

HTML

Le code HTML peut être écrit sous le Bloc Notes en format ASCII sous l'extension htm et html, ou dans un éditeur HTML. Les éditeurs HTML permettent de se passer de la saisie des marqueurs, mais il convient de connaître le code afin de procéder à des modifications plus fines que celles permises par les éditeurs.

Les marqueurs sont délimités par les signes inférieur à et supérieur à :

<P> marqueur de paragraphe

<HR> marqueur pour une ligne horizontale

Le fichier doit être enregistré au format HTML ou HTM

<H1> *Hello !* </H1> <HR>



Texte normal en titre de niveau 1

Les blocs HTML (élément de code représentant une action perçue par le browser) doivent commencer par un marqueur d'ouverture et se terminer par le marqueur de fermeture. Ce dernier est identique à celui d'ouverture avec comme différence qu'il est précédé d'un barre oblique /

<I> </I> marqueur italique

La structure habituelle d'un fichier HTML

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>#####</TITLE>           <= titre
</HEAD>
<BODY>#####</BODY>           <= corps
</HTML>
```

Le corps d'un HTML regroupe le texte, les graphismes, les liens ...

Le bloc en tête (Head)

Il peut contenir 6 commandes :

TITLE	précise le nom du document
ISINDEX	indique que des recherches peuvent être effectuées dans le document
BASE	précise l'URL ¹ d'origine du document
NEXTID	crée des identificateurs de documents uniques
LINK	affiche les relations avec d'autres documents
META	incorpore toute information supplémentaire

<ISINDEX> doit être placé dans la section <HEAD> et peut déclencher l'affichage d'un boîte de requête, en permettant la consultation d'un BD.

¹ C'est la directory où on a la référence

<BASE> est utilisé dans le cas où l'URL n'est plus valable suite au déplacement du site.
<LINK HREF="nom du fichier lié.html" TITLE="titre du document en relation">

Le bloc corps du document (Body)

Dans le corps (BODY), on met

<H1>#####</H1>

<= en tête

on ajoute

<CENTER>#####</CENTER>

<= afin de centrer l'en-tête

On pourra utiliser les éléments suivants

<BODY BACKGROUND="URL ou chemin/nom du fichier.gif"> pour mettre une image de fond

<BODY BGCOLOR="codage de la couleur"> pour mettre une couleur dans le fond

<BODY TEXT="#####"> pour mettre de la couleur du plan texte

<BODY LINK="#####"> pour mettre de la couleur du lien

<BODY VLINK="#####"> pour mettre de la couleur du lien visité

<BODY ALINK="#####"> pour mettre de la couleur du lien actif

Le texte

Mise en forme des caractères

...

Texte en gras

<BIG>...</BIG>

Agrandissement de la taille des caractères

<BLINK>...</BLINK>

Texte clignotant (Netscape seul)

...

Texte en italique

...

Texte en couleur où XXXXXX est une valeur hexadécimale

...

Taille des caractères où X est une valeur de 1 à 7

<I>...</I>

Texte en italique

<NOBR>...</NOBR>

Empêche les ruptures automatiques de ligne des navigateurs

<PRE>...</PRE>

Texte préformaté, soit avec affichage de tous les espaces et sauts de ligne

<SMALL>...</SMALL>

Réduction de la taille des caractères

...

Mise en gras du texte

_{...}

Texte en indice

^{...}

Texte en exposant

<U>...</U>

Texte souligné

<ALT= " " >

Texte ou commentaire affiché sur passage de souris

Mise en forme du texte

<!--...-->

Commentaire ignoré par le navigateur

A la ligne

<BLOCKQUOTE>...</BLOCKQUOTE>

Citation (introduit un retrait du texte)

<CENTER>...</CENTER>

Centre tout élément compris dans le tag

<DIV align=center> ...</DIV>

Centre l'élément encadré par le tag

<DIV align=left> ...</DIV>

Aligne l'élément à gauche

<DIV align=right> ...</DIV>

Aligne l'élément à droite

<Hx>...</Hx>

Titre où x a une valeur de 1 à 6

<Hx align=center>...</Hx>

Titre centré

<Hx align=left>...</Hx>

Titre aligné à gauche

