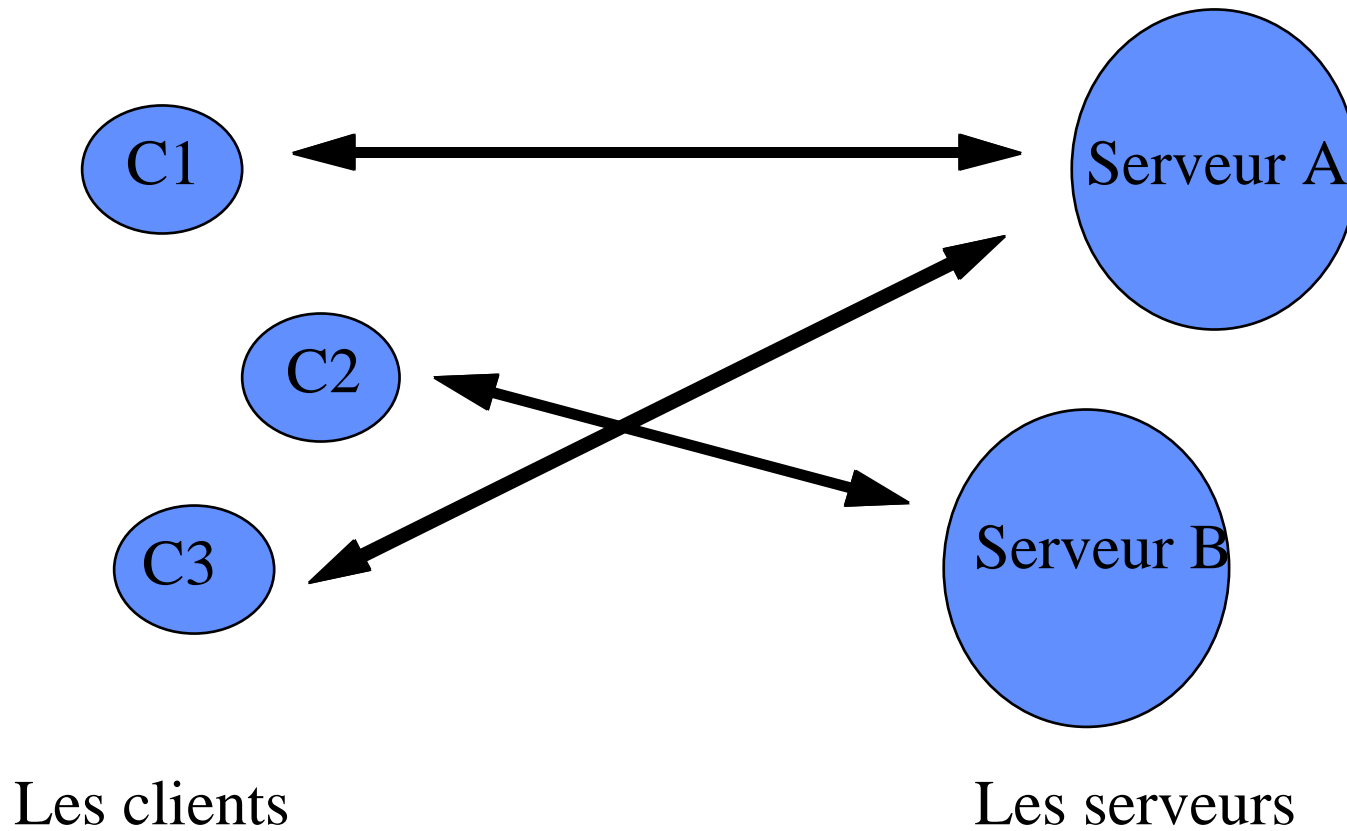


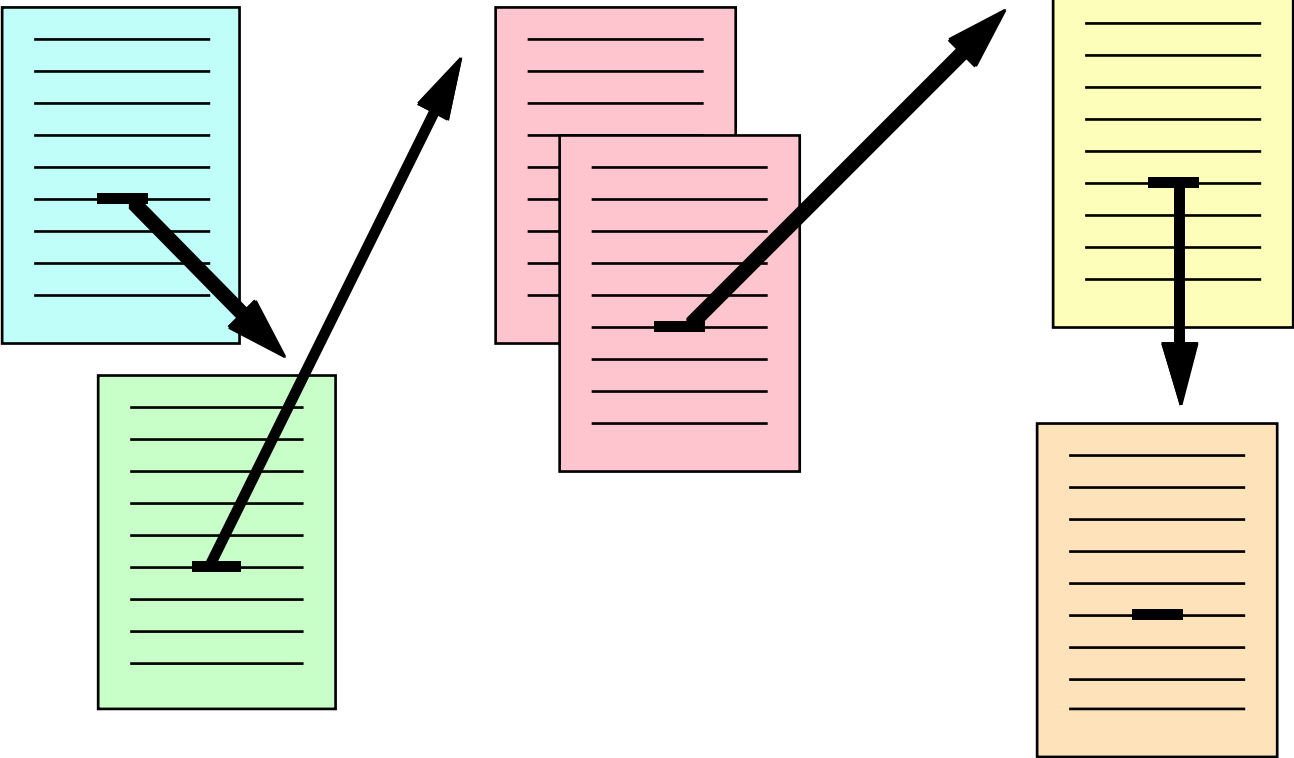
HTML Aspect 1

World Wide Web

- WWW



HYPERTEXTE



LES NAVIGATEURS

- URL
 - adresse du serveur distant
- HTTP
 - protocole d'échange WWW
- HTML
 - langage hypertexte

URL

- Adresse vers le serveur
- Contenant:
 - le protocole d'échange
 - le site
 - le répertoire/fichier

