

Le langage HTML



Le html, définition

- Le HTML (HyperText Markup Language) est un langage très facile à maîtriser. Il s'agit tout simplement d'un "langage à balises" (format ASCII), contenant des instructions dans des balises (tags) délimitées entre crochets. Ces instructions sont interprétées par les différents navigateurs et apparaissent sur votre écran.

Le html, un peu d'histoire

- Comment le HTML est-il né ? En fait, tout commence quand TIM BERNERS-LEE crée une méthode pour relier des documents à l'aide de liens hypertextes, sur un réseau appelé à l'époque "la mère de tous les réseaux" : Internet.
- Le World Wide Web (W.W.W.) est constitué de pages Web. Ces pages sont conçues avec le langage HTML ou HyperText Markup Language ou encore Langage dit à balises. Le HTML est donc un simple "langage à balises", comme les premiers traitements de texte (Wordstar). Ce langage permet de coder une page à l'aide de commandes de mise en forme. Ces dernières sont ensuite interprétées par un navigateur (ou browser en anglais) et apparaissent sur votre écran.

Le html, un peu d'histoire

- Les pages HTML sont aujourd'hui le système de base d'Internet. Les sites peuvent inclure du texte ainsi que des images fixes ou animées, du son, de la vidéo et même des programmes interactifs (à l'aide de Java ou Javascript). Le langage HTML ne se rencontre pas exclusivement sur le web, celui-ci est également utilisé pour fournir une interface aux CD-ROM multimédia et maintenant aux DVD ROM.

Le html, l'évolution du langage

- ALL HTML vous tiendra bien entendu au courant de toutes modifications ou innovations du W3C par l'intermédiaire de sa rubrique actualités. Pour information, les différentes versions du HTML, qui sont encore en vigueur à l'heure actuelle, sont :
 1. HTML 2.0 (très rare).
 2. HTML 3.0 (rare).
 3. HTML 3.2 (souvent).
 4. HTML 4.0 (dernière version, donc de plus en plus rencontrée).

Le html, les différents types de balises

- Voici les différents types de balises :
 - Balises contenant des méta informations telles que `<head>` ou `<title>`.
 - Balises de mise en forme du document telles que par exemple `` `<i>` ou encore `<table>`.
 - Balises de liens telles que `<a>`.
 - Balises d'insertions (multimédia) ou comment insérer des images, du son, de la vidéo.

Le html, Introduction

- Les commandes HTML ont une marque de début et une marque de fin
- Certaines marques de fin sont facultatives
- Les commandes HTML utilisent les caractères < et > comme délimiteurs.
- Les commandes HTML peuvent être écrites en minuscules ou en majuscules.
- Un fichier rédigé en HTML doit être suffixé par *.html* ou *.HTML*.

Le html, l'URL

- Un URL (*Uniform Resource Locator*) est le moyen de nommer un objet dans le monde WWW. La syntaxe d'un URL est la suivante :
→ type:serveur:port/chemind'accès/fichier
- Le type de serveur :
 - **http** : pour les URL provenant de serveurs WWW
 - **gopher** : pour les serveurs GOPHER
 - **ftp** : pour les fichiers à transférer
 - **telnet** : pour ouvrir une session interactive
 - **wais** : pour interroger une base WAIS
 - **news** : pour accéder aux forums

Le html, les en-têtes

- `<HTML> </HTML>`
Commandes de début et de fin du document HTML
- `<HEAD></HEAD>`
Informations non affichées concernant le document
- `<TITLE></TITLE>`
Titre du document. Cette information apparait dans la barre de titre du client WWW.
- `<META ...>`
Situées dans l'en-tête de votre page HTML, ces commandes guident les moteurs de recherche pour indexer votre page

Le html, les en-têtes

- `<BODY></BODY>`
Corps du document. Toutes les informations affichées par le client WWW y sont contenues.
- `<BASE HREF="URL"></BASE>`
URL(*) de base pour toutes les références contenues dans ce document. Par défaut l'URL de base est le serveur HTTP sur lequel se trouve le document.

