

Le Langage Html: Noms de fichiers : Conseils

- Attention aux noms de fichiers : quelques règles (conseils)
 - De préférence: noms tapés en minuscules (les minuscules et majuscules sont interprétées)
 - Pas d’accents
 - Pas d’espaces
 - Nom de « longueur raisonnable »

L1-ST5-Internet et Programmation 78

Le Langage Html: Organisation des fichiers : Conseils

- Organisation des fichiers : quelques règles (conseils)
- AVANT d’écrire les pages, il faut essayer d’imaginer les autres pages (et fichiers exemple: images) ainsi que les liens logiques avec ces autres fichiers.
- Puis des liens logiques, en déduire une organisation qui permettra d’établir des liens physiques (dossiers).

L1-ST5-Internet et Programmation 79

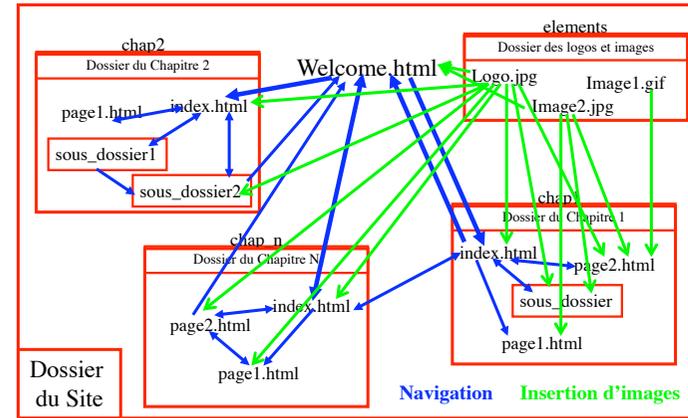
Le Langage Html: Organisation des fichiers : Conseils

- Souvent, dans un ensemble de pages on trouve les **notions** (au sens large) de **chapitres**.
 - On créera alors **un dossier (répertoire) pour chacun des chapitres**.
- Par contre un certain nombre d'**éléments** (images, logos...) vont se retrouver **dans chacune des pages**.
 - Il est alors souhaitable de faire **référence à un même dossier**.
- Remarque: Il est toujours utile d'avoir une **page d'accueil** pour le site
 - Convention: Lorsque la navigation amène dans un dossier, les fichiers nommés **welcome.htm(l)**, **accueil.html**, **index.html** sont souvent privilégiés comme pages à ouvrir.

L1-ST5-Internet et Programmation

80

Le Langage Html: Organisation des fichiers : Exemple



L1-ST5-Internet et Programmation

81

Le Langage Html: Organisation des fichiers : Compléments (rappels) sur l'accès relatif aux fichiers (les fichiers se trouvent dans « le même environnement »)

- Lorsque l'on est dans une page (fichier html) et que l'on veut faire **référence à un autre fichier** (fich.ext) situé sur un même support (image, page html, fichier de script, feuille de style...), il faut **indiquer le chemin pour y accéder**. Trois cas se présentent:
 - Le fichier **fich.ext** se trouve dans le même dossier que la page courante et au même niveau. Il suffit alors de simplement mentionné le nom du fichier: **fich.ext**
- **Exemple**: si la page en cours est "index.html" dans le dossier "chap2", pour faire référence à "page1.html" (dans "chap2") il faudra écrire: **page1.html**

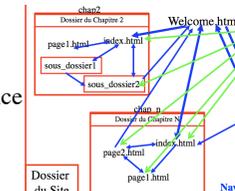


L1-ST5-Internet et Programmation

82

Le Langage Html: Organisation des fichiers : Compléments (rappels) sur l'accès relatif aux fichiers (les fichiers se trouvent dans « le même environnement »)

- **Deuxième cas**
 - Le fichier **fich.ext** se trouve dans un sous-dossier **ss-rep** contenu dans le même dossier que la page courante. Il faut alors mentionner le nom du sous-dossier suivi de / et du chemin d'accès à **fich.ext** : **ss-rep/.....fich.ext**
- **Exemple**: si la page en cours est "welcome.html" dans le dossier "Dossier du site", pour faire référence à "page1.html" (dans "chap2") il faudra écrire: **chap2/page1.html**

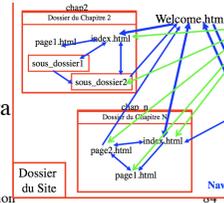


L1-ST5-Internet et Programmation

83

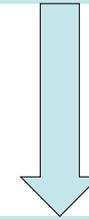
Le Langage Html: Organisation des fichiers :
Compléments (rappels) sur l'accès relatif aux fichiers
(les fichiers se trouvent dans « le même environnement »)

