

PROJET DE SITE WEB

L'éditeur de texte

Un éditeur de texte est un logiciel destiné à la création et l'édition de fichiers textes. C'est un programme dédié à l'écriture de code. Il existe de nombreux logiciels destinés à la création des sites web. En pratique Bloc-notes, l'éditeur de texte intégré par défaut à Windows suffit.

Mais nous utiliserons **Note Pad ++**, éditeur de texte gratuit.

Le navigateur

Le navigateur est le programme qui nous permet de voir les sites web. Son travail est de lire le code HTML et CSS pour afficher un résultat visuel à l'écran. Si votre code CSS dit « Les titres sont en rouge », alors le navigateur affichera les titres en rouge. Le rôle du navigateur est donc essentiel.

Le navigateur est un programme extrêmement complexe. Le principal problème est que les différents navigateurs n'affichent pas le même site exactement de la même façon. Cela est dû au fait qu'ils ne connaissent pas toujours les dernières fonctionnalités de HTML et CSS.

On préconise d'utiliser ici **Google Chrome**.

HTML – Crédation d'une page WEB



TP1 – Editeur

1/ Ouvrir l'éditeur de texte Notepad++ et écrire 3 lignes en respectant les sauts de lignes.

Bonjour

Bienvenue sur mon site !

Commençons par découvrir le langage HTML.

2/ Enregistrez le fichier sous le nom TP1.html dans votre dossier.

3/ Ouvrez ce fichier avec GoogleChrome.

Que remarquez-vous ?

Le texte se situe sur la même ligne.
Il n'y a pas de saut de ligne.

Pour créer une page web il ne suffit pas de taper du texte, il faut aussi écrire ce qu'on appelle **des balises**, qui vont donner des instructions à l'ordinateur comme « aller à la ligne », « afficher une image », etc... La balise est un caractère, ou une série de caractères, utilisé pour la structuration d'un document et qui sera invisible par le lecteur final.

Les balises et leurs attributs

1 – Les balises

Les pages HTML sont remplies de balises. Elles se repèrent facilement. Elles sont entourées de chevrons, c'est-à-dire des symboles < et >, comme ceci : <balise>.

Elles indiquent la nature du texte qu'elles encadrent. Elles veulent dire par exemple : « Ceci est le titre de la page », « Ceci est une image », « Ceci est un paragraphe de texte », etc.

On distingue deux types de balises : les balises en paires et les balises orphelines :

- **Les balises en paires :**

Elles s'ouvrent, contiennent du texte, et se ferment plus loin.

```
<title>Ceci est un titre</title>
```

On distingue une balise ouvrante : <title>, et une balise fermante : </title> qui indique que le titre se termine.

Cela signifie pour l'ordinateur que tout ce qui est entre ces deux balises est un titre.

- **Les balises orphelines :**

Elles servent le plus souvent à insérer un élément à un endroit précis (par exemple une image). Il n'est pas nécessaire de délimiter le début et la fin de l'image, on veut juste dire à l'ordinateur « Insère une image ici ».

Une balise orpheline s'écrit comme ceci :

Le / de fin n'est pas obligatoire. On pourrait écrire seulement .

Néanmoins, pour ne pas les confondre avec les balises ouvrantes et pour plus de lisibilité, les webmasters recommandent de rajouter ce / (slash) à la fin des balises orphelines.

2 – Les attributs

Les attributs sont les options des balises. Ils viennent compléter pour donner des informations supplémentaires. L'attribut se place après le nom de la balise ouvrante et a le plus souvent une valeur, comme ceci :

```
<balise attribut="valeur">
```

Prenons la balise . Seule, elle ne sert pas à grand-chose. On rajoute l'attribut « Source » qui indique le nom de l'image à afficher :

```

```

L'ordinateur comprend alors qu'il doit afficher l'image contenue dans le fichier photo.jpg.

Dans le cas d'une balise fonctionnant « par paire », on met les attributs dans la balise ouvrante.

