

Création d'une page WEB

SNT : Activité 1

Objectif :

- Créer une page web à partir d'une architecture donnée
- Concevoir le cours sur les pages web, le html et le css, à partir d'observations

Pour réaliser votre page web vous aurez à disposition :

- Un répertoire où aller chercher les fichiers : Q:/documents en consultation/ SNT
- Trois répertoires de travail qu'il faudra créer dans [P:/documents](#)
- Un site internet où vous trouverez le fichier d'activité (cette feuille ne sera accessible que sous format numérique à l'adresse → debeir.fr/cours/web/activitepageweb1.pdf)
- Un fichier HTML (donc une page web) nommée page1.html
- Un fichier CSS (donc une feuille de style) nommée style page.css
- Une photo, qu'il faudra changer, nommée nervion.jpeg
- Deux photos, représentant le lycée, nommées lycée-bandeau.png et logo-bourcefranc.jpg
- Un second fichier HTML nommé index21A.html qu'il faudra renommer
- Un second fichier css nommé style-flex.css
- Une (ou plusieurs) fiche de révision sur laquelle vous noterez les choses apprises (vous allez travailler plus d'un trimestre dessus, vous ne pourrez pas retenir la totalité)
- Un logiciel, **sublime text**, qui permettra de modifier les pages web.

Pour créer votre page web il va falloir déterminer un thème.

Vous avez le choix total du thème (une discipline sportive, une célébrité, une cause à défendre, votre animal favori, un jeu vidéo, un film, un art, ... ce que vous voulez.)
Vous pouvez travailler seul ou en binôme.

Le groupe de travail portera un nom de code issu de l'alphabet international. Deux des répertoires de travail porteront ce nom de code. Dans ce document, lors d'exemple j'ai choisi le nom de code alpha, il faudra bien entendu le remplacer par le votre.

A votre groupe classe sera associé un numéro de trois chiffres (201 à 209). Un des répertoires portera ce nom. Dans ce document, lors d'exemple j'ai choisi le numéro 2nx, il faudra bien entendu le remplacer par le votre.

- Ce thème doit vous intéresser (vous aller travailler longtemps dessus et devoir écrire une trentaine de lignes sur au moins 2 ou 3 paragraphes)
- Ce thème doit être légalement publiable. Vous pouvez parler de sujets délicats (drogue, conflit, génocide, politique, religion, comportement déviants...) mais il est totalement interdit d'en faire l'apologie ou de heurter les lecteurs.

Pour vous guidez vous aller retrouver certains logos.



Ce logo indique qu'il faudra impérativement écrire sur votre fiche de révision
Remarque : Vous pouvez aussi choisir de rajouter des informations sur votre fiche de révision, sans la présence de ce logo







Ce logo indique une aide pour les novices en informatique. Ce sont pour la plupart des instructions simples qu'un lycéen doit connaître.







Ce logo indique qu'il faut cliquer sur le bouton droit de la souris



Les raccourcis clavier dont vous pourriez avoir besoin



 +  Maintenir CTRL en appuyant sur C permet de **copier** (copy)



 +  Maintenir CTRL en appuyant sur V permet de **coller** (paste)



 +  Maintenir CTRL en appuyant sur X permet de **couper** (cut)

 +  Maintenir CTRL en appuyant sur S permet de **sauvegarder** (save)

 +  Maintenir CTRL en appuyant sur Z permet d' **annuler la dernière action**

 +  Maintenir ALT GR en appuyant sur 3 permet d'obtenir le **symbole #**

 +  Maintenir ALT GR en appuyant sur 0 permet d'obtenir le **symbole @**

 +  Maintenir SHIFT en appuyant sur < permet d'obtenir le **symbole >**

Introduction :

A partir du cours sur le réseau informatique,

- indiquez comment différencier un fichier d'un répertoire (ou dossier).
- Déterminer l'adresse du répertoire où vous irez chercher les fichiers fournis par le professeur.
Indice : Il se trouve sur le réseau du lycée
- Indiquer le support que vous utiliserez pour ranger vos répertoires et fichiers.
Indice : l'accès est limité à votre seule personne.

