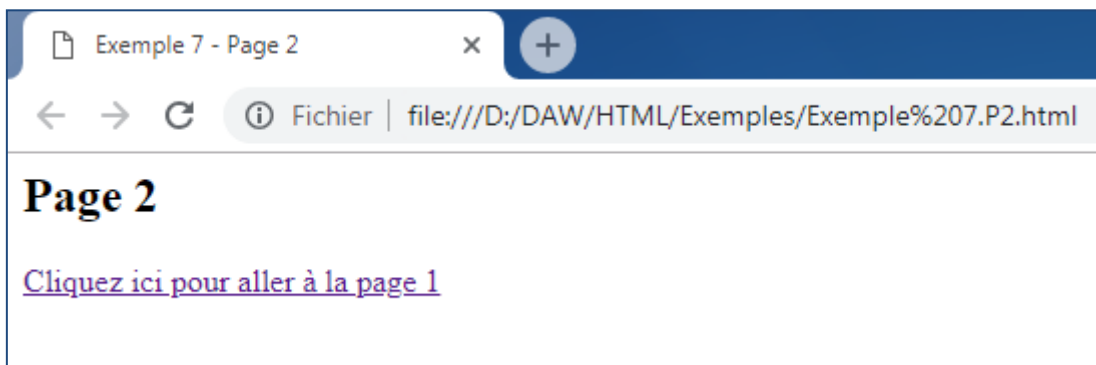
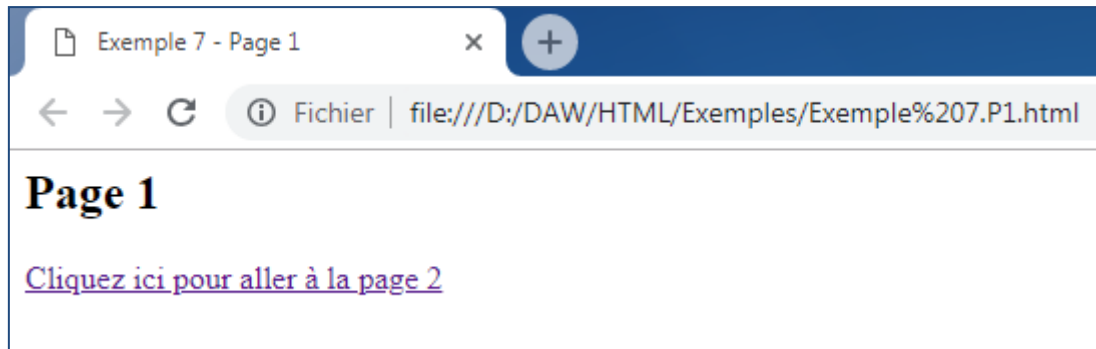
Page 2 :

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

```

    <TITLE>Exemple 7 – Page 2</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H2>Page 2</H2>
    <A Href="Page1.html">Cliquez ici pour aller à la page 1</A>
  </BODY>
</HTML>

```



Si la page 2 se trouvait dans un sous-dossier appelé "DAW", le lien serait alors :

- `Cliquez ici pour aller à la page 2`

En sens inverse, un lien de la page 2 (dans le sous-dossier) à la page 1 serait le suivant :

- `Un lien vers la page 1`

En suivant le même raisonnement, vous pouvez aussi pointer sur une position deux dossiers (ou plus) en amont avec « ../.. ».

- **Un fichier pdf, word, ...**

Par la même logique, on peut faire un lien vers un fichier pdf, word, mp3, ... :

- `Télécharger l'emploi du temps`

« Emploi du temps.pdf » désigne le document vers lequel on pointe et, Télécharger l'emploi du temps: représente le texte qui sera affiché pour représenter le lien hypertexte.

- **Une adresse email**

On peut également faire un lien vers une adresse e-mail :

- `Envoyez moi un message`

Au clic du lien, le programme de messagerie par défaut se lance avec un message vide pour l'adresse e-mail indiquée. Veuillez noter que cela fonctionnera seulement si un programme de messagerie est installé sur l'ordinateur.

