



OFPPT

SECTEUR NTIC

Filière : TDI

Niveau Technicien spécialisé

Manuel de TP

Module20 : Applications Hypermédias

Conception et rédaction

NOM et PRENOM	AFFECTATION
KAMAL IDRISSE Hamza	CF HAY NAHDA - Rabat

Liste des équipements :

Equipements	Quantité
Poste informatique	15
Imprimante	1
Éditeur web (NotePad ou équivalent)	15
Colorpicker tel EyeDropper	15
Navigateur web : Internet Explorer, Firefox, Google Chrome	15
Bibliothèque JQuery sous une nomination similaire à ce qui suit « jquery-2.0.0.min.js ».	15
CMS (Wordpress, Drupal ou équivalent)	15
Serveur de déploiement (Apache ou équivalent)	15

Liste de matière d'œuvre et outillage : Néant

Nous tenons à remercier les formateurs concepteurs des Manuels de TP et nous invitons les utilisateurs de ce manuel à communiquer, par email, à la direction du CDC TIC toutes les remarques et suggestions afin de les prendre en considération pour l'enrichissement et l'amélioration de ce document.

MODULE 20 : APPLICATIONS HYPERMÉDIAS

Code : TDI-20

Durée : 80 h

PRECISIONS SUR LE COMPORTEMENT ATTENDU	CRITERES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Concevoir une application hypermédia.	<ul style="list-style-type: none">▪ S'adapter aux notions du client, serveur.▪ Distinguer entre les sites web statiques et dynamiques.▪ S'initier aux échanges via le protocole http.▪ Différence entre Internet/Intranet/Extranet ;▪ Différents types d'applications pour Internet ; Architecture du web ;▪ Différentes technologies de développement pour le web.▪ Plateforme matérielle et logicielle nécessaire pour l'Install d'un logiciel de services web ;▪ Configuration TCP/IP et DNS ;▪ Configuration un site web par défaut et des sites virtuels.• Fonctionnalités d'une application hypermédia :<ul style="list-style-type: none">• type ;• objectifs ;• population cible ;• Spécifications techniques et fonctionnelles.• Établir un système de navigation :<ul style="list-style-type: none">• organigramme ;• barres de navigation.• Charte graphique :<ul style="list-style-type: none">• choix des couleurs ;• choix des images ;• typographie ;• mise en page.• Cahier de charges.

<p>B. Écrire du code HTML.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Structure d'une page HTML • Balises de structure d'un document HTML5 : <ul style="list-style-type: none"> • déclaration ; • en-tête, corps. • S'initier aux balises de structure et leurs attributs : HR, P, BR, H1-H6. • Balises de listes : <ul style="list-style-type: none"> • listes de définition ; • listes numérotées ; • listes à puces. • Balises de formatage : <ul style="list-style-type: none"> • texte ; • paragraphe. • S'initier aux balises de formes et leurs attributs : B, Strong, I, Em, U, Strike, Blink, Marque, Acronym, Font, Sub, Sup. • Se familiariser avec la balise Div. • Balises d'hyperliens : <ul style="list-style-type: none"> • ancrés; • liens vers des adresses url. • S'initier aux liens externes. • Maîtriser les liens externes. • Balises d'objets multimédia en HTML5 : <ul style="list-style-type: none"> • images ; • Rendre une image cliquable. • Manipuler les attributs HSpace, VSpace et border • imagemaps ; • fichiers sons ; • séquences vidéo. • Balises de tableaux : <ul style="list-style-type: none"> • tableau ; • lignes ; • cellules ; • alignement ; • fusion. • Balises de cadres : <ul style="list-style-type: none"> • types de cadres ; • jeu de cadres. • IFrames • Tableaux • Balises de formulaires : <ul style="list-style-type: none"> • formulaire ; • différents types de champ. • Contrôles riches • Validation via HTML 5 • Balises de création de feuilles de style en CSS3 : <ul style="list-style-type: none"> • styles liés ;
<p>Manuels de Travaux Pratiques 2015</p>	<p>TDI-20 Applications hypermédias</p>

<p>C. Développer des scripts clients.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • styles incorporés ; • styles intégrés. • S'initier à la syntaxe CSS • Connaitre les types de sélecteurs • Propriété Background • Propriétés Texte, Font, List et liens. • Propriétés de transition et transformation • Propriétés d'animations. • Propriétés Margin, Padding et Border • Structurer une page avec CSS. • Propriétés Float et Position • Insérer des balises de contenu exécutable : • applets java. • Composants ActiveX. • Types et déclaration de variables. • Opérateurs et expressions. • Fonctions et procédures. • Gestion du dialogue avec l'utilisateur. • Intégration du script dans du code HTML. • Gestion des exceptions. • Instructions de conditions et de boucles. • Interaction avec les objets prédéfinis : <ul style="list-style-type: none"> • date ; • heure ; • chaîne. • Utilisation des tableaux. • Interaction avec le modèle objet du navigateur • La gestion des événements • Accès à l'arbre DOM <ul style="list-style-type: none"> • Lire, modifier le style et le contenu des balises. • Modifier l'arborescence d'une page web en ajoutant, supprimant et remplaçant des balises. • Validation, côté client, des données saisies par l'utilisateur • Objet Window • Présentation de jQuery • Méthodes utilitaires de jQuery • Les sélecteurs • Effets visuels et interface riche avec jQuery • Ajax et jQuery
--	--

D. Développer une application hypermédia en utilisant un éditeur wysiwyg.	<ul style="list-style-type: none">• Système de navigation de l'application :<ul style="list-style-type: none">• les liens hypertextes ;• les barres de navigation ;• les comportements).• Réaliser la mise en page de l'application hypermédia :<ul style="list-style-type: none">• les cadres ;• les tableaux ;• les feuilles de style.• Effets spéciaux :<ul style="list-style-type: none">• Images ;• animations pour le web.• Préparer l'application pour l'exploitation en interne ou sur Internet :<ul style="list-style-type: none">• test sur différents types du navigateur ;• vitesse de connexion;• résolution d'écran ;• nombre de couleurs.
--	---

Activité d'apprentissage 1

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	A Concevoir une application hypermédia
Code Activité	A001
Activité	Répondre à des affirmations concernant le processus d'exécution d'une requête web
Durée	2H30
Phase d'apprentissage	BASE

