

## Article 1 : Gestion de temps

Nous aurons très exactement suivant la loi 3 jours de cours de 2h30 par jour du coup cela sera divisé comme suit :

LUNDI : **9h30 – 12h**

MARDI : **9h30 – 12h**

MERCREDI : **9h30 – 12h**

JEUDI : **9h30 – 12h**

VENDREDI : **9h30 – 12h**

**Discussion and validation**



## Article 2 : Prise de parole

Dans notre classe je suis le seul professeur néanmoins nous pouvons avoir les cas échéants suivants :

- **Pour les questions :** Faite signe du doigt pour prendre la parole
- **Pour une interpellation :** Faite signe du doigt et interpelez avec respect le prof ou votre camarade

**Discussion et validation**



## Article 3 : Gestion du téléphone portable

Pour un bon déroulement du cours, nous devons plus ou moins programmer non téléphone comme suit :

- **Eteindre** : Au cas ou nous sommes trop connu et que nous n'avons pas encore la maitrise de notre environnement
- **Mettre en mode vibreur** : En cas de force majeur nous pouvons garder en mode vibreur (puis prendre la permission pour répondre)

**Discussion et validation**



## Article 4 : Heure de communication

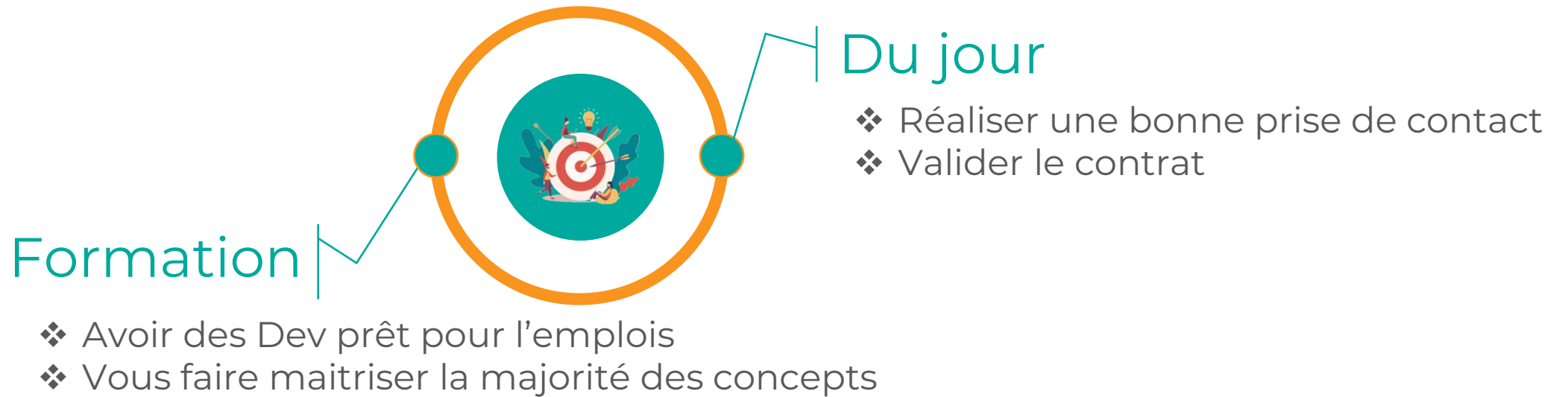
Je ferais l'efforts durant cette formation d'êtres disponible

