

CHAPITRE 2

LANGAGE HTML

PLAN DU CHAPITRE

1. INTRODUCTION
2. TEXTE
3. TITRE ET LISTES
4. LIENS
5. IMAGES
6. ARRIERE PLAN
7. TABLEAU
8. FORMULAIRE
9. CADRES

1. INTRODUCTION

HTML est le langage universel utilisé pour communiquer sur le Web. Votre information sera ainsi transportée sur cette gigantesque toile de réseaux interconnectés qu'est Internet, pour aboutir sur l'ordinateur de votre lecteur grâce à un programme appelé navigateur ou browser.

Ce logiciel, que l'on appelle un browser ou navigateur, vous permet de surfer sur le Net et d'afficher sur votre écran les pages qu'il a interceptées.

Il y a, hélas, beaucoup de marques et de types de browsers différents. Des simples, des archaïques ou des sophistiqués... Les plus connus sont Google Chrome, FireFox de Mozilla, Internet Explorer de Microsoft.

1.1 QU'EST CE QUE LE LANGAGE HTML

Le langage Html étant un ensemble de balises et d'attributs, il nous paraît utile sinon indispensable de les passer en revue et surtout de les visionner au moins une fois car :

- ✗ si les éditeurs Html vous faciliteront grandement la tâche, ils ne sont pas toujours parfaits surtout lors des modifications, annulations ou suppressions en cours de travail. Il vous faudra bien alors vous plonger dans le code source pour corriger les dysfonctionnements.
- ✗ les codes source de vos pages préférées sont disponibles (et sans copyright). Il est alors possible de s'en inspirer pour reprendre le procédé sans avoir à réinventer.
- ✗ ces mêmes éditeurs Html vous proposeront des termes comme " En-tête, Heading, Cell spacing, Numered List..." qui sont propres au langage Html.
- ✗ vous aurez besoin d'une connaissance pointue du Html pour inclure les codes du PHP, ASP, Javascript ou VBscript dans vos pages.

1.2 PREMIÈRES BALISES

`<HTML>` Ceci est le début d'un document de type HTML.

`</HTML>` Ceci est la fin d'un document de type HTML.

`<HEAD>` Ceci est le début de la zone d'en-tête (prologue au document proprement dit contenant des informations destinées au browser).

`</HEAD>` Ceci est la fin de la zone d'en-tête.

`<TITLE>` Ceci est le début du titre de la page.

`</TITLE>` Ceci est la fin du titre de la page.

`<BODY>` Ceci est le début du document proprement dit.

`</ BODY>` Ceci est la fin du document proprement dit.

- ✗ Vous aurez remarqué qu'à chaque balise de début d'une action, soit `<...>`, correspond (en toute logique) une balise de fin d'une action `</...>`.
- ✗ Vous noterez aussi que les balises ne sont pas "case sensitive". Il est donc équivalent d'écrire `<HTML>`, `<html>`, `<Html>`, etc

1.3 PREMIER PAS HTML:

- Ouvrir l'éditeur de texte.
- Ecrire les codes Html suivants:
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>premier pas </TITLE>
</HEAD>
<BODY> bienvenue sur ma page web
</BODY>
</HTML>
- Enregistrer le document avec l'extension .html ou .htm.
- cliquer sur la page web pour visualiser



2. TEXTE

Tout document Html contiendra en majorité du texte. Voyons comment l'agrémenter par quelques balises élémentaires.

- Gras [Bold] `......` Début et fin de zone en gras
- Italique [Italic] `<I>...</I>` Début et fin de zone en italique
- Souligner [Underligne] `<U>.....</U>` Début et fin de zone souligné
- Police [Font face] `` Début et fin de zone en police Times New Roman
- Taille de caractère [Font size] `...` Début et fin de zone avec cette taille
- Couleur de caractère [Font color] `` ou `` Début et fin de zone avec cette couleur
- A la ligne [Line break] `
` Aller à la ligne
- Commentaires [Comments] `<!-- *** -->` Ne pas afficher
- Centrage [Center] `<CENTER></CENTER>` Centrer
- Pour aligner du texte `<DIV align=left>...</DIV>` `<DIV align=center>...</DIV>` `<DIV align=right>...</DIV>`

Voici les codes de quelques couleurs basiques.

