

TD Balises et Attributs html/css (4h00)

1- Construire la base d'un site web

Créer un répertoire **www/** puis dans ce répertoire créer le dossier **images/**
Ajouter le logo à télécharger sur ce [lien](#) dans le répertoire **images/**

Lancer votre éditeur de texte brackets ou notepad++

Créer les balises essentielles de départ pour bien démarrer un projet html

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="fr" lang="fr">
<head>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Sauvegarder à la racine (www/) le fichier **index.html**

2- Les commentaires

Un commentaire en html s'écrit de la façon suivante :

```
<!-- mon commentaires -->
```

Nous pouvons ajouter des majuscules et des accents dans un commentaire.

3- Balises meta et link dans les balises head

a. Balises <meta /> (utf-8, auteur, description et mots clés)

Pour chaque balises **meta** ajouter un commentaire au dessus comme :

```
<!-- Encodage utf-8 -->
```

Ajouter la balise meta relatif à l'encodage utf-8

```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=UTF-8" />
```

Ajouter la balise meta de l'auteur

```
<meta name="author" content="Damien Monteillard" />
```

Ajouter la balise meta de la description

```
<meta name="description" content="Bienvenue" />
```

Ajouter la balise meta des mots clés

```
<meta name="keywords" content="html, balises, attributs" />
```

Dans ces balises **meta**, nous pouvons constater différents **attributs** tels que :

```
http-equiv="" , content="" , charset="" , name=""
```

b. Balise <link /> (liée au favicon)

Ajouter un commentaire au dessus de la balise link

```
<!-- link favicon utf-8 -->
```

Transformer l'image (godot.png) avec *Gimp 2.8* ou *Photoshop*

Elle doit être carrée de résolution **64x64px**

L'exporter en **favicon.ico**

Intégrer le favicon (favicon.ico) dans le html

```
<link rel="icon" type="image/x-icon" href="/images/favicon.ico" />
```

Dans cette balise **link**, nous pouvons constater différents **attributs** tels que :

```
rel="" , type="" , href=""
```

L'attribut href est un attribut de lien ou l'on indique le chemin où se trouve le fichier ainsi que son fichier et son extension.

c. Balise <title>

Ajouter le titre *Les balises et attributs html* au site

```
<title>Les balises et attributs html</title>
```

4- Le corps <body>

a. menu balise <nav>

Ajouter un menu avec la balise <nav></nav> imbriqué dans la balise nav ajoutez 2 onglets avec une liste et un lien <a> :

```
<ul>
  <li><a href="#blender_28">Blender 2.80</a></li>
  <li><a href="#gimp_28">Gimp 2.80</a></li>
</ul>
```

On constate que les liens href dans notre cas font référence à un id (unique)

Si l'on crée une balise section <section id="blender_28"></section> alors notre lien de menu redirigera directement sur cette section

Ajouter l'attribut class nommé onglet ou tab à chacune des listes

Classe unique pour les deux balises listes

b. balise <section>

Créer 2 balises section avec l'attribut id relatif à blender_28 et gimp_28

c. balise titre <h1>, <h2>, ...

Ajouter un titre de niveau 1 nommé **Blender 2.80**

Ajouter un titre de niveau 2 nommé **Description**

d. balise

Convertir l'image du logo de blender en jpg

Intégrer une image du logo de blender imbriquée dans la balise section qui lui correspond.