1° travail : Transférer vos fichiers

Dans votre répertoire personnel présent sur le réseau du lycée


- 1.1 Créer la suite de répertoire suivant

Réseau du lycée / Répertoire de la matière / Répertoire de votre groupe / répertoire perso.
P:/Documents / SNTalpha / 2nx / alpha




2nx correspondra au numéro de votre groupe (de 201 à 212) →
alpha correspondra au nom de code de votre binôme →

Novices

Pour créer un répertoire :  → nouveau → dossier + [le nommer]

- 1.2 Copier les fichiers suivants présents à l'adresse Q:\documents en consultation/SNT
nervion.jpeg ; page1.html ; style page.css

Novices

Pour copier un fichier : le sélectionner  copier (copy)

- 1.3 Coller les fichiers copiés dans votre répertoire de travail perso

Novices

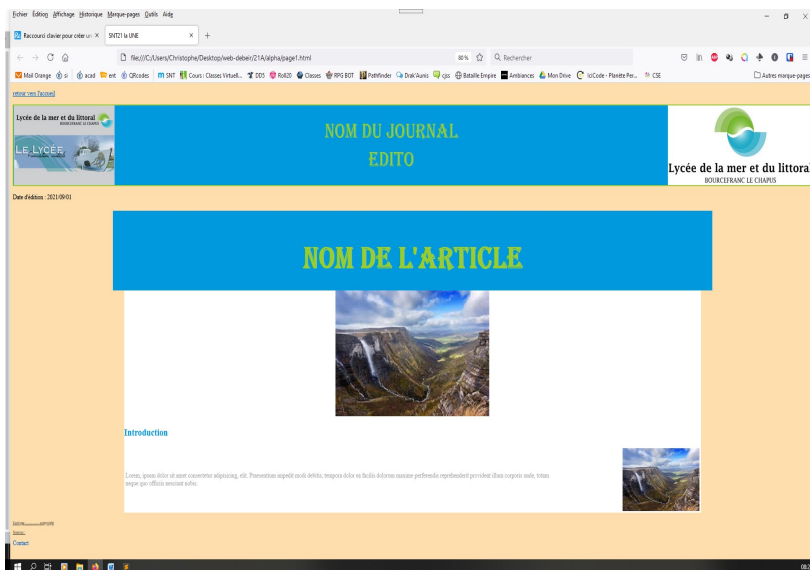
Pour coller un fichier :  coller (paste)

2° travail : Mise en place de votre travail

Dans le répertoire « alpha »

- 2.1 Ouvrir le fichier page1.html (en double cliquant sur le fichier)

Remarque : Si la page ne s'affiche pas, cliquer sur le bouton droit sur le nom du fichier puis sélectionner « ouvrir avec > firefox »



- **2.2 Observer la page** (attention, elle devrait être différente de celle ci-dessus)

Déterminer le nombre de zones différentes visibles sur la page web.

Déterminer le nombre de photo.

Déterminer le nombre de titre et de paragraphe (même de quelques mots)

Dessiner une esquisse représentant la position relative de tous les éléments repérés précédemment.



- **2.3 Déterminer le thème de votre article**



Vous avez le choix complet du thème de l'article que vous écrirez, mais

Il doit être légalement publiable : Pas d'apologie malsaine, utilisation des mentions légales sur des sujets sensibles (tabac, alcool, nourriture, sexualité etc...)

Vous devez être capable d'écrire, au final, au moins 30 lignes sur 2 ou 3 paragraphes.

