

HTML & CSS

Cours du 2 octobre 2018

CYRIL POTDEVIN

Développeur Full-Stack

Cyril.potdevin@ynov.com

Etudiant à Ynov de 2012 à 2017



<https://www.linkedin.com/in/cyril-potdevin-396995a4/>

PLAN DU COURS

- Introduction
- Le HTML
- Le CSS
- Bootstrap
- Les bonnes pratiques
- Mise en production
- Initiation à la modularisation ?

OBJECTIFS DU JOUR - INTRODUCTION

- Un bref historique d'Internet
- Le web et son évolution
- Les langages Web et leur évolution
- Le protocole HTTP et l'architecture client / serveur
- L'environnement de travail (partie 1)
 - Les Navigateurs et leurs outils
 - Les éditeurs
- Projet

UN BREF HISTORIQUE D'INTERNET

Arpanet

En 1969 né le réseau
ARPANET,

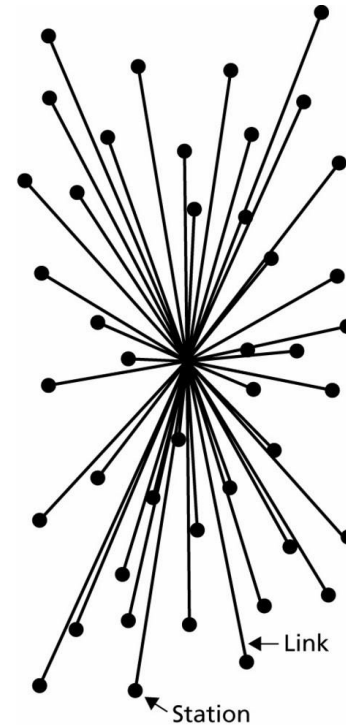
Il a pour but de relier quatre
instituts universitaires et
repose sur le transfert de
données par paquets.



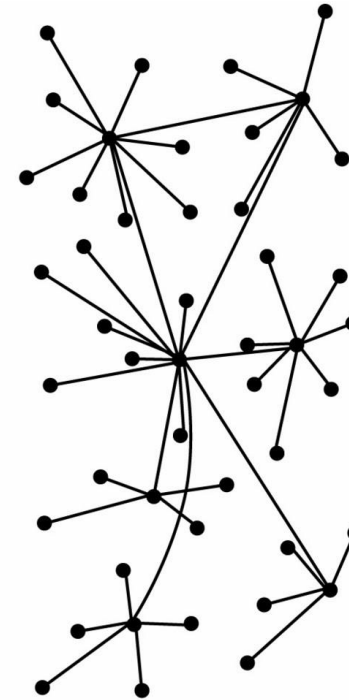
UN BREF HISTORIQUE D'INTERNET

Arpanet

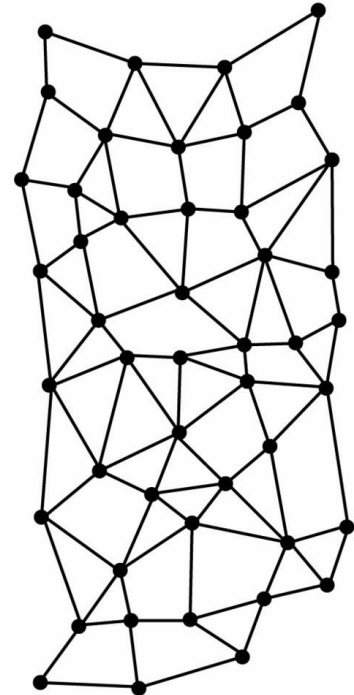
C'est un réseau distribué.
Contrairement aux réseaux centralisés et décentralisés, si un noeud est détruit les autres noeuds permettent de faire passer l'information d'un point A à un point B.



Centralized (A)



Decentralized (B)



