

HTML



TP 1: HTML



Plan

TP 1: HTML

- Ex1: Structure d'un document HTML
- Ex2: Titre de la page
- Ex3: Élément "Bloc" vs Élément "En ligne"

Découverte des balises :

- Ex4: Les Titres
- Ex5: Les Paragraphes
- Ex6: Les Listes
- Ex7: Les Liens Hypertextes
- Ex8: Les Images
- Ex9: Les Tableaux
- Ex10: Les Conteneurs

TP 2: CSS

- A venir

Mini-Projet

- A venir



Plan

À vous

Quand vous verrez « A vous » dans un slide, ça veut dire que c'est à vous de pratiquer.

Sinon, pour le reste, contentez-vous de lire seulement.





Exercice 1

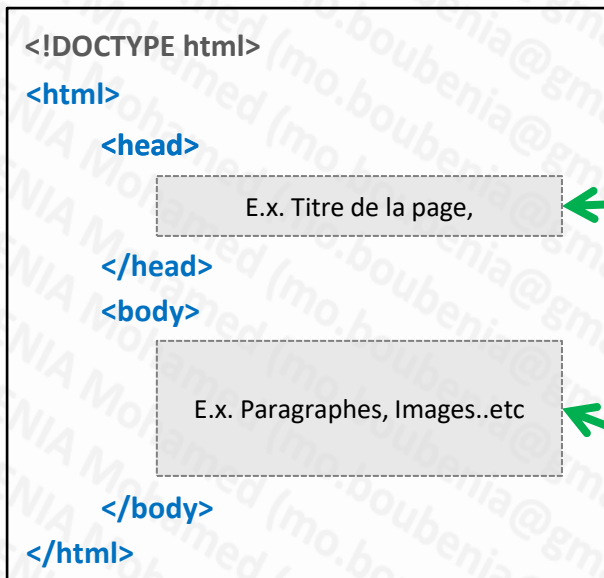
Structure d'un document HTML



Exercice 1: Structure d'un document HTML

Rappel

Document HTML



Un espace ou on mettra
une sorte de configuration de
notre page

"corps" qui va contenir tout
ce que vous souhaitez
afficher sur la page WEB.



Exercice 1: Structure d'un document HTML

À vous

1

Saisir le code HTML suivant, et l'enregistrer dans `exo1.html`.

2

Procéder à l'indentation du code saisi (*voir le cours HTML (slide 22)*).

3

Visualiser le résultat sur le navigateur.

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title> Exo1 </title>
<meta charset="UTF-8"/>
</head>
<body>
ceci est le contenu de ma page
</body>
</html>
```



Exercice 2

Titre de la page



Exercice 2: Titre de la page

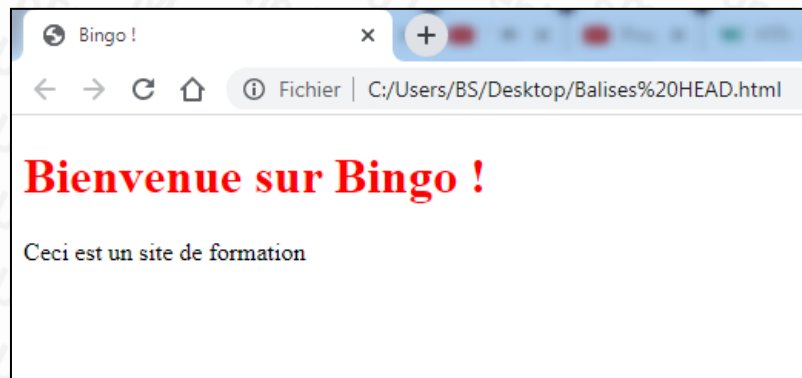
Rappel

Balises à mettre dans la partie HEAD

<title> : Titre du document, obligatoire
 <link> : Relations vers des ressources externes
 <style> : Styles CSS embarqués dans le document
 <script> : Scripts embarqués dans le document
 <meta> : Méta-informations
 (Exemple: l'encodage à utiliser, la sémantique)

