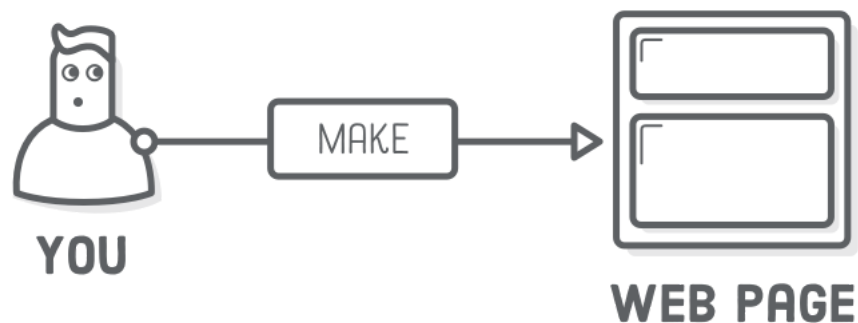


Introduction

L'apprentissage HTML et CSS est difficile, mais ne devrait pas l'être. Nous allons à travers ce cours, choisir un bon éditeur de texte (ce qui est étonnamment important) pour la construction de nos pages web de qualité professionnelle et partir de zéro ou presque.



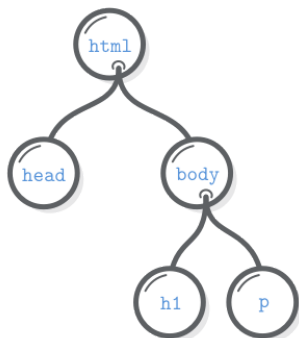
Notre objectif est de le rendre aussi facile que possible pour les étudiants le fait de devenir des développeurs web professionnels.

Html, css & javascript

HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS) et JavaScript sont les langages qui font le web. Ils sont très étroitement liés, mais ils sont aussi conçus pour des tâches très spécifiques. Comprendre comment ils interagissent sera un long chemin qu'il vous faudra parcourir pour devenir un développeur web. Nous allons développer cela au fur et à mesure du déroulement de ce cours, l'essentiel étant de retenir ceci :

- HTML est pour ajouter un sens à du contenu brut en utilisant des balises.
- CSS est pour le formatage du contenu balisé.
- JavaScript est pour rendre interactif le contenu et le formatage.

Pensez le HTML comme étant le texte et les images dans une page Web, le CSS comme la page qui est effectivement affichée, et le JavaScript comme des événements, des comportements qui peuvent manipuler HTML et CSS.



HTML



CSS



JAVASCRIPT

Par exemple, vous pouvez baliser un terme particulier de texte comme un paragraphe avec ce HTML.

```
1 <p id="un-paragraphe">Ceci est un paragraphe.</p>
```

Ensuite, vous pouvez définir la taille et la couleur de ce paragraphe avec quelques CSS :

```
1 p{
2   font-size: 20px;
3 }
```

Et, si vous voulez obtenir un effet saisissant, vous pouvez ré-écrire ce paragraphe lorsque l'utilisateur clique avec un peu de JavaScript :

```
1 var p=document.getElementById('un-paragraphe');
```

```
2 p.addEventListener('click', function( event ){
3   p.innerHTML = 'Click !';
4 });
```

Comme vous pouvez le voir, HTML, CSS et JavaScript sont des langages totalement différents, mais ils se réfèrent tous les uns aux autres en quelque sorte. La plupart des sites comptent sur tous les trois, mais l'aspect de chaque site est déterminé par le HTML et la CSS.

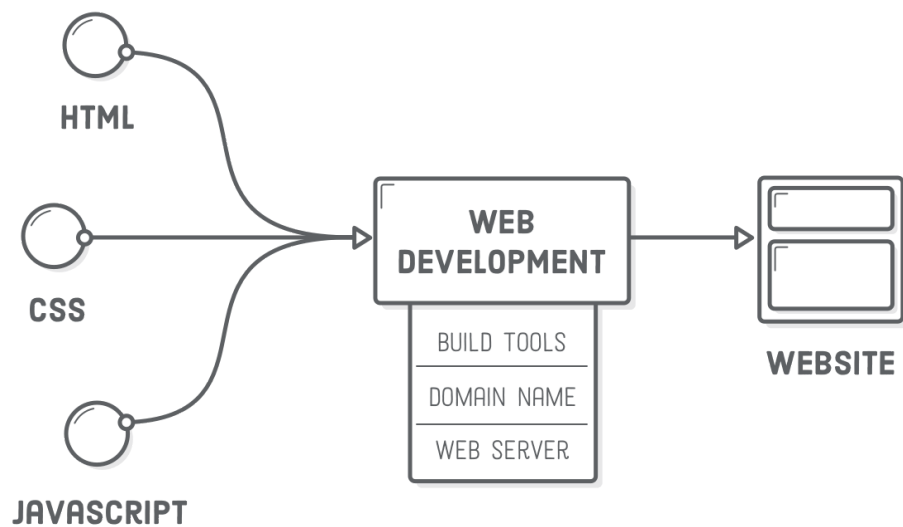
Les langages et le "développement web"

Malheureusement, la maîtrise de HTML, CSS et JavaScript est seulement une condition préalable pour devenir un développeur web professionnel. Il y a un tas d'autres compétences pratiques dont vous aurez besoin pour exécuter un site Web:

- Organiser le HTML dans des modèles réutilisables;
- Préparer un serveur web;
- Déplacer de fichiers à partir de votre ordinateur local sur votre serveur web;
- Revenir à une version précédente lorsque vous ratez quelque chose;
- Configurer un nom de domaine pour votre serveur;
- ...

Faire face à ces complexités implique la mise en place de divers «environnements» pour organiser vos fichiers et gérer la construction et le déploiement de votre site Web. Tout cela est orthogonal au HTML, CSS et au code JavaScript qui composent un site Web.

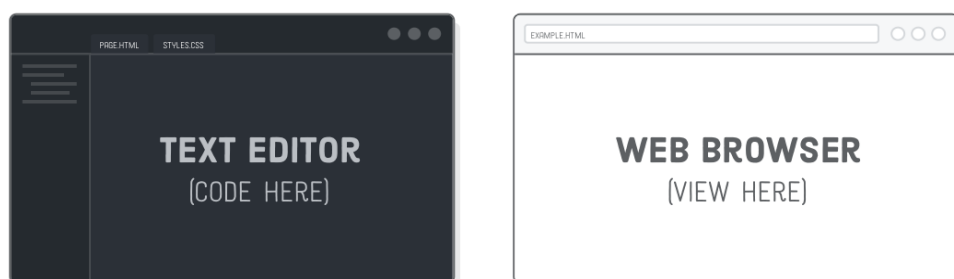
Ce cours se concentre entièrement sur les langues de HTML et CSS, pas la mise en place de ces environnements sous-jacents.



Mais pour ne pas être dépassés, acquérir la maîtrise de HTML et CSS est une première étape importante en vue de devenir un développeur web accompli.

Outillage

Pour ce cours, un éditeur de texte et un navigateur web décent est tout ce dont vous aurez besoin. Votre travail de base est d'écrire du code dans votre éditeur de texte, puis l'ouvrir dans un navigateur Web pour voir à quoi il ressemble. Comme vous commencez à créer vos propres sites Web, vous finirez par ajouter d'autres outils à votre boîte à outils, mais il est important de commencer à minima de bien apprendre les rudiments de HTML et CSS.



