

# Séance 3 : Ma première page HTML

Version Trinket

## Objectifs :

- Etudier, modifier créer une page HTML simple
- Maîtriser les renvois d'un texte à différents contenus

## Activité 1 Analyse d'un fichier HTML

Pour comprendre les balises présentes dans un fichier HTML, comparons (voir **annexe**) le contenu d'un fichier HTML avec le rendu dans un navigateur Web.

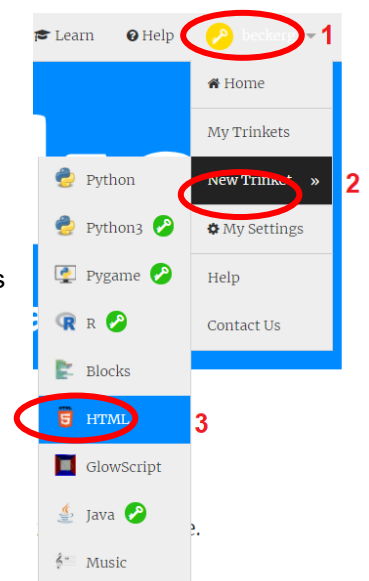
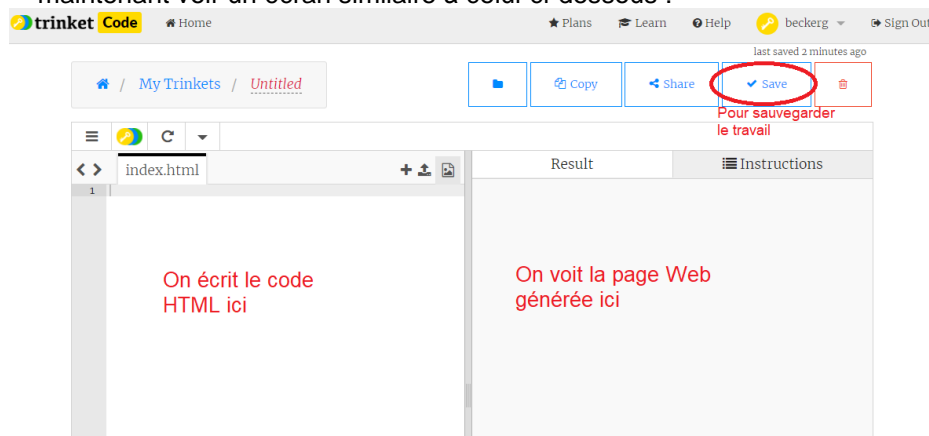
1. Quels sont les symboles qui encadrent toutes les balises ?
2. Quel symbole permet de distinguer une balise « de fin » d'une balise « de début » ?
3. Complétez le tableau ci-dessous :

Balise	Rôle
<h1>	
	Titre moins important
	Paragraphe
<strong>	
	Texte en italique
	Aller à la ligne
<title>	

## Activité 2 La création d'une page Web

Pour votre premier script, vous allez utiliser le site trinket.io qui est un éditeur de code en ligne pour apprendre entre autres le HTML (et le CSS), et pour lequel vous possédez déjà un compte. L'avantage d'utiliser cet outil est qu'il dispose d'une fenêtre d'aperçu pour visualiser en direct ce que donne votre code dans le navigateur.

- Pour cela, tapez : <https://trinket.io/> dans la barre d'adresse du navigateur puis validez pour arriver sur la page d'accueil du site. Si vous n'êtes pas identifié, cliquez sur Login et rentrez vos identifiant et mot de passe.
- Sur la page d'accueil, en haut à droite, cliquez sur votre nom d'utilisateur (1) puis sur « New Trinket » (2) et enfin sur « HTML » (3) (**voir ci-contre**).
- Cliquez ensuite directement sur le bouton « Save » et vous devriez maintenant voir un écran similaire à celui-ci-dessous :



La fenêtre de gauche permet d'écrire le fichier HTML et la fenêtre de droite permet de visualiser directement la page Web générée par un navigateur.

## Structure du fichier HTML et premières balises

1. Copiez-collez le code suivant qui définit la structure générale d'un fichier HTML.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Ma première page Web</title>
  </head>
  <body>
  </body>
</html>
```

Tout le code sera à écrire ici entre les balises <body> et </body>

Tout ce qui est destiné à être affiché à l'écran sur la page Web est à écrire entre les balises <body> et </body>.

2. Ecrivez à cet endroit le code HTML ci-contre et visualisez la page Web à droite.
3. Sauvegardez en cliquant sur le bouton « Save ».