```

<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Bingo !</title>
    <style>
      h1 {color:red;}
    </style>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">
    <script src="javascript.js"></script>
  </head>
  <body>
    <h1>Bienvenue sur Bingo !</h1>
    <p>Ceci est un site de formation</p>
  </body>
</html>
    
```

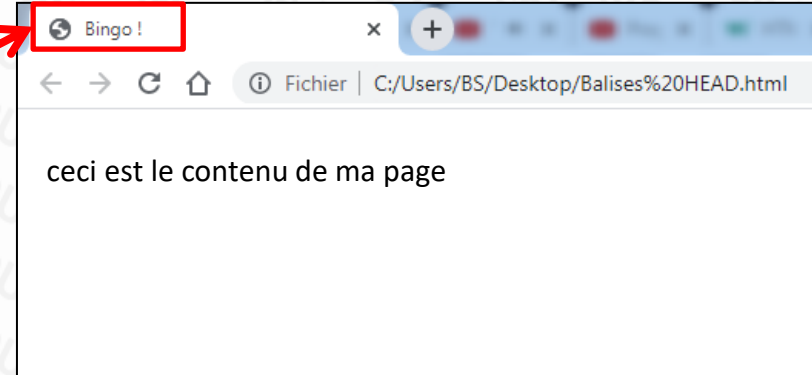




Exercice 2: Titre de la page

À vous

Apporter les modifications nécessaires à exo1.html pour changer le titre de la page.





Exercice 3

Element "Bloc" VS Element "En ligne"



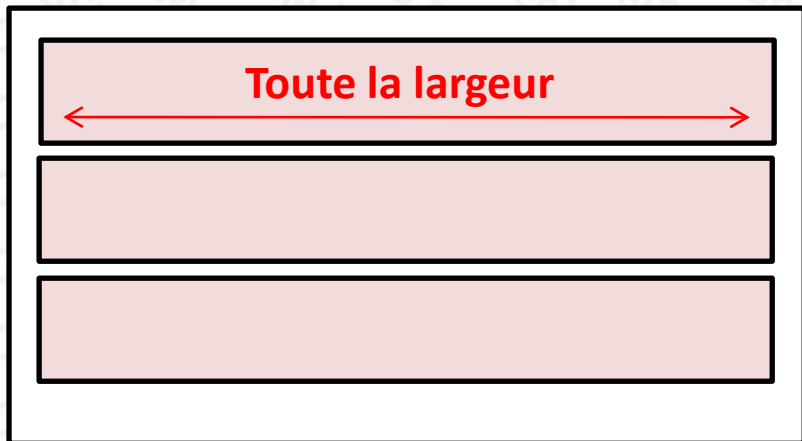
Exercice 3: Element "Bloc" vs Element "En ligne"

Rappel

Distinction

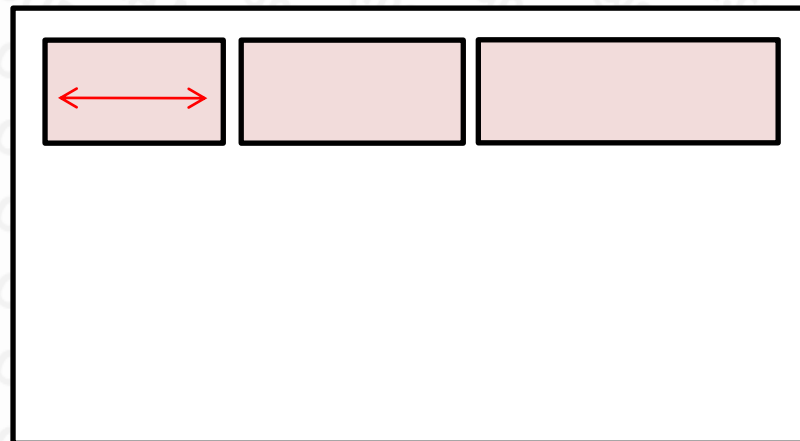
Occupent toute la largeur disponible. ils sont positionnés (par défaut) l'un sous l'autre.

Éléments Bloc



N'occupent que la largeur nécessaire à l'affichage du contenu, et ne provoque pas de retour à la ligne.

Éléments En ligne





Exercice 3: Element "Bloc" vs Element "En ligne"

À vous

1

Insérer les 2 éléments HTML suivants au bon endroit dans exo1.html

2

Sur le navigateur, utiliser les outils de développement pour inspecter et voir l'espace qu'occupent les éléments p, strong et em

3

Qu'est ce que vous remarquez ?