Structure de base d'une page HTML

Toute page en html commence par le code suivant :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <title>Titre</title>
  </head>

  <body>
  </body>
</html>
```

Que remarque-t-on ?

- Les balises s'ouvrent et se ferment dans un ordre précis (comme les parenthèses dans une expression mathématique)
- Il y a des espaces en début de ligne. C'est l'**indentation**. Ce n'est pas obligatoire, mais cela rend le code beaucoup plus lisible et fait partie des bonnes habitudes à acquérir lorsqu'on commence à programmer. On peut utiliser la touche Tab pour obtenir ce résultat.

1 – DOCTYPE

```
<!DOCTYPE html>
```

La toute première ligne s'appelle le **doctype**. C'est une balise spéciale, elle commence par un point d'exclamation. Elle est indispensable car c'est elle qui indique qu'il s'agit bien d'une page web écrite en HTML5.

2 – balise HTML

```
<html>          C'est la balise principale du code. Elle englobe tout le contenu de votre page.  
</html>         La balise fermante </html> se trouve tout à la fin du code.
```

3 – balises HEAD et BODY

Une page web est constituée de deux parties :

- L'en-tête `<head>` : cette section donne quelques informations générales sur la page comme son titre et l'encodage (pour la gestion des caractères spéciaux). Cette section est généralement assez courte. Les informations que contient l'en-tête ne sont pas affichées sur la page, ce sont simplement des informations générales à destination de l'ordinateur. Elles sont cependant très importantes.
- Le corps `<body>` : c'est la partie principale de la page. C'est à l'intérieur du corps que la majeure partie du code est écrite et c'est ce qui est affiché à l'écran.

4 – L'encodage CHARSET

```
<meta charset="utf-8" />
```

Cette balise indique l'encodage utilisé dans votre fichier html, c'est-à-dire la façon dont le fichier est enregistré.

Il existe différentes normes de codage informatique, la norme ASCII est une des plus connues mais elle ne permet pas le codage des caractères accentués. Aujourd'hui, près de 90% des sites WEB utilisent la norme UTF-8.

UTF-8, pour « UCS Transformation Format 8 bits », est un format de codage de caractères. L'avantage principal de ce format est qu'il permet de coder des milliers de caractères et donc d'être utilisable dans de nombreuses langues (accents, idéogrammes...).

Il ne suffit pas de dire que votre fichier est en UTF-8, il faut aussi que votre fichier soit bien enregistré en UTF-8. C'est le cas désormais par défaut dans la plupart des éditeurs de texte.

Mais si les accents s'affichent mal, c'est qu'il y a un problème avec l'encodage. Vérifiez que la balise `meta` indique bien UTF-8 et que votre fichier est enregistré en UTF-8.
(dans NotePad++, allez dans le menu Encoding et vérifier que votre fichier est enregistré sous > Encode in UTF-8 without BOM).

5 – La balise TITLE

```
<title> Titre </title>
```

C'est le titre de votre page. Toute page doit avoir un titre qui décrit ce qu'elle contient.
Le titre ne s'affiche pas dans votre page mais en haut de celle-ci (souvent dans l'onglet du navigateur).

6 – Les commentaires

Quel que soit le langage informatique utilisé, il est très important de mettre des commentaires dans votre code. Un commentaire permet de donner des explications sur le fonctionnement de la page. Les commentaires ne sont pas visibles à l'écran ; on peut les voir, une fois la page mise en ligne sur le Web, en faisant un clic droit sur la page et en sélectionnant « Afficher le code source de la page ».

Un commentaire est une balise HTML avec une forme bien spéciale : <!-- -->

```
<!-- Ceci est un commentaire -->
```



TP2 – Structure de base

1/ Dans NotePad++, recopier le code de la structure de base d'une page HTML :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
    <head>
        <meta charset="utf-8" />
        <title></title>
    </head>

    <body>

    </body>
</html>
```

2/ Y recopier le texte que vous avez saisi pour le TP1

3/ Compléter par un Titre entre les balises <title> </title>

4/ Enregistrer votre page WEB sous le nom de TP2.html

5/ Ouvrir dans votre navigateur.

Que constatez-vous ?

On retrouve la même mise en forme pour le texte mais le titre apparaît dans l'angle de la page.

HTML – Organisation du texte

1 - Le paragraphe

La balise <p> délimite les paragraphes, c'est-à-dire un passage à la ligne avec saut de ligne.

- <p> signifie « Début du paragraphe »
- </p> signifie « Fin du paragraphe »

2 - Aller à la ligne

La balise
 permet d'aller seulement à la ligne.

C'est une balise orpheline qui doit se trouver obligatoirement à l'intérieur d'un paragraphe.