- **Un site externe**

Cela se fait presque de la même façon :

- `Faculté de Sciences`

L'attribut « Title » sert à fournir une brève description du lien. Si vous positionnez le curseur sur le lien sans le cliquer, vous verrez apparaître le message "Visitez le site de la faculté pour plus d'informations".

- **Un endroit précis dans la même page (ancrage interne)**

On peut également créer des liens internes à une page, par exemple, une table des matières en haut de la page avec des liens vers chaque chapitre en-dessous. Nous avons seulement besoin d'un attribut très utile, appelé id (pour identification), et du symbole « # ».

Utilisez l'attribut id pour marquer l'élément que vous voulez relier. Par exemple :

- `<H1 Id="marquer">Titre 1</H1>`

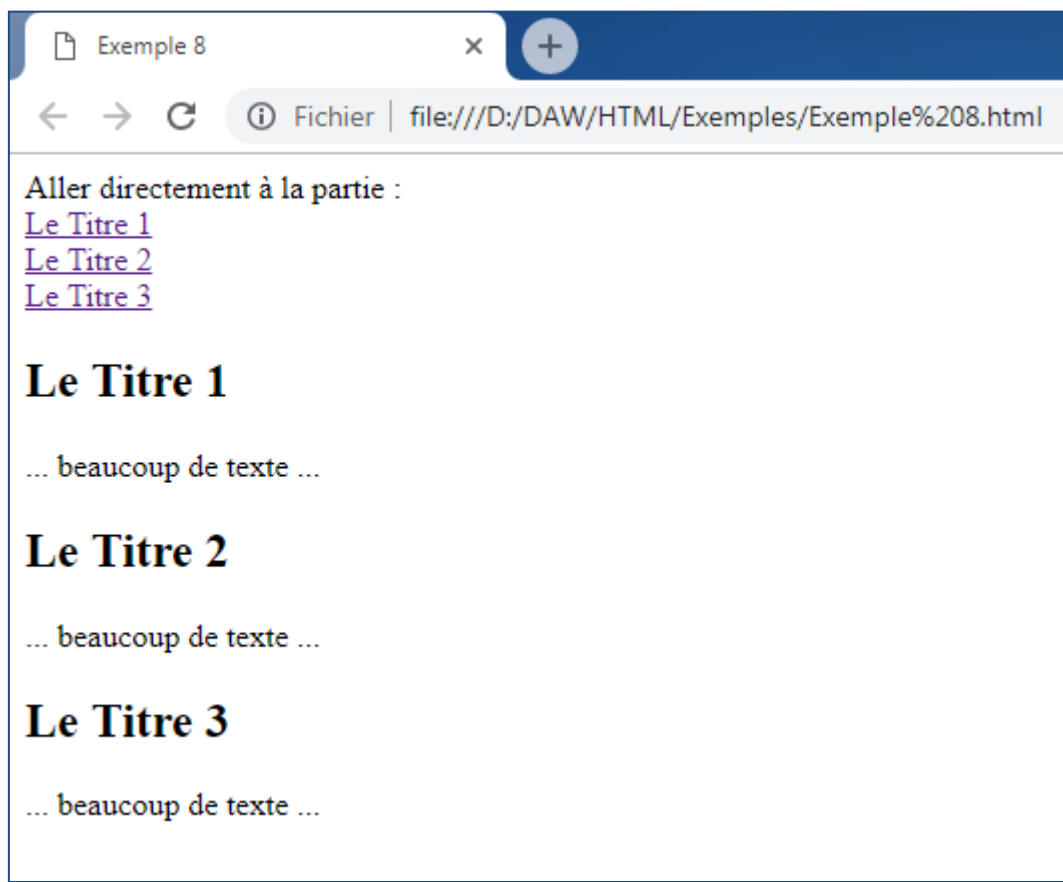
On crée ensuite un lien vers cet élément en utilisant le symbole « # » dans l'attribut de liaison. Ce caractère doit être suivi de l'id de la balise à relier. Par exemple :

