

TP 1 - STRUCTURE ET TABLEAU

Exercice 1 - Mise en page

Ce premier exercice consiste à tester les principales balises de structure d'un code html.

Le sujet choisi est issu de la thématique développement durable.

Tâches à effectuer :

1. Effectuer une page web à partir de la **première page** du document "DD .doc" disponible sur ARCHE. En particulier, ne pas oublier les balises `<html>`, `<head>`, `<title>`, Nommer le fichier `exo1a.html`. Ne pas oublier l'image.
2. Effectuer un deuxième fichier `exo1b.html` à partir de la **deuxième partie** du document Word. Ne pas oublier les titres et la vidéo (à la place du lien **YouTube**. La vidéo est disponible sur ARCHE. Il faut que vous soyez sûr que tous les navigateurs lisent la vidéo :
http://en.wikipedia.org/wiki/HTML5_video
3. Effectuer un troisième fichier `exo1c.html` à partir de la **troisième partie** du document Word. Ne pas oublier les liens et les caractères gras.
4. Effectuer un quatrième fichier `exo1d.html` à partir de la **quatrième partie** du document Word. Ne pas oublier la liste à puces.
5. Enfin, effectuer un dernier fichier nommé `exo1e.html` avec la **dernière partie** du document. Ne pas oublier le tableau et les caractères en italique.

Une illustration de chaque résultat attendu se trouve sur la page suivante.

Exercice 2 - Liens

Créer une page `index.html`. Ajouter les liens suivants :

- fLe développement durable à l'université de lorraine doit renvoyer vers <http://www.univ-lorraine.fr/content/developpement-durable>
- DD doit renvoyer vers `exo1a.html` se trouvant dans le répertoire `Exo1/` par un lien relatif
- DD : Écran Plasma / Écran LCD doit renvoyer vers `exo1b.html` se trouvant dans le répertoire `Exo1/` par un lien absolu. Faire de même avec les autres pages de l'exercice 1.
- Aller a la fin doit renvoyer vers une ancre à l'intérieur de cette même page. Pour cela, après une ligne horizontale, remettre le texte de l'exercice 1.b avec la mise en forme html.

Lorsque nécessaire, créer dans les fichiers html un lien relatif qui permet de revenir à la page `index.html`.

Exercice 3 - Validation

Valider tous les fichiers par le site W3C (<https://validator.w3.org>).

Exercice 4 - Tableau

Cet exercice consiste à effectuer une mise en page du premier TD en utilisant des tableaux. Faire un fichier `exo1a.html` qui comprend plusieurs tableaux. Commencer par reproduire la disposition ci-dessous sans réfléchir au contenu :

Il s'agit d'imbriquer un ou plusieurs tableaux, de fusionner ou non des cellules avec la commande `colspan="nb"` avec `nb` le nombre de cellules à fusionner.

Pour voir les bordures, ajouter le code suivant :

```
<style>
td
{
border: solid black;
}
</style>
```

Faire un fichier `exo1b.html` qui contient les liens à gauche, l'introduction au développement durable du premier TD au centre.

Le résultat doit être similaire à l'image ci-dessous :




Exercice 5 - Balises de section

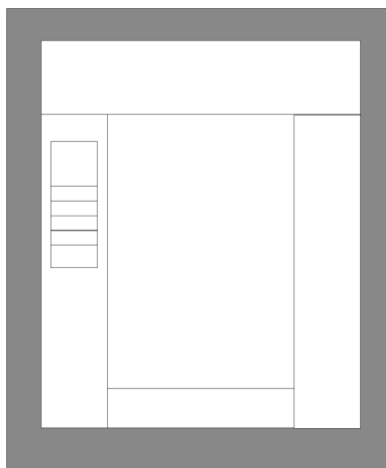
Effectuer une mise en page du premier TD en utilisant les balises de section (`section`, `article`, `nav`, `aside`, `header`, `footer`) et une feuille **CSS**.