```
<p>
    Bienvenue sur <strong>Bingo</strong>, le site de <em>formation</em>.
</p>
<p>
    Aujourd'hui nous allons parler de HTML.
</p>
```



Exercice 4

Découverte des balises HTML

Les Titres



Exercice 4: Les Titres

Rappel

Les balises à utiliser

<h1> à <h6>

```
<h1>Titre super important</h1>
<h2>Titre important</h2>
<h3>Titre un peu moins important (sous-titre)</h3>
<h4>Titre pas trop important</h4>
<h5>Titre pas important</h5>
<h6>Titre vraiment pas important du tout</h6>
```

<p>

What you create with Blender is your sole property.
All your artwork- images or movie files- including the
blend files and other data files Blender can write,

is free for you to use as you like.

</p>

h1

h2

h3

h4

h5

h6

Titre super important

Titre important

Titre un peu moins important (sous-titre)

Titre pas trop important

Titre pas important

Titre vraiment pas important du tout

What you create with Blender is your sole property.
All your artwork- images or movie files- including the
blend files and other data files Blender can write,
is free for you to use as you like.



Exercice 4: Les Titres

À vous

1

Dans un fichier `exo4.html`, créer une page HTML avec des titres pour avoir le rendu suivant:

2

Les éléments insérés sont-ils de type "bloc" ou "enligne" ?





Exercice 5

Découverte des balises HTML

Les Paragraphes



Exercice 5: Les Paragraphes

Rappel

What you create with Blender is your sole property. All your artwork – images or movie files – including the .blend files and other data files Blender can write, is free for you to use as you like.

← Paragraphe 1

That means that Blender can be used commercially by artists, by studios to make animation films or VFX, by game artists to work on commercial games, by scientists for research, and by students in educational institutions.

← Paragraphe 2

Blender's GNU GPL license guarantees you this freedom. Nobody is ever permitted to take it away, in contrast to trial or "educational" versions of commercial software that will forbid your work in commercial situations.

← Paragraphe 3

La balise à utiliser

<p>