<Hx align=right>...</Hx>

Titre aligné à droite

<P>...</P>

Nouveau paragraphe

<P align=center>...</P>

Paragraphe centré

<P align=left>...</P>

Paragraphe aligné à gauche

<P align=right>...</P>

Paragraphe aligné à droite

Les hyperliens

Les hyperliens permettent de transporter les utilisateurs vers de nouveaux sites en relation avec le site initial. Ils sont dits extérieurs quand ils vont vers un autre site Web, internes lorsqu'ils font référence à des pages du même serveur.

` texte de l'hyperlien `

<code>...</code>	Lien vers une page Web
<code>...</code>	Lien vers une adresse Email
<code>...</code>	Lien vers la page locale fichier.htm située dans le même répertoire
<code>...</code>	Définition d'une ancre
<code>...</code>	Lien vers une ancre
<code>...</code>	

L'URL a deux parties principales :

- Le protocole : http:// , gopher:// , ftp:// , telnet://
- La destination : directory ou nom d'un fichier ou répertoire ou ordinateur

Le texte à l'intérieur d'un hyperlien s'appelle hypertexte. On peut inclure un lien qui amène le surfuer vers une différente partie de la page sur laquelle il se trouve déjà, il faut utiliser le signe dièse(#) et un nom d'ancrage (cible).

Ex : `<A HREF"#cible"> hypertexte `
`<A NAME" cible"> hypertexte `

Il est possible de créer un lien Email

Ex : ` Envoyez-moi un courrier ! `

Les lignes

Le marqueur `<HR>` insère un ligne ombrée sur toute la largeur de la fenêtre, il n'y a pas de marqueur de fermeture

<code><HR></code>	Trait horizontal (centré par défaut)
<code><HR width="x%"></code>	Largeur du trait en %
<code><HR width=x></code>	Largeur du trait en pixels
<code><HR size=x></code>	Hauteur du trait en pixels
<code><HR align=center></code>	Trait centré (défaut)
<code><HR align=left></code>	Trait aligné à gauche
<code><HR align=right></code>	Trait aligné à droite
<code><HR noshade></code>	Trait sans effet d'ombrage

Les listes

Une liste pour être efficace doit être courte, précise et digeste. IL y a 5 types de listes :

- Liste ordonnée ``
- Liste à puce ``
- Liste de définition `<DL>`
- Liste de menus `<MENU>`
- Liste de répertoires `<DIR>`

La syntaxe pour les listes ordonnées est :

	Liste numérotée
	Élément de liste
	

A ces listes ordonnées, on peut ajouter des attributs :

TYPE = A	indices en majuscules A,B...
TYPE = a	indices en minuscules a,b...
TYPE = I	numéros en chiffres romains majuscules I,II...
TYPE = i	numéros en chiffres romains minuscules i,ii...
TYPE = 1	numéros en chiffres 1,2...
START	définit la valeur à laquelle doit commencer la numérotation de la liste
Ex : <OL TYPE=i START=4>	

La syntaxe pour les listes à puces :

	Liste non numérotée (dite à puces)
	Élément de liste
	

A ces listes non ordonnées, on peut ajouter :

TYPE = disc	cercle plein
TYPE = square	carré plein
TYPE = circle	carré vide
Ex : <UL TYPE=disc>	

La syntaxe pour les listes de définition est :

<DL>	Liste de glossaire
<DT>...</DT>	Terme de glossaire (sans retrait) ou article principal
<DD>...</DD>	Explication du terme (avec retrait) ou définition
</DL>	Ligne de séparation

Attention, on peut combiner les types de liste entre elles, et les listes avec des hyperliens.

Les graphismes

Les Gif entrelacés (Interlaced) sont des images qui donnent une représentation floue qui devient de plus en plus nette et précise et le temps de chargement paraît moins long. On peut utiliser **Graphic Workshop**.

Les Gif animés (Motion Gif) ont l'avantage de rendre une illusion de mouvement.

Les images transparentes permettent d'obliger le browser à afficher le fonds du document.

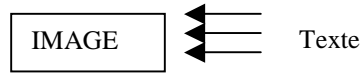
Lorsque l'on désire insérer un fichier graphique dans une page Web, on crée des images internes et externes. Pour, par exemple, mettre au centre une image, on écrit :