- **2.4 Proposer un nom pour le journal de votre groupe de classe**



Vous avez le choix du nom de votre journal, mais

Il doit être original (et éviter les plagiat)

Il doit être voté par une majorité d'élève de votre groupe classe

3° travail : Visualiser le programme de la page HTML

La page web est programmée en un langage codé appelé **HTML**

Pour la visualiser, il faut ouvrir le logiciel **sublime text** présent dans le répertoire Bureau élève / SNT puis ouvrir, au sein du logiciel sublime text, le fichier **page1.html**

Novices

Accéder au répertoire Bureau élève → Accéder au répertoire SNT

Cliquer sur le fichier sublime text (une page noire apparaîtra)

Cliquer sur File → Open File

Accéder au répertoire « **alpha** » → sélectionner le fichier page1.html

- **3.1 Observer le programme.**

De quelles couleurs sont les mots qui apparaissent sur la page web ?

head, body, header, section, article, p, h1, h2, footer, br et img sont des balises. Par quoi sont encadrées ces balises ?

La plupart des balises sont présentes en binôme. Quel élément d'écriture différencie le binôme ?

Repérer sur l'esquisse dessinée en 2.2 les balises body, header, section, article, p, h1, h2, footer, et img. (attention : les balises header, p et img sont représentés plusieurs fois)



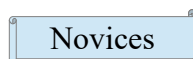
Dans certaines balises sont ajoutées une identification : Id ou class. Quelles sont les noms identifiant les balises ? (Dorénavant la ligne où se trouvera une balise identifiée se nommera comme l'identifiant. On pourra donc faire abstraction du numéro de la ligne)

Comment s'appelle les images (nom du fichier) présentes sur la page web ? Le nom se trouve dans le programme dans une balise

4° travail : Modifier la page web

Pour modifier une page web il suffit de modifier le programme.

Pour qu'une modification soit active, il faut la sauvegarder puis rafraîchir la page web.



Cliquer sur

File → Save

dans sublime text

Cliquer sur



sur la page web

Si vous vous trompez, n'oubliez pas que vous pouvez annuler les dernières modifications apportées en utilisant le raccourci clavier CTRL + Z (ne fonctionne plus si vous fermez votre application)

– 4.1 Modifier les titres (dans l'onglet et dans les deux bandeaux bleus)

Quel est le texte visible dans l'onglet ? [A voir sur la page web]

L'onglet se programme dans la balise <head> <title> </title> </head>

– 4.1.1 Changer le texte de l'onglet (mettre le thème de l'article que vous écrirez)

Le nom du journal se programme dans la balise <header> <p></p> </header>

Le nom de votre article se programme dans la balise <header> <h1></h1> </header>

– 4.1.2 Modifier les titres puis vérifier les modifications sur la page web.

– 4.2 Insérer et/ou modifier une image

Pour cela

– 4.2.1 Transférer les fichiers « image » des logos dans votre répertoire de travail

Rappel : ce type de travail a déjà été effectué dans la partie 1

Les deux fichiers images se trouvent dans le répertoire Q:\documents en consultation/SNT

Ils se nomment lycee-bandeau.png et logo-bourcefranc.jpg

Il faut les transférer dans le répertoire « SNTalpha »

– 4.2.2 observer le programme

Quelle est la balise qui englobe les fichiers lycee-bandeau.png et logo-bourcefranc.jpg ?

Quels sont les différents éléments qui constituent cette balise ?



A :

→ indique que ce qui va suivre sera la source où trouver l'image

B :

→ source de l'image

Remarque 1 : le nom du fichier sera précédé par les répertoires où l'image est sauvegardée

../ indique qu'il faut remonter d'un répertoire (../.. pour 2)