```

1 <html>
2   <head>
3   </head>
4   <body>
5     <p>
6       What you create with Blender is your sole property.
7       All your artwork- images or movie files- including the.
8       blend files and other data files Blender can write,
9       is free for you to use as you like.
10    </p>
11    <p>
12      That means that Blender can be used commercially by artists,
13      by studios to make animation films or VFX,
14      by game artists to work on commercial games,
15      by scientists for research,
16      and by students in educational institutions.
17    </p>
18    <p>
19      Blender's GNU GPL license guarantees you this freedom.
20      Nobody is ever permitted to take it away,
21      in contrast to trial or "educational" versions
22      of commercial software that
23      will forbid your work in commercial situations.
24    </p>
25  </body>
26 </html>
27
  
```

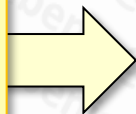


Exercice 5: Les Paragraphes

À vous

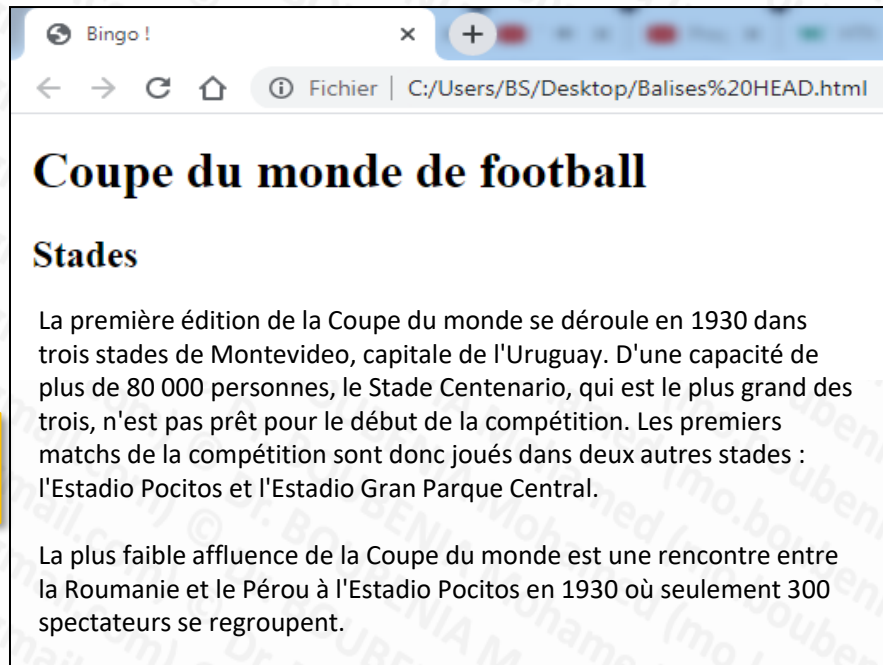
1

Dans le fichier exo4.html, apporter les modifications nécessaires pour obtenir le rendu suivant:



!

Vous pouvez copier les paragraphes





Exercice 5: Les Paragraphes

Rappel

D'autres balises pour mettre en valeur le texte

On peut mettre un texte **en Gras**, ou *en italique*. On peut mettre un texte en petite taille.
On peut mettre un text^{en exposant}, ou bien _{en indice}.

```
<p>
On peut mettre un texte <strong>en Gras</strong>, ou <em>en italique</em>.
On peut mettre un texte <small>en petite taille</small>.
On peut mettre un text <sup>en exposant</sup>, ou bien <sub>en indice</sub>.
</p>
```

Mettre en Gras

Mettre en Italique

Mettre en Petit

<small>

Mettre en Exposant

<sup>

Mettre en Indice

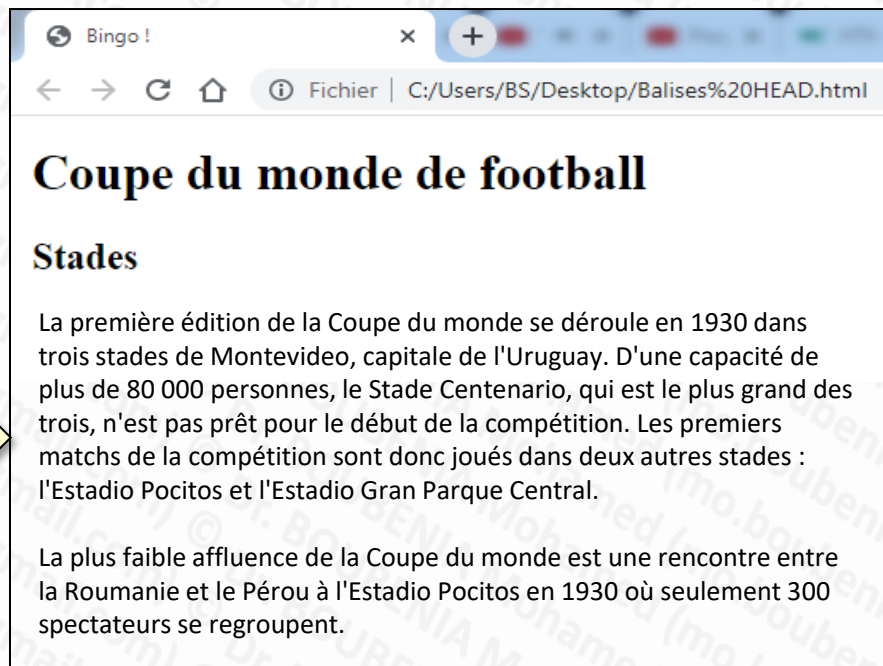
<sub>



Exercice 5: Les Paragraphes

À vous

Dans le fichier exo4.html, utiliser les différentes balises vues dans le slide précédent, afin de mettre en valeur certains mots (à vous de choisir).





Exercice 6

Découverte des balises HTML

Les Listes



Exercice 6: Les Listes

Rappel

Liste à puces

** et **

