

# REALISATION DE MA PAGE WEB

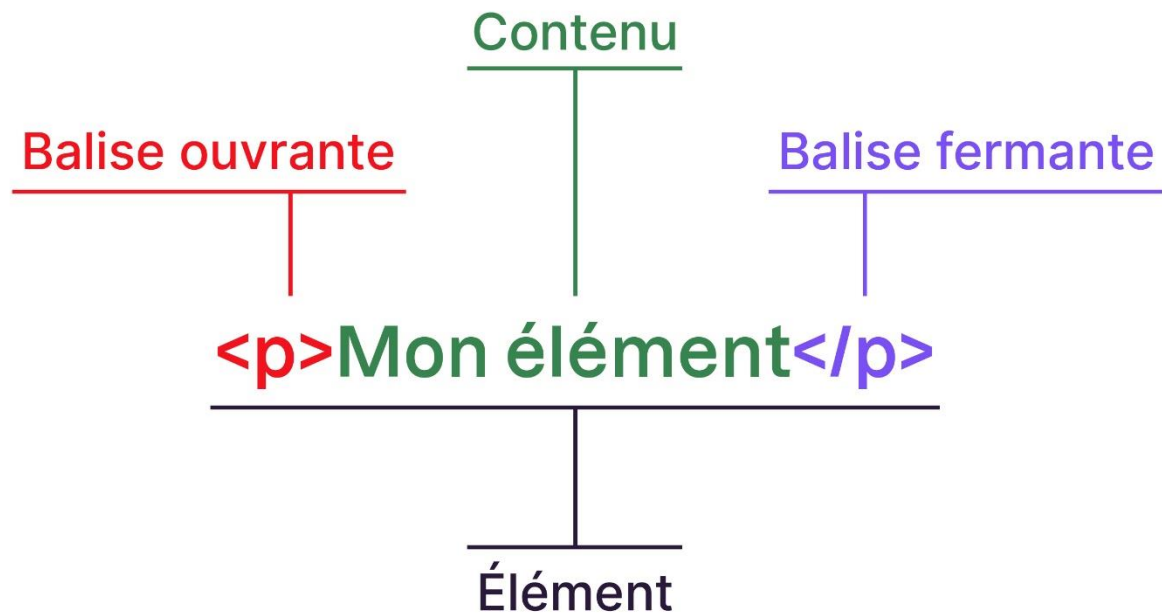
Aujourd'hui, de nombreux systèmes embarqués intègrent un site web (souvent basique), notamment pour son paramétrage. Il est important pour un étudiant GEII de comprendre le fonctionnement d'un tel système ainsi que son architecture réseau. Ceci passe par la connaissance des principes de base de construction (programmation) d'une page HTML(..). Pour faire d'une pierre deux coups, on nous demande d'organiser notre portfolio sous forme d'un site web en construisant au moins quelques pages à la « main » ce qui permettra de bien comprendre cette programmation. Ensuite sa construction pourra être poursuivie avec des outils dédiés que l'on trouve facilement sur le net.

## Activités : construire une première page

Pourquoi : afin de déterminer ce qui est nécessaire pour réaliser un site web même minimaliste, je vais réaliser une première page qui, comme beaucoup de premier programme dit « Bonjour le monde ! » ou « Hello Word ! ».

Démarche : Après une recherche sur internet avec comme phrase de recherche « construire une première page html » je regarde le deuxième site qui est « OpenClassrooms » qui me propose de suivre un cours [Créez votre première page web en HTML - Créez votre site web avec HTML5 et CSS3 - OpenClassrooms](#).

Le cours explique qu'une page html est en fait un fichier texte ayant pour extension .html. Ce fichier est constitué d'éléments constitués de balises qui définissent ce que le navigateur va afficher et comment il va l'afficher. Le navigateur cherche à afficher un contenu qui est encadré par une balise ouvrante et une balise fermante. Le nom de la balise qui est écrit entre <> indique au navigateur comment il doit afficher le contenu.

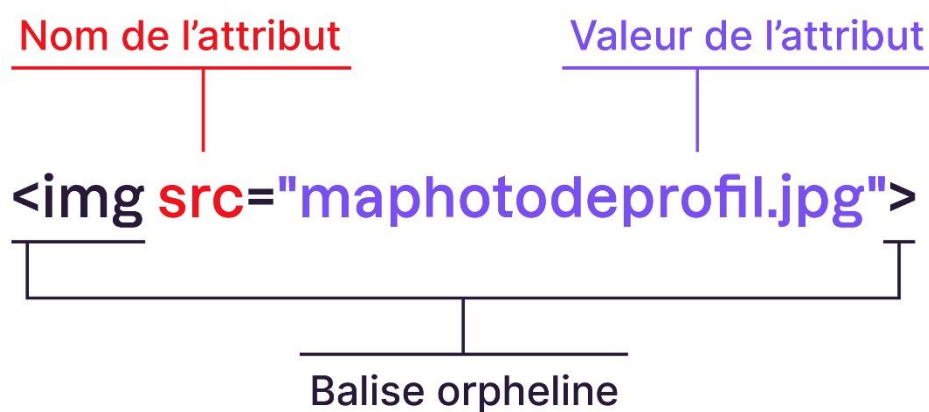


Source : OpenClassrooms

Un élément peut contenir un autre élément. L'élément contenant est le parent de l'élément contenu qui lui est appelé enfant du contenant.

Ces balises peuvent avoir des attributs écrits avant le > de la balise ouvrante qui fournissent des précisions au navigateur sur le comportement de la balise. Il faut alors écrire `nom_de_l_attribut="valeur_de_l_attribut"`

Ces balises peuvent avoir un contenu sous forme de texte ou pas. Exemple, si on veut afficher une image, il est difficile de l'écrire sous forme de texte. On utilise une balise dite orpheline.