- Bleu #0000FF ou blue Vert #00FF00 ou green
- Blanc #FFFFFF ou white Violet #8000FF ou purple
- Rouge #FF0000 ou red Jaune #FFFF00 ou yellow
- Gris #808080 ou gray Noir #000000 ou black

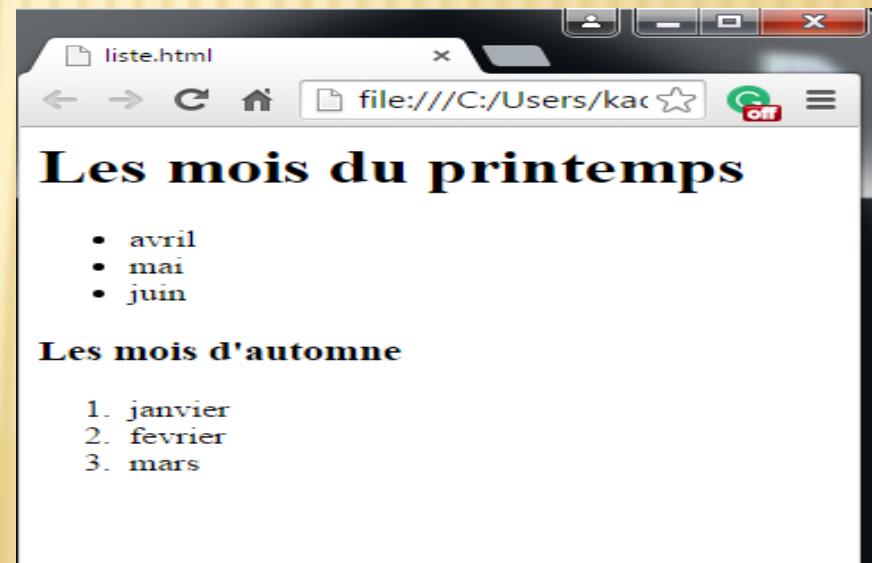
3. LES TITRES ET LES LISTES

Tout document d'une certaine consistance se doit de présenter, par exemple dans la table des matières, les différents niveaux de son exposé. Html a disposé dès son origine d'outils spécialement conçus à cet effet.

- ✗ En-têtes [Heading] `<Hn></Hn>` avec $n=1$ à 6 Afficher une en-tête de niveau n et sauter une ligne
- ✗ Liste non-ordonnée [Bullet list] `` Afficher le texte sous forme d'une liste non-ordonnée
`<UL type="square">` = ■ ; `<UL type="disc">` = ● ; `<UL type="circle">` = ○
- ✗ Liste ordonnée [Numbered list] `` Afficher le texte sous forme d'une liste ordonnée.
`<OL type="1">` ; `<OL type="I">` ; `<OL type="A">`
- ✗ Élément de liste [List items] `` Voici un élément de la liste
- ✗ Paragraphe [Paragraph] `<P></P>` Saut de ligne, insérer une ligne vierge et commencer un paragraphe

Exemple:

- ✗ `<H1>Les mois du printemps</H1>`
- ✗ `<UL type="disc">avril`
- ✗ `mai`
- ✗ `juin`
- ✗ `<P>`
- ✗ `<H3>Les mois d'automne</H3>`
- ✗ `<OL type="1">janvier`
- ✗ `fevrier`
- ✗ `mars`



4. LES LIENS

Html (Hyper Text Markup Language) est un langage hypertexte (et hypergraphique) qui vous permet en cliquant sur un mot, généralement souligné (ou une image) de vous Transporter;

- ✗ vers un autre endroit du document.
- ✗ vers un autre fichier Html situé sur votre ordinateur.
- ✗ vers un autre ordinateur situé sur le Web.

