

Chapitre 3 : Langage HTML

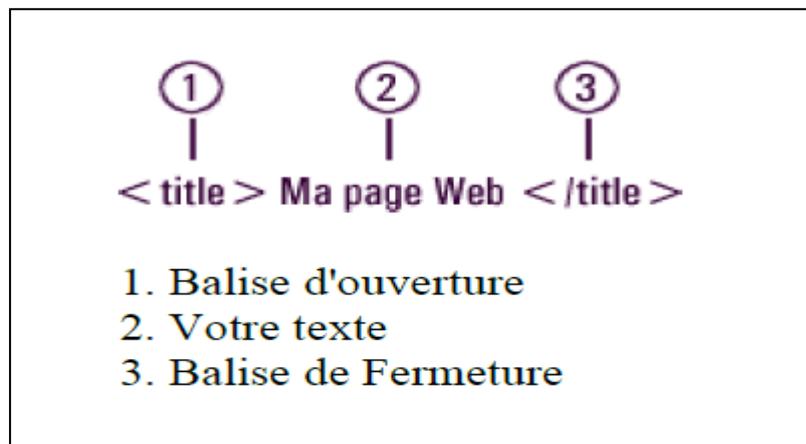
1. Définition

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. 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.

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 CDROM multimédia et aux DVD ROM.

2. Définition d'une balise

une balise (ou tag) est facilement identifiable, elle est constituée d'un mot (ou plusieurs dans certain cas) encadrée par les signes inférieur (<) et supérieur (>).



3. Les premières balises (ou tags)

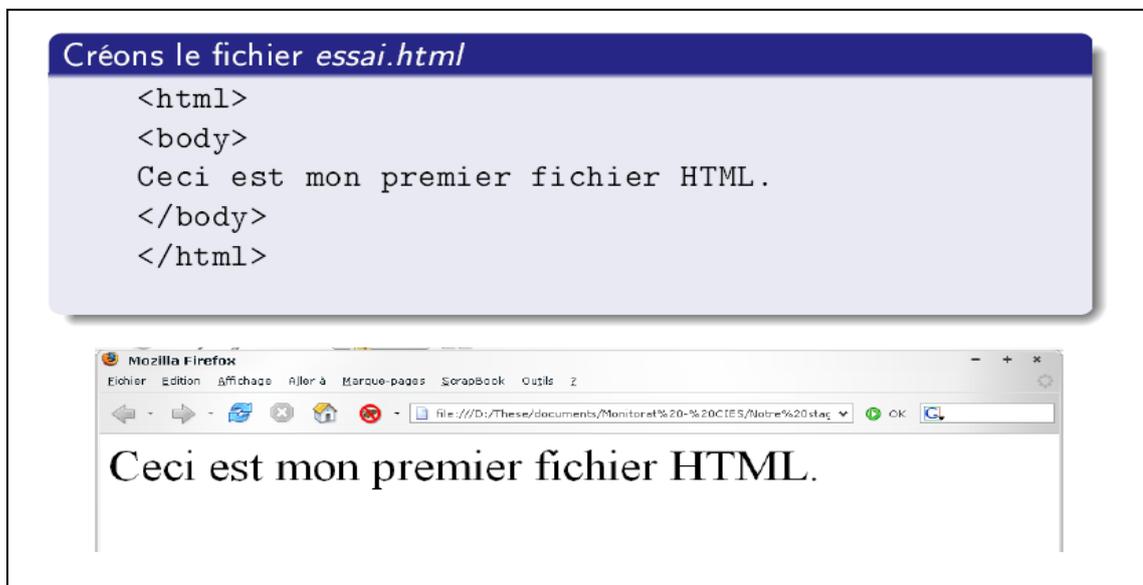
- **La balise <html>**: Elle apparaît en premier et signale aux différents navigateurs que c'est une page Web, le tag </html> indique la fin de la page.
- **La balise <head>** : Elle indique les informations propres à votre page. Elle inclut la balise title. Elle est utilisée pour stocker de l'information à propos du document. Dans la plupart des cas, il s'agit uniquement du titre.

- **La balise <body>** : Elle va contenir toutes les informations qui s'afficheront dans la fenêtre du navigateur : Textes, liens, images...

4. Première page avec le bloc-note

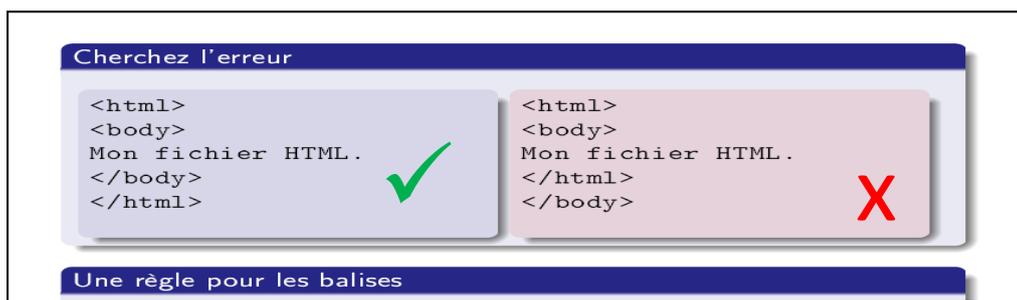
Avant de commencer à écrire votre première page, il vous faut un éditeur html, mais le plus simple et le plus économique pour débiter reste le bloc-notes de Windows. Malheureusement son plus gros désavantage que vous devez "tout faire à la main" mais c'est une excellente façon de progresser.