URL <http://www.paris.org/paris.html>

Les autres URLs

ftp://nom:password@machin.cnam.fr/chemin/prog.exe

file://machin.cnam.fr/chemin/prog.c

gopher://machin.cnam.fr

mailto://nom@cnam.fr

news://groupe.article

nntp://site.fr/groupe

telnet://nom:password@machin.cnam.fr

wais://machin.cnam.fr/fichier_base

prospero://cnam.fr/chemin/champ=valeur

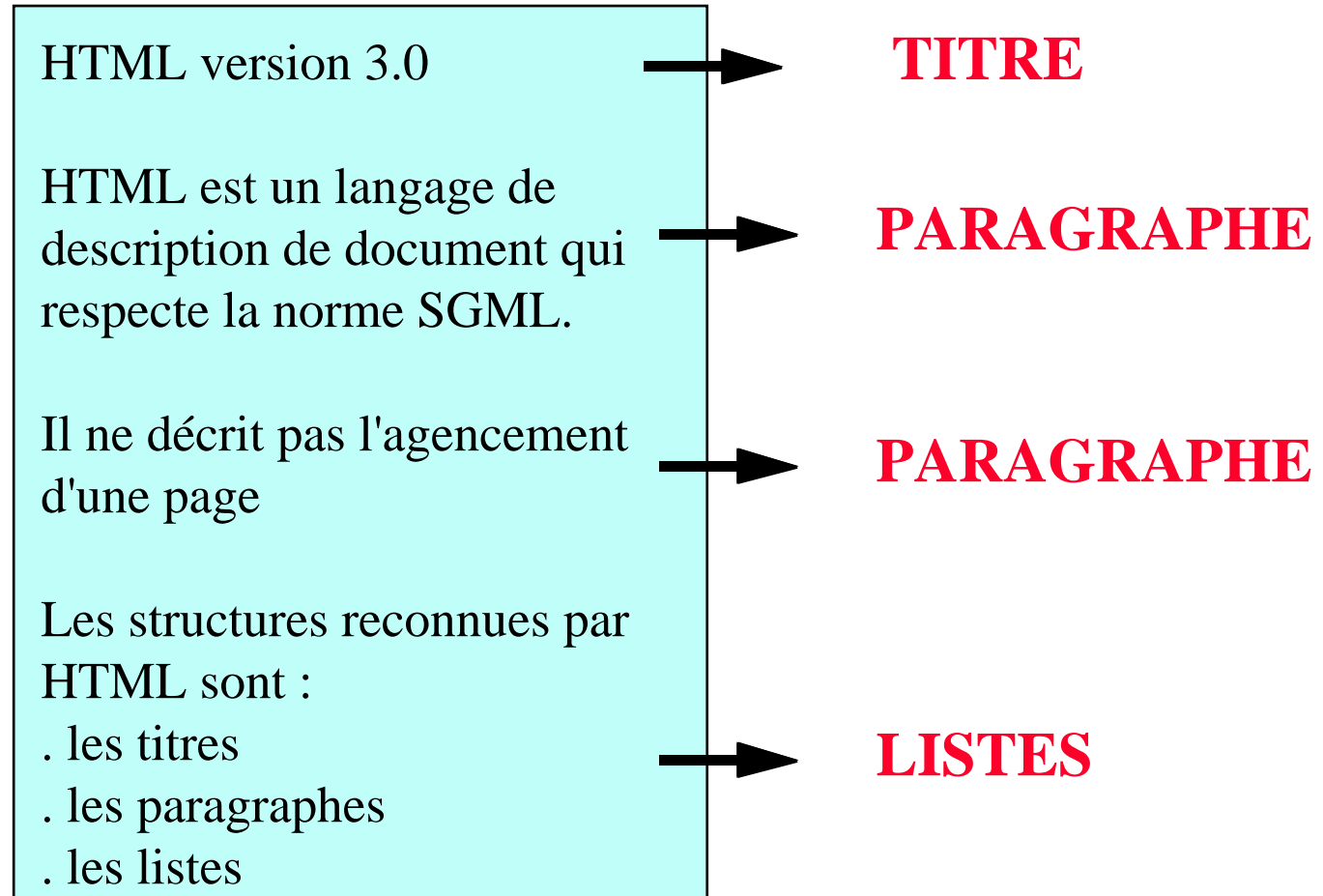
PAGE D'ACCUEIL

Home page

- la première page
- locale
 - fichier local
- distante
 - fichier distant (URL)

HTML

- Hypertext Markup Language
 - implantation SGML
 - description structurée du document
 - ne décrit pas l'agencement des pages
 - chaque navigateur a sa propre présentation
 - un même document HTML est réutilisable



- Les limites HTML
 - balises spécifiques
 - titres, paragraphes, listes
 - images, animations, son
 - peu de liberté dans la mise en page
 - mais
 - transfert rapide
 - indépendance texte/matériel
 - apprentissage HTML facile

- Les versions
 - HTML niveau 1
 - version standard de base
 - reconnue par tous les browsers
 - HTML niveau 2
 - nouveau 1 + les formulaires interactifs
 - HTML + niveau 3
 - centrage, justification
 - tableaux, équations
 - alignement texte et image

LES FICHIERS HTML

- Fichiers ASCII
 - texte
 - balises
- Balises ou Marqueurs

<balise_début>.....<balise_fin>

- NB cas particuliers
 - pas de balise de fin
 - balises de liens
 - majuscules plutôt que minuscules

UN DOCUMENT HTML

- Création
 - éditeur de texte
 - texte en ASCII
- Extension fichier
 - .html
- Ne pas soigner la mise en page
 - présentation par le navigateur

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
  Exemple d'un document HTML </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Voici le niveau 1
d'un paragraphe</H1>
</BODY>
</HTML>
```

Exemple d'un document HTML

File	Edit	View	GO		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

URL file:///www/essai.html

Voici le niveau 1 d'un paragraphe

- Les outils de création
 - éditeurs de textes
 - traitements de textes
 - éditeurs HTML
 - convertisseurs HTML
- Attention
 - au format de sauvegarde
 - à l'extension du fichier

- La structure d'un document

<HTML>

- 1ère et dernière balise

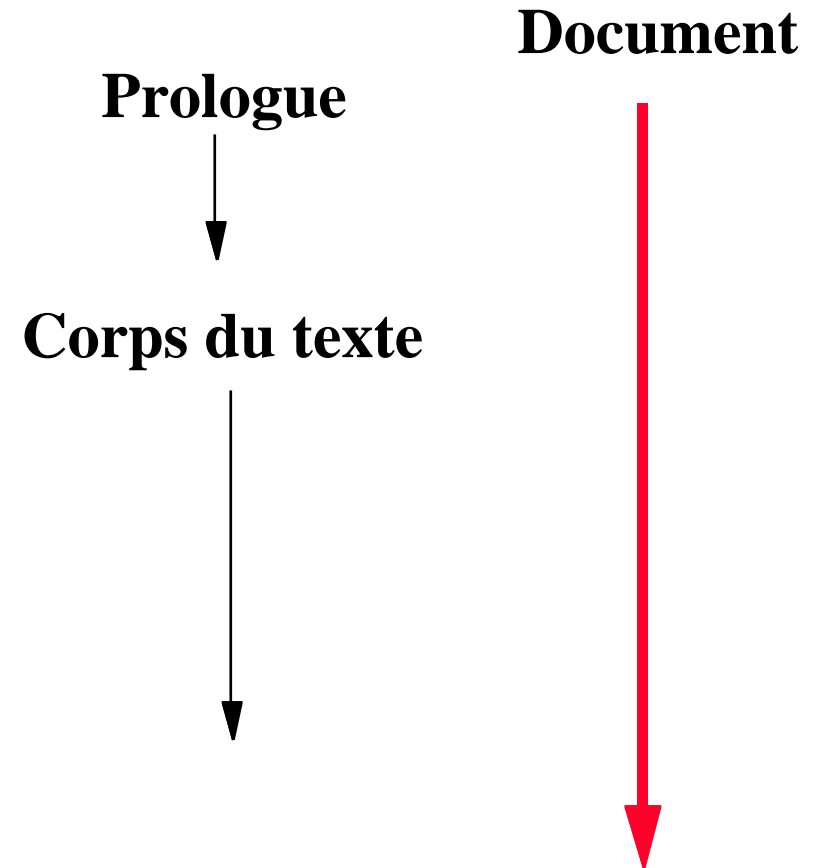
<HEAD>

- prologue

<BODY>

- corps du texte


