

Réseaux 1

TP 4 - HTML, éléments de base

Objectif : démarrer avec HTML, créer des exemples simples illustrant le balisage structurel, les liens hypertextes, les images en ligne, les tableaux, les cadres, les formulaires.

Note : vous créerez sur *nyx* un répertoire `~/web/rx1/TD4` dans lequel vous placerez vos fichiers html ainsi qu'une page `index.html`

1. Démarrer avec HTML

Un exemple simple

- 1.1. A l'aide de Bloc-notes, saisir l'exemple en dessous, l'enregistrer sous `1.1.html`.

```
<html>
<head>
  <title>Un exemple idiot</title>
</head>
<body>
  <h1>Titre de niveau 1</h1>
  Ceci est une premiere ligne<br>
  ceci est la seconde.<P>
  Ceci est le deuxieme paragraphe.<P>
</body>
</html>
```

- 1.2. Ouvrir une session TELNET sur *nyx*.
- 1.3. Créez sur *nyx* un répertoire `~/web/rx1/TD4` pour y placer vos fichiers html.
- 1.4. Par FTP, transférez le fichier `1.1.html` sur *nyx*
- 1.5. Dans IE, ouvrir l'URL : <http://nyx.unice.fr/~username/rx1/TD4/1.1.html> où `~username` représente votre nom d'utilisateur sur *nyx*

Styles, listes

- 1.6. Créez un document html, essayez différents styles, des listes, du texte pré formaté.
- 1.7. Créez un document html, essayez la balise **FONT** pour changer la taille et la couleur des caractères.
- 1.8. Comment mettre des caractères spéciaux et accentués ?
- 1.9. Mettre le mot « intérêt » en majuscules accentuées.

Liens

- 1.10. Créez une page de garde de votre répertoire `rx1`, cette page contiendra un sommaire des TD avec un lien vers chacun des répertoires correspondants (que vous créerez).

- 1.11. Dans la page de garde de `rx1`, insérez un lien vers :
 - la racine web du serveur `www-iutinfo.unice.fr`
 - le répertoire `rx1` de votre binôme
- 1.12. En fin de la page de garde de `rx1`, placez un bloc adresse comportant un lien permettant d'envoyer un courrier à votre adresse e-mail.
- 1.13. Créez une page de garde du répertoire TD4, comportant un sommaire des exercices que vous avez fait.

Inclusion d'images

- 1.14. Créez un document html, insérez une image en ligne avec une taille réduite de 150x100 pixels et un commentaire placé à gauche de l'image, prenez par exemple l'image du château Valrose qui se trouve dans `images/chatol.gif` à la racine du serveur web sur *nyx*.



- 1.15. Insérez un lien afin de pouvoir afficher l'image en grandeur réelle lorsqu'on clique dessus.

```
Le château Valrose
<a href="/images/chatol.gif"></a>
```

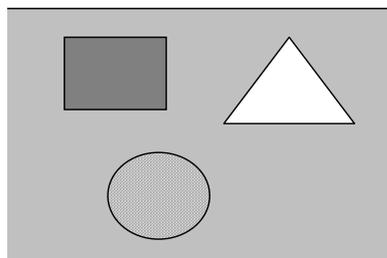
Fond de page, couleur du texte

Pour les exercices suivants, créez les documents html comportant des liens vers les pages de test.

- 1.16. Faites des essais de couleur de fond et de texte (voir des exemples de couleurs dans le fichier `/usr/lib/X11/rgb.txt` sur *nyx*).
- 1.17. Essayez différents fonds de page, des motifs de fonds se trouvent dans le répertoire `images/fonds` à la racine du serveur web sur *nyx*.

2. Images cliquables

- 2.1. Créez une image `fff.gif` composée d'un rectangle gris dans lequel on trouve un rectangle, un triangle et un cercle. Repérez les coordonnées des points définissant les 3 figures (le sommet en haut à gauche et le sommet en bas à droite du rectangle, les 3 sommets du triangle, le centre et un point quelconque situé sur la circonférence du cercle).



- 2.2. Créez un document html, insérez l'image `fff.gif` en utilisant l'attribut **USEMAP**, on souhaite que cliquer sur une figure provoque l'affichage du nom de la figure sur laquelle on a fait un clic.

3. Les tableaux

3.1. Créez un document html qui affiche votre emploi du temps sous la forme d'un tableau.

Jour	8h00	9h45	12h30	14h05	15h45	17h20
LU	C++ la C - Ph1	Réseaux nlt C - Ph1	C++ lb TD - s751			
MA	Eco nf C - Ph1	ACSI jlc C - Ph1	Réseaux nlt TD - s761	Anglais cc TD - la1		
ME		Gestion mm TD - s557	ACSI jlc TD - s559	Math ga TD - s660	Anglais cc TD - la1	
JE	Math ga C - Ph1	Système phl C - Ph1				
VE	Système phl TD - s751		Exp. Comm. edf TD - s510	Eco nf TD - s660		

Emploi du temps

3.2. Insérez dans la page de garde de TD4 un lien vers votre emploi du temps.

4. Les cadres

4.1. On désire créer un document `toc.html` comportant la liste des liens vers les icônes se trouvant dans le répertoire `images/icons` à la racine du serveur web sur `nyx`, créez une procédure `shell` permettant de créer le fichier `toc.html`.

4.2. Créez une page composée de 2 zones, la zone de gauche contiendra la liste des liens vers les icônes se trouvant dans le répertoire `images/icons` du serveur web sur `nyx`, la zone de droite affichera l'image correspondant à l'élément sélectionné dans la liste.

4.3. Insérez dans la page de garde de TD4 un lien vers le document contenant les frames.

4.4. Insérez dans `toc.html` un lien permettant de retourner à la page de garde de TD4.

5. Les formulaires

5.1. Essayez, comme dans l'exemple ci-dessous, différents types de champs.

Un formulaire exemple

Un champ texte

Un mot de passe

Des boutons radio Masculin Féminin

Des cases à cocher un deux trois

Un menu déroulant

Une zone de texte

Un champ de contexte caché

Le bouton d'émission Le bouton d'annulation