- Tapez votre code
- Enregistrez le fichier avec l'extension .html
- Aller à l'emplacement où vous avez sauvegarder le fichier .html et ouvrir le.
- Automatiquement il va s'ouvrir avec votre navigateur par défaut.(voir la figure suivante)



5. Quelques règles simples pour débiter

- Pratiquement toutes les balises vont par paire (balises d'ouverture et de fermeture, exemple : et)



- · Essayer d'aérer au maximum votre code
- · Le langage HTML ignore les retours en ligne et les tabulations. Servez-vous des balises `
` ou `<p>` pour passer à la ligne (voire le tableau suivant)
- Certaines balises sont ignorées par certains navigateurs ou ne s'affichent pas de la même façon. Ex: Un titre de niveau supérieur h1 ne s'affiche pas de la même façon selon le navigateur utilisé

w4E

2

6. Les balises indispensables

Tableau des balises les plus rencontrées

Balise	Description
<code>
</code>	Le retour à la ligne
<code>&nbsp;</code>	Les espaces insécables
la "pseudo balise" <code><!-- ... --></code>	Le commentaire ,utiliser par tout
<code> ... </code>	: mettre en gras (bold)
<code><i> ... </i></code>	: mettre en italique
<code><center> ... </center></code>	: centre le texte sur la ligne
<code> ... </code>	: barre le texte
<code><ins> ... </ins></code>	: souligne le texte
<code><sub> ... </sub></code>	: texte en indice
<code><sup> ... </sup></code>	: texte en exposant
<code><h1> ... </h1></code> <code><h2> ... </h2></code> <code><h3> ... </h3></code> . . . <code><h6> ... </h6></code>	: Titre de niveau 1 à 6X
<code><hr /></code>	: trace une ligne horizontale
<code><p> ... </p></code>	: paragraphe

<code><p align="left">. . . </p></code>	Ce texte est à gauche de la page
<code><p align="center">. . . </p></code>	Ce texte est au milieu de la page
<code><p align="right">. . . </p></code>	Ce texte est à droite de la page
<code><title>. . . </title></code>	Elle définit le titre de votre site (ou page). Elle est utiliser dans <head>
<code><body style="background:yellow" >. . .</body></code>	pour donner une couleur à l'arrière plan.
<code> sur ce lien </code>	Lien externe (href peut encadrer n'importe quoi (texte, image, tableau, liste...) Le href peut référencer n'importe quel objet affichable par le navigateur (page html, image,...)
<code> . . . </code> <code> . . . </code>	Lien interne vers le lien nom
<code>email </code>	met en clair votre email sur le web
<code></code>	Image avec l'attribut "src" : le chemin du fichier
<code> . . . </code>	les listes numérotées Chaque item de la liste est encadré par la balise <code> . . . </code> , on peut y mettre n'importe quoi : texte, images, liens, tableaux... Notez le passage à la ligne automatique
<code> . . . </code>	les listes non numérotées Chaque item de la liste est encadré par la balise <code> . . . </code> , on peut y mettre n'importe quoi : texte, images, liens, tableaux... Notez le passage à la ligne automatique

<p>Un tableau est délimité par la balise <code><table> . . . </table></code> Chaque ligne est incluse dans la balise <code><tr> . . . </tr></code> Chaque colonne d'une ligne est incluse dans la balise <code><td> . . . </td></code></p>	<p>Le tableau résultat est sans bordure</p>
--	---

7. Première maquette de votre site Web

Avant de se lancer dans la réalisation du code html, ou dans l'habillage graphique de votre site, il convient de réfléchir et définir le contenu, l'architecture, et la forme générale de votre site... Pour cela rien ne vaut une page blanche et un stylo pour esquisser une première maquette de votre site.

7.1 Le contenu

C'est certainement le point le plus important, il ne faut surtout pas le négliger car c'est celui qui donnera envie à vos visiteurs de revenir sur votre site Web.

- Maîtriser le sujet que l'on va aborder
- Dégagez les principales rubriques
- Préparez vos textes (paragraphe, orthographe...)

7.2 L'architecture

- Préparez une arborescence de votre site
- Spécifiez les liens vers vos différentes pages
- Votre site doit être modulable (pour accueillir de nouvelles rubriques)

Note : Votre première page (page d'accueil, home page, ...) doit se nommer index.htm ou index.html. Il est de plus préférable que les noms de vos pages ne dépassent pas 8 caractères.

