



Développer des composants d'interface  
**Créer des pages WEB**

Secteur Tertiaire Informatique  
Filière étude - développement.

**HTML01-Présentation**

# SOMMAIRE

I INTRODUCTION .....	3
I.1 QU'EST-CE QUE LE WORLD WIDE WEB ?.....	3
I.2 QU'EST-CE QUE HTML ? .....	3
II ARCHITECTURE HTML.....	4
II.1 HTML : UN LANGAGE DE BALISES.....	4
II.2 STRUCTURE D'UN DOCUMENT HTML .....	5
II.3 COMMANDES DOCTYPE POUR LES DIFFERENTES VERSIONS HTML.....	5
II.4 STRUCTURE ET EN-TÊTE DU DOCUMENT : <head></head>.....	6
II.5 LE CORPS DU DOCUMENT : <body></body>.....	6
II.6 COMMENTER UN DOCUMENT .....	6
II.7 LES COULEURS DE A à Z.....	7
III EXERCICE D'APPLICATION : EXO01 .....	7

# I INTRODUCTION

## I.1 QU'EST-CE QUE LE WORLD WIDE WEB ?

Le World Wide Web (Web) est un réseau de ressources et d'informations. Le Web repose sur trois mécanismes pour rendre disponibles ces données le plus largement possible :

1. Un système de nommage uniforme pour leur localisation sur le Web (par exemple les URL) ;
2. Des protocoles, pour accéder à des ressources nommées dont on possède l'adresse (par exemple HTTP) ;
3. L'hypertexte, pour faciliter la navigation entre ces ressources (par exemple HTML).

## I.2 QU'EST-CE QUE HTML ?

Publier de l'information en vue d'une distribution mondiale nécessite l'usage d'un langage universellement compréhensible, d'une sorte de « langue maternelle » acceptée par tous les ordinateurs. Le langage de publication utilisé sur le World Wide Web est le langage de balisage hypertexte HTML (Hyper Text Markup Language).

HTML donne aux auteurs les moyens de :

- Publier des documents en ligne possédant des titres, du texte, des tables, des listes, des photos, etc.
- Ramener des informations en ligne via des liens hypertextes avec un clic ;
- Concevoir des formulaires pour conduire des transactions avec des services distants, dans le but de rechercher des informations, de faire des réservations, de prendre des commandes, etc.
- Inclure des feuilles de calculs, des séquences vidéos ou sonores et d'autres applications, directement dans les documents.

C'est un langage de balise, qui a comme objectif de représenter de l'information. Ces balises sont interprétables par les différents navigateurs (Internet Explorer, Firefox, NetScape, Mozilla, Opera, ...) et permettent l'affichage de l'information désirée.

## I.3 QU'EST-CE QUE XHTML ?

XHTML (Extensible HyperText Markup Language) est une évolution du langage HTML qui respecte la syntaxe du langage XML (Extensible Markup Language). XML permet de décrire des données quelconques organisées en arbre, indépendamment de leur représentation.

XHTML reste un langage de présentation de données mais il est plus rigoureux que HTML : Il exige que les données soient bien structurées en arbre, et sépare la structure

du document contenu dans la page Web des détails de présentation qui seront définis par des « styles ».

Voici quelques règles simples pour passer d'HTML à XHTML. Les cinq premières seront mises en œuvre de suite, la 6<sup>ème</sup> exige l'utilisation des styles (Chapitre 13) :

1. N'omettre aucune des balises qui définissent la structure en arbre du document (<html>, <body> ...)
2. Fermer toutes les balises ;
3. Les balises et les attributs sont toujours en minuscules ;
4. Les valeurs des attributs sont entre guillemets ;
5. Tous les attributs ont des valeurs explicites ;
6. Les balises indiquent la structure du document et non pas sa présentation. Les balises et les attributs de présentation sont remplacés par l'application de styles.

Un exemple récapitulatif de transformation d'une page HTML en page XHTML (origine Wikipédia), à lire et relire au fil de vos exercices :

## II ARCHITECTURE HTML

### II.1 HTML : UN LANGAGE DE BALISES

HTML est un langage de balises. Toutes les instructions sont exprimées dans des balises (ou "tags"), qui sont encadrées par des crochets (signe inférieur < et signe supérieur >). Chaque balise doit être ouverte et fermée (sauf rares exceptions). Les balises de fermeture sont les mêmes que les balises d'ouverture, mais sont précédées d'un slash (/).

Exemple : **<head> et </head>.**

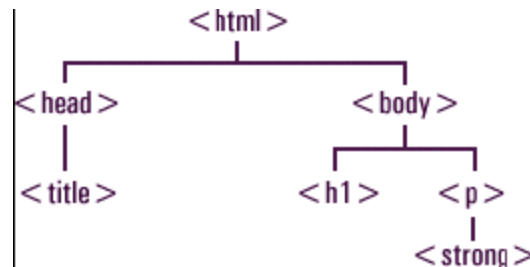
En HTML, la casse (lettres minuscules ou majuscules), n'a aucune importance. Il est cependant conseillé d'écrire les balises en minuscules afin de faciliter le futur transfert en XHTML de votre code HTML. De même, lorsque vous écrivez un document HTML, pensez à respecter l'indentation, et veillez aux balises d'ouverture et de fermeture afin d'obtenir des documents lisibles.