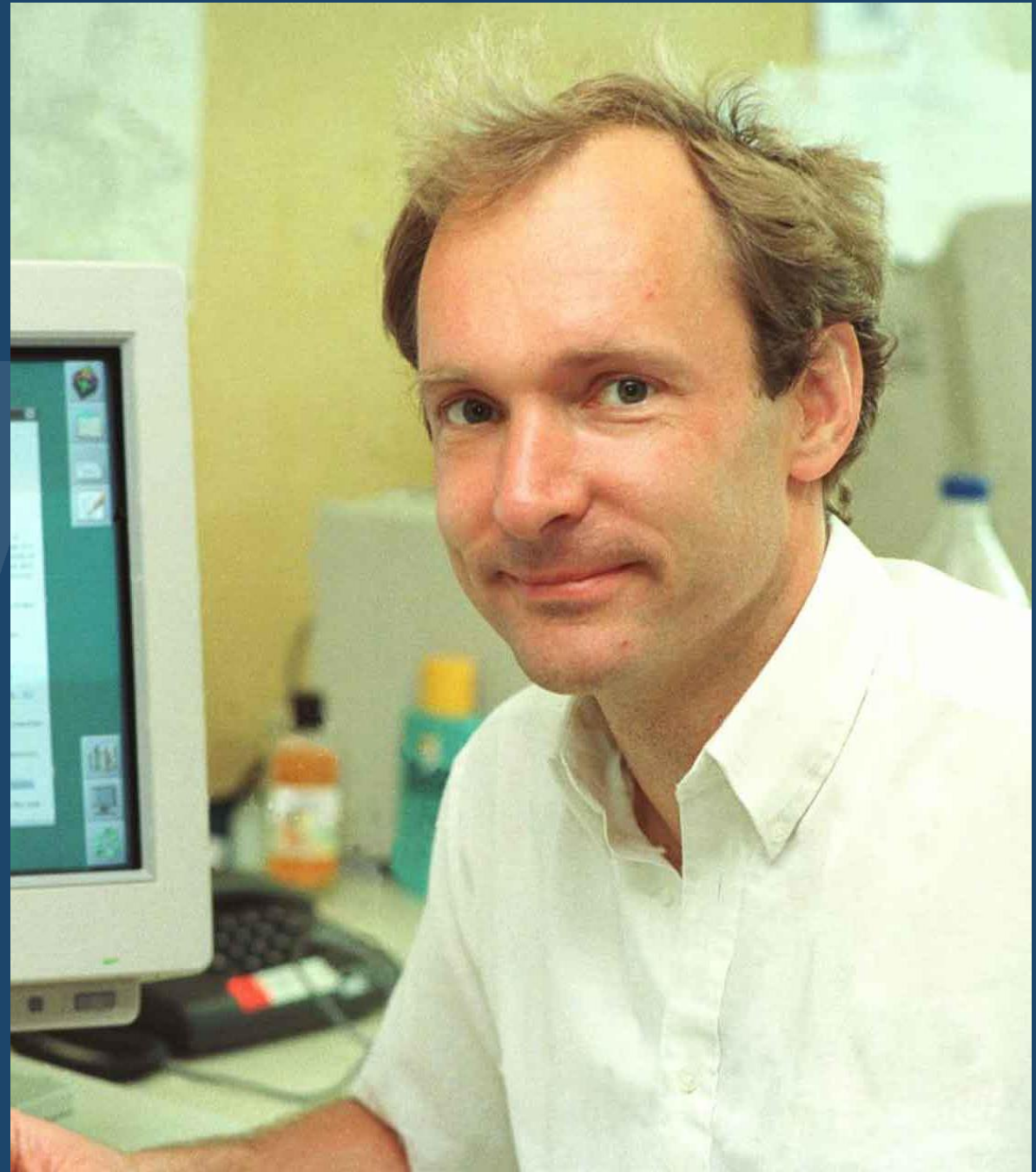
Distributed (C)

UN BREF HISTORIQUE D'INTERNET

Tim Berners-Lee

Internet s'ouvre véritablement au grand public avec la création en 1991, du **World Wide Web**, par Tim Berners-Lee.

Il crée aussi le protocole HTTP et le langage HTML





Quelle est la différence entre le
Web et Internet ?

INTERNET / WEB

Internet est un réseau informatique qui relie des ordinateurs entre eux.

Le web (World Wide Web) est un service d'Internet au même titre que la téléphonie.