```
<CENTER>  
<IMG SRC="URL de l'image">  
</CENTER>
```

Pour mettre une image en hypermédia :

```
<A HREF : "lien HTML"> <IMG SRC="URL de l'image"> </A>
```

Pour permettre



Il faut utiliser la fonction ALIGN avec une des valeurs suivantes :

TOP aligne le texte avec le haut de l'image
MIDDLE milieu
BOTTOM bas

La syntaxe est

```
<IMG ALIGN=##### SRC="URL de l'image">
```

Avec Netscape, il est possible de créer des images flottantes le long des marges. Les 2 attributs de ALIGN sont : LEFT et RIGHT. On peut ajouter des espaces blancs entre l'image et le texte avec les fonctions VSPACE et HSPACE (vertical et horizontal).

Ex :

Il vaut mieux utiliser les formats Jpeg et Gif qui sont généralement supportés sur le Web.

	Insertion d'une image au format Gif ou Jpg
	(voir liens pour l'adressage)
	Mise à l'échelle de l'image en pixels (a comme effet d'accélérer l'affichage de la page)
< IMG ... border=x>	Définition de la bordure d'une image avec lien
	Texte alternatif lorsque l'image n'est pas affichée
	Aligne l'image en bas
	Aligne l'image au milieu
	Aligne l'image en haut
	Aligne l'image à gauche
	Aligne l'image à droite
	Espacement horizontal entre l'image et le texte
	Espacement vertical entre l'image et le texte

Image réactive

- 1/ Création des régions sur l'image
- 2/ Spécification des URL pour chaque région
- 3/ Enregistrement du fichier sur un ordinateur fonctionnant en tant que serveur Web
- 4/ Ecriture de la page Web en HTML qui affichera l'image réactive.

Dans l'image généralement de format GIF, il faut insérer des mots qui établiront des liens avec des pages différentes.

Suivant la forme de la région cliquable, il faut créer :

- Un rectangle
- Un cercle
- Un polygone

La syntaxe est

Ex : IMG SRC= nom de l'image interne utilisée dans la page Web ISMAP>

Le fichier graphique et le fichier de cartographie sont ouverts et actifs en même temps.

Méthode	Type	Coordonnées requises
Circle	Cercle	2 paires : centre et rayon
Oval	Ovale	2 paires : sup gauche et infé droit
Rect	Rectangle	2 paires : sup gauche et infé droit
Poly	Polygone	Points de la forme
Point	Point	1 paire : le point

La syntaxe est : *Méthode* URL x₁,y₁ x₂,y₂...x_n,y_n

Ex :circle / nom.html 110,50 145,63

Les coordonnées des pixels s'obtiennent avec un éditeur graphiques comme MapMaker qui permet aussi de créer une image réactive avec une image interne existante sur une page Web.

Tableau

Un tableau HTML est délimité par les marqueurs <TABLE> et </TABLE>. Il faut déterminer le nombre de lignes et de colonnes que le tableau comportera. Ensuite, on définit les cellules une à une. Les cellules sont définies de la gauche vers la droite dans les lignes et du haut vers le bas dans les colonnes.

BORDER=#### est un paramètre qui définit une bordure du tableau, en rajoutant les attributs WIDTH, COLSPEC, CELLPADDING ou CELLSPACING.

WIDTH = x% le tableau occupe x% de la largeur délimitée par la fenêtre

CELLSPACING=x espace entre les cellules

CELLPADDING=x espace entre la bordure intérieure d'une cellule et le contenu de la cellule.