```
<ul>
<li>You are free to use Blender, for any purpose</li>
<li>You are free to distribute Blender</li>
<li>You can study how Blender works and change it</li>
<li>You can distribute changed versions of Blender</li>
</ul>
```

← → ↻ ⓘ Fichier | C:/Users/Bingo/Desktop/Nouveau%20dossier

- You are free to use Blender, for any purpose
- You are free to distribute Blender
- You can study how Blender works and change it
- You can distribute changed versions of Blender

Liste ordonnée

** et **

```
<ol>
<li>You are free to use Blender, for any purpose</li>
<li>You are free to distribute Blender</li>
<li>You can study how Blender works and change it</li>
<li>You can distribute changed versions of Blender</li>
</ol>
```

← → ↻ ⓘ Fichier | C:/Users/Bingo/Desktop/Nouveau%20dossier

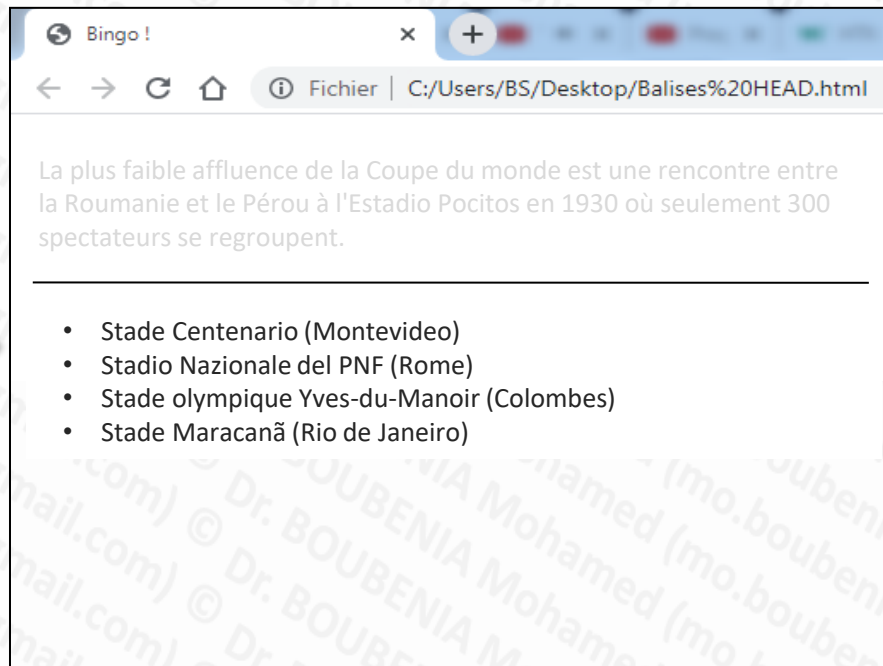
1. You are free to use Blender, for any purpose
2. You are free to distribute Blender
3. You can study how Blender works and change it
4. You can distribute changed versions of Blender



Exercice 6: Les Listes

À vous

Dans le fichier `exo4.html`, (à la suite du paragraphe qui existe déjà), rajouter une ligne horizontale, puis une **liste à puces**.

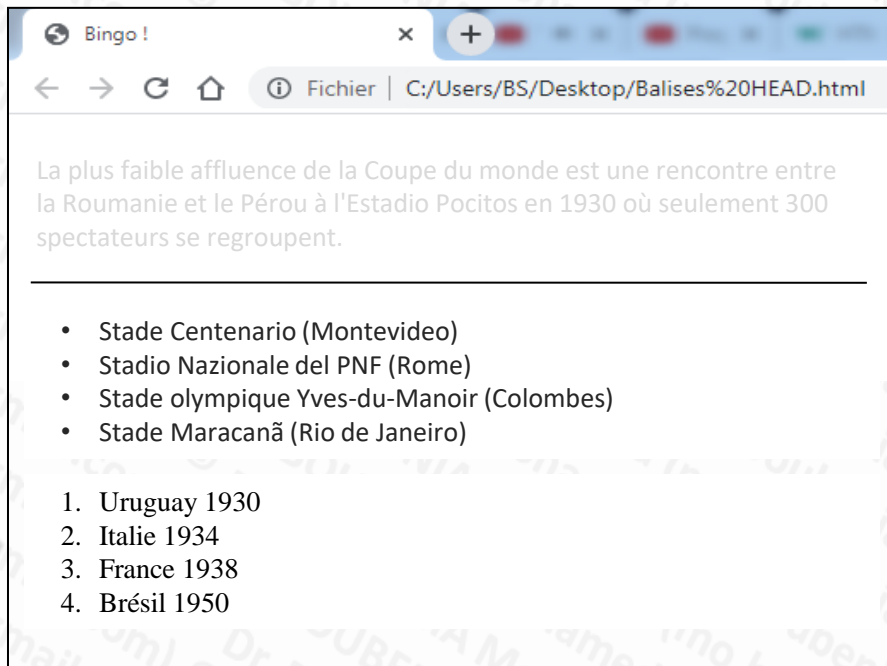




Exercice 6: Les Listes

À vous

Rajouter une **liste numérotée**.





Exercice 7

Découverte des balises HTML

Les Liens Hypertextes



Exercice 7: Les Liens Hypertextes

Rappel

La balise à utiliser

<a>

