I) Historique, utilité

En 1990 Tim Berners-Lee invente le World Wide Web grâce à trois technologies: le protocole **HTTP**, le langage **HTML** et le système **URL**. URL est le sigle de l'anglais d'Uniforme **R**essources **L**ocator couramment appelée **adresse web.** Ce système permet d'identifier précisément une ressource sur le WEB.

II) Anatomie d'une URL

http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html
protocole nom de domaine chemin

- Le protocole à utiliser. Par exemple http, https, ftp, ...
- Le nom de domaine. Traduit en IP par l'annuaire DNS, il permet d'identifier le serveur.
- Le chemin de la ressource. Il permet d'identifier la ressource sur le serveur.

Remarque: Quand une URL pointe vers une ressource présente sur le même site, on peut indiquer seulement le chemin. Le protocole et le nom de domaine restent les mêmes et ne sont donc pas précisés dans l'URL. On parle alors d'URL relatives.

<u>Exemple:</u> Dans l'exemple ci-dessus, un lien vers l'URL /exemple/index.html pointera vers http://info.cern.ch/exemple/index/html.

III) Chemins absolus et relatifs:

Quand on ne précise pas le protocole et le nom de domaine, on peut indiquer le chemin vers de deux manières:

- Les chemins absolus: Le chemin est indiqué à partir de la racine du site.
- Les chemins relatifs: On indique le chemin entre l'emplacement du fichier qui contient l'URL et l'emplacement de la ressource cible. Le dossier parent est indiqué par les caractères ../.

Remarque: Le fonctionnement des chemins d'URL est le même que celui des systèmes UNIX: / indique la racine et ./ indique le dossier courant.

Remarque: En pratique, on utilisera les URL absolues pour pointer vers un site externe et les URL relatives avec chemins relatifs pour pointer vers les liens du site.

Exemple: On considère l'arborescence ci-contre.

Dans le fichier 3.html, un lien vers 4.html aura pour url ../4.html.

Exercice 1:

Fichier contenant le lien	Cible du lien	Chemin relatif	Chemin absolu
1.html	3.html		
2.html	4.html		
4.html	1.html		
2.html	1.html		
3.html	2.html		