Cela dit, il vous faut prendre le temps de vraiment maîtriser votre éditeur de texte. Les meilleurs viennent avec des fonctionnalités qui vous permettent d'écrire du code plus rapidement que vous pouvez le faire normalement, avec des fonctions comme l'auto-complétion des balises, naviguer dans votre texte et naviguer dans votre système de fichiers. Tirer pleinement parti de votre éditeur de texte est une partie nécessaire de l'apprentissage du HTML et du CSS.

La seule condition réelle pour un bon navigateur Web est qu'il se mette à jour et soit d'un usage courant. Chrome et Firefox sont les favoris parmi les développeurs web. Safari est bien si vous utilisez OS X, aussi. Nous vous suggérons fortement de ne pas créer des sites Web avec Internet Explorer, avec Edge c'est mieux mais moins bien qu'avec les concurrents. Cependant le développement web professionnel exige souvent de tester le code sur tout ces navigateurs et ce de la façon la plus efficace.

Visual Studio Code

Visual Studio Code (VSC par la suite) est un éditeur de code open-source, gratuit et multi-plateforme (Windows, Mac et Linux), développé par Microsoft, à ne pas confondre avec Visual Studio, l'IDE propriétaire de Microsoft. VSC est développé avec Electron et exploite des fonctionnalités d'édition avancées du projet Monaco Editor. Principalement conçu pour le développement d'application avec JavaScript, TypeScript et Node.js, l'éditeur peut s'adapter à d'autres types de langages grâce à un système d'extension bien fourni.

1 Caractéristiques principales

VSC propose différents éléments qui peuvent être intéressants pour des développeurs à tous niveaux, si bien que, comparé à d'autres éditeurs de texte (e.g. Brackets), le niveau visé est plutôt intermédiaire/avancé. Néanmoins, VSC peut représenter un bon choix de départ même pour un débutant dans la perspective d'atteindre ensuite une certaine expertise. De plus, les fonctionnalités d'édition avancées de VSC peuvent être également

exploitées dans d'autres domaines tels que le formatage/nettoyage de fichiers textuels ou données brutes.

Parmi les caractéristiques principales du logiciel figurent :

- **IntelliSense** : une technologie avancée qui propose, outre à la mise en évidence de la syntaxe et la complétion automatique du code, un système d'inférence articulé et basé directement sur la logique du code source ;
- **Intégration native avec [Git](#)** : le logiciel implémente le système de gestion de versions Git directement dans l'interface de l'éditeur, ce qui représente un avantage pour pouvoir effectuer les opérations de *versioning* plus aisément ;
- **Ligne de commande intégrée** : toujours dans l'interface de l'éditeur, il est possible de lancer la ligne de commande et exécuter toutes les commandes disponibles sur le système d'exploitation ;
- **Eco-système d'extensions** : les extensions sont au coeur du projet et il existe même un système assez simple pour développer/publier ses propres extensions
- **Debugging intégré** : pour les développeurs plus avancés, il existe également des fonctionnalités de debugging directement à l'intérieur de l'éditeur.

Objectifs

VSC est un logiciel avec beaucoup de fonctionnalités et qui, en plus, suit un cycle de développement très serré : des nouvelles fonctionnalités sont relâchées avec cadence mensuelle.

En outre, pour une fois, Microsoft a fait un effort assez conséquent en ce qui concerne la documentation officielle du logiciel (voir plus bas). Pour cette raison, cette page illustre un survol du logiciel et propose une liste de tips and tricks et extensions qui pourraient être utiles.

2 Installation

VSC peut être installé facilement sous Windows, Mac et Linux. Le download fait moins de 100MB et l'espace occupé sur le disque est d'environ 200MB, le logiciel n'a pas de besoins particuliers en ce qui concerne le hardware, il est censé marcher sur la plupart des machines

Pour le download vous pouvez choisir :

- La page d'accueil du site officiel qui vous suggère la version adaptée à votre système
- La page de download qui illustre tous les versions disponibles

Des informations spécifiques pour chaque système d'exploitation sont disponibles dans la documentation officielle.

Nous allons utiliser cette version : <https://goo.gl/4d5dKv>

2.1 Option pour la ligne de commande

La seule option à laquelle il faut faire attention est si on veut ajouter le logiciel au PATH du système d'exploitation afin qu'on puisse lancer l'éditeur depuis la ligne de commande avec :

```
code [options]
```

Par exemple :

```
code .
```

permet d'ouvrir le dossier dans lequel on se trouve dans la ligne de commande. Cette option est conseillée et permet des utilisations particulières qui peuvent être utiles.

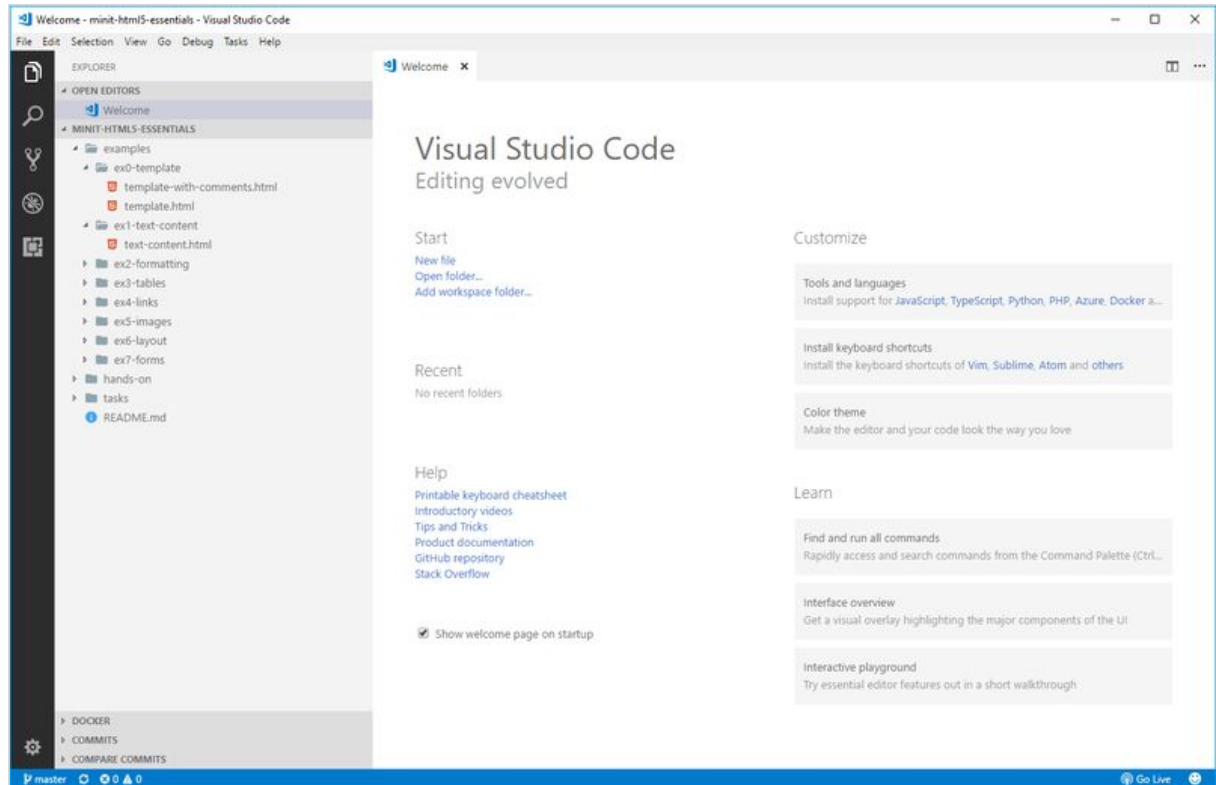
Pour un aperçu des options voir :