- `Lien vers l'élément marquer`

Exemple 8 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 8</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Aller directement à la partie :<BR/>
    <A Href="#T1">Le Titre 1</A><BR/>
    <A Href="#T2">Le Titre 2</A><BR/>
    <A Href="#T3">Le Titre 3</A><BR/>
    <H2 Id="T1">Le Titre 1</H2>
    <P>... beaucoup de texte ...</P>
    <H2 Id="T2">Le Titre 2</H2>
    <P>... beaucoup de texte ...</P>
    <H2 Id="T3">Le Titre 3</H2>
    <P>... beaucoup de texte ...</P>
  </BODY>
</HTML>
```

NB. S'il ne se passe rien quand vous cliquez sur les liens, c'est qu'il n'y a pas assez de texte. Dans ce cas, vous pouvez soit rajouter du blabla dans la page pour qu'il y ait (encore) plus de texte, soit réduire la taille de la fenêtre de votre navigateur pour faire apparaître les barres de défilement sur le côté.



- **Un endroit précis dans une autre page (ancrage externe)**

Il est également possible d'utiliser les ancres dans les liens externes. Il faut alors spécifier l'ancrage vers laquelle pointe le lien en ajoutant #nom à la fin de l'URL.

Dans la Page1.htm:

- `Aller au titre 3 de la page 2`

Et dans la Page2.htm à l'endroit où l'on veut pointer :

- `<H2 Id="Tit3">Le titre 3</H2>`

7. Les Listes

HTML définit 2 types principaux de listes :

- **Listes numérotées**

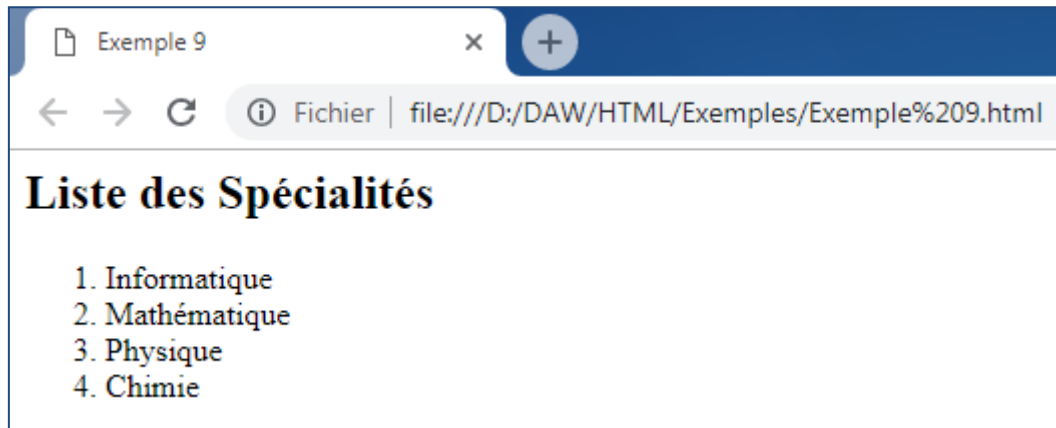
On peut créer une liste numérotée ou ordonnée avec les commandes suivantes :

```
<OL> <LI>article 1</LI> <LI>article 2</LI> </OL>
```

Exemple 9 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 9</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
```

```
<H2>Liste des Spécialités</H2>
<OL Type=1>
  <LI>Informatique</LI>
  <LI>Mathématique</LI>
  <LI>Physique</LI>
  <LI>Chimie</LI>
</OL>
</BODY>
</HTML>
```



Les valeurs de type suivantes sont possibles :

1 : pour une liste numérotée 1,2,3... (c'est la valeur par défaut).

A : pour un repérage type A,B,C...

a : pour un repérage type a,b,c...

I : pour une liste numérotée I,II,III,IV...

i : pour une liste numérotée i,ii,iii,iv...

L'attribut Start=n fait débiter le repérage (chiffres ou lettres) au rang numéro n.