Détails sur les objectifs visés par l'activité	<p>Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ S'adapter aux notions du client, serveur.▪ Distinguer entre les sites web statiques et dynamiques.▪ S'initier aux échanges via le protocole http.▪ Différence entre Internet/Intranet/Extranet ;▪ Différents types d'applications pour Internet ;Architecture du web ;▪ Différentes technologies de développement pour le web.
--	---

Matière d'œuvre et/ou outillage

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Répondre aux questions suivantes :

- 1- Qu'est-ce qu'une architecture client-serveur ?
- 2- Comment communique le client et le serveur dans le web ?
- 3- A quoi sert le DNS ?
- 4- Quels types de messages peut-on avoir dans un protocole http ?
- 5- Quel est le rôle de chaque un des langages suivants : HTML, CSS, JavaScript et Asp.net ?
- 6- Quelle est la différence entre un site web statique et dynamique ?

Activité d'apprentissage 2

Module	TDI-20	Applications hypermédias
Précision	A	Concevoir une application hypermédia
Code Activité	A002	
Activité	Établir un cahier de charges	
Durée	2H30	
Phase d'apprentissage	BASE	

Détails sur les objectifs visés par l'activité	<p>Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :</p> <ul style="list-style-type: none">■ Fonctionnalités d'une application hypermédia :<ul style="list-style-type: none">○ type ;○ objectifs ;○ population cible ;○ Spécifications techniques et fonctionnelles.■ Établir un système de navigation :<ul style="list-style-type: none">○ organigramme ;○ barres de navigation.■ Charte graphique :<ul style="list-style-type: none">○ choix des couleurs ;○ choix des images ;○ typographie ;○ mise en page.■ Cahier de charges.
--	---

Matière d'œuvre et/ou outillage

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Établir un cahier de charges d'un site web de présentation des activités d'une société de votre choix en précisant les éléments suivants :

-PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

- ✓ Histoire
- ✓ Taille (CA et nombre de salariés)
- ✓ ses activités principales
- ✓ ses produits et services vendus
- ✓ Positionnement concurrentiel

-Existant

- ✓ Logo et identité visuelle,
- ✓ Plaquettes,
- ✓ Courriers,
- ✓ E-mails avec
- ✓ Nom de domaine,
- ✓ PLV,
- ✓ Intranet,
- ✓ Extranet,
- ✓ Blog,
- ✓ Newsletter,
- ✓ Compte sur les réseaux sociaux,

-Définir les outils à conserver ou supprimer.

-Comment interfacier le nouveau site avec cet existant ? Faut-il assurer la reprise des données dans le projet ?

-Objectifs du site

- ✓ site d'information,
- ✓ support de communication,
- ✓ support de fidélisation,

-Principaux résultats attendus:

- ✓ Chiffre d'affaire souhaité dans le cas d'un site de vente
- ✓ Nombre de nouveaux prospects
- ✓ Améliorer l'image de l'entreprise
- ✓ inscrits club newsletter

-A qui s'adresse le site

- ✓ Le nombre de cibles différentes et les hiérarchiser.
- ✓ Caractéristiques de la cible (entreprise, particulier, étudiant, retraité...),
- ✓ Importance de la cible (primaire, secondaire),
- ✓ Centres d'intérêts de la cible (recherche d'informations, besoins de services...)

-Plan du site

- ✓ Proposez une arborescence pour montrer l'architecture du site telle que vous l'imaginez. Celle-ci sera présentée sous forme schématique avec les rubriques principales, les sous rubriques et les liens qui les unissent.

-Contenus

- ✓ Image
- ✓ Photos
- ✓ Textes
- ✓ Éléments à scanner

-Fonctionnalités

- ✓ Lister de manière exhaustive les fonctionnalités attendues du projet, par ordre
- ✓ de priorité. Cette partie peut être développée selon la rubrique où elle sera présente

	<ul style="list-style-type: none">-Langues<ul style="list-style-type: none">✓ Préciser ici en quelles versions linguistiques le site sera disponible.✓ Si le site est en plusieurs langues, s'agira-t-il de versions identiques ou de versions adaptées. Dans ce cas précisez.✓ Indiquez également qui se chargera des éventuels besoins en traduction.-Charte graphique et charte éditoriale<ul style="list-style-type: none">✓ Quelle sera la charte graphique à respecter✓ Qu'attendez-vous en termes de charte graphique✓ Existe-t-il une charte éditoriale✓ Faudra-t-il créer une charte éditoriale spécifique au web-Développement<ul style="list-style-type: none">✓ Dynamique ou statique✓ formulaire de collecte d'information,✓ Gestion automatique d'actualités,✓ Interface d'administration,✓ Dépôt du nom de domaine et adresses mail✓ Référencement✓ Statistiques de fréquentation-Hébergement<ul style="list-style-type: none">✓ Interne ou externe
--	--

Activité d'apprentissage 3

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B001

Activité Manipuler les balises de structure

Durée 2H30


Phase d'apprentissage Entraînement

Détails sur les objectifs visés par l'activité Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

- Structure d'une page HTML
- Balises de structure d'un document HTML5 :
 - déclaration ;
 - en-tête, corps.
- S'initier aux balises de structure et leurs attributs : HR, P, BR, H1-H6.

Matière d'œuvre et/ou outillage 15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	Travail à réaliser :
	<div><h3>Jules Ducommun</h3><hr/><h4>Mes coordonnées</h4><p>Jules Ducommun SI-DGR EPFL CH - 1015 Lausanne</p><hr/><h4>Mon curriculum vitae</h4><p>J'ai fréquenté l'école primaire de Xxx, puis le collège de Yyy où j'ai obtenu mon certificat d'études secondaires en 198x.</p><p>J'ai suivi ensuite ...</p><hr/><h4>Mes hobbies</h4><p><i>à remplir...</i></p><hr/><p><i>Jules Ducommun / révision 2.5.99</i></p></div>
	Déterminer :
	<ul style="list-style-type: none">- Les balises de formes qui doivent être utilisées- Leurs attributs
Réalisez la page précédente puis affichez-la dans le navigateur de votre choix	

Activité d'apprentissage 4

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B002

Activité Manipuler les balises de listes

Durée 2H30

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

- Détails sur les objectifs visés par l'activité
- Balises de listes :
 - listes de définition ;
 - listes numérotées ;
 - listes à puces.

