PRÉSENTATION DE HTML

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

janvier 1995

HTML (*HyperText Markup Language*)

- langage de balisage basé sur SGML ;
- utilisé pour représenter des documents hypertextes dans le cadre de *Word Wide Web* ;
- description en utilisant la structure des documents ;
- quelques éléments non liés à la structure des documents sont pris en compte ;
- particularité : liens hypertextes ;
- un langage en évolution.

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Balisage

Un élément de structure est marqué par des balises :

- une balise de début : `<`*NomD'Élément*`>`
- une balise de fin : `</`*NomD'Élément*`>`.

Bien que la présence de certaines balises de fin ne soit pas obligatoire, il est souhaitable qu'à chaque balise de début corresponde une balise de fin.

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Squelette d'un document HTML

Un document HTML (élément *HTML*) possède toujours :

– un en-tête, où sont donnés des renseignements d'identification (*HEAD*) ;

– un corps, où se trouve la partie visible (texte) du document (*BODY*).

```
<HTML>
  <HEAD>
        Partie 1 : en-tête
    <TITLE>     Titre externe    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
        Partie 2 : texte balisé
  </BODY>
</HTML>
```

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Division structurelle du document

Titres représentés par les éléments *H1*, *H2*,. . . ,*H6*
auxquels le sens (partie, section,...) est donné par l'auteur.

```
<H1> Partie 1 : Les entrées </H1>
  <H2> 1.1 Les crudités </H2>
  <H2> 1.2 Les surgelés </H2>
<H1> Partie 2 : Le plat principal </H1>
  <H2> 2.1 Viandes  <H2>
  <H2> 2.2 Poissons <H2>
<H1> Partie 3 : Les desserts </H1>
  <H2> 3.1 Fruits  </H2>
  <H2> 3.2 Gâteaux </H2>
  <H2> 3.3 Glaces  </H2>
```

Partie 1 : Les entrées

1.1 Les crudités

1.2 Les surgelés

Partie 2 : Le plat principal

2.1 Viandes

2.2 Poissons

...

Paragraphes

```
<P>
  Il fait beau. Mais qu'est-ce que
  le beau temps s'il n'y a pas eu
  la pluie auparavant ?
  [...]
</P>
<P>
  Et comment ne le serait-ce
  pas ? [...]
</P>
```

Il fait beau. Mais qu'est-ce que le beau temps s'il n'y a pas eu la pluie auparavant ? [...]

Et comment ne le serait-ce pas ? [...]

Listes

Il y a cinq sortes de listes en HTML :

- la liste ordonnée (élément *OL*) ;
- la liste non ordonnée (élément *UL*) ;
- la liste de type répertoire (élément *DIR*) ;
- la liste de type menu (élément *MENU*) ;
- la liste descriptive (élément *DL*).

Chaque objet de liste (*list item*) est représenté par l'élément *LI*, sauf pour la liste descriptive (voir plus loin).

Liste ordonnée :

```
<OL>
<LI> allumez l'ordinateur ;         </LI>
<LI> tapez votre nom de connexion ; </LI>
<LI> tapez votre mot de passe ;     </LI>
<LI> lancez le programme que vous
     désirez utiliser.              </LI>
</OL>
```

1. allumez l'ordinateur ;
2. tapez votre nom de connexion ;
3. tapez votre mot de passe ;
4. lancez le programme que vous désirez utiliser.

Liste non ordonnée :

```
<H1> Contenu du panier </H1>

<UL>
<LI> Oranges </LI>
<LI> Pommes de terre </LI>
<LI> Poireaux </LI>
<LI> Fromage </LI>
<LI> Jambon fumé </LI>
</UL>
```

Contenu du panier

- Oranges
- Pommes de terre
- Poireaux
- Fromage
- Jambon fumé

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Liste répertoire :

```
<DIR>
<LI> html.aux  </LI>
<LI> html.dvi  </LI>
<LI> html.html </LI>
<LI> html.log  </LI>
<LI> html.ps   </LI>
<LI> html.tex  </LI>
<LI> image.eps </LI>
</DIR>
```

html.aux	html.ps
html.dvi	html.tex
html.html	image.eps
html.log	

Liste menu :

```
<P>
  Voici les solutions possibles.
</P>

<MENU>
<LI> Beau temps     </LI>
<LI> Mauvais temps  </LI>
<LI> Temps variable </LI>
</MENU>
```

Voici les solutions possibles.