```
<p>
  Pour obtenir Blender,
  allez à la <a href="https://www.blender.org/download/"> page de Téléchargement </a>.
</p>
```

Attribut href

Valeur= Page cible

← → ↻ ⓘ Fichier | C:/Users/Bingo/Desktop/Nouveau%20dossier/maPage.html

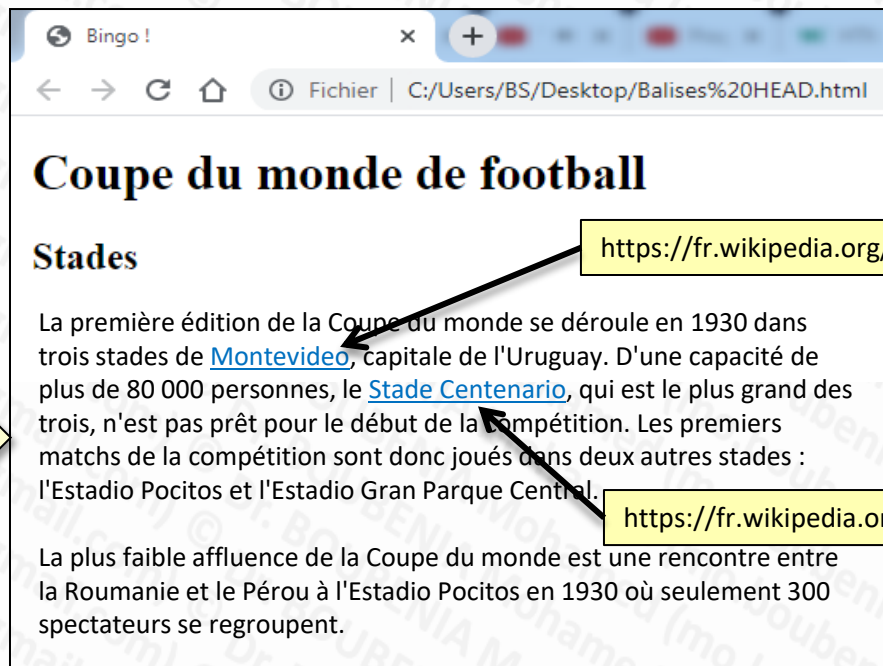
Pour obtenir Blender, allez à la [page de Téléchargement](https://www.blender.org/download/).



Exercice 7: Les Liens Hypertextes

À vous

Dans le fichier exo4.html, rendre les mots suivants comme des liens hypertextes.
(les liens hypertextes correspondants sont fournies)





Exercice 8

Découverte des balises HTML

Les images



Exercice 8: Les Images

Rappel