Matière d'œuvre et/ou outillage 15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Etape

Liste à puce

- Adresse : EPFL, CH-1015 Lausanne
- Tel : +41 (0) 21 693 27 73
- Fax : +41 (0) 21 693 27 27
- E-mail :
Jules.Ducommun@epfl.ch

Liste dont les puces sont constituées d'une image :

- blabla blabla
- blabla bla blabla

Combinaison de listes numérotée et à puce :

1. Ecole primaire :
 - 1ère : Yverdon
 - 2e-3e : Echallens
2. Ecole secondaire :
 - o 1ère-3e : Echallens
 - o 4e-6e scient. : Lausanne, Bèthusy
3. Gymnase :
 - Lausanne, La Cité
4. Université :
 - Lausanne, faculté Physique

Liste descriptive :

1990

Certificat de fin d'études secondaires

1993

Maturation scientifique

1998

Licence en physique.

Travail de mémoire réalisé dans le domaine des capteurs...

Affichez le petit dessin ci-dessous (texte préformaté)



Déterminer :

- Les balises de listes qui doivent être utilisées
- Leurs attributs
- Utiliser la balise « Pre » pour dessiner la maison dans le bas de la page

Réalisez la page précédente puis affichez-la dans le navigateur de votre choix

Activité d'apprentissage 5

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B003

Activité Manipuler les balises de styles

Durée 30 Min

Phase d'apprentissage Entraînement

Détails sur les objectifs visés par l'activité

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

- Balises de formatage :
 - texte ;
 - paragraphe.
 - S'initier aux balises de formes et leurs attributs : B, Strong, I, Em, U, Strike, Blink, Marque, Acronym, Font, Sub, Sup.
 - Se familiariser avec la balise Div.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Realisez en HTML le systeme d'equations suivant :

$$X_2 = X_1 \cos (\alpha + \beta) - Y_1 \sin (\alpha + \beta)$$

$$Y_2 = X_1 \sin (\alpha + \beta) + Y_1 \cos (\alpha + \beta)$$

Déterminer :

- Les balises de styles qui doivent être utilisées
- Leurs attributs
- Centrer les deux dernières phrases en utilisant une balise conteneur adaptée

Réalisez la page précédente puis affichez-la dans le navigateur de votre choix

Activité d'apprentissage 6

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B004

Activité Manipuler les liens internes

Durée 30 Min

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises d'hyperliens :
 - ancrés;
 - liens vers des adresses url.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

1. [Mes coordonnées](#)
2. [Mon curriculum vitae](#)
3. [Mes hobbies](#)

Déterminer :

- Le type de liens utilisés
- La méthodologie pour découvrir le type de liens affichés

Compléter la page de l'activité B001 en affichant au début de la page les liens précédents puis visualisez le résultat dans le navigateur de votre choix

Activité d'apprentissage 7

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B005

Activité Manipuler les liens externes

Durée 30 Min

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

- Détails sur les objectifs visés par l'activité
- Balises d'hyperliens :
 - S'initier aux liens externes.

Matière d'œuvre et/ou outillage 15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Mes sites préférés

- Le site Webdo www.webdo.ch
- Le serveur FTP anonyme miroir de SWITCH <ftp://sunsite.cnlab-switch.ch/mirror>
- La bibliothèque de l'ETHZ <telnet://ethics.ethz.ch>

Déterminer :

- Le type de liens utilisés
- Le protocole utilisé dans chaque un des liens précédents.

Compléter la page de l'activité B001 en ajoutant le morceau de page précédent à sa fin, puis affichez le résultat dans le navigateur de votre choix

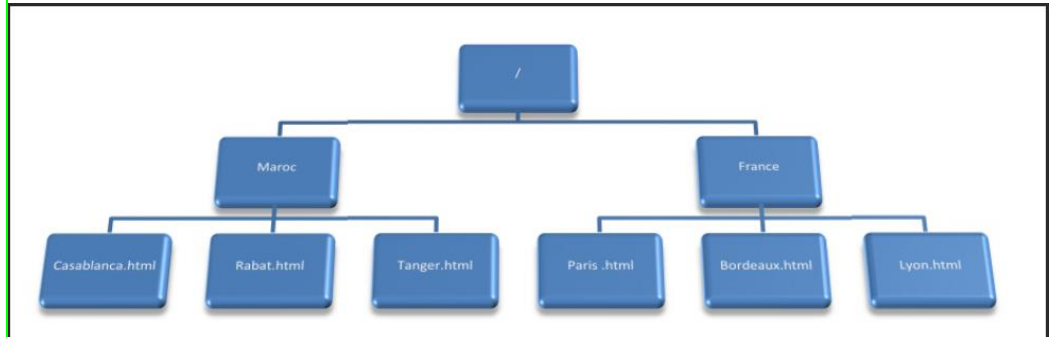
Activité d'apprentissage 8

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B006
Activité	Utiliser les liens externes dans une arborescence HTML.
Durée	2H
Phase d'apprentissage	Maitrise
Détails sur les objectifs visés par l'activité	<p>Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Maitriser les liens externes.
Matière d'œuvre et/ou outillage	15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :



Déterminer :

- Le chemin de chaque lien

En affichant dans chaque page le nom de la ville sous forme de titre un paragraphe de votre choix contenant des informations sur cette ville. Réalisez les pages suivantes

- Les pages des villes marocaines doivent être enregistrées dans le répertoire du Maroc et les villes françaises doivent être enregistrées dans le répertoire de la France.
- Chaque page doit contenir sous forme de menu horizontal des liens vers toutes les autres pages.

Activité d'apprentissage 9

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B007

Activité Insérer les images.