image/ indique qu'il faut descendre dans le répertoire image

C : **height**

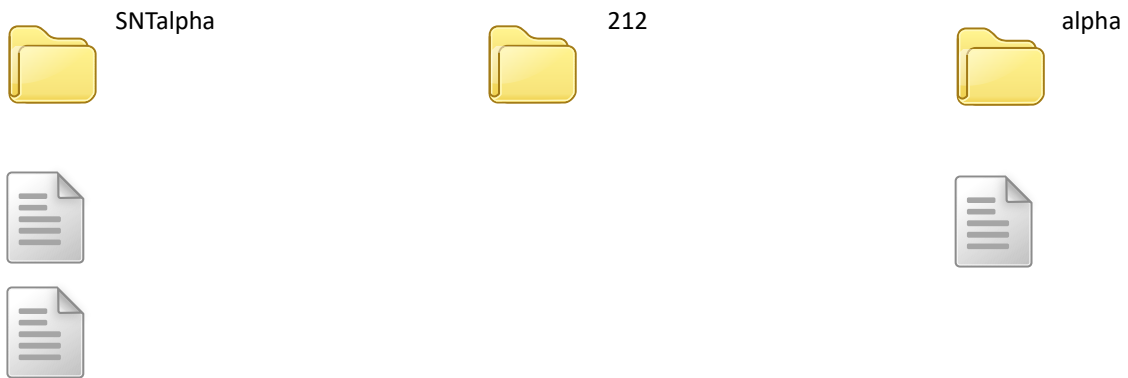
→ indique la de l'image

D : **px**

→ est l'unité de mesure : C'est le

Remarque 2 : la balise est une balise orpheline, elle n'a pas besoin de fermeture

– **4.2.3 repérer la disposition des fichiers sur le réseau**



Dessiner ce schéma sur votre fiche, puis compléter le avec le nom des 3 fichiers (les deux images et la page web)

Indiquer par des flèches sur le schéma, le chemin à parcourir pour aller de la page web aux images.

En déduire le codage html permettant d'aller chercher les images (indice ; il faut remonter vers le répertoire SNTalpha)

– **4.2.4 modifier le programme**

Les 2 images n'apparaissent pas sur la page web pour les deux raisons suivantes.

Le codage html est erroné (voir 4,2,3)

L'un des deux fichiers a une faute de frappe.

Corriger ces deux problèmes puis vérifier les modifications apportées sur la page web

– **4.2.5 Télécharger une photo (libre de droit) du net dans votre répertoire de travail « alpha »**

Novices

Trouver une photo en rapport avec votre thème sur le net

Pour l'enregistrer



Enregistrer l'image sous...

Choisir le répertoire de destination (ici le répertoire « alpha »)

Écrire le nom du fichier (éviter les noms génériques tels que image1)

Enregistrer

– **4.2.6 Modifier le programme**

Remplacer le codage html permettant l'affichage des 2 images Nervion par le codage html qui permettra d'afficher les 2 images récupérées sur le net puis vérifier les modifications apportées sur la page web.

– **4.3 Modifier le texte**

Pour cela

– **4.3.1 Prévoir la planification de votre article**

Déterminer les différents chapitres de votre article



Déterminer un titre pour chacun des chapitres

L'écriture des différents chapitre se fera au fur et à mesure

– **4.3.2 observer le programme**

Il existe deux types de titre dans le programme initial. L'un dans la balise <header>, l'autre appelé introduction. Comment s'appellent les balises qui encadrent ces deux types de titre ?



Un titre peut avoir 6 niveaux, et chaque niveau de titre pourra être stylisé indépendamment plus tard grâce au fichier de style css.

– **4.3.3 modifier le programme**

Placer les titres de chacun de vos chapitres dans la programme. Vous pouvez utiliser le titre <h2>introduction</h2> initial en l'utilisant tel quel ou en le modifiant, puis vérifier les modifications apportées sur la page web.

– **4.3.4 observer le programme**

Il existe un seul paragraphe encadré par la balise <p></p>

Le texte initial est spécifique aux programmeurs et permet de voir la place occupée par un paragraphe.

Quelle identification de classe est associée au paragraphe ?

Que se passe t-il si on crée un second paragraphe sans son identification ?

Remarque : Les identification id et class permettent de distinguer une zone particulière et servira lorsque on modifiera le style de la page web.

– **4.3.5 modifier le programme**

Placer les titres de chacun de vos chapitres dans la programme. Vous pouvez utiliser le titre <h2>introduction</h2> initial en l'utilisant tel quel ou en le modifiant, puis vérifier les modifications apportées sur la page web.