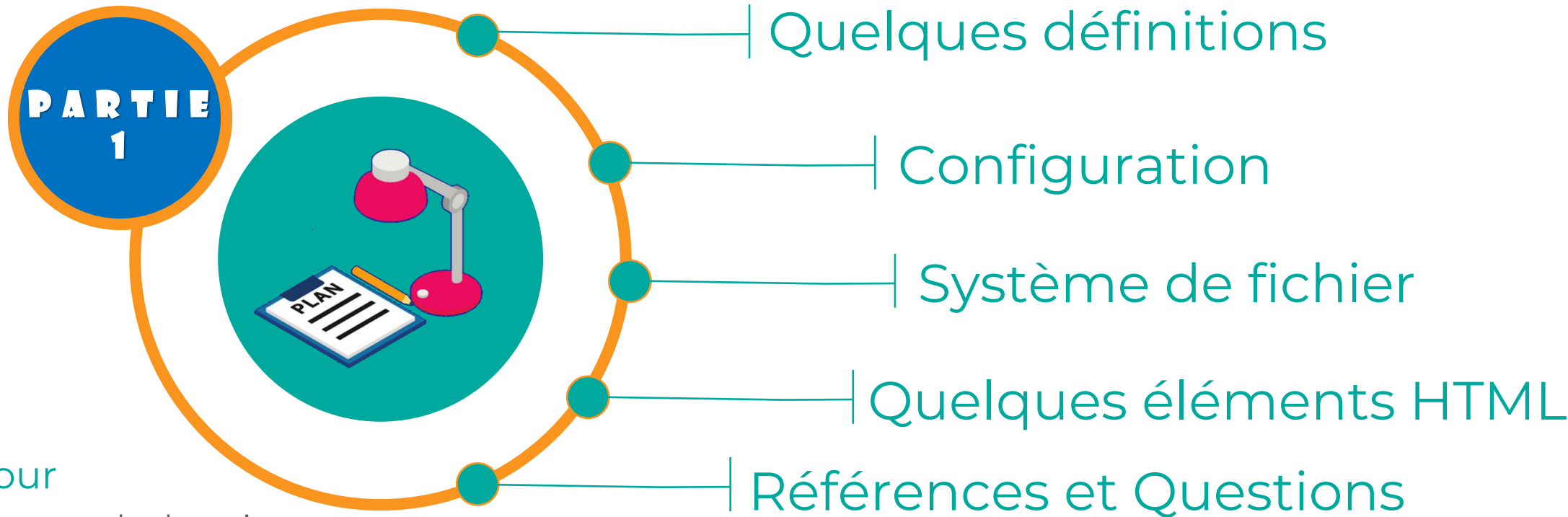
- **Instantanément** : Entre 6h00 et 23h59
- **Avec retard**: Entre 23h59 et 03h00
- **Indisponible** : Entre 03h00 et 06h00

**Discussion et validation**



Chaque action d'une vie devrait se rattacher à un but ou objectif précis alors dans le cadre de notre séjour nous allons nous fixer des objectifs afin d'être à mesure de faire notre évaluation et jauger notre évolution sur le temps





### Objectif du jour

- ❖ Se familiariser avec le domaine
- ❖ Configurer son ordinateur
- ❖ Acquérir la pratique avec quelques éléments html







**Programmation Informatique** : Ensemble d'instructions exécutées par un ordinateur (vulgairement appelé **le codage**).



**Programmation web frontale** : Correspond à la production d'une application qu'un utilisateur peut voir et interagir avec directement (Vulgairement appelé **développement front-end**).



**Langage Informatique** : Langage formel non nécessairement expressif utilisé lors de la collecte, le stockage, le traitement, et la distribution de l'information (Vulgairement appelé **langage de programmation**).



**Langage de balisage** : Langage permettant de structurer ou mettre en forme des données en les organisant à l'aide des balises. (Exemple : **HTML, CSS, JSON, XML, ...**).



**La balise** : une série de caractères destinée à déclencher, de façon automatique, l'exécution d'une action par un programme informatique.



