

Informatique, Web et Multimédia

http://wiki.lezinter.net/index.php/Utilisateur:Mathieu_Loiseau

mathieu.loiseau
@univ-grenoble-alpes.fr

Codage de l'information numérique

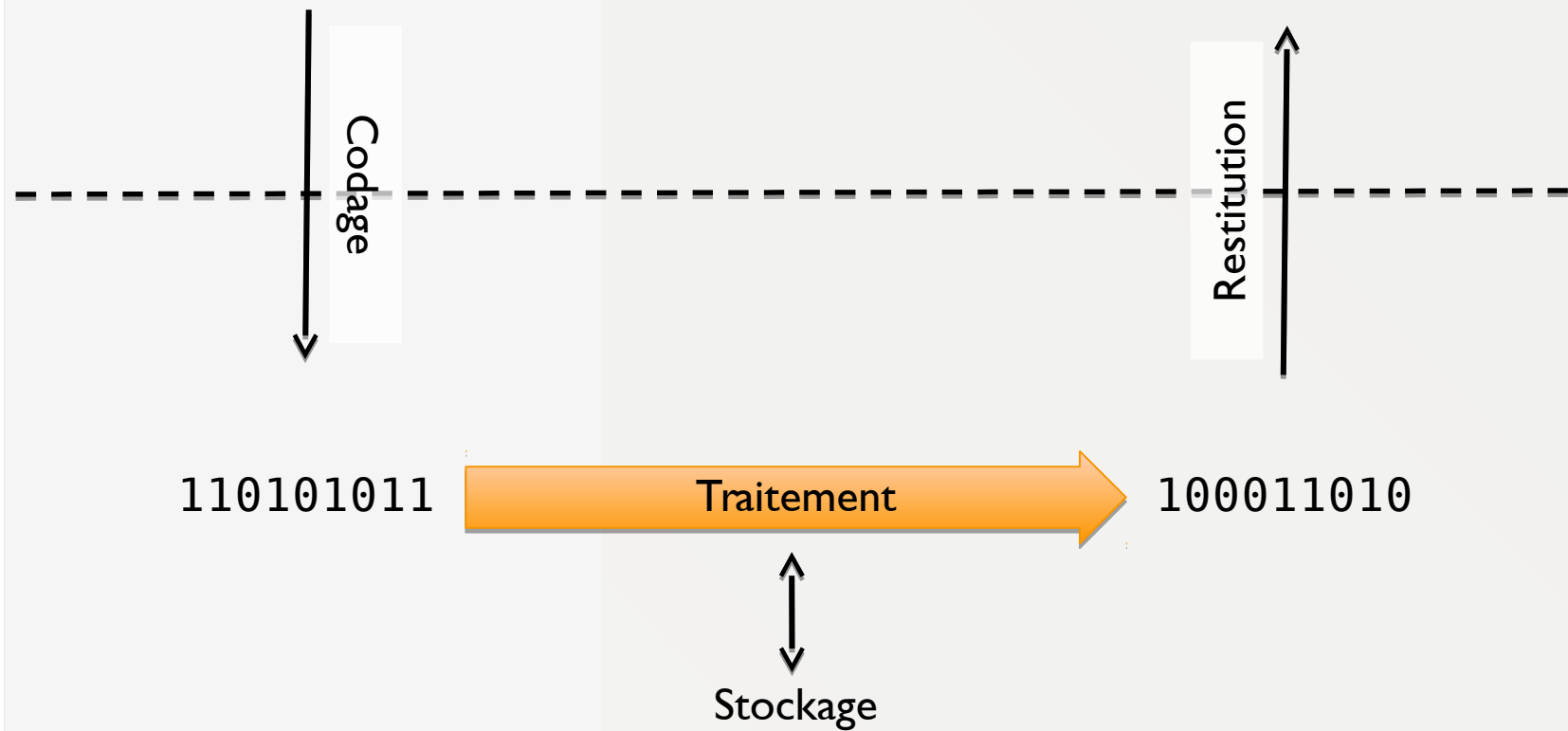
Préambule

Pré-préambule : un jeu (?)

- Inspiré d'un jeu de Jean-Philippe Pernin.
- cf. énoncé distribué



Traitement Numérique de l'Information



Unités de mesure (de la quantité de données)

- Octet :

1	0	0	1	0	1	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---

 - Ensemble de 8 bits
(binary digits)
- Unités
 - 1 ko = 1000 octets / 1kio = 2^{10} = 1024 o
 - 1 Mo = 1000 ko / 1Mio = 2^{10} kio
 - 1 Go = 1000 Mo / 1Gio = 2^{10} Mio
 - 1 To = 1000 Go / 1Tio = 2^{10} Gio
 - 1 Po = 1000 To / 1Pio = 2^{10} Tio
- Question subsidiaire : combien d'octets dans un pébioctet ?

Codage de l'information numérique

Le texte

文字化け

- Moji : Caractère
- Baké : Changé



Le code ASCII

- American Standard Code for Information Interchange

USASCII code chart

Bits					0 0 0	0 0 1	0 1 0	0 1 1	1 0 0	1 0 1	1 1 0	1 1 1
b ₄	b ₃	b ₂	b ₁	Column Row	0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	0	NUL	DLE	SP	0	@	P	`	p
0	0	0	1	1	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
0	0	1	0	2	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
0	0	1	1	3	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
0	1	0	0	4	EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t
0	1	0	1	5	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
0	1	1	0	6	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
0	1	1	1	7	BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
1	0	0	0	8	BS	CAN	(8	H	X	h	x
1	0	0	1	9	HT	EM)	9	I	Y	i	y
1	0	1	0	10	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
1	0	1	1	11	VT	ESC	+	;	K	[k	{
1	1	0	0	12	FF	FS	,	<	L	\	l	
1	1	0	1	13	CR	GS	-	=	M]	m	}
1	1	1	0	14	SO	RS	.	>	N	^	n	~
1	1	1	1	15	SI	US	/	?	O	_	o	DEL

Structure d'un document « texte »

HTML

- HyperText Mark-up Language
- Fichier texte
- Structuré avec des balises
 - Conteneurs `<conteneur>contenu</conteneur>`
 - Marqueurs `<marqueur />`
 - Attributs `<element attribut1="valeur1"
attribut2="val2" />`
 - Commentaires `<!-- commentaire -->`
- Quels logiciels ?
 - Pour l'afficher ;
 - Pour l'éditer.

Exercice 1

- Écrire du code propre : l'indentation
 - C'est le fait de jouer sur l'alignement du code pour indiquer des blocs logiques
- Question : Comment indenter du code ?
 - (exemple)

Exercice 1

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="fr">
3 <head>
4 <meta charset="utf-8" />
5 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=Edge;chrome=1" />
6 <meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes" />
7 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1.0, user-scalable=no" />
8 <link rel="icon" type="image/png" href="img/common/favicon.png" />
9 <meta property="og:title" content="ClassCol" />
10 <meta property="og:type" content="website" />
11 <meta property="og:site_name" content="Janus, appli de classement collaboratif" />
12 <meta property="og:description" content="Un système pour faire de la classification à plusieurs" />
13 <link rel="stylesheet" href="style/clascol.css" type="text/css" />
14 <link rel="stylesheet" href="style/uglyAuth.css" type="text/css" />
15 <script src="js/lib/socket.io.min.js" type="text/javascript"></script>
16 <title>Classement Collaboratif</title>
17 <style></style>
18 </head>
19 <body>
20 <noscript>
21 <div class="alert">
22 Vous devez permettre l'exécution de javascript pour pouvoir utiliser cette application
23 </div>
24 </noscript>
25 <header>
26 <div id="helpButton"></div>
27 <div id="help"></div>
28 <p>Un exercice de tri... Arriverez-vous à ranger correctement les cartes proposées ?</p><!-- for the instructions -->
29 </header>
30 <div id="overlay" class="show"><p id="loading"></p></div>
31 <div id="message"></div>
32 <section>
33 <menu>
34 <div id="stack"><!-- items to sort --></div>
35 <div id="users"><!-- users involved --></div>
36 </menu>
37 <div id="main">
38 <table><!-- where to sort the items --></table>
39 </div>
```



Exercice 1

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="fr">
3   <head>
4     <meta charset="utf-8" />
5     <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=Edge;chrome=1" />
6     <meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes" />
7     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1.0, user-scalable=no" />
8     <link rel="icon" type="image/png" href="img/common/favicon.png" />
9     <meta property="og:title" content="ClassCol" />
10    <meta property="og:type" content="website" />
11    <meta property="og:site_name" content="Janus, appli de classement collaboratif" />
12    <meta property="og:description" content="Un système pour faire de la classification à plusieurs" />
13    <link rel="stylesheet" href="style/clascol.css" type="text/css" />
14    <link rel="stylesheet" href="style/uglyAuth.css" type="text/css" />
15    <script src="js/lib/socket.io.min.js" type="text/javascript"></script>
16    <title>Classement Collaboratif</title>
17    <style></style>
18  </head>
19  <body>
20    <noscript>
21      <div class="alert">
22        Vous devez permettre l'exécution de javascript pour pouvoir utiliser cette application
23      </div>
24    </noscript>
25    <header>
26      <div id="helpButton"></div>
27      <div id="help"></div>
28      <p>Un exercice de tri... Arriverez-vous à ranger correctement les cartes proposées ?</p><!-- for the instructions -->
29    </header>
30    <div id="overlay" class="show"><p id="loading"></p></div>
31    <div id="message"></div>
32    <section>
33      <menu>
34        <div id="stack"><!-- items to sort --></div>
35        <div id="users"><!-- users involved --></div>
36      </menu>
37      <div id="main">
38        <table><!-- where to sort the items --></table>
39      </div>
40    </section>
41  </body>
42</html>
```

Structure d'un document HTML (5)

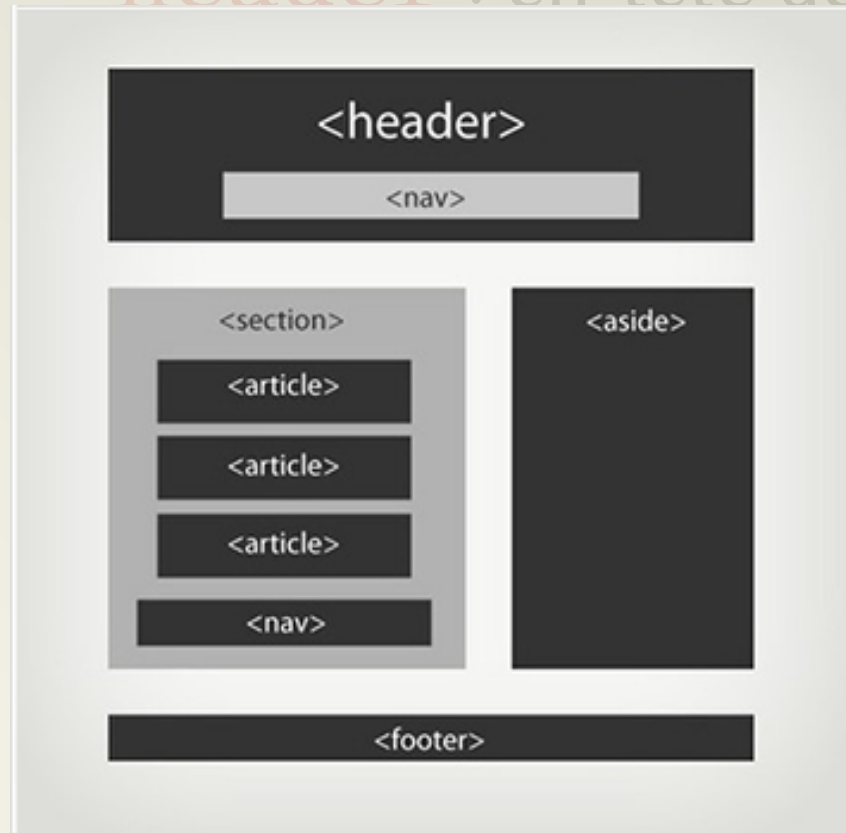
- Déclaration de document
 - `<!doctype html>`
- html
 - « tête »
 - *Metadonnées*
ex : déclarer l'encodage
 - « corps »
 - Contenu du document
ex : Titres, Paragraphes, Listes
- = Exemples de « conteneurs »

Éléments de structuration de la page

- **main** : contenu principal
- **header** : en-tête de page (ou d'élément)
 - Exemple de contenu : bandeau titre, logo, etc.
- **footer** : pied de page (ou d'élément)
 - Exemple de contenu : coordonnées, informations légales, etc.
- **aside** : informations connexes au contenu principal (sans en faire partie)
 - Exemple de contenu : résumé d'articles externes liés, actualités liées au domaine, etc.
- **nav** : navigation dans/hors du site
- **menu** : actions dans une application Web