- [Command Line Interface \(CLI\)](#)

3 Interface et fonctions de base

Lors du premier accès, VSC propose une page d'accueil (i.e. Welcome) qui propose déjà quelques informations utiles, par exemple :

- dans la section Learn vous pouvez accéder à une explication de l'interface (voir également plus bas dans cette page) et à un playground interactif dans lequel on peut tester certaines fonctionnalités d'édition du logiciel.
- dans la section Help vous avez des liens de support, parmi lesquels des [vidéos introductifs](#) (même si le niveau des vidéos est plutôt avancé)



Page d'accueil du logiciel avec des liens spécifiques pour l'apprentissage du logiciel dans la section Learn

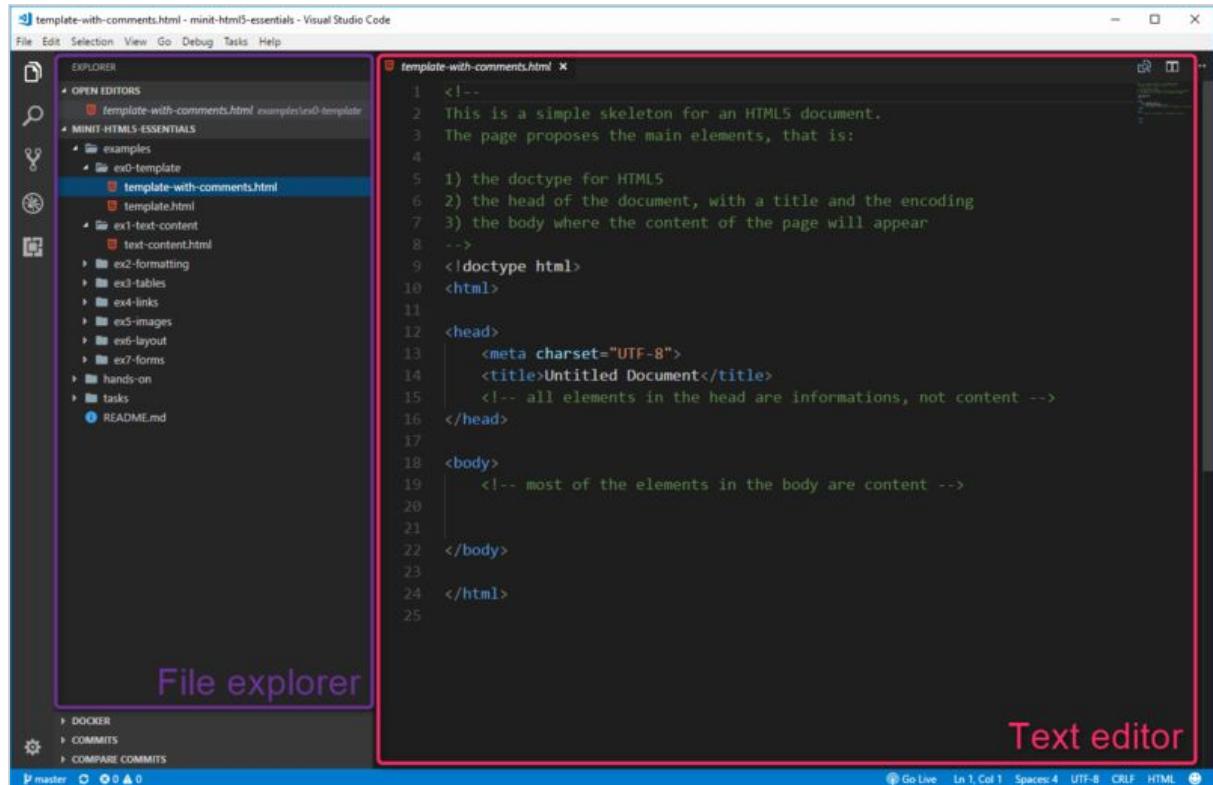
Vous pouvez récupérer la page Welcome à tout moment à travers le menu principal:

Help > Welcome

3.1 Interface principale

VSC propose une interface assez classique dans les éditeurs de texte, avec deux grandes zones principales :

1. Le gestionnaire des fichiers
2. La zone d'édition du code

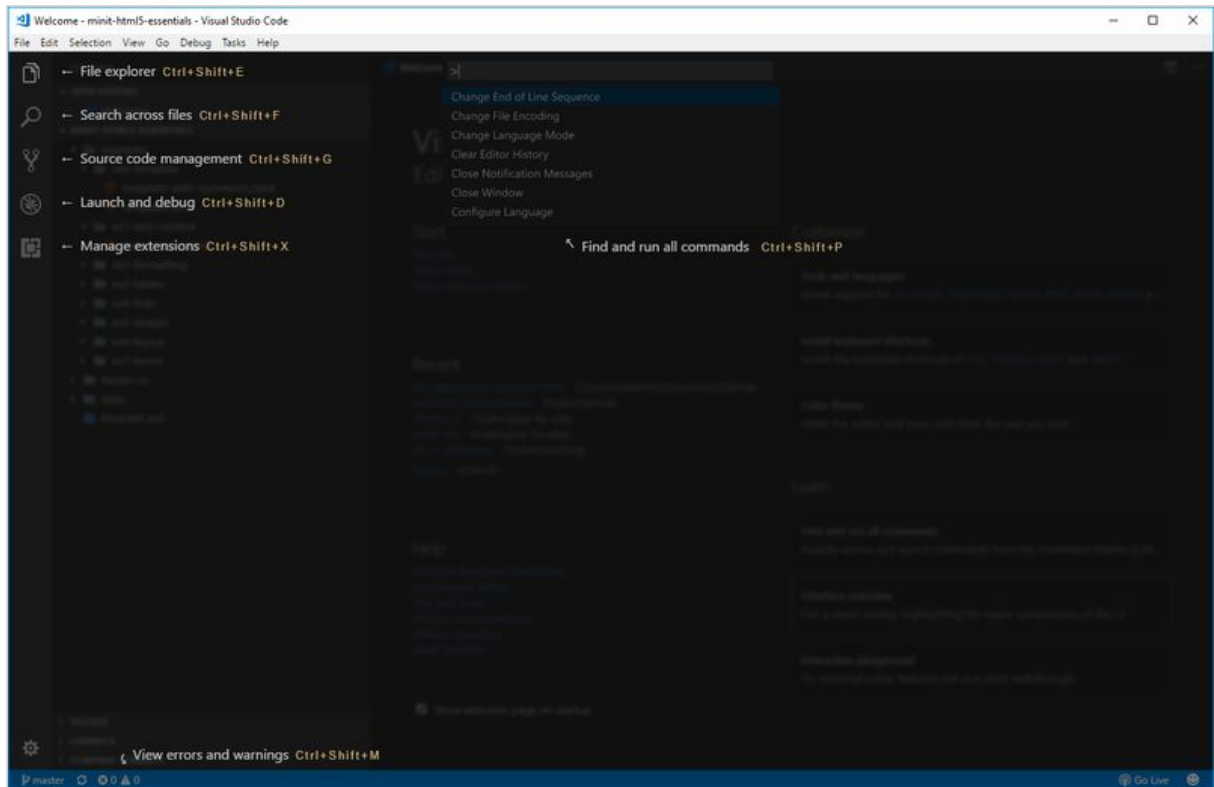


Interface principale de VCS avec le gestionnaire des fichiers et l'édition de code. Le thème utilisé est dark theme, par défaut.