LES LANGAGES WEB ET LEURS ÉVOLUTIONS

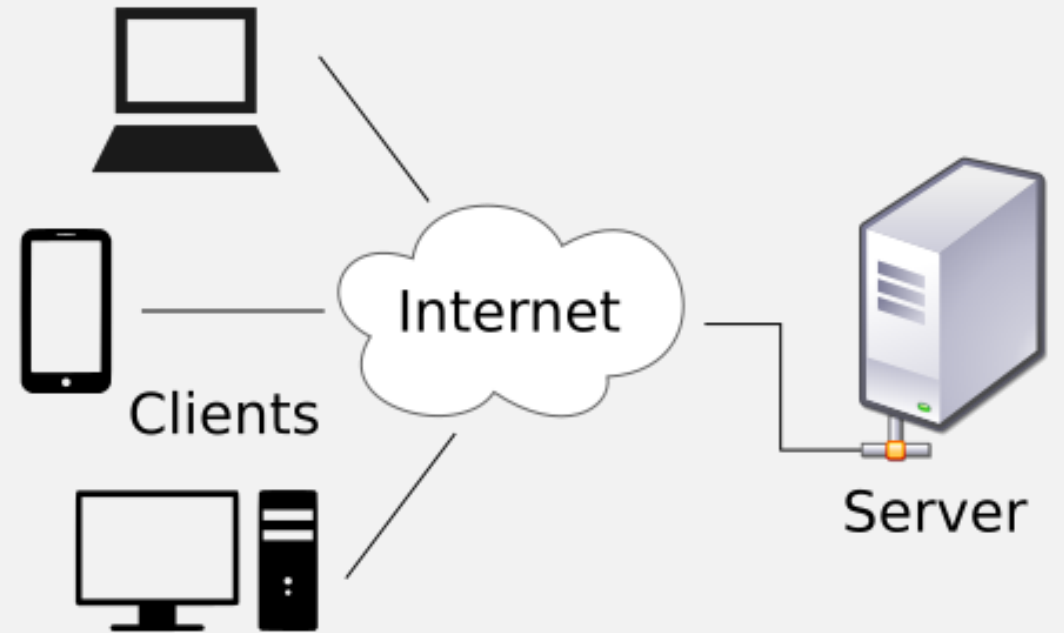
W3C

- En 1994 Le World Wide Web Consortium a décidé que ses normes devraient être fondées sur une technologie libre de droits ; de sorte qu'elles puissent facilement être adoptées par quiconque.
- Il supervise le développement d'un ensemble de standards et évite les divergences dans les évolutions

L'ARCHITECTURE CLIENT / SERVEUR

L'environnement **client-serveur** désigne un mode de communication à travers un réseau entre plusieurs programmes.

- Le client, envoie des requêtes.
- Le(s) serveur(s), attendent les requêtes des clients et y répondent.



L'ARCHITECTURE CLIENT / SERVEUR

Avantages :

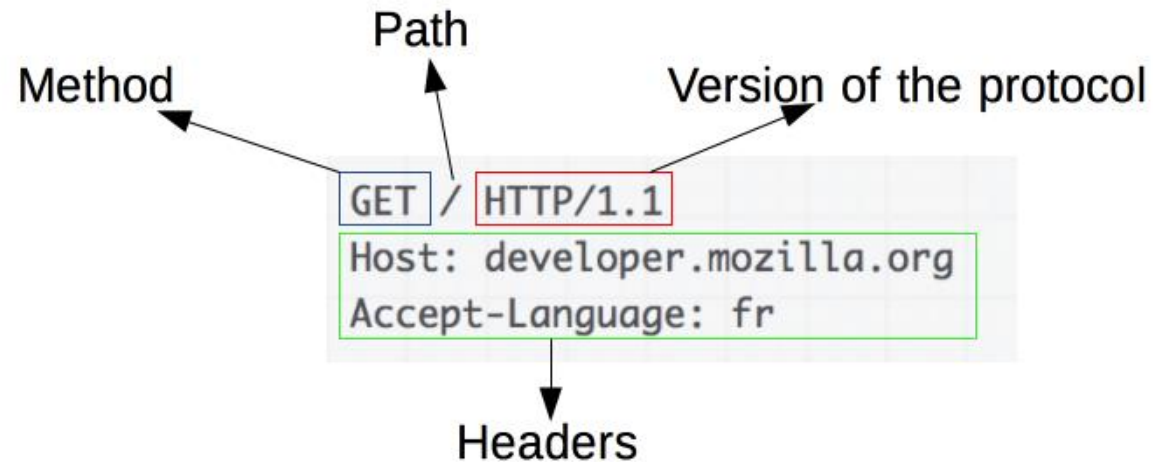
- Des ressources centralisées
- Une meilleure sécurité

Inconvénients :

- Le serveur est le cœur de l'application, s'il tombe l'application ne marche plus

LE PROTOCOLE HTTP

- Une requête HTTP demande au serveur d'effectuer une action.
- L'action est associée à une ressource identifiée par une URL
- L'action est appelée une méthode.



LE PROTOCOLE HTTP — LES MÉTHODES DISPONIBLES

GET

La méthode GET demande une représentation de la ressource spécifiée. Les requêtes GET doivent uniquement être utilisées afin de récupérer des données.

HEAD

La méthode HEAD demande une réponse identique à une requête GET pour laquelle on aura omis le corps de la réponse (on a uniquement l'en-tête).

