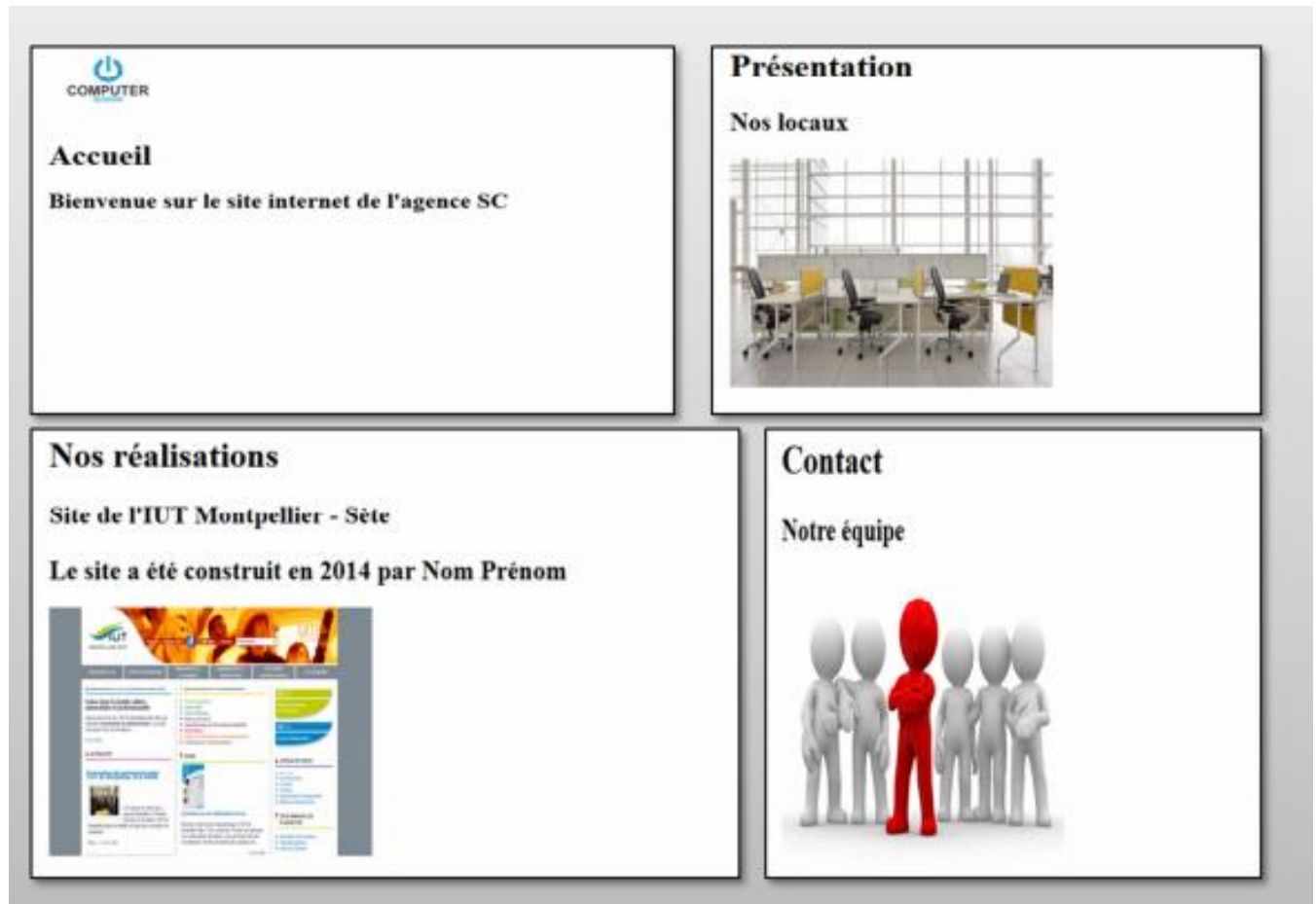


**Exercice 1 : insertion des images**

Le schéma suivant présente 4 pages web : Accueil.html, presentation.html, realisation.html, contact.html.



- 1) Capturer les quatre images des pages ci-dessus et les enregistrer dans un dossier images de votre dossier 'site'.
- 2) Créer les quatre pages web dans le dossier 'sites' ; insérer chaque image dans la page correspondante.
- 3) Ouvrir ces pages dans le navigateur Google chrome.
- 4) Copier le dossier 'sites' dans le serveur local 'localhost', explorer les quatre pages dans le navigateur Google chrome.
- 5) Transférer le contenu de votre site dans le serveur à distance « eb2a.com ».

**Exercice 2 : insertion des liens hypertexte.**

- 1) Suite à l'exercice précédent ajouter dans la page Accueil.html les liens pour aller aux autres pages :

**Présentation** : lien pour afficher la page Présentation.html dans un nouvel onglet.

**Réalisation** : lien pour afficher la page realisation.html dans le même onglet.

**Contact** : lien pour afficher la page contact.html dans un nouvel onglet.

- 2) Ajouter une page web page3.html et Ecrire le code html pour afficher le texte suivant en désignant les ancres internes et externe.