```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
  Exemple d'un document HTML </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Voici le niveau 1 d'un
  paragraphe</H1>
<P>Ce niveau est le premier conçu, il est
  reconnu par tous les browsers.....
</P>
</BODY>
</HTML>
```



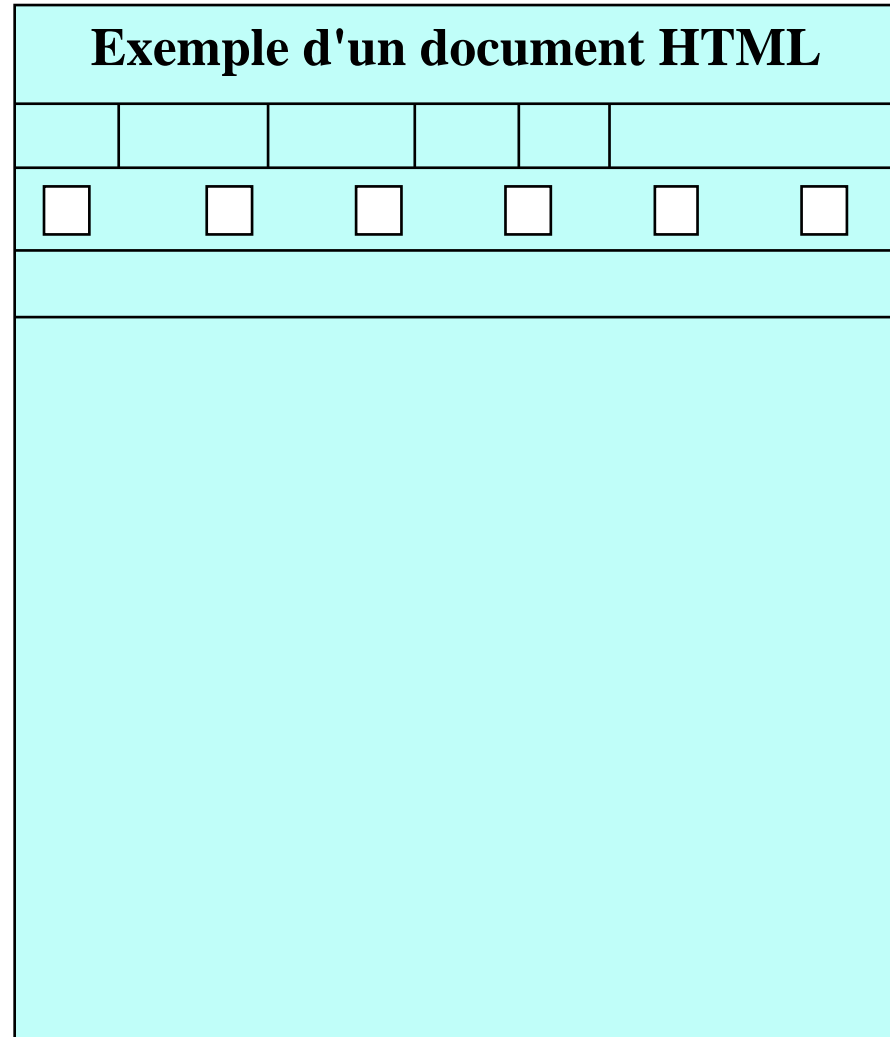
Dans le prologue:

- Le titre

<TITLE>.....</TITLE>

- dans le prologue
 - apparaît dans la fenêtre titre du navigateur
 - texte
 - unique
 - bon titre
- Les autres possibilités:
 - ISINDEX, BASE, NEXTID, META, LINK

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
Exemple d'un document HTML
</TITLE>
```



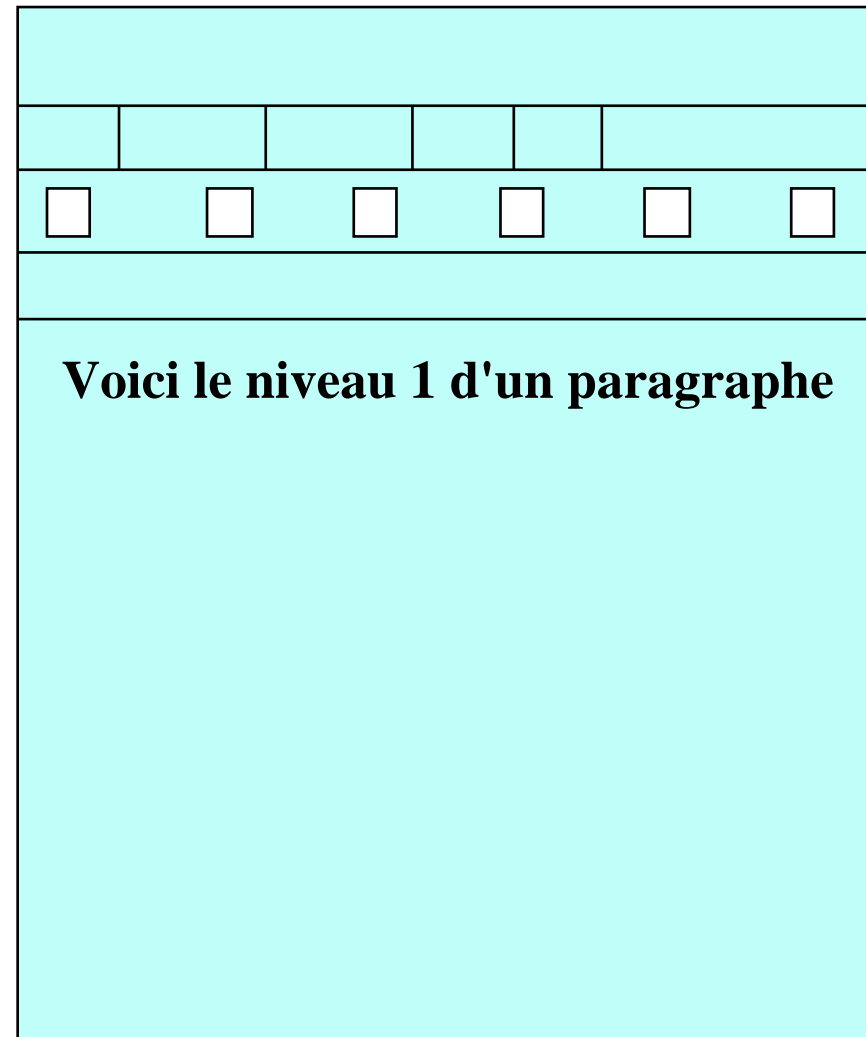
Dans le corps:

- Les en-têtes

<H1>.....**</H1>**

- 6 niveaux: H1, H2,....H6
- affichages dégradés
- longueur variable : corps de texte

```
<BODY>
<H1>Voici le niveau 1 d'un
  paragraphe</H1>
<P>Ce niveau est le premier conçu, il est
  reconnu par tous les browsers.....
</P>
</BODY>
```