Rappel :

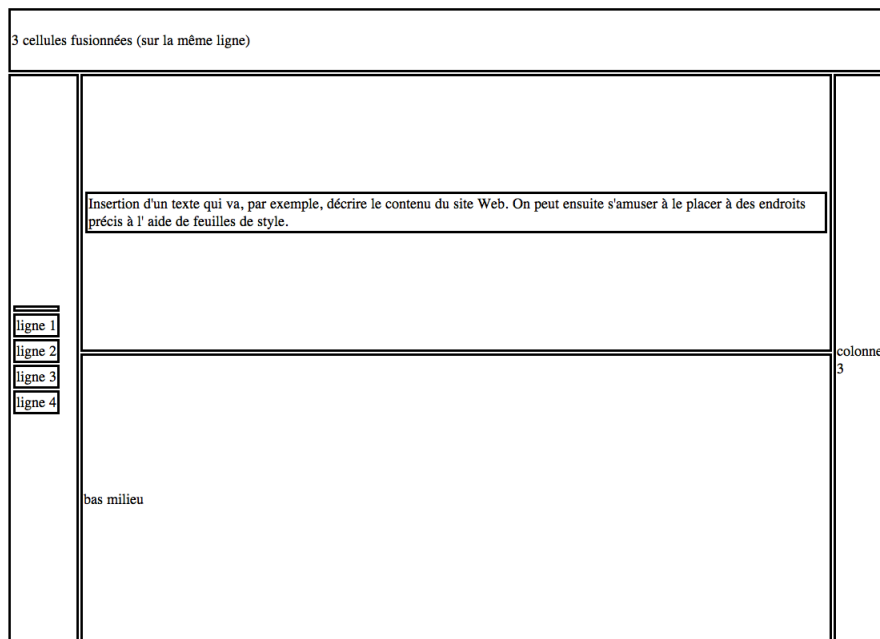
Nom	Détails
<code><section></code>	Section générique regroupant un même sujet, une même fonctionnalité, de préférence avec un en-tête, ou bien section d'application web
<code><article></code>	Section de contenu indépendante, pouvant être extraite individuellement du document ou syndiquée (flux RSS ou équivalent), sans pénaliser sa compréhension
<code><nav></code>	Section possédant des liens de navigation principaux (au sein du document ou vers d'autres pages)
<code><aside></code>	Section dont le contenu est un complément par rapport à ce qui l'entoure, qui n'est pas forcément en lien direct avec le contenu mais qui peut apporter des informations supplémentaires.
<code><header></code>	Section d'introduction d'un article, d'une autre section ou du document entier (en-tête de page).
<code><footer></code>	Section de conclusion d'une section ou d'un article, voire du document entier (pied de page).

Travailler jusqu'à la fin du TP sur le style des balises `section`, `article`, `nav`, `aside`, `header`, `footer` avec les styles associés vus en cours (transparents de cours à partir de la page 87).