Durée 30 Min

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises d'objets multimédia en HTML5 :
 - images ;
 - Rendre une image cliquable.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :



Déterminer :

- L'attribut nécessaire pour afficher un message ToolTip
- Les attributs nécessaires au dimensionnement et centrage de l'image.
- Créer une page web incluant l'image précédente en veillant à ce que lorsqu'on clique sur cette image, elle nous redirige vers lien internet suivant <http://www.dgr.ma>

Activité d'apprentissage 10

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B008
Activité	Maîtriser l'espacement et les bordures des images.
Durée	2H
Phase d'apprentissage	Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises d'objets multimédia en HTML5 :
 - Manier les attributs HSpace, VSpace et border

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :



Déterminer :

- Les attributs d'espacement, bordure qui régissent les images ci-dessus en plus de leurs valeurs.
- Créer une page web principale reflétant la configuration précédemment illustrée, en plus de 9 autres pages montrant de manière agrandie l'une des images citées précédemment. Chaque page n'apparaît que lorsque son image respective est cliquée dans la page principale.

Activité d'apprentissage 11

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B009

Activité S'initier aux ImagesMaps

Durée 2H30

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises d'objets multimédia en HTML5 :
 - imagemaps ;

Matière d'œuvre et/ou outillage

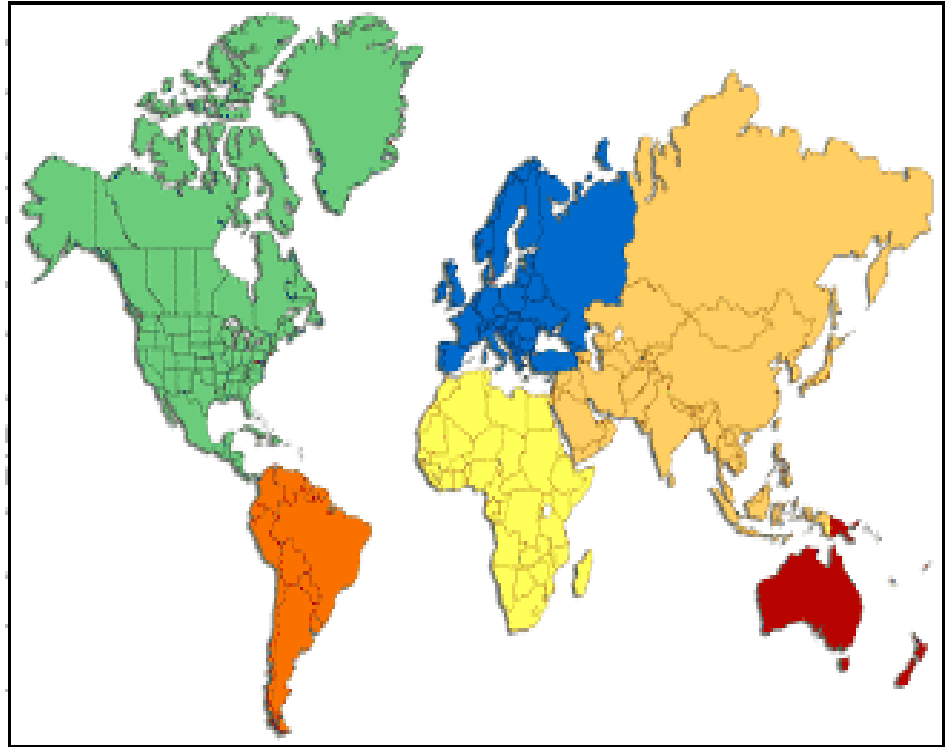
15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Créer 5 Pages représentant les continents du monde. chacune est accessible après un clic sur l'emplacement du continent sur la carte. (Utiliser le logiciel MapEdit)



En cliquant sur les continents, on atteindra les images correspondantes



Activité d'apprentissage 12

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B010
Activité	S'initier aux contrôles audio et vidéo.
Durée	2H30
Phase d'apprentissage	Entrainement

Détails sur les objectifs visés par l'activité

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

- Balises d'objets multimédia en HTML5 :
 - fichiers sons ;
 - séquences vidéo.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés de deux navigateurs mis à jour : Google Chrome et Firefox en préférence afin d'exécuter le code HTML 5.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Déterminer :

- Les différentes balises audio et les versions d'HTML qui leur sont associées.
- Les différentes balises vidéo et les versions d'HTML qui leur sont associées.
- Créer une page web implémentant une audio et une vidéo de votre choix moyennant les trois méthodes de déclaration de balises audio et vidéo.

Activité d'apprentissage 13

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B011

Activité Déclarer des tableaux.

Durée 2H

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

▪ Balises de tableaux :

- tableau ;
- lignes ;
- cellules ;
- alignement ;
- fusion.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Aaaaaaaaaaaaaa		
Nnnnnn	Bbbbbbbb	Cccccccc
Un	Blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla	Xxxxx
Deux	Yyyyy	Blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla blabla
Tableau 1 : abc def ghi jkl mno pqr stu vwx yz.		

Déterminer :

- La structure du tableau précédent en veillant à spécifier dans les colonnes la valeur de l'attribut Colspan.
- les attributs nécessaires pour colorer et centrer les cellules.
- Créer une page web affichant le tableau illustré précédemment.

Activité d'apprentissage 14

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B012

Activité Maîtriser les tableaux.

Durée 2H

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de tableaux :
 - tableau ;
 - lignes ;
 - cellules ;
 - alignement ;
 - fusion.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

		Horaires			
		8h-10h	10h-12h	14h-16h	16h-18h
J o u r s	Lundi	Arabe Salle2 - M. Yassine	Maths Salle5-M. Kassimi		
	Mardi	Musique Salle art - M. Adnane	Informatique Salle cyber - M. Adli	Physique Atelier phy - M. Bouz	Anglais Salle 2 - Mme Hamd
	Mercredi		Gestion Salle 2 - Mlle Abider	Dessin Salle art - M. Mofrige	
	Jeudi	Sciences Salle phy - M. Azami	Français Salle2 - Mme bouraba	Sport Cours 1 - M.Zeki	Physique Atelier phy - M. Bouz
	Vendredi	Technologie Atelier phy - M Bouz		Anglais Salle 2 - Mme Hamd	
	Samedi	Maths Salle5-M. Kassimi	Français Salle2 - Mme bouraba		

Déterminer :

- La structure du tableau précédent en veillant à spécifier dans les colonnes la valeur de l'attribut Colspan.
- Créer une page web affichant le tableau illustré précédemment.

