



©Daniel J. Boivin
et Laurent Gauthier
Toute reproduction est interdite
sans le consentement des auteurs.

Un manuel illustré de programmation en HTML

pour usage avec Netscape

Daniel J. Boivin et Laurent Gauthier

Département de génie rural
Université Laval
Québec, Canada

(version 1.53)
26 mars 1996

Ce document est accessible aux adresses suivantes:

Pour l'Amérique du Nord (et ailleurs):
<http://www.grr.ulaval.ca/grrwww/manuelhtml.html>

Pour l'Europe:
[http://www.imag.fr/Multimedia/miroirs/
manuelhtml/manuelhtml.html](http://www.imag.fr/Multimedia/miroirs/manuelhtml/manuelhtml.html)

NOUVELLES

Surveillez cette section pour les ajouts au manuel et les nouvelles importantes de mises à jour

La version 1.52 du 22 mars corrige un bug dans la section 5.2 (Listes ordonnées - variantes d'affichage) et la version 1.53 modifie les boîtes de navigation des bas de pages qui sont maintenant un tableau au lieu d'un ISMAP. Ceci est rendu nécessaire pour le transport de nos pages HTML sur un cd-rom ou sur un futur site miroir (à venir).

Dans le cadre du concours des **webs d'or**, catégorie Internet, nous aimerions remercier tous les gens qui ont voté pour notre site. Les résultats finaux ont été annoncés et nous avons obtenu la **9ème place avec 240 votes**. Cliquez [ici](#) pour visualiser les résultats.

Nous ne portons pas de jugement sur le concours des webs d'or lui-même. Pour notre part, nous sommes fiers des votes obtenus et sommes également très heureux de la publicité que ce concours a apporté à notre travail à l'échelle internationale. Nous remercions les centaines de personnes de tous les coins du monde qui nous ont envoyés des messages d'encouragement, des suggestions et des corrections.

Nous sommes très fiers de contribuer au développement de ressources francophones sur l'Inforoute et dans la mesure de nos moyens et disponibilités, nous continuerons nos efforts en ce sens.

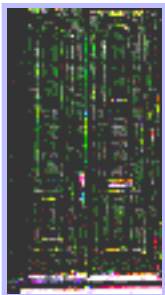
Une demande de financement a été déposée afin de nous permettre de préparer une révision majeure de ce manuel. Parmi le travail qui devrait être réalisé, nous aimerions fournir les outils et guides d'utilisation de ces outils, documenter les ressources francophones disponibles, améliorer le manuel au niveau des nouvelles commandes disponibles en matière de frames, d'applets Javascript, de VRML, des plugs-ins de Netscape, de RealAudio et autres.

Nous sommes heureux d'apprendre que notre manuel a été sélectionné comme site du jour le 6 février 1996. Merci à Daniel Fournier. Pour visiter son site WWW, cliquer sur: [sites du jour](#)

Netscape version 2.01 est maintenant disponible à: [téléchargement de Netscape 2.01](#)

- Chapitre 18: Conclusion
- Chapitre 19: Références bibliographiques
- Chapitre 20: Annexes

Pour trouver une commande HTML spécifique, cliquez sur:



Après avoir reçu des dizaines de requêtes pour une version papier ou imprimable de notre manuel, nous avons décidé de préparer une version pdf lisible avec Acrobat Reader. Celle-ci est maintenant disponible (version 1.2) en cliquant sur la petite porte à gauche.


Notes:

- Le document consiste en un seul fichier rassemblant les 20 chapitres sans le glossaire.
- Le document a une taille de 1.4 megs, ce qui correspond à une durée de téléchargement variant entre 3 à 4 minutes pour les liens internet directs.
- les boutons de navigation ainsi que la table des matières sont actifs...essayez-les. Pour le moment cependant le glossaire est présent mais non activé.
- Si vous obtenez un fichier text à l'arrivée, c'est que votre navigateur netscape ou autre n'est pas configuré correctement pour comprendre les fichiers pdf. Vous devez ajouter les suffixes **type=application, sub-type=x-pdf** et **suffixe=.pdf** dans votre fichier préférences.

ATTENTION: Certains usagers (d'Europe surtout) nous ont rapporté des problèmes lors du téléchargement du fichier pdf. Si le transfert du fichier pdf de notre serveur n'a pas fonctionné, essayez ces deux autres liens:

- 2ème serveur ici à Québec: [téléchargement du manuel html](#)
ou
- serveur à Grenoble: [Chez imag.fr](#)

Si vous obtenez une icône générique, ou que le fichier s'ouvre avec un autre programme que Acrobat reader, utilisez la fonction drag & drop (macintosh) (ou glisser et lancer en français) sur Acrobat reader. Voilà, le tour est joué. Acrobat reader est distribué gratuitement par Adobe sur son site [www](http://www.adobe.com) à: Adobe.

L'icône  indique que la commande HTML décrite sera vraisemblablement disponible dans la version 3.0 de HTML qui n'est pas encore adoptée.

À propos des auteurs

Ce document a été rédigé par [Daniel J. Boivin](#) et [Laurent Gauthier](#). En cliquant sur nos noms, vous pouvez consulter nos notices biographiques.

Vous pouvez envoyer vos commentaires et suggestions à: [Daniel Boivin](#)

Remerciements

Nous voudrions remercier tout spécialement les professeurs et employés du département de génie rural de l'Université Laval qui nous ont supportés tout au long de ce projet.

**La photographie en page principale est de Johanne Gagnon.
Les autres photographies sont de Jacques Gallichand.**

<u>Chapitre suivant</u>						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						

© Daniel J. Boivin et Laurent Gauthier, toute reproduction est interdite sans le consentement des auteurs.

manuel illustré sur HTML

1.Introduction

Ce document est venu de lui-même, par nécessité de mettre un peu d'ordre dans nos idées, dans nos moyens et dans nos outils de travail. Il s'est donc imposé comme une façon d'organiser notre travail et nos futurs projets. En le construisant jour après jour, il nous est rapidement apparu comme un outil qui pourrait servir à d'autres. Le document que vous consultez en ce moment est le résultat d'un travail passionnant qui ouvre la porte vers des développements clients-serveur accessibles à tous. C'est dans le contexte de l'enseignement assisté par ordinateur que nous avons exploité le langage HTML.

Ce manuel est conçu pour un usage avec le logiciel Netscape comme navigateur. Nous avons cherché à documenter, décrire et illustrer les possibilités du langage HTML version 2.0 avec les propositions et extensions en vue de l'adoption prochaine de la version 3.0. De plus, l'affichage correct des commandes n'est assuré que dans la version 1.1N de Netscape.

Bienvenue dans le web.

Chapitre suivant

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[6](#)

[7](#)

[8](#)

[9](#)

[10](#)

[11](#)

[12](#)

[13](#)

[14](#)

[15](#)

[16](#)

[17](#)

[18](#)

[19](#)

[20](#)

[Retour à la page principale](#)

manuel illustré sur HTML

2. Historique

Le langage HTML tire son origine du langage SGML (Standard Generalized Markup Language). Il s'agit d'un type particulier d'annotations destiné au WWW et qui correspond à une collection de styles reconnaissables par les navigateurs. Un navigateur (en anglais "browser") est donc un logiciel qui interprète à l'écran les commandes HTML contenues dans un document accessible sur le WWW.

Le langage HTML est utilisé sur le WWW depuis 1990. La version actuellement en vigueur est HTML 2.0. Des discussions sont en cours (voir le document de Berners-Lee et Connolly en bibliographie) pour l'adoption de nouvelles annotations pour une version HTML 3.0 notamment en matière de tableaux et de commandes de formatage définissant les exposants et indices.

Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	

[Retour à la page principale](#)



3. Pages HTML

Il faut d'abord spécifier qu'un document contenant des annotations en HTML n'est rien de plus qu'un fichier texte. Il peut donc être reconnu sans problèmes de conversion d'un environnement à un autre. Une page peut donc être lue et interprétée par n'importe quel navigateur sur n'importe quelle plateforme.

Pour créer un document HTML, il faut insérer les commandes suivantes au début du document:

```
<HTML> "première ligne du document"
<head> "ouverture de la zone d'entête"
<title> "titre de la page suivi de </title>"
</head> "fermeture de la zone d'entête."
<body> "ouverture du corps du document"

"Mettre le texte et les images ici"

</body> "fin du corps du document"
</HTML> "fin du document HTML"
```

La page ainsi créée pourra servir de maquette et s'affichera ainsi à l'ouverture dans l'éditeur de texte:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>insérer le titre ici</TITLE>
</HEAD>

<BODY>

mettre le texte et les images ici

</BODY>
</HTML>
```

Au sujet de la commande `<title>`, il est possible d'obtenir une animation sympathique (mais inutile) à l'ouverture du document HTML en insérant plusieurs commandes `<title>` consécutives. Le navigateur lira successivement chaque ligne et réaffichera le nouveau titre à chaque rafraîchissement. Essayez la commande avec les lignes suivantes:

```
<HEAD>
<TITLE>ESSAI D'ANIMATION</TITLE>
<TITLE>E</TITLE>
<TITLE>ES</TITLE>
<TITLE>ESS</TITLE>
<TITLE>ESSA</TITLE>
<TITLE>ESSAI</TITLE>
<TITLE>ESSAI D</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'A</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'AN</TITLE>
```

```
<TITLE>ESSAI D'ANI</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'ANIM</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'ANIMA</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'ANIMAT</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'ANIMATI</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'ANIMATIO</TITLE>
<TITLE>ESSAI D'ANIMATION</TITLE>
</HEAD>
```

La meilleure façon d'écrire toutes les lignes consiste d'abord à écrire la ligne la plus longue (la dernière), puis de faire des copier coller à reculons en effaçant une lettre jusqu'à la première ligne.

Il est important de noter toutefois que cette possibilité a été accélérée dans Netscape 2.0 au point de ne plus être perceptible.

Remarquez que les annotations HTML viennent pour la plupart en paires. Ainsi, on marque un élément avec la commande <un code> et on la referme avec </un code> comme dans l'exemple ici:

```
<title>insérer ici l'élément</title>
```



<u>Chapitre suivant</u>						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						



manuel illustré sur HTML

4.Formatage du texte

Cette section décrit les différentes options disponibles pour formater le texte dans une page WWW.

4.1 Entêtes (Headers)

Le formatage d'une page commence généralement par le choix et l'usage d'entêtes prédéterminées qui s'échelonnent de H1 à H6 (niveaux). La commande H1 est la plus grosse disponible et la H6 est la plus petite. Les commandes Hx comprennent un choix de taille, le caractère gras et un retour de paragraphe.

`<H1>` suivi de l'entête et de `</H1>` donne:

Exemple de header de niveau 1

`<H2>` suivi de l'entête et de `</H2>` donne:

Exemple de header de niveau 2

`<H3>` suivi de l'entête et de `</H3>` donne:

Exemple de header de niveau 3

`<H4>` suivi de l'entête et de `</H4>` donne:

Exemple de header de niveau 4

`<H5>` suivi de l'entête et de `</H5>` donne:

Exemple de header de niveau 5

`<H6>` suivi de l'entête et de `</H6>` donne:

Exemple de header de niveau 6

Il n'y a pas de niveau inférieur à H6

Il n'est pas nécessaire d'ajouter les commandes `<P>` ou `
` à la fin des lignes de H1 à H6 puisque celles-ci sont implicites.

4.2 Autres commandes

`<center>` suivi de quelque chose de centré suivi de `</center>` donne:

Quelque chose de centré

<P> donne un changement de paragraphe

 donne un simple changement de ligne

Notez ici que les commandes <P> et
 n'ont pas à être fermées. Vous pouvez utiliser plusieurs commandes
 ou <P> répétitivement pour augmenter l'espacement.

 donne un texte en gras: **texte en gras**

 donne un texte en gras également: **texte en gras**

 donne un texte en italique: *texte en italique*

<I></I> donne également un texte en italique: *texte en italique*

<CITE></CITE> donne aussi un texte en italique: *texte en italique*

<TT></TT> donne un texte formaté avec une fonte à espacement constant (teletype): texte formaté avec une police à espacement constant

note: Les majuscules et les minuscules peuvent être utilisées indifféremment pour les annotations.

Texte préformaté

Les annotations <pre></pre> obligent le navigateur à afficher un texte préformaté. Le navigateur respecte alors les fins de ligne (retours de chariot). Voici un exemple de texte préformaté:

Résultats du vote dans la circonscription

Noms	votes obtenus	%
Candidat 1:	670 votes	59
Candidat 2:	341 votes	30
Candidat 3:	123 votes	11
Total des votes:	1134 votes	100

La commande <CODE></CODE> permet d'afficher du texte provenant de lignes de codes en programmation. C'est un formatage similaire à la commande TT. Les retours de chariot ne sont pas respectés contrairement à la commande <PRE>. Voici un exemple:

```
if dPorifice[i] = b then begin Pt :=2 * dPorifice[i] / Ro / NO[i] Qorifice[i] :=NP[i] *
4 * 0.7 * Ao * XpwrY(Pt, 0,5); end
```

La commande <VAR></VAR> permet d'attribuer l'annotation variable à une donnée. L'élément annoté s'affiche en italique comme l'exemple qui suit: *variable*

HTML3 Augmentation ou réduction de la taille des caractères

`` donne un accroissement de la grosseur affichée du texte de 2 unités:

plus gros de 2 unités

`` donne un accroissement de la grosseur affichée du texte de 4 unités:

plus gros de 4 unités

`` donne une réduction de la grosseur affichée du texte de 2 unités:
plus petit de 2 unités


Les valeurs autorisées s'échellonnent entre 1 et 7. Prenez note que Netscape reconnaît aussi les commandes écrites sans guillemets comme ``. Nous recommandons toutefois que vous respectiez à la lettre les codes HTML reconnus. Vous pouvez aussi utiliser commande abrégée `` pour clore la commande ``. Il est important de souligner ici que l'usage de cette commande n'influence pas la taille des H1 à H6. Ainsi, augmenter la taille du texte peut entraîner un dépassement de la taille d'une entête, ce qui n'est pas souhaitable.


BLOCKQUOTE


La commande `<BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE>` permet d'emprisonner un paragraphe telle une citation en alinéa comme dans l'exemple ci-dessous:

Ce texte a été analysé par plusieurs auteurs dont Messieurs DeLaRoche, Dupuis et Dumont. Ils en sont tous venus à la conclusion que le grand mérite réside dans la traduction parfaite d'un texte déjà publié par un australien du nom de McIntyre.

 HTML3 La commande `<STRIKE></STRIKE>` permet de rayer un texte comme dans l'exemple suivant: ~~TEXTE RAYÉ~~

 HTML3 La commande `` permet d'utiliser les indices dans des formules comme dans l'exemple qui suit: H₂O.

 HTML3 La commande `` permet d'utiliser les exposants dans des formules comme dans l'exemple qui suit: E=mc².

 HTML3 Une autre commande intéressante permet de faire clignoter du texte afin d'attirer l'attention de l'utilisateur. La commande est: `<BLINK>IMPORTANT</BLINK>` et donne: IMPORTANT. Cette commande ne fonctionne pas sur une image.

Caractères spéciaux dans HTML

Certains caractères ont une signification spécifique dans HTML. Pour les utiliser comme tels dans une page, il faut utiliser les commandes alternatives pour les afficher correctement à l'écran. Ces commandes sont:

< pour: <

> pour: >

& pour: &

" pour: "

À PROPOS DES ACCENTS...

L'utilisation des caractères accentués sur le WWW pose un certain nombre de problèmes car il y a plusieurs façons de traiter les caractères diacritiques.

On peut en effet utiliser une des deux méthodes suivantes:

- Les caractères référencés (*entity references* en anglais)
- Les caractères ISO Latin-1 (ISO-8859-1)

Les caractères référencés

Avec cette méthode, on utilise seulement le jeu de caractères US-ASCII standard.

Ce dernier ne contient que 127 caractères (non-accentués) et n'utilise que sept bits sur les huit que contient un octet (l'unité fondamentale permettant de représenter un caractère latin sur les ordinateurs). Cette méthode a l'avantage d'être passepartout puisque:

1. Certains systèmes informatiques filtrent le huitième bit lorsqu'ils échangent du courrier avec d'autres systèmes informatiques. Aussi, l'envoi, par courrier électronique, d'un document HTML utilisant un jeu de caractères 8 bits n'est pas assuré d'être réalisé avec succès. Par contre, la norme HTTP (utilisée sur le WEB) prescrit des échanges utilisant 8 bits. L'utilisation d'un jeu de caractères contenant 256 entités est donc possible pour les communications sur le WWW.
2. Les jeux de caractères dits "étendus" ou 8-bits ne sont pas les mêmes d'un système informatique à un autre. Aussi, la seule façon d'assurer l'intégrité d'un document HTML, quelle que soit la plateforme utilisée, est de se limiter au jeu de caractères US-ASCII (7 bits).

Le désavantage de la méthode des caractères référencés est que la composition et la consultation des sources HTML de votre document devient beaucoup plus fastidieuse (le document se trouve «enlaidi» d'une série de codes inintelligibles). Par exemple, le caractère é est encodé avec la séquence de caractères suivante:

`é`.

Voici un [fichier HTML utilisant les caractères référencés](#).

En d'autres mots, si le travail de *composition* d'un document HTML doit être effectué sur des plateformes utilisant des encodages différents, la seule façon d'assurer l'intégrité du document lorsque celui-ci est échangé consiste à utiliser les caractères référencés.

Cette situation est appelée à évoluer car l'interopérabilité entre les systèmes devient de plus en plus important.

Le jeu de caractères ISO Latin-1 (ISO-8859-1)

Cette méthode est, de bien des façons, plus élégante que la première. Elle suppose cependant l'utilisation, pour la *composition* des pages HTML, d'une plateforme informatique qui utilise le jeu de caractères ISO Latin-1.

Le jeu de caractères ISO Latin-1 est constitué de 256 caractères permettant d'accommoder toutes les langues latines occidentales. Comme son nom l'indique, il est l'objet d'une norme ISO reconnue sur l'Internet pour l'encodage des caractères diacritiques.

La plupart des systèmes UNIX récents ainsi que les plateformes MS-Windows (3.11, 95, NT) peuvent être configurés pour utiliser les jeux ISO Latins. Par contre, l'utilisation des plateformes Macintosh, MS-DOS ou OS/2 peut poser des problèmes. En effet, les manufacturiers de ces systèmes ont adopté des encodages différents pour représenter les caractères diacritiques. Ainsi, le é est représenté par la valeur numérique 130 dans la page de code multilingue (850) sur DOS et OS/2, par la valeur 142 sur Macintosh et par la valeur 233 en ISO Latin-1.

Il va sans dire que si le logiciel de navigation WWW ne connaît pas le jeu de caractère utilisé, le résultat risque d'être très décevant sinon illisible. En fait, la norme HTTP qui définit le protocole d'échange de données sur le WEB prescrit le jeu de caractères ISO Latin-1 et les logiciels de navigation ne doivent pas assumer autre chose.

Autrement dit, si vous décidez d'utiliser le jeu de caractères ISO Latin-1 (8 bits), la consultation du *code source* (HTML) de votre document devra toujours se faire avec un éditeur qui utilise lui aussi ce jeu de caractères.

Exemples des résultats obtenus avec différents encodages

Pour illustrer la différence entre les jeux de caractères et les techniques de représentation des caractères diacritiques, la liste qui suit contient des références à des fichiers sources en HTML utilisant différents encodages:

- Document HTML utilisant les caractères référencés
- Document HTML utilisant les caractères ISO Latin-1
- Document HTML utilisant les caractères de la Page de code 850 (MS-DOS, OS/2)
- Document HTML utilisant les caractères Macintosh

Si vous demandez à votre navigateur de vous afficher le contenu de ces documents, seuls les deux premiers apparaîtront "intacts". Par contre, si vous examinez la source de ces documents avec votre navigateur (*view source* sur Netscape), alors le premier document et celui qui utilise l'encodage natif de votre système d'exploitation apparaîtront "intacts". Essayez le!

En résumé

En tant que francophones, nous devrions encourager et promouvoir l'utilisation d'une norme et d'une technologie qui permet d'exprimer toutes les subtilités de l'orthographe française sans recourir à des artifices lourds, complexes et inesthétiques.

De ce point de vue, l'utilisation de caractères encodés en US-ASCII nous apparaît comme un pis-aller tout à fait insatisfaisant.

Le jeu de caractères ISO Latin est déjà reconnu sur l'Internet et dans la communauté informatique internationale. De plus, il n'est pas rattaché à un manufacturier d'ordinateurs ou de logiciels et il permet l'expression de toutes les langues latines occidentales.

Nous encourageons tous les utilisateurs et concepteurs francophones à utiliser cette norme lorsque c'est possible. Il faut également encourager les fabricants de logiciels d'exploitation, de traitement de textes, de mise en page, d'édition et de traitement de courrier électronique à faire de même.

La tâche de décodage et de conversion doit être laissée aux ordinateurs, les humains ont des choses plus intéressantes à faire.

Chapitre suivant						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
Retour à la page principale						

manuel illustré sur HTML

5. Listes et définitions

Cette section décrit comment programmer des listes ainsi que des définitions en HTML. Que l'on utilise ou non les codes ou , chaque ligne doit être précédée de la commande .

▶ 5.1 Listes non ordonnées

Les listes sont très utilisées en HTML pour ordonner de l'information hiérarchiquement, en utilisant ou non des chiffres pour numéroter les sections et sous-sections. On parle alors de listes non-ordonnées () et de listes ordonnées (ou).