- Troisième cas
 - Le fichier `fich.ext` ne se trouve pas dans le dossier de la page courante. Il faut alors sortir du dossier courant (en remontant dans l'arborescence) en tapant `..` suivi de `/` puis mentionner le chemin à `fich.ext` à partir du dossier dans lequel on se trouve : `../(chemin)fich.ext`
- Exemple: si la page en cours est "index.html" dans le dossier "chap_n", pour faire référence à "page1.html" (dans "chap2") il faudra écrire: `../chap2/page1.html`



L1-ST5-Internet et Programmation

Utilisation de fichiers



**Le langage Html:
Les Images**

L1-ST5-Internet et Programmation

85

Le langage Html : Les Images

Insertion et Présentation d'une image

Pour intégrer une image dans un document on utilise la balise `` (ou "nom de fichier" correspond au chemin à parcourir pour atteindre le fichier URL) on peut également:

- positionner l'image (dans le texte) en utilisant l'attribut **ALIGN** et les valeurs **LEFT, RIGHT, TOP, MIDDLE, BOTTOM**
- définir une marge autour de l'image avec les attributs **VSPACE** et **HSPACE**
- fixer la taille de l'image à afficher avec les attributs **WIDTH** et **HEIGHT**
- et définir une taille d'encadrement lorsque l'image est utilisée comme une référence lors de la navigation

L1-ST5-Internet et Programmation

86

Exemples

<p>L'écriture des lignes suivantes</p> <pre> </pre>	<p>permettra la visualisation de:</p>
<pre><P ALIGN=RIGHT> </pre> <p>Cette image a été cadrée sur la droite. Le texte positionné autour de cette image a été aligné à droite. Une marge de 20 pixels a été ajoutée.</p>	<p>Cette image a été cadrée sur la droite. Le texte positionné autour de cette image a</p>

L1-ST5-Internet et Programmation

87

Le langage Html : Les Images

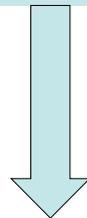
Important:

Lors de l'utilisation d'images dans une page HTML il est nécessaire d'avoir une idée sur la **taille de l'image** (en nombre d'octets). Ceci, afin d'éviter que le lecteur de vos pages ne peste devant son écran. Les principaux formats d'images utilisés sont les formats **JPEG** et les formats **GIF**. D'autres formats sont utilisables mais pas forcément judicieux. De plus le format de stockage, à choisir lors de la création de l'image, peut également dépendre du contenu de l'image (peu ou beaucoup de: traits de définitions, larges plages unies, transparences etc...).

Exemples

Cathédrale format GIF 17 124 Octets	Cathédrale format JPEG 19 845 Octets	Image Géométrique format GIF 3 056 Octets	Image Géométrique format JPEG 20 229 Octets
			

Html: Les Images



Le langage Html: La navigation

Le langage Html : La navigation

Pour se déplacer dans un site (ensemble de pages) il existe deux grands principes de navigation. On peut:

- se déplacer à **l'intérieur d'une même page**.
- demander un déplacement vers **une autre page**.

Quelque soit le déplacement désiré il faut définir une zone sensible (au clic de la souris) qui permettra de se rendre à l'endroit prévu.

Cette **zone sensible** (permettant le lien) peut être un **morceau de texte**, une **image** ou même une **portion d'image**.

Le langage Html : La navigation

La syntaxe générale pour l'écriture d'un lien est la suivante:
**** portion de page **** où **adresse** donne la référence pour se déplacer et la **portion de page** correspond à la zone active (texte ou tout ou partie d'image) .

REMARQUE : **adresse** peut prendre une des formes suivantes:

- **"URL"** Une URL est un lien vers un document externe
- **"#nom d'ancre"** lorsque vous souhaitez vous déplacer vers un emplacement de votre page.
- **"URL#nom d'ancre"** lorsque vous souhaitez vous déplacer vers un emplacement précis d'une page d'un document externe
- **"mailto:adresse d'un courrier électronique"** lorsque vous souhaitez donner la possibilité d'envoyer un courrier électronique.

Exemple: <P>Auteur: Philippe Moreau </P>

L1-STIS-Internet et Programmation

92

Le langage Html : La navigation : 'adresse'

Ecriture d'une URL

- Une URL est un lien vers un document externe qui peut être situé sur un autre serveur. Il faut alors spécifier l'**adresse** complète en **absolue**.