Activité d'apprentissage 15

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B013

Activité Structurer une page HTML.

Durée 5 H

Phase d'apprentissage Base

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Structurer une page avec les tableaux, les Framesets et les Iframes.
 - Balises de cadres :
 - types de cadres ;
 - jeu de cadres.
 - Iframes
 - Tableaux

Matière d'œuvre et/ou outillage 15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :



Déterminer :

- La structure du tableau précédent en veillant à spécifier dans les colonnes la valeur de l'attribut Colspan.
 - les attributs de body qui doivent être spécifiés afin d'annuler l'espace entre le tableau et body.
 - Le nombre d'iFrames constituant la page.
 - L'attribut nécessaire aux liens afin qu'ils puissent afficher leur contenu dans le frame de bienvenue.
- Créer trois pages web implémentant chaque une un type de structuration à savoir les tableaux et les lframes.

Activité d'apprentissage 16

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B014
Activité	Travailler avec les contrôles relatifs au formulaire.
Durée	2H30
Phase d'apprentissage	Entrainement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de formulaires :
 - formulaire ;
 - différents types de champ

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Client :

Civilité ☐ Mademoiselle ☐ Madame ☒ Monsieur

Nom / Prenom

Adress

No postal /

Localité

Pays ▼

Plateforme(s) ☒ Windows ☒ Macintosh ☐ Unix

Application
 SGBD
 DAO
 Internet
 Statistiques ▼

Déterminer :

- Les contrôles HTML et leurs attributs nécessaires à la mise en place de la page précédente.
- Créer une page web implémentant l'illustration ci-dessus.

Activité d'apprentissage 17

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B015

Activité Structurer un formulaire en HTML.

Durée 5H

Phase d'apprentissage Transfert

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de formulaires :
 - formulaire ;
 - différents types de champ

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Windows Live™ Se connecter

Créez votre compte MSN Hotmail

Ceci est votre identifiant Windows Live ID—grâce auquel vous pourrez accéder à d'autres services comme Messenger et SkyDrive.
Toutes les informations demandées sont requises.

Si vous utilisez **Hotmail**, **Messenger** ou **Xbox LIVE**, vous avez déjà un identifiant Windows Live ID. [Se connecter](#)

Adresse Hotmail : @ ▼

Créez un mot de passe :

Six caractères minimum. Vous pouvez utiliser des minuscules ou des majuscules.

Retapez le mot de passe :

Adresse de messagerie de secours :

Choisir une question de sécurité pour récupérer le mot de passe

Prénom :

Nom :

Pays/région : ▼

Code postal :

Sexe : ☒ Masculin ☐ Féminin

Année de naissance :

Entrez les caractères que vous voyez

[Nouveau](#) | [Fichier audio](#) | [Aide](#)

☐ M'envoyer des offres promotionnelles et des invitations à participer à des enquêtes Windows Live, Bing et MSN. (Vous pouvez vous désabonner à tout moment.)

En cliquant sur **J'accepte**, vous acceptez les conditions de [l'accord de service](#) et de la [déclaration de confidentialité](#) Microsoft.

Déterminer :

- Les contrôles HTML et leurs attributs nécessaires à la mise en place de la page précédente.
- La méthode de structuration du formulaire illustré précédemment.
- Créer une page web implémentant l'image ci-dessus.

Activité d'apprentissage 18

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B016

Activité Découvrir les contrôles HTML5 relatifs aux formulaires.

Durée 2H30

Phase d'apprentissage Transfert

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de formulaires :
 - Contrôles riches
 - Validation via HTML 5

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés de deux navigateurs mis à jour : Google Chrome et Firefox en préférence afin d'exécuter le code HTML 5. Les 15 pcs devront en outre inclure un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. Ils doivent encore inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Cross-browser HTML5 forms
with [Webforms2](#), [Modernizr](#), [jQuery UI](#) and other jQuery Plugins.

Slider

Numeric spinner

Date picker

Color picker

Text field with placeholder

Url field

Email field

Color Picker plugin by [Stefan Petre](#)
Numeric spinner by [Brant Burnett](#)
Placeholder by [Viget Labs](#)

Cross-browser HTML5 Forms by [Cristian Colceriu](#)
[Twitter](#) - [Email](#)

Déterminer :

- Les contrôles HTML5 et leurs attributs nécessaires à la mise en place de la page précédente.
- Les méthodes de structuration de la page et du formulaire que vous allez adopter.
- Créer une page web implémentant l'image ci-dessus.

Activité d'apprentissage 19

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B017
Activité	Découvrir les propriétés de background.
Durée	2H30
Phase d'apprentissage	Entrainement

Détails sur les objectifs visés par l'activité	<p>Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :</p> <ul style="list-style-type: none">■ Balises de création de feuilles de style en CSS3 :<ul style="list-style-type: none">○ styles liés ;○ styles incorporés ;○ styles intégrés.○ S'initier à la syntaxe CSS○ Connaître les types de sélecteurs○ Propriété Background
--	---

Matière d'œuvre et/ou outillage	15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.
---------------------------------	--

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

CSS background-color example

This is a text inside a div element
This paragraph has it's own background color.
We are still in the div element

Background image

Background image repeat X

Background image position and no repeat

W3Schools background image example.
the background image is only showing once, but it is disturbing the reader!



Déterminer :

- La propriété Background utilisé dans chaque un des exemples précédents.
- Créer la page ci-dessus moyennant une intégration interne puis externe en choisissant les sélecteurs adéquats.

Activité d'apprentissage 20

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B018

Activité Découvrir les propriétés de background.

Durée 2H

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de création de feuilles de style en CSS3 :
 - Propriété Background

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

background-size



Pour étendre les possibilités des pages HTML, pour les rendre plus interactives et pour effectuer certains traitements et contrôles au niveau du client avant de soumettre la page web à un serveur, le développeur utilise des scripts. Deux langages de scripts sont très utilisés actuellement sur le marché: JavaScript(de Netscape) et VBScript(de Microsoft).

background-position:



background-origin: border-box:



Pour étendre les possibilités des pages HTML, pour les rendre plus interactives et pour effectuer certains traitements et contrôles au niveau du client avant de soumettre la page web à un serveur, le développeur utilise des scripts. Deux langages de scripts sont très utilisés actuellement sur le marché: JavaScript(de Netscape) et VBScript(de Microsoft).

background-origin: content-box:



Pour étendre les possibilités des pages HTML, pour les rendre plus interactives et pour effectuer certains traitements et contrôles au niveau du client avant de soumettre la page web à un serveur, le développeur utilise des scripts. Deux langages de scripts sont très utilisés actuellement sur le marché: JavaScript(de Netscape) et VBScript(de Microsoft).