Source : OpenClassrooms

A la suite de ce cours je comprends facilement que ma page html minimum sera la suivante et quelle nécessite d'être commentée comme tout programme informatique.

```

<!DOCTYPE html> <!--ceci est un commentaire. Cette première ligne indique le type de document
<html lang="fr"> > <!--élément principale de la page avec un attribut de langage ici français→
  <head> <!--entête pour définir les caractéristiques de la page →
    <meta charset="utf-8"> <!--codage de la page pour que le navigateur sache où trouver les
caractères →
    <title>Ma première page</title> <!--titre de la page dans l'onglet→
  </head>
  <body> <!--corps de la page contenant tous les éléments à afficher→
« Bonjour le Monde ! »
  </body>
</html>

```

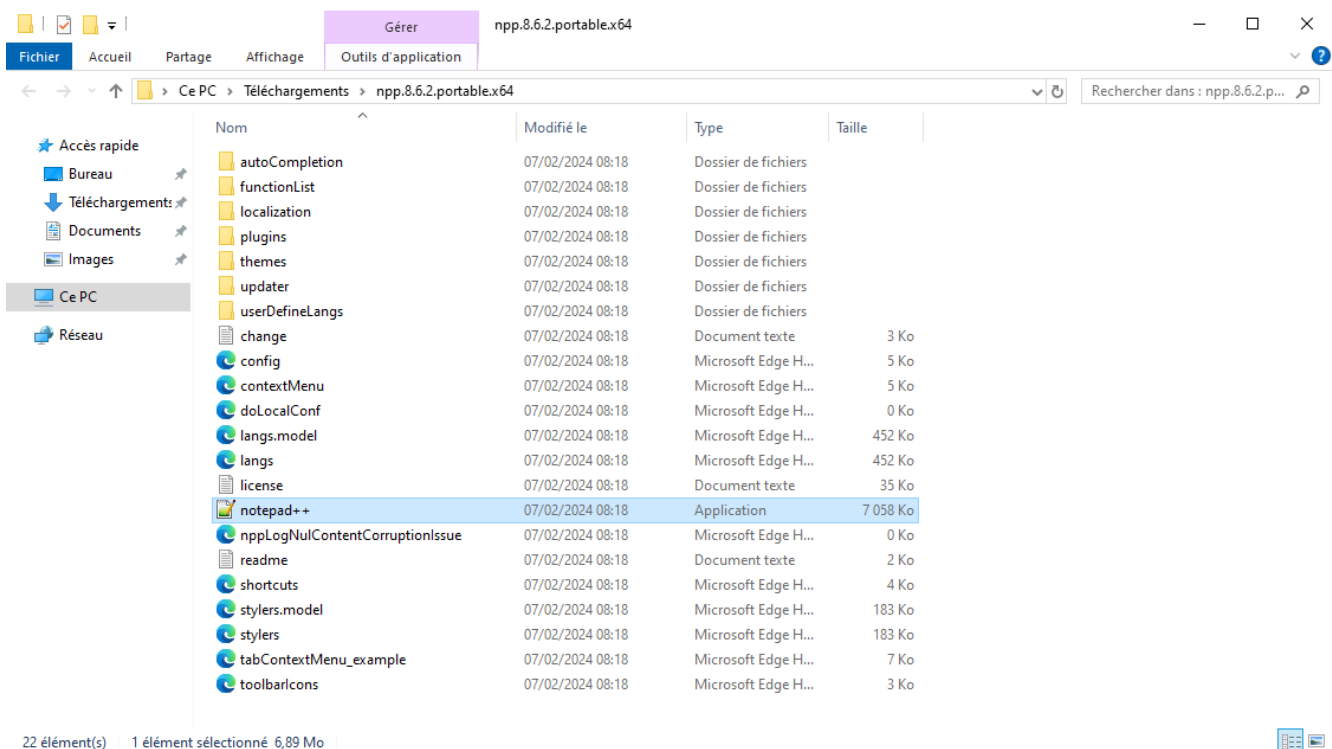
Cependant il faut écrire ce texte dans un fichier texte. Il faut donc un éditeur de texte, le cours propose de prendre Visual code mais Mr LUCAS nous dit que ce logiciel n'est pas forcément installé sur tous les ordinateurs de l'IUT. Il me propose d'utiliser un éditeur de texte simple et portable sans installation comme Notepad++. Cet éditeur de texte est souvent présent sur le PC de l'IUT.

Après une recherche avec les mots notepad++portable, je télécharge le fichier compressé ici

<https://github.com/notepad-plus-plus/notepad-plus-plus/releases/download/v8.6.2/npp.8.6.2.portable.x64.zip>

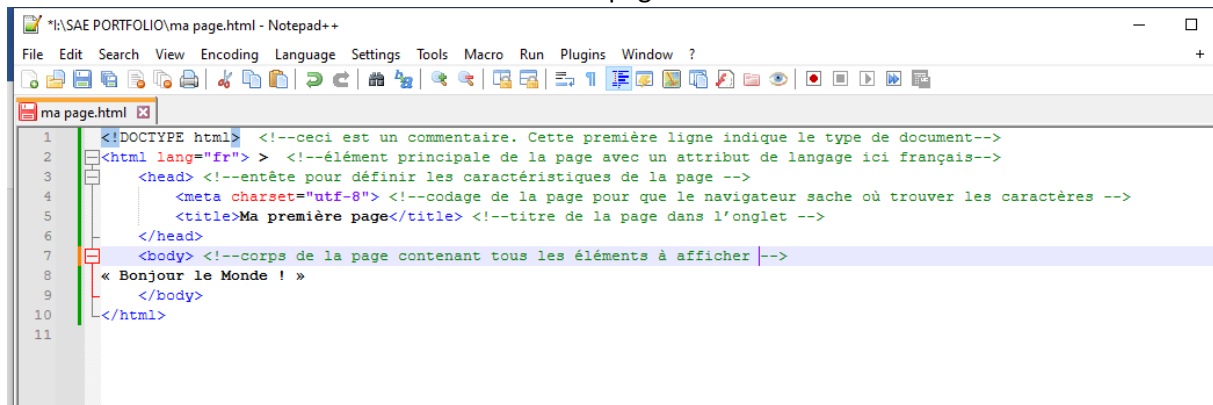
Je le dépose dans sur le PC de l'IUT où j'ai les droits en écriture exemple « c:/temp »

Je le décompresse et je peux l'exécuter le fichier notepad++.exe



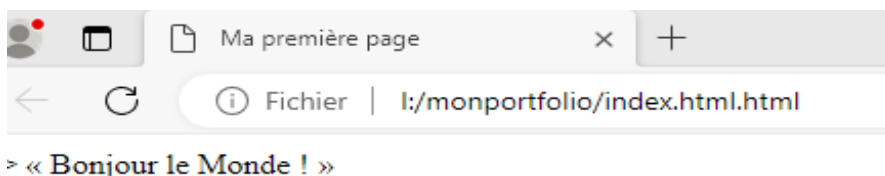
Je copie ma page dans le

Je sauvegarde ma page sous le nom simple « ma page.html ». Notepad++ reconnait le langage et colore en fonction des éléments contenu dans ma page.



```
1 <!DOCTYPE html> <!--ceci est un commentaire. Cette première ligne indique le type de document-->
2 <html lang="fr"> <!--élément principale de la page avec un attribut de langage ici français-->
3 <head> <!--entête pour définir les caractéristiques de la page -->
4 <meta charset="utf-8"> <!--codage de la page pour que le navigateur sache où trouver les caractères -->
5 <title>Ma première page</title> <!--titre de la page dans l'onglet -->
6 </head>
7 <body> <!--corps de la page contenant tous les éléments à afficher -->
8 « Bonjour le Monde ! »
9 </body>
10 </html>
11
```