<p>Qu'est-ce que le DD Le développement durable est un concept souvent difficile à appréhender dans son ensemble. Cette appellation regroupe de nombreuses approches, visions et sensibilités. Nous vous fournissons ici quelques clés pour en connaître les grands principes, enjeux et acteurs La définition la plus reconnue – est celle de Gro Harlem Brundtland, ministre norvégien qui a présidé en 1987 la rédaction du rapport « Notre avenir à tous » sous la direction des Nations Unies. Ce rapport a défini la notion de développement durable, qui consiste encore aujourd'hui la définition la plus communément admise: "Le développement durable est un mode de développement qui répond aux besoins des générations actuelles sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs." Rapport Brundtland, 1987. La citation d'Antoine de Saint Exupéry est aussi souvent reprise pour synthétiser les enjeux du développement durable : "Nous n'héritons pas de la Terre de nos parents, nous l'empruntons à nos enfants." Une phrase de Jean Jaurès, auteur et critique des travers et des ridicules de son époque, caractérise bien la situation actuelle : "Toute le monde veut savoir la planète, mais personne ne veut descendre les poubelles!"</p>	<p>Écran Plasma / Écran LCD :</p> <p>deux technologies distinctes L'écran LCD (Liquid Cristal Display) filtre la lumière. Il est composé de deux plaques parallèles transparentes. Une fine couche de cristaux liquides est collée entre ces plaques. Ces cristaux s'orientent lorsqu'ils sont traversés par du courant électrique pour ensuite produire des pixels. L'écran plasma renferme un gaz (argon et xénon). Excité par le courant électrique, le gaz contenu dans les cellules de l'écran (les pixels) produit un rayonnement lumineux qui est ensuite converti pour permettre d'obtenir 16 millions de couleurs.</p> <p>Les considérations pratiques</p> <p>La taille de l'écran et sa distance aux yeux Réfléchissez à la place de l'écran à la maison. Sur les petites tailles d'écran (15 à 36 pouces), seule la technologie LCD existe. Entre 37 et 50 pouces, les deux technologies sont disponibles. Au-delà de 50 pouces, on ne trouve que des écrans Plasma. La technologie HD (haute définition) permet aujourd'hui de regarder un écran large même de très près. Attention cependant à la santé de vos yeux, prévoyez une distance de 5 fois la diagonale de l'écran entre lui et vous. Cela vous aidera à déterminer la taille idéale pour votre cas.</p> <p>Durée de vie et consommation électrique Entre 50 000 et 60 000 heures pour LCD. Entre 30 000 et 50 000 heures pour Plasma. Soit environ 6 heures par jour pendant 14 ans pour les deux. La technologie plasma consomme plus d'énergie (jusqu'à 20% de plus) à l'allumage des pixels de l'écran par rapport aux écrans LCD (lampes à haut rendement). Les derniers appareils LCD sont même étiquetés « basse consommation ». Prix L'écran Plasma est encore globalement plus cher que l'écran LCD (pour une taille équivalente). Mais l'écart se resserre.</p> <p>L'image : qualité et débits Couleurs / contraste / Pixel « mort » / Fluidité La structure des écrans plasma permet d'obtenir des noirs profonds : les contrastes et les détails ressortent mieux sur des images sombres ou lumineuses. Sur les LCD, les couleurs sombres ont un rendu moins performant (traces de lumière), même si cette technologie s'améliore. Le plasma restitue les couleurs de manière plus naturelle (meilleur dégradé). Il évite également les « pixels morts », qui peuvent s'afficher en noir ou blanc sur les écrans LCD (parfois très gênants). L'enchaînement d'images peut sembler plus fluide sur les plasma. L'angle de vue</p> <p>Important si vous n'êtes pas face à l'écran. Les téléviseurs plasma offrent généralement de meilleurs angles de vue. À 160° ou 170° (verticalement / horizontalement) les écrans LCD déforment plus l'image que l'écran plasma. Sensibilité aux images résidentes ou l'effet de « brûlure » Ce genre de défaut est propre aux écrans plasma. Lorsqu'une image statique reste trop longtemps à l'écran, les pixels peuvent être altérés (surtout dans les 200 premières heures d'utilisation). Ce défaut est irréversible et provoque des pertes de luminosité par endroits. Si vous utilisez votre écran pour le jeu vidéo, la technologie LCD est donc plus appropriée</p> <p>Effet miroir Les écrans plasma réfléchissent les sources de lumière extérieure. Ce défaut peut altérer la qualité du visionnage. Rendu du mouvement Assez défectif chez les LCD au début, le rendu de scènes mouvementées est aujourd'hui équivalent à celui des plasmas.</p> 																								