Beau temps
Mauvais temps
Temps variable

Christian ROLLAND
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Liste descriptive

La liste descriptive (élément *DL*) est composée d'une série de couples entrée (élément *DL*)/description (élément *DT*). Il est possible de préciser une option de présentation sous la forme de l'attribut *COMPACT*.

```
<H2> Glossaire </H2>
<DL COMPACT>
  <DT> Glose </DT>
    <DD>Commentaire d'un mot ou d'un
        passage écrit entre les lignes
        ou dans les marges d'un
        manuscrit.</DD>
  <DT> Missus </DT>
    <DD>À l'époque carolingienne,
        délégué chargé de contrôler
        les représentants locaux du
        roi.</DD>
</DL>
```

Glossaire

Glose Commentaire d'un mot ou d'un passage écrit entre les lignes ou dans les marges d'un manuscrit.

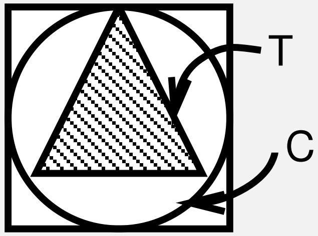
Missus À l'époque carolingienne, délégué chargé de contrôler les représentants locaux du roi.

Images

L'insertion d'une image (format Bitmap, Gif ou Jpeg généralement) est possible grâce à l'élément *IMG*. Cette image n'est pas incluse dans le fichier-document, son nom est indiqué par l'attribut *SRC*. Si l'attrribut *ALT* est précisé et que le logiciel de consultation du document ne peut pas afficher l'image, c'est le message associé à cet attribut (texte) qui est utilisé.

```
Un triangle de nom T peut être contenu
dans un cercle de nom C :
<IMG SRC="geometrie.gif"
     ALT="Cercle, triangle dans cadre">
```

Un triangle de nom T peut être contenu dans

un cercle de nom C : 

Les attributs *TOP*, *BOTTOM* et *MIDDLE* permettent de préciser l'alignement de l'image par rapport à la ligne courante (haut, bas ou milieu de l'image).

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Styles logiques

Les styles logiques de HTML permettent de définir des caractéristiques générales (citation, emphase,...) ou informatiques (nom de variable, programme,...) concernant une partie d'un texte.

- *CITE* pour une citation ;
- *DFN* pour la définition d'un terme ;
- *EM* pour un texte mis en emphase simple ;
- *STRONG* pour un texte mis en emphase forte ;
- *CODE* pour une partie de programme ;
- *KBD* pour une séquence tapée au clavier par l'utilisateur ;
- *SAMP* pour une série simple de caractères ;
- *VAR* pour le nom d'une variable.

```
Ce <EM>cher</EM> auteur a écrit
dans son livre <CITE>Micro, typo,
dodo</CITE> que cette opération
nécessitait la saisie de la
commande <KBD>traduc<KBD>
<VAR>NomDuFichier</VAR>.
```

> Ce *cher* auteur a écrit dans son livre *Micro, typo, dodo* que cette opération nécessitait la saisie de la commande `traduc` *NomDuFichier*.

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Styles physiques

Les styles physiques prévus dans HTML imposent le choix de la police de caractères.

- *B* pour mettre le texte en caractères gras ;
- *I* pour mettre le texte en italiques ;
- *TT* pour mettre le texte en caractères de type machine à écrire ;
- *U* pour mettre le texte en caractères soulignés.

```
Comme disait <U>ma</U>
grand-mère, <I>la <B>culture</B>,
il n’y a que ça</I>.
```

Comme disait ma grand-mère, *la **culture**, il n’y a que ça*.

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Liens hypertextes (1)

Un lien hypertexte HTML

- lie deux documents ou deux parties de documents ;
- possède au moins une ancre de départ et parfois une ancre d'arrivée explicite ;
- agit grâce aux adresses URL ;
- possède une ancre de départ active et mise en évidence par le logiciel de consultation.

Les ancres d'un lien hypertexte sont représentées par l'élément *A*.

Liens hypertextes (2)

Les propriétés d'un lien hypertexte sont précisées par des attributs.

HREF définit l'ancre comme une ancre de départ. Sa valeur est une adresse URL ou une chaîne de la forme #*étiquette* ;

NAME définit l'ancre comme une ancre d'arrivée. Sa valeur est une étiquette (texte) ;

TITLE précise le mon du document pointé (facultatif).

Pour qu'une ancre soit utile, il faut qu'elle soit déclarée comme ancre de départ ou ancre d'arrivée (présence de *HREF* ou *NAME*). Autres attributs facultatifs : *REL*, *REV*, *URN*, *METHODS*.

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Liens hypertextes (3)

```
Pour la définition de
<A HREF="#glose">glose</A>, voir le
<A HREF="#glossaire">glossaire</A>
ou le
<A HREF="http://www.biblio.fr/dico.html">
dictionnaire </A>.
<A NAME="glossaire"></A>
<H2>Glossaire</H2>
<DL>
 <DT><A NAME="glose">Glose</A></DT>
  <DD>Commentaire d'un mot ou d'un
      passage écrit entre les lignes ou
      dans les marges d'un manuscrit.</DD>
</DL>
```

Pour la définition de glose, voir le glossaire ou le dictionnaire.