Éléments de structuration de la page

- **main** : contenu principal
 - **header** : en-tête de page (ou d'élément)
- Schémas tirés de <http://www.alsacreations.com/article/lire/1376-html5-section-article-nav-header-footer-aside.html>

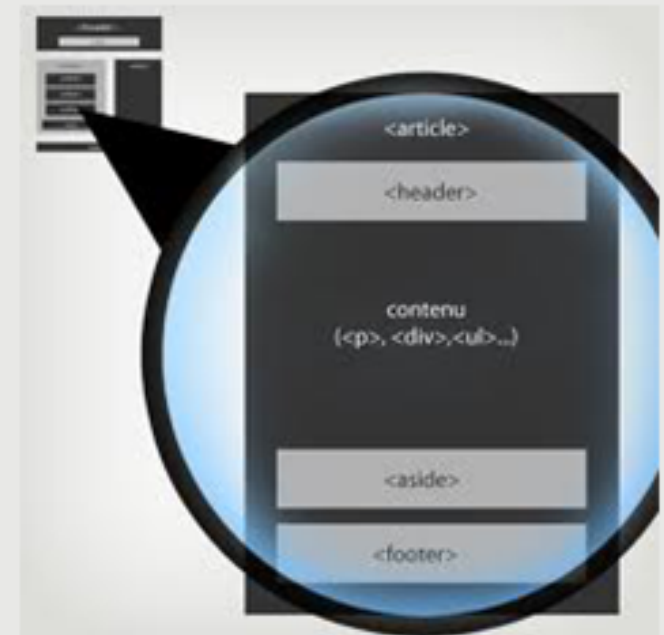
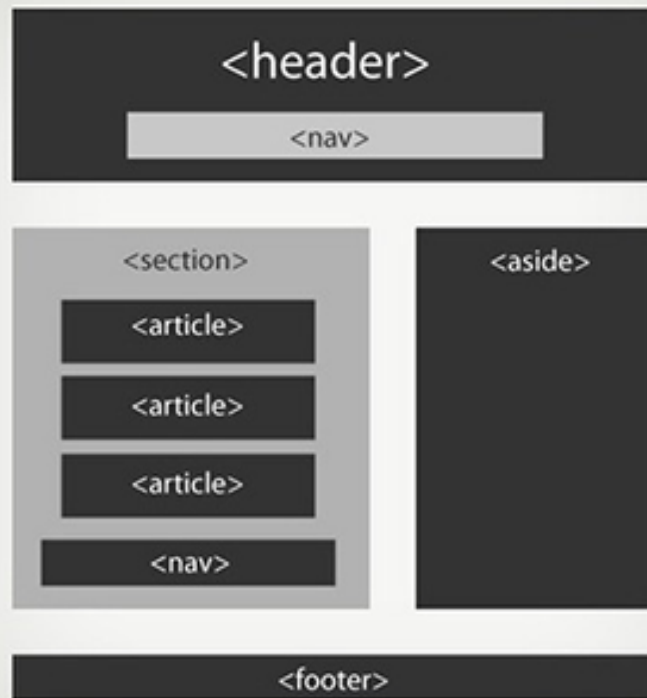


- **nav** : navigation dans/hors du site
- **menu** : actions dans une application Web

Éléments de structuration de la page

Schémas tirés de

<http://www.alsacreations.com/article/lire/1376-html5-section-article-nav-header-footer-aside.html>



Articles et sections

- **article**
 - Section de contenu indépendante, pouvant être extraite individuellement du document, sans pénaliser sa compréhension
- **section**
 - Section générique regroupant un même sujet, une même fonctionnalité, de préférence avec un en-tête, ou bien section d'application web
- Un article peut regrouper des sections...
- ...et *vice-versa*
- La numérotation peut recommencer dans ces éléments
 - Le **h1** d'un article n'est pas au même niveau que le **h1** de la page qui le contient
 - <http://gsnedders.html5.org/outliner/>

Exercice 2

- Analyse d'un site Web
 - Indiquer comment structurer le contenu d'un site donné

« Portée » d'un élément et notion d'attribut

- L'exemple de Attribut **lang**
 - Concerne la langue utilisée dans l'élément
 - Pour la synthèse vocale
 - Pour les moteurs de recherche
 - Valeurs possibles
 - ISO 639-1 :
https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_codes_ISO_639-1
 - Et d'autres...
 - Pour plus d'informations :
<http://www.ietf.org/rfc/bcp/bcp47.txt>
 - Éléments concernés
 - **html**
 - **p**
 - Etc.

Exercice 3

- Créer un document appelé « index.html »
- Il est encodé en utf-8 et est en français
- Il contient
 - une structure de base,
 - le titre « ex de page »
 - une liste à puce avec votre nom en 1^{er} item

Documents externes, l'exemple des images

- Les images peuvent être incluses dans des figures avec légende

```
<figure>  
    
  <figcaption>Phoque commun lézardant sur  
une rade</figcaption>  
</figure>
```

Liens hypertextes

- Syntaxe

```
<a href="Le chemin">texte cliquable</a>
```

- Pré-requis pour un bon usage :

- Arborescence
- Système d'exploitation
- Client
- Serveur

Exercice 4

- Créer un document appelé “**votrenom.html**”
(moi ce serait « **loiseau.html** »)
- Il est encodé en utf-8 et est en français
- Il contient
 - une structure de base,
 - le titre “les projets de **votre prénom votrenom**”
- Transformer votre nom dans la liste du fichier « index.html » en un lien vers le document que vous venez de créer

Systemes d'exploitation...

...et systemes de fichiers

...ou comment expliquer ↓

Index of /~m1_dilipem

Name	Last modified	Size	Description
Parent Directory	-	-	-
anciens-projets/	27-Sep-2017 15:27	-	-

Index de file:///home/loizbek/Documents/travail/enseignement/2016-17/Multimédia /Master 2 DILIPEM/

↑ Vers un rép. de plus haut niveau

Nom	Taille	Dernière modification
Descriptif cours Multimédia Année 16 17.odt	31 KB	21/07/2016 17:43:41 UTC+2
M2 - Son.pdf	620 KB	26/10/2016 20:02:57 UTC+2
M2 - Sous-titres.pdf	1591 KB	15/12/2016 19:17:29 UTC+1
M2 - Vidéo.pdf	302 KB	14/12/2016 11:15:20 UTC+1
Objectifs, C.R., évaluation.ott	44 KB	09/12/2016 12:30:48 UTC+1
STE-009.wav	15722 KB	13/08/2007 00:13:56 UTC+2
Son.odp	1282 KB	20/10/2016 00:37:04 UTC+2
Son.pptx	2053 KB	19/01/2012 04:21:55 UTC+1
Sous-titres		13/12/2016 14:30:40 UTC+1
Vidéo.pptx	1751 KB	16/01/2012 03:33:06 UTC+1
Vidéo.odp	1028 KB	14/12/2016 11:14:49 UTC+1
_sources utf-8		09/11/2016 19:26:04 UTC+1
notes Multimédia.ods	50 KB	13/01/2017 18:36:56 UTC+1
notes.ods	46 KB	13/01/2017 18:30:24 UTC+1
rendus		02/01/2017 18:49:16 UTC+1
sous-titrage.odp	2291 KB	15/12/2016 19:16:48 UTC+1

Exemples de systèmes d'exploitation

- Windows NT
 - Windows 10
 - *Windows 10 mobile*
- Dérivés d'Unix
 - XNU
 - Mac OS X
 - *iOS*
 - GNU/Linux
 - Debian → Ubuntu → Mint
→ Mint Debian Edition
 - *Android*
 - BSD
- Etc !!!

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Linux_Distribution_Timeline.svg

Fonctions du système d'exploitation

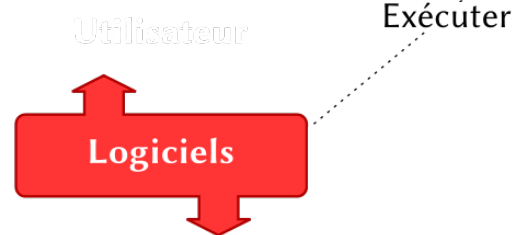
Simplification introductive (mais productive ?) de ... l'
INFORMATIQUE