– **4.3.6 observer le programme**

Il existe une balise notée

Trouvez vous la balise de fermeture correspondante `</br>` ? Comment s'appelle ce type de balise ? (voir p5 §4,2,2)

Observer la différence apportée par la balise `
` par rapport à une fermeture puis à une nouvelle ouverture d'une balise `<p>`



– **4.3.7 modifier le programme**

Utiliser à bon escient (pour aérer un pavé de texte, par exemple) quelques balises `
`

– **4.3.8 modifier le programme**

Compléter la zone `<footer>.....</footer>` en y apposant votre signature (prénom ou pseudo) ainsi que les sources utilisées pour écrire votre article et où vous avez récupéré les images.

– **4.4 Créer des liens Hypertextes**

Pour cela

– **4.4.1 Prévoir les différents endroits où vous désirez prévoir des liens hypertextes**

Déterminer pour chaque lien

Le mot (ou la phrase) qui apparaîtra sur l'article et sur lequel il faudra cliquer

L'endroit où vous voulez que votre lien vous amène

On vous demande au minimum 3 liens

Un lien qui mène vers la page d'accueil

Un lien qui mène sur une vidéo

Un lien qui permette d'aller du bas de page vers le haut de page

– **4.4.2 repérer la disposition des fichiers sur le réseau**



SNTalpha



212



alpha



index21A



– **4.4.3 Transférer le fichier de page d'accueil «index21A» dans votre répertoire de travail**

Rappel : ce type de travail a déjà été effectué dans la partie 1

– **4.4.4 observer le programme**

Il existe, en début de programme, un lien hypertexte qui permet de retourner vers l'accueil. Quelle lettre est notée dans les balises qui encadrent ce lien hypertexte ?



A l'intérieur de cette balise, on peut observer 2 parties distinctes

href= "../index 21.html " à l'intérieur de la balise d'ouverture : Elle indique le lieu de destination. Ici, le lien mènera vers le dossier précédent (../) vers un fichier qui s'appelle "**index 21.html "**

retour vers l'accueil entre les balises d'ouverture et de fermeture qui indique les mots qui vont apparaître dans la page web et sur lesquels il faudra cliquer

– **4.4.5 modifier le programme**

Le lien vers la page d'accueil ne fonctionne pas car la destination est erronée.

Où se trouve l'erreur ? Le fichier d'accueil ne se trouve pas dans le dossier précédent ou bien le nom du fichier n'est pas le bon ?

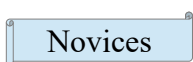
Modifier le programme afin que le lien hypertexte fonctionne.

– **4.4.6 Créer un lien vers une vidéo sur internet**

Choisir une vidéo en adéquation avec votre article.

Copier l'URL de la vidéo

L'URL est l'adresse du site (donc la destination du lien).



Cliquer droit sur le vidéo



Choisir copier l'URL

Placer les balises `<a>.....` à l'endroit où vous désirez le lien (et ce même au milieu d'une phrase.

Placer la première partie du lien : La destination (L'URL copiée) à coté de href=

``

Placer la seconde partie du lien : Le(s) mot(s) sur lequel il faudra cliquer.

` Mots clés `

Vérifier les modifications apportées sur la page web.

Copier le code d'intégration

Le code d'intégration permet d'incruster cette vidéo dans votre article

Novices

Cliquer droit sur le vidéo



Choisir copier le code d'intégration < >

Coller le code d'intégration à l'endroit où vous voulez voir apparaître la vidéo

Vérifier les modifications apportées sur la page web.

– 4.4.7 Créer un lien vers un autre endroit de la page active

Créer un lien qui mène vers le bas de la page

Pour cela

Il faut créer une ancre.

Cette ancre permettra de connaître la destination du lien. (ici se sera en bas de la page, dans la partie **<footer>**)

Il faut donner un nom à notre ancre. Ici, comme ce sera le bas de la page, on peut la nommer « **bottom** » ou « bas de page » (en fait, on peut choisir n'importe quel nom)

On créera l'ancre en identifiant la balise **<footer>**

<footer id="bottom">

puis

Il faut créer le lien vers l'ancre.