```
<UL>
<LI>premier point
<LI>deuxième point
</UL>
```

donne:

- premier point
- deuxième point

```
<UL>
<LI>premier point
<LI>deuxième point
<UL>
<LI>premier point secondaire
<LI>deuxième point secondaire
</UL></UL>
```

donne:

- premier point
- deuxième point
 - premier point secondaire
 - deuxième point secondaire

L'indentation multiple permet d'utiliser par défaut différentes puces en début de liste. Dans l'exemple suivant affichant trois niveaux, on remarque que le cercle noir est suivi du cercle vide puis du carré vide:

- premier point
 - premier point secondaire
 - premier point tertiaire

On peut changer ces choix en utilisant la commande <UL TYPE=disc>, <UL TYPE=circle> ou <UL TYPE=square> comme le montre les exemples ci-dessous:

- premier point
 - premier point secondaire
 - premier point tertiaire
- premier point
 - premier point secondaire
 - premier point tertiaire
- premier point
 - premier point secondaire
 - premier point tertiaire

5.2 Listes ordonnées

```
<OL>
<LI>premier point
<LI>deuxième point
</OL>
```

donne:

1. premier point
 2. deuxième point
-

```
<OL>
<LI>premier point
<LI>deuxième point
<OL>
<LI>premier point secondaire
<LI>deuxième point secondaire
</OL></OL>
```

donne:

1. premier point
 2. deuxième point
 1. premier point secondaire
 2. deuxième point secondaire
-

Variantes d'affichage des listes ordonnées

Le code:

```
<OL TYPE=A>
<LI>premier item
<LI>deuxième item
</OL>
```

donne:

- A. premier item
- B. deuxième item

Les variantes `<OL TYPE=a>`, `<OL TYPE=I>`, `<OL TYPE=i>` et `<OL TYPE=1>` donnent respectivement des lettres minuscules, des lettres majuscules en chiffres romains, des lettres minuscules en chiffres romains et des chiffres, comme les exemples ci-dessous:

- a. premier item
- b. deuxième item

- I. premier item
- II. deuxième item

- i. premier item
- ii. deuxième item

- 1. premier item
- 2. deuxième item

5.3 Définitions

Une définition est une annotation HTML qui permet d'inscrire d'abord un terme à définir pour lui ajouter en-dessous et en retrait (alinéa) sa définition.

`<DL>` indique une zone de définitions ("definitions list") à venir ci-dessous (une ou plusieurs)

`<DT>`("definition term") indique le premier terme à définir

`<DD>` donne la définition du premier terme en retrait d'un alinéa

`</DL>`("definition list") indique la fin de la zone de définitions.

Pour mettre plusieurs définitions une à la suite des autres, il suffit de répéter la séquence `<DT><DD>` autant de fois que l'on en a besoin à l'intérieur de la zone. On peut aussi donner plus d'une définition à un terme en réutilisant la commande `<DD>` plus d'une fois sous la ligne `<DT>`.

Voici ce que cela donne:

Octet

 Mot de huit bits

kiloOctet

 1024 octets

 8192 bits

Chapitre suivant

[1](#)[2](#)[3](#)[4](#)[5](#)[6](#)[7](#)[8](#)[9](#)[10](#)[11](#)[12](#)[13](#)[14](#)[15](#)[16](#)[17](#)[18](#)[19](#)[20](#)

[Retour à la page principale](#)

manuel illustré sur HTML

6. Images

Les navigateurs HTML reconnaissent généralement deux formats d'images; les images GIF et les images JPEG. Ces deux formats d'images sont comprimés.

L'insertion d'une image est possible en tapant la commande suivante: ``, ce qui donne:



Le segment `IMG SRC` indique qu'il s'agit de la source d'une image, le premier terme entre les guillemets indique le nom du dossier où se trouve la ou les images, le deuxième terme indique le nom du fichier contenant l'image et le format de celle-ci. Une image en format GIF se termine par `.GIF` alors qu'une image en format JPEG se termine par `.JPEG` ou `.JPG`.

La taille de l'image est déterminée par le fichier lui-même. On peut placer par exemple une grande image occupant l'ensemble de l'écran:



► Insertion d'une image au fil du texte:



L'image de la serviette devrait s'aligner à sa base.

Image alignée à la tête: `` donne:

L'image de la serviette devrait s'aligner à sa tête.



Image alignée au centre: `` donne:

L'image de la serviette devrait s'aligner en son centre.



Alignement du texte à gauche ou à droite d'une image

code: `` nous donne:




Le système d'irrigation régulé par vannes est utilisé au Pakistan afin d'emmagasiner et économiser l'eau de pluie.

donne:

Le système d'irrigation régulé par vannes est utilisé au Pakistan afin d'emmagasiner et économiser l'eau de pluie.



 La commande HSPACE définit un espace horizontal libre entre l'image et le texte.


Ainsi, l'exemple suivant montre une progression de l'espace horizontal autour d'une image de HSPACE=1 à HSPACE=5. Cette commande HTML se positionne ainsi dans le code:

```

```



Toutes les valeurs sont possibles. La commande VSPACE définit un espace vertical libre entre l'image et le texte.

 La commande <br clear> placée à la fin du texte indique au navigateur de forcer un changement de ligne qui tient compte de la place occupée par l'image. Ainsi dans l'exemple présent, le texte étant plus long que l'espace disponible, celui-ci va continuer sous l'image.

Chapitre suivant

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	

[Retour à la page principale](#)



7. Lignes horizontales

Pour créer des lignes en HTML, la commande de base est:

`<HR>` donne:



Pour faire varier la largeur de la ligne, on utilise le code suivant: `<HR WIDTH=75%>` . Cela donne une ligne de 75% de la largeur de l'écran (selon la largeur de la fenêtre choisie par l'utilisateur).



Toutes les valeurs sont possibles, même les décimales. Voici un échantillon varié:

`<HR WIDTH=5%>` donne:



`<HR WIDTH=15%>` donne:



`<HR WIDTH=25%>` donne:



`<HR WIDTH=50%>` donne:



`<HR WIDTH=65%>` donne:



`<HR WIDTH=92%>` donne:



Les paramètres de largeur des lignes peuvent aussi être désignées en pixels. Ainsi:

`<HR WIDTH=100>` donne:



`<HR WIDTH=200>` donne:



`<HR WIDTH=300>` donne:



`<HR WIDTH=400>` donne:



Pour faire varier l'épaisseur de la ligne:

`<HR SIZE="5">` donne une ligne d'épaisseur 5:



Toutes les valeurs sont possibles, même les décimales. Voici un échantillon varié:

`<HR SIZE="1">` donne:



`<HR SIZE="2">` donne:



`<HR SIZE="3">` donne:

<HR SIZE="3.5">donne:

<HR SIZE="4">donne:

<HR SIZE="10">donne:

<HR SIZE="25">donne:

On peut faire varier les deux en même temps:

Toutes les valeurs sont possibles, même les décimales. Voici un échantillon varié:

<HR SIZE=2 WIDTH=25%> donne:

<HR SIZE=4 WIDTH=45%> donne:

<HR SIZE=10 WIDTH=95%>donne:

<HR SIZE=20 WIDTH=25%>donne:

Les lignes peuvent aussi être alignées à gauche à droite ou centrées. Les commandes suivantes

<HR ALIGN=left>

<HR ALIGN=right>

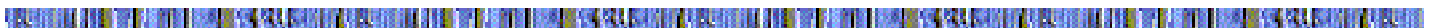
<HR ALIGN=center>

donnent respectivement:

 Enfin, la commande <HR NOSHADE> permet d'afficher une ligne sans effet de profondeur comme ci-dessous:

Images et lignes

Il est également intéressant de placer des lignes en tant qu'images, ce qui offre beaucoup plus de possibilités graphiques. Ainsi, il s'agit de dessiner et préparer à l'avance dans votre logiciel de dessin préféré une image en forme de ligne et de l'enregistrer en format GIF. On peut aussi capturer un fond d'écran et utiliser la trame sous forme de ligne mince ou épaisse, longue ou courte, selon votre choix. Ces images sont alors appelées à l'aide de la commande de base (). Ainsi, on pourrait avoir des lignes de ce genre:



Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	

Retour à la page principale

manuel illustré sur HTML

8. Pointeurs

Pour insérer un pointeur (lien hypertexte-hypermédia), il faut indiquer une référence (appelée URL pour Uniform Resource Locator) et un élément, texte ou image, visible à l'écran sur lequel on doit cliquer pour y accéder. Voici un exemple de code pour obtenir un pointeur:

```
<A HREF="dossier/menu_du_jour.HTML">Menu du jour</A>.
```

Le pointeur apparaît alors en couleur contrastée (bleu par défaut dans Netscape) et souligné dans le navigateur et donne: Menu du jour.

Les pointeurs peuvent diriger le navigateur vers des sites HTTP, FTP, TELNET, TN3270, GOPHER ou USENET. On peut aussi entrer directement sur un fichier sur le système local ou sur un réseau local.

Pour créer un pointeur, il s'agit tout simplement de définir le type de document dans la commande A HREF comme dans les exemples qui suivent:

8.1 Site HTTP (WWW)

Le code:

```
<A HREF="http://WWW.fsaa.ulaval.ca">Serveur WWW de la FSAA</A>
```

donne accès à un serveur WWW, notamment à celui de la Faculté des sciences de l'agriculture et de l'alimentation de l'Université Laval.

Cliquez ici pour accéder à ce serveur: Serveur WWW de la FSAA.

8.2 Site FTP

Le code:

```
<A HREF="ftp://ftp.apple.com/pub">Site FTP de la compagnie Apple</A>
```

donne accès à un dossier public sur un serveur FTP de la compagnie Apple inc.

Cliquez ici pour accéder à ce serveur: Site FTP de la compagnie Apple.

8.3 Site TELNET

Le code:

```
<A HREF="telnet://ariane.ulaval.ca/">ARIANE</A>
```

permet d'accéder à un serveur (le catalogue de la bibliothèque de l'Université Laval) en mode émulateur de terminal VT100/VT220.

Cliquez ici pour accéder à ce serveur: [ARIANE](#)

8.4 Site TN3270

Le code:

```
<A HREF="tn3270://muse <retour>@mvs.mcgill.ca/">MUSE</A>
```

permet d'accéder à un serveur (le catalogue de la bibliothèque de l'Université McGill) en mode émulateur de terminal IBM 3270.

Cliquez ici pour accéder à ce serveur: [MUSE](#)

8.5 Site GOPHER

Le code: <A

```
HREF="gopher://dionysos.ulaval.ca:70/00/reglementation/calendrier/1996-1997/ca19697.rtf.t
```

donne accès à un serveur Gopher notamment à celui de l'Université Laval et plus particulièrement au fichier contenant le calendrier universitaire.

Cliquez ici pour accéder à ce document: [Calendrier](#)

8.6 Site USENET(news)

Le code:

```
<A HREF="news:soc.culture.quebec">Société québécoise</A>
```

donne accès au forum NEWS sur la société québécoise.

Cliquez ici pour accéder à ce forum: [Société québécoise](#)

▶ 8.7 Fichier sur le système hôte

Le code:

```
<A HREF="fichier.HTML">fichier</A>
```

donne tout simplement accès à un fichier HTML situé au même niveau hiérarchique que le fichier actuellement ouvert sur le serveur.

Cliquez ici pour vous rendre dans le glossaire (document HTML distinct de celui-ci mais situé au même niveau hiérarchique sur le serveur): [Glossaire](#)

Pour obtenir un document situé ailleurs sur le même serveur, il faut spécifier le sentier à suivre. Dans ce cas, on indique le chemin complet avec le code qui suit:

```
<A HREF="http://www.grr.ulaval.ca/grrwww/glossairehtml.html">Glossaire</A>.
```

▶ 8.8 La commande A NAME

La commande A NAME enregistre un point d'accès à l'intérieur d'un document HTML. On peut ensuite référer directement à ce point précis avec une commande A HREF. La commande peut se taper directement comme ceci:

``, ce qui indique au navigateur où se trouve la section visée. Pour se rendre à cet endroit, il faut taper la référence comme ceci:

```
<a href="manuel8.html#Gopher">Gopher</a>.
```

Pour essayer la commande en question, cliquer sur: [Gopher](#) et vous devriez vous rendre au chapitre 8.5 de ce manuel.

Les pointeurs A NAME fonctionnent aussi d'un document HTML à un autre. C'est ainsi que notre glossaire a été conçu. Ainsi, après avoir identifié les sections d'un document avec des ``, il s'agit de taper la commande plus complète `Gopher`. Ainsi, le pointeur indique d'abord le nom du fichier HTML dans lequel il faut se rendre et ensuite le nom de la section précédée de #.

▶ 8.9 La commande ALT

La commande ALT est utile à connaître puisqu'elle permet aux usagers n'utilisant pas de navigateurs graphiques, ou ayant désactivé volontairement l'affichage des images, de voir des pointeurs alternatifs en mode texte.

La commande ALT est ajoutée dans le code des pointeurs ainsi:

```
<A HREF="fichier.HTML"></a>
```

Ce qui donne ceci dans un navigateur graphique:  et ceci dans un navigateur textuel: [accès au fichier X](#)

Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	--

Retour à la page principale



9. Courrier

L'adressage de courrier est possible en HTML de deux manières différentes selon que l'on utilise les formulaires ou non.

La première façon est d'utiliser la commande suivante:

```
<A HREF="mailto:dboivin@grr.ulaval.ca">Le courrier électronique</a>
```

Celle-ci s'affiche ainsi à l'écran: Le courrier électronique.

C'est donc un bouton clickable qui nous amène la boîte de dialogue suivante dans laquelle on tape notre message et on l'envoie.

Notez que l'adresse électronique de l'expéditeur vis à vis "From:" apparaît d'elle-même si l'utilisateur a pris soin d'entrer ces renseignements dans le fichier préférences de son navigateur.

L'adresse électronique du destinataire est inscrite tout de suite après "mailto:" dans la commande HTML.



Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	--

Retour à la page principale

manuel illustré sur HTML

10. Formulaires

▶ 10.1 La commande FORM

Des formulaires peuvent être préparés afin de saisir des données et les traiter au niveau du serveur.

Pour rédiger un questionnaire, il faut:

1. Établir une zone d'édition (appelée FORM) en utilisant les commandes `<FORM></FORM>`.
2. Définir la méthode à employer pour transmettre au serveur l'information recueillie dans les champs du formulaire.
3. Identifier l'emplacement et le nom du programme qui devra traiter l'information recueillie.
4. Fournir, s'il y a lieu, les arguments au programme de traitement des données.

Toute cette information se retrouve dans la commande suivante:

```
<FORM METHOD="POST" ACTION="/cgi-bin/questionnaire.cmd?xxx">
```

La méthode utilisée est `POST`, le programme de traitement se nomme `questionnaire.cmd` et se retrouve dans le dossier `cgi-bin`, un seul argument est fourni au programme soit `xxx`.

Il est à noter que le programme de traitement des données (`questionnaire.cmd` en l'occurrence) doit être fourni par l'administrateur du serveur et créé en fonction de l'application à supporter.

▶ 10.2 Les commandes INPUT

Voici un exemple complet de formulaire. Veuillez noter que les commandes de formatage (caractères gras, centrer, insertion d'une image, etc.) que l'on a décrites jusqu'ici sont toutes valables et utilisables.

La commande `INPUT="TEXT"`

Parmi les choix disponibles en HTML, un des types d'entrée de données est le champ `input type="text"`. Dans ce cas, il faut inscrire le type de champ, le nom du champ et ses dimensions à l'écran.

Ainsi, dans la question ci-dessous, le code à utilisé pour entrer le nom de la personne est:

```
NOM: <input type="text" name="name" size=30>.
```

Le type `text` est un champ où l'utilisateur entre de l'information sur son clavier, dans une zone définie à l'écran par la commande `size`.

Ainsi, une commande `size=30` est un champ d'une longueur de 30 espaces de largeur. Pour un champ plus long, entrez une valeur de 50 ou 70, selon l'espace requis pour couvrir toutes les possibilités.

La commande `name="name"` précise que l'on désire enregistrer le contenu du champ dans la rubrique "name".

Voici quelques exemples de champs `text`:

VEUILLEZ ENTRER LES INFORMATIONS DANS LES CHAMPS CI-DESSOUS

● NOM :

● ADRESSE :

● VILLE :

● PROVINCE :

● CODE POSTAL :

● PAYS :

● TELEPHONE :

● COURRIER ELECTRONIQUE :

Copie du [code HTML](#) utilisé pour générer ce formulaire.

La commande INPUT="RADIO"

Un autre type de champ est le type "input type=radio" qui permet d'afficher une série de boutons radio comme choix de réponses.

Il suffit d'abord de poser la question puis de positionner la commande suivante:

```
<input type="radio" name="info" value="OUI">OUI  
<input type="radio" name="info" value="NON">NON
```

Dans l'exemple ci-dessous, deux choix sont offerts Oui ou Non. Lorsque l'utilisateur répond, il n'a d'autre choix que l'une ou l'autre réponse. Il ne peut pas choisir les deux.

1. Etes-vous officiellement inscrit au cours sur HTML?

OUI NON

A la question 2 ci-dessous, on remarque que les choix de réponses sont offerts comme des définitions (DT).

Les choix peuvent alors s'écrire comme ceci:

```
<dl>  
<dt>A.<input type="radio" name="refer" value="par_hasard">  
Tout à fait par hasard en naviguant sur internet.
```



```
<dt>B. <input type="radio" name="refer" value="pointeur.">  
On m'avait donné le pointeur pour m'y rendre.  
</dt>
```

Le résultat donne:

2. Si "non", comment avez-vous abouti dans ce manuel HTML?

- A. Tout à fait par hasard en naviguant sur internet.
- B. On m'avait donné le pointeur pour m'y rendre.

Dans l'exemple qui suit, on remarque que le nombre de choix de réponses n'est pas limité à deux.

Ainsi, lorsque plusieurs choix (six dans l'exemple ci-dessous) sont fournis, l'utilisateur ne peut en sélectionner qu'un seul quand même.

Une commande doit être inscrite comme ceci:

```
<input type="radio" name="temps"  
value="-10"> moins de 10 minutes
```

Le premier segment indique qu'il s'agit bien d'un type de bouton radio, le champ s'appelle "temps" et la valeur proposée est -10.

Il faut ensuite répéter le choix de réponse pour que celui-ci soit visible à l'écran.

Voici le résultat offert à l'écran des six choix de réponses.

3. Combien de temps avez-vous passé dans le manuel HTML?

- moins de 10 minutes
- entre 10 et 15 minutes
- entre 15 et 30 minutes
- entre 30 et 60 minutes
- entre 1 et 2 heures
- plus de 2 heures

La commande INPUT=CHECKBOX

La commande `input type=checkbox` permet d'afficher une liste ou plusieurs choix sont possibles en même temps. La commande s'écrit:

- Kent, England `<input name="city" TYPE=checkbox VALUE="Kent">
`

ou

- `<input name="city" TYPE=checkbox VALUE="Kent">` Kent, England `
`
selon que vous voulez afficher le bouton avant ou après la réponse.

4a. Veuillez indiquer la ou les villes que vous avez déjà visité?

- Kent, England
- Toronto, Canada
- Dublin, Ireland

4b. Veuillez indiquer la ou les villes que vous avez déjà visité?

- **Kent, England**
- **Toronto, Canada**
- **Dublin, Ireland**

La commande SELECT NAME et OPTION

La commande `select name` et `option` permet d'afficher une liste ou un seul choix est possible et qui s'affichent sous la forme d'un menu "pop-up". La commande s'écrit:

```
<select name><option selected>Kent, England<option>Toronto, Canada<option>Dublin, Ireland</select>
```

5. Veuillez indiquer la ou les villes que vous avez déjà visité?

Kent, England

Dans l'exemple de la question 6 qui suit, on utilise un sixième type de mode d'entrée de données, soit celui du `TEXTAREA`.

La commande HTML utilisée ci-dessus est: `<TEXTAREA name="logiciels?" rows=3 cols=56></TEXTAREA>`

Dans ce type, on spécifie d'abord le type soit `textarea`, ensuite le nom de la rubrique soit `name="logiciels?"`.

En troisième, il faut définir les paramètres d'affichage de la zone de dialogue en rangées et en colonnes. Les rangées dans ce cas sont de trois et les colonnes sont de 56.

Faites des essais vous-même en faisant varier ces deux nombres.

Enfin, il faut fermer la commande par un `</TEXTAREA>`.

6. Quels logiciels utilisez-vous pour naviguer l'Internet?

Les formulaires doivent être complétés avant fermeture par une commande permettant d'envoyer le contenu des champs remplis au serveur HTTP.

Cette commande s'écrit:

```
<input type="submit" value="Soumettre">
```

Essayez-la ici:

On ajoute également une deuxième commande qui permet à l'utilisateur de reprendre le questionnaire s'il s'est trompé.

La commande en question s'écrit:

```
<input type="reset" value="effacer et recommencer">
```

Essayez-la ici:

Enfin, il est nécessaire de fermer la zone de formulaire avec la commande </FORM>.

<u>Chapitre suivant</u>						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						

manuel illustré sur HTML

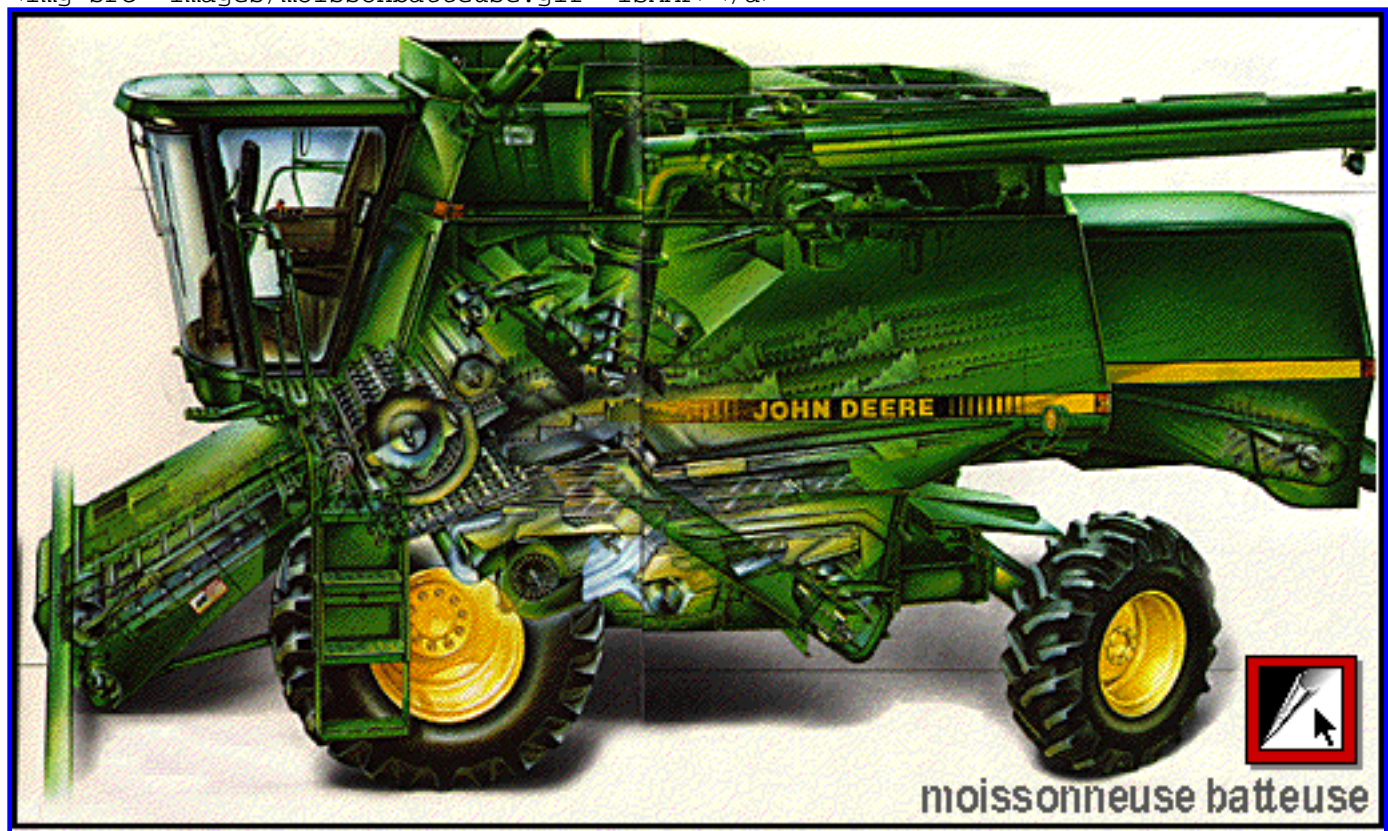
11. Images référencées

Cette section décrit l'usage d'images dont certaines zones sont des boutons "intelligents". Il suffit de choisir une image et d'identifier des zones qui correspondent à des boutons. Chaque zone sera ainsi associée à un URL.

Dans l'exemple de la moissonneuse-batteuse, si l'on clique sur certaines parties de la machine agricole, le navigateur nous amène à une ressource WWW.

Pour afficher une image de ce type, il faut taper la commande suivante:

```
<A HREF="http://www.grr.ulaval.ca/cgi-bin/imagemap.exe/moissonbatteuse">  
</a>
```



Le A HREF réfère à un programme (imagemap.exe) qui, identifiera et retournera l'URL associée à la zone sélectionnée. On doit fournir au programme imagemap.exe une clef qui constitue en quelque sorte le nom de l'image "cartographiée". Dans l'exemple, cette clef s'appelle "moissonbatteuse". Le concepteur de documents HTML doit fournir à l'administrateur de site un fichier qui permet d'associer des zones d'usage à des URL. Pour la moissonneuse-batteuse, le fichier ressemble à ceci:

```
default http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html
```

```
rect http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html#plateformerecolte 5,140 105,270
```

```
rect http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html#battage 109,127 178,186
rect http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html#separation 177,97 417,145
rect http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html#nettoyage 178,146 416,208
rect http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html#stockage 236,14 435,77
rect http://lilas.grr.ulaval.ca/grrwww/moissonneuse.html#conduite 39,15 173,126
```

Pour établir les zones cliquables, un petit logiciel du domaine public dénommé WebMap est disponible dans l'environnement Macintosh. Ce logiciel affiche l'image choisie et permet de dessiner en superposé des rectangles, cercles ou polygones pour ensuite définir un lien URL pour chacune des zones.

Vous remarquez, dans le cas de l'exemple de la moissonneuse-batteuse, que l'image est entourée d'un carré bleu. Ce carré indique à l'utilisateur que cette image est "clickable". Ce carré apparaît lorsqu'on utilise une image dans une commande `A HREF` l'associant ainsi à un fichier HTML situé ailleurs ou encore à une section ailleurs dans le document (`A NAME`). On peut désactiver ce carré en insérant la commande `border=0` dans la commande `img src` de la façon suivante:

```
. On peut aussi faire l'effet inverse et accroître l'épaisseur de la bordure en utilisant n'importe quelle valeur comme <img border=10 src...>.
```

Note: Les instructions précédentes s'appliquent aux différentes versions du serveur WWW ncsa HTTPD. Les autres serveurs peuvent utiliser des conventions différentes.

Chapitre suivant						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
Retour à la page principale						

manuel illustré sur HTML

12. Trames sonores et vidéo

▶ 12.1 Trames sonores

Des sons peuvent aussi être placés dans un document HTML. Pour ce faire, vous devez d'abord choisir et préparer vos sons et trames sonores dans votre logiciel préféré et sauvegarder les fichiers produits dans un format compatible. Puisque le navigateur WWW ne peut reproduire les sons, il faut faire appel à un programme d'accompagnement. Dans l'environnement macintosh par exemple, le logiciel Sound Machine permet de faire jouer les formats AIFF, ULAW et autres. Il faut indiquer au navigateur (dans la section préférences) où se trouve cette application sur votre ordinateur.

La commande pour insérer un son est du même type que les pointeurs déjà vus. On peut ainsi mettre un son sur un mot qui s'affiche à l'écran ou sur une image. Voici les deux commandes (cliquez sur la porte en première page du manuel pour un autre exemple):

- Pour assigner un son à un mot, `mot sonore` donne: mot sonore
- Pour une image "sonore", `` donne:



▶ 12.2 Séquences vidéo

L'intégration de séquences vidéo est possible en HTML par le biais d'animations en format Quicktime, MPEG ou AVI. Dans l'exemple qui suit, le code utilisé est:

`cycle de l'eau animé` donne à l'écran: cycle de l'eau animé

L'utilisateur doit cliquer sur la phrase contrastée "cycle de l'eau animé" pour déclencher le téléchargement du fichier sur le disque dur de l'utilisateur.

On peut également choisir de mettre une image comme déclencheur de la commande en inscrivant une image source comme référence au lieu de texte comme ceci:

``. donne:



L'animation se déclenchera d'elle-même par le biais du programme d'accompagnement ("helper") choisi. Parmi les programmes disponibles, Sparkle est utilisé pour les fichiers MPEG et Simple player pour les fichiers QuickTime et mov, de même que PMMPEG en OS2 et MPEG pour windows.

Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	

Retour à la page principale

manuel illustré sur HTML

13. Tableaux

Tout récemment (avril 95), la mise en pages de tableaux a été rendue possible dans la version 1.1N de Netscape. L'information détaillée à ce sujet peut être consultée à l'URL suivant:
http://home.mcom.com/assist/net_sites/tables.html

13.1 Commandes de base

Les commandes de base pour créer des tableaux en HTML sont les suivantes:

<TABLE></TABLE>

Cette commande est la commande principale pour ouvrir une zone de tableaux.

<TR></TR>

Commande pour définir une rangée. Il faut utiliser une séquence <TR></TR> pour chacune des rangées requises, à l'intérieur de la zone <TABLE></TABLE> comme dans l'exemple ci-dessous:

```
1 2 3 4
5 6 7 8
```

<TD></TD>

Commande pour spécifier les données pour chaque rangée comme dans l'exemple ci-dessus. Le code pour produire ce tableau s'écrira donc:

```
<TABLE>
<TR><TD>1</TD><TD>2</TD><TD>3</TD><TD>4</TD></TR>
<TR><TD>5</TD><TD>6</TD><TD>7</TD><TD>8</TD></TR>
</TABLE>
```

Les paramètres par défaut sont l'alignement à gauche (ALIGN=LEFT) et l'alignement vertical au centre (VALIGN=MIDDLE).

<TH></TH>

Commande pour ajouter une rangée en entête. Les paramètres par défaut des entêtes (TH= "Table header") sont l'usage du caractère gras et la position centrée.

<CAPTION></CAPTION>

Commande permettant de mettre un titre au-dessus <CAPTION ALIGN=TOP> ou en-dessous <CAPTION ALIGN=BOTTOM> d'un tableau. La commande doit être placée directement sous la commande TABLE et avant la première rangée de données.

Exemple de tableau sans bordures avec titre et entêtes

Le code:

```
<TABLE border=1>
<CAPTION ALIGN=TOP> Titre placé en haut </CAPTION>
```



```

<TR>
<TH>jour de la semaine</TH><TH>montant</TH><TH>Total</TH>
</TR>
<TR>
<TD>Lundi</TD><TD>$456.00</TD><TD>$456.00</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Mardi</TD><TD>$200.00</TD><TD>$656.00</TD>
</TR>
</TABLE>

```

donne:

Titre placé en haut

jour de la semaine	montant	Total
Lundi	\$456.00	\$456.00
Mardi	\$200.00	\$656.00

ou

jour de la semaine	montant	Total
Lundi	\$456.00	\$456.00
Mardi	\$200.00	\$656.00

Titre placé en bas

13.2 Attributs

Les attributs des tableaux sont:

BORDER

L'attribut `BORDER` se place dans la commande `TABLE` et permet de définir une ligne d'épaisseur variable entourant le tableau.

Exemple de tableau avec bordure simple

Le code:

```

<TABLE BORDER>
<TR>
<TH>jour de la semaine</TH><TH>montant</TH><TH>Total cumulé</TH>
</TR>
<TR>
<TD>Lundi</TD><TD>$456.00</TD><TD>$456.00</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Mardi</TD><TD>$200.00</TD><TD>$656.00</TD>
</TR>
</TABLE>

```

donne:

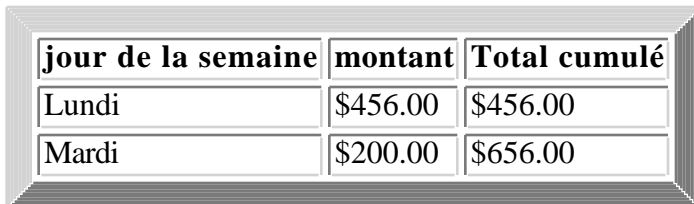
jour de la semaine	montant	Total cumulé
Lundi	\$456.00	\$456.00
Mardi	\$200.00	\$656.00

Exemple de tableau avec bordure d'épaisseur variable

Le code:

```
<TABLE BORDER=10>
<TR>
<TH>jour de la semaine</TH><TH>montant</TH><TH>Total cumulé</TH>
</TR>
<TR>
<TD>Lundi</TD><TD>$456.00</TD><TD>$456.00</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Mardi</TD><TD>$200.00</TD><TD>$656.00</TD>
</TR>
</TABLE>
```

donne:



jour de la semaine	montant	Total cumulé
Lundi	\$456.00	\$456.00
Mardi	\$200.00	\$656.00

ALIGN

La commande `ALIGN` utilisée dans la zone de `CAPTION` permet de placer le titre au-dessus ou en-dessous du tableau.

Cette même commande utilisée dans les sections `<TH>`, `<TR>` ou `<TD>` permet plutôt d'aligner le contenu des cellules à gauche `ALIGN=LEFT`, à droite `ALIGN=RIGHT` ou au centre `ALIGN=CENTER`.

VALIGN

Cette commande est utilisée à l'intérieur des cellules `TR`, `TH` ou `TD` et permet d'aligner verticalement le contenu en haut `TOP`, au centre `MIDDLE`, au bas `BOTTOM` ou sur la même ligne `BASELINE`.

NOWRAP

Cette commande, lorsqu'utilisée dans les cellules `TH` ou `TD` empêche que le texte ne soit brisé en deux ou plusieurs lignes. Comparez les deux tableaux suivants pour voir la différence.

La commande s'écrit comme suit: `<td nowrap>` ou `<th nowrap>` selon le cas.

<p>contenu très long sans nowrap</p>

<p>contenu très long avec nowrap</p>

COLSPAN

La commande `colspan` dans un tableau permet d'ajouter une rangée qui s'étend sur toute la largeur du nombre de colonnes que l'on désigne. Ainsi, une valeur de `<td colspan=2>` affichera une boîte d'une largeur de 1 colonne et de 2 rangées (**voir exemple 1**). Une valeur de `<td colspan=10>` affichera une longue colonne de 1 colonne par 10 rangées (**voir exemple 2**). Les variantes sont visibles dans les exemples ci-dessous:

Les commandes s'appliquent indifféremment avec `<td>` ou `<th>`.

exemple 1	
remarque	joli coup d'oeil

exemple 2									
remarques	joli	coup	d'oeil	n'est	ce	pas	avec	cet	attribut

On peut également placer la colonne supplémentaire n'importe où dans le tableau comme à l'**exemple 3** complètement en bas, ou dans l'**exemple 4** au centre.

remarque	joli coup d'oeil
exemple 3	

remarque	joli coup d'oeil
exemple 4	
autre remarque	fantastique

ROWSPAN

La commande `rowspan` dans un tableau permet d'ajouter une colonne qui s'étend sur toute la largeur du nombre de rangées que l'on désigne. Ainsi, une valeur de `<td rowspan=2>` affichera une boîte d'une largeur de 1 colonne et de 2 rangées (**voir exemple 5**). Une valeur de `<td rowspan=10>` affichera une longue colonne de 1 colonne par 10 rangées (**voir exemple 6**). Les variantes sont visibles dans les exemples ci-dessous:

Les commandes s'appliquent indifféremment avec `<td>` ou `<th>`.

exemple 5	remarque
	joli coup d'oeil

exemple 6	remarques
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil
	joli coup d'oeil

On peut également placer la colonne supplémentaire n'importe où dans le tableau comme à l'**exemple 7** complètement à droite, ou dans l'**exemple 8** au centre.

remarque	exemple 7
joli coup d'oeil	

remarque	exemple 8	autre remarque
joli coup d'oeil		n'est-ce-pas

Dans l'**exemple 9** qui suit, une combinaison des commandes `rowspan` et `colspan` sont utilisés.

exemple 9			
remarques	super	extra	fantastique
	super	extra	fantastique
	super	extra	fantastique

CELLSPACING

La commande `cellspacing` détermine l'épaisseur de la bordure. Elle doit être définie avec la commande `border`.

Comparer ces deux tableaux, le premier a une valeur d'espacement des bordures de 0 alors que le deuxième a une valeur de 5.

100	200	300
400	500	600

100	200	300
400	500	600

CELLPADDING

La commande `cellpadding` détermine l'espace entre les données dans les cellules et la bordure. Elle doit être définie avec la commande `border`.

Comparer ces deux tableaux, le premier a une valeur d'espace des cellules de 0 alors que le deuxième a une valeur de 5.

100	200	300
400	500	600

100	200	300
400	500	600

Les commandes `cellspacing` et `cellpadding` peuvent être utilisées de façon combinée comme dans l'exemple ci-dessous avec des valeurs respectives de 0 et de 5.

100	200	300
400	500	600

100	200	300
400	500	600

WIDTH

Variation de la largeur totale d'un tableau.

Voici trois tableaux configurés avec une largeur respective de 30, 60 et 90%. Les pourcentages sont calculés selon la largeur de la fenêtre. Ainsi, si vous redimensionnez cette fenêtre plus large ou plus étroite, les tableaux se recalculeront en conséquence. Les commandes pour les obtenir sont:

```
<table border=1 width="30%">  
<table border=1 width="60%">  
<table border=1 width="90%">
```

567	891	123
765	981	321

567	891	123
765	981	321

567	891	123
765	981	321

L'ajustement précis de la largeur des colonnes peut être obtenu en utilisant un nombre de pixels au lieu de pourcentages. On peut utiliser une valeur globale pour l'ensemble du tableau ou encore des valeurs fixes pour chaque colonne.

Dans l'exemple A, le tableau a une largeur globale de 300 pixels.

Exemple A

567	891	123
765	981	321

Dans l'exemple B, chaque colonne a une largeur fixe de 30 pixels. Le tableau a donc une largeur globale de 90 pixels.

Exemple B

567	891	123
765	981	321

Dans l'exemple C, la première colonne a une largeur fixe de 30 pixels, la deuxième, une largeur de 50 pixels et la troisième, une largeur de 70 pixels. Le tableau a donc une largeur globale de 150 pixels.

Exemple C

567	891	123
765	981	321

Dans les exemples B et C les valeurs de largeur de colonne se placent dans la commande <td> ou <th> comme suit <td width="30">.

▶ 13.3 Insertion d'images dans un tableau

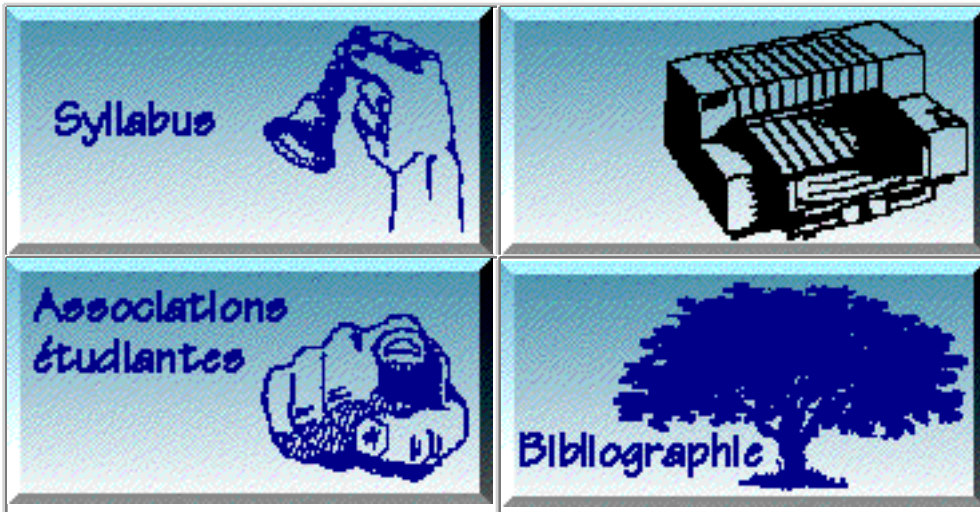
L'insertion d'une ou de plusieurs images dans un tableau est aussi possible.

Dans le premier exemple ci-dessous, une seule image est emprisonnée dans un tableau. La commande suivante est insérée pour obtenir ce qui suit:

```
<table border cellpadding=0
<tr><td><IMG SRC="images/Benseignement.gif"></tr></td>
</table>
```



On peut aussi insérer plusieurs images, côte à côte, ou en mosaïque, selon l'effet désiré.



Exemple de tableau complexe avec images et cellules disposées en mosaïque

Dans cet exemple, on utilise les commandes et attributs suivants: `BORDER`, `WIDTH`, `COLSPAN`, `ALIGN=RIGHT`, `TR`, `TH`, `TD`, et `IMG SRC`. Remarquez que l'on peut dessiner des carrés vides en tapant les commandes `TD` et `/TD` sans y entrer de données. On peut aussi augmenter la taille du caractère à l'intérieur d'une cellule.



types de tracteurs

2 roues motrices

4 roues motrices

Caractéristiques des tracteurs

Coût

\$25 000

\$45 000

couleur

rouge

rouge

remorque

disponible

disponible

toiture

supplément

supplément

programme d'entretien

inclus

supplément

disponible

oui

début 1996




```
<tr><td></td><td colspan=3 align=right><IMG  
SRC="photos/machinerie8.jpeg"></td></tr>  
</TABLE>  
</center>
```

▶ 13.4 Insertion de pointeurs dans un tableau

L'incorporation de pointeurs ou liens est aussi possible dans un tableau. Il suffit de définir une commande `A HREF` dans une cellule.

Alérion
FSAA
Serveur Yahoo

Le code requis est:

```
<table border=3 width="35%">  
<tr><th><A HREF="http://www.ulaval.ca/">Alérion</A></th></tr>  
<tr><th><A HREF="http://www.fsaa.ulaval.ca">FSAA</A></th></tr>  
<tr><th><A HREF="http://www.yahoo.com">Serveur Yahoo</A></th></tr>  
</table>
```

▶ 13.5 Insertion de listes dans un tableau

Il est également possible d'insérer des listes dans des cellules en tapant les commandes ```` et `` à l'intérieur de cellules comme dans l'exemple ci-dessous:

Liste des items en vente ce mois-ci
<ul style="list-style-type: none">● Cartes à la Mac, volume 1● Cartes à la Mac, volume 2● WriteNow 4.0

Le code pour obtenir ce tableau avec liste est:

```
<table border=2>  
<tr><td> Liste des items en vente ce mois-ci</td></tr>  
<tr><td>  
<LI>Cartes à la Mac, volume 1  
<LI>Cartes à la Mac, volume 2  
<LI>WriteNow 4.0  
</td></tr>  
</table>
```

▶ 13.6 Insertion d'un tableau dans un tableau

La commande `<table>` permet également d'insérer un tableau dans un tableau. Il s'agit tout simplement de

préparer un tableau et de mettre toutes les commandes dans une cellule. L'exemple ci-dessous correspond au code suivant:

Tableau dans un tableau
Ceci est très intéressant n'est-ce-pas?

Le code requis est:

```
<table border=1>  
<tr><th>Tableau dans un tableau</th></tr>  
<tr><td>  
<table border=3><tr><th>Ceci est très intéressant n'est-ce-pas?</th></tr></td></tr>  
</table>
```

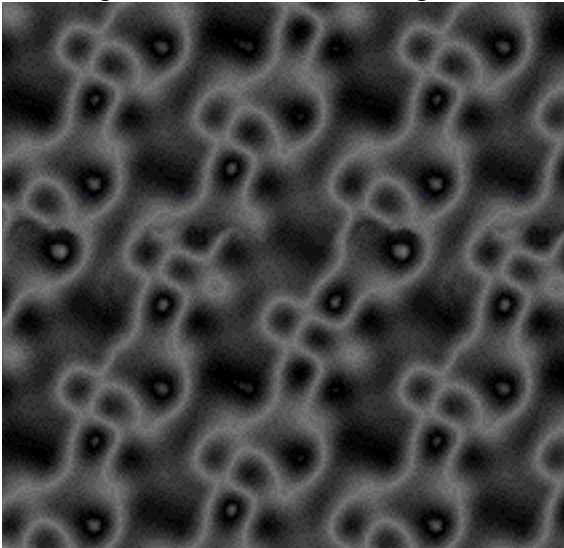
Chapitre suivant						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
Retour à la page principale						



14. Fonds d'écran

Afin de changer l'image de fond d'écran, la commande `<body background="images/carrefondgris.gif">` peut être utilisée en la plaçant dans l'entête du document HTML juste avant `<title></title>`.

Le navigateur étendra alors l'image choisie comme motif de fonds d'écran à la grandeur de la fenêtre.



S'il est possible de changer le fond de l'écran à l'aide d'une image, il est également possible de changer la couleur de l'écran, du texte et des liens en utilisant d'autres commandes disponibles dans Netscape. Ainsi, dans la commande suivante: `<BODY BGCOLOR="#000000" TEXT="#FFFFFF" LINK="#FFFFFF" VLINK="#00AAFF">`, les éléments utiles sont:

BGCOLOR ("background color"): cette commande permet de changer la couleur du fond de l'écran.

TEXT ("text color"): cette commande permet de changer la couleur du texte.

LINK ("link color"): cette commande permet de changer la couleur des liens.

ALINK ("selected link color"): cette commande permet de changer la couleur des liens sélectionnée avec la souris.

VLINK ("visited link color"): cette commande permet de changer la couleur des liens visités.

Les codes de couleurs correspondent au système RGB décrit en utilisant la séquence # suivie des six codes. Ainsi les codes suivants donnent:

#FFFFFF = blanc

#FFFF00 = jaune

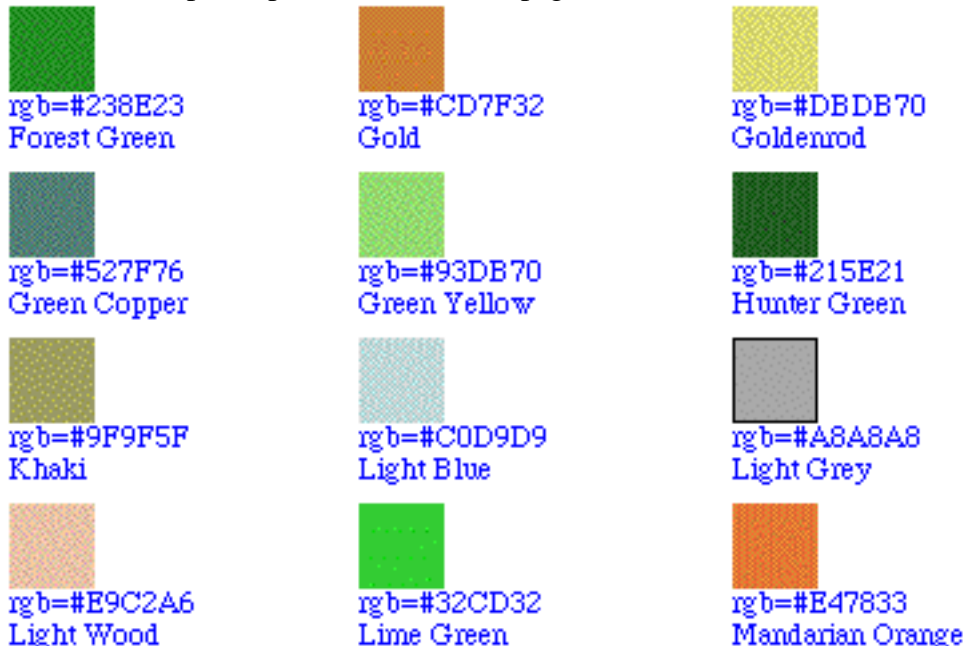
#000000 = noir

#FF00FF = magenta

Pour plus de renseignements sur l'usage des codes de couleurs, vous pouvez consulter la page suivante:

[Palette de couleurs](#)

Voici un exemple de palette tirée de cette page:



Un excellent site pour visualiser les 256 couleurs de base est accessible à: [palette de base](#). Des sites sont également accessibles sur l'Internet pour télécharger ou capturer des fonds d'écran intéressants. Par exemple, chez [Netscape](#).

Changer la couleur dans le texte

Pour changer la couleur du texte à un endroit précis dans une page, on peut maintenant utiliser la commande ``. Voici un exemple:

J'aimerais changer la couleur à mon gré dans une page!
Le code requis pour afficher cette dernière phrase est:

```
J'aimerais <font color="00FF00">changer</font> <font color="FFFFFF">la couleur</font>  
<font color="FF450F">&agrave; mon gr&eacute;ute;</font> <font color="0060FF">dans une  
page</font>!
```

Chapitre suivant						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						

manuel illustré sur HTML

15. Conversion de textes et tableaux existants en HTML

Conversion de textes

Pour la conversion de documents existants en HTML il existe des programmes de conversion qui nous facilitent énormément la tâche. Nous essaierons ici, de donner quelques indications sur le principe de fonctionnement du programme `rtfToHTML` qui permet la conversion en format HTML de fichiers préparés avec un logiciel de traitement de texte. Pour une description détaillée de ce programme et de son fonctionnement, le lecteur est prié de se référer aux URLs indiqués plus bas.

Nous discuterons essentiellement ici du programme `rtfToHTML` puisqu'il est du domaine public et qu'il est disponible sur la plupart des plateformes informatiques. Il existe d'autres solutions qui ne sont pas aussi générales. Pour un inventaire de celles-ci, il est possible de contacter le [WWW FAQ](#).

Une affaire de correspondance

Tout d'abord, pour convertir un document produit avec un traitement de texte en format HTML il faut nécessairement que le fichier d'origine contiennent des annotations. En effet, le programme de conversion ne peut "inventer" ou deviner ce que l'auteur veut obtenir comme produit final.

Pour traiter un texte, les programmes de conversion comme `rtfToHTML` utilisent un tableau de correspondance entre les styles de caractère (gras, souligné, italique etc.) ou de paragraphe (titre, entête, corps, etc) et une annotation HTML. Si un style défini dans le document de traitement de texte ne se retrouve pas dans le tableau de correspondance, le logiciel de conversion ne saura pas quoi en faire.

Par exemple, dans le programme `rtfToHTML`, le contenu d'un paragraphe de style "heading 1" sera annoté en "<H1>" dans le document html, celui de style "heading 2" en "<h2>" etc. Évidemment, si un paragraphe a le style "entete 1" le programme de conversion ne l'annotera pas à moins que vous ayez préalablement édité le tableau de conversion. Voici un extrait du fichier d'équivalences de `rtfToHTML` (`html-trans`) qui accompagne l'application:

```
"heading 1",0,"h1"  
"Heading 1",0,"h1"  
"heading 2",0,"h2"  
"Heading 2",0,"h2"  
"heading 3",0,"h3"  
"Heading 3",0,"h3"  
"heading 4",0,"h4"  
"Heading 4",0,"h4"  
"heading 5",0,"h5"  
"Heading 5",0,"h5"  
"heading 6",0,"h6"  
"Heading 6",0,"h6"
```

En résumé, il est essentiel, si on veut obtenir un résultat probant, que le document produit avec un traitement de texte soit formaté en utilisant les styles de paragraphes. De plus, il faut que ces styles soient définis dans le tableau de conversion du logiciel. Naturellement, le programme `rtfToHTML` assume une nomenclature anglaise pour les styles de paragraphes ce qui nous oblige à faire très attention à la nomenclature de styles utilisée.

Des textes riches

Comme son nom l'indique, le programme rtfToHTML ne décode et donc ne converti que les documents qui sont en format "rich text" ou rtf. Il faut donc enregistrer le document que l'on désire convertir en format RTF avant de le soumettre au programme de conversion. Le format "rich text" utilise le jeu de caractères US-ASCII et peut donc être lu par un simple éditeur de texte. De plus, le format RTF est supporté par tous les principaux logiciels de traitement de texte ce qui implique que vous pouvez utiliser le logiciel de conversion de façon universelle.

Une table des matières plus dynamique

Le programme rtfToHTML supporte les annotations HTML 2.0 de base. De plus, si une table des matières est présente dans le document, rtfToHTML produira un document HTML distinct contenant la table des matières et des pointeurs de type `<A HREF #?>` à des sections d'un deuxième document HTML contenant, celui-là, le corps du document et des annotations de type ``.

Des images presque parfaites

Le programme rtfToHTML reconnaît les images contenues dans le document source et insère des pointeurs de type IMAGE référant à des fichiers de type GIF dans le document de sortie. Le programme produit même une série de fichiers d'images dans le format natif de la plateforme informatique utilisée (p. ex: pict ou bmp) qu'il faut ensuite convertir en gif au moyen d'un tiers programme.

En résumé

Le programme rtfToHTML est un outil relativement puissant qui permet de convertir en format HTML des documents produits avec des logiciels de traitement de texte. Lorsque le document de départ est formaté selon les règles de l'art, le résultat peut être très satisfaisant. À partir d'un document statique conçu pour être imprimé sur papier, on se retrouve avec un document hypertexte dans lequel on peut naviguer et visualiser des images en couleur.

Évidemment, ce ne sont pas tous les documents qui ont avantage à être converti en format hypertexte. De plus, si on veut vraiment tirer profit du HTML, on doit souvent "éditer" le fichier produit par le programme de conversion et comme le processus de conversion n'est pas vraiment réversible...

Conversion de tableaux

Depuis quelques mois, on retrouve une macro EXCEL (fonctionnant sur version 5.0) qui permet de traduire directement un tableau excel en fichier html. Cette macro se nomme **xl2html.xls** et est disponible à l'URL suivant: [Exceltohtml](#). L'auteur s'appelle Jordan Evans et la macro est un gratuiciel.

Pour convertir un fichier excel en tableau html, il suffit d'entrer les données dans un tableau excel, de sélectionner ensuite la zone et de lancer la macro. Celle-ci vous demandera ensuite quelques questions par rapport au titre, à l'entête et aux commentaires en bas de page. Vous pouvez laisser des champs en blanc. Une fois la macro lancée, elle fabriquera le fichier que vous pourrez éditer dans votre éditeur html préféré.

Références

- Page WWW sur les [convertisseurs de fichiers de traitement de texte](#)
 - Page WWW contenant une description du programme [rtfToHTML](#)
-

Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	--

Retour à la page principale



16. Autres commandes

Cette section décrit des commandes diverses qui ne peuvent être classées avec celles déjà décrites. Nous les analyserons une à une:

▶ 16.1 BASE HREF

Cette commande placée en début de page, dans la section entête, après le code `<HTML>` indique au navigateur la page de référence pour positionner les autres pages dans la hiérarchie des fichiers. De cette manière, les références relatives seront fonctionnelles.

Par exemple, si on place la commande suivante en titre de document: `<BASE HREF="http://WWW.grr.ulaval.ca/grrWWW/">`, on s'assure que toutes les références placées dans le document HTML, telles que ``, par exemple, réfèreront en fait à: ``.

▶ 16.2 commentaires invisibles

La préparation de documents HTML se faisant dans un simple éditeur de texte, le navigateur interprète à l'écran les instructions qu'il reconnaît. On peut ajouter dans les documents des commentaires ou annotations "invisibles" pour le navigateur. Ces annotations peuvent servir au programmeur comme repère, note de travail ou autre référence personnelle. Pour utiliser cette possibilité, il faut utiliser les commandes `<!--` et `-->`. Si vous visionnez le code de cette section avec l'aide de VIEW SOURCE dans le menu VIEW de Netscape, vous verrez la phrase suivante invisible dans netscape entre ces deux lignes.