Traitement
de
l'Information

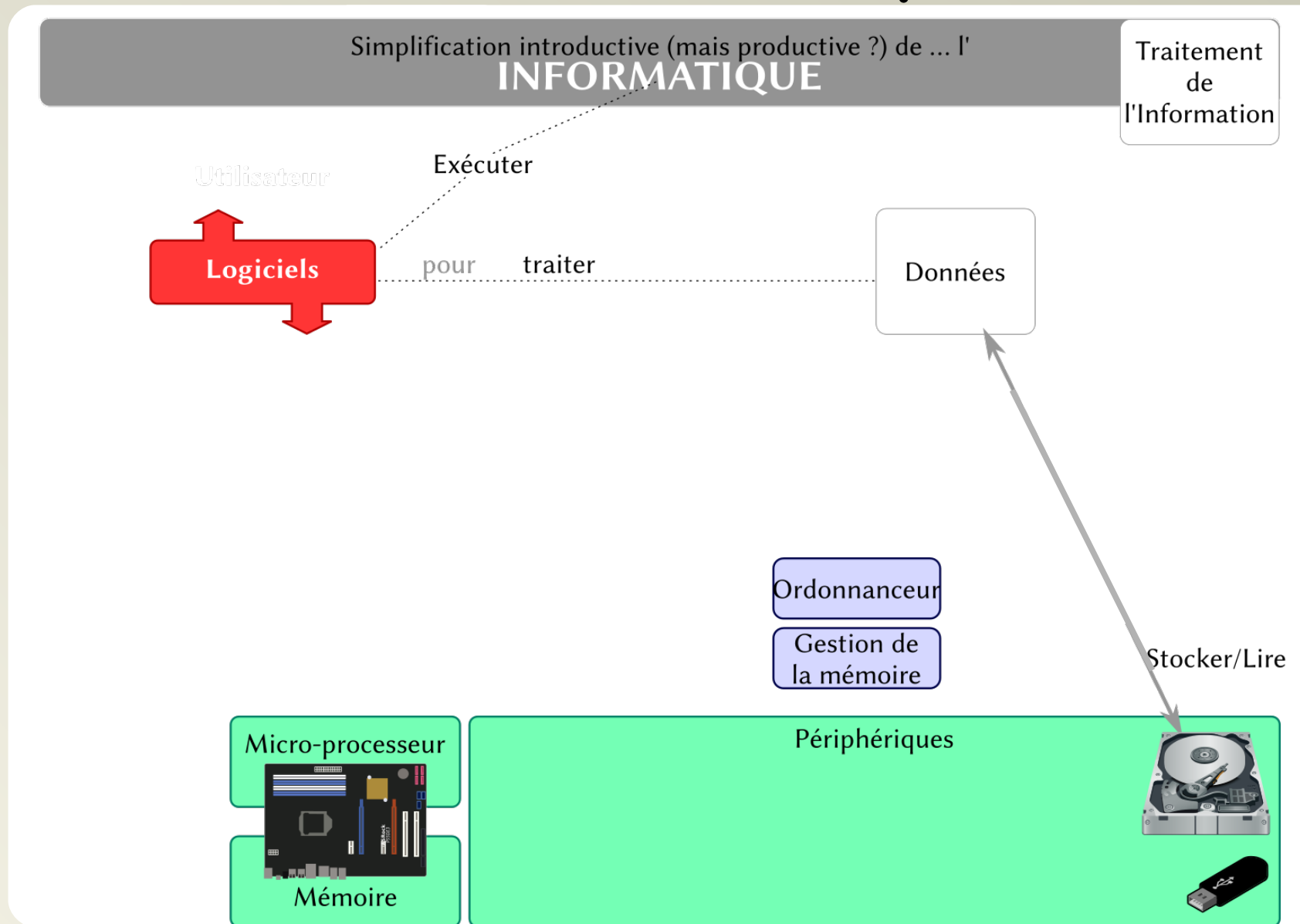
Fonctions du système d'exploitation

Simplification introductive (mais productive ?) de ... l'
INFORMATIQUE

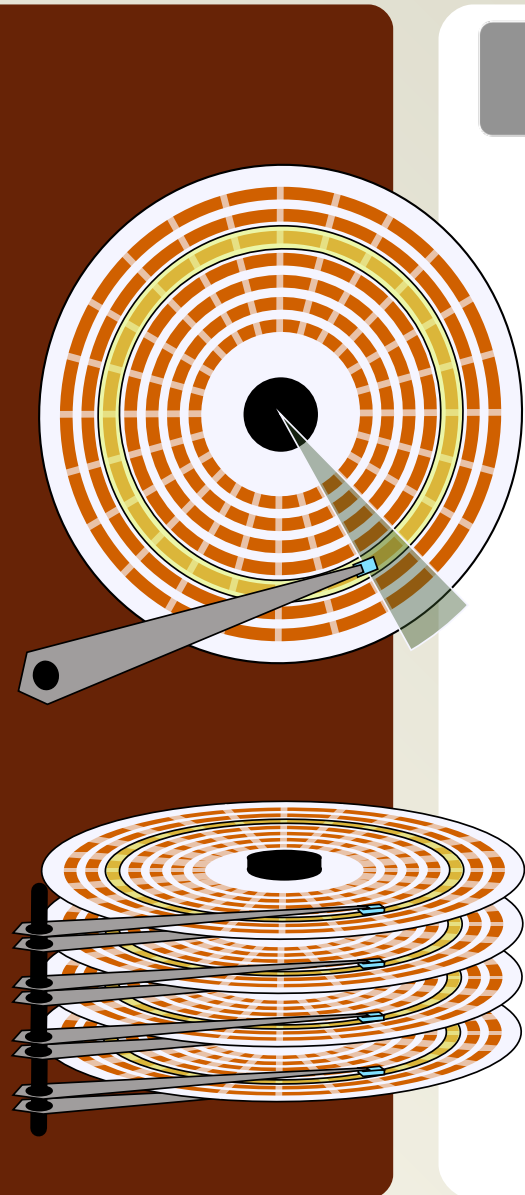
Traitement
de
l'Information



Fonctions du système d'exploitation

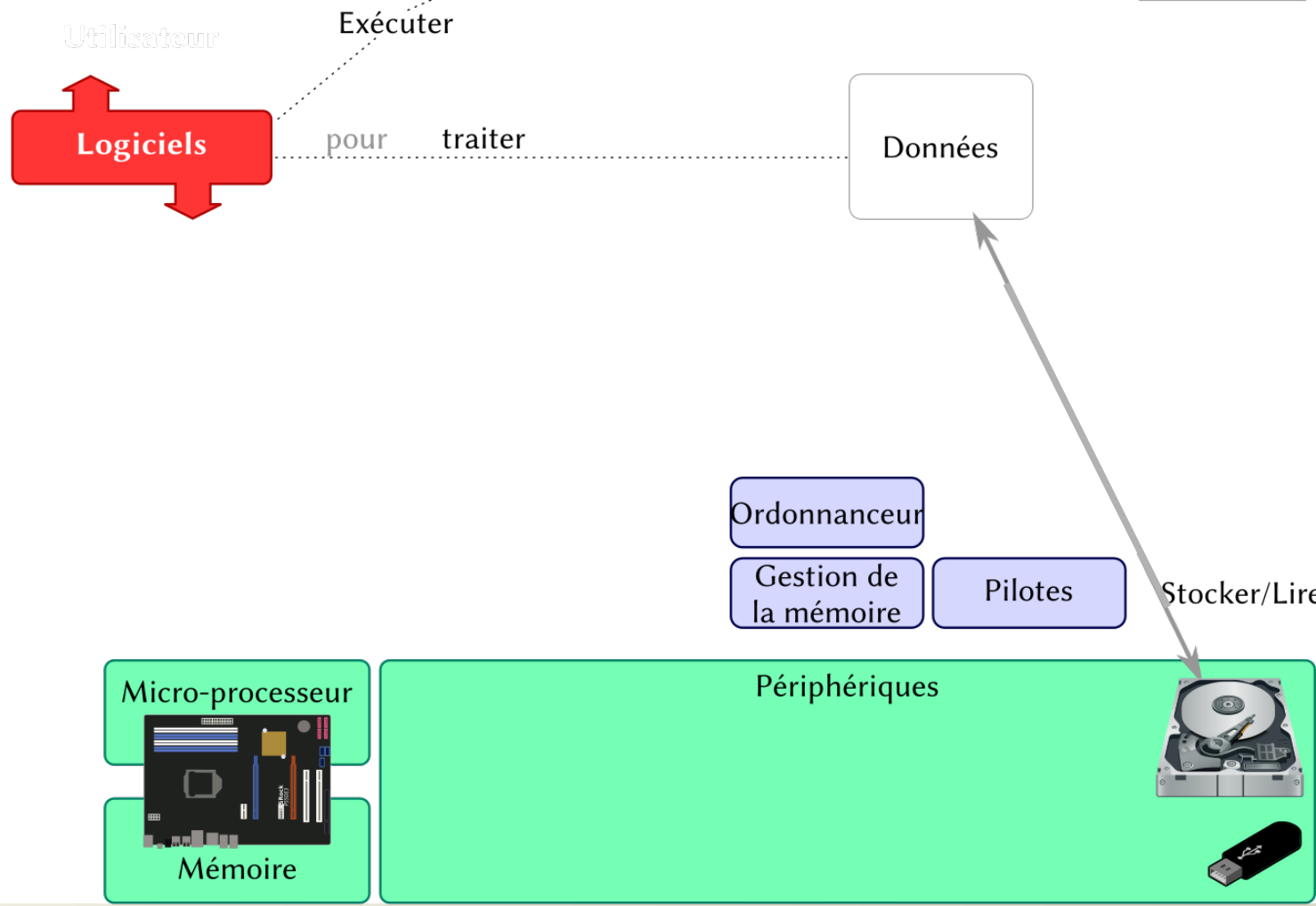


Fonctions du système d'exploitation



Simplification introductive (mais productive ?) de ... l'INFORMATIQUE

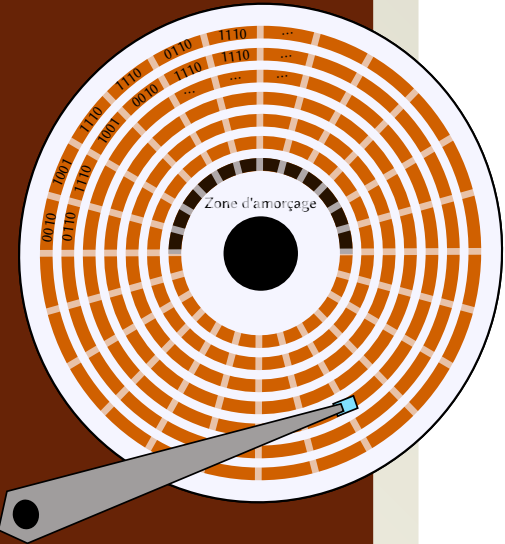
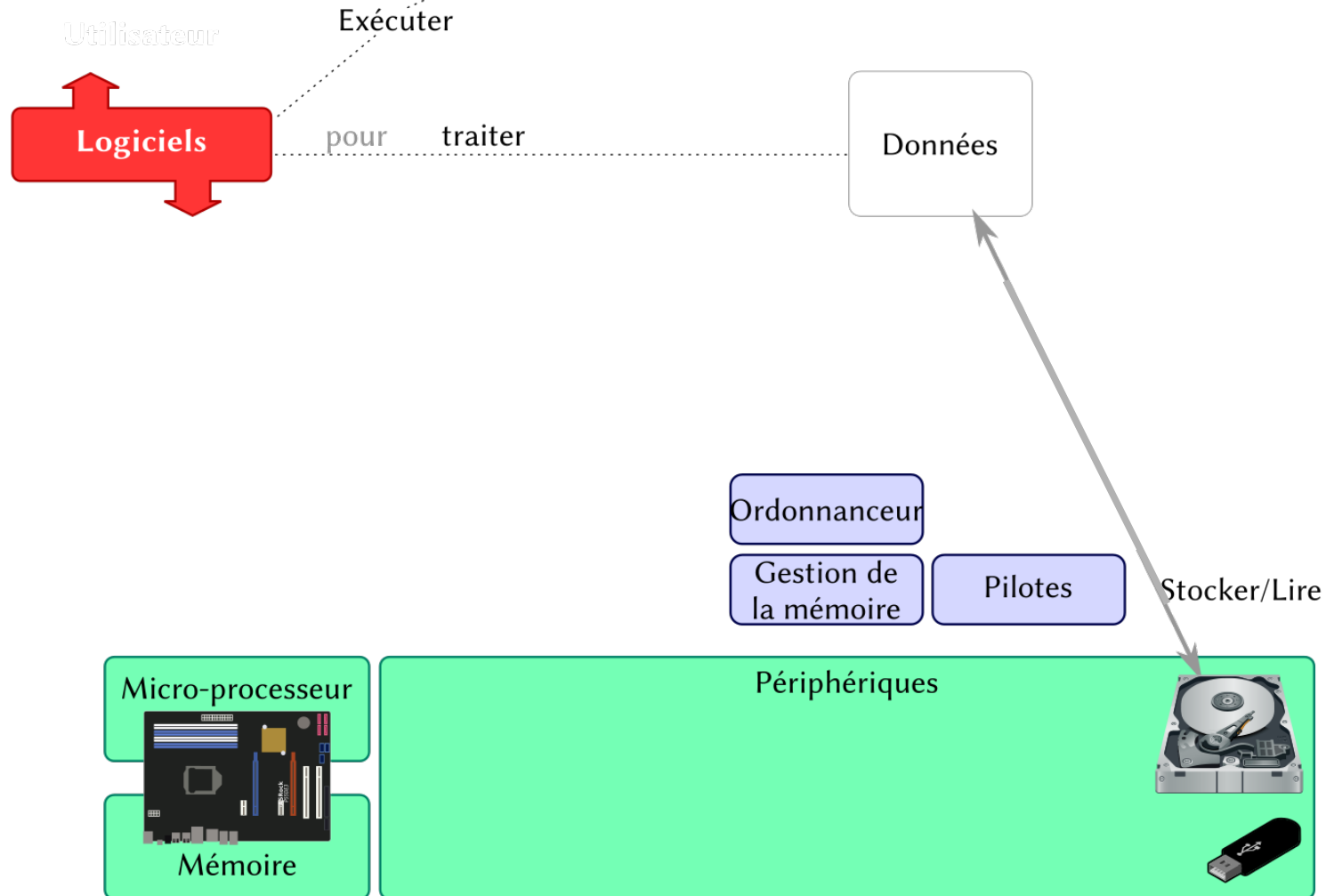
Traitement de l'Information



Fonctions du système d'exploitation

Simplification introductive (mais productive ?) de ... l'**INFORMATIQUE**

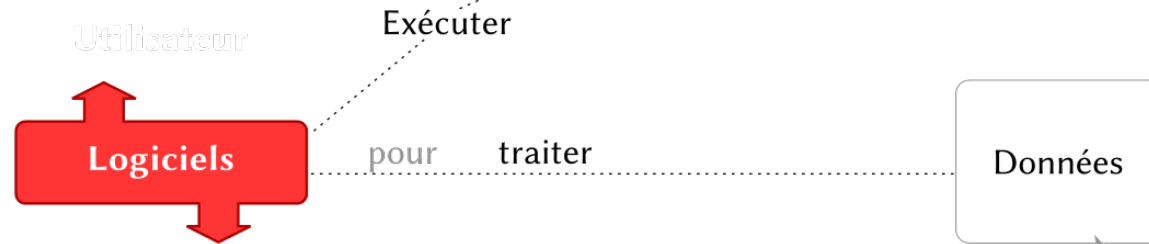
Traitement de l'Information



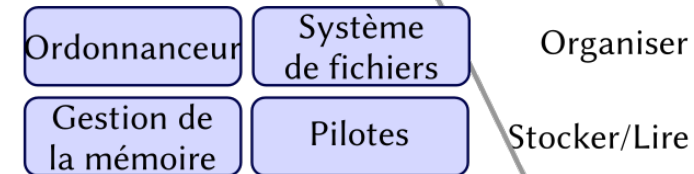
Fonctions du système d'exploitation

Simplification introductive (mais productive ?) de ... l'**INFORMATIQUE**

Traitement de l'Information



- Systèmes de fichiers
 - FAT (32), NTFS (Windows)
 - HFS, HFS+ (Mac OS)
 - Ext3, ext4 (Linux)
- Il définit aussi les méta-données associées à chaque fichier/dossier/lien symbolique