Le html, exemple d'une structure

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Exemple de structure de doct HTML</TITLE>  <META
  NAME="Author" CONTENT="« Delsuc Guillaume" >
  <BASE HREF="/usr/home/chezmoi"></BASE> </HEAD>
  <BODY>
    ... .. Le document HTML ...
  </BODY>
</HTML>
```

Le html, les délimiteurs

- Dans le texte que vous tapez, les espaces et les retours à la ligne ne sont pas interprétés par les clients WWW.
- Les délimiteurs permettent d'aérer et de formater le document.
 - Saut de paragraphe `<p></p>`
 - Division de bloc `<DIV></DIV>`
 - Saut à la ligne `
</BR>`
 - Ligne horizontale de séparation `<HR></HR>`

Le html, Les styles

- Les titres de paragraphes peuvent être visualisés en fonction de leur importance. Ils sont représentés par des fontes de caractères de différentes tailles,
 - Grande taille `<H1>Une très grande taille</H1>`
 - Petite taille `<H6>Une très petite taille</H6>`
 - Barrer du texte `<STRIKE></STRIKE>` ou `<S></S>`
 - Souligner du texte `<U></U>`
 - Clignoter du texte `<BLINK></BLINK>`
 - Texte en gras ``
 - Texte en Italique `<I></I>`

Le html, Les listes.

- Listes ordonnées
- Listes non ordonné
- Éléments de la liste

→ Exemple:

```
Ceci est une liste ordonnée incluant une sous-liste ordonnée
<OL>
<LI>Terme A
  <OL>Sous-liste
    <LI>Terme A-1
    <LI>Terme A-2
  </OL>
<LI>Terme B
<LI>Terme C
</OL>
```



Ceci est une liste ordonnée incluant une sous-liste ordonnée

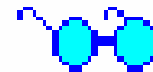
1. Terme A
 - Sous-liste
 1. Terme A-1
 2. Terme A-2
2. Terme B
3. Terme C

Le html, les caractères spéciaux

- Les caractères < , > , & et " étant interprétés par HTML, les séquences suivantes permettent leur affichage.

→ Exemple:

HTML



<

<

>

>

&

&

"

"

Le html, les caractères spéciaux

- HTML utilise le jeu de caractères **ISO Latin-1** codés sur 8 bits et les caractères **ASCII** codés sur 7 bits. Avec cette dernière codification les caractères accentués sont représentés par les séquences suivantes:

HTML



<code>&eacute;</code>	é
<code>&Eacute;</code>	É
<code>&egrave;</code>	è
<code>&ecirc;</code>	ê
<code>&agrave;</code>	à
<code>&iuml;</code>	ï
<code>&ccedil;</code>	ç
<code>&ntilde;</code>	ñ
<code>&AElig;</code>	Æ

Le html, les caractères spéciaux

- D'autres caractères utiles:

HTML

`©`

`®`

`°`

`«`

`»`

`µ`

`¶`

`¼`

`½`

`¾`

HTML

`©`

`®`

`°`

`«`

`»`

`µ`

`¶`

`¼`

`½`

`¾`



©

®

°

«

»

μ

¶

$\frac{1}{4}$

$\frac{1}{2}$

$\frac{3}{4}$

Le html, les images

- La balise `` et ses attributs

La balise `` a de nombreux attributs, le plus important étant bien entendu `src` qui permet de spécifier l'URL complète (chemin) du fichier. ``.

Le nom de fichier doit être remplacé par le nom de l'image et son extension (`ordi.gif`). Si votre fichier `ordi.gif` se trouve dans un autre répertoire que vos pages, par exemple dans un répertoire `gif`, cela donne :``

A noter que vous pouvez charger une image sur un autre site (principe du compteur). Il faut pour cela l'adresse complète du serveur :``

Le html, les images

- **a) Précisez la taille de l'image au navigateur !**
En précisant la taille de l'image au navigateur, celui-ci charge plus rapidement votre page. En effet, il n'a pas à la recalculer et, si jamais le visiteur a désactivé le chargement des images, la mise en page ne sera pas perturbée. Ces dimensions correspondent à la taille en pixels de l'image. Ici, l'image fait 40 pixels de large sur 30 pixels de hauteur.
``
Vous pouvez donc agrandir ou rétrécir votre image en jouant sur les attributs width et height mais attention ! le dessin ne sera pas chargé plus rapidement si vous diminuez sa hauteur ou sa largeur (ou les deux).

Le html, les images

- **b) Fournir un texte de rechange**

On déclare un texte dit "de rechange" avec l'attribut alt et cela offre deux avantages :

- Si le visiteur désactive le chargement des images, il pourra quand même deviner le sens de l'image
- Vous pouvez par ce biais fournir une légende à une image lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus de cette image

Note : L'attribut longdesc (HTML 4.0) permet de spécifier l'URL d'un document contenant une description complète de l'image, ceci afin de ne pas pénaliser les navigateurs dits navigateurs "textes".