<p>exo1a.html</p>	<p>exo1b.html</p>																								
<p>http://www.franceinfo.fr/emission/le-vrai-du-faux/2014/2015/les-grandes-surfaces-ne-representent-que-5-du-gaspiillage-alimentaire-24-05-2015-07-43 http://www.gaspiillagealimentaire.org/analyse/homegame/1game</p> <p>La loi sur la lutte contre le gaspillage alimentaire adoptée au Parlement</p> <p>Le Monde.fr avec AFP 03.02.2016 à 17h30</p> 	<p>Le développement durable, approches géographiques</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=5dNU79050 https://www.youtube.com/watch?v=3dth47_c8NY</p> <p>La ville dense et durable : un modèle européen pour la ville ?</p> <p>Publié le 26/07/2004</p> <p>Auteur(s) : Béatrice Bochet, Jean-Bernard Guy Giuseppe Pini</p> <p>Les villes sont aujourd'hui confrontées au phénomène de l'étalement et de la fragmentation urbaine. Le développement des centres commerciaux périphériques, la multiplication des centres de loisirs, l'extension des zones d'activités, la recherche d'un habitat individuel à la campagne nous conduisent vers une ville dispersée, consommation de sol et gigantesque de déplacements. Ces déplacements, réalisés surtout par des moyens de transports individuels, produisent de nombreuses nuisances : congestion routière, consommation d'énergie et d'espace, pollution atmosphérique locale et globale, bruit, accidents et inégalités sociales. La limitation de l'usage de l'automobile à travers la maîtrise de l'étalement et de la mobilité est une condition nécessaire de la durabilité des villes et un défi pour les collectivités publiques. Si les coûts et nuisances liés à la mobilité et à l'étalement ne sont pas une fatalité, les études récentes montrent qu'il ne suffit pas de développer les transports publics pour freiner l'utilisation des moyens de transports privés et réduire les distances parcourues. La mobilité, à la fois contrainte (travail, formation, achats) et choisie (les modes de vie influencent les choix de localisation et les moyens de déplacements) résulte en définitive des interactions entre l'offre de transport, les localisations de l'habitat et la répartition spatiale des activités.</p> <p>Formes urbaines, mobilité, densité et mixité : un lien étroit En partant de ce postulat, de nombreuses études montrent, par exemple, que les flux de mobilité en termes de volumes, de distances et de moyens de déplacements sont influencés, voire déterminés, par la morphologie urbaine. Une ville "dense" unipolaire favorise les déplacements de courte distance et l'utilisation des transports publics, alors que les villes "étaillées", villes des grandes distances à forte spécialisation fonctionnelle (usage de l'habitat, des activités, des services et des espaces de loisirs) conduisent à une plus forte dépendance à l'égard de la voiture. D'où la conséquence qu'il faut peut-être intervenir sur la densité et la répartition des activités pour réduire la dépendance automobile. Les modalités de développement urbain conditionnent les moyens de déplacements et à l'inverse, les moyens de déplacements conditionnent la morphologie urbaine. La gestion intégrée de la planification territoriale et des transports peut donc être un outil utile dans la gestion de la mobilité. Plusieurs auteurs, cherchant à définir une forme urbaine durable idéale, ont identifié des modèles de développement urbain permettant de réduire la mobilité.</p> <p>Partisans de la ville compacte D'un côté les partisans de la ville compacte pour qui un haut degré de compacité (densité élevée), sous ses différentes formes, réduit le nombre de déplacements en voiture et la distance parcourue. La forte densité de la ville compacte permet de limiter la consommation du sol à travers des stratégies variées : réhabilitations, rénovations et requalifications urbaines.