- Les listes à puces

On peut créer une liste à puces ou non ordonnée avec les commandes suivantes :

```
<UL> <LI>article 1</LI> <LI>article 2</LI> </OL>
```

Exemple 10 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 10</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H2>Liste des Spécialités</H2>
    <UL>
      <LI>Informatique</LI>
      <LI>Mathématique</LI>
      <LI>Physique</LI>
      <LI>Chimie</LI>
```

```

    </UL>
  </BODY>
</HTML>

```



- Combiner les deux types

Comme on peut emboîter une liste numérotée dans une liste à puce et inversement.

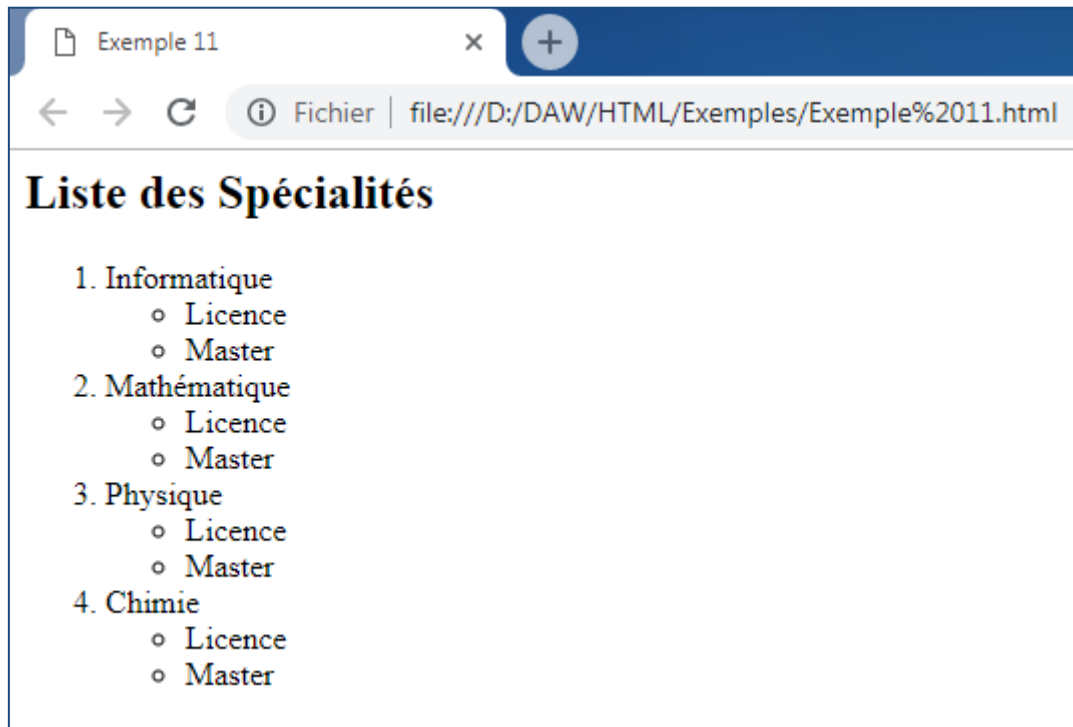
Exemple 11 :

```

<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 11</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H2>Liste des Spécialités</H2>
    <OL Type=1>
      <LI>Informatique</LI>
      <UL>
        <LI>Licence</LI>
        <LI>Master</LI>
      </UL>
      <LI> Mathématique</LI>
      <UL>
        <LI>Licence</LI>
        <LI>Master</LI>
      </UL>
      <LI>Physique</LI>
      <UL>
        <LI>Licence</LI>
        <LI>Master</LI>
      </UL>
      <LI>Chimie</LI>
      <UL>
        <LI>Licence</LI>
        <LI>Master</LI>
      </UL>
    </OL>

```

```
</BODY>  
</HTML>
```



8. Les images

La balise IMG du langage HTML permet d'insérer des images dans une page HTML. L'image peut être située sur le même emplacement que la page dans laquelle elle est insérée mais également dans un autre emplacement en spécifiant son URL complète. Remarquez que IMG est ouvert et fermé avec la même balise. Comme la balise

- ****

Exemple 12 :