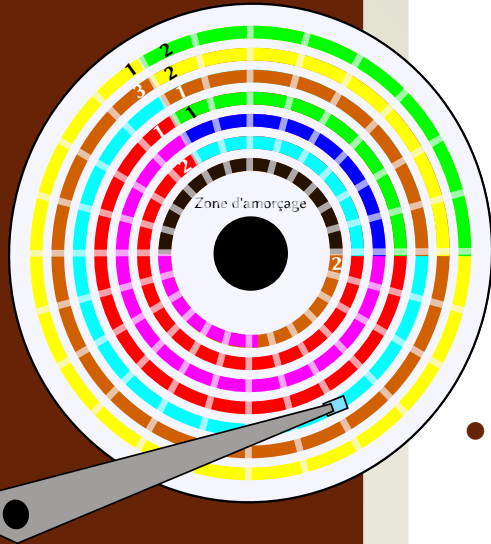


Micro-processeur



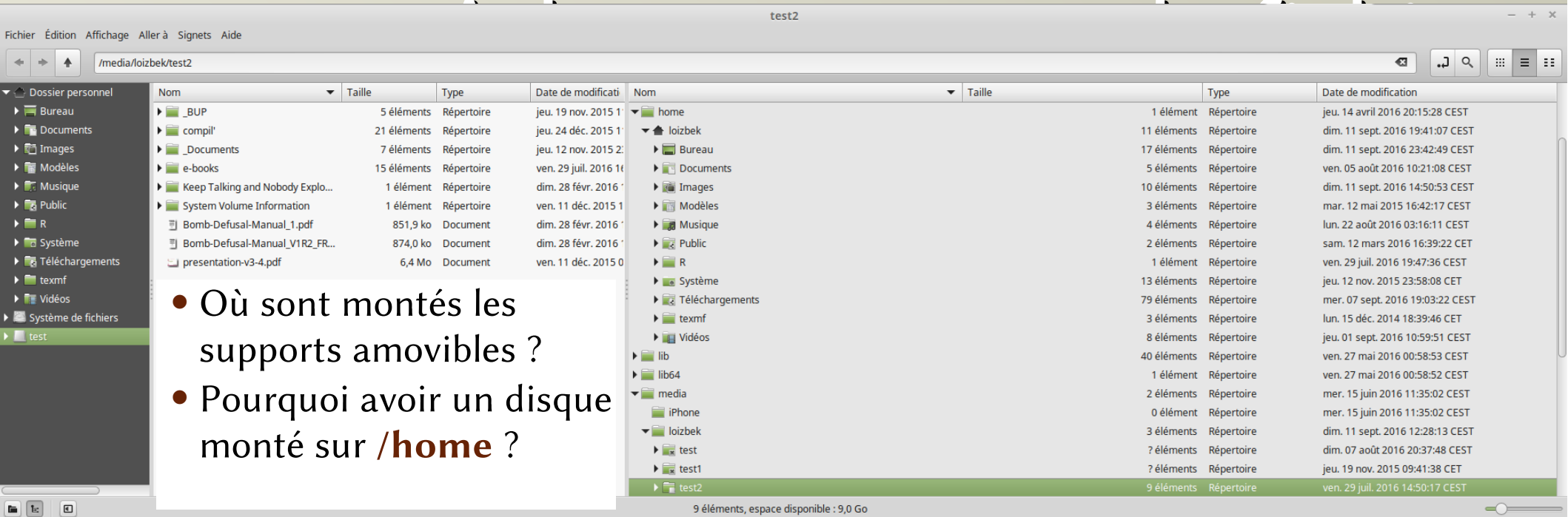
Mémoire

Périphériques



Arborescences de fichiers

- Chaque périphérique est intégré à l'arborescence du système
 - Linux
 - Racine du système /
 - Chaque disque est identifié dans **/dev/**
 - Mais ils sont *montés* ailleurs dans l'arborescence...



- Où sont montés les supports amovibles ?
- Pourquoi avoir un disque monté sur **/home** ?

```

fstab
1 # /etc/fstab: static file system information.~
2 #~
3 # Use 'blkid' to print the universally unique identifier for a~
4 # device; this may be used with UUID= as a more robust way to name devices~
5 # that works even if disks are added and removed. See fstab(5).~
6 #~
7 # <file system> » » » » » » » » <mount point> » » <type> <options> » » » » » » <dump> <pass>~
8 # / was on /dev/sda1 during installation~
9 UUID=73ceac94-6caf-4025-8ba6-00b6cc07a271 » » / ext4 noatime,discard,errors=remount-ro 0 1~
10 # /home was on /dev/sda6 during installation~
11 UUID=6fdecfe7-07af-424e-9799-500fd54839ed » » /home ext4 noatime,discard,defaults » 0 2~
12 # swap was on /dev/sda5 during installation~
13 UUID=24c291aa-5b8a-4890-bc4d-bc26e879914c » » none swap sw » » » » » 0 0~
14 #tmp dans la ram~
15 tmpfs » » » » » » » » » /tmp tmpfs defaults,size=2g~
16

```

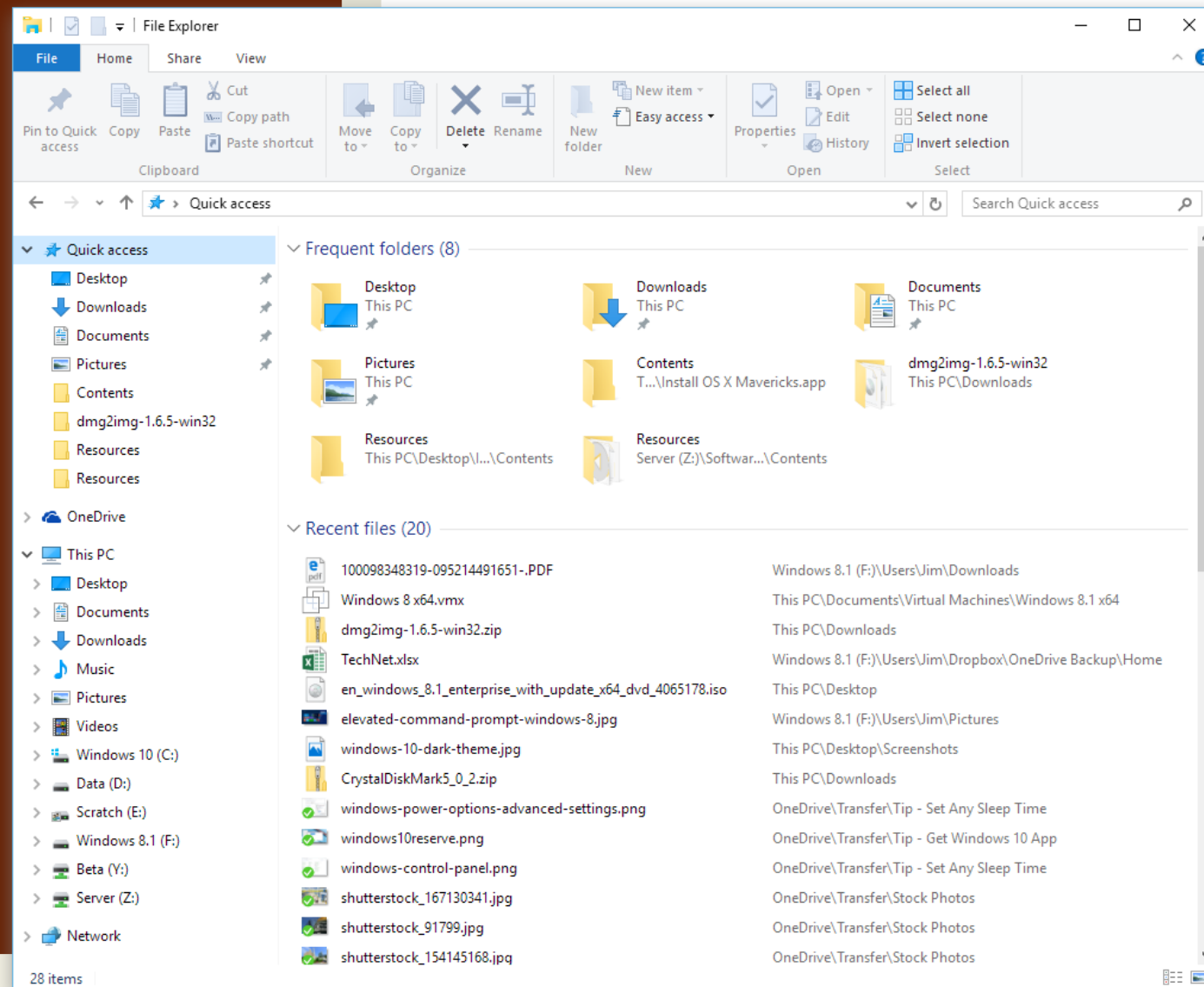
Arborescences de fichiers

- Chaque périphérique est intégré à l'arborescence du système
 - Windows
 - Chaque disque physique (partition) a une lettre
 - Disque contenant l'OS
→ **C:**
 - Parce que...
 - Puis **D:** etc.



Arborescences de fichiers

- Où se trouve le dossier « Téléchargement » sur cet ordinateur ?
- Et sur le vôtre ?

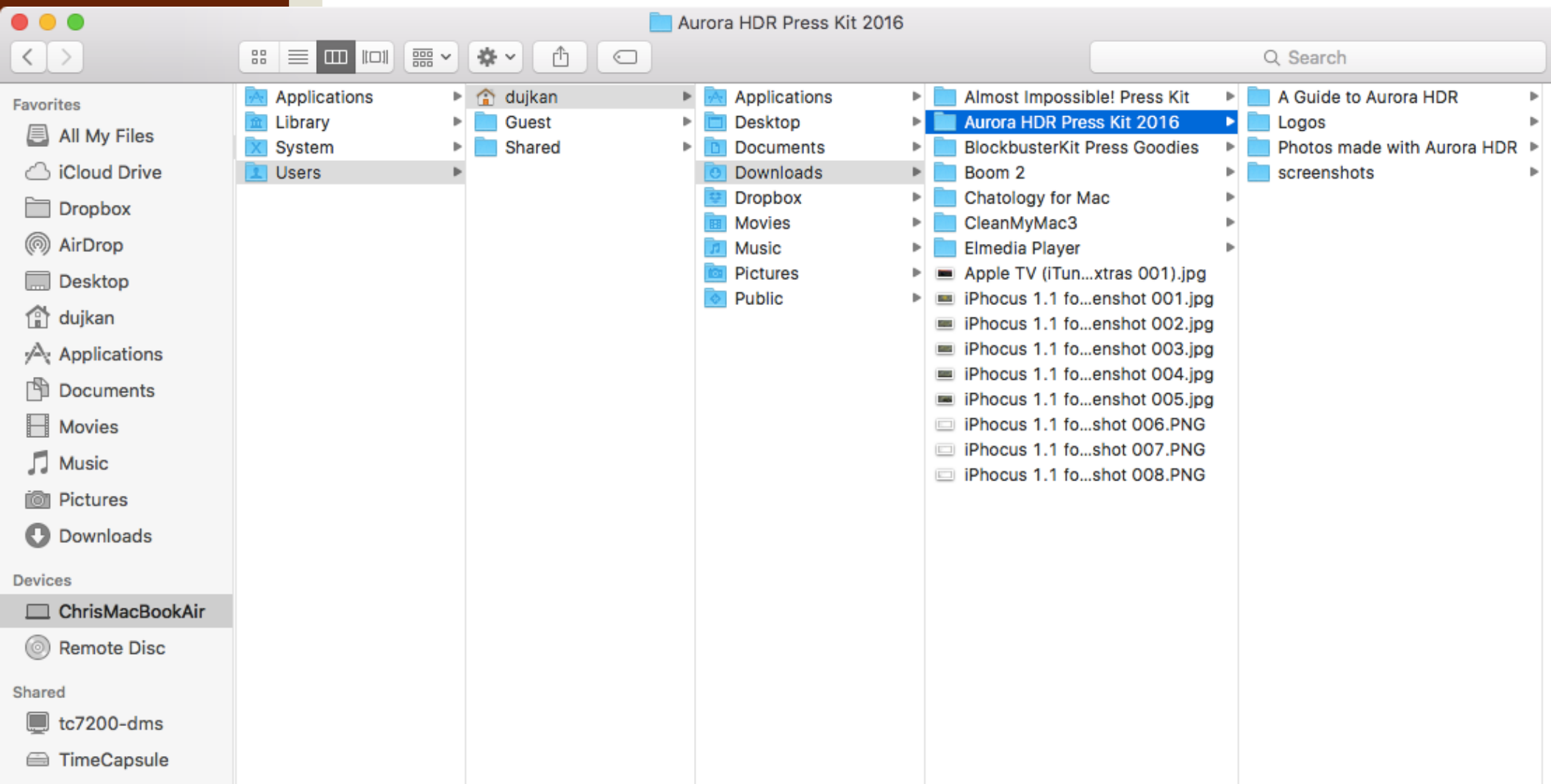


Arborescences de fichiers

- Chaque périphérique est intégré à l'arborescence du système
 - Mac
 - Racine du système /
 - Chaque périphérique est monté dans **/Volumes** ...mais ça ne se voit pas
 - Dans un terminal : `open /Volumes`
 - Contient aussi un fichier **/etc/fstab**