```

```

Élément img

Attribut
src
(veut dire
"source")

Le chemin vers
l'image

Les images à afficher peuvent se trouver:

Sur votre ordinateur

Vous utiliserez un chemin absolu vers le fichier.

ex. C:\Users\Public\Pictures\
Sample Pictures\Desert.jpg

Ou un chemin relatif (si on est déjà dans le dossier "sample pictures"):

ex. Desert.jpg

Ou Sur le Web

Vous utiliserez une URL (une adresse Web)

ex. <https://www.blender.org/wp-content/uploads/2020/11/image-7-480x270.jpeg>



Exercice 8: Les Images

À vous

Dans le fichier exo4.html, rajouter une ligne horizontale, puis les images suivantes.
(ne vous préoccupez pas de la taille des images)

The screenshot shows a web browser window with the title "Bingo !". The address bar displays "Fichier | C:/Users/BS/Desktop/Balises%20HEAD.html". The page content lists the winners of the World Cup:

1. Uruguay 1930
2. Italie 1934
3. France 1938
4. Brésil 1950

Below the list, there are three images:

- A soccer field with a goal (stade1.jpg).
- A soccer player in a white jersey (joueur.jpg).
- A large stadium (available via the URL <https://bit.ly/3GDxL3O>).

stade1.jpg (disponible dans le dossier Ressource TP1)

joueur.jpg (disponible dans le dossier Ressource TP1/joueur)

disponible sur l'URL suivante:
<https://bit.ly/3GDxL3O>



Exercice 9

Découverte des balises HTML

Les Tableaux



Exercice 9: Les Tableaux

Rappel

```
<table border="1">
```

```
<tr>
```

```
<td>Année</td>
```

```
<td>Stade</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>1934</td>
```

```
<td>Stadio Nazionale del PNF (Rome)</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>1938</td>
```

```
<td>Stade olympique Yves-du-Manoir (Colombes)</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>1950</td>
```

```
<td>Stade Maracanã (Rio de Janeiro)</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>1954</td>
```

```
<td>Stade du Wankdorf (Berne)</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

Année	Stade
1934	Stadio Nazionale del PNF (Rome)
1938	Stade olympique Yves-du-Manoir (Colombes)
1950	Stade Maracanã (Rio de Janeiro)
1954	Stade du Wankdorf (Berne)

Balise à utiliser

<table>

Insérer une ligne

<tr>

Insérer une colonne

<td>

entête

<th>

Exercice 9: Les Images

À vous

Dans le fichier exo4.html, rajouter une ligne horizontale, puis le tableau suivant.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'C:/Users/BS/Desktop/Balises%20HEAD.html'. The page content includes a placeholder image of a stadium and a table with the following data:

Année	Droits TV	Audience mondiale cumulée
1990	95 millions de francs suisses (60M €)	26,7 milliards de téléspectateurs
1994	110 millions de francs suisses (70M €)	32,1 milliards de téléspectateurs
1998	135 millions de francs suisses (86M €)	33,4 milliards de téléspectateurs



Exercice 10

Découverte des balises HTML

Les Conteneurs

Exercice 10: Les Conteneurs

```
<div>
  
  <p>
    "2D Isn't Dead, It Just Became Something Different":
    Using Blender For Wolfwalkers
  </p>
  <p>
    Find out how Cartoon Saloon incorporated Blender
    into their workflow for the Golden Globe-nominated
    masterpiece Wolfwalkers.
  </p>
  <a href="read_more.html">READ MORE > </a>
</div>
```

La balise à utiliser

<div>



"2D Isn't Dead, It Just Became Something Different": Using Blender For Wolfwalkers

Find out how Cartoon Saloon incorporated Blender into their workflow for the Golden Globe-nominated masterpiece Wolfwalkers.