L'interface est complétée dans les zones périphériques par d'autres éléments tels que :

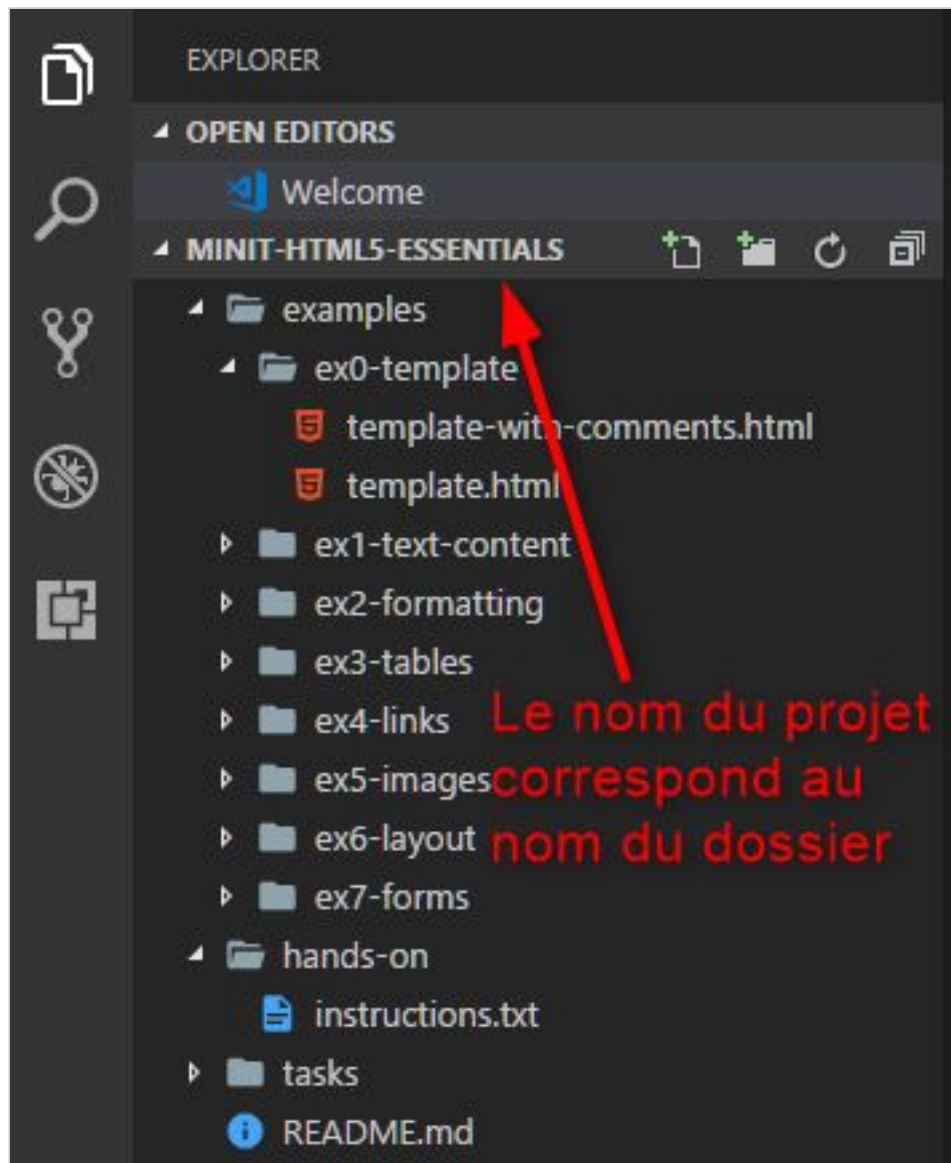
- Le menu principal en haut (File, Edit, Selection, View, ...)
- Tout à gauche, 5 icônes permettent de passer à des écrans spécifiques pour effectuer des actions telles que :
 1. La gestion des fichiers (actions par défaut)
 2. Recherche et remplacement dans les fichiers
 3. Gestion des versions du projet (e.g. à travers [Git et Github](#)) (avancé)
 4. Gestion des tâches et déboguer (avancé)
 5. Gestion des extensions du logiciel
- Tout en bas, le bandeau bleu propose un accès rapide à des erreurs et alertes, ainsi que à des informations sur la gestion des versions
- Au centre, dans la partie supérieure, il est possible de saisir et exécuter des commandes spécifiques pour le logiciel (à ne pas

confondre avec la ligne de commande qu'on peut également ouvrir à l'intérieur du logiciel, voir plus bas)



Interface périphérique de VSC

3.2 Créer/Ouvrir un projet



Ouvrir un projet en VSC correspond tout simplement à ouvrir un dossier présent sur votre ordinateur. Pour cette raison, il est bien de choisir des noms de dossier saillants.

VSC considère un projet tout simplement un dossier de votre ordinateur dans lesquels figurent les sous-dossiers et les fichiers qui composent votre application, n'importe quel type d'application et quel(s) langage(s) vous utilisez.

3.2.1 Créer un projet

Pour créer un nouveau projet, la manière la plus simple consiste à préparer/créer à l'avance un dossier dans votre ordinateur, en choisissant un nom qui vous permet d'inférer son contenu.

Évitez toujours d'utiliser des espaces, majuscules ou caractères spéciaux dans vos noms de dossiers, surtout si vos projets sont destinés au web

3.2.2 Ouvrir un projet

Pour ouvrir un projet, sélectionner depuis le menu principal :

```
File > Open folder...
```

À ce moment, vous pouvez choisir depuis le gestionnaire des fichiers de votre ordinateur le cheminement du dossier qui contient votre projet.

Lorsque vous l'avez sélectionné, le nom du dossier devient automatiquement le nom du projet.

VSC ne fait pas de différence entre des dossiers/projets que vous ouvrez pour la première fois ou des dossiers/projets que vous avez déjà utilisés dans le passé, si ce n'est pour le fait que ces derniers sont listés également dans le menu :

```
File > Open recent
```

3.2.3 L'importance d'ouvrir les dossiers et non pas les fichiers individuels

Important : pour pouvoir bénéficier des aides à l'édition dans un projet, il est fondamental de travailler sur vos fichiers en ouvrant le dossier dans lequel ils se trouvent. VSC, en effet, permet tout simplement d'ouvrir et modifier les fichiers individuellement, mais dans ce cas, vous perdez beaucoup de bénéfices de l'éditeur qu'on verra par la suite.