Remarque : On peut théoriquement mettre plusieurs balises
 d'affilée pour faire plusieurs sauts de lignes, mais c'est une mauvaise pratique qui rend le code délicat à maintenir. Pour décaler un texte avec plus de précision, on utilisera le CSS, ce langage qui vient compléter le HTML.

3 - Les titres

En HTML, on a le droit d'utiliser six niveaux de titres différents et on a donc six balises de titres différentes :

- <h1> </h1> : signifie « titre très important ».
- <h2> </h2> : signifie « titre important ».
- ...et ainsi de suite jusqu'à <h6> </h6>

Il ne faut pas choisir la balise de titre en fonction de la taille qu'elle applique, les balises s'utilisent dans l'ordre : il ne peut pas y avoir de balises <h3> s'il n'y a pas de balises <h1> et <h2>.

4 - Mettre en valeur

L'utilisation de ces balises est très simple : on encadre les mots à mettre en valeur avec ces balises.

Balise : pour mettre un peu en valeur le texte.

Balise : pour mettre bien en valeur le texte.

5 - Marquer le texte

La balise <mark> </mark> permet de faire ressortir visuellement une portion de texte. Par défaut, la balise permet de surligner le texte.

Remarque : le rôle des balises n'est pas de mettre en italique, gras ou surligné, c'est d'indiquer le sens du texte : important, très important... Il faut bien comprendre que c'est le navigateur qui choisit l'affichage final. Pour un navigateur, la balise signifie mettre en italique, mais un autre navigateur pourrait le comprendre comme

souligner. Ensuite, le CSS permet de modifier l'affichage du texte. Néanmoins, ces balises sont importantes en HTML car les moteurs de recherche lisent le code HTML et les mots-clés mis en valeur sont mieux référencés.



TP3 – Organisation du texte

Vous utiliserez votre fichier TP2.html .

A chaque étape, enregistrer et ouvrir avec le navigateur (ou rafraîchir le navigateur).

- 1/ Créer des paragraphes et ajouter les sauts de ligne
- 2/ Ajouter des titres (au moins 3 niveaux de titres)
- 3/ Mettre en valeur quelques mots du texte en utilisant les 2 balises existantes.
- 4/ Marquer une partie du texte.

Quelles balises avez-vous utilisées ?

```
<h1><h1>; <h2></h2>; <h3></h3>; <p></p>; <br/>; <strong>
</strong>; <em></em>
```

6 - Les listes

- **Liste non ordonnée**

Balise ` ` : liste non ordonnée (ou liste à puces)

Entre ces deux balises, on écrit chacun des éléments de la liste entre deux balises ``.

Avec le code suivant :

```
<ul>
  <li>Brest</li>
  <li>Lorient</li>
  <li>Clermont-Ferrand</li>
</ul>
```

On obtient :

- Brest
- Lorient
- Clermont-Ferrand

- **Liste ordonnée**

Balise ` ` : liste ordonnée (ou liste numérotées)

L'ordre dans lequel sont placés les éléments de la liste est important. Le premier `` sera l'élément n° 1, le second sera le n°2 etc...

Avec le code suivant :

```
<ol>
  <li>Lorient</li>
  <li>Brest</li>
  <li>Clermont-Ferrand</li>
</ol>
```

On obtient :

1. Lorient
2. Brest
3. Clermont-Ferrand



TP4 – Listes

- 1/ Ajouter un titre de niveau 1 dans votre TP2.html : Mes sports préférés
- 2/ Créer un paragraphe indiquant « Les sports que je préfère sont : »
- 3/ Ajouter une liste ordonnée de 4 éléments au minimum.
- 4/ Mettre le 1^{er} élément de votre liste en valeur la plus forte.

HTML – Créer des liens

Un lien est un texte sur lequel on peut cliquer pour se rendre sur une autre page.

Il est facile de reconnaître les liens sur une page : ils sont écrits d'une façon différente (par défaut, en bleu et souligné) et un curseur en forme de main apparaît lorsqu'on pointe dessus.

1 – Lien vers un autre site

Pour faire un lien, la balise à utiliser est `<a>` avec l'attribut `href`, pour indiquer vers quelle page le lien conduit.

```
<a href = "http://google.fr">Google</a>
```

Est le code du lien qui amène vers Google, situé à l'adresse `http://google.fr`

Un lien vers un autre site s'appelle un **lien absolu** car on indique l'adresse complète.