```

```

Le html, les images

- **c) Entourer l'image**

Avec l'attribut `border` vous pouvez entourer l'image d'une bordure. L'attribut `border` prend une valeur de 1 à x qui exprime la largeur de cette bordure entourant l'image.

```

```

Le html, les images

- **d) Espacer l'image**

Avec les attributs `hspace=n` `vspace=n` (n étant un nombre en pixels) vous pouvez fixer un espace vertical et horizontal autour de votre image.

```

```

Le html, les images

- **e) Positionner et aligner une image**

Par défaut l'image est placée sur une ligne et, le texte s'il est présent est aligné sur le bas de l'image. Si vous voulez encadrer une image avec du texte (style journal) l'attribut **Align** est requis. il possède 9 attributs :

- **left** : Texte à gauche
- **right** : Texte à droite
- **middle** : Texte au milieu
- **absbottom** : Texte en bas (absolu)
- **abmiddle** : Texte au milieu (absolu)
- **baseline** : Sur la ligne du texte
- **bottom** : Texte en bas
- **texttop**: Texte en haut
- **top** : En haut

Ex: ``

Le html, les images

- **f) Prévisualisation des images**

A l'aide de l'attribut `lowsrc`, vous pouvez accélérer l'affichage de vos pages. En effet, le navigateur affichera en premier lieu ce qu'il trouve dans la balise `lowsrc`. Généralement, l'image contenue dans l'attribut `lowsrc` doit être en basse résolution ou compressée. L'utilisation de cet attribut est surtout intéressante pour des images supérieures à 20 Ko. Précisez également les dimensions de l'image. Attention : cette balise est spécifique à Netscape !

Ex: ``

Le html, les images

- **2. La balise <map> et ses attributs**

La balise permet de créer une image réactive (côté client) en HTML. L'image réactive est utilisée généralement pour définir plusieurs liens (interne ou externe) sur une même image. Elle est souvent utilisée pour des banderoles. La balise <map> doit être utilisée avec la balise <area> qui, elle, possède trois attributs :

shape qui peut prendre trois valeurs :

- **rect** : Pour un rectangle - **circle** : Pour un cercle - **poly** : Pour un polygone

Le html, les images

- coords :
 - Indique les coordonnées des coins supérieurs gauche et inférieur droit de la zone pour un rectangle (rect).
 - Indique les coordonnées de chaque angle du polygone si vous optez pour la valeur poly
 - Indique les coordonnées du centre du cercle et la dimension du rayon de ce même cercle pour la valeur circle

href définit la page de destination du lien correspondant à la zone. Vous pouvez bien entendu, utiliser un lien interne ou externe.

Le html, les images

- Exemple d'une image réactive, composée d'un rectangle (zone 1) et d'un cercle (zone 2). La zone 1 revient au début de la page et la zone 2 se retrouve à nouveau au niveau du titre "La balise <map> et ses attributs".



Voici le code de l'exemple ci-dessus :