Déterminer :

- La propriété Background utilisé dans chaque un des exemples précédents.
- Créer la page ci-dessus en choisissant les sélecteurs adéquats.

Activité d'apprentissage 21

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B019
Activité	Découvrir les propriétés de texte, font, listes et liens.
Durée	3H30
Phase d'apprentissage	Entrainement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de création de feuilles de style en CSS3 :
 - Propriétés Texte, Font, List et liens.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

font-family

This is paragraph, show in the Times New Roman font.

This is paragraph, show in the Arial font.

Font-Style

This is a paragraph, normal.

This is a paragraph, italic.

This is a paragraph, oblique.

Font-weight

This is a paragraph.

This is a paragraph.

This is a paragraph.

Font-size

This is a paragraph.

This is a paragraph.

This is a paragraph.

This is a paragraph.

Text-color

This is heading 1

This is an ordinary paragraph. Notice that this is red

This is paragraph with class="es". This text is blue.

Text-align

CSS text-align Example

Décembre 2012

Pour étendre les possibilités des pages HTML, pour les rendre plus interactives et pour effectuer certains traitements et contrôles au niveau du client avant de soumettre la page web à un serveur, le développeur utilise des scripts. Deux langages de scripts sont très utilisés actuellement sur le marché: JavaScript(de Netscape) et VBScript(de Microsoft).

Text-transform

THIS IS SOME TEXT.

this is some text.

This Is Some Text.

Text-shadow effect!

Example of unordered lists:

- Coffee
- Tea
- Coca Cola
- Coffee
- Tea
- Coca Cola

Example of ordered lists:

- I. Coffee
- II. Tea
- III. Coca Cola
- a. Coffee
- b. Tea
- c. Coca Cola

Liste stylée par une image URL:

- Coffee
- Tea
- Coca Cola

Visited

[This is a link](#)

Hover

[This is a link](#)

Active

[This is a link](#)

text-decoration

[This is a link](#)

Déterminer :

- La propriété Texte, Font, List utilisé dans chaque un des exemples précédents.
- L'état du lien sur laquelle la propriété CSS s'applique.
- Créer la page ci-dessus en choisissant les sélecteurs adéquats.

Activité d'apprentissage 22

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B020
Activité	Découvrir les effets de transition et de transformation
Durée	1H30
Phase d'apprentissage	Entrainement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de création de feuilles de style en CSS3 :
 - Propriétés de transition et transformation



Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



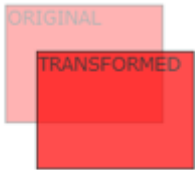
Travail à réaliser :

 se transforme en 


Plusieurs propriétés à la fois:

 se transforme en 


Transform:translate(x,y)



Transform:rotate(xdeg)



Transform:scale(x,y)



Transform:skew(xdeg,ydeg)

Déterminer :

- La propriété Transform ou Transition utilisé dans chaque un des exemples précédents.
- Créer la page ci-dessus en choisissant les sélecteurs adéquats.

Activité d'apprentissage 23

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B021

Activité Découvrir les animations

Durée 45 Min

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de création de feuilles de style en CSS3 :
 - Propriétés d'animations.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Déterminer :

- L'état du sélecteur sur lequel s'appliquent les propriétés d'animation de l'exercice suivant.

-Appliquer les animations suivantes sur un carré vide (div avec les propriétés width et height)

Création de l'animation:

@keyframes myfirst

```
{  
  from {background: red;}  
  to {background: yellow;}  
}
```

Animation: Nom de l'animation durée

Animation progressive:

Exemple 1:

@keyframes myfirst

```
{  
  0% {background: red;}  
  25% {background: yellow;}  
  50% {background: blue;}  
  100% {background: green;}  
}
```

Exemple 2:

@keyframes myfirst

```
{  
  0% {background: red; left:0px; top:0px;}  
  25% {background: yellow; left:200px; top:0px;}  
  50% {background: blue; left:200px; top:200px;}  
  75% {background: green; left:0px; top:200px;}  
  100% {background: red; left:0px; top:0px;}  
}
```

Activité d'apprentissage 24

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	B Écrire du code HTML
Code Activité	B022
Activité	Découvrir les propriétés Padding, Margin et Border
Durée	1H
Phase d'apprentissage	Entrainement

	Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :
Détails sur les objectifs visés par l'activité	<ul style="list-style-type: none">■ Balises de création de feuilles de style en CSS3 :<ul style="list-style-type: none">○ Propriétés Margin, Padding et Border

Matière d'œuvre et/ou outillage	15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.
---------------------------------	--

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Margin

This is a paragraph with no specified margins.

This is a paragraph with specified margins.

Padding

This is a paragraph with no specified padding.

This is a paragraph with specified padding.

Table Simple

Firstname	Lastname
Peter	Griffin
Peter	Griffin

border-collapse

Firstname	Lastname
Peter	Griffin
Peter	Griffin

Les TDS alignés à gauche et th centrer

Firstname	Lastname	Savings
Peter	Griffin	\$100
Lois	Griffin	\$150
Joe	Swanson	\$300
Cleveland	Brown	\$250

Padding

Firstname	Lastname	Savings
Peter	Griffin	\$100
Lois	Griffin	\$150
Joe	Swanson	\$300
Cleveland	Brown	\$250

Table coloré

Firstname	Lastname	Savings
Peter	Griffin	\$100
Lois	Griffin	\$150
Joe	Swanson	\$300
Cleveland	Brown	\$250

No border

A dotted border

A dashed border

A solid border

A double border

A groove border

A ridge border

An inset border

An outset border

Some text

Some text

Some text

A solid red border


A solid green border

2 different border styles

Border-radius

The Border-radius property allows you to add rounded corners to elements.