Si, par contre, vous savez que vous avez besoin de modifier juste un fichier, vous pouvez toujours le faire à travers le menu

```
File > Open file
```

En alternative, vous pouvez trainer/glisser le fichier depuis votre ordinateur sur l'interface d'édition de VSC pour l'ouvrir en édition. Si vous le trainé/glissé sur le gestionnaire des fichiers, au contraire, vous allez le copier et ajouter au projet ouvert en ce moment.

3.3 Gestionnaire de fichiers intégré

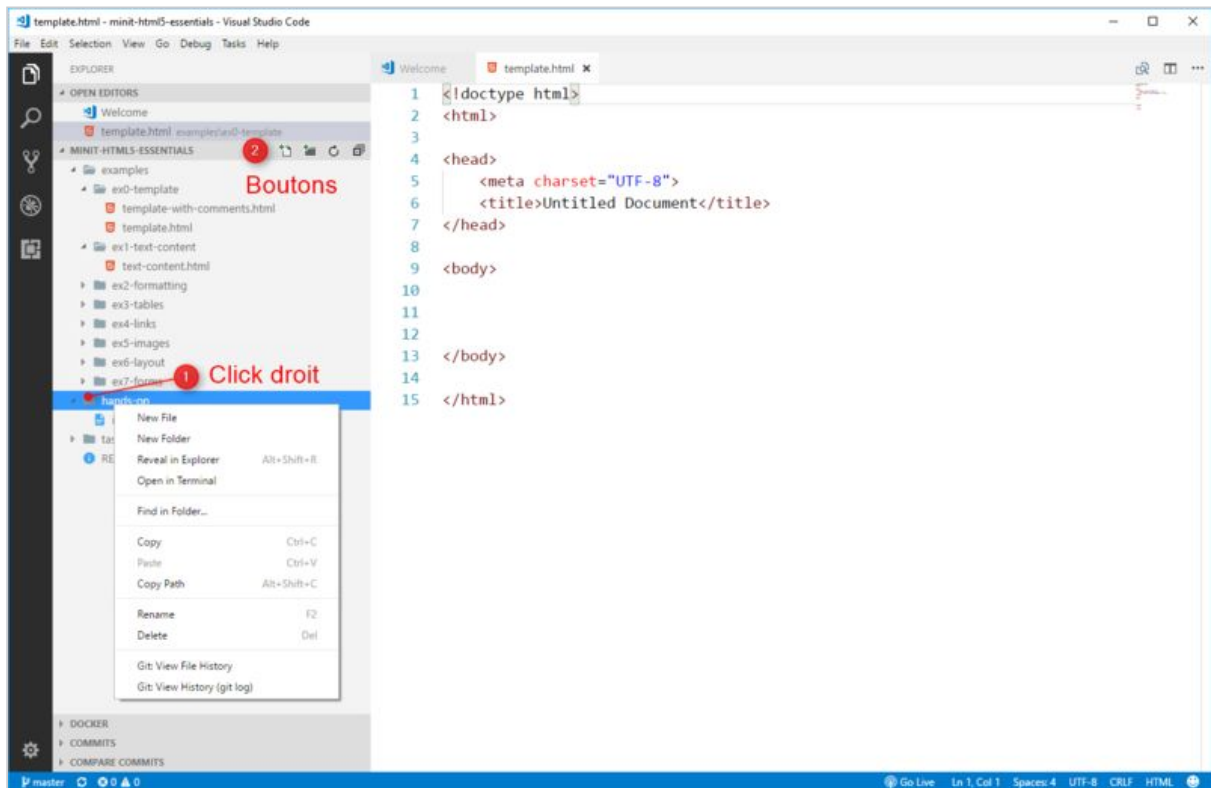
Le gestionnaire de fichiers intégré directement dans l'interface permet d'exécuter des opérations de base sur les fichiers qui composent un projet telles que :

- Créer des nouveaux dossiers ou fichiers
- Renommer, copier/coller, déplacer, effacer les fichiers existants
- Glisser-déposer des fichiers depuis le gestionnaire des fichiers de votre système d'exploitation (cette action crée une copie des fichiers, ne les déplacent pas de leur position sur votre ordinateur)

Il y a deux simples manières pour effectuer des opérations de base sur les fichiers (voir images plus bas) :

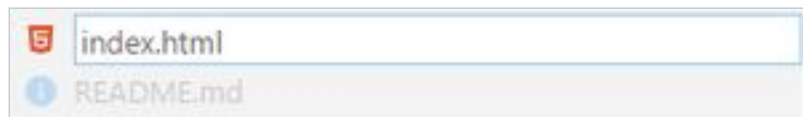
1. Utiliser le clic droit de la souris directement sur la zone du gestionnaire des fichiers, notamment en cliquant sur un dossier ou un fichier spécifique. Cette opération ouvre un menu contextuel qui propose différentes options, parmi lesquelles des opérations telles que :
 - New file
 - New folder
 - Copy
 - Rename
 - Delete
 - Une option utile Reveal in Explorer qui permet d'ouvrir l'élément spécifique dans le gestionnaire de fichiers de votre système d'exploitation

2. Les boutons à côté du nom du projet qui apparaissent seulement lorsque votre souris se trouve sur la zone du gestionnaire des fichiers. À travers ses boutons vous pouvez :
- Créer un nouveau fichier/dossier
 - Mettre à jour la liste des fichiers, utile notamment si vous avez ajouté des fichiers au dossier en dehors du logiciel
 - Réduire (i.e. collapse) l'arborescence des sous-dossiers contenus dans votre projet



Opérations de gestion des fichiers directement sur l'interface du logiciel.

3.3.1 Créer un nouveau fichier ou sous-dossier dans un projet



Créer et nommer un nouveau fichier avec l'extension.

La création d'un nouveau fichier ou d'un sous-dossier dépend de la structure de votre projet et de la position dans laquelle vous voulez l'ajouter :

1. Si vous n'avez pas de sous-dossier ou si vous voulez ajouter un nouveau fichier ou sous-dossier à la racine de votre projet, alors la manière la plus simple est de **cliquer avec le bouton droit de la souris dans un point quelconque en bas du dernier fichier contenu dans votre projet et sélectionner** :
 - *New file* pour un nouveau fichier. Important : respectez ces règles pour nommer vos fichiers :
 - N'utilisez pas d'espace ou de caractères spéciaux (accent, etc.). Le - et _ sont acceptés.
 - Utilisez que de lettres minuscules
 - Rappelez-vous de spécifier l'extension du fichier dans le format nom-du-fichier.extension (e.g. index.html, style.css, app.js, etc.)
 - *New folder* pour un sous-dossier. Les mêmes règles pour les fichiers s'appliquent au dossier, sauf pour le fait que les dossiers n'ont pas d'extension
2. Si vous voulez ajouter un fichier ou un sous-dossier à un dossier déjà disponible, alors il faut pointer directement sur ce dossier et cliquer avec le bouton droit de la souris.

3.4 Ouvrir les fichiers en mode édition

La fonctionnalité principale du gestionnaire des fichiers est, bien entendu, la possibilité d'ouvrir les fichiers en mode édition, c'est-à-dire afficher leur contenu dans la zone d'édition afin de pouvoir par la suite modifier le contenu.

