



Rapport de Travaux Pratiques

**Première Année Transformation Digitale et
Intelligence Artificielle**

Rapport de TP 2 & TP3 Web

Réalisé par :

- **Allali Mohamed Amin**

Encadré par : Pr. Mohamed CHERRADI

Année Universitaire : 2023/2024

Table des matières

I- TP 2.....4

1. EX 1	4
2. EX 2	4
3. EX 3	4
4. EX 4	4
5. EX 5	4
6. EX 5 (Bootstrap)	6


II-TP 3.....8

1. EX 1	8
2. EX 2	8
3. EX 3	9
4. EX 4	9

I.TP 2 :

1. EX 1 réalisation d'un CV avec html et CSS :

Le CV est disponible sur le lien alliamine.github.io



Allali Mohamed Amin

Ingénieur en Transformation Digitale et Intelligence Artificielle.

COORDONNÉES :

☎ Telephone : 06XXXXXXXXX

✉ Email : email@exemple.com

📍 Adresse : Al Hoceima ,Maroc

🐙 Github : [github/amineallali](https://github.com/amineallali)

🌐 linkedin : linkedin/in/m-amin-allali/

COMPÉTENCES :

- Conception :
merise, UML.
- Web :
Html, CSS, Js.
- Language de programmation :
C, python, java, PHP.
- Base de donnée :
MySQL, Oracle.
- Systeme d'exploitation :
macOs, Linux, Windows.
- Version control :

A propos de moi

Ingénieur spécialisé en transformation digitale et intelligence artificielle, je suis passionné par l'innovation technologique au service de la croissance des entreprises. Mon expertise dans le développement de solutions numériques et d'IA est centrée sur l'optimisation des processus métier et la création de valeur durable.

Formation

- **Ingénieur en Transformation Digitale et Intelligence Artificielle**
Ecole Nationale des sciences appliquee d'AL Hoceima
du sept 2023 a juin 2026
- **Cycle preparatoire**
Ecole Nationale des sciences appliquee d'AL Hoceima
du sept 2021 a juin 2023
- **Baccalaureat Sciences Mathematique A**
lycee Moulay Ali Cherif
du sept 2019 a juin 2020

Projet Academique

2. EX 2 :

Écrivez un sélecteur pour chacun des énoncés suivants.

1. Tous les éléments "a" emboîtés dans un élément "p".

reponse :

```
p a{  
  /* style */  
}
```

2. Tous les éléments "img" appartenant à la classe encadre et placés dans un élément "div" appartenant à la classe enonce.

reponse :

```
div.enonce img.encadre{  
  /* style */  
}
```

3. Tous les éléments "img" dont l'attribut width vaut 300.

reponse :

```
img [width="300"]{  
  /* style */  
}
```

4. Tous les éléments "time" dont l'attribut datetime a été défini et qui sont situés dans un élément "article" appartenant à la classe remarque.

reponse :

```
article.remarque time[datetime]{  
  
/* style */  
  
}
```

5. Tous les éléments "p" qui sont fils d'un élément "div" de la classe exemple.

reponse :

```
div.exemple > p{  
  
/* style */  
  
}
```

6. Tous les éléments "img" de classe encadre placés dans un élément "p" dont l'id est important.

reponse :

```
p#important img.encadre{  
  
/* style */  
  
}
```

7. Le premier élément "img" dont le père est un élément "div"

reponse :

```
div > img:first-child {  
  
/* style */
```

```
}
```

8. Tous les éléments "img" fils de rang impair d'un élément quelconque du document html

reponse :

```
* > img:nth-of-type(odd) {  
  
/* style */  
  
}
```

9. Tous les éléments "a" dont la cible est un fichier d'extension .jpg situé dans le premier élément "p" qui est fils d'un élément "article" de la classe exercice.

reponse :

```
article.exercice > p:first-child a[href$=".jpg"] {  
  
/* style */  
  
}
```

10. Les éléments "div" de la classe remarque qui sont les premiers frères (suivant) d'un élément "div" de classe reponse.

reponse :

```
div.reponse + div.remarque {  
  
/* style */  
  
}
```

11. Le second élément de type "p" fils d'un élément "article" placé dans un élément "section"

reponse :

```
section article > p:nth-of-type(2) {  
  
/* style */  
  
}
```

3. EX 3 recréation de header de site de l'ENSAH :

A noter que ce site n'est pas responsive-design.