```
<map name="testmap">  
<area shape="rect" coords="10,9,58,27" href="#top">  
<area shape="circle" coords="104,18,14" href="#map">  
</map>  

```

Le html, les liens

- Une des fonctionnalités la plus agréable du langage HTML est la possibilité de créer des liens vers d'autres documents. Ces documents peuvent être des documents HTML, des images, du son, des films, et des serveurs TELNET, WAIS, FTP et GOPHER. Le logiciel client WWW présente ce lien sous forme de mots soulignés ou d'image encadrée que l'on appelle **ancree** ou **lien**. Ce lien est soit un fichier local, soit une URL.

Le html, les liens

- Il existe quatre types principaux de liens :

- Les liens vers un document complet distant:

Syntaxe : ` ancre `

- Les liens vers un document complet local:

Syntaxe : ` ancre `

- Les liens vers une partie d'un document local:

Syntaxe :

` nom ` pour définir un point de branchement
` ancre ` pour faire le lien.

Le html, les liens.

- Les liens vers une partie du document courant:

Syntaxe :

` nom ` pour définir un point de branchement

` ancre ` pour faire le lien.

- Adresser un message électronique:

Syntaxes :

` ancre ` ou `<A`

`HREF="MAILTO:adresse_correspondant?Subject=Objet_du_message"> ancre `

Le html, les formulaires

- **1. Pourquoi un formulaire ?**

Les formulaires permettent avant tout de faire réagir votre visiteur, de l'inviter à laisser ses impressions, ses commentaires. Vous pouvez même gérer votre propre livre d'or. Alors jouez l'interactivité !!

La création des formulaires se réalise grâce à plusieurs champs, dans lesquels le visiteur entre une information ou opte pour un choix. L'information est ensuite envoyée, à l'aide de scripts, sur le serveur qui vous héberge puis renvoyée, dans la plupart des cas, sur l'adresse électronique de votre choix.

Le html, les formulaires

- **2. La balise <form>**

La balise <form> vient en début de votre formulaire (elle ferme votre formulaire) et possède 3 attributs :

a) action : Adresse le formulaire vers l'URL (relative) du script CGI (fourni par le serveur qui héberge vos pages), qui accepte l'information et vous le retourne suivant les paramètres définis. Les valeurs les plus souvent couramment utilisées sont :

- **"mailto:webmaster@allhtml.com"** : Pour l'envoi du formulaire par le logiciel de messagerie de votre visiteur. Attention : cette valeur peut poser problème avec certains navigateurs, notamment I.Explorer 3.0

- **"/cgi-bin/mailer"** : Pour l'envoi du formulaire par le script CGI de votre hébergeur

Le html, les formulaires

- **b) method** : 2 valeurs sont proposées :
 - **post** : Pour un formulaire classique
 - **get** : Pour (par exemple) définir un moteur de recherche sur votre site

- c) enctype** : Cet attribut spécifie le format des données envoyées, dans le cas où un protocole n'imposerait pas de format précis. Il possède plusieurs valeurs dont :
 - **"text/plain"** : Valeur utilisée dans le cas d'un formulaire classique
 - **"multipart/form-data"** : Valeur utilisée dans le cas où le formulaire comprendrait un fichier attaché (<input type="file" ...>)

Exemple pour le serveur d'hébergement Multimania :

```
<form method=get action="/cgi-bin/mailer">
```

Exemple pour un formulaire classique sans l'aide de script CGI :

```
<form action="mailto:webmaster@allhtml.com" method=post  
enctype="text/plain">
```

Le html, les formulaires

● 3. Champs de saisie

La balise `<input type="text" ... >` permet à l'utilisateur de saisir une ligne de texte. Elle a les attributs suivants :

- **name** : Définit le nom de la donnée (obligatoire)
- **size** : Définit la taille visible du champ en nombre de caractères
- **maxlength** : Taille maximale de caractères autorisés
- **value** : Définit le texte par défaut à l'intérieur du champ

A noter que la valeur `type` peut avoir plusieurs valeurs dont :

- **password** : Code secret
- **range** : Permet de définir un espace de saisie numérique (exemple entre 0 et 50, `min="0" max="50"`)

Exemple d'un champs de saisie et son code source :