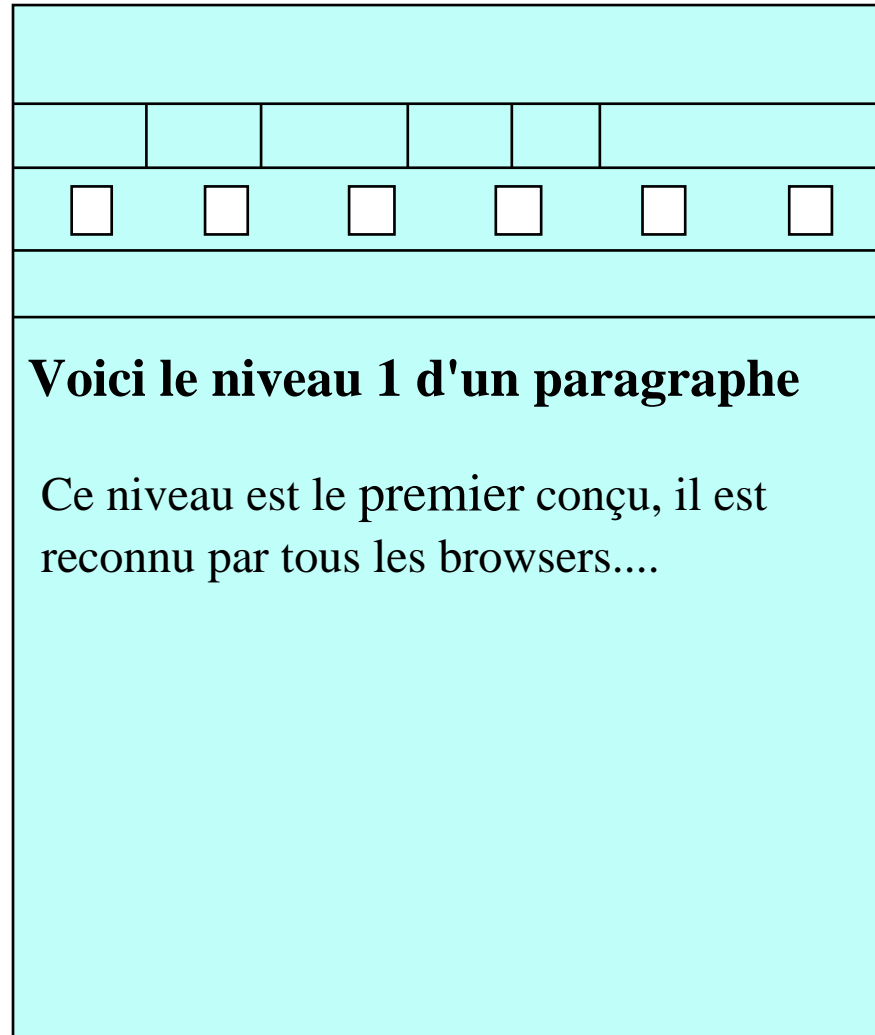
- Les paragraphes

<P> **</P>**

– selon les versions :

- <P> seul
- </P> seul
- <P> et </P>

```
<BODY>
<H1>Voici le niveau 1 d'un
  paragraphe</H1>
<P>Ce niveau est le premier conçu, il est
  reconnu par tous les browsers.....
</P>
</BODY>
</HTML>
```



- Les commentaires

<!-- -->

- ignorés du browser
- accents autorisés
- éviter les balises dans les commentaires

LES LIENS

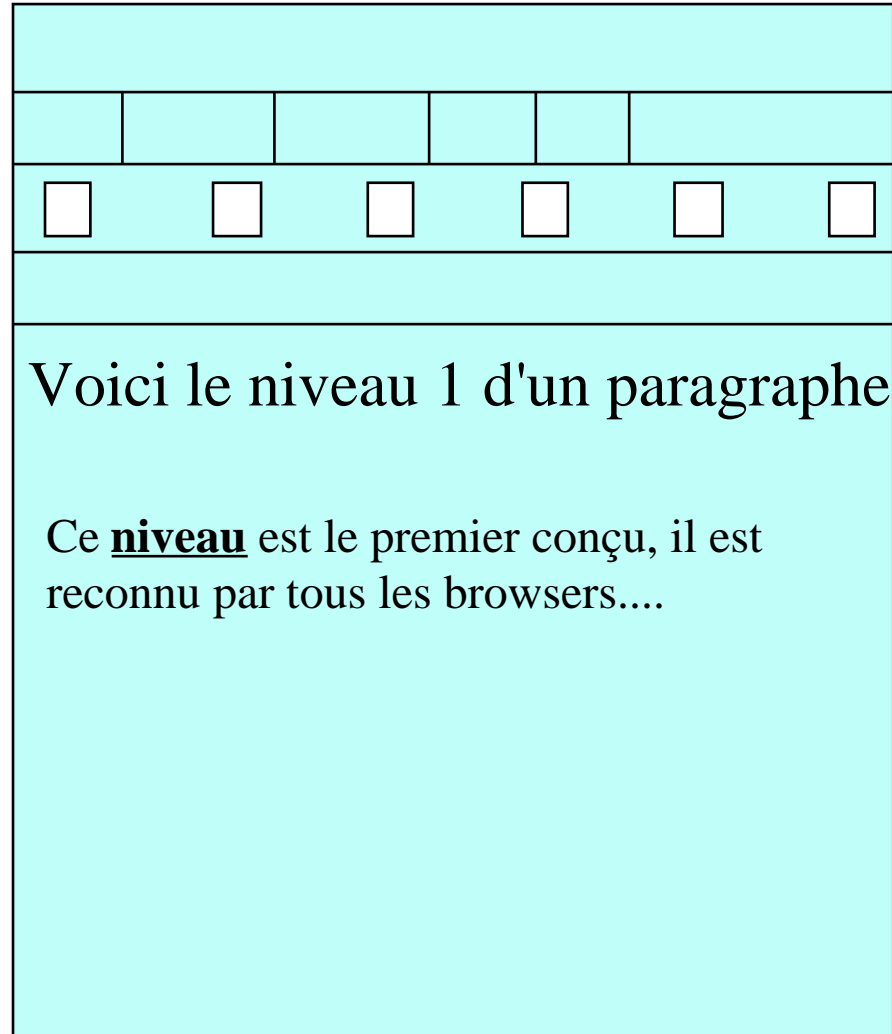
- Création de liens
 - localisation: fichier local ou distant (URL)
 - texte cliquable : texte-lien

- balises de lien

<A>.....ancree.....****

- attributs possibles:
 - REL, REV, URN, HREF....
- affichage particulier du texte lien cliquable

```
<BODY>
<H1>Voici le niveau 1 d'un
  paragraphe</H1>
<P>Ce
<A HREF=" ../vers1.html"> niveau </A>
est le premier conçu, il est reconnu par tous
les browsers.....
</P>
</BODY>
</HTML>
```



- Liens entre documents
 - documents sur un même système
 - documents sur des machines distantes
 - balises de liens <A>
- chemins accès relatifs
 - chemin depuis le répertoire courant
 - texte-lien
 - texte-lien
 - texte-lien
 - texte-lien

- Chemins d'accès absolu
 - chemin décrit depuis la racine
 - HREF="/documents/html/fic2.html"
 - HREF="/ ~/documents/html/fic2.html"
 - HREF="/d:/ documents/html/fic2.html"
 - HREF="/Mac DD/documents/html/fic2.html"
- Lequel choisir?
 - chemin d'accès relatif

- Document distant
 - sur une autre machine
 - balise de lien <A>
 - attribut HREF + **URL**
 - texte-lien

Web CNAM

- Texte-lien
 - quelques mots
 - une phrase
 - un paragraphe
 - une image...
 - menus
 - listes

- recommandations texte-lien
 - concis mais clair
 - "voici les versions:
 - . version 1
 - . version 2
 - . version3"
 - choisir les mots du texte
 - éviter "ici"
 - choix par liste

LIENS PLUS COMPLEXES

- LES LISTES
 - listes ordonnées
 - listes à puces
 - listes glossaires
 - listes menus
 - listes répertoires

- liste ordonnée

**** ****

– la balise d'élément de liste ordonnée

****

 vous devez :

 régler l'intensité

 placer la feuille

 appuyer sur la touche

- liste à puces

**** ****

– la balise d'élément de liste à puces

****

 vous devez :

 régler l'intensité

 placer la feuille

 appuyer sur la touche

- liste menu

<MENU>.....**</MENU>**

- liste répertoire

<DIR>.....**</DIR>**

- balise d'élément

****.....

<MENU> vous devez :

 régler l'intensité

 placer la feuille

 appuyer sur la touche

</MENU>

- liste glossaires

<DL> **</DL>**

– les délimiteurs d'élément

- terme **<DT>**
- définition du terme **<DD>**

<DL>

<DT> Le chat

<DD> Petit mammifère domestique ou sauvage au pelage soyeux

<DT> Le chien

<DD> Quadrupède domestique de la famille des canidés

</DL>

- listes imbriquées
 - imbrication des balises

```
<UL>
<LI>Fournisseurs de Paris
  <UL>
    <LI>Paris Nord
    <LI>Paris Centre
    <LI>Paris Sud
  </UL>
<LI>Fournisseurs de Province
  <UL>
    <LI>Le Nord
    <LI>Le Centre
    <LI>Le Sud
  </UL>
</UL>
```



```
Fournisseurs de Paris
. Paris Nord
. Paris Centre
. Paris Sud
Fournisseurs de Province
. Le Nord
. Le Centre
. Le Sud
```

- les liens dans les listes

```
<UL>
<LI>Fournisseurs de Paris
  <UL>
    <LI><A HREF="PNord.html">Paris Nord</A>
    <LI><A HREF="PCentre.html">Paris Centre</A>
    <LI><A HREF="PSud.html">Paris Sud</A>
  </UL>
<LI>Fournisseurs de Province
  <UL>
    <LI>Le Nord
    <LI>Le Centre
    <LI>Le Sud
  </UL>
</UL>
```



paris Nord cliquable
vers le fichier
PNord.html

- LES STYLES CARACTÈRES

- **style logique**

- imposition d'un style sur une partie du document
 - balises spéciales

.....	mise en évidence (italique)
.....	importance (gras)
<KDB>.....</KDB>	instance à taper (police mae)

- **style physique**

- typographie du texte
 - balises spéciales

.....	gras
<I>.....</I>	italique
<U>.....</U>	souligné etc....