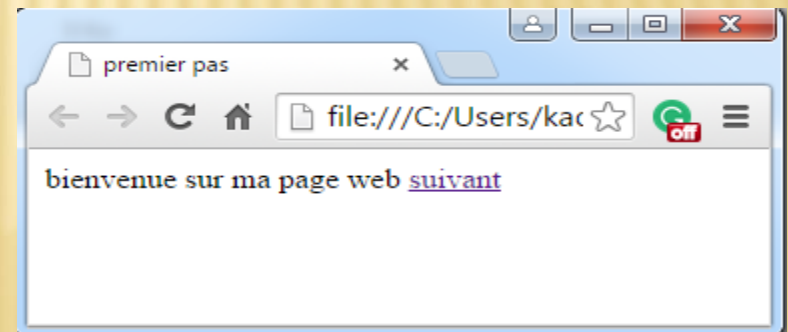
Ce système d'hypertexte vous est familier car il est également utilisé par les fichiers d'aide de Windows. Ce sont ces liens qui vous permettent de surfer de page en page et qui constituent l'essence des documents Html.

- ✗ La syntaxe de ces liens entre plusieurs pages, est simple mais entraînera de nombreux commentaires :

`...`

Exemple:

`suivant`



5. LES IMAGES

GIF ou JPEG?

Avant de passer aux balises, il faut savoir ce qui suit.

- ❖ Les deux formats d'image (maximum 256 couleurs) reconnus sur le Web, sont le format GIF (version 89a) et le format JPEG. Pour le format GIF, on retiendra la caractéristique "entrelacé" qui permet de charger progressivement l'image lors de l'ouverture de la page. Ces deux formats donnent des résultats assez équivalents bien que JPG soit plutôt recommandé pour des images avec des tons nuancés ou dégradés.
- ❖ · L'ennemi sur le Web, c'est la taille des images! Plus l'image sera grande, plus le temps de chargement sera long... au risque de décourager vos visiteurs. Si cela est possible, une image en 16couleurs peut très bien faire l'affaire.
- ❖ · Il n'est pas inutile de prévoir dans votre panoplie de compositeur Web, un logiciel de retouche d'images. A ce propos « photoshop" a la triple qualité d'être disponible en shareware, d'être très intuitif et d'être performant. En outre, un tel logiciel vous permettra de composer vos propres images et ainsi de personnaliser vos pages.

LES IMAGES

Le code Html est :

- ✗ `` Afficher l'image qui se trouve à l'adresse...
- ✗ La balise image possède de nombreux attributs.
- ✗ Dimensions `width=? height=?` Hauteur et largeur (en pixels)
- ✗ `border=?` (en pixels) Bordure
- ✗ `align=top`
- ✗ `align=middle`
- ✗ `align=bottom`
- ✗ `align=left`
- ✗ `align=right`

Exemple :

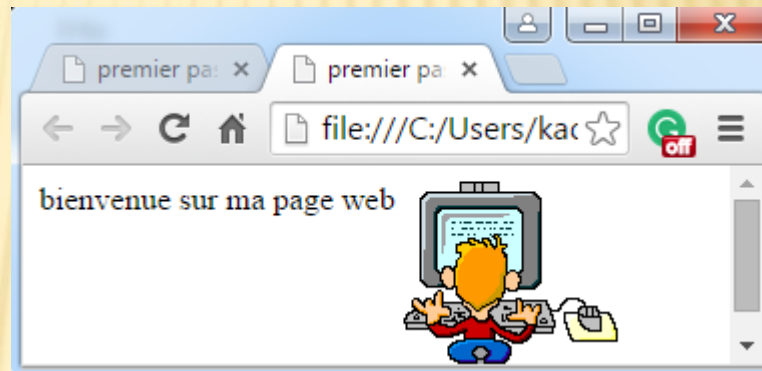
``

Lien sur image

Les balises sont :

- ✗ ``

Remarquons que les images cliquables sont entourées d'une bordure ■



6. LES ARRIÈRE-PLANS

✖ Le langage Html permet d'agrémenter la présentation du document d'un arrière-plan [background] coloré ou composé d'une image. Ce qui apporte un élément "artistique" à votre page. La balise à utiliser ne pose pas de problème : Couleur d'arrière-plan `<BODY BGCOLOR="#$$$$$$">`.