**Hypertext Markup Language (TITRE1 et centré)****Définition (Titre 2)**

L'**HyperText Markup Language**, généralement abrégé **HTML**, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. C'est un langage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom HTML permet également de structurer sémantiquement et logiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec le langage de programmation JavaScript et des feuilles de style en cascade (CSS). HTML est initialement dérivé du *Standard Generalized Markup Language* (SGML). (paragraphe mise en forme)

**Évolution du langage(Titre 2 avec un retrait)****1989-1992 : Origine(ancre 1)**

HTML est une des trois inventions à la base du World Wide Web, avec le Hypertext Transfer Protocol (HTTP) et les adresses web. HTML a été inventé pour permettre d'écrire des documents hypertextuels liant les différentes ressources d'Internet avec des hyperliens. Aujourd'hui, ces documents sont appelés « page web ». En août 1991, lorsque Tim Berners-Lee annonce publiquement le web sur Usenet, il ne cite que le langage SGML, mais donne l'URL d'un document de suffixe .html. Dans son livre *Weaving the web*<sup>3</sup>, Tim Berners-Lee décrit la décision de baser HTML sur SGML comme étant aussi « diplomatique » que technique : techniquement, il trouvait SGML trop complexe, mais il voulait attirer la communauté hypertexte qui considérait que SGML était le langage le plus prometteur pour standardiser le format des documents hypertexte. En outre, SGML était déjà utilisé par son

employeur, l'Organisation européenne pour la recherche nucléaire (CERN). Les premiers éléments du langage HTML comprennent le titre du document, les hyperliens, la structuration du texte en titres, sous-titres, listes ou texte brut, et un mécanisme rudimentaire de recherche par index. La description de HTML est alors assez informelle et principalement définie par le support des divers navigateurs web contemporains. Dan Connolly a aidé à faire de HTML une véritable application de SGML). (Paragraphe mise en forme)

1993 : Apports de NCSA Mosaic Ouvrir le contenu du fichier index.html dans l'explorateur Google chrome (Paragraphe mise en forme)

L'état de HTML correspond alors à ce que l'on pourrait appeler HTML 1.0. Il n'existe cependant aucune spécification portant ce nom, notamment parce que le langage était alors en pleine évolution. Un effort de normalisation était cependant en cours<sup>5</sup>. À partir de fin 1993, le terme HTML+ est utilisé pour désigner la version future de HTML<sup>6</sup>. Malgré l'effort de normalisation ainsi initié, et jusqu'à la fin des années 1990, HTML est principalement défini par les implémentations des navigateurs. Avec le navigateur NCSA Mosaic, HTML connaît deux inventions majeures.

D'abord l'invention de l'élément **IMG** permet d'intégrer des images (dans un premier temps, uniquement aux formats GIF et XBM) aux pages web (Mosaic 0.10). Ensuite l'invention des formulaires (Mosaic 2.0pre5) rend le web interactif en permettant aux visiteurs de saisir des données dans les pages et de les envoyer au serveur web. Cette invention permet notamment de passer des commandes, donc d'utiliser le web pour faire du commerce électronique. (Paragraphe mise en forme)

L'avenir du HTML : sans numéro de version ? ((ancree 2)

---

En janvier 2011, des divergences de points de vue entre [Ian Hickson](#) (ingénieur chez Google), qui écrit la spécification HTML5, et les membres du groupe de travail du W3C conduisent le WHATWG à créer [HTML Living Standard](#) (littéralement : standard vivant du HTML), une spécification de HTML prévue pour être en constante évolution, afin de coller avec les développements rapides de nouvelles fonctionnalités par les développeurs de navigateurs<sup>23</sup> (par opposition à des versions numérotées, donc « fixes »). (Paragraphe mise en forme)

Le HTML Living Standard a pour but d'inclure le HTML5, et de le développer en permanence. En particulier, dans la version du 22 août 2012, le document de

référence explique que le HTML5 du W3C, publié le 22 juin 2012, est basé sur une version du HTML Living Standard, mais que le HTML Living Standard ne s'arrête pas à cette version, et continue à évoluer. Il développe en particulier les différences entre la version W3C (le HTML5) et la version HTML Living Standard (par exemple, les nouveaux bugs ne sont pas pris en compte dans le HTML5, des différences syntaxiques sont répertoriées, et de nouvelles balises créées par le HTML Living Standard ne sont pas incluses dans le HTML5).

(Paragraphe mise en forme)

(ancres externe : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext\\_Markup\\_Language#1989-1992:\\_Origine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language#1989-1992:_Origine) )

- 3) En haut de la page ajouter les liens vers les ancres internes et externes de la page.
- 4) Ouvrir la page page3.html dans Google chrome.
- 5) Tester la redirection vers les ancres en cliquant sur les liens des ancres internes et externes.

### Exercice 3 : définir les zones d'une map.

Soit l'image suivante :

- 1) Dans un dossier 'liens' créer les pages suivantes :
  - La page index.html qui contient l'image ci-dessous img1.jpg et Définir une map où
    - La zone grise renvoie vers lien1.html
    - La zone verte vers lien2.html
    - La zone rouge vers lien3.html
  - Les pages lien1.html, lien2.html, lien3.html qui contiennent chacune un lien pour se renvoyer vers la page index.html.