2 – Lien vers une autre page de son site

- **Deux pages dans le même dossier**

On a créé `page1.html` et `page2.html` dans un même dossier (répertoire).

Pour faire un lien de la page 1 vers la page 2, on renseigne l'attribut `href` avec le nom du fichier que l'on veut atteindre (fichier cible).

`page1.html` C'est elle qui contient la référence du lien.

```
<p> Bonjour. Souhaitez-vous consulter <a href="page2.html"> la page 2 ? </a>
</p>
```

`Page2.html` La page d'arrivée ne contient rien de spécial.

```
<h1> Bienvenue sur la page 2 </h1>
```

On dit que c'est un **lien relatif**.



TP5 – Liens

1/ Lien absolu : Intégrer dans votre page le lien d'un site, le site du FC Lorient par exemple
`https://fclweb.fr/`

2/ Lien relatif : Créer une page `TP3.html` dans le même dossier TP. La page TP3 affichera un message pour indiquer que nous sommes sur la page TP3

3/ Intégrer dans la page `TP2.html` un lien vers la page `TP3.html`

4/ Tester

5/ Créer un lien sur la page TP3.html pour revenir sur la page TP2.html

- **Deux pages dans des dossiers différents**

On a créé un dossier « dossier1 » qui contient une page html (page1.html) et un dossier « dossier2 » dans lequel se trouve page2.html.

Dans ce cas de figure, le chemin d'accès au fichier soit être renseigné comme ceci :

```
<a href="dossier2/page2.html">
```

S'il y avait plusieurs sous-dossiers, on écrirait ceci :

```
<a href="dossier2/autredossier/page2.html">
```

Si le fichier cible est placé dans un dossier « parent », qui se trouve « plus haut » dans l'arborescence :

```
<a href="../page2.html">
```

3 – Lien vers une ancre

Lorsqu'une page HTML est très longue, il est intéressant de pouvoir accéder directement à des endroits de la page sans avoir à tout faire défiler. On crée alors des points de repère dans la page que l'on appelle ancrés.

Pour créer une ancre, on ajoute l'attribut `id` à une balise qui va alors servir de repère (n'importe quelle balise). L'attribut `id` permet de donner un nom unique à l'ancre. On pourra ensuite se servir de ce nom, précédé d'un dièse # pour faire le lien vers cette ancre, toujours avec l'attribut `href`.

```
<h1>Mes sports préférés</h1>
<p>
    Aller directement à la partie traitant de :<br />
    <a href="#foot">Le football</a><br />
    <a href="#rugby">Le rugby</a><br />
    <a href="#tennis_de_table">Le tennis de table</a><br />
</p>

<h2 id="foot"> Le football</h2>
<p>... Ligue 1 <br />ligue 2<br />national<br /> Blablabla...
</p>

<h2 id="rugby"> Le rugby </h2>

<p>... Top14 <br />Tournois des 6 nations <br />Tournées<br /> Blablabla...
</p>

<h2 id="tennis_de_table"> Le tennis de table </h2>

<p>... Règles de jeu...<br />Set et match... <br />Blablabla...
</p>
```



TP6 – Lien ancre

1/ Créer une page TP4.html avec le texte ci-dessous dans la partie centrale (partie BODY).
Remplacer les **?????** par ce qu'il convient.

```
<h1>Mes cours</h1>

<p>
    Aller directement à la partie traitant de :<br />
    <a href="#">La littérature</a><br />
    <a href="#snt"> L'ICN</a><br />
    <a href="#"><br />
</p>

<h2 id="litter"> La littérature </h2>

<p>... Ma bibliothèque idéale... Blablabla... <br />
    beaucoup de texte ... <br />
</h2>

<h2 id="snt"> LES SNT </h2>

<p>... HTML et CSS... blablabla... <br />
    beaucoup de texte ... <br />
</p>

<h2 id="maths"> Les mathématiques </h2>

<p>... Pythagore... Blablabla... <br />
    beaucoup de texte ... <br />
</p>
```

2/Vous pouvez réduire la page de votre navigateur pour tester cette fonctionnalité.