Glossaire

Glose
    Commentaire d'un mot ou d'un passage écrit entre les lignes ou dans les marges d'un manuscrit.

Autres éléments

Éléments non décrits pécédemment :

BLOCKQUOTE	pour une citation longue ;
PRE	pour du texte préformaté ;
ADDRESS	pour des informations sur l'auteur, etc ;
HR	pour un filet horizontal ;
BR	pour un retour à la ligne forcé.

Des commentaires sont possibles entre la balise `<!--` et la balise `-->`.

Caractères accentués et symboles

Le texte courant d'un document HTML est écrit en code Ascii (7 bits). Pour représenter les caractères accentués et des symboles comme les délimiteurs de balises, il faut utiliser des entités SGML.

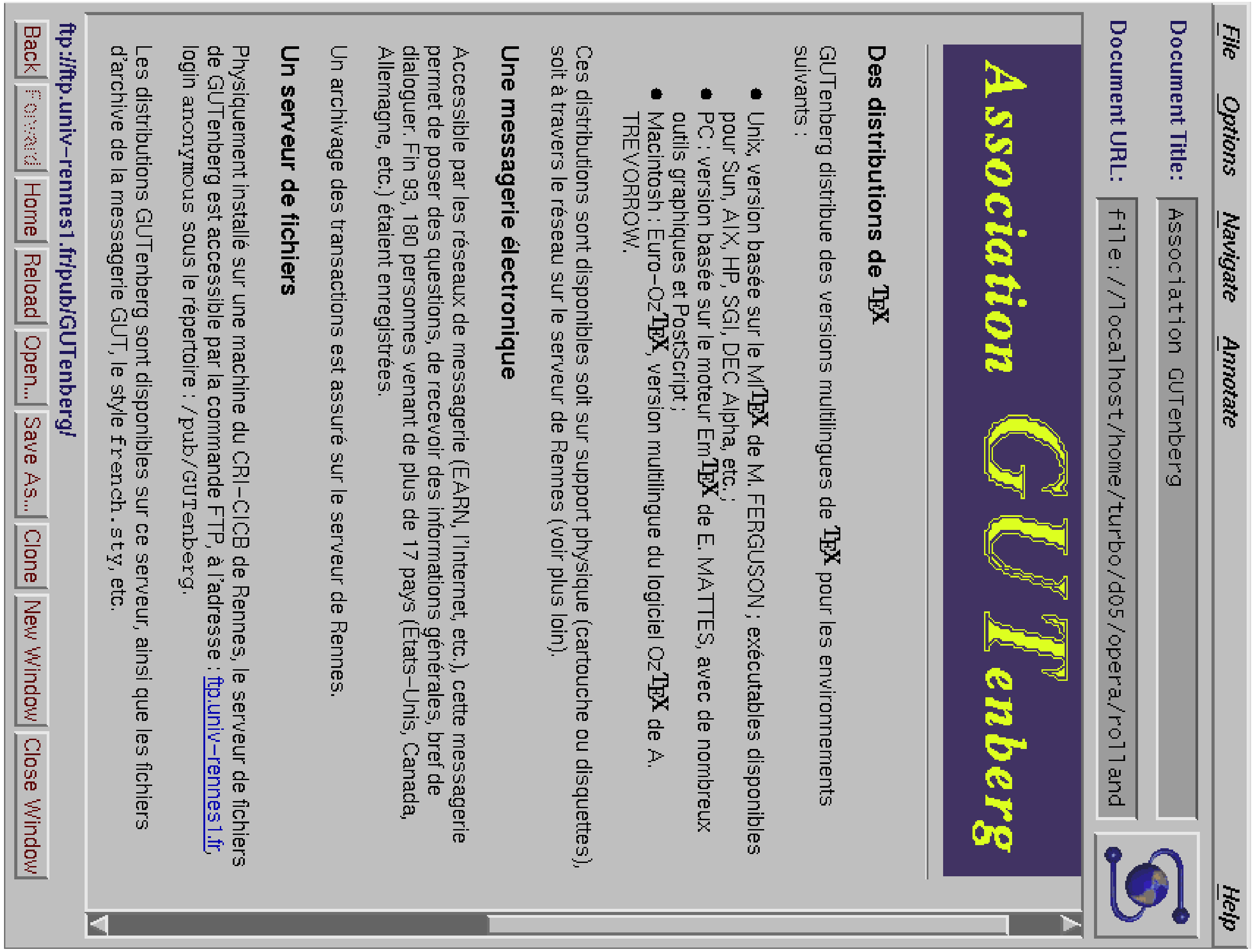
Exemples :