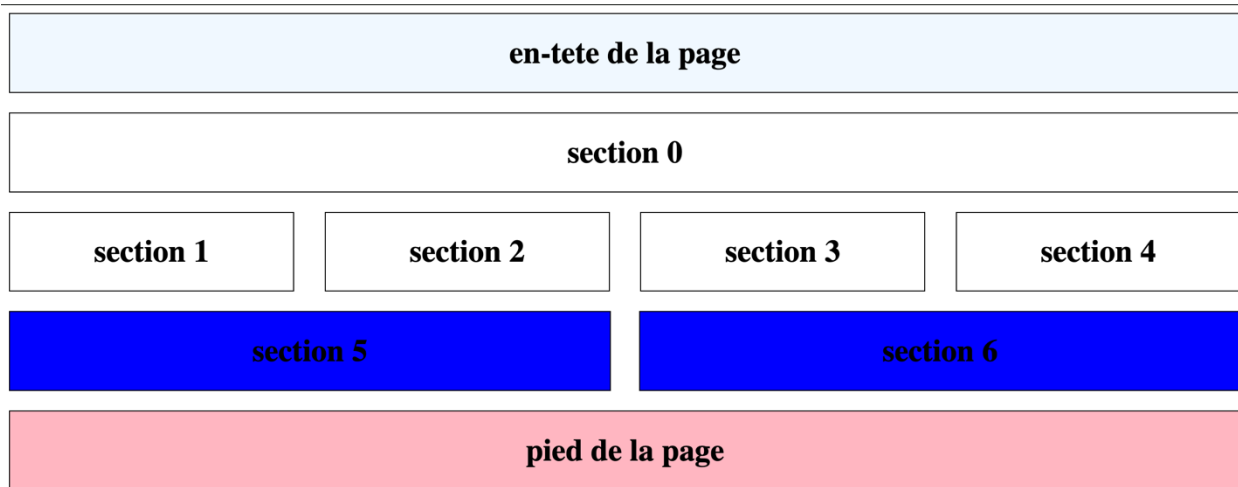


Le header avec hover (il y a une transition de 0.5 second jusqu'à l'apparition des couleurs)

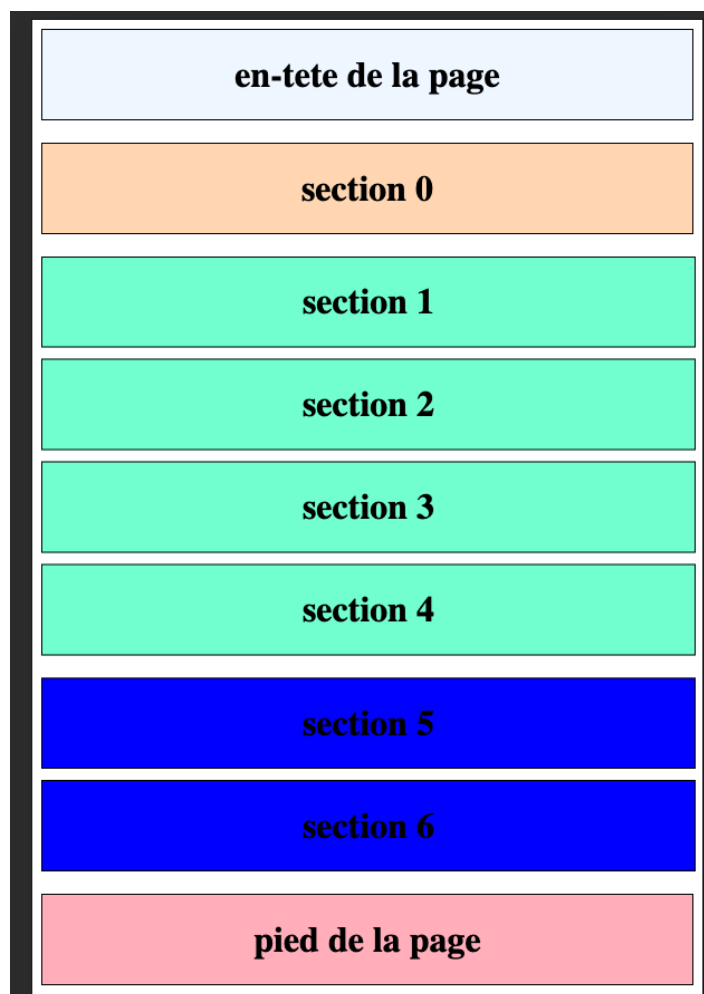


4. EX 4 réalisation des sections avec Flex et responsive design :


Avec une dimension plus que 600px :



Avec une dimension moins que 600px :



5. EX5 (sans Bootstrap) :



Plateforme eServices

Enter votre nom d'utilisateur...

