

Laboratoire 6 : FlexBox

Développement UE : Développement Web

Durée estimée : 4h00

Bachelier en Informatique - Bloc 1

Table des matières

Objectifs :	2
FlexBox	3

Objectifs :

À la fin de ce laboratoire, vous serez capable de

- Utiliser les `flex container` et `flex items`
- Maîtriser l'alignement des éléments contenus dans un conteneur flex
- Gérer la répartition de l'espace
- Créer des mises en page adaptatives
- Résoudre des cas concrets de mise en page

FlexBox

Réalisez l'exercice pratique nommé [Offre de Prix](#)

N'oubliez pas de valider votre code à l'aide du [validateur HTML W3C](#).

Réalisez l'exercice pratique nommé [Crearchitex](#)

Ré-utilisez la feuille de style créée précédemment.

N'oubliez pas de valider votre code à l'aide du [validateur HTML W3C](#).

Points d'attention :

- Eviter les redondances de styles

- Intégrer des règles de réutilisabilité : classes cohérentes, noms explicites, styles génériques réutilisables plutôt que ciblage excessif par balises