POST

La méthode POST est utilisée pour envoyer une entité vers la ressource indiquée. Cela entraîne généralement un changement d'état ou des effets de bord sur le serveur.

LE PROTOCOLE HTTP — LES MÉTHODES DISPONIBLES

PUT

La méthode PUT remplace toutes les représentations actuelles de la ressource visée par le contenu de la requête.

DELETE

La méthode DELETE supprime la ressource indiquée.

CONNECT

La méthode CONNECT établit un tunnel vers le serveur identifié par la ressource cible.

OPTIONS

La méthode OPTIONS est utilisée pour décrire les options de communications avec la ressource visée.

TRACE

La méthode TRACE réalise un message de test aller/retour en suivant le chemin de la ressource visée.

PATCH

La méthode PATCH est utilisée pour appliquer des modifications partielles à une ressource.

LE PROTOCOLE HTTP — FLUX HTTP

1. Le client (navigateur) ouvre une connexion TCP qui fait office de lien avec le serveur.
2. Le client envoie une requête HTTP.
3. Puis lit la réponse envoyé par le serveur.
4. Il ferme ou réutilise la connexion pour les requêtes suivantes.

LE PROTOCOLE HTTP — LES RÉPONSES

200 : succès de la requête ;

301 et 302 : redirection, respectivement permanente et temporaire ;

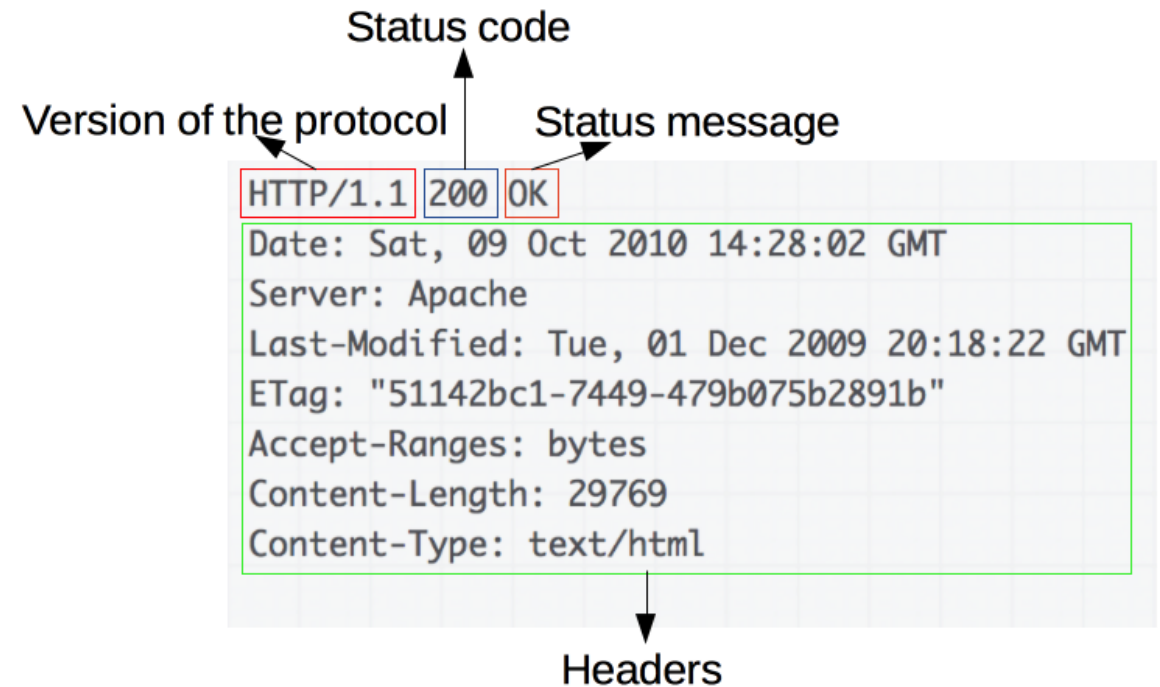
401 : utilisateur non authentifié ;

403 : accès refusé ;

404 : page non trouvée ;

500 et 503 : erreur serveur ;