Box-shadow



Border-image

Here, the image is tiled (repeated) to fill the area

Here, the image is stretched to fill the area

Déterminer :

- La propriété Margin, Padding ou Border utilisé dans chaque un des exemples précédents.
- Créer la page ci-dessus en choisissant les sélecteurs adéquats.

Activité d'apprentissage 25

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B023

Activité Structurer une page avec CSS

Durée 2h30

Phase d'apprentissage Maîtrise

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de création de feuilles de style en CSS3 :
 - Structurer une page avec CSS.
 - Propriétés Float et Position

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :



Déterminer :

- La batterie de propriétés utilisées afin de structurer la page web.
- Les propriétés CSS nécessaires à la réalisation de la page ci-dessus.
- Créer la page ci-dessus en veillant à animer les 4 blocs (basic...) de manière à les agrandir quand la souris leur passe dessus.

Activité d'apprentissage 26

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision B Écrire du code HTML

Code Activité B024

Activité Intégrer une applet

Durée 1h

Phase d'apprentissage Base

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Balises de création de feuilles de style en CSS3 :
 - Insérer des balises de contenu exécutables :
 - applets java.
 - Composants ActiveX.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. En outre, ils devront inclure un logiciel de type Colorpicker tel EyeDropper.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <p>Écrire la source de la classe Bonjour et l'enregistrer sous le nom <code>Bonjour.java</code></p> <pre>import java.awt.Graphics; import java.applet.Applet; public class Bonjour extends Applet { String texte = new String ("Bonjour !"); int x = 10; int y = 10; public void paint(Graphics g) { g.drawString(texte, x , y); } }</pre> <p>Compiler la source par la commande <code>java Bonjour.java</code></p> <p>Écrire dans le même répertoire la page HTML suivante</p> <pre><body> <applet code="Bonjour.class" width=100 height=100> </applet> </body></pre> <p>Exécuter l'applet dans le navigateur</p>
---	---

Activité d'apprentissage 27

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients.
Code Activité	C001
Activité	Lire et afficher des variables.
Durée	1h30
Phase d'apprentissage	Base

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Types et déclaration de variables.
- Opérateurs et expressions.
- Fonctions et procédures.
- Gestion du dialogue avec l'utilisateur.
- Intégration du script dans du code HTML.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <p>Déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les types de variables à utiliser.- La fonction de lecture adéquate. <p>- Créer une page web, contenant JavaScript en intégration interne, qui permet d'afficher successivement :</p> <ol style="list-style-type: none">1- Bonjour.2- Une variable string initialisée.3- L'âge lu préalablement à partir de l'utilisateur.4- La confirmation ou la réfutation que l'utilisateur possède une carte visa.
---	---

Activité d'apprentissage 28

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients.
Code Activité	C002
Activité	Maîtriser les conditions
Durée	45 Min
Phase d'apprentissage	Base

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Instructions de conditions et de boucles.
- Interaction avec les objets prédéfinis :
 - date ;
 - heure ;

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <p>Déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les types de variables à utiliser.- La structure conditionnelle la plus appropriée. <ul style="list-style-type: none">- Créer une page web, contenant JavaScript en intégration externe, qui permet d'afficher « majeur » ou « mineur » selon une date de naissance saisie par l'utilisateur. Affichez ensuite le jour de naissance en lettre et numéro.
---	--

Activité d'apprentissage 29

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients
Code Activité	C003
Activité	Maitriser les boucles
Durée	30 Min
Phase d'apprentissage	Base

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Instructions de conditions et de boucles.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <p>Déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les types de variables à utiliser.- La structure itérative la plus appropriée. <ul style="list-style-type: none">- Créer une page web, contenant JavaScript en intégration externe, qui permet d'afficher « majeur » tant que l'utilisateur continue à saisir un nombre différent de zéro.- Modifier le programme pour qu'il affiche « majeur » cinq fois dans chaque colonne dans un tableau composé de 3 lignes. Chaque ligne se divise en deux colonnes.
---	---

Activité d'apprentissage 30

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients
Code Activité	C004
Activité	Maitriser les tableaux
Durée	1H30
Phase d'apprentissage	Entrainement

Détails sur les objectifs visés par l'activité

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

- Gestion des exceptions.
- Utilisation des tableaux.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Déterminer :

- Les types de variables à utiliser.
- La structure itérative la plus appropriée.
- La fonction à exploiter.

- Créer une page web, contenant JavaScript en intégration externe, qui permet de remplir un tableau avec « n » entiers tel que « n » est donné par l'utilisateur, puis d'afficher la somme, le produit et la moyenne des éléments de ce tableau.
- Affichez après la longueur de ce tableau.
- Inversez le tableau puis affichez-le.
- Triez le tableau puis affichez-le.

Activité d'apprentissage 31

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients
Code Activité	C005
Activité	Maitriser les fonctions
Durée	1H
Phase d'apprentissage	Entrainement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Fonctions et procédures.
- Interaction avec le modèle objet du navigateur
- La gestion des événements

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <p>Déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les types de variables à utiliser.- les paramètres et le type de retour de la fonction. <ul style="list-style-type: none">- Créer une page web contenant JavaScript en intégration externe. Dans le fichier script, définissez une fonction qui permet de lire le nombre de lignes et de colonnes d'un tableau à dessiner dynamiquement.- Faire l'appel de la fonction à partir de l'événement onClick d'un bouton à déclarer.
---	---

Activité d'apprentissage 32

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients
Code Activité	C006
Activité	S'initier à l'HTML DOM2
Durée	2H30
Phase d'apprentissage	Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Accès à l'arbre DOM
 - Lire, modifier le style et le contenu des balises.
 - Modifier l'arborescence d'une page web en ajoutant, supprimant et remplaçant des balises

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Déterminer :

- Les types de variables à utiliser.
- les fonctions et les attributs DOM2 à utiliser.
- Créer une page web avec un seul élément Div à son intérieur et contenant JavaScript en intégration externe. L'élément Div contient le texte « Bonjour » à son intérieur. Dans le fichier script, définissez le code respectant les règles suivantes :
 - 1- Lit le contenu de la balise Div.
 - 2- Ajoute une autre balise Div fille de body avec un id= b.
 - 3- Affecte le contenu « bbb » au deuxième Div.
 - 4- Lit le contenu de la 2^{ème} div.
 - 5- Ajoute une balise div avec un id='c' à l'intérieur du Div dont le id est « b ».
 - 6- Ajoute le contenu « ccc » en tant que fils à la balise div qui porte le id « c ».
 - 7- Remplace le contenu de la balise dont l'id est «c» par « 333».
 - 8- Changer la couleur du texte du div dont l'id est «c» avec la couleur rouge en utilisant les attributs HTML.
 - 9- Changer la couleur du texte du div dont l'id est «b» avec la couleur jaune en utilisant CSS.

