

TP numéro 1 de Langages Web

HTML

1 Préliminaires

Taper les balises indispensables :

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="fr">
  <head>
    <title>
    </title>
    <meta charset="utf-8" />
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

Indiquer le titre de votre page : « La page de *votrePrénom votreNom* » entre les balises `<title>` et `</title>`. Les autres éléments de la page seront insérés entre les balises `<body>` et `</body>`.

2 Un peu de contenu

1. Taper le titre de niveau 1 « Bienvenue sur la page de votrePrénom votreNom, étudiant(e) à l'université de Rouen ». Ajouter un lien de sorte que si on clique sur les mots « université de Rouen », on arrive sur la page d'accueil du site de l'université.
2. Taper le titre de niveau 2 « Accès au campus du Madrillet ».
3. Dans un paragraphe, taper le texte « Pour venir sur mon campus, c'est facile : », suivi de l'image `Madrillet.png` (fournie avec le sujet). Si le navigateur ne peut afficher l'image, il devra afficher le texte « Plan du campus du Madrillet ».
4. Placer maintenant l'image dans une balise `<figure>`. Cette figure aura pour légende « Plan schématique du campus ».
5. Taper le titre de niveau 2 « Les autres sites de l'université » puis insérer le texte suivant en utilisant une liste ordonnée :
L'université de Rouen comprend d'autres sites :
 1. Mont-Saint-Aignan ;
 2. Pasteur ;
 3. Martainville ;
 4. Évreux ;
 5. Elbeuf.
6. Taper le titre de niveau 2 « Mon parcours » puis insérer une liste non ordonnée pour présenter votre parcours universitaire.

7. Taper le titre de niveau 2 « Un peu de musique » puis insérer le code permettant de lire dans le navigateur le morceau de musique fourni¹, au format Ogg ou MP3 selon le navigateur.
8. Diviser le corps de la page en sections (une pour chaque partie commençant par un titre de niveau 2).
9. Tester la validité de la page sur le site du W3C et corriger les erreurs éventuelles.
10. Ajouter au début de la page un sommaire (sous la forme d'une liste) avec des liens permettant d'accéder directement à chacune des parties de votre page (chacun des titres de niveau 2). Entourer ce sommaire par les balises appropriées pour indiquer qu'il s'agit d'un menu de navigation.

3 MathML

Le langage MathML est un dialecte de XML qui sert à décrire des formules mathématiques. En HTML5, il est possible d'incorporer simplement du code écrit dans ce langage.

Ajouter à votre page une section commençant par le titre de niveau 2 « Séries entières ».

Ajouter à cette section un paragraphe contenant le texte « Pour tout réel x , on a $\exp x = \sum_{n=0}^{\infty} \frac{x^n}{n!}$ » en utilisant 2 éléments `<math>` (un pour le premier x et l'autre pour l'égalité $\exp x = \dots$). Vous trouverez une documentation succincte du langage MathML dans le fichier `doc_mathml.pdf`. Les entités HTML `∞` et `∑` vous permettront d'afficher respectivement les symboles ∞ et \sum .

Attention : La prise en charge de MathML est variable selon les navigateurs. Si votre code MathML est syntaxiquement correct mais s'affiche mal, essayez sur un navigateur différent.

1. Il s'agit de la première variation du premier mouvement de la sonate pour piano n° 11 de Mozart (source du fichier : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Piano_Sonata_No._11,_Variation_1.ogg).