</p> <p>Forme urbaine, utilisation d'énergie et polluants</p> <ul style="list-style-type: none">La densité des activités urbaines modifie les besoins en transport : la distance des trajets peut varier de plus de 100% la demande d'énergie ;La dispersion ou l'agglomération des destinations peut économiiser 20% d'énergie, principalement en facilitant le transport en commun ;Au Royaume-Uni, les transports routiers représentent 18% de toutes les émissions de carbone, 85% des émissions de monoxyde de carbone, 30% des composés organiques et 45% du gaz à effet de serre ;L'air conditionné des voitures augmente l'usage global du CFC12 de 10% ;La construction de routes nécessite plus d'espace que le rail et coûte jusqu'à huit fois plus cher ;Dans les centres-villes, la vitesse moyenne est de 20 km/h à Londres, 18 km/h à Paris et de 7 à 8 km/h à Athènes. <p>G. Haugton et C. Hunter - The sustainable cities - Jessica Kingsley Publishers - 1996</p> <p>Son faible étalement rend aisée l'utilisation des transports non motorisés et des transports publics et il permet une plus grande mobilité mais aussi une meilleure accessibilité. La forte utilisation des transports publics dans la ville compacte limite et remplace le trafic des véhicules privés responsables de congestion, de pollutions et d'accidents.</p>																								
<p>exo1c.html</p>	<p>exo1d.html</p>																								
<p>Densités et comportements en matière de transport en Suisse</p> <p>Centre des villes Agglomérations Campagne</p> <p>Indicateurs de mobilité</p> <table><tr><th></th><th>3,6</th><th>3,7</th></tr><tr><td>Nombre de déplacements par jour</td><td>3,6</td><td>3,7</td></tr><tr><td>Déplacement journalier (en km)</td><td>31,8</td><td>41,2</td></tr><tr><td>Choix de mode de transport</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Transports non motorisés</td><td>50,8</td><td>42,9</td></tr><tr><td>Transports individuels motorisés</td><td>33,9</td><td>44,8</td></tr><tr><td>Transports publics</td><td>13,8</td><td>10,3</td></tr><tr><td>Autres</td><td>1,5</td><td>2,5</td></tr></table> <p>Source : Office fédéral de la statistique - Office fédéral du développement territorial - 2001 - La mobilité en Suisse - Résultats du microrecensement 2000 sur le comportement de la population en matière de transports, Berne et Neuchâtel.</p> <p>La proximité et la diversité des fonctions offertes par la ville permettent l'utilisation du vélo et de la marche à pied comme moyens de transport pour accéder aux facilités locales, d'où une dépendance plus faible envers la voiture. L'étude (Camagni, 2002) sur l'agglomération milanaise de confirmer le rôle favorable exercé par la densité sur l'utilisation des transports publics dans les déplacements pendulaires et sur la durée moyenne des parcours en transports publics. Opposants à la ville compacte Pour d'autres auteurs, favorables à la ville étalée, la ville compacte n'a pas fait ses preuves puisque aucune étude délicate y a mis en lumière les coûts directs et indirects de cette concentration. La concentration de plusieurs millions d'habitants et de toutes les activités économiques dans une ville concentrée peut conduire à de graves problèmes de congestion et pourrait contraindre les objectifs écologiques de la sauvegarde de l'environnement et des économies d'énergie. Du fait de la pression exercée sur les zones libres, cette concentration (lieux, en effet, d'augmenter la congestion, de diminuer la qualité urbaine avec, par conséquent, des effets négatifs en termes de pollutions. La relation entre les formes urbaines, la mobilité et l'amélioration de l'environnement est assurément moins directe que ce que les urbanistes souhaitaient, "la mixité dans l'espace urbain pouvant avoir autant d'effets positifs que la densification en matière de déplacements" (Vincent Foucher, 1995). Différents auteurs ont, par exemple, déconstruit la relation causale entre