Saisir votre mot de passe

☐ Se rappeler de moi

Se connecte

[Mot de passe oublié ?](#)
[Questions ?](#)

Copyright © 2020 - Tous droits réservés

Pour une largeur mois de 990 px la page deviendra comme ça :

Plateforme eServices

Enter votre nom d'utilisateur...

Saisir votre mot de passe

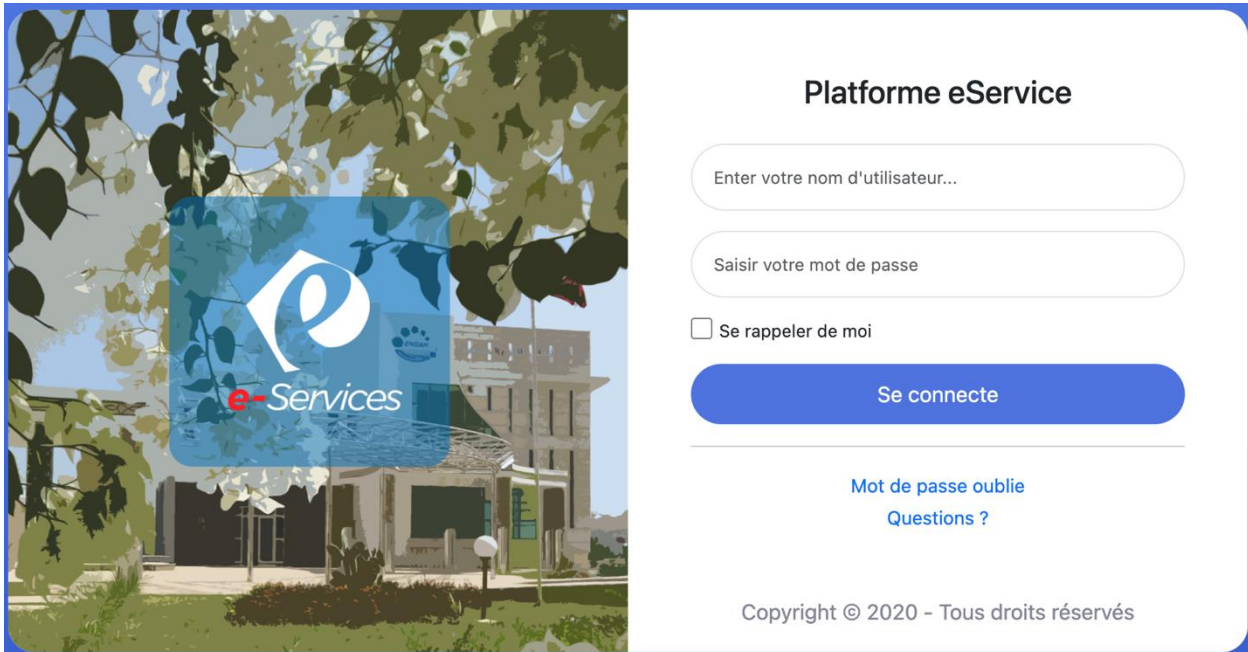
☐ Se rappeler de moi

Se connecte

[Mot de passe oublié ?](#)
[Questions ?](#)

Copyright © 2020 - Tous droits réservés

6. EX5 avec Bootstrap :



Plateforme eService

Enter votre nom d'utilisateur...