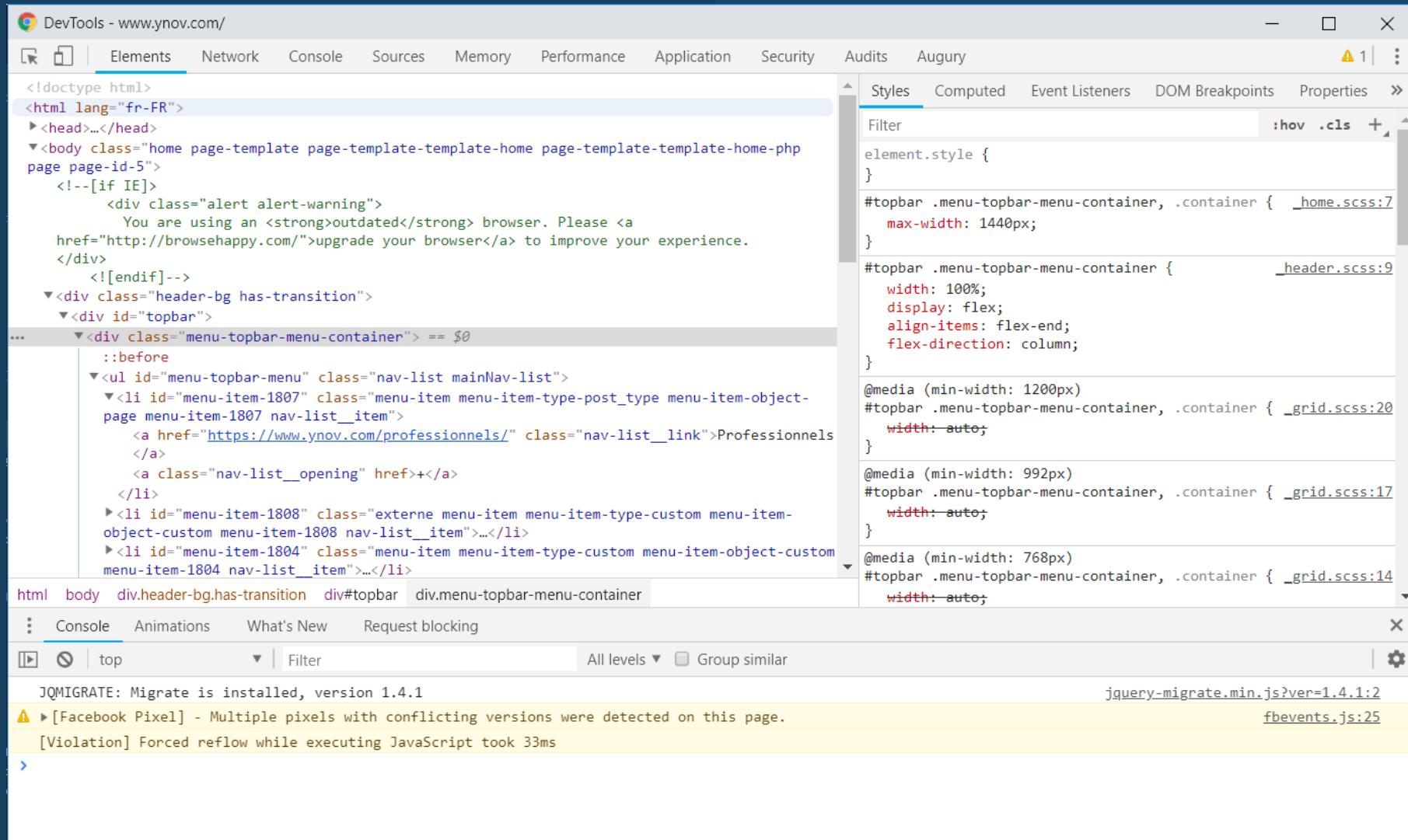
504 : le serveur n'a pas répondu.



L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL



L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL



OVER 
THE HILLS

the Dead Pirates

A MUSICAL INTERACTIVE SHIT FEATURING :

UN  MGBESS

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

• 165 •

H O M M A G E

GO!



START  FINISH



42^{MPH}



PROJET /

Créer un portfolio

LEARN MORE

SPÉCIFICATIONS

- Responsive
- Afficher une vidéo
- Animations CSS3
- Plusieurs pages pour les fiches projet
- Grille / Liste de projet
- Compétences :
 - Barre
 - Graphique (eg. <https://www.chartjs.org/>)
- Expériences
- Concours / certifications
- Contact (Linkedin, viadeo...) + formulaire de contact

SPÉCIFICATIONS - 2

- Utiliser pertinemment les différentes balises HTML
- Respecter les normes W3C
- Utiliser des liens
- Optimiser le référencement
- Utiliser du CSS
- Avoir une approche modulaire des composants présent dans la page

L'utilisation du Javascript est autorisé mais ne sera pas pris en compte dans la notation.

Vous pouvez ajouter des fonctionnalités mais pas en enlever ;) !