Exemple: <http://www.u-picardie.fr/>

- la page à atteindre peut également se trouver « à proximité » de la page actuelle (sur le même serveur dans un dossier accessible). On pourra alors mentionner une **adresse relative**.

Exemple: pour accéder à la page index.html du dossier chap2 si on se trouve dans la page « page1.html » du dossier chap1
../chap2/index.html

L1-STIS-Internet et Programmation

93

Exemples

L'écriture des lignes suivantes	permettra la visualisation de:
Pour revenir à la première page de ce site cliquer ici	Pour revenir à la première page de ce site cliquer ici

L1-STIS-Internet et Programmation

94

Le langage Html : La navigation

Déplacement dans la page (ou à un endroit précis d'une page)

- Pour permettre le déplacement dans une même page, il faut dans un premier temps définir des points particuliers dans la page. Ceci se fait en posant des ancres avec:

** . . **

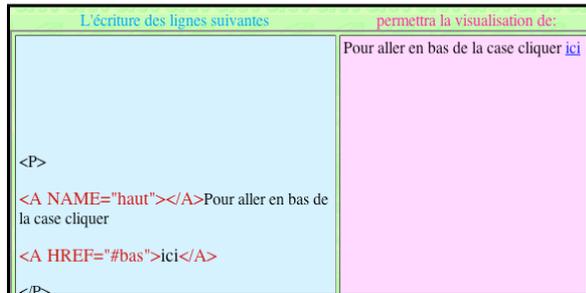
Puis on pourra définir des zones sensibles (au clic de la souris) avec ** portion de page **

- On peut également atteindre une ancre précise dans une page externe en précisant l'URL de la page à atteindre suivie de l'ancre visée **"URL#nom d'ancre"**

L1-STIS-Internet et Programmation

95

Exemples



L1-ST5-Internet et Programmation

96

Le langage Html : La navigation

Utilisation d'une **image** ou d'une **portion d'image**.

Pour utiliser une **image** il suffit de spécifier à la place du texte la référence à l'image avec:

où **BORDER** permet définir (ou non) un contour indiquant l'utilisation d'une zone sensible.

Dans l'exemple suivant le logo de l'UPJV a un contour d'épaisseur 0 alors que la cathédrale a un contour bleu d'épaisseur 2.

L1-ST5-Internet et Programmation

97

Exemples



L1-ST5-Internet et Programmation

98

Le langage Html : La navigation

Pour utiliser une **partie de l'image**, il faut dans un premier temps « cartographier » l'image.

Pour cela on utilise les balises **<MAP>** et **</MAP>** pour décrire la cartographie en donnant un nom à l'image à cartographier avec l'attribut **NAME**.

Puis définir des zones sensibles de formes diverses en utilisant la balise **<AREA>**. L'attribut **SHAPE** permet alors de définir la forme de la zone sensible avec les valeurs possibles suivantes:
polygon, circle, rect

L1-ST5-Internet et Programmation

99

Le langage Html : La navigation

Il reste à donner les indications de situation de la forme avec l'attribut **COORDS** suivi de la liste des coordonnées des points nécessaires à la définition de la forme.

Pour polygone: la liste des coordonnées des sommets

Pour cercle: les coordonnées du centre et le rayon

Pour rectangle: les coordonnées du point NO et SE

On moment de la mise en page de l'image on spécifiera que celle-ci est utilisée comme une image « MAPpée » en notant:

USEMAP="#nom de l'image map" ISMAP

Dans l'exemple qui suit trois formes ont été définies sur une image de la cathédrale
(**Attention**: les formes délimitées en rouge font partie intégrante de l'image).

L1-ST5-Internet et Programmation

100

Exemples

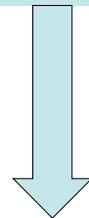
```
<MAP NAME="Cathé PHIL(map)">
<AREA SHAPE="polygon"
COORDS="21,24,7,14,7,35"
HREF="http://www.u-picardie.fr/~patrick/Cathedrale/
Exterieur/NefNefNord.html">
<AREA SHAPE="circle"
COORDS="82,13,8" HREF="http://www.u-
picardie.fr/~patrick/Cathedrale/
Exterieur/Facade/Cloche.html">
<AREA SHAPE="rect"
COORDS="18,73,97,120"
HREF="http://www.u-picardie.fr/~patrick/Cathedrale/
Exterieur/Facade/Portails/welcome.html">
</MAP>
<IMG SRC=" ../elements/CathPHIL(map).gif"
WIDTH="100" HEIGHT="132"
ALIGN="BOTTOM"
BORDER="0"
USEMAP="#CathPHIL(map)" ISMAP>
```