- LES PRÉSENTATIONS

- texte préformaté

- imposition d'une présentation

<PRE>.....**</PRE>**

- barre horizontale

- barre de séparation

<HR>.....**</HR>**

- rupture
 - passage à la ligne
-
**.....

- les adresses
 - en bas de page coordonnées de l'auteur
- <ADDRESS>**.....**</ADDRESS>**

- les citations
 - style citation à la présentation
- <BLOCKQUOTE>**..... **</BLOCKQUOTE>**

- LES CARACTÈRES

- le jeu de caractères est imposé par le browser

mais possibilité de

- caractères **spéciaux**

- entités nommées

- &.....;

- é é

- entités numériques

- &#.....;

- é é

- caractères réservés
 - les caractères HTML
 - remplacés par une entité nommée

< <

> >

& &

" "

LES TYPES DE LIENS

- LES ANCRAGES

- pointeur vers une partie d'un document

- ancrage dans le document pointé
 - lien depuis le document pointeur

- balise ancre et ancrage

<A>.....****

- attributs de l'ancre

HREF=

- attribut de l'ancrage

NAME=

Dans le document pointeur

```
<A HREF=" ../FIC.html#nom_ancree">aller au point d'ancrage</A>
```

Dans la partie du document pointé

```
<A NAME="nom_ancree"></A>point d'entrée de l'ancrage
```

- LES URLs

- Uniform Resource Locator

- adresse d'un document vers un serveur distant

- composition

- protocole

- nom d'hôte

- chemin d'accès jusqu'au document

http:	protocole Web
//web.cnam.fr	site cnam
/files/document.html	fichier

- les protocoles

- http hypertext
- ftp transfert fichier anonyme
- file transfert fichier non
 anonyme
- mailto envoi de courrier
- gopher serveur Gopher
- wais serveur Wais
- news Usenet News

LES IMAGES

- image interne ou image externe
- format standard GIF
- Insertion d'images

– attributs associés

SRC=

ALIG=

ALT=

ISMAP

Insertion d'une image

```
<IMG SRC=" ../image.gif">
```

Alignement texte et image

```
<IMG SRC=" ../image.gif" ALIG=BOTTOM>
```

Substitution texte à l'image

```
<IMG SRC=" ../image.gif" ALT=" [L'image de la maison]">
```

- Le texte associé à l'image
 - alignement sur le côté de l'image

ALIGN=TOP en haut

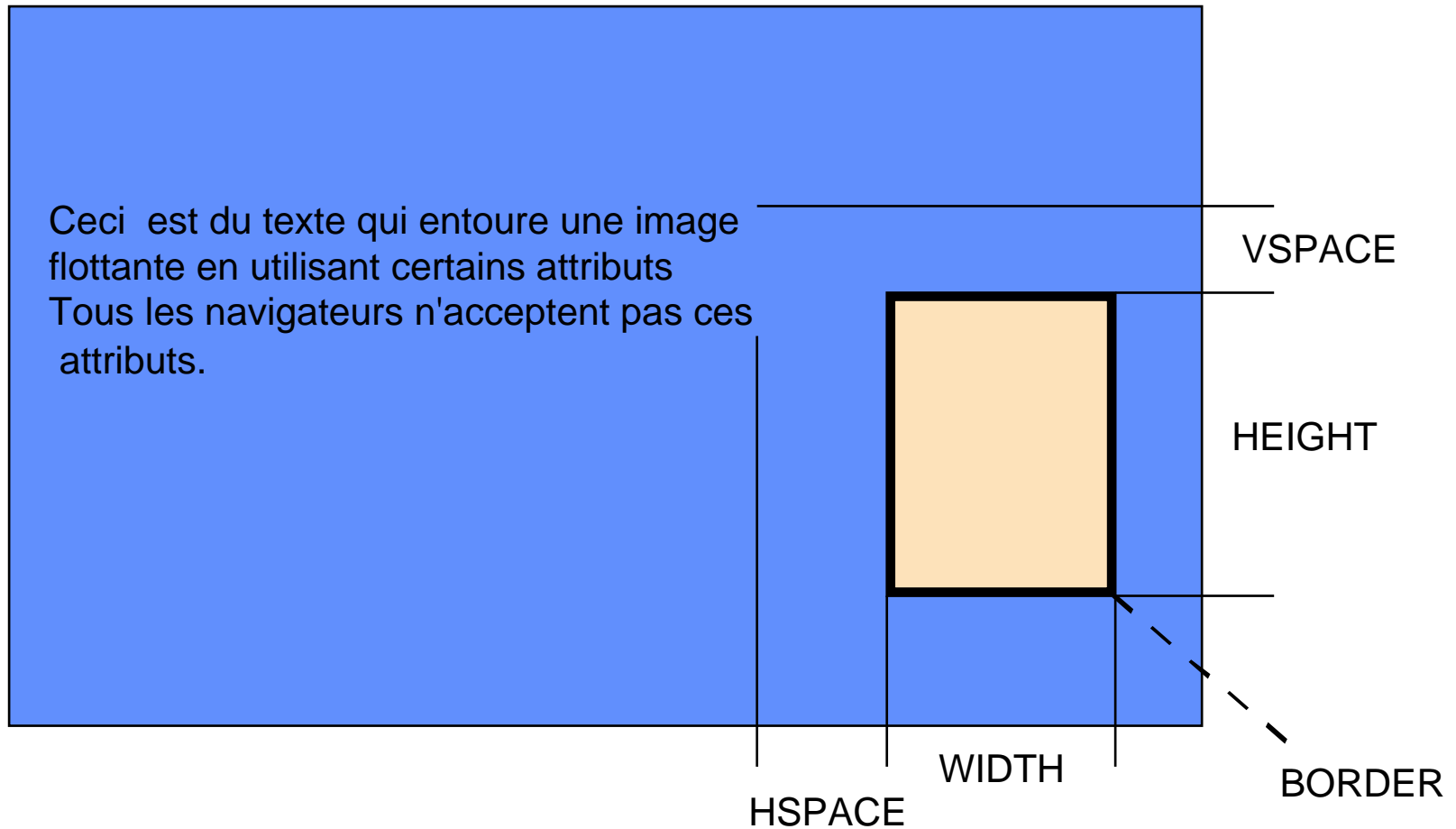
ALIGN=MIDDLE au milieu

ALIGN=BOTTOM en bas

```
<P>Cette jolie petite ville  
<BR>  
<IMG SRC="LaFerté.gif" ALIGN=BOTTOM ALT="La Ferté">  
<BR>  
</P>
```

Version HTML 3.0

```
<IMG SRC="image.gif" ALIGN=RIGHT HSPACE=20 VSPACE=20 WIDTH=100 HEIGHT=100 BORDER=4>
```