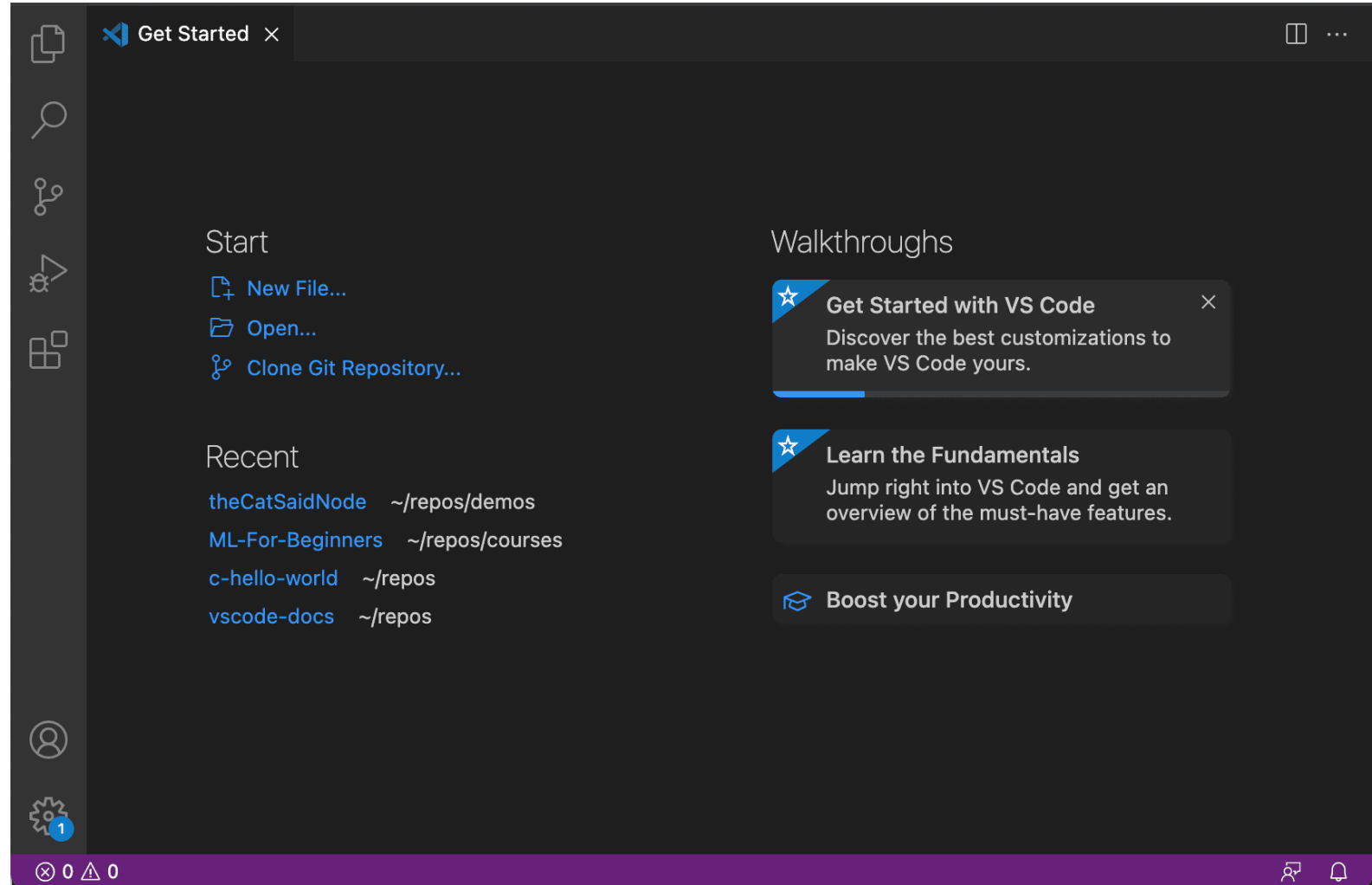
**Scripts côté client** : Langage permettant de générer un code s'exécutant sur le navigateur. (Exemple : **Javascript, JQuery, Bootstrap, Angular JS, ...**).

```
.data
    s: .asciiz "Bonjour"
.text
main:
    addi $v0, $zero, 4
    la $a0, s
    syscall
    addi $v0, $zero, 10
    syscall
```