Et enfin lorsque je double sur mon fichier ma page.html le navigateur par défaut s'ouvre et m'affiche ma page



## Activité : Réaliser une planification projets

La planification des tâches est nécessaire pour arriver à la fin du projet dans un temps prévu. Avec cette activité je vais retracer le temps passé sur chaque activité ce qui me permettra de mieux me connaître.

Démarche : A chaque instant que je travaille sur une activité je note le nom et le temps passé.

Organiser mon fichier html

Objectif : Pour pouvoir classer facilement les docs de mon portfolio et m'y retrouver facilement en fonction de mes projets et mes 3 années de BUT, je dois organiser mon site.

Maintenant, pour pouvoir poursuivre, j'ai besoin de connaître plus de balises notamment celle permettant d'afficher mon portfolio comme demandé dans son cahier de charges et de bien organiser mes fichiers pour s'y retrouver facilement.

## Activité : mettre des image dans ma page ( 07/03 /2024)

Mon objectif dans cette activité est de pouvoir mettre des image sur ma page. Pour commencer , j'ai continué mes recherche sur openClassrom. j'ai trouvé que la balise qui permet de créer une image c'est `<img>` et pour que cette balise puisse fonctionner correctement, il doit être accompagner de deux attribut à savoir le `src` qui permet d'indiquer la source de l'image et le `alt` qui permet de donner à l'image une description alternative pour la source d'image. Ce qui nous intéressé c'est si l'image est en locale sur notre ordinateur dans ce cas on utilise alors le nom et l'arborescence du fichier de l'image en local pour indiquer sa source comme c'est indiquer suivant :

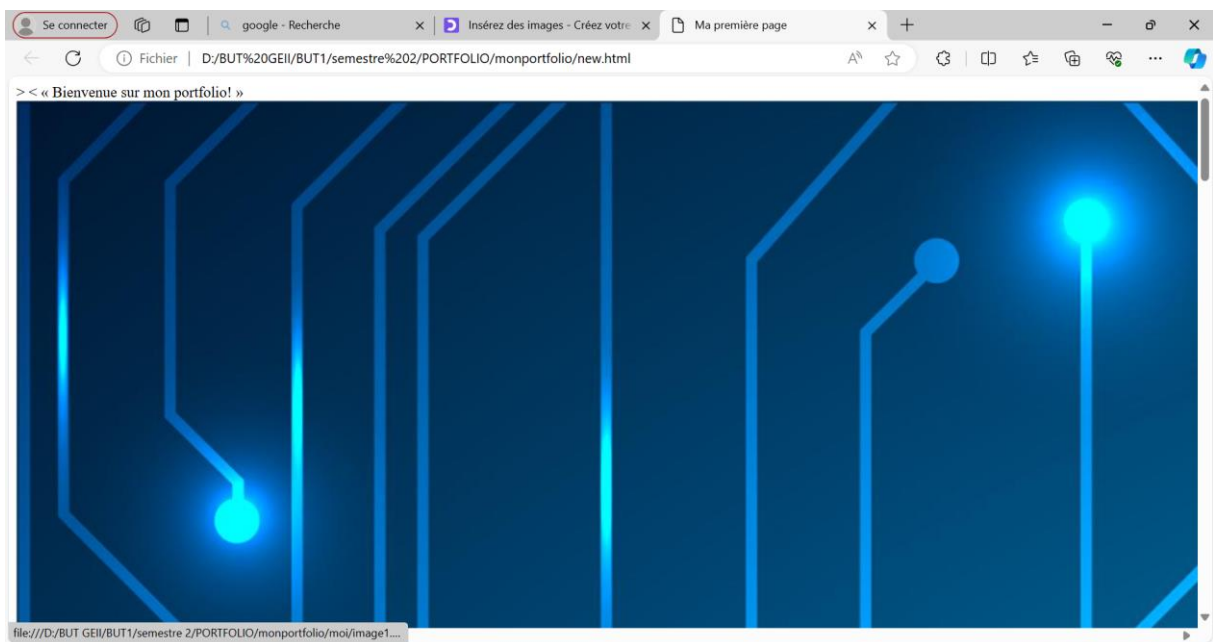
```
src="images/logo.png",
```

Et voici un exemple de code :

```
1 <p>Vous souhaitez voir l'image dans sa taille d'origine ? Cliquez dessus !<br>
2 <a href="images/montagne.jpg"></a>
3 </p>
```

J'ai commencé à télécharger une image sur google, j'ai sauvegardé l'image dans mon dossier portfolio/moi et je l'ai renommé image1

J'ai essayé ce code et on a eu ça comme premier page avec une photo.



Reste à réduire la taille et le placer ou on veut. j'ai faire des recherche sur google et j'ai visité le site suivant [Comment définir la largeur et hauteur d'une image en HTML \(wikihow.com\)](https://www.wikihow.com/Comment-d%C3%A9finir-la-largeur-et-hauteur-d%27une-image-en-HTML) j'ai appris que « `style="width:(taille de limage)px;height:(taille de limage)px;` » permet de définir l'image à la taille qu'on souhaite