Ajouter les attributs :

```
src="/images/BlenderDesktopLogo.jpg" alt="blender 2.80" title="blender 2.80"
```

Rendre cliquable cette image qui renvoie vers <http://www.blender.org>

Ajouter l'attribut style="width=200px;" et l'attribut height="200px"

e. balises `<div>` paragraphe `<p>` et balise de police grasse ``

Ajouter la balise div imbriquée dans la section qui lui correspond et respectez l'indentation `<div>`

```
<strong>Blender</strong> est un <a
href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre">logiciel libre</a> et gratuit de
modélisation, d'animation et de rendu en 3D, créé en 1995. Il est actuellement développé par la Fondation
Blender.
```

```
</div>
```

Ajouter des liens aux textes : **modélisation**, **animation**, **rendu en 3D** et **fondation blender** avec les adresses respectives :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Mod%C3%A9lisation_tridimensionnelle

https://fr.wikipedia.org/wiki/Image_anim%C3%A9e

https://fr.wikipedia.org/wiki/Infographie_tridimensionnelle

https://fr.wikipedia.org/wiki/Fondation_Blender

Ajouter le paragraphe :

```
<p>Il dispose de fonctions avancées de modélisation, de sculpture 3D, de dépliage UV, de texturage, de
rigging, d'armaturage, d'animation 3D, et de rendu. Il gère aussi le montage vidéo non linéaire, la
composition, la création nodale de matériaux, la création d'applications 3D interactives ou de jeux vidéo
grâce à son moteur de jeu intégré (le Blender Game Engine), ainsi que diverses simulations physiques telles
que les particules, les corps rigides, les corps souples et les fluides.
```

```
Disponible dans de nombreuses langues, Blender est également disponible sur plusieurs plates-formes
telles que Microsoft Windows, Mac OS X, GNU/Linux, IRIX, Solaris, FreeBSD, SkyOS, MorphOS et Pocket
PC. De plus, c'est un programme extensible (ajout de scripts) à l'aide du langage Python.</p>
```

Pour sauter à la ligne on utilise la balise `
`

Ajouter une classe nommée **description** à la balise `<div>`

f. balises `` paragraphe `<p>` et balise de police grasse ``

Ajouter un nouveau titre de niveau 1 nommé **Gimp 2.80**

Puis un titre de niveau 2 nommé **Description**

Convertir l'image du logo de gimp en jpg

Intégrer une image du logo de blender imbriquée dans la balise section qui lui correspond.

Ajouter les attributs :

```
src="/images/logo_gimp.jpg" alt="Gimp 2.80" title="Gimp 2.80"
```

Rendre cliquable cette image qui renvoie vers <https://www.gimp.org/fr/>

Ajouter l'attribut `style="width=200px;"` et l'attribut `height="200px"`

Ajouter la balise span imbriquée dans la section qui lui correspond et respecter l'indentation

```
<span>
```

```
<strong>GIMP (GNU Image Manipulation Program)</strong> est un outil d'édition et de retouche
d'image, diffusé sous la licence GPLv3 comme un logiciel gratuit et libre. Il en existe des versions pour la plupart des
systèmes d'exploitation dont GNU/Linux, OS X et Microsoft Windows.
```


Ajouter des liens a aux textes : **outil d'édition et de retouche d'image, GPLv3, GNU/Linux**, avec les adresses respectives :

https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89diteur_d%27image_matricielle

https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_publice_g%C3%A9n%C3%A9rale_GNU

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Linux>

Ajouter le paragraphe

<p>GIMP a des outils utilisés pour la retouche et l'édition d'image, le dessin à main levée, réajuster, rogner, [photomontages](#), convertir entre différents formats d'image, et plus de tâches spécialisées. Les images animées comme les fichiers [GIF](#) et [MPEG](#) peuvent être créées en utilisant un plugin d'animation.

Les développeurs et mainteneurs de GIMP souhaitent créer un logiciel d'infographie gratuit haut de gamme pour l'édition et la création d'images originales, de photos, d'icônes, d'éléments graphiques de pages web, et d'art pour les éléments de l'interface de l'utilisateur.</p>

Pour sauter à la ligne on utilise la balise

[g. balises <footer>](#)

Ajouter un footer (footer) qui ne doit pas être dans la balise global

Ajouter une liste **ul li** dans footer avec des liens hypertexte qui renvoie au sections blender_28 et gimp_28

Ajouter un paragraphe avec pour texte **IUT MMI 1ère année - 2018/19**