une haute densité urbaine et une réduction des déplacements. Ils travaillent de manière détaillée sur les économies spécifiques des différents scénarios de densification, Peter Newman (1996) trouve des bénéfices dans la concentration urbaine en termes d'énergie, mais ces bénéfices ne sont pas uniquement confinis dans la forme de la ville unipolaire (ville centre). Ils sont réalisables dans des zones à haute densité dans la ville, tels que des corridors ou des noyaux centraux. La conclusion de Simmonds and Coombe (2000) est que la concentration n'est pas suffisante en soi : la stratégie de "densification", pour Bristol par exemple, n'a pas eu les effets escomptés sur le trafic. Le lien dépend peut-être d'autres paramètres, la localisation de l'habitat en relation avec les opportunités de travail étant pour cet auteur plus importante. Newman et Kenworthy (1999) ont évalué l'influence de la densité sur la réduction de la dépendance automobile et leurs arguments sont similaires à ceux de Newman. Ils prétendent qu'il est indispensable de concevoir aussi d'autres modalités de répartition de l'habitat, des activités et des équipements pour obtenir un maximum de bénéfices. La relation directe entre forte densité et réduction des déplacements n'est donc pas toujours valide.</p> <p>L'énergie dans la ville, l'exemple de la Suisse</p> <p>Depuis près de 25 ans, des progrès significatifs ont été faits au niveau des besoins en énergie des bâtiments en Suisse. Ceux-ci, à l'époque, conduisaient à près de la moitié de la consommation d'énergie du pays. Au début du XXe siècle, la situation n'est considérablement améliorée : les exigences réglementaires sont plus élevées, les enveloppes sont mieux conçues, les vitrages plus performants, les installations techniques plus efficaces et certains bâtiments bénéficient d'une installation solaire et/ou d'une ventilation mécanique à double flux avec récupération de chaleur. Toutes ces mesures permettent de réduire d'un facteur 4 à 5 les besoins en chaleur des bâtiments. Ceci est réjouissant, toutefois l'évolution du parc immobilier est très lente, la part de constructions neuves ne représentant guère plus de 1,5% par an. De plus, dans les centres urbains, de nombreuses constructions anciennes seront appelées à durer. Pour accélérer le processus, les efforts doivent maintenant être mis sur la réhabilitation thermique des constructions existantes, un secteur qui offre un potentiel particulièrement important. On peut se demander si, du point de vue de l'énergie, il est raisonnable de démolir un bâtiment existant pour le remplacer par une construction neuve. La réponse négligeante que l'on donne compte à la fois de l'énergie grise nécessaire à la rénovation, respectivement à la démolition puis à la reconstruction, et de l'énergie d'exploitation une fois les travaux terminés. Selon l'état du bâtiment, la démolition s'avère souvent plus intéressante, le bâtiment neuf étant sensiblement plus économe en énergie d'exploitation. Le problème de l'énergie dans la ville doit aussi tenir compte des transports, elle doit être abordée globalement, dans le contexte du développement durable, en considérant également les aspects socio-économiques. Aujourd'hui, la mobilité urbaine constitue de plus en plus un gouffre d'énergie et une des principales sources de nuisance en termes de bruit, de pollution et d'occupation des espaces publics. Pour une large part, cette mobilité ne résulte pas des citoyens eux-mêmes, mais des produits qui ont été choisis (choix parfois forcé du fait des surcoûts du logement dans la ville centre) de vivre en périphérie tout en travaillant en ville. L'avis des grandes surfaces commerciales vers la périphérie des villes constitue également un sérieux problème tant du point de vue de l'énergie que de la société. D'une part, ces situations excitées génèrent</p>		3,6	3,7	Nombre de déplacements par jour	3,6	3,7	Déplacement journalier (en km)	31,8	41,2	Choix de mode de transport			Transports non motorisés	50,8	42,9	Transports individuels motorisés	33,9	44,8	Transports publics	13,8	10,3	Autres	1,5	