Arborescences de fichiers

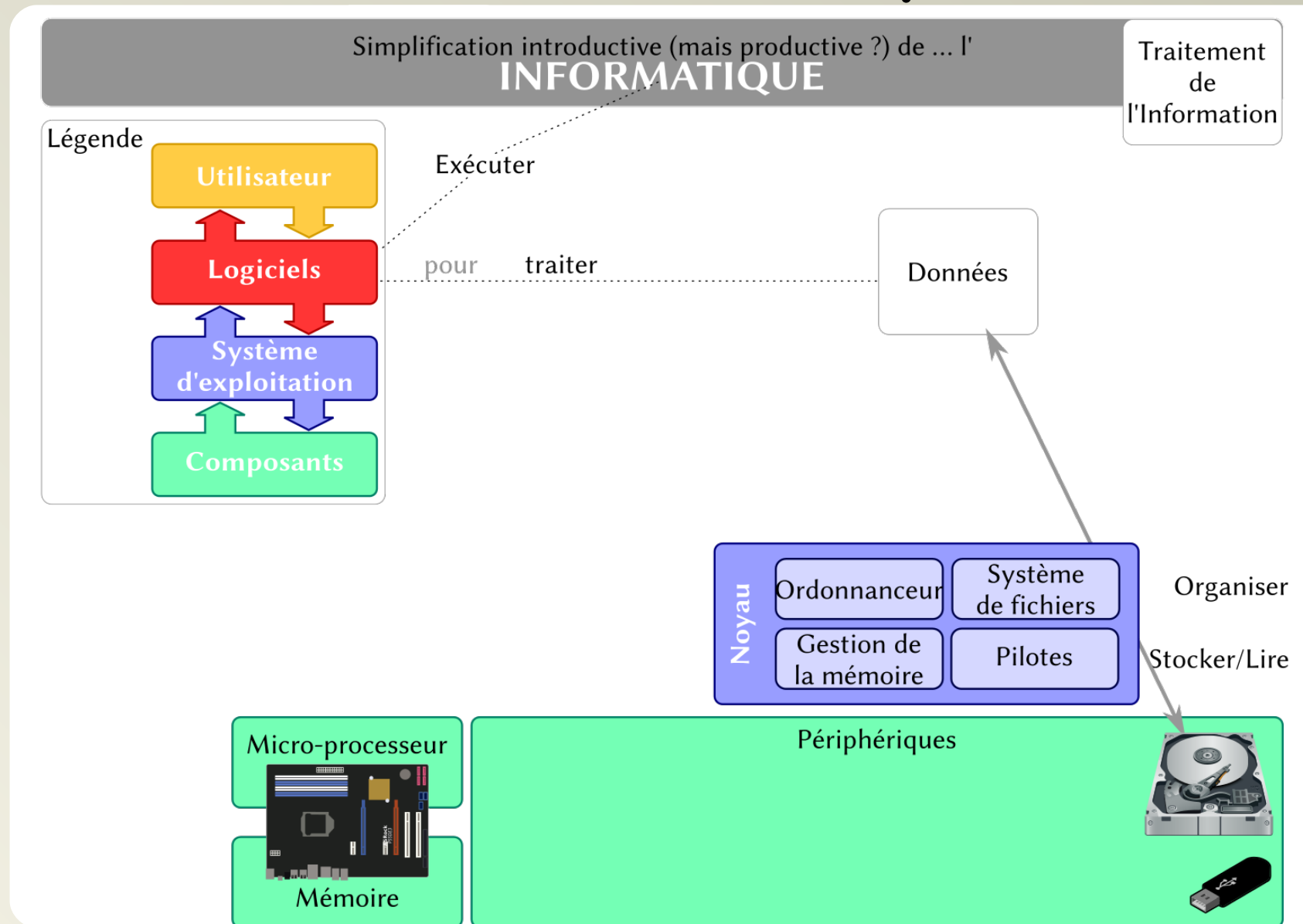
- Où se trouve votre dossier utilisateur ?



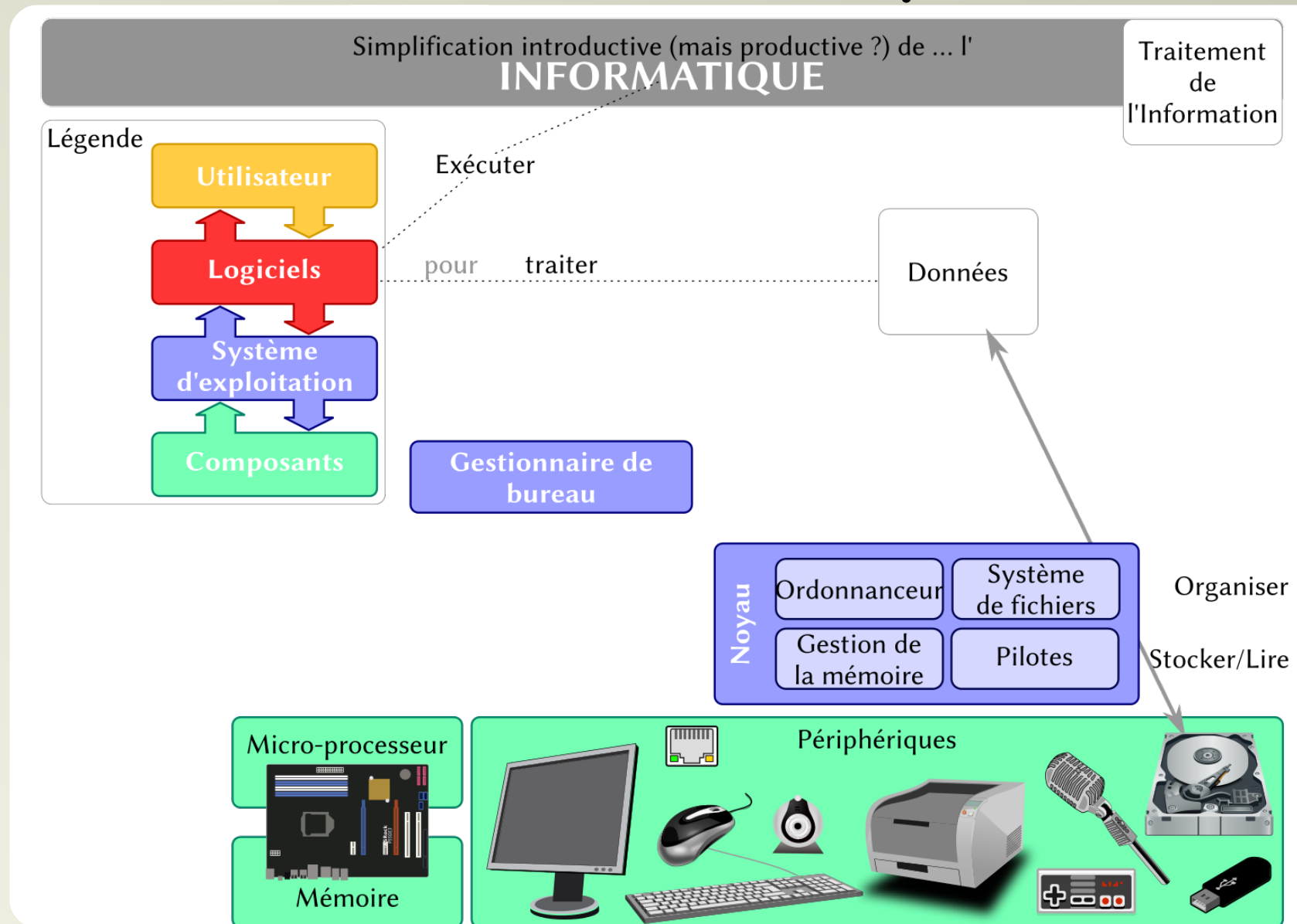
Arborescences de fichiers

- Chaque périphérique est intégré à l'arborescence du système
- Quel que soit l'OS, chaque fichier présent sur les périphériques montés est identifiable dans l'arborescence de manière **non-ambiguë**
 - Son chemin commencera par :
 - Systèmes unix :
 - /
 - Quid de ~ ?
 - **Lettre:**\ → Windows