Il existe d' autres balises qui sont prevus pour modifier les couleurs :

- ✖ Couleur de texte `<BODY TEXT="#$$$$$$">`
- ✖ Couleur de lien `<BODY LINK="#$$$$$$">`
- ✖ Lien visité `<BODY VLINK="#$$$$$$">`
- ✖ Lien actif `<BODY ALINK="#$$$$$$">`

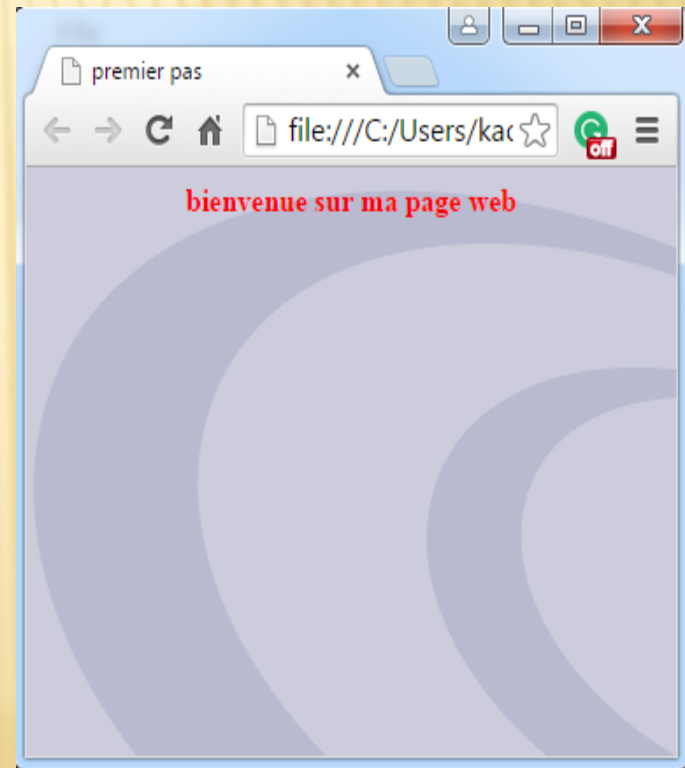
Reprenons notre exemple en modifiant la balise body

- ✖ `<BODY BGCOLOR="#000088" TEXT="#FFFF00">`

On peut aussi prévoir un fond en image.

Exemple :

Texture d'arrière-plan `<BODY BACKGROUND="Adresse de l' image">`



7. LES TABLEAUX

En Html, les tableaux servent non seulement à aligner des chiffres mais surtout à placer des éléments à l'emplacement que vous souhaitez. L'usage des tableaux est donc très fréquent.

Un tableau est composé de lignes et de colonnes qui forment les cellules du tableau. Les balises de base sont donc :

Définition du tableau	[Table]	<TABLE></TABLE>	Début et fin de tableau
Définition d'une ligne	[Table Row]	<TR></TR>	Début et fin de ligne
Définition d'une cellule	[Table Data]	<TD></TD>	Début et fin de cellule

Exemple d' application : Si vous souhaitez y adjoindre des bordures :

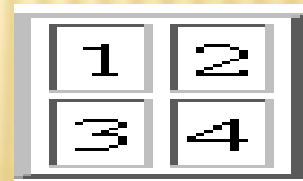
Bordure de cadre [Border] <TABLE border=?></TABLE>

<TABLE border=1>

<TR><TD>1</TD><TD>2</TD></TR>

<TR><TD>3</TD><TD>4</TD></TR>

</TABLE>



1	2
3	4

LES TABLEAUX

Il y a encore trois éléments (définis par défaut mais modifiables) :