[READ MORE >](#)



The Future Of Storyboarding: Blender For Pre-Production

If you're looking for a quicker way to storyboard, or even a whole new creative niche, check out this User Story.

[READ MORE >](#)

```
<div>
  
  <p>
    The Future Of Storyboarding: Blender For Pre-Production
  </p>
  <p>
    If you're looking for a quicker way to storyboard,
    or even a whole new creative niche,
    check out this User Story.
  </p>
  <a href="read_more.html">READ MORE > </a>
</div>
```

L'application d'un style pourrais se faire avec des feuilles de style CSS (qu'on verra dans le cours suivant)



Exercice 10: Les Conteneurs

À vous

Dans le fichier exo4.html, rajouter une ligne horizontale, puis les éléments suivants dans un conteneur div



```
<div>
  <h1>Blender and the Rabbids</h1>
  <p>
    Learn how Ubisoft Animation Studio used Blender in the production
    of Rabbids Invasion: Mission to Mars.
  </p>
  <a href="">READ MORE</a>
</div>
```

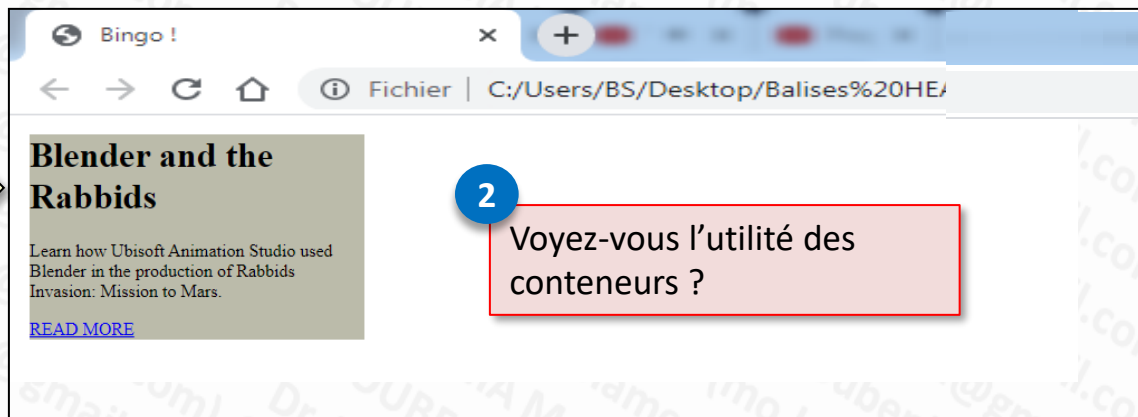
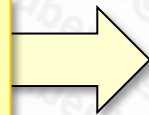


Exercice 10: Les Conteneurs

À vous

1

Rajouter un style CSS au div, comme suit:

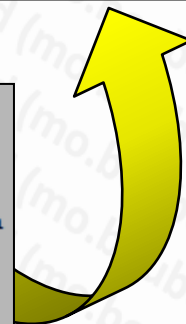


2

Voyez-vous l'utilité des conteneurs ?



```
<div style="background-color:#BBBBAA; width:300px">
  <h1>Blender and the Rabbids</h1>
  <p>
    Learn how Ubisoft Animation Studio used Blender in the production
    of Rabbids Invasion: Mission to Mars.
  </p>
  <a href="">READ MORE</a>
</div>
```



HTML



TP 1: HTML

1. Création d'un document HTML valide.
2. Modification de l'entête de la page Web.
3. Compréhension des éléments Bloc vs En ligne.
4. Découverte de certaines balises HTML (Textes, Listes, Liens, Images, Tableaux, Conteneurs)