Il y a deux éléments principaux :

- Cellule de donnée <TH> </TH>
- Cellule d'en-tête <TD>

Pour ces deux éléments

Le paramètre ALIGN permet l'alignement du contenu (valeurs : Right, Left , Justify). Une dernière valeur est possible :décimal cela aligne tout avec le caractère ou symbole défini comme point décimal. Le point décimal se déclare avec dp="symbole"

Le paramètre COLSPAN détermine la largeur d'une cellule exprimée en nombre de colonnes (par défaut =1)

Le paramètre ROWSPAN détermine la hauteur d'un ligne exprimée en nombre de lignes.

On peut affecter une couleur à la cellule avec <TD BGCOLOR="#####">

Le paramètre VALIGN contrôle le texte à l'intérieur de la cellule qui doit être aligné avec le haut ou avec la bas de la cellule ou centré verticalement dans la cellule.

Tableau

<TABLE>...</TABLE>	Définition d'un tableau
<TABLE width="x%">	Largeur du tableau en %
< TABLE width=x>	Largeur du tableau en pixels
<TABLE border=x>	Largeur de la bordure
<TABLE cellpadding=x>	Espace entre la bordure et le texte
<TABLE cellspacing=x>	Epaisseur du trait entre les cellules
<TR>...</TR>	Ligne du tableau
<TD>...</TD>	Cellule du tableau
<TD bgcolor="#XXXXXX">	Couleur d'une cellule de tableau
<TD width="x%">	Largeur de colonne en %
<TD width=x>	Largeur de colonne en pixels<
<TD align=center>	Texte dans la cellule centré
<TD align=left>	Texte dans la cellule aligné à gauche
<TD align=right>	Texte dans la cellule aligné à droite<
<TD valign=bottom>	Alignement vers le bas du contenu d'une cellule
<TD valign=middle>	Centrage vertical du contenu d'une cellule
<TD valign=top>	Alignement vers le haut du contenu d'une cellule
<TD colspan=x>	Nombre de cellules à fusionner horizontalement
<TD rowspan=x>	Nombre de cellules à fusionner verticalement

FORMULAIRES

Il y a 4 marqueurs :

<FORM> </FORM>	début et fin d'un formulaire
<TEXTAREA>	zone d'entrée de données
<SELECT>	menus d'options
<INPUT>	boutons radios

- <FORM ACTION=" *script de passerelle*">
METHOD=" POST"
GET

définition de la transmission
des données

- <TEXTAREA NAME=" " ROWS= COLS= > <TEXTAREA>
permet de taper autant de texte que l'on désire.

- <SELECT NAME=" ">
 <OPTION VALUE="100">
 <OPTION VALUE="75">
 </SELECT>

On peut choisir dans une liste, VALUE, quand l'option est choisie par le surfeur, est utilisée comme paramètre par le script de passerelle.

- Champs d'entrée de type texte d'une seule ligne
 <INPUT TYPE="TEXT" NAME=" " SIZE="15" MAXLENGHT="13">
- Champs d'entrée de mot de passe
 <INPUT TYPE="PASSWORD" NAME=" " SIZE="8" MAXLENGHT="8">
- Cases à cocher
 <INPUT TYPE="CHECKBOX" NAME=" " > *texte de la case*

- Boutons radio
`<INPUT TYPE="RADIO" NAME=" " > texte du bouton`
- Boutons de restauration
`<INPUT TYPE="RESET" VALUE=" texte du bouton ">`
- Boutons de soumission
`<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE=" texte du bouton ">`

TITRES DYNAMIQUES

- Fenêtre de la gauche vers la droite (inverse possible)

```
<TITLE> ! </TITLE>
```

```
<TITLE>P ! </TITLE>
```

```
<TITLE>OP ! </TITLE>
```

```
<TITLE>YOP ! </TITLE>
```

- Fenêtre rideau (inverse possible)

