

## N.S.I. : HTML travail à rendre (donné le 22/04/2020)

Le travail est à rendre **au plus tard** :

- le dimanche 26/04 minuit pour le groupe du lundi
- le lundi 27/04 minuit pour le groupe du mardi

On rappelle les éléments de base d'une page web

```
<!DOCTYPE>
<html lang="fr">           <!--on déclare ici le fait qu'il s'agit d'une page html-->
  <head>
    <title> ... </title> <!-- ici le titre de la page tel qu'il apparaîtra dans
                           l'onglet du navigateur dans lequel la page s'ouvrira -->
    <meta charset="utf-8" />
  </head>
  <body>
    ...                    <!-- ici le contenu de la page qui s'affichera
                           dans la fenêtre du navigateur -->
  </body>
</html>
```

Ces éléments de code HTML sont à écrire dans tout fichier d'extension .html si l'on veut que la page soit correctement traitée par le navigateur.

Il faut donc que ce code soit présent dans tous les fichiers rendus.

**Pour chaque exercice**, il s'agit de modifier le fichier .html fourni :

- soit en l'ouvrant à l'aide d'un éditeur de texte et en le modifiant en ligne sur le site <https://codepen.io/pen/>, et en copiant/collant la version finale dans le fichier d'origine ;
- soit en l'ouvrant à l'aide de Notepad++ (clic-droit Edit with Notepad++) (ou à l'aide d'un éditeur supportant la coloration syntaxique pour le HTML) et l'ouvrir en parallèle avec votre navigateur par défaut (par un double-clic sur le nom du fichier) pour visualiser l'aspect de la page.

**Exercice 1.** Structuration d'une page web [fichier de travail : **TM\_HTML\_exo01\_eno.html**]

1. Ajouter dans le fichier les éléments de HTML nécessaires pour que le titre de la page affiché dans l'onglet du navigateur soit « programme nsi 1<sup>ère</sup> » et que le contenu affiché dans la fenêtre du navigateur ait l'aspect suivant (dans l'encadré ci-dessous) :

### Annexe

## Programme de première

### Préambule

Cet enseignement s'appuie sur l'universalité de quatre concepts fondamentaux et la variété de leurs interactions :

- Les données
- Les algorithmes
- Les langages, qui permettent de traduire les algorithmes abstraits en programmes, textuels ou graphiques de façon à ce qu'ils soient exécutables par les machines.
- Les machines, et leurs systèmes d'exploitation

Il permet de développer des compétences :

1. **analyser et modéliser un problème** ;
2. *décomposer un problème en sous-problèmes* ;
3. concevoir des solutions algorithmiques ;
4. traduire un **algorithme** dans un **langage de programmation** ;
5. mobiliser les concepts et les technologies utiles pour assurer les fonctions : d'acquisition, de mémorisation, de traitement et de diffusion des informations ;
6. développer des capacités d'abstraction et de généralisation.

Références :

- lien vers le [programme de première](#)
- diagramme du programme de première :



Les trois premiers éléments seront obtenus avec des balises de titre de différents niveaux.

Les trois éléments suivants seront définis dans trois paragraphes distincts, commençant, respectivement, par

- « Cet enseignement... » ;
- « Il permet de développer ... » ;
- « Références ... ».

On utilisera des balises de listes pour les trois listes, à puces ou numérotées.

On respectera la mise en forme des éléments en italique, et/ou en gras, et/ou soulignés.

Chaque ligne devra se terminer au même endroit que dans le modèle mais on utilisera un minimum de balises de passage à la ligne pour cela.

Le lien vers le programme de Première sera inséré sous forme d'un lien hypertexte pointant sur l'adresse

[https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/26/8/spe633\\_annexe\\_1063268.pdf](https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/26/8/spe633_annexe_1063268.pdf)

L'image sera insérée sous la forme d'un lien vers l'image disponible en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.lyc-descartes-montigny.ac-versailles.fr/wp-content/uploads/sites/57/2019/01/NSI.png>

Note : l'image s'affichera avec sa taille d'origine, contrairement à ce qui est dans le modèle ci-dessus.

On ne prêterait pas d'importance à ce détail.

## Exercice 2. Corriger le codage d'un tableau [fichier de travail : TM\_HTML\_exo02\_eno.html]

- Ouvrir le fichier à l'aide de notepad++ (clic-droit Edit with Notepad++) (ou à l'aide d'un éditeur de texte) et l'ouvrir en parallèle avec votre navigateur par défaut (par un double-clic sur le nom du fichier).

Vous obtenez l'affichage suivant dans votre navigateur :

Emploi du temps					
Créneau horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin	E.P.S. Mathématiques		Physique-Chimie	S.E.S.	Après-midi NSI
	Anglais		HG	Français	S.V.T.

- Corriger le codage HTML du tableau de l'emploi du temps afin d'obtenir l'affichage correct ci-dessous :

Emploi du temps					
Créneau horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Matin	E.P.S.		Mathématiques	Physique-Chimie	S.E.S.
Après-midi	NSI	Anglais	HG	Français	S.V.T.

Note : il y a trois erreurs à corriger.

## Exercice 3. Construction d'un tableau [fichier de travail : TM\_HTML\_exo03\_eno.html]

À partir d'un fichier .html contenant les éléments de base d'une page web, ajouter les éléments nécessaires pour obtenir le tableau suivant où figurent des « X » et « O » majuscules dans les cases non vides.

X	O	O
	X	X
O		X

On ne se souciera pas de la taille des cellules ni de l'alignement (droit, gauche, centré) du tableau dans la page, ni de l'alignement du texte dans les cellules.

Vous devez obtenir le résultat suivant dans la fenêtre du navigateur :

Plateau de Morpion		
X	O	O
	X	X
O		X