L1-ST5-Internet et Programmation

101

Html: La navigation



Le langage Html: Les Cadres

L1-ST5-Internet et Programmation

102

Le langage Html : Les Frames

REMARQUE:

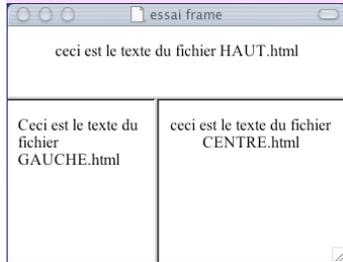
Même si la notion de Frame (en HTML) est devenue obsolète (entre autre avec l'apparition des fonctionnalités dues aux CSS) la présentation de celles-ci nous permettra de comprendre le principe de fonctionnement (sachant que l'on rencontre encore bon nombre de sites utilisant ce principe de présentation).

L1-ST5-Internet et Programmation

103

Le langage Html : Les Frames

La présentation sous forme de « Frame » permet d'opérer un découpage de la page, en ayant la possibilité d'utiliser les différentes parties comme autant de fenêtres différentes de visualisation.



L1-ST5-Internet et Programmation

104

Le langage Html : Les Frames

Pour présenter une page HTML avec des cadres (ou Frame) on dispose des balises suivantes:

<FRAMESET ROWS(ou COLS)=arg [border=N]> ... </FRAMESET> qui marquent le début et la fin du "découpage" de la page en cadres:

-l'attribut **ROWS (ou COLS)= argument** permet de définir un découpage en lignes (colonnes). L'argument donne la liste des tailles des différentes lignes (colonnes), ces tailles sont exprimées en pixels (exemple **ROWS="100,100,200"**) ou % (exemple **ROWS="30%,70%"**). On peut également utiliser le symbole * pour indiquer que la ligne (colonne) prend la place restante (exemple **ROWS="30%,*"** la deuxième ligne occupe alors les 70% restant de la fenêtre).

-l'attribut optionnel **Border=N** permet de définir l'espacement entre 2 lignes (ou colonnes)

L1-ST5-Internet et Programmation

105

Le langage Html : Les Frames

<FRAME NAME="nom" SRC="fichier" [scrolling="yes(no,auto)"] [NORESIZE]> permet de définir un cadre dans la page (il y en aura donc autant que l'éléments dans la liste donnée lors de la déclaration)

- l'attribut **NAME="nom"** permet de donner un nom au cadre (ceci sera utilisé lors de la navigation (voir remarque ci-dessous)).

- l'attribut **SRC="fichier (ou chemin d'accès au fichier)"** donne l'indication du fichier à ouvrir dans le cadre.

-l'attribut optionnel **scrolling="yes(no,auto)"** permet d'indiquer si les ascenseurs sont visibles, invisibles ou affichés en fonction de la taille de la fenêtre.

-l'attribut optionnel **NORESIZE** permet d'empêcher le redimensionnement de la fenêtre.

L1-ST5-Internet et Programmation

106

Le langage Html : Les Frames : remarques

- On peut imbriquer plusieurs définitions de découpage en cadres dans une même page, ce qui permet d'effectuer un "découpage plus fin" de la page.

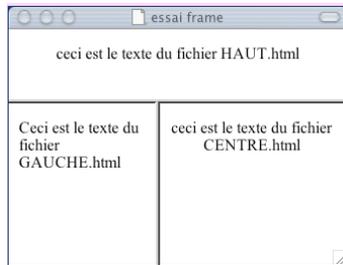
```
<html>
<head>
<title>essai frame</title>
</head>
<FRAMESET ROWS="30%,*">
<FRAME NAME="haut" SRC="haut.html">
<frameset cols="144,*">
<frame name="gauche" src="GAUCHE.html">
<frame name="principale" src="CENTRE.html">
</frameset>
</FRAMESET>
</html>
```

L1-ST5-Internet et Programmation

107

Le langage Html : Les Frames : remarques

Ce qui donnera:



L1-STIS-Internet et Programmation

108

Le langage Html : Les Frames : remarques

- Lors de la navigation, on peut demander l'ouverture d'une page dans un cadre différent de celui où l'action est demandée. (c'est souvent pour cela que l'on utilise les frames)
Pour cela on indique quel est le cadre "cible" en utilisant l'attribut **TARGET** lors de la demande d'ouverture avec le nom donné au cadre lors de sa définition .
- Attention: On peut également charger dans les cadres des pages définissant d'autres cadres, mais la navigation devient plus délicate.