```
<input type="text" name="urlsite" size=40 maxlength=40  
value="http://">
```

Le html, les formulaires

- **4. Boîte de texte multiligne**

C'est la balise `<textarea>` qui est utilisée pour réaliser une boîte de texte multiligne. Cette balise est surtout choisie pour permettre aux visiteurs de votre site de laisser un commentaire ou de taper un texte quelconque.

Ses attributs sont : - **name** : Définit le nom de la donnée (obligatoire)

- **rows** : Définit le nombre de lignes dans la boîte de saisie

- **cols** : Définit le nombre de colonnes (en caractères) dans la boîte de saisie

- **readonly** : Spécifie que la boîte multiligne est en mode lecture seulement

A noter que si du texte se trouve à l'intérieur des balises `<textarea>` et `</textarea>` il va alors apparaître comme texte par défaut.

Le html, les formulaires

→ Exemple d'une boîte de saisie et son code source :



```
<textarea name="commentaire" cols=30 rows=4>
```

```
Tapez votre commentaire
```

```
</textarea>
```

Le html, les formulaires

- **5. Listes de choix**

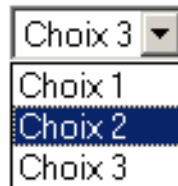
La balise `<select>` présente une liste de propositions, soit sous forme de liste déroulante (un seul choix possible), soit sous forme de menu (plusieurs choix possibles), elle doit être couplée avec la balise `<option>` pour définir les choix.

Voici ses attributs :

- **name** : Définit le nom de la donnée (obligatoire)
- **size** : S'il a comme valeur 1 (valeur par défaut), c'est une liste déroulante ; si size supérieur à 1 c'est une liste de choix avec une barre de défilement
- **multiple** : Ce choix est valable uniquement si size est supérieur à 1

Le html, les formulaires

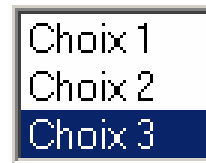
- La balise `<option>` comporte deux attributs :
 - **value** : Nom de la donnée pour le choix
 - **selected** : S'il est présent dans la balise `<option>`, le choix est alors reconnu comme choix par défaut**Exemple d'une liste déroulante et son code source :**



```
<select name="liste">  
  <option value="Choix 1">Choix 1  
  <option value="Choix 2">Choix 2  
  <option value="Choix 3">Choix 3  
</select>
```

Le html, les formulaires

- Exemple d'une liste sous forme de menu et son code source :



```
<select name="liste" size=3 multiple>  
  <option value="Choix 1">Choix 1  
  <option value="Choix 2">Choix 2  
  <option value="Choix 3">Choix 3  
</select>
```

Le html, les formulaires

- **6. Cases à cocher et Boutons radio**

La Balise `<input>`, que l'on a vu au-dessus, permet aussi de représenter une liste de cases à cocher (plusieurs choix possibles) ou une liste dite "bouton radio" (un seul choix possible). Il suffit pour cela de lui spécifier l'attribut `type="checkbox"` (cases à cocher) ou `type="radio"` (bouton radio).

Les autres attributs sont les suivants :

- **name** : Définit le nom de la donnée (obligatoire)
- **value** : Nom de la donnée pour le choix
- **checked** : S'il est présent dans la balise `<input>`, le bouton sera coché par défaut

Le html, les formulaires

- **Exemple d'une liste de cases à cocher et son code source :**
Cette liste se positionne verticalement du fait que la balise `
` a été insérée après chaque choix

CASE 1
 CASE 2
 CASE 3

```
<input type="checkbox" name="CHOIX" value="CASE 1">  
CASE 1<br>  
<input type="checkbox" name="CHOIX" value="CASE 2">  
CASE 2<br>  
<input type="checkbox" name="CHOIX" value="CASE 3">  
CASE 3<br>
```

Le html, les formulaires

- Exemple d'une liste à boutons radio et son code source :

Bouton 1 Bouton 2 Bouton 3

A noter que le choix 3 est coché par défaut.