Saisir votre mot de passe

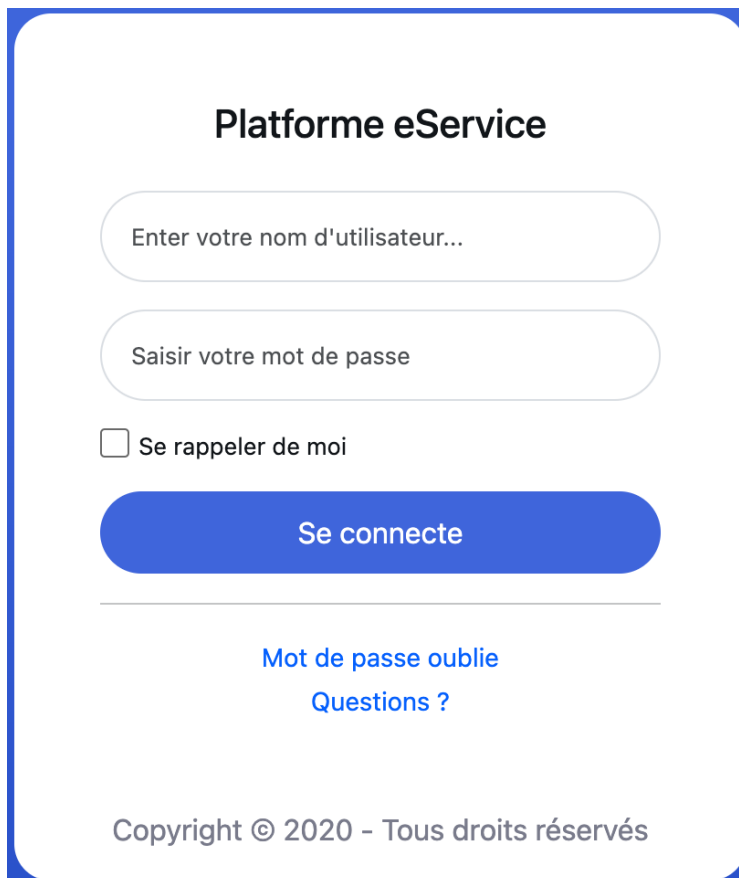
☐ Se rappeler de moi

Se connecte

[Mot de passe oublié](#)
[Questions ?](#)

Copyright © 2020 - Tous droits réservés

Pour une largeur mois de 990 px la page deviendra comme ça :



Plateforme eService

Enter votre nom d'utilisateur...

Saisir votre mot de passe

☐ Se rappeler de moi

Se connecte

[Mot de passe oublié](#)
[Questions ?](#)

Copyright © 2020 - Tous droits réservés

II. TP3 :

1. EX 1 :

Cet exercice consiste à écrire un programme en PHP qui affiche tous les nombres d'Armstrong inférieurs à 1000 sous forme d'une liste à puce.

Vous pouvez trouver le code dans

<https://github.com/allaliamine/Tp-Web/tree/main/TP3>

2. EX 2 :

Cette exercice consiste à Écrire un programme PHP qui effectue une suite de tirages de nombres aléatoires jusqu'à obtenir une suite composée de deux nombres pair suivis d'un nombre impair.

Vous pouvez trouver le code dans

<https://github.com/allaliamine/Tp-Web/tree/main/TP3>

3. EX 3 :

Cette exercice consiste à écrire un programme PHP qui permet de générer aléatoirement un nombre de trois chiffres N. Ensuite il effectue des tirages aléatoires jusqu'à réobtenir le même nombre N puis il affiche le nombre d'essais réalisés.

Vous pouvez trouver le code dans

<https://github.com/allaliamine/Tp-Web/tree/main/TP3>

4. EX 4 :

Cette exercice consiste a ecrire une application web qui permet de résoudre les équations du deuxième degré en PHP dans l'ensemble C. L'utilisateur aura la possibilité de saisir les données nécessaires via un formulaire et l'application affiche la solution après la soumission de celui-ci.

Vous pouvez trouve le code dans

<https://github.com/allaliamine/Tp-Web/tree/main/TP3>

exemple d'exécution :

Input :

Bienvenue au solveur d'equation en R :

l'equation est sous la forme:

$Ax^2 + Bx + C = 0$

donner la valeur de A:

donner la valeur de B:
donner la valeur de C:

Output :

solution de votre equation :

votre equation est :

$$12x^2 + 6x + 8 = 0$$

la premier solution :

$$X1 = -0.25 + 0.7772815877574 * i$$

la deuxieme solution :

$$X1 = -0.25 - 0.7772815877574 * i$$