On créera ce lien à la ligne en dessous de celle où se trouve la date d'édition (initialement à la ligne 19)

Placer les balises **<a>.....**

Écrire la destination du lien dans la balise. (y placer le nom de l'ancre choisi derrière un #)

****

Placer la seconde partie du lien : Le(s) mot(s) sur lequel il faudra cliquer.

** Bas de page **

Vérifier les modifications apportées sur la page web.

Décrire les trois types de liens étudiés dans cette partie



Placer un lien qui permette de remonter du bas de page vers le haut de page

5° travail : Agrémenter la page web

Après avoir modifier le fond de votre article, il est temps de modifier la forme

Pour cela il faudra lier votre page web à un fichier de mise en forme : Un fichier **CSS**

– 5.1 Vérifier la présence du fichier CSS

Comment se nomme le fichier CSS présent dans le dossier **alpha** ?



Avec Sublime Text, Vous pouvez visualiser sur votre écran les deux fichiers à la fois.

Pour cela

Ouvrir sublim Text (si ce n'est déjà fait.

Cliquer sur `view` → `Layout` → `Column2`

Sélectionner la partie droite en cliquant dedans

Ouvrir le fichier **stylepage.css** `file` → `open file` → `stylepage.css`

– 5.2 observer le programme html

En début de programme, repérer le nom du programme css.

Vérifier qu'il se trouve bien derrière l'écriture **href=**.

Le **href** permet une relation vers une autre partie, ici la relation avec le fichier de style CSS

– 5.3 observer le programme CSS

Les balises <> n'existent plus. Retrouver les symboles récurrents qui les remplacent.

Devant le symbole d'entrée, est noté un nom. Ce nom est lié à la partie se votre page web que vous désirez styliser.

Exemples :

La première partie concerne toute la section délimitée par la balise <header>

Indiquer le numéro des lignes du fichier html concerné.

(Attention , il se pourrait qu'il existe plusieurs balises nommées <header>)



La seconde partie concerne toute la section délimitée par la partie renommée conteneurheader.

Indiquer le numéro des lignes du fichier html concerné.

En déduire la différence de notation entre ces deux parties et leur intérêt.



Remarque : en dehors de ces deux notations, il en existe une troisième qui commence par un . (exemple .sport). Elle est identique au #, à la nuance suivante

est lié au terme id du fichier html (et en tant qu'identifiant devrait être unique.

. est lié au terme class du fichier html (et en tant que classe pourrait être multiple.

A l'intérieur des accolades [.....] se trouvent les modifications de style à apporter.

Ces modifications peuvent concerner la couleur, la police d'écriture, la grosseur des caractères, le placement des paragraphes les uns par rapport aux autres, etc.

Nous ne travaillerons que sur quelques possibilités. Si cela vous intéresse, il faudra consulter le net sur toutes les possibilités permises par le CSS

Chaque modification sera écrite en deux parties ; Un mot clé et une valeur, écrites sous la forme

mots clé : valeur ;

Par exemple Pour changer la couleur d'un texte il faudra utiliser le mot clé **color**.

Pour changer la couleur du fond, il faudra écrire le mot clé **background-color**.

La valeur d'une couleur peut être écrite sous trois formes

(voir le site https://fr.wikipedia.org/wiki/Couleur_du_Web)

Le nom de la couleur exemple : **sandybrown**

La valeur hexadécimale exemple : **#F4A460** (ne pas oublier le #)

La valeur décimale exemple : **(244,164,96)**

Retrouver sur le fichier CSS, les 2 couleurs utilisées pour le nom de votre journal.



– 5.4 Modifier le programme CSS

Modifier les deux couleurs utilisées pour le nom de votre journal

sauvegarder le fichier et observer le résultat

Modifier la couleur de fond de votre article

sauvegarder le fichier et observer le résultat



Modifier la taille des caractères (font-size) des différents paragraphes de classe texte <p class=

class=

class=

Apporter toutes les modifications de style que vous jugez nécessaires