```
<input type="radio" name="CHOX" value="Bouton 1">
```

Bouton 1

```
<input type="radio" name="CHOX" value="Bouton 2">
```

Bouton 2

```
<input type="radio" name="CHOX" value="Bouton 3" checked> Bouton 3
```

Le html, les formulaires

- **7. Fichier attaché**

Lors d'un envoi de formulaire, vous pouvez proposer au visiteur de vous faire parvenir un fichier attaché (ou pièce jointe), il suffit pour cela d'indiquer la valeur "file" à l'attribut type.

Exemple pour un choix de fichier attaché :



```
<input type="file" value="fichier">
```

Le html, les formulaires

- **8. Soumettre son formulaire**

La soumission (envoyer) ou la remise à zéro (recommencer) d'un formulaire se fait, une fois de plus, avec la balise `<input>` type, ayant ici deux autres valeurs :

- **submit** : Envoi le formulaire vers le serveur
- **reset** : Remet à zéro les choix du formulaire

Les légendes inscrites sur les boutons peuvent être modifiées avec l'attribut `value`.

Exemple des 2 boutons et leur code source :



```
<input type="submit" value="Envoyer">  
<input type="reset" value="Recommencer">
```

Le html, les formulaires

- **9. Personnalisez vos boutons**

Vous pouvez créer votre propre bouton d'envoi et de remise à zéro, ce qui mettra une touche personnelle à votre formulaire.

Pour obtenir un bouton personnalisé de remise à zéro (reset), il suffit tout simplement d'encadrer l'image de votre bouton (avec la balise `` ex : ``) entre les balises `` et ``. Cela aura pour effet de recharger votre page html de formulaire et donc d'annuler tous les choix du visiteur.

Le html, les formulaires

- Exemple d'un bouton "reset" personnalisé et son code source :

ANNULER

```
<a href="formul2.htm">  
</a>
```

En ce qui concerne le bouton d'envoi, il faut une fois de plus passer par la balise input avec l'attribut type="image".

- Exemple d'un bouton d'envoi personnalisé et son code source :

ENVOYER

```
<input type="image" src="gif/envoyer.gif" border=0 width=45  
height=9 alt="Envoyer">
```

Le html, les formulaires

- **10. Mise en forme des formulaires**

Il y a mille et une façons de concevoir un formulaire. Mais sachez, avant tout, que plus il sera clair et lisible, plus il sera complété par vos visiteurs. Pour cela, vous pouvez opter pour des tableaux, des listes à puces (pour les cases à cocher notamment), des listes de définition et bien sûr, des balises de formatage et d'alignement de texte.

Exemple de formulaire :

Voici un exemple concret de formulaire ainsi que le code source :

Le html, les formulaires

