

TP 15 : Les liens

Table des matières

A	La balise	1
A.1	Le code	1
A.2	Exemple:	1
A.3	Le chemin	2
A.4	Mail	2
A.5	Annexe : les références internes	2
B	Les images	2
B.1	Arrière-plan	2
B.2	Insérer des images dans le texte	3
C	Mise en pratique	4

Les **Liens hypertextes** ou **ancrages** sont des éléments d'une page html que l'on rencontre obligatoirement : ce sont les éléments qui en cliquant dessus permettent de naviguer vers une nouvelle adresse, une nouvelle section du document, vers un nouveau fichier etc.

A La balise

A.1 Le code

La balise pour créer une zone de lien cliquable est `<a>` avec la balise de fin ``

Dans le `<a >` on **ajoute** la propriété `href=` puis le **chemin** vers la page, l'image, le document lié.

Le **chemin** peut être **interne** c'est-à-dire relatif à un fichier situer dans le dossier du site ou **externe** c'est-à-dire vers un autre site.

A.2 Exemple :

Dans le code suivant

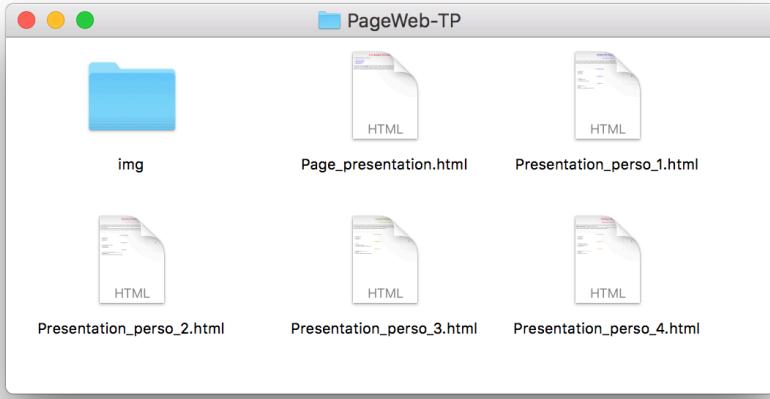
```

7  <body background="img/BlueSky.png">
8  <p>
9  <h1 align="center">
10 <font color="red"> La compagnie du royaume de Logres </font>
11 </h1>
12
13 <p>
14 La compagnie de Logres est constituée de
15 <ul>
16 <li> <a href="Presentation_perso_1.html"> Arthur de Greifswald </a> </li>
17 <li> <a href="Presentation_perso_2.html"> Brisène GraueHexe </a> </li>
18 <li> <a href="Presentation_perso_3.html"> Caelia GelbesHaar </a> </li>
19 <li> <a href="Presentation_perso_4.html"> Dellingr Nott </a> </li>
20 </ul>
21 </p>
22 <p> 
23 Leur but est de visiter <a href="Tower1.png"> la tour RudeChute </a>. On

```

chaque élément de la liste non numéroté (``) est un élément sur lequel l'utilisateur peut cliquer pour accéder à la page du personnage.

Mais il faut que le dossier qui contient le site soit organisé ainsi :



A.3 Le chemin

Dans le dossier, les différentes pages html sont situées au même niveau (non obligatoire) et l'image Tower1.png est dans le sous répertoire où toutes les images ont été répertoriées.

- Le **chemin** vers les pages html est constitué du simple nom de la page.
- Le **chemin** vers l'image commence par images/ pour signaler qu'il faut aller chercher l'image dans le sous-repertoire img
- Si le document auquel on veut faire référence se trouve dans un dossier « parent » c'est à dire un dossier plus grand comportant celui du site, on commencera par ... /
- Si le document est une autre page, on utilise l'adresse http://... (ou toute autre adresse utilisée)

A.4 Mail

Pour mettre un lien permettant d'envoyer un mail (attention à une utilisation du mail personnel) il suffit d'utiliser la commande Pour me

A.5 Annexe : les références internes

Si la page est très longue, on peut faire des liens vers d'autres partie de la même page. Il faut d'abord un point de repère, appelé **ancré** que l'on crée en donnant un **nom name** à une balise <a>

```
<a name="remarque">ma remarque est ici que... </a>
puis faire le lien à l'aide du célèbre #
<a href="#remarque"> aller à la remarque </a>
```