Voici comment j'ai tester le code :

```

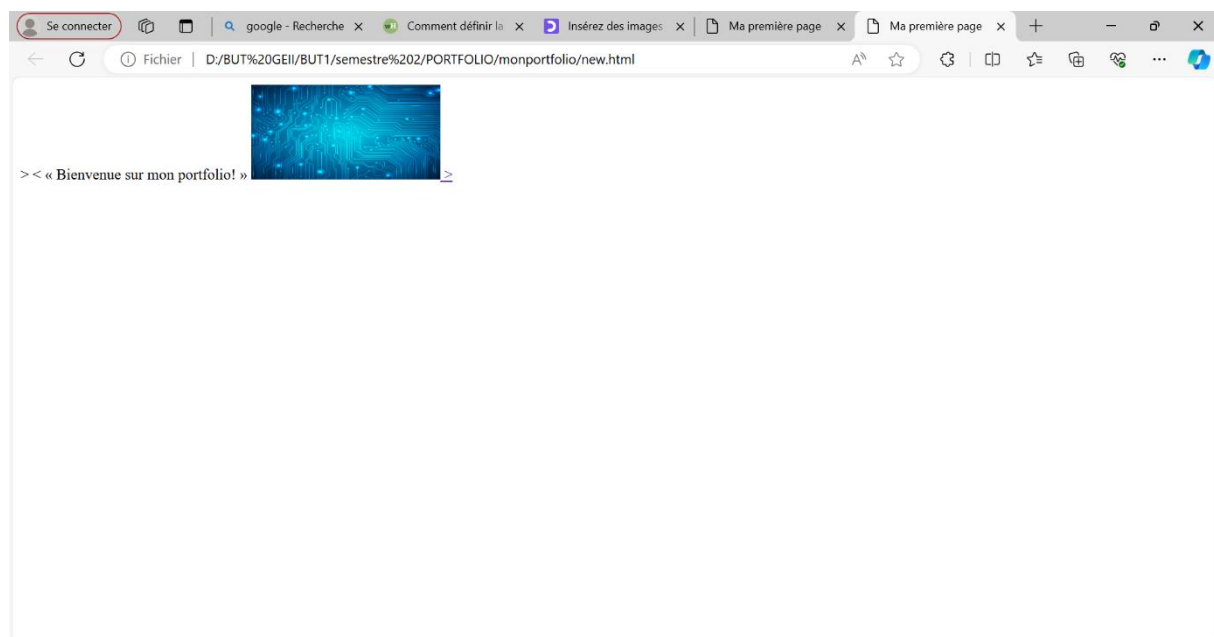
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
<!DOCTYPE html> <!-- ceci est un commentaire. Cette première ligne indique le type de document -->
<html lang="fr" > <!-- élément principale de la page avec un attribut de langage ici français -->
<head> <!-- entête pour définir les caractéristiques de la page -->
  <meta charset="utf-8" > <!-- codage de la page pour que le navigateur sache où trouver les caractères -->
  <title>Ma première page</title> <!-- titre de la page dans l'onglet -->
  <style>
    body {
      background-image: url('moi/image1.jpg');
      background-repeat: no-repeat;
      background-size: cover;
    }
  </style>
</head>

<body>
  <!-- corps de la page contenant tous les éléments à afficher -->
  « Bienvenue sur mon portfolio! »
</body>

<a href="moi/image1.jpg">
</a>
</p>
</html>

```

Et voilà ce que ça donne ;



On va essayer de le mettre en image de fond. J'ai demandé copilote, voici l'index qu'il m'a donner

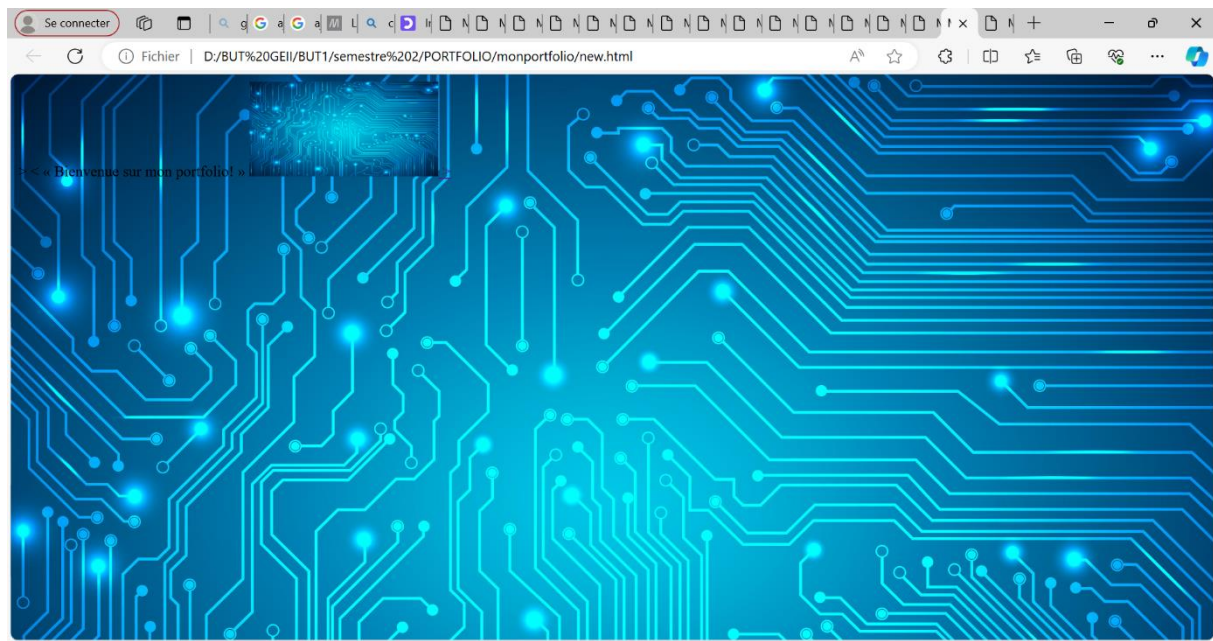
```

<style>
  body {
    background-image: url(.../chemin de l'image.png');
    background-repeat: no-repeat;
8.    background-size: cover;
  }
</style>