```
<form action="mailto:email@adresse.com" method=post
  enctype="text/plain">
  Votre E-Mail.
  <input type="text" name="email" size=30 maxlength=40
  value="nom@provider.domaine">
  <BR>
  <br>
  Tapez ici votre commentaire.
  <textarea name="comm" cols=31 rows=4>
  Votre commentaire
  </textarea>
  <br>
  <br>
  <input type="submit" value="Envoyer">
  <input type="reset" value="Annuler">
  </form>
```

Le html, les formulaires

Votre E-Mail.

Tapez ici votre commentaire.

Le html, les tableaux

- HTML 3 permet la fabrication de tableaux très visuels. On utilise les commandes suivantes :
- Déclare le début et la fin d'un tableau
`<TABLE BORDER= CELLPADDING= CELLSPACING=
WIDTH= HEIGHT= BGCOLOR=>
</TABLE>`
- BORDER=
BORDER=0 le tableau n'a pas de contour
BORDER=n le tableau a un contour d'épaisseur "n"
- CELLPADDING=
Définit l'espace entre l'objet et le contour d'une cellule
- CELLSPACING=
Définit l'épaisseur du trait entre les cellules
- WIDTH=
Fixe la largeur du tableau

Le html, les tableaux

- HEIGHT=
Fixe la hauteur du tableau
- BGCOLOR=
BGCOLOR="#RRGGBB" Définit la couleur de fond de tout le tableau. RR, GG et BB sont les valeurs hexadécimales du Rouge(RR), Vert(GG) et Bleu(BB) (ref codes couleurs).
- Définit le début et la fin d'une ligne
<TR ALIGN= BGCOLOR=>
</TR>
- ALIGN=
ALIGN=LEFT (par défaut) toutes les cellules de la ligne sont cadrées à gauche
ALIGN=CENTER toutes les cellules de la ligne sont centrées
ALIGN=RIGHT toutes les cellules de la ligne sont cadrées à droite

Le html, les tableaux

- Définit chaque élément de la ligne titre
`<TH COLSPAN= ROWSPAN= ALIGN= VALIGN= WIDTH=
BGCOLOR=>`
`</TH>`
- Décrit chaque élément du tableau
`<TD COLSPAN= ROWSPAN= ALIGN= VALIGN= WIDTH=
BGCOLOR=>`
`</TD>`
- Décrit le titre du tableau
`<CAPTION ALIGN=>`
`</CAPTION>`
- `ALIGN=`
`ALIGN=TOP` (par défaut) la légende du tableau est en haut
`ALIGN=BOTTOM` la légende du tableau est en bas

Le html, les tableaux

- Exemple:
- `<CENTER>`
- `<TABLE BORDER BGCOLOR="#ccffaa">`
- `<CAPTION>Comparatif modèle économique</CAPTION>`
- `<TH COLSPAN=3>Modèle`
- `<TH ROWSPAN=2>Vitesse
en km/heure`
- `<TH ROWSPAN=2>Consommation
en litre/100 km`
- `<TR>`
- `<TH>Marque</TH>`
- `<TH>Type</TH>`
- `<TH>Numero de série</TH>`
- `</TR>`

Le html, les tableaux

- `<TR>`
- `<TD>Peugeot 106</TD>`
- `<TD>B2</TD>`
- `<TD ALIGN=MIDDLE>234.34</TD>`
- `<TD>132</TD>`
- `<TD>5,7</TD>`
- `</TR>`
- `<TR>`
- `<TD>Citroën AX</TD>`
- `<TD>AT67B8</TD>`
- `<TD ALIGN=MIDDLE>6789</TD>`
- `<TD>126</TD>`
- `<TD>5,5</TD>`
- `</TR>`
- `</TABLE>`

Le html, les tableaux

Comparatif modèle économique

Modèle			Vitesse en km/heu	Consommati en litre/100 l
Marque	Type	Numero de sé		
Peugeot 10	B2	234.34	132	5,7
Citroën A2	AT67B	6789	126	5,5

Le html, les cellules (frameset)

- Trois commandes permettent de gérer cette fonctionnalité, mais attention le corps du fichier n'est plus inclus dans `<BODY>` et `</BODY>` mais dans `<FRAMESET>` et `</FRAMESET>`.
- `<FRAMESET ROWS COLS> </FRAMESET>`
→ permet de diviser une zone en cellules horizontales ou verticales.

Le html, les cellules (frameset)

- `ROWS="n,n%,*,..."`
 - divise la zone en cellules horizontales.
- `COLS="n,n%,*,..."`
 - divise la zone en cellules verticales.
 - `n` = hauteur en nombre de pixels
 - `n%` = hauteur de la cellule en pourcentage de l'écran
 - `*` = hauteur restante

Le html, les cellules (frameset)

- `<FRAME NAME SRC SCROLLING MARGINWIDTH MARGINHEIGHT NORESIZE>`
 - caractérise la cellule
 - NAME="nom_de_la_zone"
 - SRC="URL"
 - SCROLLING="yes" ou "no"
 - MARGINWIDTH= nombre de pixels de la marge verticale
 - MARGINHEIGHT= nombre de pixels de la marge horizontale
 - NORESIZE évite la modification de la taille par l'utilisateur
- `<NOFRAME> </NOFRAME>`
 - à partir de cette commande, le texte ne sera affiché que par les *Browsers* ne sachant pas gérer les *frames*.

Le html, les cellules (frameset)

- Pour utiliser les "frames", un nouvel attribut "TARGET" de la commande <A> permet de donner le nom de la cellule (cf attribut "NAME" de la commande <FRAME>) dans laquelle le document sera affiché.

lien

TARGET="Cellule-1" affichage dans la cellule "Cellule-1"

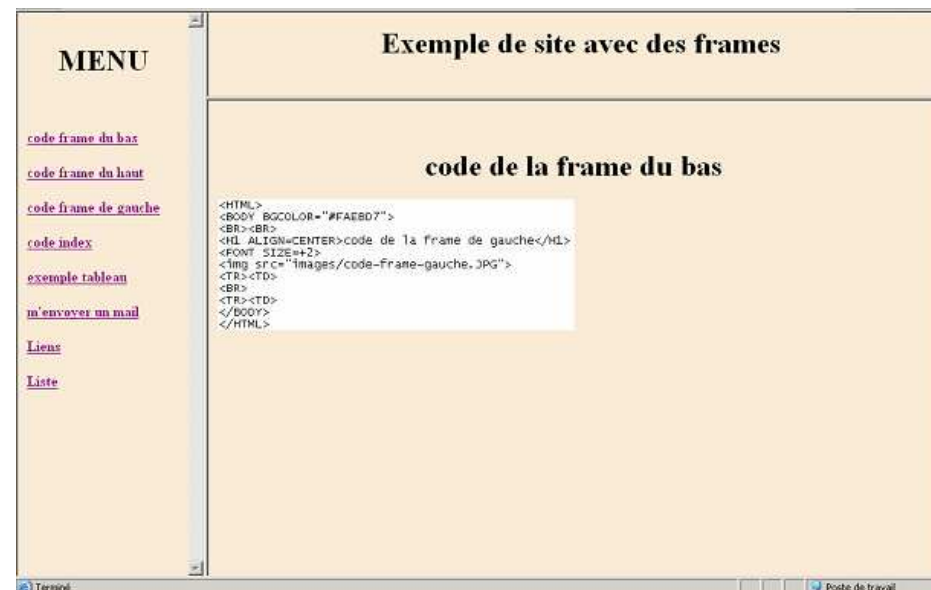
TARGET="_self" affichage dans la même cellule

TARGET="_blank" affichage dans une nouvelle fenêtre

TARGET="_top" suppression de toutes les *frames*, retour à un affichage classique

Le html, les cellules (frameset)

- **Exemple:** Le but de l'exemple est de fabriquer une page qui ressemble au tableau ci-dessous.



Le html, les cellules (frameset)

- **Code:**