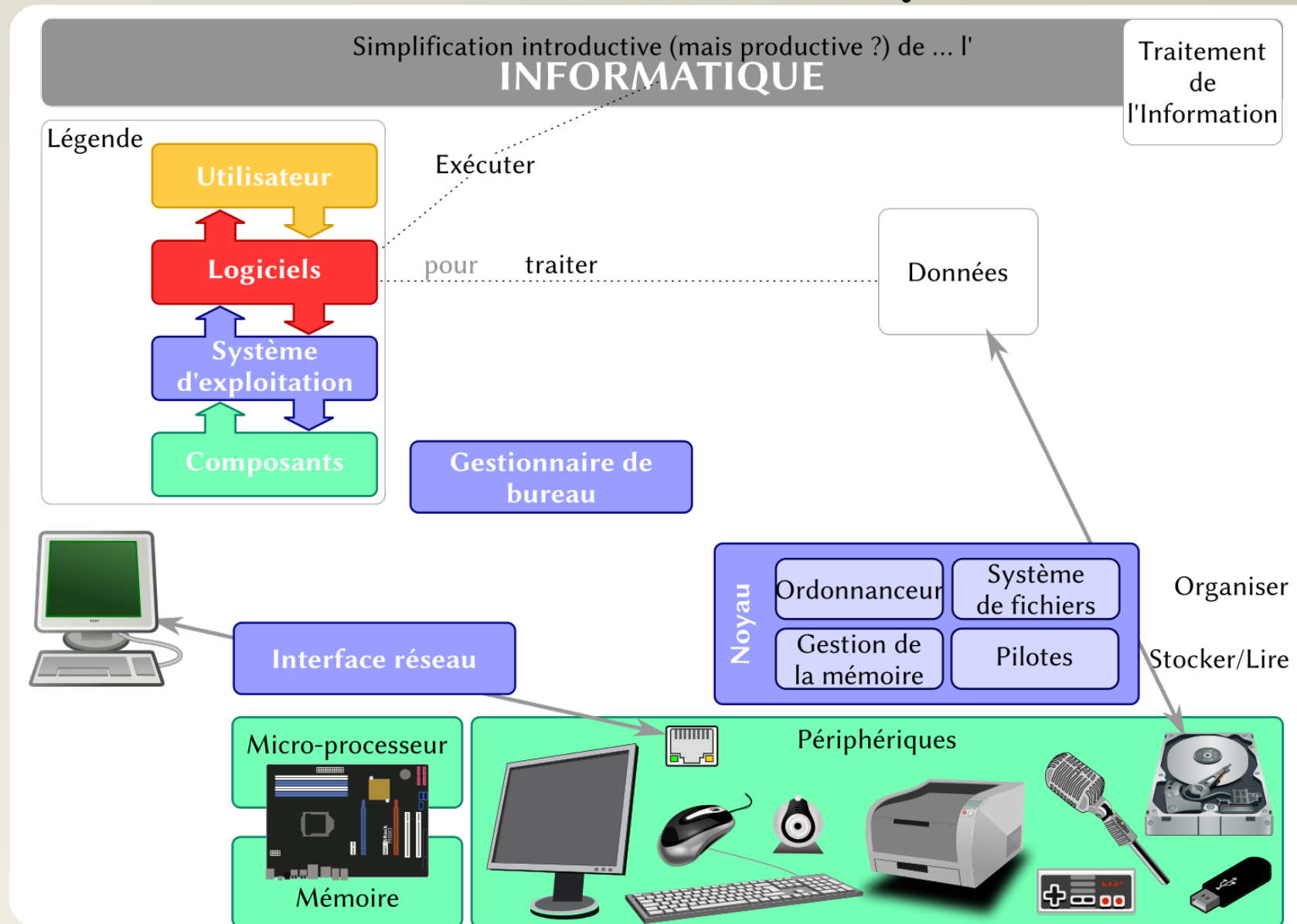
Fonctions du système d'exploitation



Fonctions du système d'exploitation



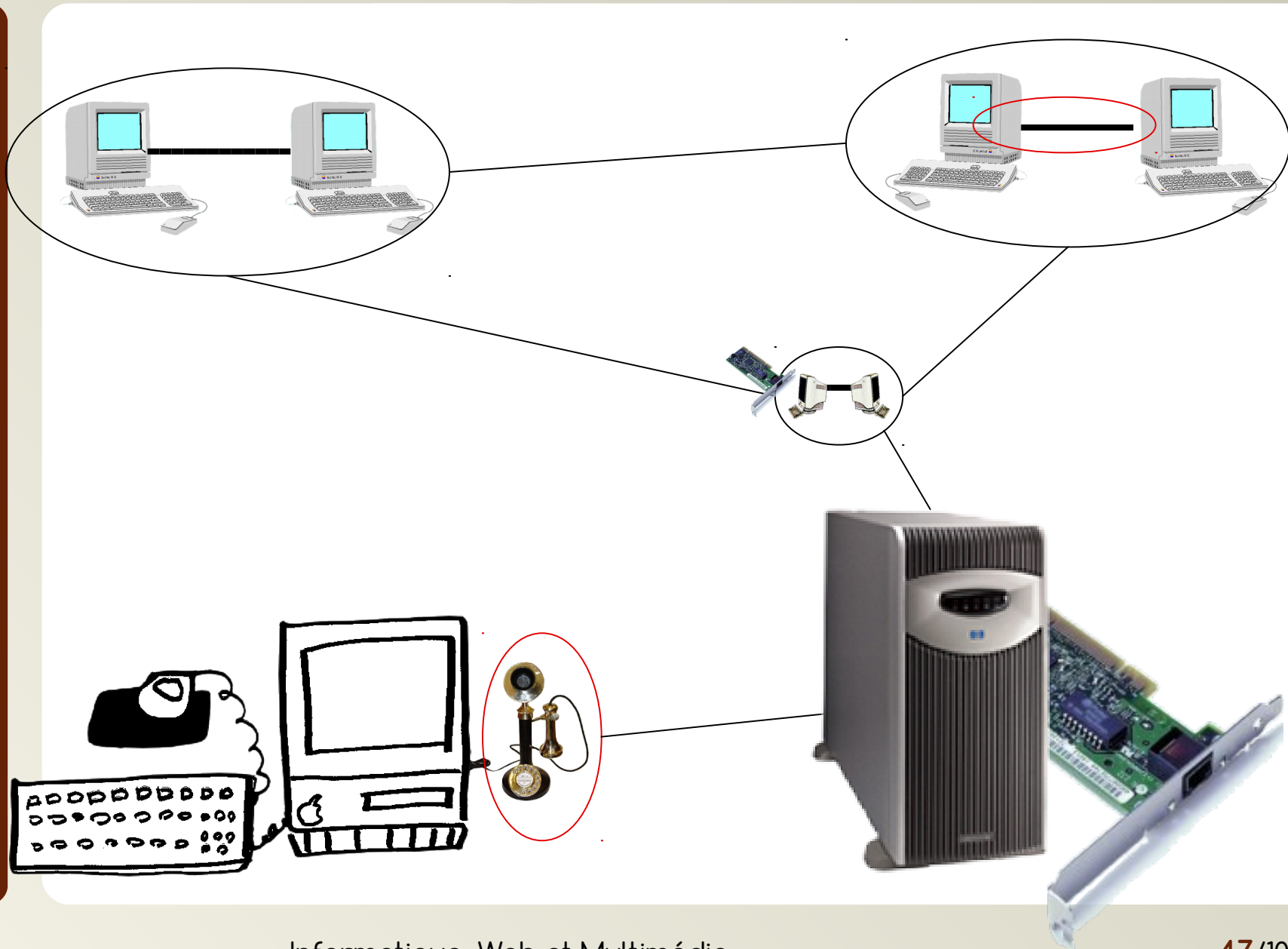
Fonctions du système d'exploitation



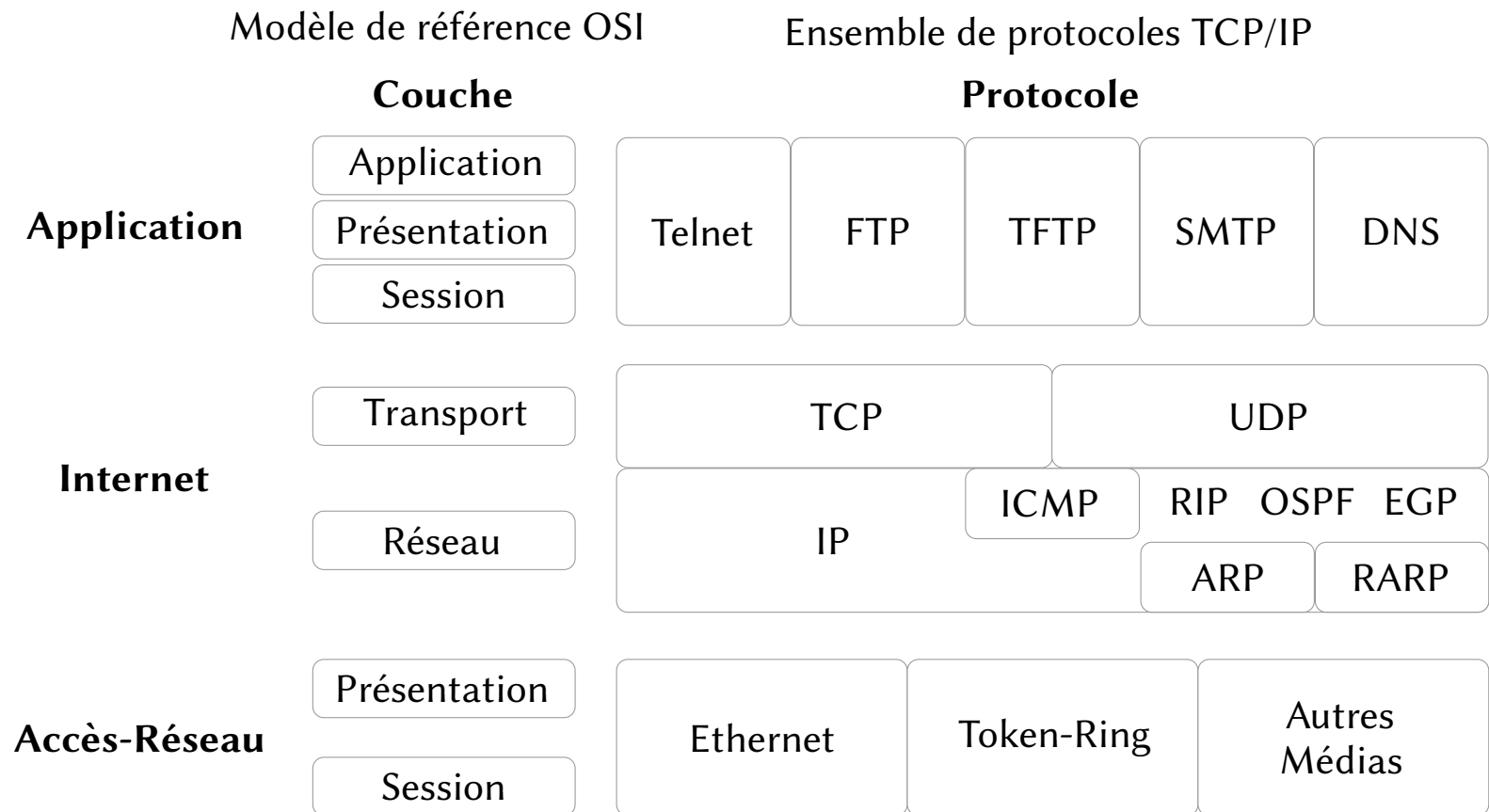
Réseaux...