Pour faciliter le repère des fichiers disponibles pour l'édition, VSC met en place deux manières d'accéder aux fichiers :

- Ouverture en consultation : cette opération s'applique lorsque vous cliquez une seule fois sur un fichier et vous ne le modifiez pas avant de cliquer sur un autre fichier. Lorsqu'un fichier est ouvert seulement en consultation, son nom apparaît en italique. Si vous cliquez sur un

autre fichier lorsque vous avez un fichier ouvert en consultation, le dernier fichier va prendre sa place.

- Ouverture en édition : cette opération s'applique lorsque vous cliquez deux fois sur un fichier ou si vous apportez des modifications à un fichier ouvert en consultation. Un fichier modifié mais ne pas sauvegardé est mis en évidence par un petit cercle à côté de son nom.



Les fichiers disponibles dans la zone d'édition peuvent être en consultation (en italique) ou effectivement en édition (texte normal).

Pour faciliter le passage entre fichiers disponible en édition, VSC propose tout en haut du gestionnaire de fichier une section **OPEN EDITORS** qui affiche les fichiers ouverts en consultation (en italique) ou en édition (texte normal).

Veuillez faire attention au fait que des éventuels fichiers que vous ouvrez en dehors du projet vont apparaître dans cette liste, même s'ils ne font pas, justement, partie du dossier/projet dans lequel vous êtes en train de travailler. Les fichiers contenus dans votre projet s'affichent dans la section avec le nom de votre dossier/projet.

3.5 Sauvegarder vos éditions

Il existe trois manières principales pour sauvegarder les modifications que vous avez apportées à un fichier :

- À travers le menu File > Save
- En utilisant le raccourci du clavier Ctrl+S (Win) ou Cmd+S (Mac)

- En cochant l'option File > Autosave. Cette option vous permet de sauvegarder automatiquement votre travail à des intervalles régulières

Si vous avez modifié plusieurs fichiers, vous pouvez utiliser :

- Le menu File > Save All

Particularité de VSC : si vous avez des fichiers non sauvegardés et vous cliquez pour fermer le logiciel, VSC ne vous demande pas si vous êtes sûrs de vouloir sortir sans sauvegarder les fichiers et se ferme tout de suite. En revanche, les modifications ne sont pas perdues car en ouvrant à nouveau le logiciel, vous trouverez les fichiers non sauvegardés exactement dans l'état où vous les avez laissés.

Par contre, le logiciel vous demande une confirmation si vous fermez un fichier non sauvegardé (sans quitter le logiciel). Si vous confirmez, les modifications ne seront pas prises en compte et le contenu du fichier sera maintenu à sa dernière sauvegarde.

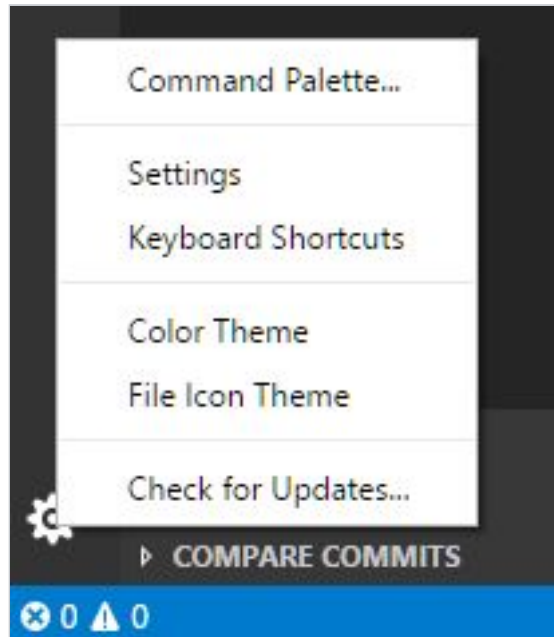
4 Configuration

VSC est un logiciel qui peut être configuré de plusieurs manières, ce qui est positif, mais en même temps peut entraîner de la confusion, surtout aux novices. On peut en effet configurer le logiciel à plusieurs niveaux et à travers différents actions/interfaces. Dans cette section, nous illustrons les configurations de manière progressive, des "plus simples" au "plus complexes".

4.1 Thème et icônes

Les deux éléments les plus simples à configurer concerne l'aspect du logiciel : le thème et les icônes qui sont utilisés pour signaler le type de fichier (e.g. HTML, CSS, JS, SVG, ...) dans le gestionnaire des fichiers intégré.

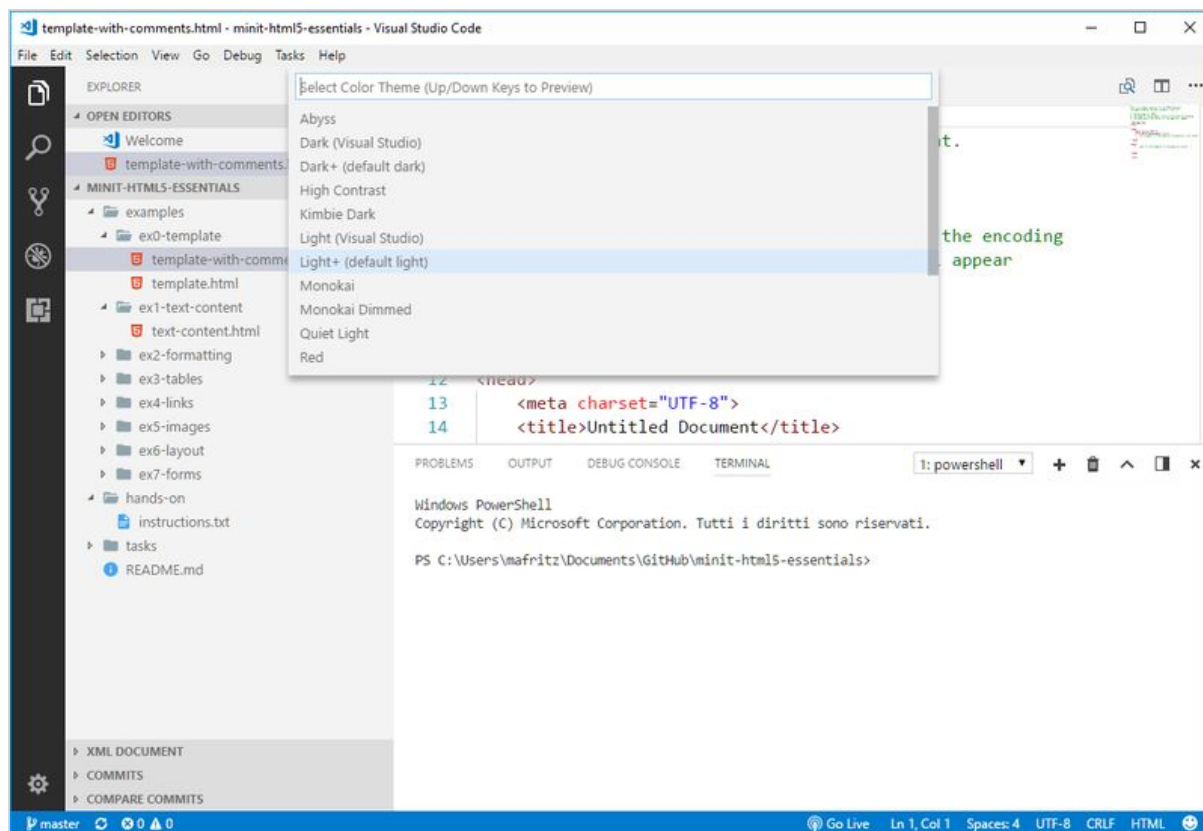
Pour modifier ces éléments, utilisez le bouton "roue dentée" qui se trouve en bas à droite de l'interface du logiciel :



Configurer le thème et les icônes.