2,5	<ul style="list-style-type: none">Le développement durable à l'université de JornameDD : Écran Plasma / Écran LCDDD : Gaspillage alimentaireDD : Approches géographiquesDD : Densités et comportements en matière de transport en SuisseAller à la fin <p>Écran Plasma / Écran LCD :</p> <p>deux technologies distinctes L'écran LCD (Liquid Cristal Display) filtre la lumière. Il est composé de deux plaques parallèles transparentes. Une fine couche de cristaux liquides est collée entre ces plaques. Ces cristaux s'orientent lorsqu'ils sont traversés par du courant électrique pour ensuite produire des pixels. L'écran plasma renferme un gaz (argon et xénon). Excité par le courant électrique, le gaz contenu dans les cellules de l'écran (les pixels) produit un rayonnement lumineux qui est ensuite converti pour permettre d'obtenir 16 millions de couleurs.</p> <p>Les considérations pratiques</p> <p>La taille de l'écran et sa distance aux yeux Réfléchissez à la place de l'écran à la maison. Sur les petites tailles d'écran (15 à 36 pouces), seule la technologie LCD existe. Entre 37 et 50 pouces, les deux technologies sont disponibles. Au-delà de 50 pouces, on ne trouve que des écrans Plasma. La technologie HD (haute définition) permet aujourd'hui de regarder un écran large même de très près. Attention cependant à la santé de vos yeux, prévoyez une distance de 5 fois la diagonale de l'écran entre lui et vous. Cela vous aidera à déterminer la taille idéale pour votre cas.</p> <p>Durée de vie et consommation électrique Entre 50 000 et 60 000 heures pour LCD. Entre 30 000 et 50 000 heures pour Plasma. Soit environ 6 heures par jour pendant 14 ans pour les deux. La technologie plasma consomme plus d'énergie (jusqu'à 20% de plus) à l'allumage des pixels de l'écran par rapport aux écrans LCD (lampes à haut rendement). Les derniers appareils LCD sont même étiquetés « basse consommation ». Prix L'écran Plasma est encore globalement plus cher que l'écran LCD (pour une taille équivalente). Mais l'écart se resserre.</p> <p>L'image : qualité et débits Couleurs / contraste / Pixel « mort » / Fluidité La structure des écrans plasma permet d'obtenir des noirs profonds : les contrastes et les détails ressortent mieux sur des images sombres ou lumineuses. Sur les LCD, les couleurs sombres ont un rendu moins performant (traces de lumière), même si cette technologie s'améliore. Le plasma restitue les couleurs de manière plus naturelle (meilleur dégradé). Il évite également les « pixels morts », qui peuvent s'afficher en noir ou blanc sur les écrans LCD (parfois très gênants). L'enchaînement d'images peut sembler plus fluide sur les plasma. L'angle de vue</p> <p>Important si vous n'êtes pas face à l'écran. Les téléviseurs plasma offrent généralement de meilleurs angles de vue. À 160° ou 170° (verticalement / horizontalement) les écrans LCD déforment plus l'image que l'écran plasma. Sensibilité aux images résidentes ou l'effet de « brûlure » Ce genre de défaut est propre aux écrans plasma. Lorsqu'une image statique reste trop longtemps à l'écran, les pixels peuvent être altérés (surtout dans les 200 premières heures d'utilisation). Ce défaut est irréversible et provoque des pertes de luminosité par endroits. Si vous utilisez votre écran pour le jeu vidéo, la technologie LCD est donc plus appropriée</p> <p>Effet miroir Les écrans plasma réfléchissent les sources de lumière extérieure. Ce défaut peut altérer la qualité du visionnage. Rendu du mouvement Assez défectif chez les LCD au début, le rendu de scènes mouvementées est aujourd'hui équivalent à celui des plasmas.</p> <p>  </p>
	3,6	3,7																							
Nombre de déplacements par jour	3,6	3,7																							
Déplacement journalier (en km)	31,8	41,2																							
Choix de mode de transport																									
Transports non motorisés	50,8	42,9																							
Transports individuels motorisés	33,9	44,8																							
Transports publics	13,8	10,3																							
Autres	1,5	2,5																							
<p>exo1e.html</p>	<p>index.html</p>																								