```

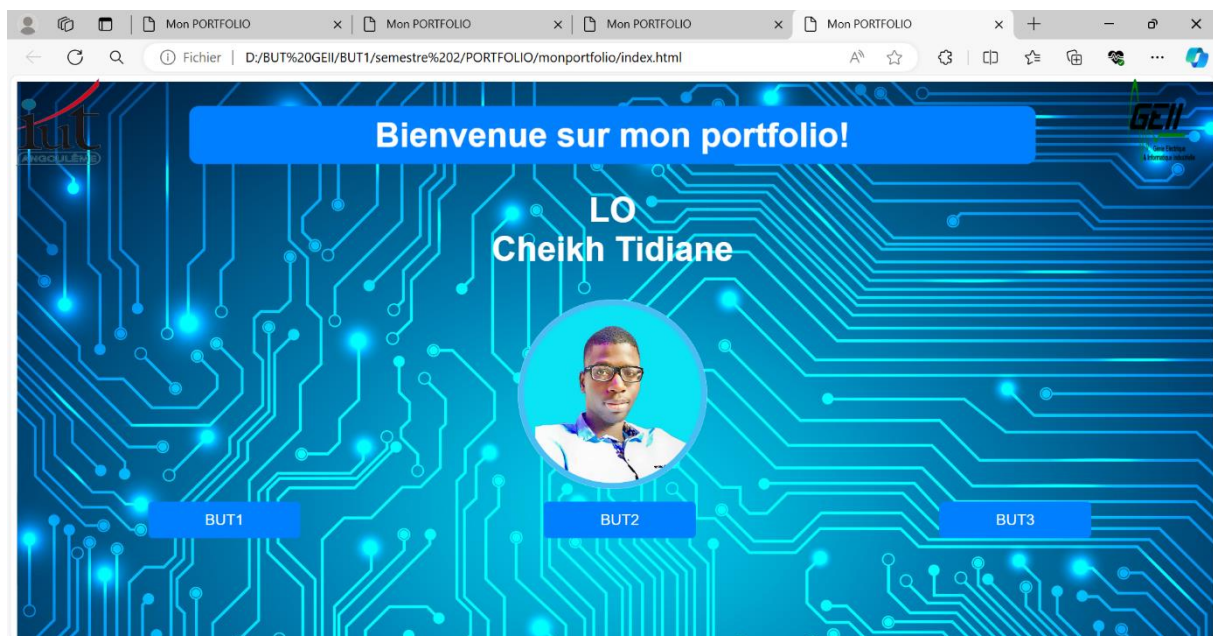
J'ai testé et voilà ce que ça donne





On a toutes les outils nécessaire pour imaginer notre premier page avec nos photos de préférence  
On va tenter de coder voir ce que ça donne.

Après une longue réflexion pour mettre en place de ce qu'on a compris, on a réussi à faire de notre premier page comme suit, et avec copilote on a amélioré la page ainsi mettre un peu d'animation. Avec les boutons, j'ai pris l'exemple que Mr LUCAS nous a partager et j'ai ainsi refaire la taille des boutons ainsi que les couleurs avec l'aide de copilote. Cette activité ma pris presque 6h de travail et j'ai pu comprendre beaucoup de chose concernant l'ajoute des images.



## Activité : Faire des tableaux ( 10/04 /2024)

Dans cette activité , je vais consacrer à faire un tableau qui est nécessaire pour pouvoir mieux organiser notre portfolio. On va commencer à faire des recherches de comment faire des tableaux. Après une recherche sur google en saisissant « comment faire des tableaux page web openClassroom » je suis tombé sur leur page web avec le lien suivant : [Ajoutez des tableaux - Créez votre site web avec HTML5 et CSS3 - OpenClassrooms](https://openclassrooms.com/fr/courses/1603881-creez-votre-site-web-avec-html5-et-css3)

Il m'explique que pour créer un tableau, il faut commencer par la balise `<table>` qui indique le début et la fin d'un tableau. Cette balise est de type block, donc elle doit être placée en dehors d'un paragraphe ou d'une div. Ensuite, pour chaque ligne du tableau, on utilise la balise `<tr>` pour ranger le tableau. À l'intérieur de chaque balise `<tr>`, il faut utiliser la balise `<td>` pour donner pour indiquer le contenu de chaque cellule. Donc en résumé, il faut créer un tableau avec `<table>`, ajoutez des lignes avec `<tr>` et remplissez ces lignes avec des cellules `<td>`. Voilà le contenu du schéma qu'on m'a indiqué

**Créez un tableau en HTML et CSS**

La balise en paire `<table>` `</table>` indique le début et la fin d'un tableau. Cette balise est de type `block`, on va donc la placer en dehors d'un paragraphe ou d'une `div`.

Indiquez les valeurs du tableau avec les balises HTML `<tr>` et `<td>`

Pour construire un tableau ligne par ligne, on indique pour chaque ligne, `<tr>` (pour table row ou "rangée du tableau"), le contenu des différentes cellules, `<td>` (pour table data ou "donnée" ou "entrée") :

- `<tr>` `</tr>` indique le début et la fin d'une ligne du tableau ;
- `<td>` `</td>` indique le début et la fin du contenu d'une cellule.

Nom	Famille	Statut de conservation
Macareux	Alcidae	Vulnérable
Mésange bleue	Paridae	Préoccupation mineure
Mouette tachetée	Laridae	Préoccupation mineure

Et voici un exemple de code qu'il nous a donné on va tester ça

```
<table>
```

```
<tr>
```

```
<td>Carmen</td>
```

```
<td>33 ans</td>
```

```
<td>Espagne</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>Michelle</td>
```