```
<HTML>  
  <HEAD>  
    <TITLE>Exemple 12</TITLE>  
  </HEAD>  
  <BODY>  
    <H2>Faculté de Sciences</H2>  
    <IMG Src="Fac_Sci.jpg"/>  
  </BODY>  
</HTML>
```



On peut insérer des images situées dans d'autres dossiers :

- ``

Ou même situées sur d'autres sites Web :

- ``

L'image peut être un lien :

- ``

L'attribut « Alt » sert à fournir une description de remplacement de l'image si, pour une raison ou pour une autre, l'image n'était pas affichée à l'utilisateur. C'est particulièrement important pour les utilisateurs aveugles, ou si la page se charge très lentement. Donc, toujours utiliser l'attribut Alt :

- ``

L'attribut « Title » peut servir pour décrire brièvement l'image :

- ``

Si vous placez le curseur sur l'image sans cliquer, vous verrez apparaître le texte « C'est la façade de la faculté des sciences, UFAS-1 » comme message contextuel.

On peut utiliser les attributs « Width » et « Height » pour fixer la largeur et la hauteur d'une image. Les valeurs utilisées pour fixer ces dimensions sont en pixels.

- ``

9. Les tableaux

Pour créer un tableau avec HTML il faut combiner les commandes suivantes:

- **<TABLE> ... </TABLE>** : pour créer un tableau. Avec les attributs suivants :

Border : trace un cadre en trait fin.

Border=n : trace un cadre en trait de n pixels d'épaisseur.

Cellspacing=n : espacement de n pixels entre les cellules.

Cellpadding=n : espacement autour de l'écriture dans les cellules.

Width=n/n% : largeur en pixels ou largeur relative du tableau.

- **<CAPTION>titre tableau</CAPTION>** pour indiquer le titre du tableau. Avec l'attribut:

Align=top/bottom : placer le titre du tableau au-dessus/au-dessous du tableau.

- **<TR> ... </TR>** : encadre une ligne du tableau. Avec les attributs suivants :

Align=left/right/center : position horizontale (gauche/droite/centre) du texte dans les cellules de la ligne.

Valign=top/middle/bottom : position verticale (haut/milieu/bas) du texte dans les cellules de la ligne.

- **<TD> ... </TD>** : encadre une cellule du tableau. Pouvant contenir un texte alphanumérique, une image, une liste, un lien, un autre tableau Avec les attributs suivants :

Align=left/right/center : position horizontale (gauche/droite/centre) du texte dans la cellule.

Colspan=n : fusionne n cellules horizontalement.

Rowspan=n : fusionne n cellules verticalement.

Nowrap : supprime la césure éventuelle du texte de la cellule.

- **<TH> ... </TH>** : encadre une cellule d'en-tête du tableau.

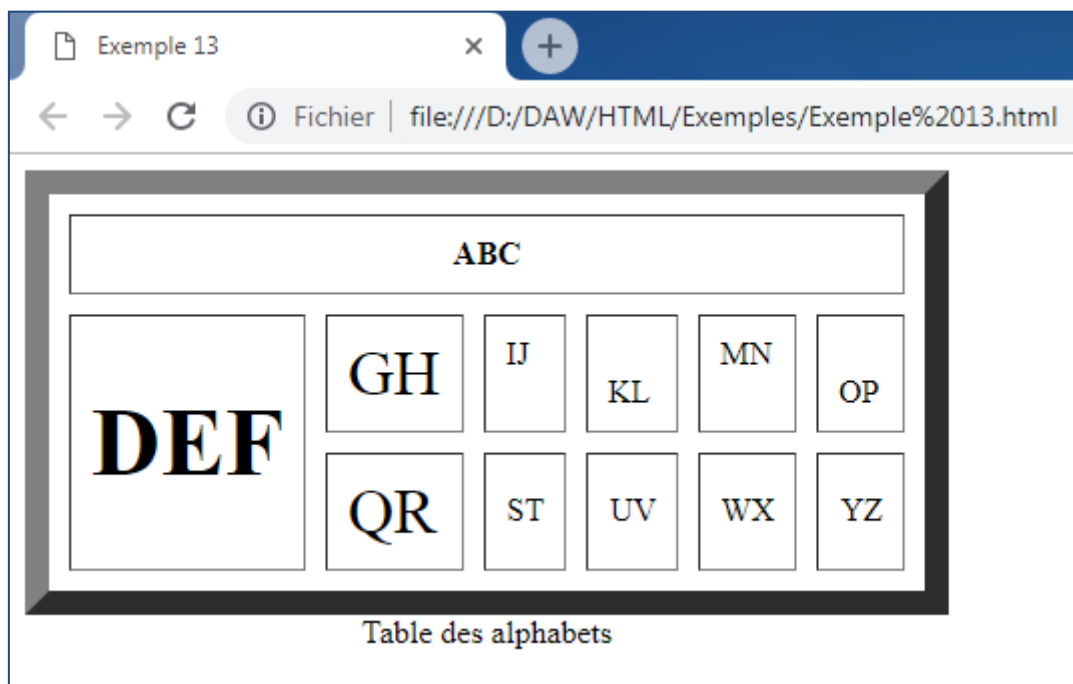
Exemple 13 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 13</TITLE>
  </HEAD>
  <Body>
    <TABLE Border=12 Cellspacing=10 Cellpadding=10>
      <CAPTION Align=bottom>Table des alphabets</CAPTION>
      <TR>
        <TH Colspan=6>ABC</TH>
      </TR>
      <TR>
        <TH Rowspan=2><FONT Size=7>DEF</FONT></TH>
        <TD><FONT Size=6>GH</FONT></TD>
        <TD Valign=top>IJ</TD>
        <TD Valign=bottom>KL</TD>
      </TR>
    </TABLE>
  </Body>
</HTML>
```

```

        <TD Valign=top>MN</TD>
        <TD Valign=bottom>OP</TD>
    </TR>
    <TR Align=right>
        <TD Align=left><FONT Size=6>QR</FONT></TD>
        <TD>ST</TD>
        <TD>UV</TD>
        <TD>WX</TD>
        <TD>YZ</TD>
    </TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>