...et protocoles

Internet

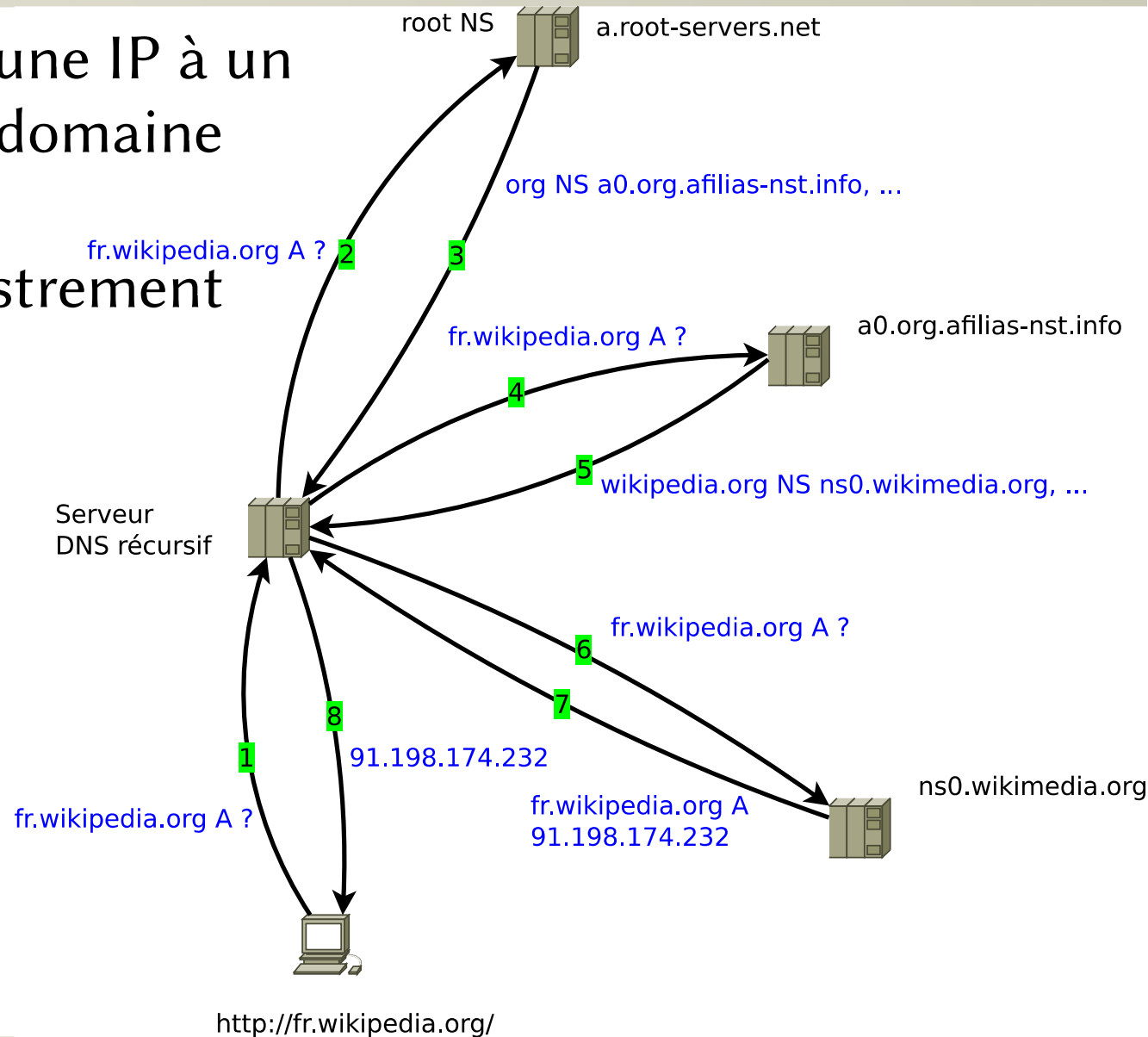


Protocoles TCP/IP



Domain Name System

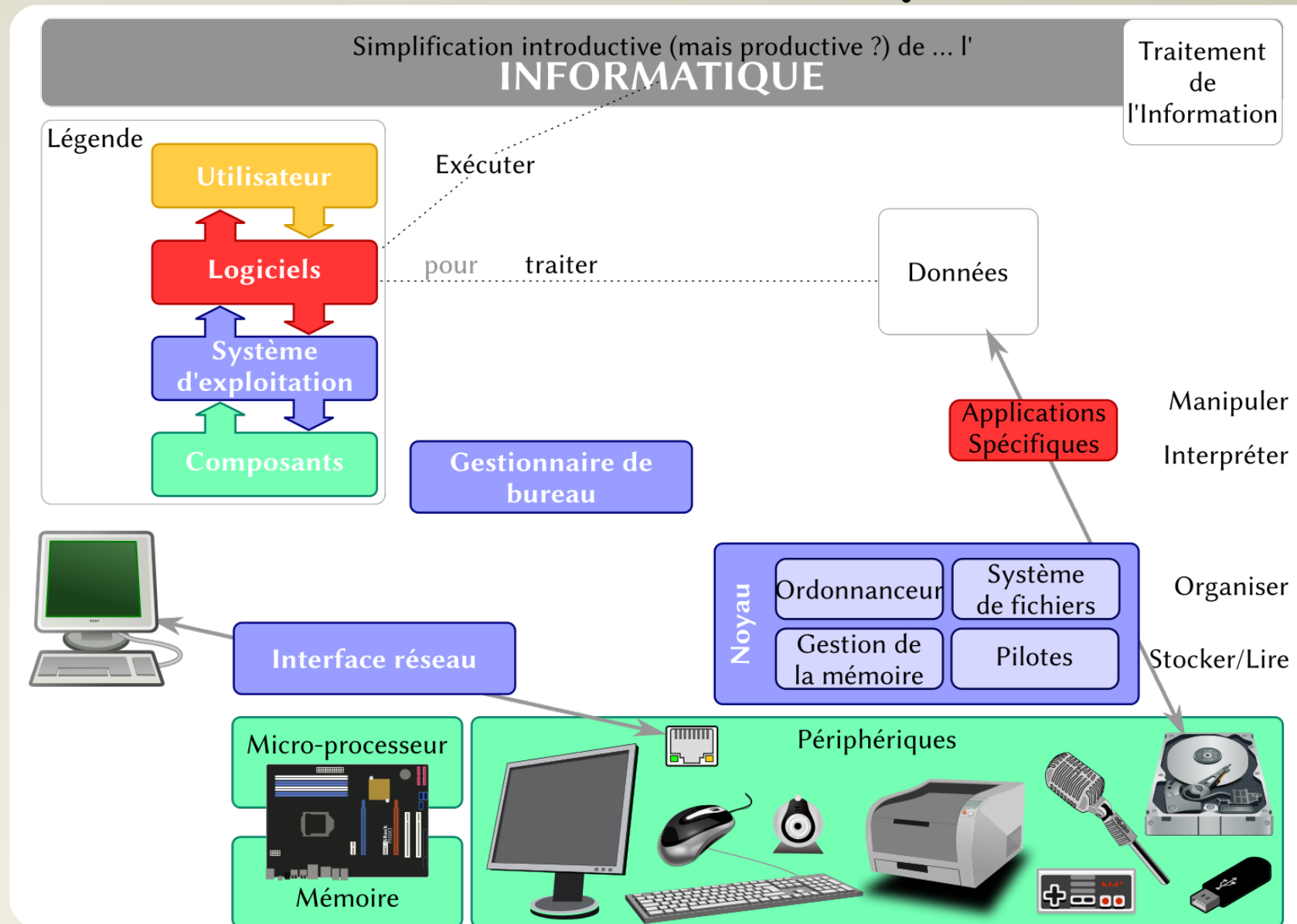
- Associe une IP à un nom de domaine
- Bureau d'enregistrement



Exercice 5 — DNS en pratique

- En utilisant le protocole Internet Control Message Protocol (ICMP) via la commande **ping**, récupérer l'adresse IP de la machine **facebook.com**
- Tapez l'adresse obtenue dans votre navigateur. Que se passe-t-il ?

Fonctions du système d'exploitation



Chemins, liens et url



Unified Resource Locator

Configuration

```
1 Alias /~johndoe "/home/johnn/Public_Html/personnel"
2 ~
3 <Directory "/home/johnn/Public_Html/personnel">
4   > Options Indexes FollowSymLinks
5   > Options FollowSymLinks
6   > AllowOverride AuthConfig
7   > Options +Indexes
8   > Order allow,deny
9   > Allow from all
10  > Require all granted
11 </Directory>
```

- <https://serveur.uns.it:443/~johndoe/blog/bla/bla.php?a=bla&b=bla>
- Quelle est l'adresse du fichier sur le serveur Apache configuré comme ci-dessus ?..
 - /home/johnn/Public_Html/personnel/blog/bla/bla.php

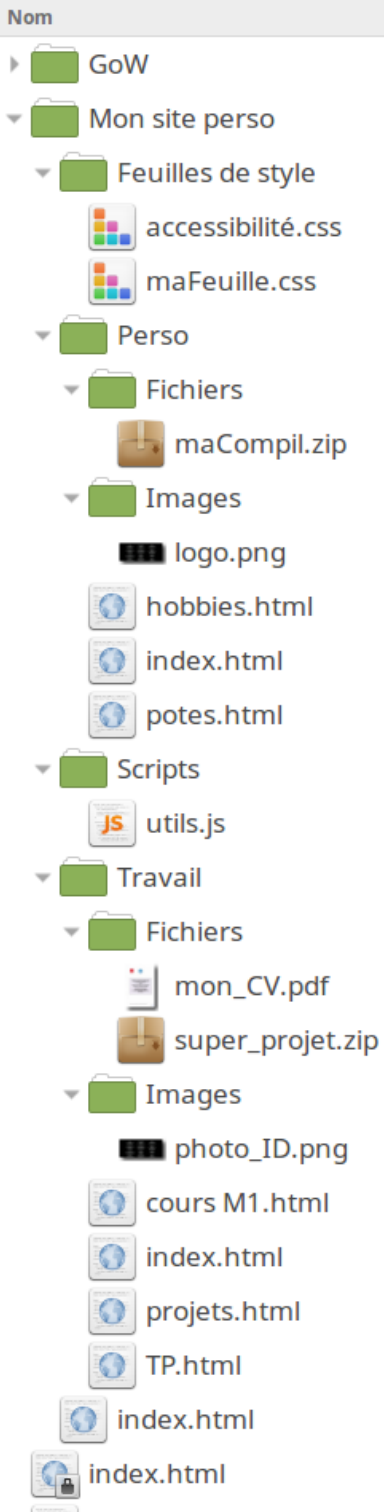
Mise en pratique

— retour à l'Exercice 4

- Créer un document appelé “**votrenom.html**”
(moi ce serait « **loiseau.html** »)
- Il est encodé en utf-8 et est en français
- Il contient
 - une structure de base,
 - le titre “les projets de **votreprénom votrenom**”
- Transformer votre nom dans la liste du fichier « index.html » en un lien vers le document que vous venez de créer
- Dip01 ou
- <ftp://masterngt:5a78kvw6@ftpperso.free.fr>

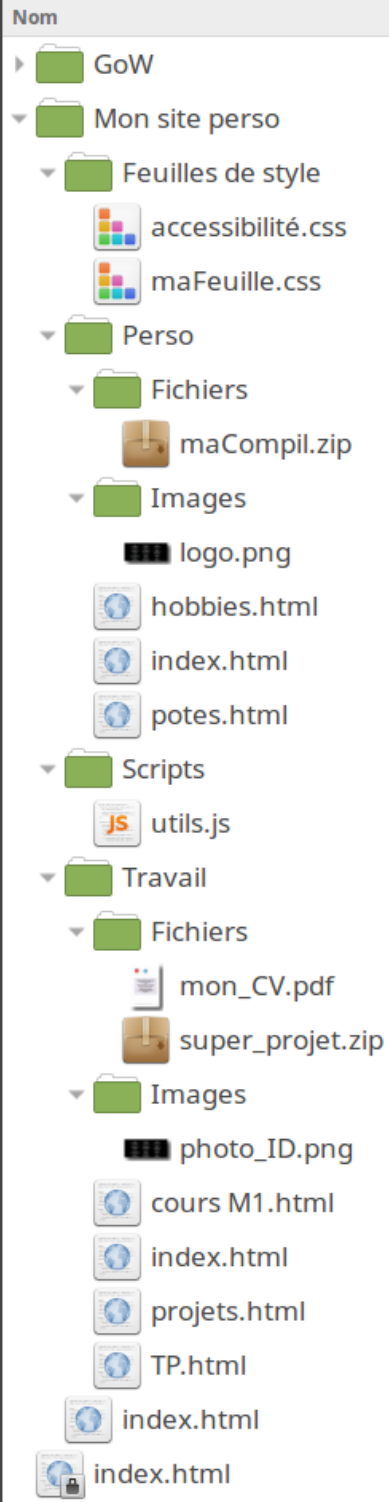
Conséquences directes : écrire des chemins relatifs

- En **HTML** :
 - Lien commençant par un protocole
→ url absolue
 - Autre lien
→ Lien relatif
 - on part du dossier qui contient le fichier courant
 - les caractères désignent les noms des fichiers et dossiers
 - / → ce qui précède est un dossier, on doit aller dedans
 - . . → le dossier parent



Exercice 5

- Quel est le chemin absolu du dossier affiché sur le serveur ?
dorénavant dossier *racine* (car racine du site, mais pas du système)
 - `/var/www/html` (configuration par défaut Apache)
- Depuis `index.html` du dossier racine, quel lien faire pour pointer vers `projets.html` ?
 - `mes projets`
- Depuis l'accueil de ma page personnelle, faire un lien vers la feuille de style `maFeuille.css` ?
 - `<link rel="stylesheet" type="text/css" href=" ../Feuilles%20de%20style/maFeuille.css" />`



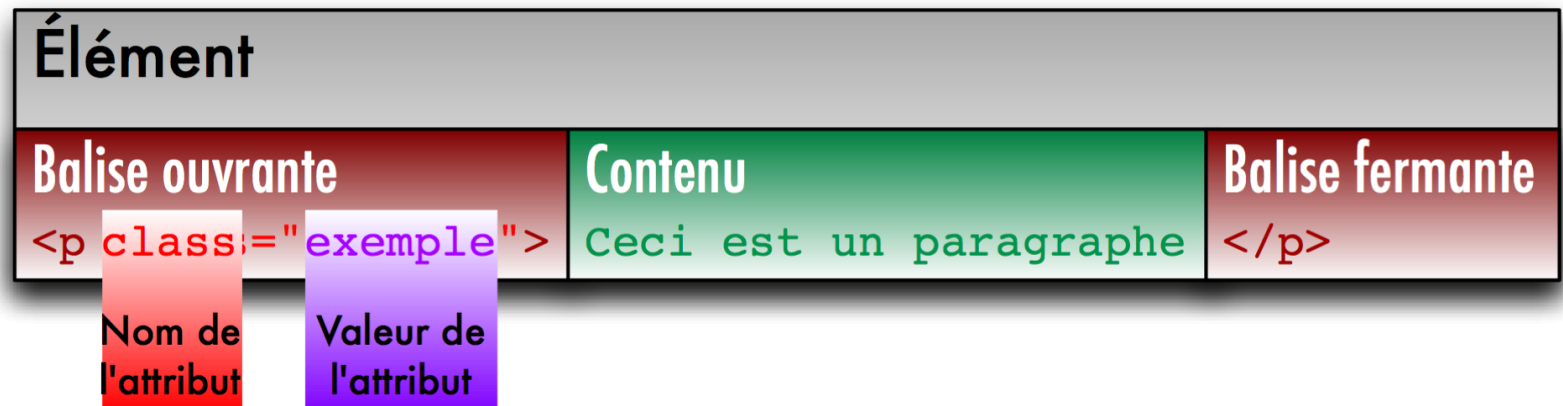
Exercice 5 — Suite

- À vous...

Feuille de styles CSS

Structuration de documents
« texte »

- Élément :



- Contenu de l'élément est un sous-arbre
→ Les éléments ne peuvent se « chevaucher »
- Élément vide :
 - `<marqueur attr1="val1" .../>`
- Commentaire
 - `<!-- ceci <est> un commentaire -->`

Pourquoi ?

