* 3. TP n°1 : DECOUVERTE HTML

MISE EN PAGE D’UN DOCUMENT AU FORMAT HTML

# Espace de travail

|  |  |
| --- | --- |
|  | Installation de l’environnement de développement.  Télécharger et installer le logiciel visual studio code sur le lien ci\_dessous.  <https://code.visualstudio.com/download>  Afin de bien comprendre le fonctionnement du logiciel Visualiser la vidéo ci-dessous.  <https://www.youtube.com/watch?v=1Z1JCuwXmiQ> |

# 

# 

# Ressources

|  |
| --- |
| Tout langage de programmation possède un lexique que l’on appelle « Référence ».Vous trouverez ci-joint le Référence pour HTML 5 .   * <https://www.w3schools.com/> |

# /!\ Important /!\

Une bonne pratique dans l’organisation de son travail est essentielle. Créer dans votre espace personnel un dossier organisé comme suivant.

* TD1
* DATA
* HTML

# Exercice préliminaire

Ouvrez un document texte et entrez le texte.txt suivant :

|  |
| --- |
| DEVELOPPEMENT.  développement logiciel Savoir développer un site web statique en html/xml |

Renommer celui-ci en Test\_preliminaire.html et ouvrez le avec votre navigateur web.

Que ce passe t’il et pourquoi ?

|  |
| --- |
| Le texte s’affiche sur fond blanc et rien d’autre |

Exercice 1

Une fois l’espace de travail créé, éditer un document de nommée «Exercice1 .html » dans le dossier HTML.

Dans cette page nouvellement créée copier et coller le code ci-dessous

|  |
| --- |
| <!DOCTYPE html>  <html>  <head>  <title>Page Title</title>  </head>  <body>  <h1>This is a Heading</h1>  <p>This is a paragraph.</p>  </body>  </html> |

remplacer **« h1 »** par **« h6»** ensuite tester h2,h3,h4 et h5

<https://www.w3schools.com/html/tryit.asp?filename=tryhtml_default>

Q1. Répondez aux questions suivantes dans votre code à l’aide des commentaires, grâce aux symboles « < !-- Votre commentaire --> ».

* Question  : Que signifie « h » et « p » ?
  1. Exercice 2 :

Éditer un document de nommée «Exercice2.html » dans le dossier HTML.

Testez le code suivant (pas de copier/coller):

|  |
| --- |
| <!DOCTYPE html>  <html lang= « fr »>  <head>  <title> BTS SNIR 2019/2020 1er annee </title>  <meta charset="utf-8">  </head>  <body>  <h1> Bienvenue </h1>  <p> La structuration de contenu est importante.  J’utilise donc des retours à la ligne pour améliorer la lecture.  </p>  </body>  </html> |

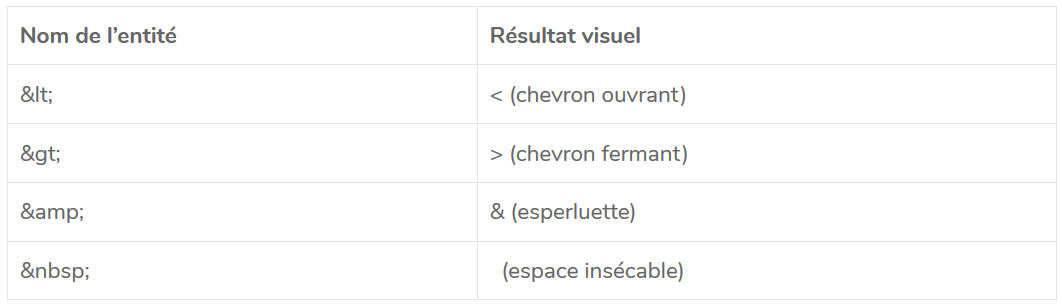
Que constatez-vous ?

|  |
| --- |
| Le retour à la ligne dans le code ne s’effectue pas dans l’aperçu de la page |

Indice : regarder la différence littérale entre ce qui est demandé et affiché.

Il existe un élément pour chaque action dans ce langage nous allons alors utiliser l’élément « br » (break est une balise orpheline), afin de gérer les retours à la ligne.

Pour les espaces multiples, les chevrons et esperluettes nous utilisons les entités suivantes :



Il existe plusieurs types d’espace &nbsp ; , &ensp ; , &emsp ; , &thinsp ; choisissez le plus approprié.

Déboguer et tester le code proposé et sauvegarder celui-ci dans le dossier attitré.

* 1. Exercice 3 :

Donner de l’importance au texte, quel intérêt ? Lorsque nous concevons des pages web, il y a des contenus plus ou moins importants dans celui-ci. Dans cet exercice nous allons utiliser deux éléments qui nous donnent **deux niveaux d’importance** et donc optimiser **l’indexation** .

**L’élément « strong » :**

* Texte de haute importance

**L’élément « em »**

* Texte de moindre importance en comparaison du « strong »

réalisez et sauvegardez un document de nommée «Exercice3.html » dans le dossier HTML permettant d’obtenir le résultat ci-dessous :

|  |
| --- |
|  |

Exercice 4 :

Dans l’exercice précédent, nous avons créé une liste de texte nommée « 1-….. » et « 2-…... »

Des outils existent sous HTML5 afin de faciliter , formater ce type de présentation.