```



10. Les formulaires

Les formulaires permettent à l'utilisateur d'envoyer des données à un site web. La plupart du temps, ces données sont envoyées à des serveurs web mais la page peut aussi les intercepter et les utiliser elle-même.

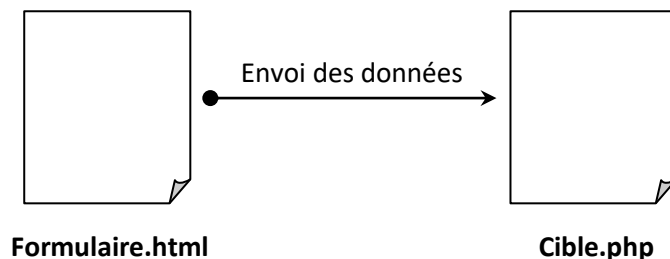
Un formulaire HTML est composé d'un ou plusieurs items. Ceux-ci peuvent être des zones de texte (sur une seule ligne ou plusieurs lignes), des boîtes de sélection, des boutons, des cases à cocher ou des boutons radio. La plupart du temps, ces items sont associés à un libellé qui décrit leur rôle.

- **<FORM> ... </FORM>** : La balise FORM constitue un conteneur permettant de regrouper les éléments du formulaire qui vont permettre à l'utilisateur de choisir ou de saisir l'ensemble des données, Voici la syntaxe de la balise FORM :

```
<FORM Method="POST" ou "GET" Action="url" > ... </FORM>
```

Method : indique sous quelle forme seront envoyées les réponses «POST» est la valeur qui correspond à un envoi de données stockées dans le corps de la requête, tandis que «GET» correspond à un envoi des données codées dans l'URL, et séparées de l'adresse du script par un point d'interrogation.

Action : sert à définir la page appelée par le formulaire. C'est cette page qui recevra les données du formulaire et qui sera chargée de les traiter.



Lorsqu'un formulaire est soumis (appui sur le bouton de soumission), les données présentes dans le formulaire sont envoyées sous forme de paires nom=valeur, c'est-à-dire un ensemble de données représentées par le nom de l'élément de formulaire, le caractère "=", puis la valeur associée. L'ensemble de ces paires nom/valeur étant séparées entre elles par le caractère &.