## II.2 STRUCTURE D'UN DOCUMENT HTML

Un document HTML 4 se compose de plusieurs parties :

- Une ligne DOCTYPE (facultative) contenant les informations de la version HTML
- Un élément **<html>** qui comprend :
  - Une section en-tête déclarative (enclose par la balise **<head>**)
  - Un corps, qui emporte le contenu effectif du document. Le corps est généralement enclos par l'élément **<body>**

Chaque balise **head** ou **body** peut elle-même contenir des balises incluses.



Voici un exemple de document HTML simple :

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN">
<html>
  <head>
    <title>Mon premier document HTML</title>
  </head>
  <body>
    <p>Bonjour tout le monde !</p>
  </body>
</html>
```

## II.3 COMMANDES DOCTYPE POUR LES DIFFERENTES VERSIONS HTML

Avant de commencer à écrire l'en-tête, votre document principal (ou chaque page de votre projet, mais ce n'est pas obligatoire) doit comporter une instruction doctype qui permet de définir le standard HTML que vous allez utiliser.

### HTML4.01 transitional

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
```

### HTML4.01 strict

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
```

### HTML4.01 frameset

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Frameset//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/frameset.dtd">
```

### XHTML1.0 transitional

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
```

### XHTML1.0 strict

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```

### XHTML1.0 frameset

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">
```

Ensuite, vous devez entrer la balise **<html>** qui indique le début de votre fichier, puis la balise **<head>** dans laquelle sont résumées des informations générales, c'est à dire le titre de votre page (c'est aussi le titre qui apparaîtra dans les favoris du visiteur, s'il vous ajoute à sa liste de favoris) et les balises qui permettent d'indexer (référencer) votre site (ces balises seront étudiées dans la rubrique suivante).

## II.4 STRUCTURE ET EN-TÊTE DU DOCUMENT : **<head></head>**

Le bloc **<head></head>** contient des informations sur le document courant, tels que son titre, des mots-clés que les moteurs de recherche peuvent exploiter et qui permettront d'indexer (référencer) votre site, et d'autres données qui ne sont pas considérées comme faisant partie du contenu du document.

## II.5 LE CORPS DU DOCUMENT : **<body></body>**

Il est à noter que, pour l'instant, le navigateur ne visualisera rien, car les véritables données qu'il va afficher vont se trouver dans le bloc **<body></body>**. La balise **<body>** détermine le début du corps du document : c'est à partir de cette balise que vous pouvez intégrer titres, textes, images, tableaux, liens...

La balise **<body>** possède de nombreux attributs :

- **bgcolor** : Définit la couleur du fond de l'écran
- **text** : Définit la couleur du texte
- **link** : Définit la couleur des liens
- **vlink** : Définit la couleur des liens déjà visités
- **alink** : Définit la couleur des liens activés, c'est à dire quand le pointeur de la souris passe dessus
- **background** : Définit l'image (gif ou jpeg) à utiliser comme fond d'écran
- **bgproperties** : Si définie comme "fixed", l'image de fond ne défile pas (uniquement avec Internet Explorer)
- **leftmargin** : Définit la largeur de la marge de gauche en pixels
- **topmargin** : Définit la largeur de la marge du haut en pixels

## II.6 COMMENTER UN DOCUMENT

Vous pouvez commenter votre code source sans que le navigateur affiche ce commentaire. Cela peut s'avérer pratique, si vous êtes plusieurs à travailler sur le même document. Attention, ici l'abus de commentaires augmente la taille du code source et de ce fait augmente les temps de téléchargement. Cette instruction est aussi

utilisée lors de l'écriture d'un script Javascript pour cacher le code aux navigateurs non compatibles.

Exemple : **<!-- Ceci est un commentaire. -->**

## II.7 LES COULEURS DE A à Z

Les trois couleurs RGB (rouge, vert bleu) composent les couleurs de l'écran. Les proportions évoluent selon un nombre à deux décimales en hexadécimal. Pour chacune des trois couleurs, de "00" à "FF", il y a 256 nuances. La combinaison des 3 couleurs peut ainsi créer plus de 16 millions de couleurs.

Couleur	Valeur RGB
Black	#000000
Silver	#C0C0C0
Gray	#808080
White	#FFFFFF
Maroon	#800000
Red	#FF0000
Purple	#800080
Fuchsia	#FF00FF
Green	#008000
Lime	#00FF00
Olive	#808000
Yellow	#FFFF00
Navy	#000080
Blue	#0000FF
Teal	#008080
Aqua	#00FFFF

Pour plus de couleur voir la page html jointe ([couleur.html](#)).

## III EXERCICE D'APPLICATION : EX001

Editer le programme suivant en mode texte (utiliser NOTEPAD).

Exécuter le programme avec le navigateur.

Rechercher la signification de chaque balise.

Ajouter et tester les différents attributs à la balise **body**.

Fichier **exo01-1-Presentation.html**

```
<html>
  <head>
    <title>Un essai du langage HTML </title>
  </head>
  <body>
    <p>Ce document HTML est très simple</p>
  </body>
</html>
```

## **Etablissement référent**

*AFPA Champs Sur Marne*

## **Equipe de conception**

*J.C RIGAL*

## **Reproduction interdite**

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.

«toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconques.»

Date de mise à jour 2008

Afpa © Date de dépôt légal mois année