à	`à`	é	`é`	ñ	`ñ`
ô	`ô`	Ä	`Ä`	Ó	`Ó`
ß	`ß`	È	`è`	Ê	`Ê`
&	`&`	`<`	`<`	`>`	`>`

```
Si la balise &lt;HEAD&gt; n'a pas
&eacute;t&eacute utilis&eacute;e,
il faut le signaler &agrave;
l'auteur.
```

Si la balise <HEAD> n'a pas été utilisée, il faut le signaler à l'auteur.

```
<HEAD> <TITLE> Association GUTenberg </TITLE> </HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="logogut.gif" ALT="Association GUTenberg"><BR><HR>
<H2> Des distributions de <IMG ALIGN=BOTTOM ALT="" SRC="tex.xbm"></H2>
<P>GUTenberg distribue des versions multilingues de
<IMG ALIGN=BOTTOM ALT="" SRC="tex.xbm"> pour les environnements suivants :</P>
<UL>
<LI> Unix, version bas&eacute;e sur le Ml<IMG ALIGN=BOTTOM ALT="" SRC="tex.xbm"> de
M. FERGUSON ; ex&eacute;cutables disponibles pour Sun, AIX, HP, SGI, DEC Alpha, etc. ;
<LI> PC : version bas&eacute;e sur le moteur Em<IMG ALIGN=BOTTOM ALT="" SRC="tex.xbm">
de E. MATTES, avec de nombreux outils graphiques et PostScript ;
<LI> Macintosh : Euro-Oz<IMG ALIGN=BOTTOM ALT="" SRC="tex.xbm">, version multilingue
du logiciel Oz<IMG ALIGN=BOTTOM ALT="" SRC="tex.xbm"> de A. TREVORROW.
</UL>
<P>Ces distributions sont disponibles soit sur support physique (cartouche ou disquettes),
soit &agrave; travers le r&eacute;seau sur le serveur de Rennes &agrave; l'adresse ftp
<A HREF="ftp://ftp.univ-rennes1.fr/pub/GUTenberg/">ftp.univ-rennes1.fr</A></P>
<!-- Texte coupé -->
<ADDRESS>
Pour GUTenberg : <BR>
<EM>Christian.Rolland@univ-brest.fr</ADDRESS>
</BODY>
```



File Options Navigate Annotate Help
Document Title: Association GUTenberg
Document URL: file://localhost/home/turbo/d05/opera/rolland
Association GUTenberg
Des distributions de TeX
GUTenberg distribue des versions multilingues de TeX pour les environnements suivants :
Unix, version basée sur le MlTeX de M. FERGUSON ; exécutables disponibles pour Sun, AIX, HP, SGI, DEC Alpha, etc. ;
PC : version basée sur le moteur EmTeX de E. MATTES, avec de nombreux outils graphiques et PostScript ;
Macintosh : Euro-OzTeX, version multilingue du logiciel OzTeX de A. TREVORROW.
Ces distributions sont disponibles soit sur support physique (cartouche ou disquettes), soit à travers le réseau sur le serveur de Rennes (voir plus loin).
Une messagerie électronique
Accessible par les réseaux de messagerie (EARN, l'Internet, etc.), cette messagerie permet de poser des questions, de recevoir des informations générales, bref de dialoguer. Fin 93, 180 personnes venant de plus de 17 pays (États-Unis, Canada, Allemagne, etc.) étaient enregistrées.
Un archivage des transactions est assuré sur le serveur de Rennes.
Un serveur de fichiers
Physiquement installé sur une machine du CRI-CICB de Rennes, le serveur de fichiers de GUTenberg est accessible par la commande FTP, à l'adresse : ftp.univ-rennes1.fr, login anonymous sous le répertoire : /pub/GUTenberg.
Les distributions GUTenberg sont disponibles sur ce serveur, ainsi que les fichiers d'archive de la messagerie GUT, le style french.sty, etc.
ftp://ftp.univ-rennes1.fr/pub/GUTenberg/
Back Forward Home Reload Open... Save As... Clone New Window Close Window

Christian Rolland
Christian.Rolland@univ-brest.fr

Classement des éléments HTML

Les éléments de HTML sont classés en plusieurs niveaux.

0 : éléments de base (listes,
ancres hypertextes, entités, etc.) ;

1 : niveau 0 + images et styles de présentation ;

2 : niveau 1 + fornumaires ;

3 : niveau 2 + éléments nouveaux (tableaux,
mathématiques, etc.) = HTML+.