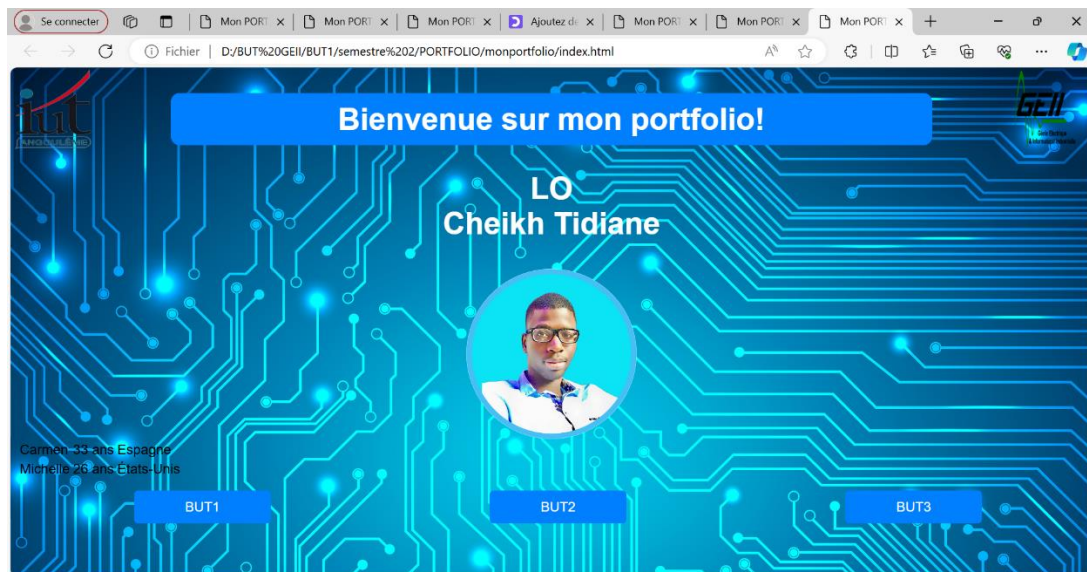
```
<td>26 ans</td>
```

```
<td>États-Unis</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```





J'ai continué à rechercher et j'ai appris que pour ajouter des bordures, on utilise le sélecteur CSS correspondant !

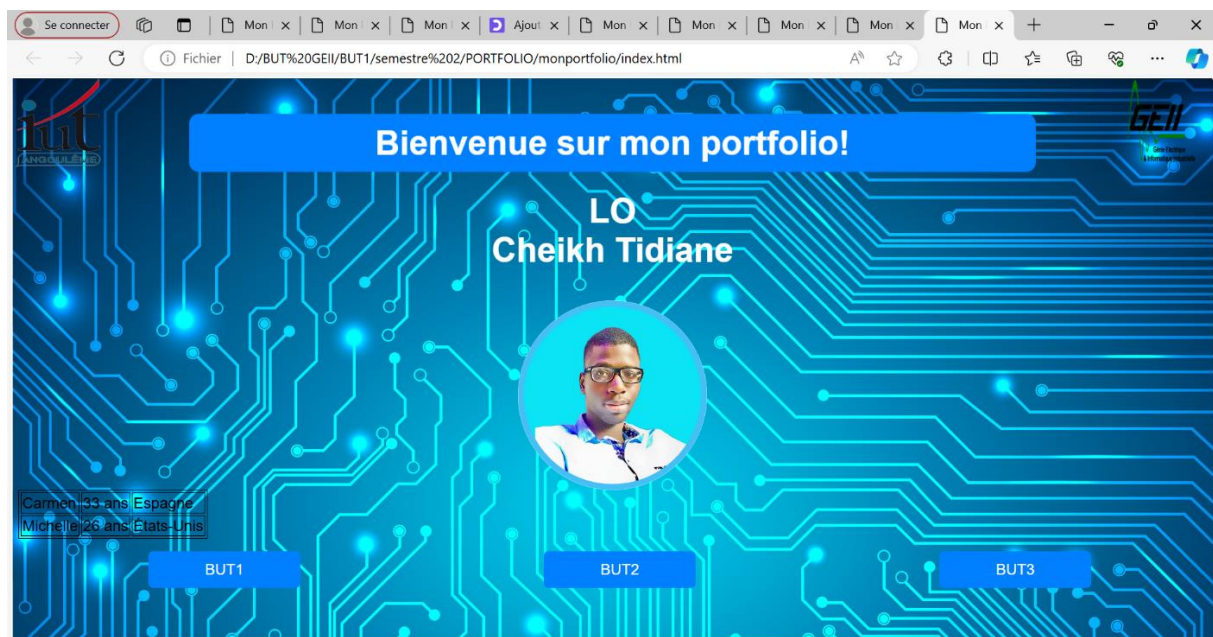
On utilise **td** pour sélectionner toutes les cellules des tableaux de la page. Donc pour créer des bordures à nos cellule on fait :