```
<HTML>
```

```
<FRAMESET COLS="20%,*">
```

```
<FRAME SCROLLING="yes" NAME="cel-g" SRC="frame-gauche.html">
```

```
<FRAMESET ROWS="15%,85%">
```

```
<FRAME SCROLLING="no" NAME="cel-d-h" SRC="frame-haut.html">
```

```
<FRAME SCROLLING="yes" NAME="cel-d-b" SRC="frame-bas1.html">
```

```
</FRAMESET>
```

```
</FRAMESET>
```

```
<NOFRAME>
```

Domage, votre *Browser* ne permet pas les *frames*.

```
</NOFRAME>
```

```
</HTML>
```

Le html, Divers

- Pour augmenter la taille des caractères dans le texte, et changer de couleur.

Code:

```
<FONT SIZE COLOR></FONT>
```

Exemple:

```
<FONT SIZE=+1>C</FONT>
```

```
<FONT SIZE=+3> A</FONT>
```

```
<FONT SIZE=+4 COLOR="#00ff00">D</FONT>
```

```
<FONT SIZE=+3>O</FONT>
```

```
<FONT SIZE=+1>R</FONT>
```

cADOr

Le html, Divers

- HTML 3 permet l'affichage d'indices et d'exposants:

Code:

`et `

Exemple:

`f_(x)=x²+2x+10`

$$f_{(x)} = x^2 + 2x + 10$$

Le html, conclusion

- HTML est bien un langage dont la spécificité est d'être un langage de balisage qui permet de mettre en forme du texte. Ce langage comprends donc une série de balises, qui servent à donner une certaine apparence au texte. La langage HTML comporte aussi des balises qui permettent de créer des liens et de transformer aussi le texte en Hypertexte. Les pages produites avec ce langage portent le nom de pages HTML. Elles sont en général, stockées sur un serveur web, qui les fournira à la demande.
- De l'autre coté nous avons un navigateur qui est un logiciel spécialisé dans l'interprétation de pages HTML et dans leur affichage. Ce navigateur est aussi capable de faire des requêtes (via Internet) à des serveurs Web

Sources

- Sources personnelles
- www.commentcamarche.net