```
<h1>Mon premier titre</h1>
<p>Mon premier paragraphe</p>
```

## Insérer un lien hypertexte vers un autre site : la balise <a>

4. Ajoutez à la suite, toujours entre les balises <body> et </body>, le code HTML suivant puis visualisez la page Web.

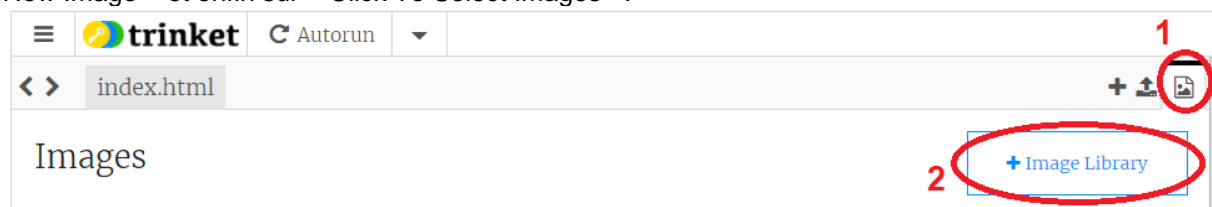
```
<h2>Mon premier lien hypertexte</h2>
<p>Voici un site génial : <a href="https://fr.wikipedia.org">Wikipédia</a></p>
```

Retenez que la balise <a> permet de créer un lien. Il faut lui ajouter l'attribut href pour indiquer vers quelle page le lien doit conduire, ici à l'adresse <https://fr.wikipedia.org>. On peut ensuite ajouter le texte que l'on souhaite voir apparaître à l'écran (ici Wikipédia) et sur lequel il faut cliquer pour atteindre le site.

5. Sauvegardez en cliquant sur le bouton « Save ».

## Insérer une image : la balise <img>

6. Commencez par télécharger l'image « chat.jpg » sur le site <http://info-mounier.fr> (dans le thème sur le Web, séance 3). Une fois téléchargée, retournez sur Trinket et cliquez en haut à droite de la fenêtre de code sur le bouton « View and add images » (1) puis sur le bouton « + Image Library » (2) puis sur « Upload New Image » et enfin sur « Click To Select Images ».



Allez chercher l'image « chat.jpg » là où elle s'est téléchargée et cliquez sur « Ouvrir ». L'image devrait apparaître à l'écran, elle est maintenant utilisable par l'éditeur Trinket.

7. Cliquez sur « index.html » pour revenir au code de la page Web et ajoutez maintenant, à la suite entre les balises <body> et </body>, le code suivant.

```
<h2>Ma première image</h2>

```

Vous venez d'insérer une image à votre site grâce à la balise `<img>`. Celle-ci doit être accompagnée de deux attributs obligatoires :

- `src` : indique où se trouve l'image que l'on veut insérer (son adresse sur le disque ou sur internet). Ici, comme l'image se trouve dans le même dossier que le fichier HTML, il suffit d'indiquer son nom.
- `alt` : signifie « texte alternatif » qui est une courte description de ce qu'elle représente : ce texte est utilisé par les descripteurs de site Web pour les non-voyants et il sera affiché à la place de l'image si celle-ci ne peut pas être téléchargée.

8. Sauvegardez en cliquant sur le bouton « Save ».

## Insérer une vidéo : la balise `<iframe>`

9. Dans un **nouvel onglet** du navigateur, allez sur YouTube et ouvrez une vidéo de votre choix. Cliquez droit sur la vidéo puis cliquez sur « Copier le code d'intégration ». Collez maintenant (Ctrl+V) ce code à la suite de votre code HTML (toujours entre `<body>` et `</body>`). Vous venez d'intégrer une vidéo dans votre page Web !

Voici le genre de code que l'on obtient et dont on va analyser le début :

```
<iframe width="729" height="410" src="https://www.youtube.com/embed/GqD6AiaRo3U?list=PLWvGMqXvyJAPvxp2IPUAbKmr_ULtR8Nbh" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

- La balise `<iframe>` permet d'intégrer une autre ressource (qui est ici une vidéo) dans la page HTML courante ;
- `width="729" height="410"` sont les attributs qui définissent la largeur (`width`) et la hauteur (`height`) en pixel de la page à intégrer ;
- `src="https://www.youtube.com/embed/GqD6AiaRo3U?list=PLWvGMqXvyJAPvxp2IPUAbKIP_ULtR8Nbh"` est l'URL de la page à intégrer (`src` pour source).

