

Technologies du Web - TP 1 : HTML

Prise en main de l'environnement de développement

Editeur de texte

Le code HTML est du simple texte. Pour écrire un programme dans ce langage, il suffit d'un **éditeur de texte simple**. Attention, les outils comme LibreOffice, OpenOffice ou Word ne sont pas des éditeurs de texte simple !

Le plus basique des éditeurs de texte fera l'affaire, mais certains d'entre-eux ont des fonctionnalités dédiées à la programmation : coloration syntaxique, indentation automatique etc. On vous recommande pour ce TP :

- sous Linux : gedit, kate, emacs (hardcore), vim (ultra-hardcore)
- sous Windows : notepad++ (<http://notepad-plus-plus.org/fr/>)
- sous Mac : fraise (<http://www.macupdate.com/app/mac/33751/fraise>)

Navigateur

C'est le **navigateur Web** qui permet de visualiser des pages HTML. Les plus connus sont Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari.

Pour ce TP on utilisera Firefox car il est libre, gratuit et disponible sur toutes les plateformes matérielles et logicielles. En outre il inclut des **outils de développement** Web avancés qui facilitent la vie du développeur que vous êtes.

Programmation des exercices du TD

Exercice 1

Ouvrir Firefox, puis ouvrir le panneau d'outils de développement de Firefox : Outils -> développement Web -> outils de développement.

Se rendre dans "Console". Vérifier que tout est activé: Réseau, CSS, JS, Sécurité, sauf Journal (la première fois, cliquer une ou deux fois sur chaque bouton afin de s'en assurer). Cliquer sur "Vider la console" pour faire place nette.

Taper dans la barre d'adresse : <http://fr.wikipedia.org/>. La page française de wikipedia s'affiche; observer les différentes étapes du traitement et les avertissements affichés par la Console.

Exercice 2

Créer un nouveau fichier texte nommé tp1_2.html et y saisir le code HTML corrigé de l'exercice 1 du TD 1. Enregistrer.

L'éditeur de texte colore le code : observer quels sont les termes / éléments / classes d'éléments mis en valeur.

Ouvrir ce fichier dans Firefox. Au choix :

- fichier -> ouvrir
- taper dans la barre d'adresse "file://" afin d'explorer le système de fichiers depuis Firefox

Utiliser la console pour observer d'éventuels avertissements; le cas échéant, les corriger.

Exercice 3

Créer un nouveau fichier texte nommé tp1_3.html et y saisir le code HTML de l'exercice 2 du TD 1. Enregistrer, ouvrir avec Firefox.

Dans les outils de développement, cliquer sur "Inspecteur" et explorer les différentes fonctionnalités, notamment la partie droite (Règles, Modèle de boîte).

Exercice 4

Programmer l'exercice 3 du TD 1.

L'image que vous insérerez sera trouvée sur le Web. Prenez garde à utiliser une image libre de droits : pour ce faire, utilisez un moteur de recherche permettant de filtrer par licence d'utilisation. Exemple avec Google Images :

- se rendre sur <http://www.google.fr>
- cliquer sur "Images" et rechercher "Gâteau au chocolat"
- cliquer sur "Outils de recherche" puis sur "droits d'usage" et choisir une licence adaptée

Dans la page HTML "recette", insérer d'abord une image distante en utilisant comme source (src) son URL.

Ensuite télécharger une autre image, l'enregistrer dans le même répertoire que la page HTML, et l'insérer dans la page en dessous de la première image, en utilisant comme source son nom. Quelles sont les différences entre les deux méthodes ? Quelle est la meilleure façon de faire ?

Créer deux autres pages : “Tarte aux pommes” et “Charlotte aux fraises”, que vous remplirez rapidement. Au bas de chaque page dans “Autres recettes”, définir des liens afin de pouvoir naviguer entre les pages.

Annexe 1 - commandes utiles du navigateur

Actualiser (rafraîchir) la page : F5 ou Ctrl+R

Actualiser la page et vider le cache : Ctrl+F5 ou Ctrl+Maj+R

Ouvrir la console : Ctrl+Maj+K ou F12

Ouvrir un nouvel onglet : Ctrl+T

Rouvrir un onglet qu’on vient de fermer : Ctrl+Maj+T

Ouvrir une nouvelle fenêtre : Ctrl+N

Rouvrir une fenêtre qu’on vient de fermer : Ctrl+Maj+N

Fermer l’onglet en cours : Ctrl+W

Ouvrir un lien dans un nouvel onglet : clic central (enfoncer la molette) sur le lien

Annexe 2 - bonnes pratiques

Indentation

L’indentation consiste à décaler vers la droite certaines lignes de code, en fonction de leur niveau d’imbrication. On utilise pour cela des tabulations (bien) ou des espaces (moins bien).

Le code HTML présente une forte imbrication : chaque portion de code comprise entre deux balises (une ouvrante et une fermante) est une imbrication. On l’indentera donc d’une tabulation.

Exemple :

```
<div> <!-- aucune indentation -->
    <ul> <!-- indentation : une tabulation -->
        <li>premier élément</li> <!-- indentation : deux tabulations -->
        <li>second élément</li>
    </ul> <!-- indentation : une tabulation -->
</div>
```

L’intérêt est de rendre le code plus lisible : on distingue au premier coup d’œil des “blocs” de code, et où commence et où s’arrête chaque paire de balises.