On peut insérer dans FORM les éléments interactifs suivants :

- **<INPUT>** : un ensemble de boutons et de champs de saisie :

```
<INPUT Type="Type du champ" Value="Valeur par défaut" Name="Nom de l'élément">
```

L'attribut « Value » représente la valeur qui sera envoyée par défaut si le champ n'est pas modifié par l'utilisateur.

L'attribut « Name » représente le nom associé au champ, c'est le nom qui permettra d'identifier le champ dans la paire nom/valeur.

L'attribut « Type » permet de préciser le type d'élément que représente la balise INPUT, voici les valeurs que ce champ peut prendre :

Checkbox : Les éléments <input> de type Checkbox sont affichés sous la forme de boîtes à cocher qui sont cochées lorsqu'elles sont activées. Elles permettent de sélectionner une ou plusieurs valeurs dans un formulaire.

File : il s'agit d'un champ permettant à l'utilisateur de préciser l'emplacement d'un fichier qui sera envoyé avec le formulaire.

Password : il s'agit d'un champ de saisie, dans lequel les caractères saisis apparaissent sous forme d'astérisques afin de camoufler la saisie de l'utilisateur.

Radio : Les éléments <input> dont l'attribut type vaut radio sont généralement utilisés pour construire des groupes d'options parmi lesquelles on ne peut choisir qu'une valeur (l'ensemble des boutons radios devant porter le même attribut Name). Un attribut Checked pour un des boutons permet de préciser le bouton sélectionné par défaut.

Reset : il s'agit d'un bouton de remise à zéro permettant uniquement de rétablir l'ensemble des éléments du formulaire à leurs valeurs par défaut.

Submit : il s'agit du bouton de soumission permettant l'envoi du formulaire. Le texte du bouton peut être précisé grâce à l'attribut Value.

Text : Les éléments <input> dont l'attribut type vaut text permettent de créer des champs de saisie avec du texte sur une seule ligne.

Image : il s'agit d'un bouton de soumission personnalisé, dont l'apparence est l'image situé à l'emplacement précisé par son attribut Src.

- **<TEXTAREA> ... </TEXTAREA>** : Crée une zone multi ligne dans laquelle l'utilisateur pourra entrer plus de text par rapport à la simple ligne de saisie que propose la balise INPUT. Cette balise possède les attributs suivants:

Rows : représente le nombre de lignes.

Cols : représente le nombre contenir une ligne.

Readonly : permet d'empêcher l'utilisateur de modifier le texte entré par défaut.

- **<SELECT> ... </SELECT>** : La balise SELECT représente un contrôle qui fournit une liste d'options (précisés par des balises <OPTION> à l'intérieur de celle-ci) parmi lesquelles l'utilisateur pourra choisir. Les attributs de cette balise sont :

Size : représente le nombre de lignes dans la liste (cette valeur peut être plus grande que le nombre d'éléments effectifs dans la liste).