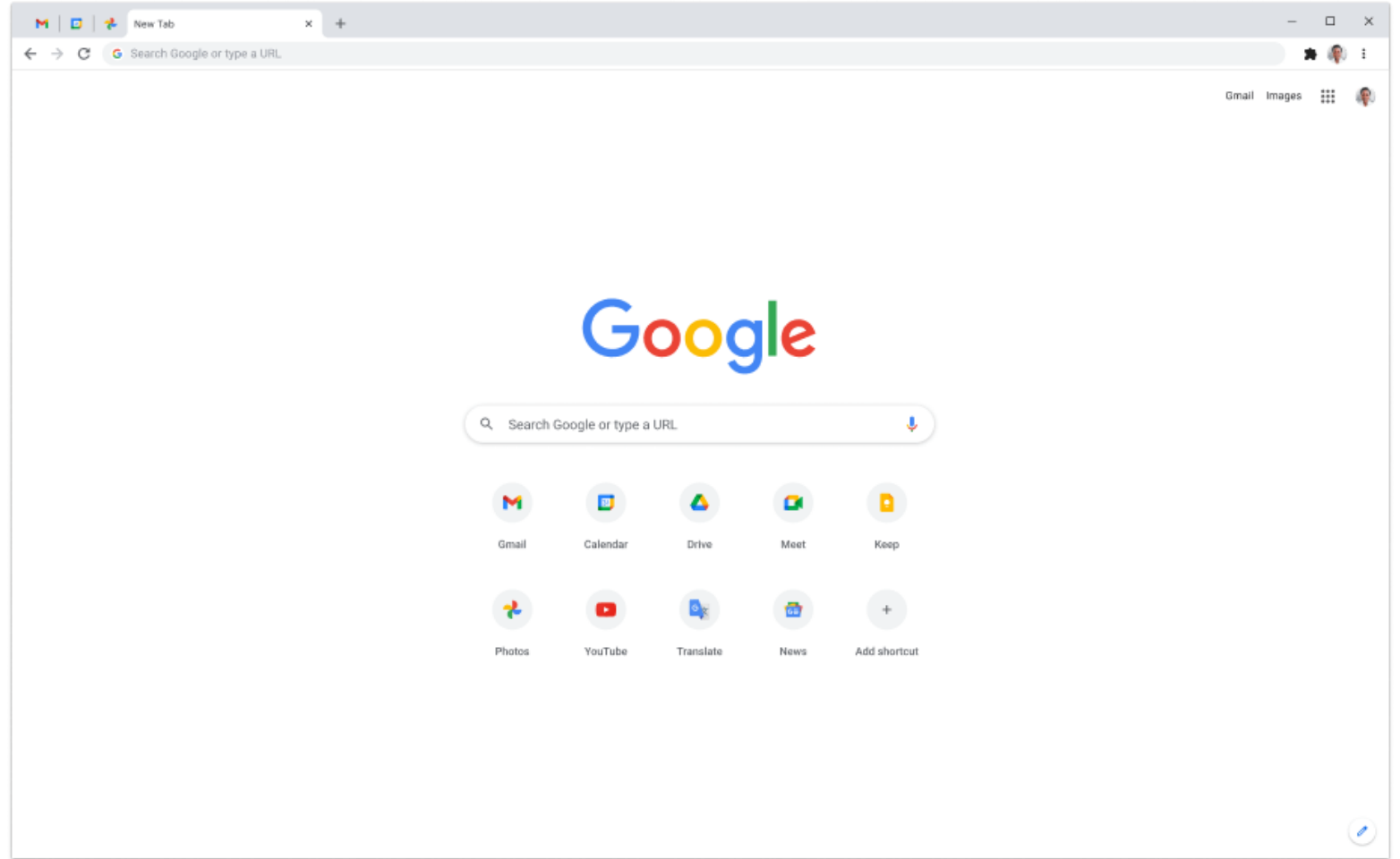


**IDE** : Est un outil ou logiciel qui nous permet d'écrire du code (vulgairement appelé **Editeur de texte**).



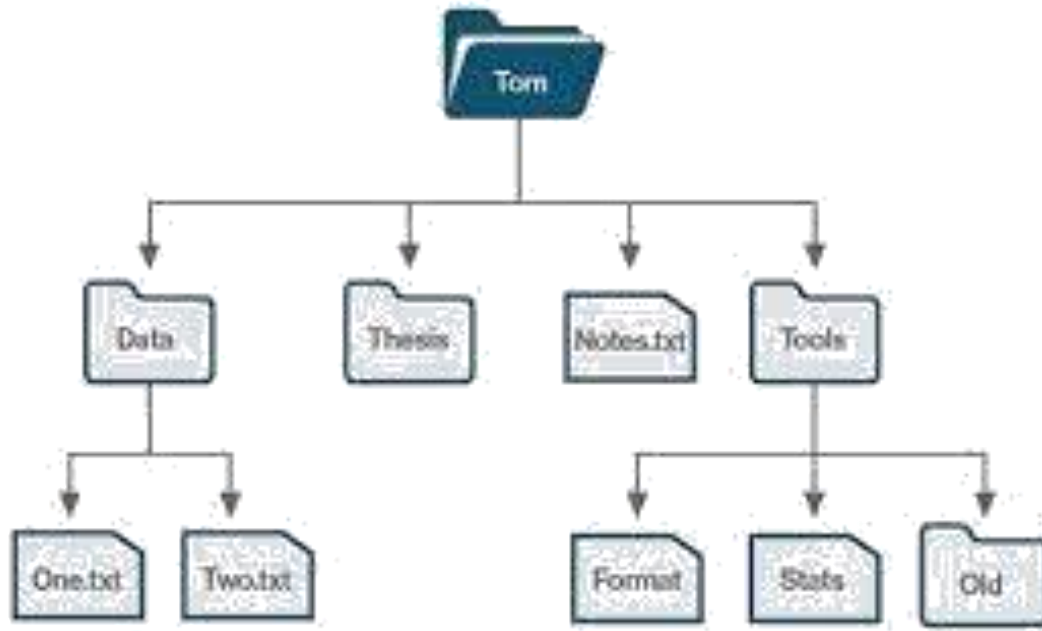


**Navigateur :** Est un outil ou logiciel qui nous permet d'interpréter la syntaxe d'une page web. Il est aussi utilisé pour naviguer sur internet.





**Un système de fichiers :** est un système de classement, d'organisation sur un support de stockage qui structure et organise l'écriture, la recherche, la lecture, le stockage, la modification et la suppression de fichiers d'une manière spécifique



**Un extension :** est un indicatif à votre système d'exploitation sur quel type de fichier il s'agit et avec quel logiciel il peut l'ouvrir



index.html



index.css



- **Commentaire :** `<!--...-->`
- **Type de document :** `<!DOCTYPE>`
- **La racine d'un document HTML:** `<html> ... </html>`
- **L'entête d'un document HTML:** `<head> ... </head>`
- **Les méta données d'un document HTML:** `<meta>`
- **Le titre d'un document HTML :** `<title> ... </title>`
- **Aller à la ligne :** `<br>`
- **Le corps du document HTML :** `<body> ... </body>`
- **L'entête du corps :** `<header> ... </header>`
- **Le pied du corps :** `<footer> ... </footer>`