4.1.1 Changer de thème

Pour modifier le thème, sélectionner "Color Theme" depuis le menu "roue dentée". Une liste des thèmes disponibles va s'afficher au centre de la partie supérieur de l'interface :



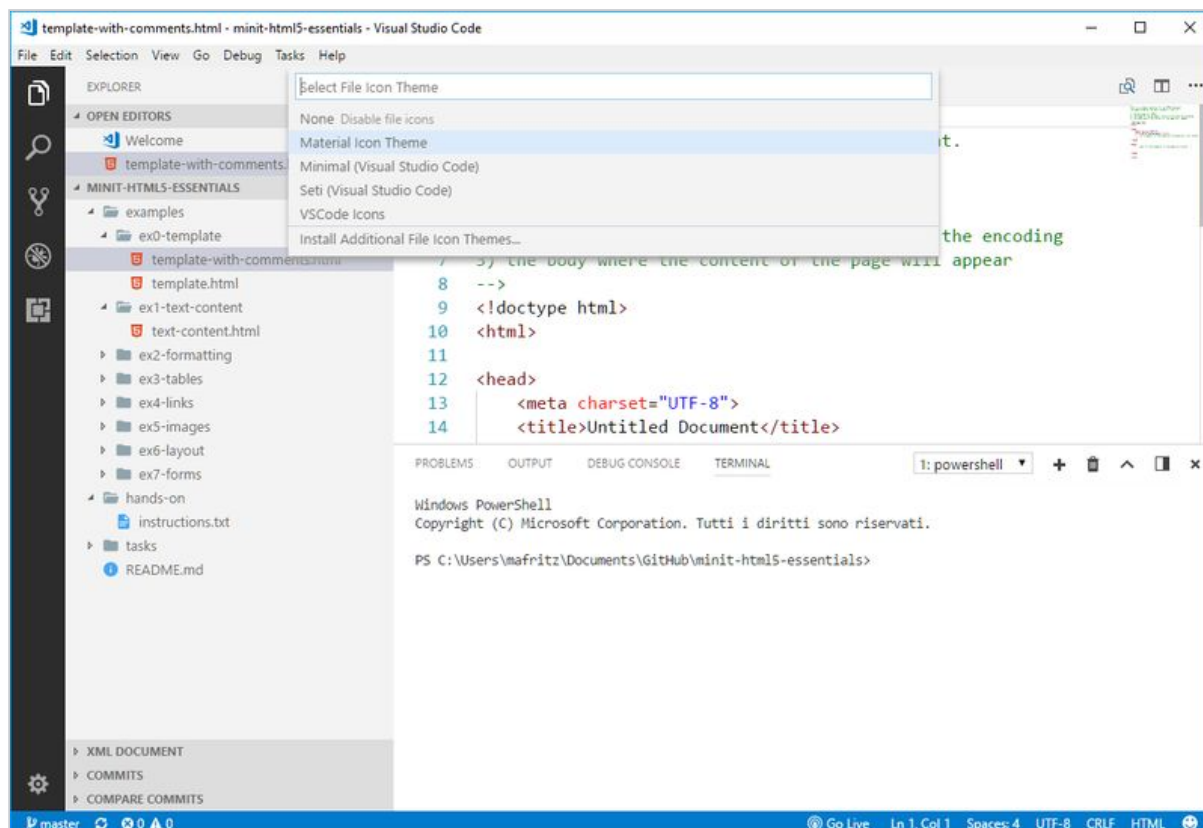
Modifier le thème de l'interface

Utilisez les flèches de votre clavier ou cliquer directement sur le thème que vous voulez choisir, les changements vont s'appliquer instantanément. Vous pouvez télécharger des nouveaux thèmes à travers les extensions (voir plus bas).

4.1.2 Changer les icônes

Les icônes qui apparaissent à côté des fichiers dans votre gestionnaire représente un repère simple et immédiat pour connaître de quel type de fichier il s'agit. Le type d'icône affichée dépend, bien évidemment, de l'extension du fichier. VSC met à disposition différents jeux d'icônes. Généralement, tout jeu possède au moins les icônes les plus fréquentes (HTML, CSS, JS, SVG, PHP, ...), donc le choix dépend plutôt du look-and-feel.

Pour modifier le jeu des icônes, sélectionner File Icon Theme depuis le menu "roue dentée". Une liste des jeux d'icônes va s'afficher au centre de la partie supérieur de l'interface :



Changer le jeu d'icônes à côté des noms de fichiers dans le gestionnaire des fichiers

Utilisez les flèches de votre clavier ou cliquer directement sur le jeu d'icônes que vous voulez choisir, les changements vont s'appliquer instantanément. À la fin de la liste des icônes, vous avez directement l'option qui vous permet de télécharger des nouveaux jeux d'icônes. Par exemple, la plupart des captures d'écran utilisées dans cette page utilise "[Material Icon Theme](#)".

4.2 Modifier la langue du logiciel

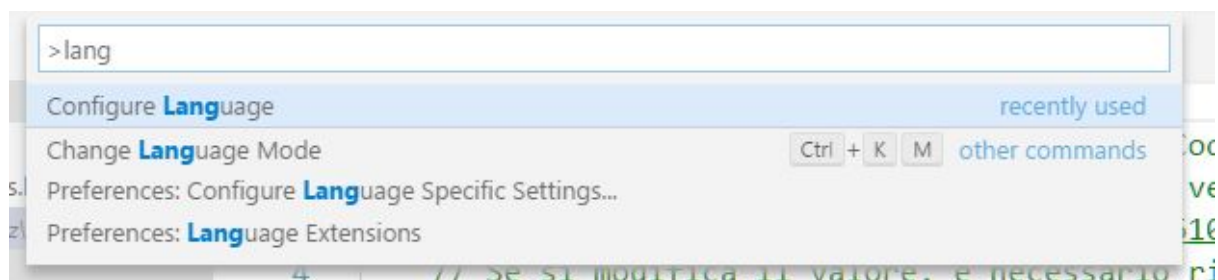
Pour modifier la langue du logiciel il faut utiliser la palette des commandes que vous pouvez ouvrir de différentes manières :

1. En utilisant le menu "roue dentée" et en choisissant Command Palette...
2. Directement avec le raccourci de clavier Ctrl+Shift+P (Win) ou Cmd+Shift+P (Mac)

3. Avec le raccourci clavier Ctrl+P et en saisissant par la suite l'invitation de commande >

Veuillez noter que la palette des commandes peut effectuer différents types de fonctions, pas simplement des modifications de configuration. Tous les éléments que vous obtenez dans la liste qui s'affiche ne sont pas des configurations.