```
td /* Toutes les cellules des tableaux... */
```

```
{
```

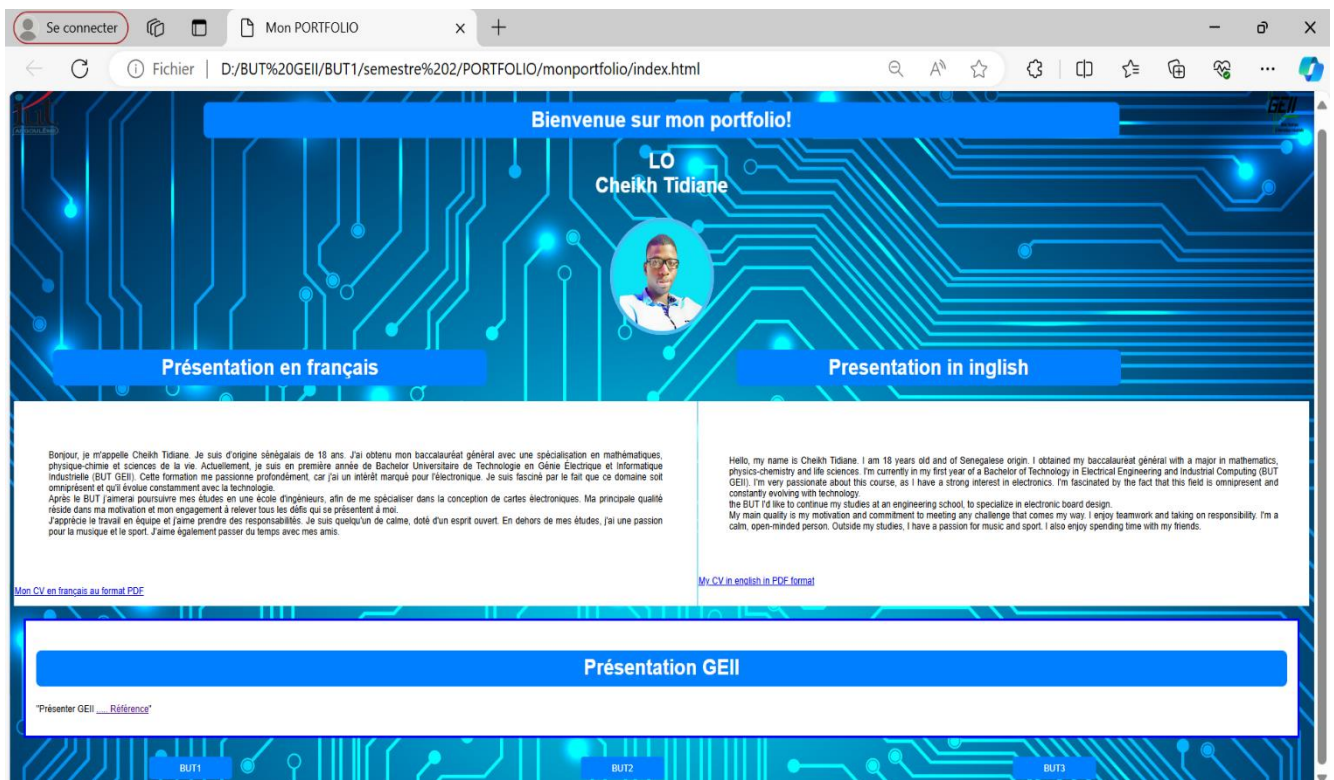
```
border: 1px solid black; /* auront une bordure de 1px */
```

On a testé ça et voilà ce que ça donne



Mon objectif premier est de créer un tableau avec deux de clone pour faire une présentation en français et en anglais, d'après ce que j'ai appris et en plus de l'exemple que Mr Lucas nous a partager et des aide de copilote qui m'a permis de découvrir les sections l'élément <section> qui est utilisé pour regrouper thématiquement du contenu, souvent avec un en-tête, et les élément « h »

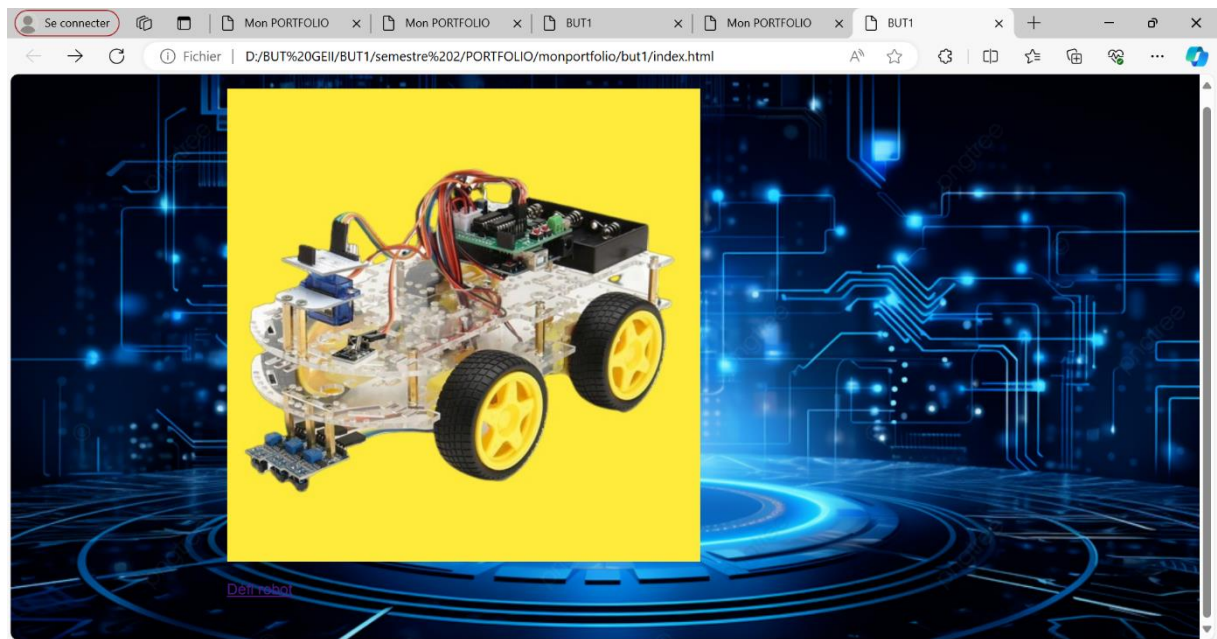
Comme <h1> qui représente le niveau de titre de section le plus élevé, qui est généralement utilisé pour le titre principal d'une page ou d'une section j'ai réussi à faire cette, premier page ci-dessous. J'ai pu apprendre aussi au fil tu remplissage comment faire des paragraphes et aller en ligne et aussi insérer des lien grâce à l'exemple de Mr Lucas et a copilote. Voilà la fin de cette activité et ça m'a pris environ 5h de travail



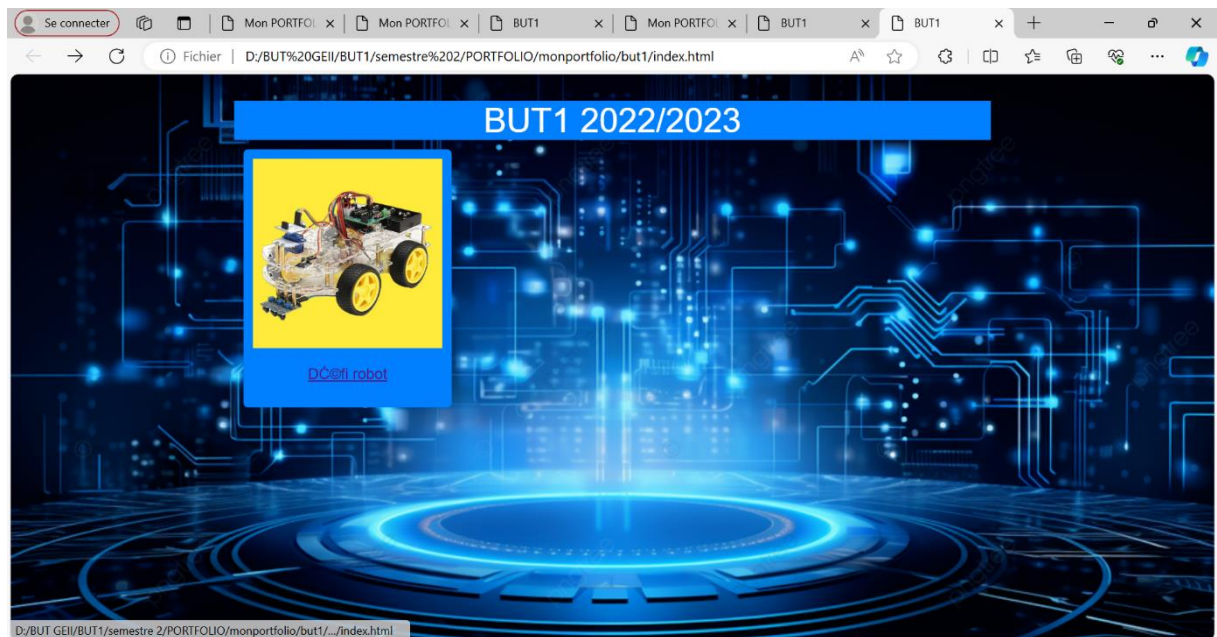
## Activité : page index BUT 1 ( 28/04/2024)

Dans cette activité on va réaliser notre premier page de l'index but1 , j'ai commencé à revoir le premier code tout au début pour créer une page, puis j'ai ajouté un image de fond, après de quelque réflexion de comment je vais présenter cette page, j'ai décidé de mettre des image qui spécifie chacune des quatre projet et un texte au-dessus de l'image indiquant le titre du projet d'où on peut cliquer pour entrer dans la page du projet tout en ayant respecté l'organisation des fichier comme Mr LUCAS l'avait indiquer, puisque j'ai déjà acquérir ces connaissances, j'ai commencé à rechercher un image robot pour le projet robot et je l'ai mis dans le code et puis j'ai mis un texte qui va sur son index .A premier vu on a le résultat suivant :





Pour avoir une belle page, j'ai demandé à copilote de m'améliorer cette page et voilà ce que j'ai eu :



J'ai copié ce même code pour les autres projets en modifiant leur image et leur sous-titre et au final j'ai eu ça :



Cette activité m'a permis de découvrir de nouvelles améliorations fournies par Copilot qui sont les classes. Ce sont des attributs qu'on peut ajouter à n'importe quelle balise HTML. Elles permettent de définir des styles spécifiques dans les feuilles de style CSS qui seront appliqués à tous les éléments avec cette classe. On peut utiliser la même classe sur plusieurs éléments pour leur appliquer le même style, et un élément peut avoir plusieurs classes. Cette activité m'a pris environ 2h de travail.

## Activité : index projet ( 08/05/2024)

Pour créer cet index, j'ai commencé à remettre le code de départ pour ma première page web tout en respectant les fichiers, puis j'ai appliqué mes connaissances que j'ai vues sur la création du tableau à premier vu on a ça :

The screenshot shows a web browser window displaying a table titled 'Tests d'une carte de commande moteur'. The table has four columns: 'activité réaliser', 'ressource utiliser', 'trace', and 'autoévaluation'. The first row of data contains 'case 1', 'case 2', 'case 3', and 'case 4' respectively. The browser's address bar shows the file path: 'D:/BUT%20GEII/BUT1/semestre%202/PORTFOLIO/monportfolio/but1/projets/sae1/index.html'.

Tests d'une carte de commande moteur			
activité réaliser	ressource utiliser	trace	autoévaluation
case 1	case 2	case 3	case 4

J'ai demandé à copilote d'améliorer la page et il ma ajouter les class que j'ai parler précédemment ainsi qu'il a mis des couleurs avec l'utilisation de background et on a eu ça :

Tests d'une carte de commande moteur			
Activités réalisées	Ressources utilisées	Traces	Autoévaluation
case 1	case 2	case3	case4

J'ai copié le code pour en créer d'autre case et j'ai ajouter le consigne et l'analyse réflexive et voilà ce qu'on a eu avec quelque remplissage pour notre premier projet et voilà ce qu'on a comme résultat