- Image externe

- une image externe est appelée

.....

```
<A HREF="image.gif">clicquez-ici</A>
```

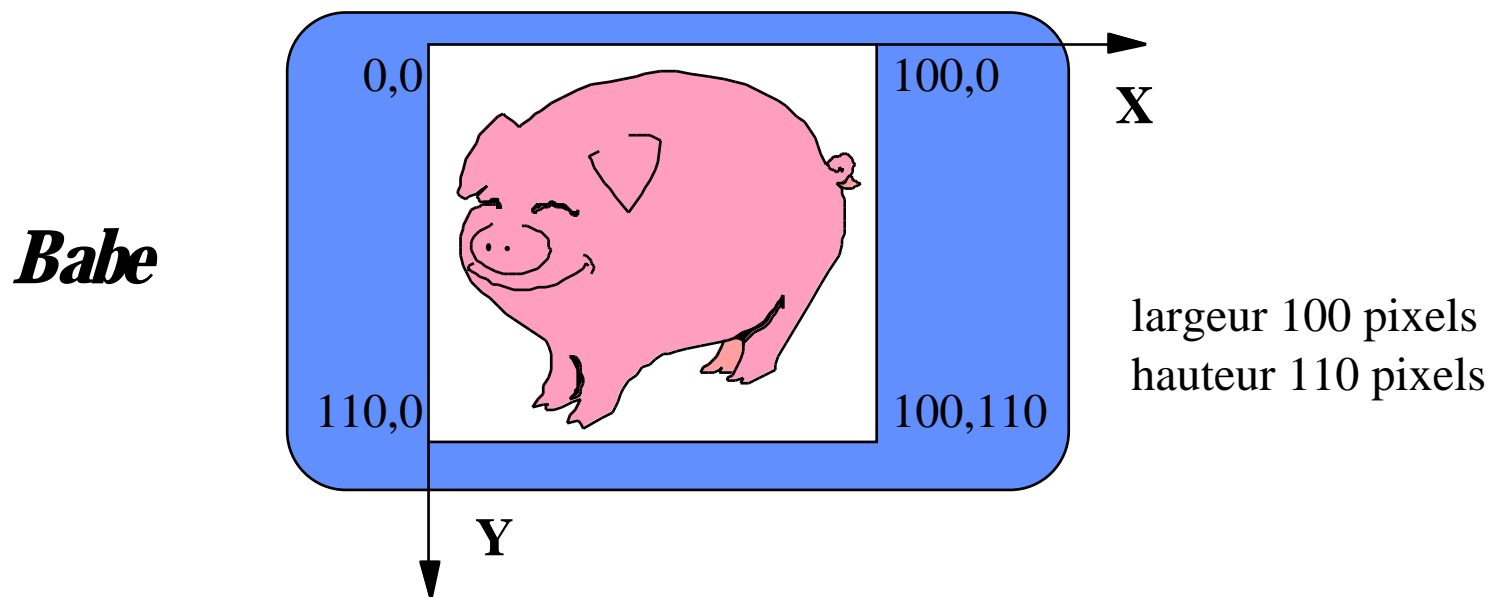
- Image-lien

- une image peut être un lien vers un autre document : image hyperlien

<A>..........

```
<A HREF="doc.html"><IMG SRC="image.gif">cliquez-ici</A>
```

- Les images cliquables
 - mettre l'image à la taille souhaitée
 - relevé des coordonnées zone/zone cliquable
 - zone: rectangle, cercle, polygone
 - mesure point par point (pixel)
 - origine des coordonnées: coin haut et gauche



- Réalisation

- création d'un fichier décrivant ligne /ligne
 - la forme de la zone cliquable
 - l'URL associé

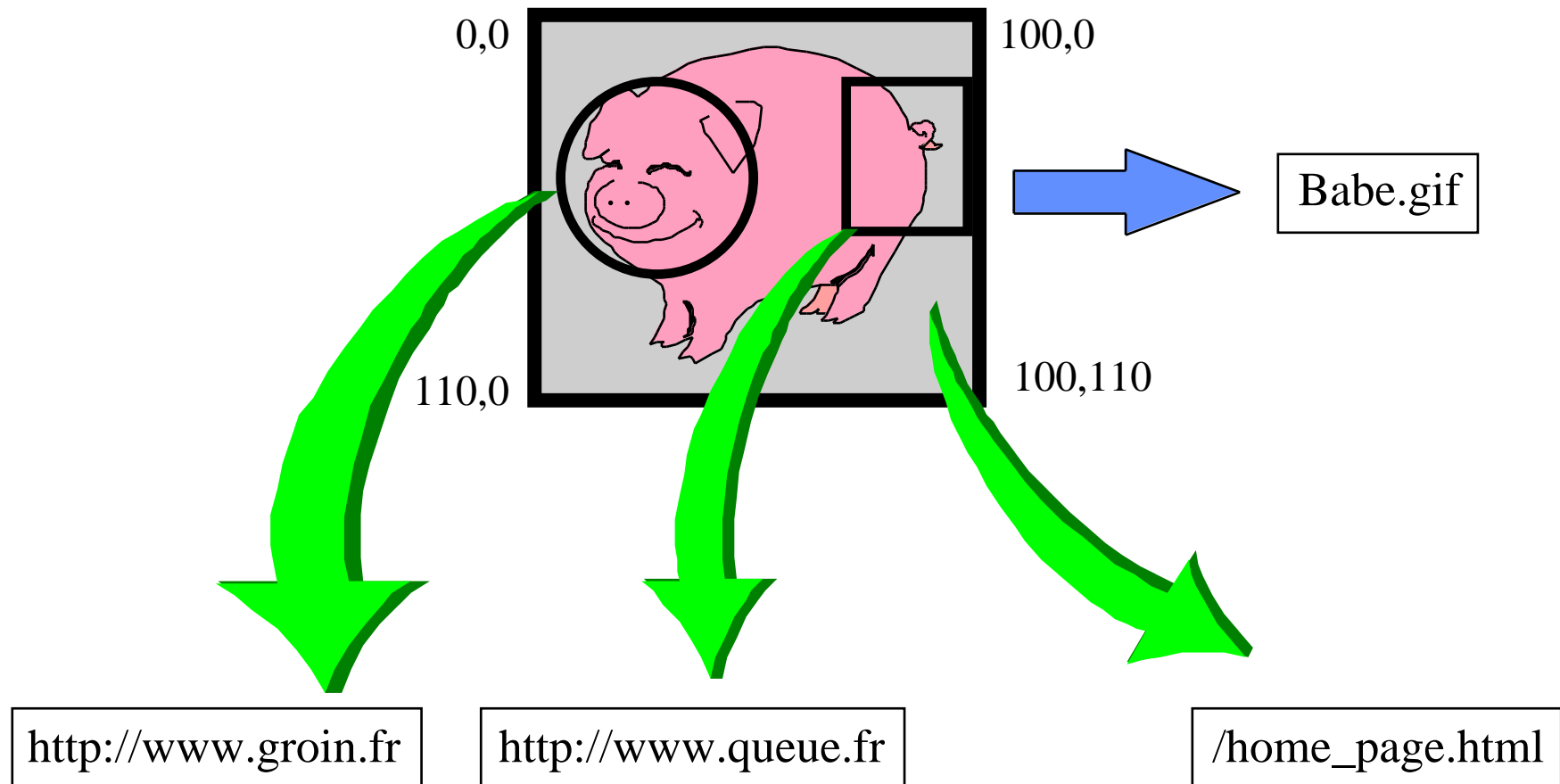
FORME URL **coordonnéeX, coordonnéeY coordonnéeX, coordonnéeY...**

La FORME	RECT	rectangle	sommet haut gauche, sommet bas droite
	CIRCLE	cercle	centre, un point sur la circonférence
	POLY	polygone	adresse de chaque extrémité (100 max)