L1-STIS-Internet et Programmation

109

Le langage Html : Les Frames : remarques

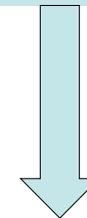
Exemple:

```
L'écriture des lignes suivantes permettra la visualisation de:
Les contenus des fichiers "CADRES.html" et "GAUCHE.html" étant inchangés voici le nouveau contenu du fichier "HAUT.html"
<html> <body>
<p>l'appui sur <a target="principale" href="CENTRE2.html">IMAGE</a> permet d'ouvrir la page CENTRE2.html dans la fenêtre principale.</p>
</body> </html>
Après appui sur le lien "IMAGE" on obtient:
Contenu du fichier "CENTRE2.html" étant:
<html> <body> <div align="center">
eh voici l'image
<p></p>
</div> </body> </html>
```

L1-STIS-Internet et Programmation

110

Html: Les Cadres



Le langage Html: Paramètres d'une page

L1-STIS-Internet et Programmation

111

Le langage Html : Paramètres d'une page

Revenons sur les paramètres globaux d'une page:

La balise META (quelques exemples)

```
<META NAME="AUTHOR" CONTENT= "Philippe Moreau">
```

Donne une indication sur l'auteur (cas d'une recherche dans un navigateur)

```
<META NAME="GENERATOR" CONTENT= "éditeur de texte">
```

Donne une indication sur le logiciel de composition (cas d'une recherche dans un navigateur)

```
<META NAME="keywords" CONTENT="Amiens, Picardie, cathedrale,  
gothique, notre-dame, eglise,cathedral, moyen-age">
```

Donne des indications sur les mots clés essentiels (cas d'une recherche dans un navigateur)

```
<META HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT="no-cache">
```

Permet de ne pas sauvegarder la page dans le cache du navigateur (utile dans certains cas).

```
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="3; URL=adresse">
```

Permet de forcer un changement de document (de façon automatique) au bout d'un certain nombre de secondes.

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;  
charset=iso-8859-1">
```

Permet de définir le choix de la norme des caractères utilisés dans la page.

L1-STs-Internet et Programmation

112

Le langage Html : Paramètres d'une page

Références à d'autres types de langage:

**Possibilités de faire référence à d'autres langages (de script)
Javascript, VBScript en utilisant les balises**

<SCRIPT>...</SCRIPT>.

On peut adjoindre les arguments suivants:

Language : qui permet de spécifier le nom du langage (et le numéro de version) utilisé par le script.

Src : qui permet éventuellement de spécifier un nom de fichier externe contenant le script.

L1-STs-Internet et Programmation

113

Le Html : Paramètres d'une page <SCRIPT>

Exemples:

```
<script language="javascript">
```

```
<!--
```

```
    contenu de mon script
```

```
-->
```

```
</script>
```

```
<script src="mon_script.js" type="text/javascript">
```

```
</script>
```

L1-STs-Internet et Programmation

114

Le langage Html : Paramètres d'une page

Nous verrons également lors de l'utilisation des CSS, la mise en oeuvre des Balises

<STYLE>...</STYLE>

<LINK>.

L1-STs-Internet et Programmation

115

Le langage Html : Paramètres d'une page

Paramètres (attributs) à insérer dans la balise BODY (corps):

Remarques: l'utilisation de ces paramètres est maintenant souvent remplacée par l'utilisation de feuilles de style CSS.

BACKGROUND : ce paramètre permet de spécifier l'image qui apparaîtra en fond de page. Cette image sera utilisée comme un « motif » de décor de fond

BGCOLOR : permet de définir la couleur de fond de page. Si 'BACKGROUND' est utilisé l'image prend le dessus sur la couleur (ou vient en recouvrement).

TEXT : permet de fixer la couleur par défaut du texte.

Liens hypertexte:

LINK : permet de définir la couleur des liens hypertextes non encore explorés.

VLINK : définit la couleur des liens hypertextes déjà visités.

ALINK : permet de définir la couleur des liens hypertextes lorsqu'ils sont sélectionnés par un click souris (pas toujours visible).