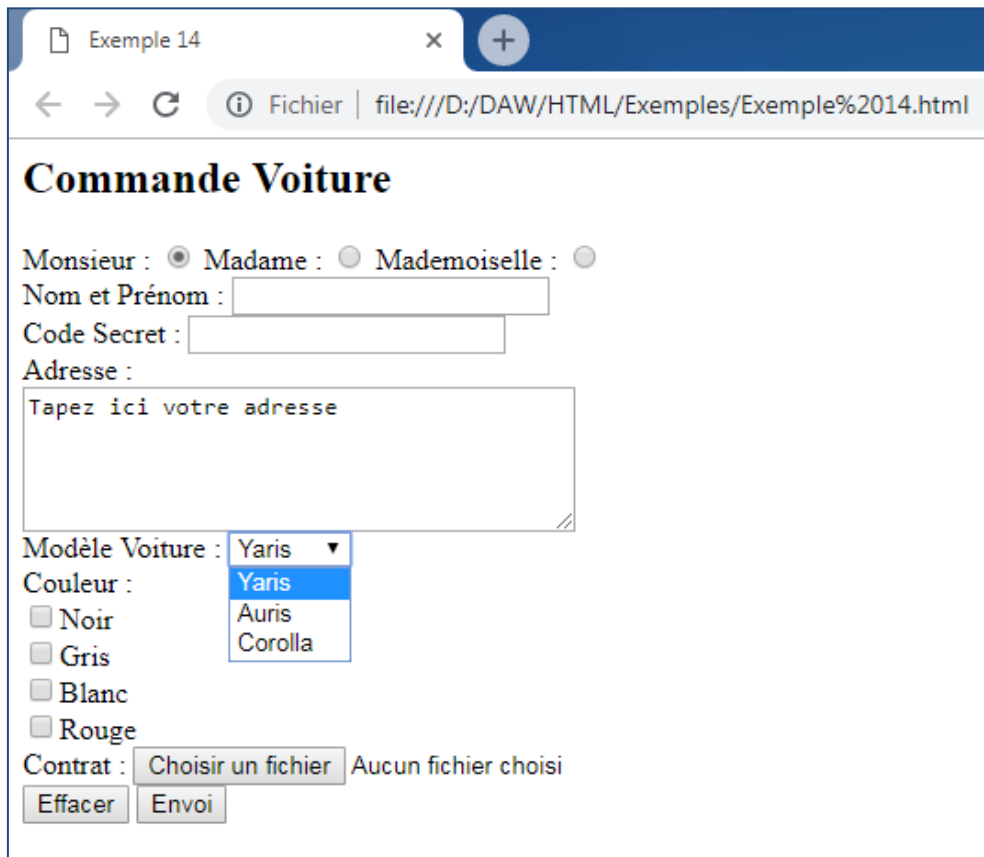
Multiple : marque la possibilité pour l'utilisateur de choisir plusieurs champs dans la liste.

Disabled : permet de créer une liste désactivée, c'est-à-dire affichée en grisée.

Exemple 14 :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Exemple 14</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <H2>Commande Voiture</H2>
    <FORM Method=GET Action="Commande.php">
      Monsieur : <INPUT Type="radio" Name="sexe" Value="M" Checked>
      Madame : <INPUT Type="radio" Name="sexe" Value="D">
      Mademoiselle : <INPUT Type="radio" Name="sexe" Value="L"><BR>
      Nom et Prénom : <INPUT Type="text" Name="nom"><BR>
      Code Secret : <INPUT Type="password" Name="Code"><BR>
      Adresse : <BR>
      <TEXTAREA Rows="5" Cols="40" Name="Adresse">
        Tapez ici votre adresse
      </TEXTAREA><BR>
      Modèle Voiture : <SELECT name="Voiture">
        <OPTION Value="Yar">Yaris</OPTION>
        <OPTION Value="Aur">Auris</OPTION>
        <OPTION Value="Cor">Corolla</OPTION>
      </SELECT><BR>
      Couleur : <BR>
      <INPUT Type="checkbox" Name="Couleur" Value="N">Noire<BR>
```

```
<INPUT Type="checkbox" Name="Couleur" Value="G">Gris<BR>
<INPUT Type="checkbox" Name="Couleur" Value="B">Blanc<BR>
<INPUT type="checkbox" Name="Couleur" Value="R">Rouge<BR>
Contrat :
<INPUT Type="file" Name="Contrat"><BR>
<INPUT Type="reset" Value="Effacer">
<INPUT Type="submit" Value="Envoi">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```



The screenshot shows a web browser window titled 'Exemple 14' with the address bar showing 'file:///D:/DAW/HTML/Exemples/Exemple%2014.html'. The page content is a form titled 'Commande Voiture'. The form includes radio buttons for 'Monsieur', 'Madame', and 'Mademoiselle', with 'Monsieur' selected. There are input fields for 'Nom et Prénom', 'Code Secret', and 'Adresse' (with a placeholder 'Tapez ici votre adresse'). A dropdown menu for 'Modèle Voiture' is open, showing 'Yaris' as the selected option, with 'Auris' and 'Corolla' as other options. Below the dropdown are radio buttons for 'Couleur' with options 'Noir', 'Gris', 'Blanc', and 'Rouge'. At the bottom, there is a file selection button 'Choisir un fichier' (with 'Aucun fichier choisi' next to it), and 'Effacer' and 'Envoi' buttons.