```
<TITLE>Y ! </TITLE>
```

```
<TITLE>YO I ! </TITLE>
```

```
<TITLE>YOPEI ! </TITLE>
```

Il est possible de mettre une photo en basse (2) et haute résolution (1)

```
<IMG SRC="toto.gif(1)" LOWSRC="toto_bw.gif(2)">
```

La photo à basse résolution est d'abord chargée puis c'est celle à haute résolution.

ANIMATIONS

1. Il faut une séquence d'images qui, combinées en série, donne une animation.
2. IL faut créer une page Web différente pour chaque image avec la référence HTML de chaque image.
3. Il faut ajouter l'élément META dans la section HEAD de chaque page Web.

```
Ex : <HEAD>
      <TITLE>                               </TITLE>
      <META HTTP_EQUIV=REFRESH CONTENT ="1" ;
      URL=http//directory/nomfichier">
</HEAD>
```

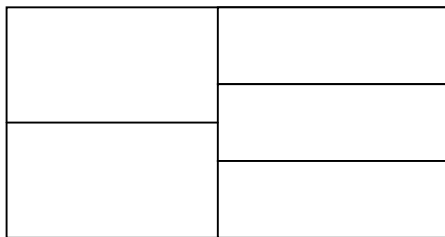
SCRIPTS CGI

On peut trouver des collections de scripts CGI sur <http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>

Le script doit, souvent du fait du serveur, être dans un répertoire cgi-bin. Pour faire appel au script, il suffit d'y faire référence : `http://page web /cgi-bin/fichierscript`

Les cadres

```
<FRAMESET>
<FRAMESET COLS="50% 50%">
  <FRAMESET ROWS="50%,50%">
    <FRAMESET SRC="URL">
    <FRAMESET SRC="URL">
  </FRAMESET>
</FRAMESET ROWS="33%,33%,33%">
  <FRAMESET SRC="URL">
  <FRAMESET SRC="URL">
  <FRAMESET SRC="URL">
</FRAMESET>
```



<pre><FRAMESET>...</FRAMESET></pre>	Définit une structure de frames(remplace alors le tag BODY)
<pre><FRAMESET rows="x%,y%,..."></pre>	Division horizontale de la fenêtre en %
<pre><FRAMESET cols="x%,y%,..."></pre>	Division verticale de la fenêtre en %
<pre><FRAME src="fichier.htm"></pre>	Fichier affiché dans une fenêtre de frames
<pre><NOFRAMES>...</NOFRAMES></pre>	Contenu pour les browsers non prévus pour les frames

```
<FRAME ### NORESIZE>
```

 pas de redimensionnement possible du cadre par l'utilisateur

```
<FRAME ### SCROLLING="YES">
```

 barres de défilement

```
NO
```

Le code des cadres doit être placé avant la section `<BODY>` du document HTML (tout marqueur `<BODY>` sera simplement ignoré.

Les cibles

Il est possible de garder une page d'accueil à l'écran même après clic sur un hyperlien.

```
<A HREF="URL" TARGET="nom de la page d'accueil"> </A>
```

Le nom de la page est inséré dans le `<BODY>` avec ``
``

Accompagnement musical

```
<BGSOUND SCR="son.wav" LOOP=n>
```

Messages flottants

Défilant de droite à gauche de l'écran

<MARQUEE>> *texte* </MARQUEE>

Arrières-plans fixes

<BODY BACKGROUND="image.gif" BGPARTIES=FIXED>

Couleurs

 texte

#FF0000	rouge	#000000	noir	#FFF000	jaune
#0000FF	bleu	#80FF00	vert clair	#8000FF	violet
FFFFFF	blanc	FF0000	rouge	008000	vert
A4C8F0	bleu ciel	800000	rouge foncé	FFFF08	jaune clair
80FF00	vert clair	FF008000	rose	E6E8F4	argenté

SYMBOLES

Uml ..
Cute ‘
Circ ^
β ß
& &
> >
< <
_ ó