Tests d'une carte de commande moteur			
<b>Consignes :</b> L'objectif principal de cette SAE était de renforcer nos compétences en matière de vérification. Pour atteindre cet objectif, nous avons mis en oeuvre quatre procédures distinctes de tests et de mesures sur une carte de commande électronique conçue pour les moteurs à courant continu. Nous avons rédigé un rapport détaillé pour chaque test, puis on nous a donné un test au hasard pour lequel on va faire son propre rendu final. Le premier test était un appui dont on a réalisé en groupe, tandis que les tests suivants sont réalisés individuellement. Cette approche nous a permis de nous familiariser avec les principaux instruments de mesure utilisés en GEII. De plus, nous avons exploré l'utilisation de cette carte de commande, qui jouera un rôle crucial dans une autre SAE prévue pour le second semestre. Cette expérience nous fournira une compréhension approfondie et pratique des procédures de test et de mesure, tout en nous préparant pour les défis futurs.			
Activités réalisées	Ressources utilisées	Traces	Autoévaluation
<b>Test 1</b> Tâche : Rétablir le Fonctionnement Général 1 du Banc de Test. Objectif : Vérifier et restaurer le fonctionnement global du banc de test pour assurer sa conformité. Obtenir des données sur les caractéristiques typiques de la vitesse de rotation en fonction du rapport cyclique pour l'ensemble carte moteur.	<b>Matériel :</b> Oscilloscope, GBF Alimentation. <b>Pédagogique :</b> Cour de TP électronique <b>Documentaire :</b> consigne, document de spécification technique, formule pour calculer la vitesse de rotation.	case3	case4
<b>Test 2</b> Tâche : Rétablir le Fonctionnement Général 2 du Banc de Test. Objectif : Valider les valeurs de saturation et de consommation du moteur en effectuant les mesures suivantes : consommations à vide (moteur à l'arrêt), consommations avec un rapport cyclique de 100%, et consommation avec le moteur bloqué. Les valeurs mesurées ne doivent pas dépasser les valeurs typiques spécifiées dans la documentation du banc de test pour assurer la conformité.	<b>Matériel :</b> Oscilloscope, GBF Alimentation. <b>Pédagogique :</b> Cour de TP électronique <b>Documentaire :</b> consigne, document de spécification technique.	case3	case4
<b>Test 3</b> Tâche : Vérifier la Conformité des Temps de Commutation. Objectif : Valider les temps typiques de montée, descente et de délai des différentes commutations, et se concentrer spécifiquement sur les valeurs T1(on) et T2(lev) indiquées dans la spécification. Mesurer les tensions de sortie pour évaluer la conformité, en considérant le moteur bloqué comme une résistance équivalente et en supposant que les valeurs de variation de tension sont équivalentes aux variations de courant.	<b>Matériel :</b> Oscilloscope, GBF Alimentation. <b>Pédagogique :</b> Cour de TP électronique <b>Documentaire :</b> consigne, document de spécification technique.	case3	case4
<b>Test 4</b> Tâche : Valider la Conformité de la Carte et du Moteur. Objectif : Vérifier et valider l'ensemble carte et moteur pour une utilisation ultérieure sur un robot. Assurer que les vitesses du moteur sont conformes aux caractéristiques typiques de vitesse de rotation en tr/min par rapport cyclique, telles que déterminées dans le rapport correspondant au fonctionnement général 1 du banc de test, pour les trois fréquences de fonctionnement : 50 Hz, 3 kHz et 20 kHz.	<b>Matériel :</b> Oscilloscope, GBF Alimentation. <b>Pédagogique :</b> Cour de TP électronique <b>Documentaire :</b> consigne, document de spécification technique, formule pour calculer la vitesse de rotation.	case3	case4
Analyse réflexive			

Et puis j'ai fait les mêmes codes dans les autres projets

Et voilà la fin de notre création de page web j'ai pu apprendre beaucoup de chose et au fur et à mesure je relis les index et revoir les pages j'essaye de faire quelque amélioration .