disposition



illustration

DD

Le Développement Durable

<p>Le développement durable à l'université de Lorraine</p> <p>DD : Écran Plasma / Écran LCD</p> <p>DD : Gaspillage alimentaire</p> <p>DD : Approches géographiques</p> <p>DD : Densités et comportements en matière de transport en Suisse</p> <p>Aller à la fin</p>	<p>deux technologies distinctes L'écran LCD (Liquid Cristal Display) filtre la lumière. Il est composé de deux plaques parallèles transparentes. Une fine couche de cristaux liquides est coincée entre ces plaques. Ces cristaux s'orientent lorsqu'ils sont traversés par du courant électrique pour ensuite produire des pixels. L'écran plasma renferme un gaz (argon et xénon). Excité par le courant électrique, le gaz contenu dans les cellules de l'écran (les pixels) produit un rayonnement lumineux qui est ensuite converti pour permettre d'obtenir 16 millions de couleurs.</p> <p>Les considérations pratiques</p> <p>La taille de l'écran et sa distance aux yeux Réfléchissez à la place de l'écran à la maison. Sur les petites tailles d'écran (15 à 36 pouces), seule la technologie LCD existe. Entre 37 et 50 pouces, les deux technologies sont disponibles. Au-delà de 50 pouces, on ne trouve que des écrans Plasma. La technologie HD (haute définition) permet aujourd'hui de regarder un écran large même de très près. Attention cependant à la santé de vos yeux, prévoyez une distance de 5 fois la diagonale de l'écran entre lui et vous. Cela vous aidera à déterminer la taille idéale pour votre cas.</p> <p>Durée de vie et consommation électrique Entre 50 000 et 60 000 heures pour LCD. Entre 30 000 et 50 000 heures pour Plasma. Soit environ 6 heures par jour pendant 14 ans pour les deux. La technologie plasma consomme plus d'énergie (jusqu'à 20% de plus) à l'allumage des pixels de l'écran par rapport aux écrans LCD (lampes à haut rendement). Les derniers appareils LCD sont même étudiés « basse consommation ». Prix L'écran Plasma est encore globalement plus cher que l'écran LCD (pour une taille équivalente). Mais l'écart se resserre.</p> <p>L'image : qualités et défauts Couleurs / contraste / Pixel « mort » / Fluidité La structure des écrans plasma permet d'obtenir des noirs profonds : les contrastes et les détails ressortent mieux sur des images sombres ou lumineuses. Sur les LCD, les couleurs sombres ont un rendu moins performant (traces de lumière), même si cette technologie s'améliore. Le plasma restitue les couleurs de manière plus naturelle (meilleur dégradé). Il évite également les « pixels morts », qui peuvent s'afficher en noir ou blanc sur les écrans LCD (parfois très gênants). L'enchaînement d'images peut sembler plus fluide sur les plasma. L'angle de vue</p> <p>Important si vous n'êtes pas face à l'écran. Les téléviseurs plasma offrent généralement de meilleurs angles de vue. A 160° ou 170° (verticalement / horizontalement) les écrans LCD déforment plus l'image que l'écran plasma. Sensibilité aux images rémanentes ou l'effet de « brûlure » Ce genre de défaut est propre aux écrans plasma. Lorsqu'une image statique reste trop longtemps à l'écran, les pixels peuvent être altérés (surtout dans les 200 premières heures d'utilisation). Ce défaut est irréversible et provoque des pertes de luminosité par endroits. Si vous utilisez votre écran pour le jeu vidéo, la technologie LCD est donc plus appropriée</p> <p>Effet miroir Les écrans plasma réfléchissent les sources de lumière extérieure. Ce défaut peut altérer la qualité du visionnage. Rendu du mouvement Assez déficient chez les LCD au début, le rendu de scènes mouvementées est aujourd'hui équivalent à celui des plasmas.</p> <p>Site Université de Lorraine</p>	
--	---	---