4 – Lien vers une ancre située sur une autre page

Il s'agit de faire un lien qui ouvre une page ET qui amène directement à une ancre située sur cette page.
On renseigne l'attribut href par le nom de la page, suivi d'un dièse (#), suivi du nom de l'ancre.

```
<a href="foot.html#lorient">
    amènera directement au niveau de l'ancre appelée lorient sur la page foot.html.
```

5 – Cas pratique d'utilisation des liens

- Un lien qui affiche une infobulle au survol

On utilise l'attribut `title` qui affiche une bulle d'aide lorsqu'on pointe sur le lien.

```
<p>Bonjour. Souhaitez-vous visiter <a href="http://google.com" title="Pour faire une recherche">Google</a> ? </p>
```

En passant la souris sur le mot « Google », on verra apparaître dans une bulle « Pour faire une recherche ».

- **Un lien qui ouvre une nouvelle fenêtre**

Si l'on ne veut pas que la page cible remplace celle qu'on a à l'écran, il est possible de « forcer » l'ouverture d'un lien dans une nouvelle fenêtre.

Pour cela, on ajoute `target="_blank"` à la balise `<a>`

```
<p>Bonjour. Souhaitez-vous visiter <a href="http://google.com" target = "_blank">Google</a> ?</p>
```

Selon la configuration du navigateur, la page s'affichera dans une nouvelle fenêtre ou un nouvel onglet.

Il est déconseillé d'abuser de cette technique car elle perturbe la navigation. L'utilisateur peut faire Maj + Clic sur le lien pour ouvrir dans une nouvelle fenêtre ou Ctrl + Clic pour ouvrir dans un nouvel onglet.

- **Un lien pour envoyer un e-mail**

Pour que les visiteurs puissent envoyer un e-mail au créateur du site, on utilise le lien de type `mailto`. L'attribut `href` prend la valeur suivante

```
<p><a href="mailto:votrenom@bidule.com">Envoyez-moi un e-mail !</a></p>
```

Si vous cliquez sur le lien, un nouveau message vide s'ouvre, prêt à être envoyé à votre adresse e-mail.

- **Un lien pour télécharger un fichier**

Même principe que pour un lien vers une page Web, avec pour valeur de l'attribut `href`, le nom du fichier à télécharger.

```
<p><a href="monfichier.zip">Télécharger le fichier</a></p>
```

Permet de télécharger le fichier `Monfichier.zip` qui se trouve dans le même dossier que la page Web.

HTML – Les images

Il existe plusieurs formats d'image que l'on peut utiliser sur des sites web, et chaque format a ses caractéristiques propres. Les images sont parfois volumineuses à télécharger, ce qui ralentit le temps de chargement de la page, il faut donc être vigilant sur le format utilisé.

1 – Les différents formats d'image

Certains formats sont plus adaptés que d'autres à certains types d'images ; le poids (en Ko, voire en Mo) et la qualité des images dépendent du type de format choisi.

Toutes les images diffusées sur Internet ont un point commun : elles sont compressées. Cela veut dire que l'ordinateur fait des calculs pour qu'elles soient moins lourdes et donc plus rapides à charger.

- **JPEG ou JPG** (*Joint Photographic Expert Group*)

Format le plus répandu. C'est le format qui compresse le plus, il est donc conçu pour réduire le poids des photos, qui peuvent comporter plus de 16 millions de couleurs différentes. Le côté négatif étant que la qualité de l'image peut être détériorée. Pour une photo, la perte de qualité est minime, en revanche, pour les autres types d'images, il est souhaitable d'utiliser .png.

- **PNG** (*Portable Network Graphics*)

Le format PNG est le plus récent de tous. Ce format est adapté à la plupart des graphiques (à tout ce qui n'est pas une photo). Le PNG a deux gros avantages : il peut être rendu transparent et il n'altère pas la qualité de l'image.

Le PNG a été inventé pour concurrencer un autre format, le GIF, à l'époque où l'utilisation de GIF était payante. Depuis, le PNG a bien évolué et c'est devenu le format le plus puissant pour enregistrer la plupart des images.

Le PNG existe en deux versions, en fonction du nombre de couleurs que doit comporter l'image :

- PNG 8 bits : 256 couleurs ;
- PNG 24 bits : 16 millions de couleurs (autant qu'une image JPEG).