Dans la liste qui s'affiche, trouvez Configure Language (ou l'équivalent dans la langue actuelle de votre interface). Pour accélérer la recherche, vous pouvez saisir des lettres pour filtrer directement certaines occurrences :



Une fois cette action sélectionnée, le logiciel ouvre en modalité édition un fichier qui s'appelle locale.json. C'est un fichier de type [JSON](#), ce format est utilisé aussi pour les autres configurations plus complexes (voir plus bas). Pour modifier la langue, changez la propriété locale avec le code de la langue souhaitée (e.g. fr, en, it, de, ...) :

Avant

```
{  
  // Commentaire dans la langue originale  
  "locale": "en"  
}
```

Après

```
{  
  // Commentaire dans la langue originale  
  "locale": "fr"  
}
```

Sauvegarder le fichier et redémarrez le logiciel pour que les changements s'appliquent.

4.3 Modifier les settings au niveau d'un utilisateur ou du projet

À partir de la version 1.27 du logiciel, une interface graphique a été ajoutée pour pouvoir modifier les nombreuses options du logiciel. L'interface est accessible à travers le menu :

```
File > Preferences > Settings
```

Pour des modifications plus complexes et spécifiques, VSC utilise un système de réglages à travers des fichiers JSON. Ces fichiers s'organisent d'un point de vue hiérarchique de la manière suivante :

1. **Fichier avec tous les réglages par default** : ce fichier n'est pas modifiable par l'utilisateur, mais contient la liste complète des réglages qu'on peut modifier.
2. **Fichier avec les réglages personnels de l'utilisateur** : dans ce fichier, l'utilisateur peut copier les réglages par default qu'il veut modifier et ses modifications s'appliquent de manière global à l'éditeur.
3. **Fichier avec les réglages du projet/workspace** : dans ce fichier, il est possible de spécifier des réglages qui s'appliquent au projet (mais pas à l'éditeur de manière global). Cette option est utile par exemple si on veut partager des settings avec d'autres utilisateurs, car les réglages sont contenus dans un dossier `.vscode` qui est créé à la racine de votre projet et qui peut donc être partagé avec le contenu du projet.

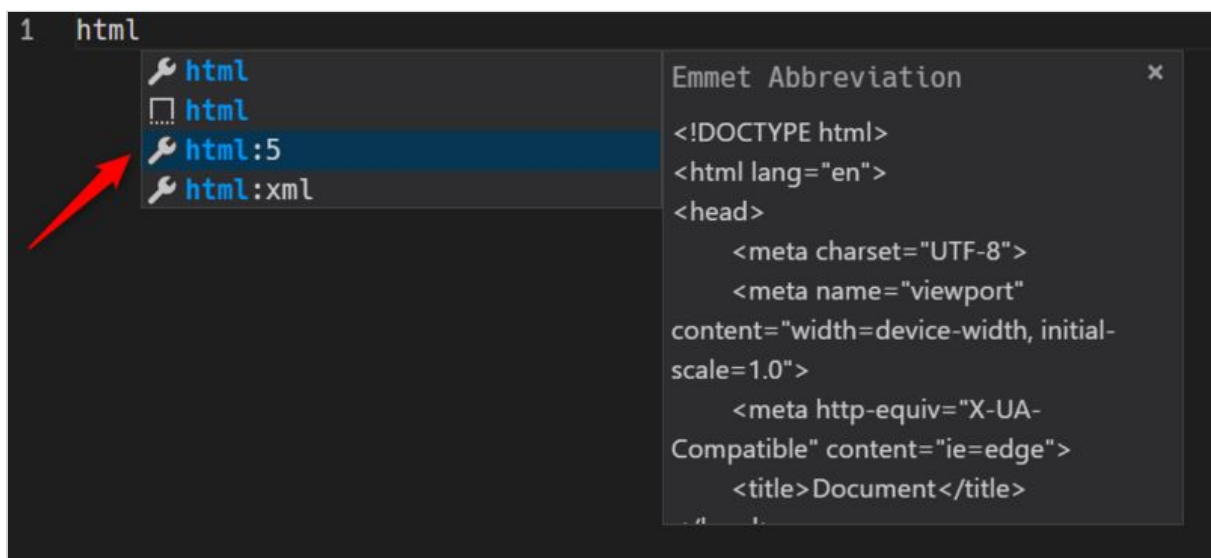
5 Techniques d'édition

VSC propose une série de fonctionnalités qui aident l'édition de code. Certains sont très poussées et pensées pour des utilisateurs de niveau intermédiaire/avancé. Dans cette section, nous proposons quelques techniques destinées plutôt à des novices. Sachez néanmoins que des techniques plus avancées peuvent augmenter considérablement votre efficacité dans le codage et on vous encourage donc à les découvrir à fur et à mesure que vos besoins se complexifient.

5.1 Créer un squelette de document HTML

Les documents HTML présentent toujours une structure similaire, en commençant par le DOCTYPE et la vision entre head et body. Pour éviter d'écrire à la main ce code répétitif, VSC met à disposition un raccourci pour créer un squelette de code. Pour bénéficier de cette fonctionnalité, suivez les étapes suivantes :

- Dans le gestionnaire de fichiers, créez un document avec extension .html
- Ouvrez-le en édition
- Dans le document vide, saisissez html:5 (sans <...>)
- Déjà après quelques lettres l'éditeur vous propose les options relatives, donc vous pouvez cliquer sur html:5 même avant



Créer un squelette de document HTML5

L'éditeur va automatiquement insérer dans le code le squelette HTML5 suivant :

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8">
5 <meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1.0">
```

```
6 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
7 <title>Document</title>
8 </head>
9 <body>
10
11 </body>
12 </html>
```

Reste à modifier la langue dans le head à “fr”

5.2 Raccourcis clavier

VSC met à disposition des techniques d'édition avancées avec des raccourcis de clavier qui peuvent se révéler très utiles. Pour un aperçu des raccourcis (shortcuts en anglais), voir la liste, disponible en format PDF, relative à votre système d'exploitation :

- Keyboard shortcut pour Windows
- Keyboard shortcut pour Mac
- Keyboard shortcut pour Linux

Attention : les combinaisons des touches font références au clavier anglais, certaines combinaisons peuvent être différentes sur un clavier suisse ou français.

6 Extensions

Comme la plupart des éditeurs de code, VSC possède une large librairie d'extensions qui permettent d'ajouter des fonctionnalités. Les extensions peuvent être gérées de différentes manières, la plus simple étant l'interface du logiciel.

6.1 Paquets d'extensions

Dans le market place des extensions, il existe également des paquets d'extensions, c'est-à-dire des collections d'extensions qui sont groupées en fonction d'une certaine critère.

Par exemple, il existe des paquets d'extensions liées à une certaine bibliothèque JavaScript, comme il est le cas de la bibliothèque Vue.js :

- Vue VS Code Extension Pack

Lorsqu'on installe le paquet d'extensions, toutes les extensions contenues dans le paquet sont automatiquement installées.

- Liste de paquets d'extensions

7 Gestion de version (Git)

Une autre caractéristique utile de VSC est l'intégration avec des systèmes de gestion de version, notamment Git. L'interface du logiciel permet d'effectuer les opérations les plus fréquentes (commit, push, pull, ...), tandis que des opérations plus complexes peuvent être effectuée à travers la Command Palette.