Réaliser la page suivante à l’aide des éléments « ul », « ol » et « dl » que vous retrouverez sur le site référence

<https://www.w3schools.com/html/html_lists.asp>

et sauvegarder le sous un fichier nommée « Exercice 4.html ».

|  |
| --- |
|  |

* 2. Exercice 5

L'interconnexion avec le monde extérieur. Une page seule est comme une boite fermée, on y ajoutera des ouvertures vers le monde extérieur en y ajoutant des liens hypertextes qui renvoient vers un autre site ou vers une autre page que vous aurez créé.

Qu’est -ce qu’un attribut ? (google is your friend)

|  |
| --- |
| Les attributs permettent de personnaliser le comportement, l'apparence ou les propriétés des éléments HTML |

Nous allons donc créer une page nommée index.html . Dans ce fichier nous allons créer un sommaire qui mène vers les pages suivantes :

* Référence (URL donnée)---Définition d’une attribut.
* Fichier de l’exercice 1
* Fichier de l’exercice 2
* Fichier de l’exercice 3
* Fichier de l’exercice 4

Un travail de mise en forme et de rédaction est demandé.

Indication :

* on utilisera l’élément « a » ainsi que l’attribut adéquate pour ce cas d’utilisation.
* Lorsque l’on veut effectuer une relation entre plusieurs pages en partant du fichier index il faut définir le lien de parenté en la cible et l’index.

Exemple :

1. Le fichier se trouve dans le même dossier la notation est la suivante : « nom\_du\_fichier.html ».
2. Le fichier se trouve dans un sous dossier la notation est la suivante : «Nom\_sous\_Dossier/*nom\_du\_fichier.html ».*
3. Le fichier se trouve dans un dossier parent la notation est la suivante : « ../*nom\_du\_fichier.html » ou le nombre de « ..*/ » dépend du nombre de dossier parent.

Une fois l’exercice fini appeler l’enseignant.

## Dans cette partie nous allons voir les autres cas d’utilisation de l’élément « a » (hypertexte)

* 1. Exercice 6-Utilisation d’une ancre.

Selon la taille de votre page nous pouvons améliorer l’expérience utilisateur en ajoutant ce que l’on appelle une « ancre ». Grâce à cet outil l’utilisateur final n’aura pas à effectuer du scrolling pour trouver l’information.

Pour cela nous devons utiliser un attribut « id= » au sein des éléments h1,h2 […]. Celui-ci doit être unique et explicite.

La procédure d’appel se fait via l’élément « a » et l’attribut « href » (href="#NomDe\_ID")

Modifier le fichier nommé « exercice6\_7\_8.html » afin de rendre les mots ordinateur,routeur,commutateur cliquable comme suivant :

|  |
| --- |
|  |

* 2. Exercice 7- Permettre à un utilisateur de télécharger un fichier.

A partir du fichier précédent, ajouter à la fin de chaque définition un lien cliquable. Le contenu doit mener vers une courte documentation illustrant le matériel défini.

Il existe un attribut download à inclure dans l’élément « a » mais celui-ci n’est pas compatible avec tous les navigateurs internet.

Cette action sera donc effectuée en premier temps grâce à l’attribut « href » dans un élément « a ». On indiquera le chemin d’accès exactement de la même façon que l’exercice 5. ensuite avec l’attribut Download sur google chrome.

## Exercice 8 – Insertion d'images dans notre code.

Quelle est le code qui permet d’insérer une image dans un document html  ?

|  |
| --- |
| Le code pour insérer une image « img src="chemin/vers/image.jpg" alt="Description de l'image" » |

Quelle est la différence entre l’exploitation d’un site sur un navigateur bureau en comparaison avec un navigateur mobile?

|  |
| --- |
| Sur pc :   * Écran large avec résolution élevée * Souris et clavier pour interaction * Connexion généralement stable et rapide   Sur mobile :   * Écran tactile de petite taille * Interaction par gestes (tap, swipe) * Connexion potentiellement instable |

Quelle unité de mesure nous permet de mesurer le poids d’une image de résolution standard ?

|  |
| --- |
| Pour mesurer le poid d’une image nous utilisons le « byte », Kb Mb, Gb en fonction de la résolution de l’image et du format de compression (PNG, JPEG…) |

Pour insérer une image on utilise l’élément « img » accompagné des attributs « src » et « alt »

Ajouter une section dans le fichier « exercice6\_7\_8.html » qui comporte une image représentant un réseau informatique comportant un Switch , un Hub ,un ordinateur et un routeur.

## Un code propre

Testez votre code via une organisation appelée W3C (World Wide Web Consortium).

<https://validator.w3.org/#validate_by_upload>

Celle-ci gère l’évolution du langage, elle améliorera donc votre code afin de limiter les bug et référencement de votre site.

|  |
| --- |
| **PRATIQUE** |

Afin de bien comprendre le html, aller sur le lien ci-dessous:

<https://www.freecodecamp.org/>

Connectez- vous à l’aide de votre boite mail google.ensuite aller sur

|  |
| --- |
|  |

ensuite faite la partie suivante:

|  |
| --- |
|  |