

TP numéro 2 de Langages Web

HTML et CSS

1 Tableau et CSS

Réaliser un tableau comme celui de la figure 1 (le contenu est donné par le fichier `tab.txt`) en respectant les règles suivantes :

- la case « Accents » s'étend sur 4 lignes et la case « Monnaies » sur 2 ;
- il occupe 75 % de la largeur de la fenêtre et il est centré dans la page ;
- les cellules de données sont séparées par des bordures en pointillés rouges de largeur 1 pixel ;
- la bordure extérieure du tableau est noire, continue et fait 3 pixels de large ;
- les bordures des cellules sont fusionnées ;
- le texte est distant de 5 pixels du bord pour les cellules d'en-tête (cellules de la première ligne) et de 2 pixels pour les autres cellules ;
- dans les cellules d'en-tête, le texte doit être en gras et en petites majuscules ;
- la première lettre de la légende du tableau (« Tableau 1... ») doit être une fois et demie plus grande que les autres ;
- le texte est centré dans toutes les cases, sauf pour les commentaires de la dernière catégorie, aligné à gauche ;
- les cellules des 2^e et 4^e colonnes ont un fond gris ;
- lors du survol d'une case, les commentaires de la catégorie s'affichent en blanc sur fond noir avec une bordure blanche (voir figure 2).

Remarques :

- il n'est pas nécessaire d'utiliser des identifiants ou des classes dans cet exercice ;
- on structurera le tableau avec deux éléments `tbody` (un pour chaque catégorie).

Tableau 1 : Quelques entités HTML

| Catégorie | Entité HTML | Code | Commentaire |
|-----------|-------------|----------|-------------------|
| Accents | É | É | |
| | È | È | |
| | À | À | |
| | ð | ð | Lettre Islandaise |
| Monnaies | € | € | Euro |
| | £ | £ | Livre Sterling |

FIGURE 1 – Le tableau à réaliser.

Tableau 1 : Quelques entités HTML

| Catégorie | Entité HTML | Code | Commentaire |
|-----------|-------------|----------|-------------------|
| Accents | É | É | |
| | È | È | |
| | À | À | |
| | ð | ð | Lettre Islandaise |
| Monnaies | € | € | Euro |
| | £ | £ | Livre Sterling |

FIGURE 2 – Style appliqué lors du survol d'une case.

2 Image réactive

Afficher dans une page HTML l'image `carte.png` contenue dans l'archive `tp2.zip` et définir une balise `<map>` associée à cette image de sorte que chacune des zones colorées pointe vers une page différente (il n'est pas demandé de créer les pages cibles, il faut juste que les zones soient cliquables).

3 Une feuille de style pour votre page personnelle

Créer une feuille de style pour la page HTML créée lors du TP 1, dans un fichier externe.

Utiliser la mise en forme suivante :

- la couleur par défaut du texte est vert foncé (`green`);
- les titres sont en police Voor (fournie avec le sujet) ou `serif` si celle-ci n'est pas disponible;
- les listes non ordonnées s'affichent avec des puces carrées;
- les listes ordonnées sont numérotées avec des chiffres romains en majuscules;
- les images sont centrées;
- les sections ont une bordure continue bleu marine de 3 pixels à gauche et s'affichent sur fond bleu pâle (utiliser la notation HSL avec une teinte de 120, une saturation de 100 % et une luminosité de 98 %);
- le menu de navigation s'affiche sur fond jaune pâle (teinte : 60, saturation : 100 %, luminosité : 90 %);
- les sections et le menu de navigation ont une marge intérieure de 1 em et une marge extérieure de 2 em;
- le coin supérieur gauche des sections et du menu est arrondi, avec un rayon de 50 pixels;
- quand on survole une équation, elle s'affiche en rouge (pour la deuxième équation, la fonction `exp` s'affichera en bleu et le 0 en noir).