Activité d'apprentissage 33

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients
Code Activité	C007
Activité	Valider les formulaires en utilisant JavaScript
Durée	5H
Phase d'apprentissage	Entrainement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Validation, coté client, des données saisies par l'utilisateur
- Objet Window

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

formulaire

Nom:

Résidence:

Mail:

Âge:

sexe : ☐ M ☐ F

Langue Parlée: ☐ FR ☐ AR ☐ ENG

Profession:

formulaire:


Déterminer :

- Les types de contrôles à utiliser.
- La méthode DOM permettant la lecture de chaque contrôle.
- Créer la page précédente en veillant à ajouter une fonction de validation s'exécutant lors du clic du bouton « envoyer ». La fonction devra faire les vérifications suivantes :
 - 1- Les zones de texte doivent être non vides.
 - 2- Le nom doit contenir exclusivement des lettres.
 - 3- L'âge doit contenir exclusivement des nombres.
 - 4- L'email doit contenir « @ ».
 - 5- L'un des boutons radio doit être coché.
 - 6- L'une des cases à cocher doit être cochée.
 - 7- L'élément sélectionné dans la liste devra être différent du premier.
- Ajouter un bouton JavaScript qui permet d'imprimer les informations saisies.
- Ajouter un code JavaScript qui ferme la fenêtre en cours 20 secondes après le démarrage.

Activité d'apprentissage 34

Module	TDI-20 Applications hypermédias	
Précision	C	Développer des scripts clients.
Code Activité	C008	
Activité	Mettre en pratique la fonction Toogle en JQuery	
Durée	5H	
Phase d'apprentissage	Entrainement	
Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :		
Détails sur les objectifs visés par l'activité	<ul style="list-style-type: none">▪ Présentation de jQuery▪ Méthodes utilitaires de jQuery▪ Les sélecteurs▪ Effets visuels et interface riche avec jQuery	
Matière d'œuvre et/ou outillage	15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. Les pcs devront comporter aussi la bibliothèque JQuery disponible sur le site web officiel sous forme de fichier JavaScript.	


DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <p>Titre1</p> <p>Titre2</p> <p>Titre3</p> <p>Titre4</p> <p>Déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les sélecteurs appropriés.- Les événements et les fonctions JQuery à utiliser.- Créer la page précédente en veillant à ce que chaque titre se développe pour afficher son contenu une fois qu'on clique dessus.
---	---

Activité d'apprentissage 34

Module	TDI-20 Applications hypermédias
Précision	C Développer des scripts clients.
Code Activité	C009
Activité	Maîtriser les fonctionnalités DOM de JQuery
Durée	5H
Phase d'apprentissage	Entraînement
Détails sur les objectifs visés par l'activité	<p>Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'initier aux fonctions de DOM dans JQuery. ▪ Méthodes utilitaires de jQuery ▪ Validation, coté client, des données saisies par l'utilisateur
Matière d'œuvre et/ou outillage	15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. Les pcs devront comporter aussi la bibliothèque JQuery disponible sur le site web officiel sous forme de fichier JavaScript.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

	<p>Travail à réaliser :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les activités 32 et 33 incluaient la validation de formulaire et l'accès aux éléments HTML et CSS via JQuery. <p>Déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les sélecteurs appropriés.- Les événements et les fonctions JQuery à utiliser. <p>- Refaire les activités d'apprentissage 32 et 33 en se basant uniquement sur la bibliothèque JQuery</p>
---	--

Activité d'apprentissage 35

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision C Développer des scripts clients.

Code Activité C010

Activité Découvrir Ajax

Durée 2H30

Phase d'apprentissage Base

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :


Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Ajax et jQuery

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. Les pcs devront comporter aussi la bibliothèque JQuery disponible sur le site web officiel sous forme de fichier JavaScript.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Choisissez deux nombres entiers

a =

b =

Résultat

Déterminer :

- Le format d'échange XML ou JSon
- Saisir deux nombres et demander au serveur d'assurer le calcul d'addition et de renvoyer le résultat en utilisant l'API Ajax

Activité d'apprentissage 36

Module TDI-20 Applications hypermédias

Précision D Développer une application hypermédia en utilisant un éditeur wysiwyg.

Code Activité D001

Activité S'initier à un CMS

Durée 5H

Phase d'apprentissage Entraînement

Cette activité d'apprentissage doit vous permettre de :

Détails sur les objectifs visés par l'activité

- Système de navigation de l'application :
 - les liens hypertextes ;
 - les barres de navigation ;
 - les comportements.
- Réaliser la mise en page de l'application hypermédia
 - les cadres ;
 - les tableaux ;
 - les feuilles de style.
- Effets spéciaux :
 - Images ;
 - animations pour le web.
- Préparer l'application pour l'exploitation en interne ou sur Internet :
 - test sur différents types du navigateur ;
 - vitesse de connexion;
 - résolution d'écran ;
 - nombre de couleurs.

Matière d'œuvre et/ou outillage

15 Postes de travail équipés d'un navigateur et un éditeur HTML en l'occurrence NotePad. Les pcs devront comporter aussi la bibliothèque JQuery disponible sur le site web officiel sous forme de fichier JavaScript.

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Travail à réaliser :

Réaliser un site web de présentation d'une entreprise de votre choix dont le cahier de charges a été décrit dont l'activité A002 moyennant le CMS Joomla.

Déterminer :

- Les plugins nécessaires
- Les pages et les posts

Publier le site sur un hébergeur gratuit tel funpic.org