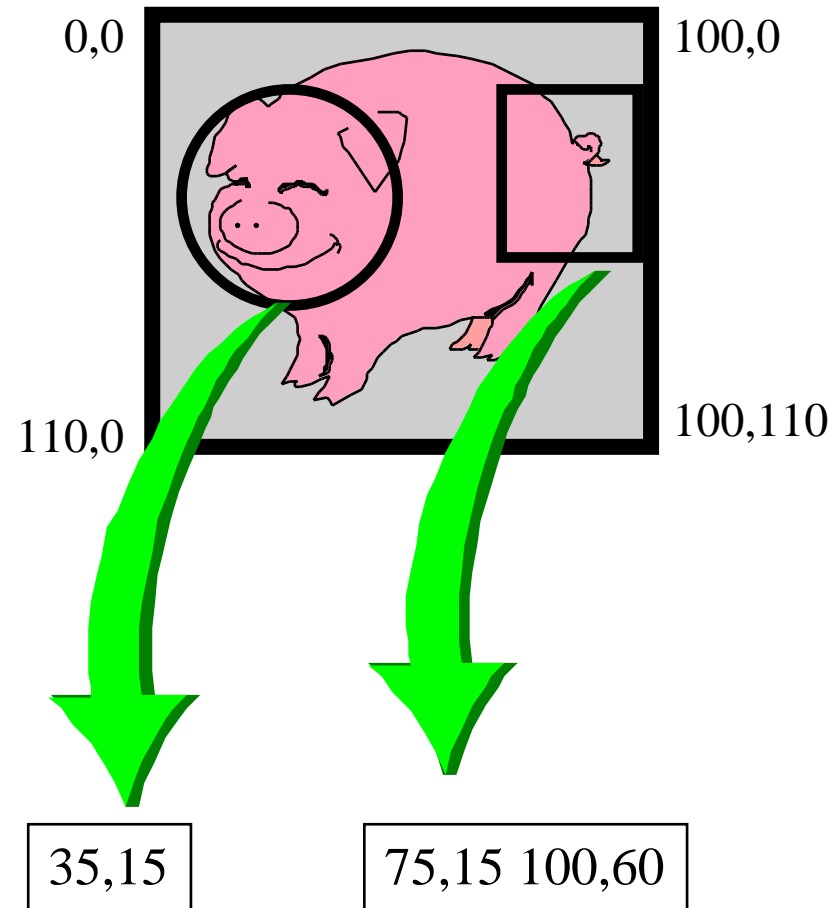
L'URL associé à la forme

Les coordonnées exprimées en pixels X et Y séparés par une virgule
un espace entre chaque coordonnée

- Exemple: les URLs



- Exemple: les coordonnées



- Exemple: les fichiers

Le fichier des zones cliquables: **babe.map** dans **/map**

Dans babe.map:

default /home_page.html

rect http://www.queue.fr 75,15 100,60

circle http://www.groin.fr 35,15

Ce fichier n'est pas un fichier html.

Il doit être exécuter par un **programme cgi imagemap**

Ce fichier **babe.map** doit être déclaré dans un fichier du serveur:

imagemap.conf situé à la racine du serveur

On ajoute dans **imagemap.conf** une ligne:

.....

babe:/map/babe.map

- Exemple: page html

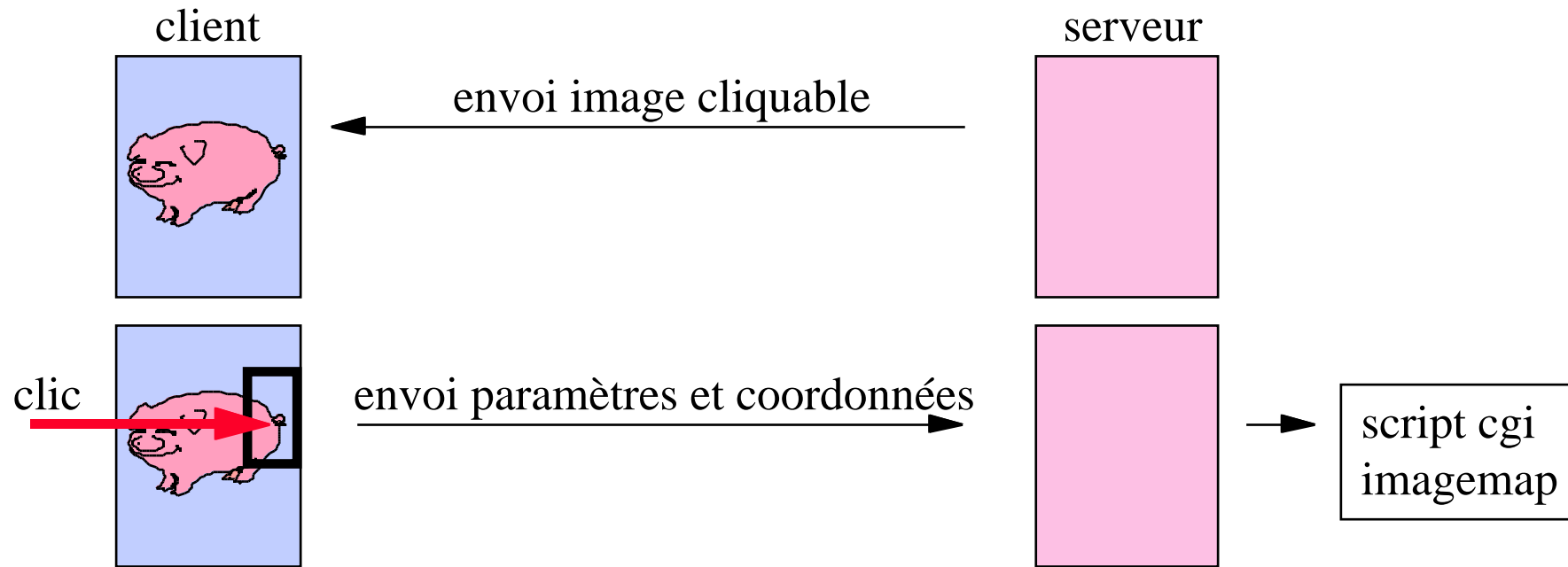
Dans la page html:

```
<A HREF=cgi-bin/imagemap/babe>  
<IMG SRC= /images/babe.gif ISMAP>  
</A>
```

ISMAP indique au browser que c'est une image cliquable
 qu'il doit relever les coordonnées du point cliqué

Vérifier en cliquant sur chaque zone cliquable

- Fonctionnement d'une image cliquable



ISMAP => récupération des coordonnées
accès à URL **cgi-bin/imagemap** avec passage
des paramètres:
nom symbolique du fichier **babe**
coordonnées du point cliqué **x,y**

imagemap ouvre le fichier **imagemap.conf**
retrouve l'adresse du fichier **babe.map**
comparaison **x,y** avec les coordonnées des
zones cliquables
connexion avec **URL** correspondant

- Avec HTML_3
 - suppression de l'appel script cgi
 - un seul fichier décrivant l'image cliquable
 - mais version Netscape 2.0
- Donc 2 méthodes:
 - HTML 2.0
 - serveur** détecte l'URL à partir de x,y cliqué ISMAP
 - HTML 3.0
 - client** détecte l'URL à partir de x,y cliqué USEMAP

- Mode USEMAP

- client:

- détection point
 - connexion URL

- définition de l'image:

```
<IMG SRC="image.gif" USEMAP="#nom">
```



fichier image



sous-programme html

Sous-programme html est une zone de code dans le document html qui décrit les zones de l'image

- code html de description

la partie html du document qui décrit les zones commence et se termine par:

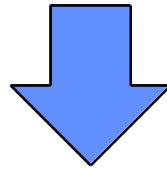
```
<MAP NAME="nom"> .....</MAP>
```

la description des zones se fait avec les balises AREA SHAPE:

```
<HTML>  
<HEAD><TITLE>image cliquable avec USEMAP</TITLE></HEAD>  
<BODY>  
<IMG SRC="babe.gif" USEMAP="#zones">  
<MAP NAME="zones">  
  <AREA SHAPE="circle" HREF=http://www.groin.fr" COORD=35,15>  
  <AREA SHAPE="rect" HREF=http://www.queue.fr" COORD= 75,15 100,60>  
</MAP>  
</BODY>  
</HTML>
```