- **Le paragraphe du document HTML :** `<p> ... </p>`
- **Les titres :** `<h{1...6}> ... </h{1...6}>`
- **Les sections :** `<section> ... </section>`
- **Le tableau :** `<table> ... </table>`
- **L'entête du tableau :** `<th> ... </th>`
- **Le pied du tableau :** `<tfoot> ... </tfoot>`
- **La ligne du tableau :** `<tr> ... </tr>`
- **La cellule du tableau :** `<td> ... </td>`
- **La mise en valeur :** `<span> ... </span>`
- **Une division :** `<div> ... </div>`
- **Un bouton :** `<button> ... </button>`
- **Un text en gras :** `<b> ... </b>`

## Références

[Introduction to Computer Programming](#)

[History of The Web](#)

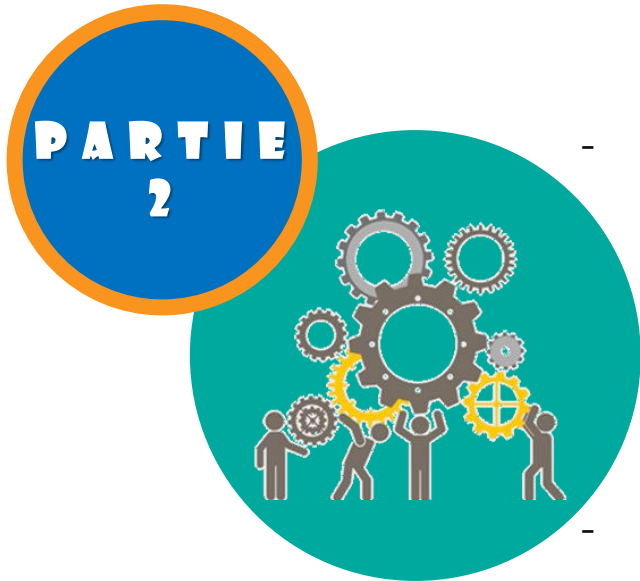
[w3school](#)

## Questions



## Réalisons une page web pour présenter le processus de réalisation du gâteau :

- Entête
  - Le titre de la page est : Seven PastryShop (Centrer et gras)
- Corps
  - Il contiendra 2 Partie à savoir :
    - o Ingrédient
    - o Processus (les processus seront divisé en étapes et seront décrits dans un paragraphe)
- Pied de page
  - Copyright Seven Advanced Academy Level one 2022



## Objectif du jour

- ❖ Se familiariser avec le domaine
- ❖ Configurer son ordinateur
- ❖ Acquérir la pratique avec quelques éléments html