L'espace entre les cellules ou

l'épaisseur des lignes du quadrillage <TABLE cellpadding=?>

L'enrobage des cellules ou

l'espace entre le bord et le contenu <TABLE cellspacing=?>

La largeur de la table

<TABLE width=?> <TABLE width=%>

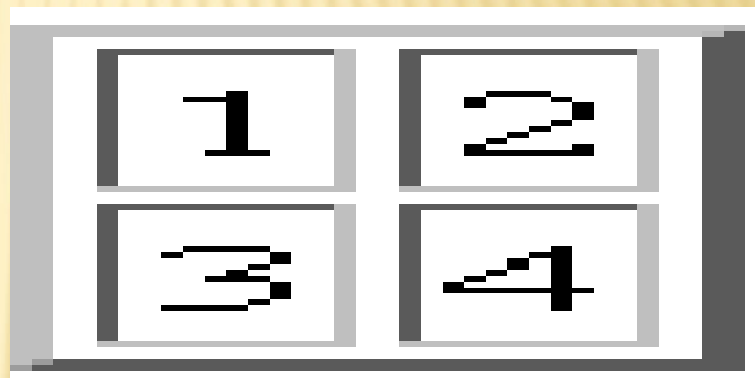
Exemple d'application :

```
<TABLE border=1 cellpadding=10>
```

```
<TR><TD>1</TD><TD>2</TD></TR>
```

```
<TR><TD>3</TD><TD>4</TD></TR>
```

```
</TABLE>
```



1	2
3	4

Les cellules des tableaux

Avant toutes choses, les cellules peuvent contenir tous les éléments Html déjà passés en revue soit :

- du texte
- des images
- des liens
- des arrière-plans

LES TABLEAUX

Bien que l'allure de votre tableaux soit déjà déterminée, chaque cellule est en quelque sorte un petit univers à part qui a ses propres spécifications. Découvrons les balises.

Largeur d'une cellule `<TD width=?>` en pixels
 `<TD width=%>` en pourcentage

Fusion de lignes `<TD rowspan=?>`
Fusion de colonnes `<TD colspan=?>`

Exemple d'appllication :

```
<CENTER><TABLE width=60% border=1>
<TR>
<TD colspan=3 align=center>Tarif </TD>
</TR>
<TR>
<TD width=33% >Article 1</TD>
<TD width=33%>Ref 002 </TD>
<TD width=34% align=right>30fr</TD>
</TR>
</TABLE></CENTER>
```

Tarif		
Article 1	Ref 002	30fr

8. Les Formulaires

Un formulaire *HTML* est une section d'un document pouvant contenir des balises et des contrôles. Les contrôles sont des éléments spéciaux qui permettent à l'utilisateur de fournir des données. Les contrôles tels que les cases à cocher, les boutons radio, les labels, les menus, etc. Lorsque l'utilisateur a complété le formulaire, il clique sur un bouton pour envoyer les données qui seront traitées par le serveur.

Insérer un formulaire commence toujours par le placement de :

```
<FORM NAME=" nom du formulaire" METHOD="post" ACTION="mailto:votrepseudo@votreprovider.com" >  
Ici vos champs de choix.  
</FORM>
```

Les différents champs (à mettre entre les balises <FORM> et </FORM> sont (par exemple) :

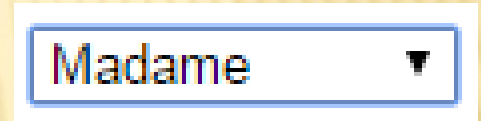
Champ de ligne simple : <INPUT TYPE= "text" NAME="nom" SIZE="25" MAXLENGTH="50" VALUE="Entrez ici votre nom">

Champ de ligne multiple: <textarea rows="6" name="avis_visiteur" cols="29"></textarea>

Les Formulaires

Une liste déroulante :

```
<SELECT NAME="genre" SIZE="1">  
<OPTION VALUE="Madame" selected>Madame</OPTION>  
<OPTION VALUE="Mademoiselle">Mademoiselle</OPTION>  
<OPTION VALUE="Monsieur">Monsieur</OPTION>  
</SELECT>
```



Des boutons radio :

```
<INPUT TYPE="radio" NAME="Bouton choisi" VALUE="Contact téléphonique">
```



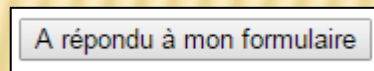
Des cases à cocher :

```
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="Case coché" VALUE="Création de site">
```