Par contre, la compression du JPEG est plus puissante sur les photos. Une photo enregistrée en JPEG se chargera toujours beaucoup plus vite que si elle était enregistrée en PNG.

- **GIF** (*Graphics Interchange Format*)

Aujourd'hui, le PNG est globalement bien meilleur que le GIF : les images sont généralement plus légères et la transparence est de meilleure qualité.

Le format GIF est limité à 256 couleurs (alors que le PNG peut aller jusqu'à plusieurs millions de couleurs). Mais le GIF est le seul format permettant les animations.

En résumé, il existe un format adapté à chaque image :

- Une photo : JPEG.
- Un graphique avec peu de couleurs (moins de 256) : PNG 8 bits ou GIF.
- Un graphique avec beaucoup de couleurs : PNG 24 bits.
- Une image animée : GIF.

Il existe d'autres formats d'image, mais ils ne sont pas intéressants pour le Web car non compressés.

2 – Insérer une image

- **Balise**

Les images doivent se trouver obligatoirement à l'intérieur d'un paragraphe (`<p></p>`).

La balise qui va permettre d'insérer une image est ``.

C'est une balise de type orpheline : cette balise sert à indiquer l'endroit où la photo va être insérée, il n'y a pas besoin de délimiter une portion de texte.

Deux attributs obligatoires :

`src` : signifie « source » ; il permet d'indiquer où se trouve l'image que l'on veut insérer. On indique un chemin absolu, ou un chemin en relatif.

`alt` : cela signifie « texte alternatif ». Il doit toujours y avoir un texte alternatif à l'image, c'est-à-dire un court texte qui décrit ce que contient l'image. Il sera affiché à la place de l'image si celle-ci ne peut pas être téléchargée (cela arrive), ou dans les navigateurs de personnes non-voyantes. Cela aide aussi les robots des moteurs de recherche pour les recherches d'images.

```
<p>
    Voici une photo que j'ai prise :<br />
    
</p>
```

Ici, l'image à insérer se trouve dans le sous-dossier « image » et le texte alternatif est « Photo de fleur »

Remarque : Ne pas utiliser les accents, majuscules et espaces dans les noms de fichiers et de dossiers.

- **Ajouter une infobulle**

L'attribut permettant d'afficher une bulle d'aide est le même que pour les liens : il s'agit de `title`. Cet attribut est facultatif (contrairement à `alt`).

```
<p>
    Voici une photo que j'ai prise :<br />
    
</p>
```

- Miniature cliquable

Pour les images volumineuses, il est conseillé d'en afficher une miniature sur le site. On ajoute ensuite un lien sur cette miniature pour que les visiteurs puissent afficher l'image en taille originale.

Il existe de nombreux logiciels permettant de créer des miniatures d'images, par exemple Easy Thumbnails. Vous pouvez également juste les réduire avec Paint.

```
<p>
    Vous souhaitez voir l'image dans sa taille d'origine ? Cliquez dessus !<br />
<a href="images/fleur.jpg"></a>
</p>
```

L'image affichée, donc l'image source est `fleur_mini.jpg` et si l'on clique dessus, grâce à l'attribut `href` on fait le lien avec l'image en taille normale.



TP7 – Miniature

- 1/ Enregistrer une image dans un sous-dossier de TEST, appelé IMAGES
- 2/ Créer la version miniature de l'image et l'enregistrer dans le même dossier IMAGES
- 3/ Insérer l'image miniature dans votre page `TP4.html` et faire le lien vers l'image en taille réelle pour que l'image agrandie s'affiche quand on clique sur la miniature, avec une infobulle.

HTML – Mémo

Balise ouvrante	Balise fermante	Rôle de la balise
<code><p></code>	<code></p></code>	Paragraphe
<code>
</code>		Aller à la ligne
<code><h1> <h2> <h3>... <h6></code>	<code></h1> </h2> </h3>... </h6></code>	Titre
<code></code>	<code></code>	Pour mettre un peu en valeur un texte
<code></code>	<code></code>	Pour mettre bien en valeur un texte
<code><mark></code>	<code></mark></code>	Pour marquer un texte
<code></code>	<code></code>	Liste non ordonnée
<code></code>	<code></code>	Liste ordonnée
<code></code>	<code></code>	Elément de liste
<code><a></code>	<code></code>	Lien
<code></code>		Insertion d'image