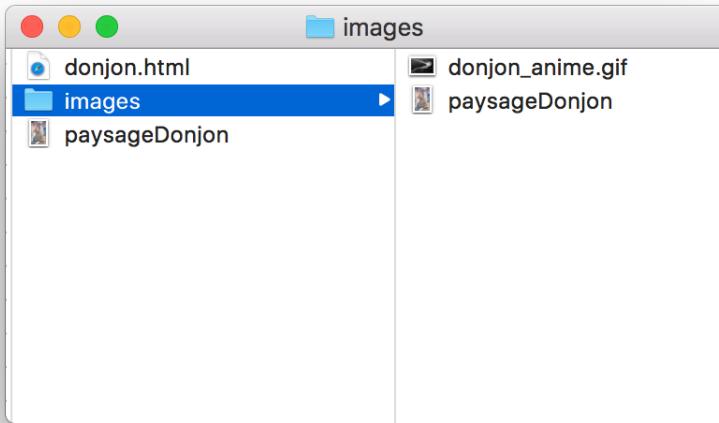
B Les images

B.1 Arrière-plan

Il faut :

- Choisir une image au format adapté et l'enregistrer dans le **même** dossier, un dossier « parent » ou un sous-dossier.
- Ajouter l'attribut background="chemin_vers_mon_image.ext" à la balise <body>

Si on a dans le dossier TP où on a enregistrer sa page html (ici donjon.html) les images suivantes :



Ici, il y a **deux chemins possibles** pour le background

- <body background="paysagesDonjon.jpg"> car le **fichier** est dans le **même dossier** que le fichier **.html**
- <body background="images/paysagesDonjon.jpg"> car le **fichier** est dans un **sous-dossier** nommé **images/**

B.2 Insérer des images dans le texte

Pour insérer des images, on utilise la **balise** :



Il n'y a pas de On parle de **balise orpheline**

De même que pour insérer une image en arrière-plan, l'image peut se trouver dans le **même dossier** ou un **sous-dossier**, voir même un **dossier parent** (on utilisera .../pour y accéder). On peut aussi la trouver sur un autre serveur en spécifiant son adresse URL complète mais cela peut ralentir le téléchargement de votre page.

On peut ajouter à la balise les attributs suivants :

- **src** qui indique l'emplacement de l'image. **OBLIGATOIRE**.
- **alt** qui permet d'afficher un texte alternatif si l'image ne s'affiche pas et permet de préciser le contenu de l'image aux personnes handicapées;
- **title** qui permet d'afficher une « infobulle » lorsque l'on déplace le curseur sur l'image.
- **width** qui permet de spécifier la largeur de l'image.
- **height** qui permet de spécifier la hauteur de l'image.



Par exemple pour l'image  en fond et mettre  dans le paragraphe, on utilisera le code suivant

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <title>Donjon de Durechute</title>
6  </head>
7  <body background="images/paysageDonjon.jpg">    <!-- la balise body -->
8          <!-- avec le background choisi -->
9
10 <h1 style="text-align:center"> <!-- le titre IMPORTANT centré -->
11     <font color="red">Le Donjon de Durechute</font> <!-- On le met en rouge -->
12 </h1>
13
14 <p>      <!-- début du le paragraphe -->
15     Présentation des différents aventuriers qui désirent entrer dans le donjon...
16
17     
18         <!-- la balise image <img/> avec l'information alt -->
19 </p>
20
21 </body>
22 </html>

```

pour avoir ceci comme rendu :



C Mise en pratique

- Ajouter une ou plusieurs images à votre présentation de la personnalité.
- Ajouter un ou plusieurs lien vers des sites externes parlant du personnage ou de ses contributions.
- Regrouper dans un même dossier votre présentation ainsi que celle des autres personnages faites par vos camarades.
- Créer une **page principale** sur les personnalités de l'informatique avec une liste des personnalités étudiées. De cette page, on doit pouvoir naviguer vers les autres pages et on doit pouvoir revenir vers la page principale depuis les pages spécifiques des différentes personnalités.