Un bouton d'envoi :

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="A répondu à mon formulaire">
```



9. Les Cadres (Frames)

L'utilisation de cadres (les "frames") permet de diviser l'écran du navigateur en plusieurs zones. Chaque zone peut contenir une page html.

1.L'élément **FRAMESET**

Il permet de définir le nombre de zones et leurs dimensions. Les deux principaux attributs sont rows et cols.

ROWS = "h1,h2,...hn"

permet de faire des zones horizontales.

COLS = "l1,l2,...ln"

permet de faire zones verticales

Les hauteurs peuvent être données en pixels ou en proportions. Ces deux attributs peuvent être employés conjointement pour faire une grille.

<FRAMESET rows="25%,25%,50%"> ... </FRAMESET> en pourcentage

<FRAMESET cols="25,25,50"> ... </FRAMESET> en pixels

1.1 Les éléments **FRAMESET** peuvent être imbriqués :

Exemple:

```
<FRAMESET cols="100,3*,*">
```

```
...
```

```
<FRAMESET rows="30%,*">
```

```
...
```

```
</FRAMESET> </FRAMESET>
```

Les Cadres (Frames)

2. L'ÉLÉMENT *FRAME*

L'élément FRAME permet de définir le contenu de chacune des zones. Pour cela, on utilise deux attributs :

SRC=*url* pour indiquer le fichier à placer dans la zone

NAME=*NomDeZone* permet de nommer la zone afin qu'elle puisse devenir la cible d'un lien (on utilisera alors l'**attribut target** de la balise <A> pour y accéder.

Exemple :

```
<FRAMESET ROWS="100,3*,*">
<FRAME SRC=FICHER1.HTML NAME=DEBUT ...>
<FRAME SRC=FICHER2.HTML NAME=SOMMAIRE ...>
<FRAME SRC=FICHER3.HTML NAME=COURS ...>
</FRAMESET>
```

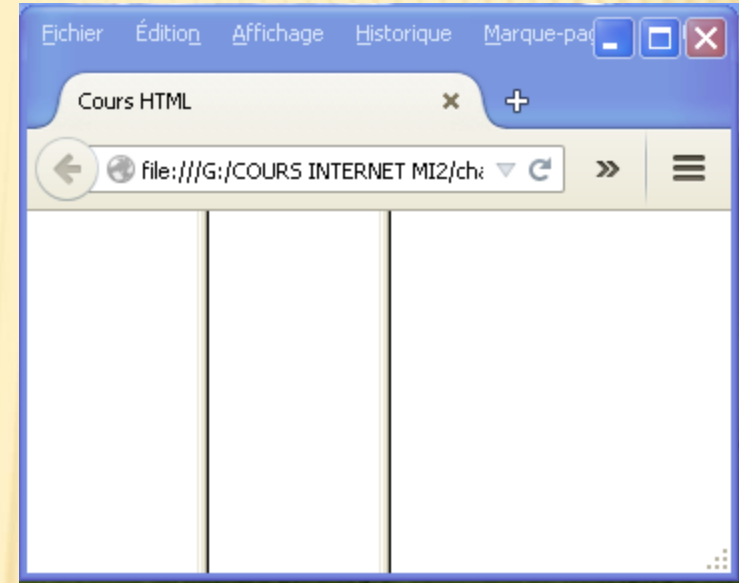
3. TYPE DE DOCUMENT

Un document contenant des frames doit tout d'abord être déclaré comme tel (élément **DOCTYPE** de type FRAMESET). Voici la forme d'un document contenant des frames.

Les Cadres (Frames)

Exemple d'application:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC >
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>COURS HTML </TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="25,25,50">
<FRAME>
<FRAME>
<FRAME>
</FRAMESET>
</HTML>
```



4. Envoyer un lien vers un cadre

L'attribut `target` de l'élément `A` permet de diriger un document vers un cadre autre que celui qui contient le lien activé. Sinon, lorsqu'on active un lien, par défaut la nouvelle page s'affiche dans le cadre contenant le lien en question.

Exemple :

```
<A href="introduction.html" target=cours>Introduction</A>
```