- Navigateur texte

certain navigateur sont en mode texte
uniquement



Remplacement image par texte

```
<IMG SRC="image.gif"> ALT=" [texte de remplacement ]"
```


- Substitution image/texte HTML 3.0
 - **<FIG>.....</FIG>**
 - texte de remplacement: FIGTEXT
 - permet un alignement du texte: ALIGN
 - légendes aux images: CAPTION
 - superposition de FIG: OVERLAY

- Les convertisseurs
 - PhotoShop
 - GIFConverter
 - Lview Pro
- Images sans fond
 - Norme GIF89
 - Transparency

- Les fonds d'écran
 - dans la balise <BODY>
 - deux possibilités:
 - **<BODY BGCOLOR="#rrggbb"**
ressource locale client
 - **<BODY BACKGROUND="écran.gif"**
ressource distante serveur
 - les couleurs #rrggbb:
 - valeur hexadécimale de 00 à FF
 - rr rouge - gg vert - bb bleu
 - #ffffff=blanc #000000=noir

- La couleur du texte
 - la couleur du texte affiché
<BODY TEXT="#rrggbb">
- La couleur des liens
 - liens non cliqués
<BODY LINK="#rrggbb"
 - liens cliqués
<BODY VLINK="#rrggbb"
 - Au moment du clic
<BODY ALINK="#rrggbb"

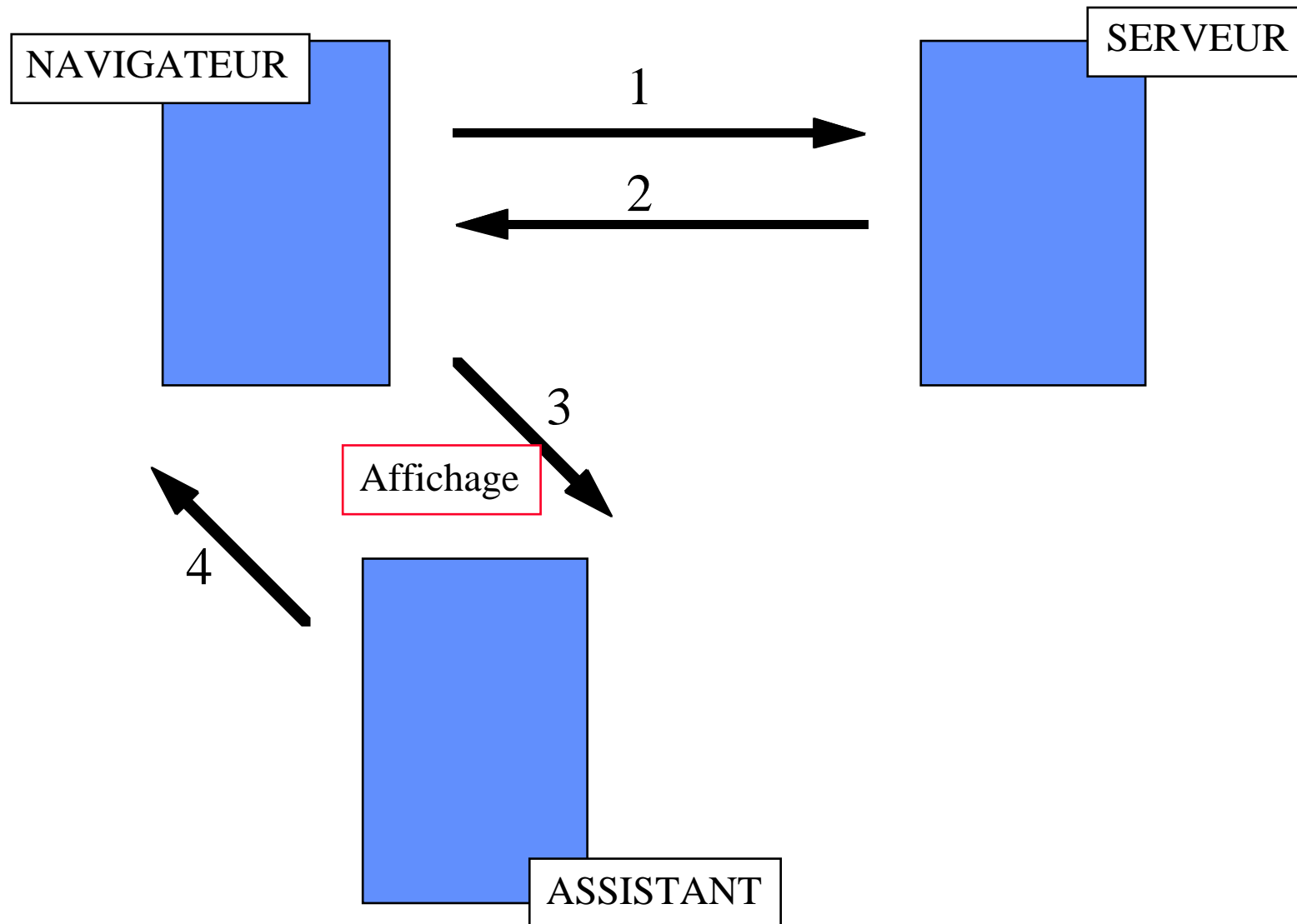
LE MULTIMÉDIA

- Divers formes d'informations
 - texte, images, son, animations
 - moyens externes à HTML

- Appels

`<A>.....`

- Principe
 - envoi du fichier vers le client
 - le navigateur appelle un 'assistant'
 - l'assistant traite le fichier



- LES IMAGES

Affichage image dans texte

```
<IMG SRC="image.gif">
```

Lien image -> document

```
<A HREF="fichier.html"><IMG SRC="image.gif">cliquez ici</A>
```

Lien texte -> image

```
<A HREF="image.gif">texte cliquable</A>
```

Lien petite image -> grande image

```
<A HREF="grande.gif"><IMG SRC="petite.gif"></A>
```

- **LE SON**

- Format reconnu Sun AU selon le codage

- μ -law**

- Autres codages:

- AIFF Mac
 - WAV Windows
 - MPEG (partie son)

- **Création fichier son**

- prise de son ordinateur
 - CD-ROM
 - Internet
 - commercialisés

ATTENTION : Copyright

- Convertisseurs de son

- Unix/PC SOX AU, WAV, AIFF
- MS-DOS WAVany AU, SND, WAV
- Windows WHAM
- Mac SoundAPP WAV, SND, AIFF,

- Insertion son

- respecter les extensions des fichiers

- AU/ μ -law **.au**
- AIF/AIFC **.aiff**
- WAV **.wav**
- MPEG audio **.mp2**

- L'ANIMATION

- animation ou vidéo

- les formats :

- MPEG /Web

- QuickTime /Mac piste son intégrée

- Création fichier animation

- création clip vidéo!...

- CD-ROM

- Internet

ATTENTION : Copyright

- Convertisseurs animation

- Mac Sparkle MPEG et QuickTime
AVI->Quick AVI vers QuickTime
- DOS XingCD AVI vers MPEG
Package Windows AVI
QuickTime
- Unix outils MPEG

- Insertion d'animation
 - respecter les extensions de fichiers
 - MPEG **.mpg** ou **.mpeg**
 - QuickTime **.mov**
 - faire un lien en indiquant le volume du fichier...

```
<A HREF="video.au">fichier animé de 3MO</A>
```

CONCLUSION

- Ceci termine la première partie:
'HTML Niveau 1'
- D'autres possibilités dans Niveau 2:
 - les scripts
 - les tableaux
 - les formulaires
 - les frames

Quelques éléments

- Des éditeurs HTML

- Adobe PageMill,
- Web Weaver
- HotMetal

et

- Netscape Gold 3.0
- Excel to table Converter
- MS Word Internet Assistant....

Les sites

www.cnam.fr

www2.cnam.fr

www.ncsa.uiuc.edu

serveur NCSA

home.netscape.com

serveur Netscape

www.w3.org

html

BIBLIOGRAPHIE

"Créer un serveur Web en HTML"

Laura LEMAY - S&SM

"Grand livre HTML"

J. SCHWARTE - Micro Application