```
-----  
-----
```

▶ 16.3 ISINDEX

La commande `<ISINDEX>` est insérée lorsque l'on désire fournir à l'usager la possibilité de chercher un ou plusieurs mots-clé. Lorsque la commande est placée dans un document HTML, elle fait apparaître à l'écran cette phrase "This is a searchable index. Enter search keywords:" suivie d'une boîte d'entrée de texte d'une longueur prédéterminée. L'usager entre le segment recherché et fait un retour de chariot.

Puisque cette fonction est liée au serveur HTTP, il faut prévoir une routine pour exécuter la recherche et ensuite afficher le résultat à l'écran.

▶ 16.4 META

La commande `META` permet d'utiliser un changement de page automatique préprogrammé dans Netscape. Il faut placer les commandes dans la section `HEAD` de votre page. En attendant des explications plus détaillées, vous pouvez tester la possibilité de changer automatiquement de page

après une période de temps que vous fixez. Essayez cette fonction. Dans cet exemple, la première page saute à la deuxième, puis à la troisième et à une quatrième après 8 secondes d'arrêt à chacune.

Pour "programmer" un changement de page après une durée donnée, il faut taper la commande suivante dans la section <HEAD>:

```
<META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="6; URL=meta2.html">
```

La commande `refresh` indique au navigateur de rafraîchir l'écran.

La commande `content=6` indique la durée en secondes. Dans ce cas-ci, la première page restera à l'écran 6 secondes avant le changement.

Enfin, l'insertion d'un URL différent indique quel fichier le navigateur doit ouvrir ensuite.

Vous pouvez insérer autant de commandes de ce type que vous voulez en autant que le dernier de la série n'ait pas de commande META dans l'entête. Vous pouvez aussi faire varier la durée des pages à votre guise comme dans l'exemple qui suit:

durée variable.

<u>Chapitre suivant</u>						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						

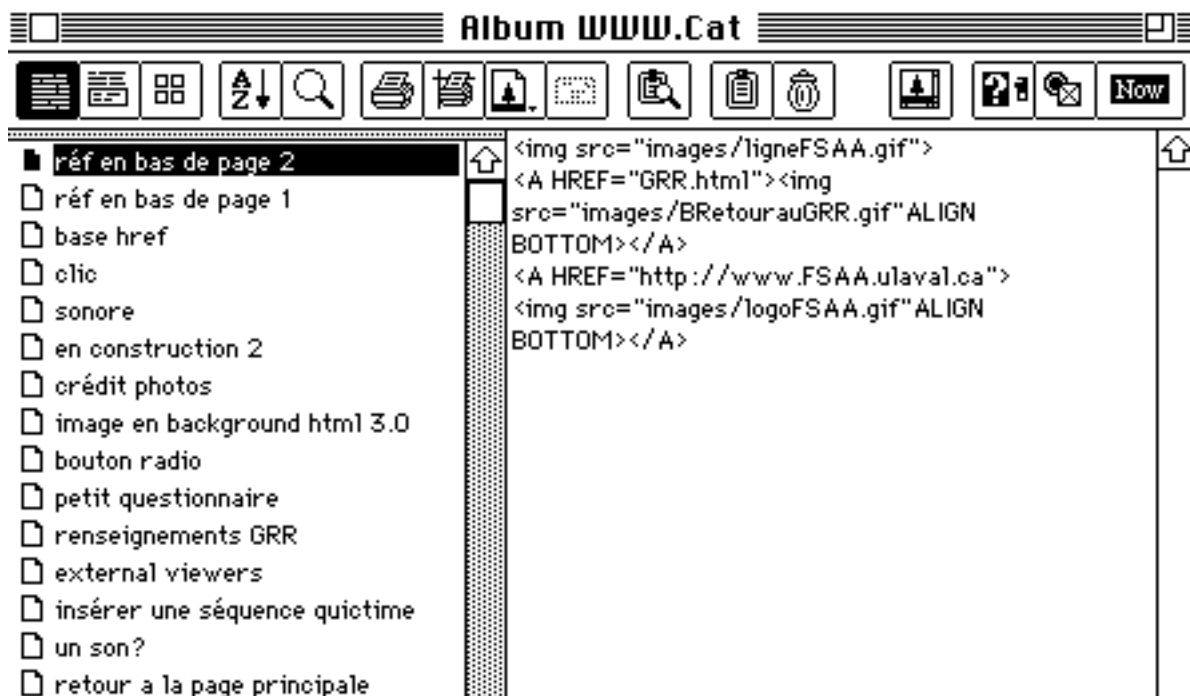
manuel illustré sur HTML

17. Suggestions

Si la mise en page de vos documents doit demeurer simple et sobre, il est néanmoins préférable d'utiliser les capacités hypermédias de l'architecture serveur-clients. L'aspect le plus important consiste à attirer l'attention et de maintenir l'intérêt des usagers par le biais d'un graphisme agréable et imagé. Il s'agit tout d'abord de créer et d'harmoniser un ensemble de couleurs, d'icônes et de dessins qui seront utilisés de façon homogène dans l'ensemble des pages. L'utilisateur saura alors qu'il se trouve toujours dans votre document hypermédia. Ainsi, il est utile de planifier et de préparer les boutons, lignes et pointeurs dont vous aurez besoin dès le début du projet.

▶ 17.1 Usage de bibliothèques

Vous économiserez du temps par la suite en réutilisant constamment les mêmes objets. Les commandes HTML pour y accéder pourront ainsi être sauvegardés dans une bibliothèque. Voici un exemple:



La bibliothèque d'objets peut même être complétée par une bibliothèque de routines complètes de codes. Ainsi, l'usage d'un album permet de copier/coller des lignes de codes fréquemment utilisées. Voici un exemple:

Personnel	<code> </code>
Références	<code> </code>
Information	<code> </code>
cours 1er cycle	<code> </code>

La mise en page peut aussi s'inspirer du travail d'autres pages HTML déjà montées. Il suffit d'ouvrir un fichier existant dans un traitement de texte et de l'adapter à ses besoins. Beaucoup de temps peut être économisé lorsqu'on doit monter plusieurs fichiers semblables. Rappelez-vous que les pages web rendues disponibles sur un serveur sont désormais publiques. Tous ont accès aux pages ainsi qu'aux codes ou sources de ces pages.

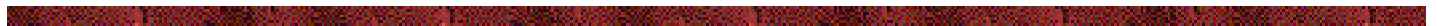
Afin d'éviter un usage abusif de votre serveur, prenez les moyens pour décourager les visiteurs inintéressés de naviguer inutilement dans vos pages. Pour ce faire, prévoyez une page portique ou vitrine qui donne accès par pointeur ou par image référencée aux principaux modules de votre serveur. De cette manière, un internaute qui aboutit dans votre page principale n'y restera pas et naviguera ailleurs laissant ainsi votre serveur libre pour les usagers visés (clients, étudiants, membres de votre association, etc...).

17.2 Comment économiser du temps pour l'utilisateur?

Avec l'accroissement du nombre d'utilisateurs sur l'autoroute électronique, il faut s'attendre à des ralentissements dans les temps d'affichage et les temps de téléchargement. De plus, la vitesse de transmission sur l'internet est rapide mais elle est quand même limitée.

Une bonne conception des pages HTML permet d'afficher les pages le plus rapidement possible. Voici quelques conseils:

1. Utiliser de façon répétitive les mêmes logos, boutons et pointeurs graphiques. Idéalement, l'affichage est plus rapide lorsque ces éléments sont absents ou en très petit nombre. À vous de choisir le juste équi-libre entre la quantité et un habillage graphique esthétique.
2. Spécifier les valeurs de width et de height des images (en pixels) afin d'accélérer l'affichage.



Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	--

Retour à la page principale

manuel illustré sur HTML

18. Conclusion

Le code HTML évolue constamment. Nous sommes à l'orée de l'adoption de la version 3.0. Il va sans dire que nous actualiserons ce manuel au fur et à mesure que les données nous parviendront. Il ne faut cependant jamais oublier que ce manuel n'est pas une description des commandes reconnues uniquement comme standard international mais bien un manuel des commandes HTML reconnues par le navigateur Netscape. Ainsi, Netscape reconnaît les commandes internationalement reconnues de la version 2.0 mais également de nouvelles commandes proposées pour le nouveau standard 3.0 actuellement en négociation.

Note: Voici les commandes qui seront définies et expliquées dans la prochaine version du manuel HTML.

- WIDTH et HEIGTH des images
- HEIGTH des tableaux
- BR et HR dans tableaux
- ISINDEX
- WORDBR
- accès aux sites WAIS
- fichiers pdf
- frames

Chapitre suivant

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	

[Retour à la page principale](#)



19. Références bibliographiques

19.1 Publications

- Aronson, Larry (1994), HTML, manual of style, ZIF-Davis Press, Emeryville, California, 132 p.
- Graham, Ian S. (1995) HTML sourcebook, a complete guide to HTML, Wiley & sons, New York, 416 p.
- Kent, Peter (1995), "Browser shootout", *Internet magazine*, April 1995, pp. 46-59.
- Tittel, Ed, M. Gaither, S. Hassinger & M. Erwin (1995) Foundations of World Wide Web programming with HTML & CGI, IDG Books Worldwide inc., Foster City, USA, 648 p. + cdrom.

19.2 Documents WWW

- Anonymous (1995) Colors, document publié à l'URL: <http://www.infi.net/wwwimages/colorindex.html>
- Berens-Lee, T. and D. Connolly (1995), Hypertext Markup Language - 2.0, HTML Working group Internet-Draft, May 1995.
- Graham, Ian S. (1994) HTML documentation and style guide, Instructional and Research Computing, computing and communications, University of Toronto, 55 p.
- HELLER, Hagan (1995) Backgrounds, document publié à l'URL: <http://www.netscape.com/people/hagan/html/bg.html>.
- Hughes, Kevin (1993) Entering the World-Wide Web: A guide to cyberspace, Honolulu community College, October 1993, publié à l'URL: <http://www.hcc.hawaii.edu/guide/www.guide.html>
- Lynch, Patrick J. (1995), Web Style Manual, Yale center for advanced instructional media, à l'URL: http://info.med.yale.edu/caim/StyleManual_Top.HTML.
- National Center for Supercomputing Applications(1995), A Beginner's Guide to HTML, publié à l'URL: <http://WWW.ncsa.uiuc.edu/demoweb/html-primer.html>

<u>Chapitre suivant</u>						
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						

20. Annexes

▶ NAVIGATEURS WWW

- Macintosh: Mosaic 2.0b1
- Macintosh: Enhanced NCSA Mosaic
- Macintosh: Netscape navigator 1.1, 1.12, 2.0, 2.01
- Macintosh: MacWeb 1.00A3
- Macintosh: Samba
- Macintosh: TCP/Connect II
- OS2: WebExplorer
- DOS: Air Mosaic
- DOS: Enhanced NCSA Mosaic
- DOS: DOSLynx
- Windows: Cello 1.01a
- Windows: WinWeb
- Windows: NCSA Mosaic
- Windows: InternetWorks
- Windows: Netscape navigator 1.2, 2.0
- Windows: WebWorks Mosaic
- Windows: InterAp Web navigator
- Windows: Internet Chameleon WebSurfer
- Windows: WinTapestry
- Windows: Delphi InterNav
- Windows: Slipknot
- Windows: Internaut
- Windows: Netcruiser
- UNIX: Netscape for Unix
- UNIX: TkWWW
- UNIX: Chimera
- UNIX: ViolaWWW
- UNIX: Lynx
- X: Mosaic for X-Windows

Source: modifié d'après KENT (1995)

© Daniel J. Boivin et Laurent Gauthier, toute reproduction est interdite sans le consentement des auteurs.

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	
<u>Retour à la page principale</u>						