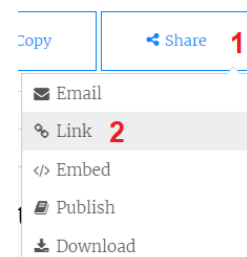
## Activité 3 Présenter une personnalité

En utilisant les balises vues dans les activités 1 et 2, vous allez construire une page Web pour présenter une personnalité. Le fichier HTML devra contenir **au minimum** les choses suivantes :

- L'identité de la personnalité
- Une photo d'elle (attention au droit d'auteur)
- Date et lieu de naissance (et mort éventuellement)
- Une biographie (inutile de faire 30 lignes !)
- Une vidéo dans laquelle apparaît la personnalité
- Pourquoi avez-vous choisi cette personnalité ?
- Toute autre idée est la bienvenue

Une fois terminé, vous allez envoyer le lien de votre fichier HTML à votre professeur selon les consignes qu'il vous aura communiquées (dans une ressource de type « Devoir » sur l'espace de travail, ou par messagerie, etc.)

Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton « Share » (1) puis sur « Link » (2) puis copiez-collez le lien dans votre message ou dans la réponse au devoir sur e-lyco.



## ANNEXE - Activité 1 : Fichier HTML / Rendu dans le navigateur

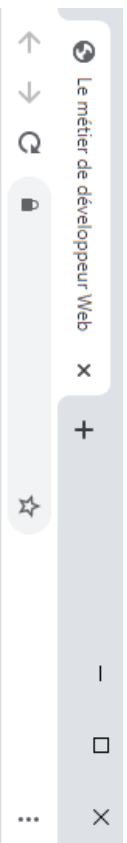
```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width">
6     <title>Le métier de développeur Web</title>
7     <link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
8   </head>
9   <body>
10    <h1>Développeur/développeuse Web</h1>
11    <h2>Définition</h2>
12    <p>Le <strong>développeur Web</strong> est un expert des langages
13    informatiques utilisés dans le développement :</p>
14    <ul>
15      <li><i>de <em>sites Web</em> ;</li>
16      <li><i>d' <em>applications Web</em>, qui sont des sites web gérant
17      généralement des utilisateurs et toutes sortes de données.</li>
18    </ul>
19    <p>Par exemple, le site <a href="http://www.info-mounier.fr">info-mounier.fr</a> est un site web,
20    tandis que les sites E-lyco, Pronote, Facebook, Twitter, Instagram,
21    Youtube, Fnac, etc. sont des applications web.</p>
22    <h2>Rôle d'un.e développeur.euse</h2>
23    <p>Il traduit le cahier des charges fourni par un client afin de
24    concevoir un site ou une application web sur-mesure. Il est chargé
25    d'assurer le suivi des tests et intervient ensuite pour effectuer
26    la maintenance et faire évoluer les programmes.</p>
27    <p>Généralement, on distingue trois catégories de développeurs web :</p>
28    <ul>
29      <li><i>Les développeurs <em>front-end</em>, qui s'occupent de la mise
30      en oeuvre de tous les éléments visuels que les utilisateurs
31      peuvent voir. Ils sont spécialisés dans les langages HTML, CSS et
32      JavaScript et leur objectif principal est de rendre un site
33      attractif visuellement.</li>
34      <li><i>Les développeurs <em>back-end</em>, qui s'occupent de gérer
35      les services et les données nécessaires au fonctionnement de
36      l'application. Ils sont spécialisés dans divers langages de
37      programmation et doivent savoir gérer une base de données.</li>
38      <li><i>Les développeurs <em>full-stack</em> qui sont capables de
39      faire les deux.</li>
40    </ul>
41    <script src="script.js"></script>
42  </body>
43 </html>

```

### Le code HTML de la page web

### La page web affichée dans un navigateur



## Développeur/développeuse Web

### Définition

Le **développeur Web** est un expert des langages informatiques utilisés dans le développement :

- de *sites Web* ;
- d'*applications Web*, qui sont des sites web gérant généralement des utilisateurs et toutes sortes de données.

Par exemple, le site [info-mounier.fr](http://www.info-mounier.fr) est un site web, tandis que les sites E-lyco, Pronote, Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Fnac, etc. sont des applications web.

### Rôle d'un.e développeur.euse

Il traduit le cahier des charges fourni par un client afin de concevoir un site ou une application web sur-mesure. Il est chargé d'assurer le suivi des tests et intervient ensuite pour effectuer la maintenance et faire évoluer les programmes.

Généralement, on distingue trois catégories de développeurs web :

- les développeurs *front-end*, qui s'occupent de la mise en oeuvre de tous les éléments visuels que les utilisateurs peuvent voir. Ils sont spécialisés dans les langages HTML, CSS et JavaScript et leur objectif principal est de rendre un site attractif visuellement.
- les développeurs *back-end*, qui s'occupent de gérer les services et les données nécessaires au fonctionnement de l'application. Ils sont spécialisés dans divers langages de programmation et doivent savoir gérer une base de données.
- les développeurs *full-stack* qui sont capables de faire les deux.