- Homogénéité du site
- Plus rapide
- Plus évolutif
 - ne pas utiliser de données stylistiques dans le HTML, mais utiliser une feuille de style

Fonctionnement

- Feuille de style CSS \approx Ensemble de règles
- Règles en deux parties :
 - Sélection des éléments auxquels la règle sera appliquée
 - Définition de la mise en forme pour les éléments sélectionnés en choisissant une valeur pour une propriété :
 - Ex de propriétés : **color** (couleur du texte), **font-family** (famille(s) de police de caractères), **background-color** (couleur de fond), **text-align** (alignement)

La forme des règles

```
Sélecteur {  
    propriété1: valeur1;  
    propriété2: valeur2;  
    /* On peut mettre autant de  
    couples propriété:valeur que  
    l'on a besoin entre { et } */  
}
```

- **Références :**

<https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS>

Les sélecteurs

- Éléments HTML :

```
h1 {background-color:red;}
```

- Sélecteurs de classe :

```
.menu {position:fixed;  
top:0px;}
```

- Sélecteurs d'identifiants :

```
#imageCoin {position:absolute;  
top:0px;  
left:0px;}
```

- Sélecteurs de pseudo-classe

```
p:hover {background-color:white;}
```

- Groupes :

```
h1, h2:hover, p.NB {color:red;}
```

https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/CSS_Selectors

Exemple d'éléments HTML et de sélecteurs CSS associés

```
index.html
17 <style></style>
18 </head>
19 <body>
20 <noscript>
21 <div class="alert">
22     Vous devez permettre l'exécution de javascript pour pouvoir utiliser cette application
23 </div>
24 </noscript>
25 <header>
26     <div id="helpButton"></div>
27     <div id="help"></div>
28     <p>Un exercice de tri... Arriveriez-vous à ranger correctement les cartes proposées ?</p><!-- for the instructions -->
29 </header>
30 <div id="overlav" class="show"><p id="loading"></p></div>

clascol.css
93 header{
94     position: relative;
95     background-size:50% 100%;
96 }
97
98 .alert{
99     height: calc(7.5% - 1rem);
100    position:relative;
101    background: linear-gradient(45deg, #f3f3f3 20px, #f3f3f3 20px), linear-gradient(225deg, transparent 1.5rem, #f3f3f3 1.5rem);
102    background-position: left, right;
103    background-size:50% 100%;
104    background-repeat:no-repeat;
105 }
106
107 #helpButton{
108     position:absolute;
109     top:0;
```

Combinaison de sélecteurs

- Lecture des espaces de droite à gauche:

- « ... contenu dans un élément ... »
- Ex :

`p a{color:orange}` sera appliqué à :

"tous les éléments **a** contenus dans un élément **p**"

```
<html><body><p><a>Oui</a></p></body></html>
```

```
<html><body><p><ul><li><a>Oui</a></li></p></body></html>
```

```
<html><body><ul><li><a>Non</a></li></body></html>
```


Combinaison de sélecteurs

- Lecture des '>' de droite à gauche:

- « ... fils d'un élément ... »

- Ex :

`p > a{color:orange}` sera appliqué à :
"tous les éléments **a** fils d'un élément **p**"

```
<html><body><p><a>Oui</a></p></body></html>
```

```
<html><body><p><ul><li><a>Non</a></li></p></body></html>
```

```
<html><body><ul><li><a>Non</a></li></body></html>
```

Combinaison de sélecteurs

- Lecture des ‘.’ de gauche à droite :

- « ... de classe ... »

- Ex :

`p.menu{color:orange}` sera appliqué à :
"tous les éléments **p** de classe **menu**"

```
<html><body><p>Non</p></body></html>
```

```
<html><body><p class="menu">Oui</p></body></html>
```

Exercice 6 : combinaison de sélecteurs

- À quoi correspondent les sélecteurs suivants :

- `ul.menu li` li dans une liste non-ordonnée de classe « menu »
- `p:hover > a` Liens enfants directs d'un p survolé
- `p a:hover` Liens survolés situés dans un p
- `.exemple span.code` span de classe code situés dans un élément de classe exemple
- `div.menu ul li.menu` li de classe menu situés dans une liste non-ordonnée située elle-même dans une div de classe menu
- `menu#principal li` li situé dans un élément menu dont l'id est principal
- `article section h1` Titre de niveau 1 situé dans une section elle même située dans un article

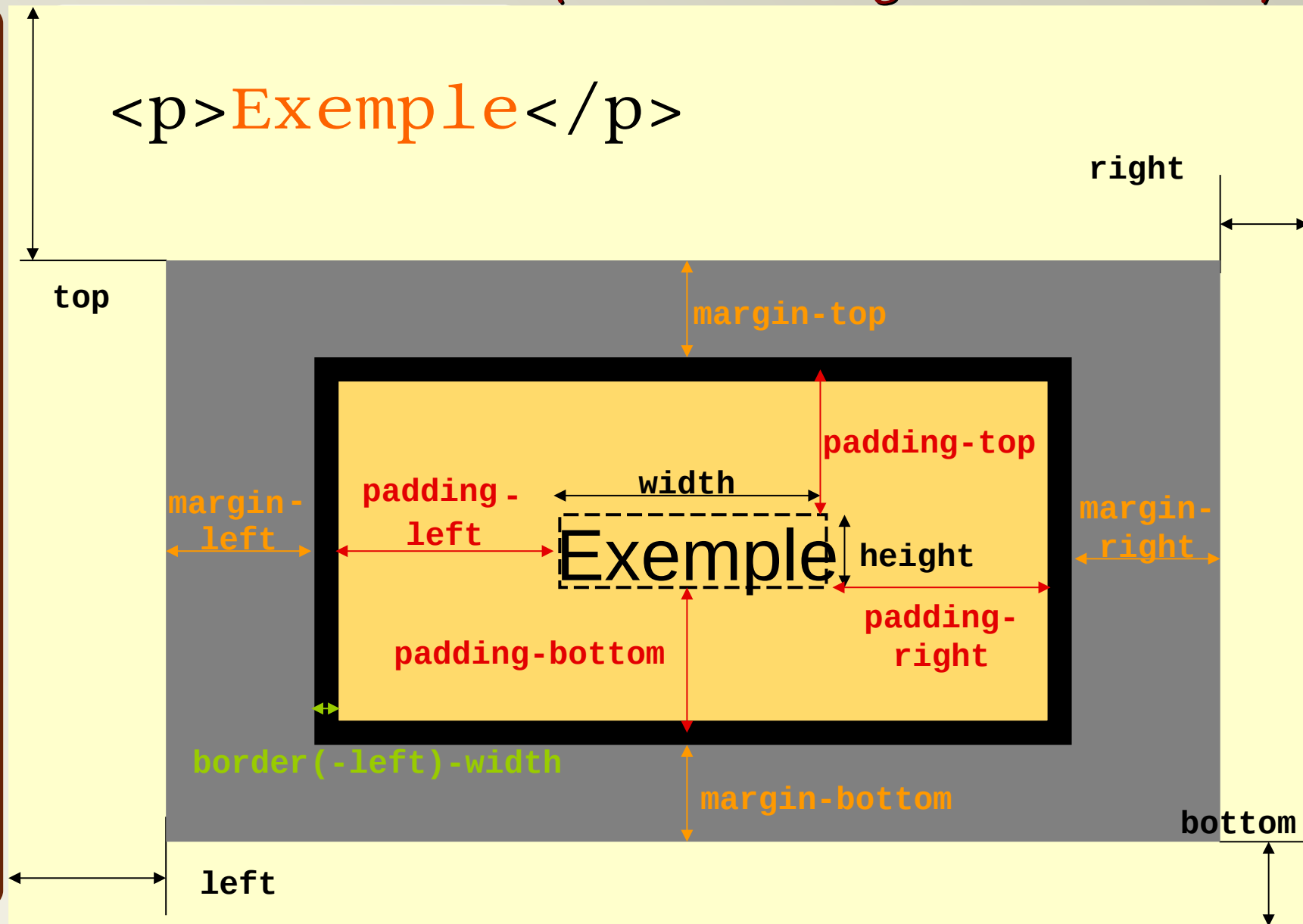
Exercice 7 : combinaison de sélecteurs

- Quel sélecteur pour toucher les éléments suivants
 - Tous les liens contenus dans une liste (ordonnée ou non) `li a` ou `ul a`, `ol a`
 - Tous les éléments ul fils d'un élément de classe menu `.menu > ul`
 - Toutes les images contenues dans une div elle-même contenue dans un élément de classe test `.test div img`
 - Tous les éléments de classe precision contenus dans un titre de niveau 2 positionné dans un article `article h2 .precision`

Le modèle de la boîte

(en `box-sizing: content-box`)

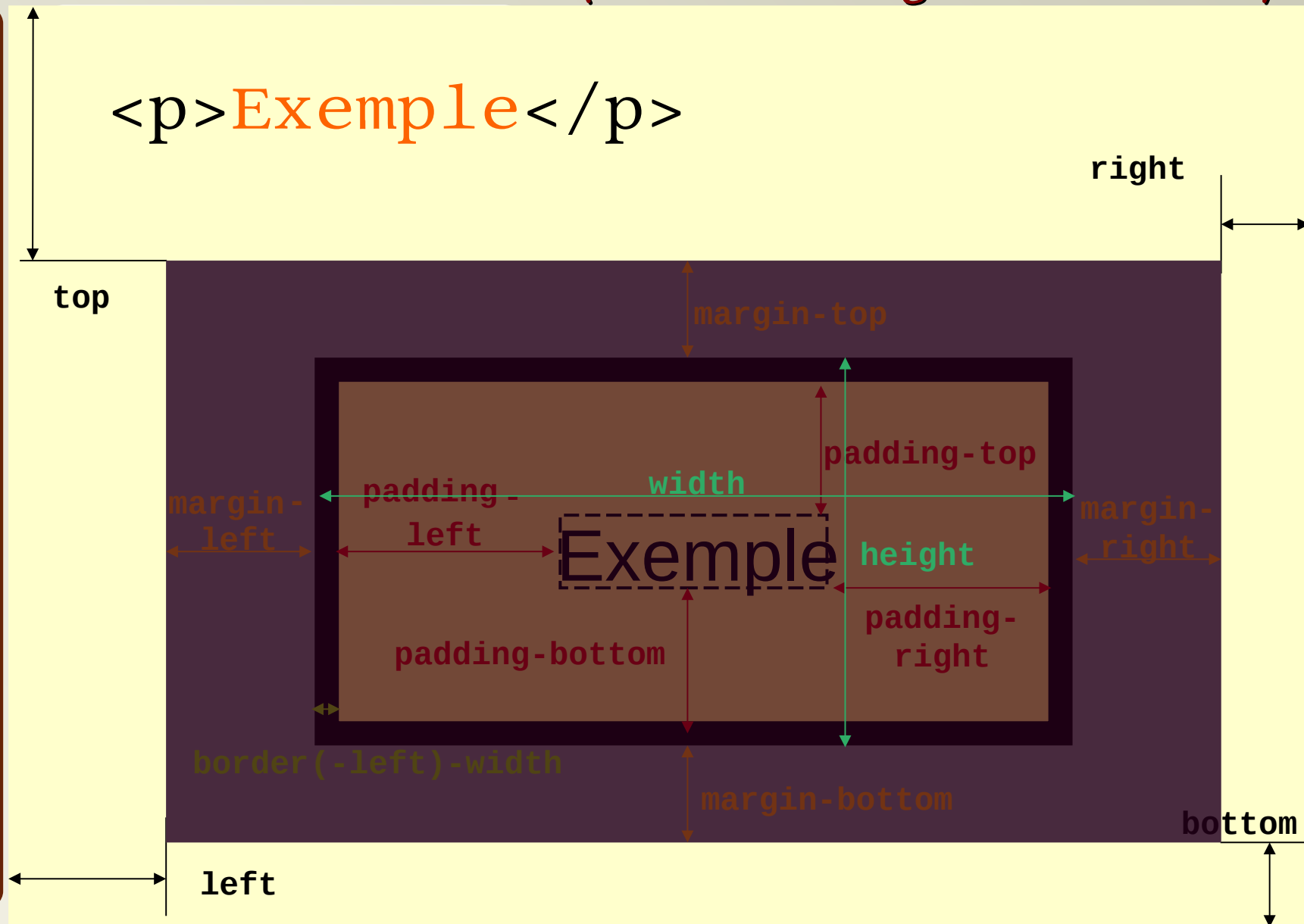
`<p>Exemple</p>`



Le modèle de la boîte

(en `box-sizing: border-box`)

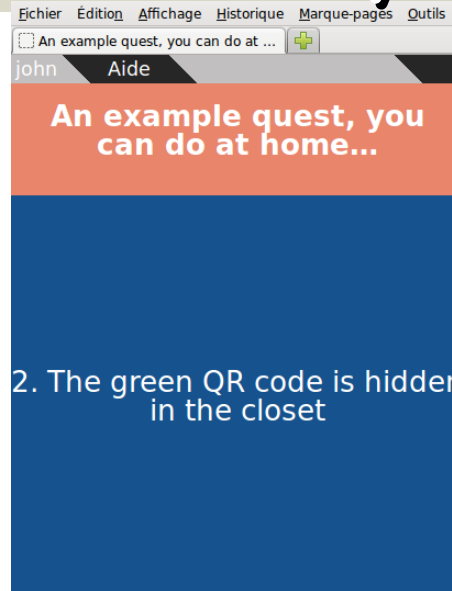
`<p>Exemple</p>`



La cascade : ordre de priorité des *infos* de style (pour un même sélecteur)

```
h1{  
  background-color:#E8856B;  
}
```

```
h1{  
  padding-left:1em;  
  padding-right:1em;  
  padding-top:15px;  
  padding-bottom:30px;  
  margin:0px;  
  color:white ;  
  font family: Verdana, sans-serif;  
  text-align: center;  
  font-size: x-large;  
  background-color:#E8856B;  
}
```



`<h1 style="text-align: center; color:white">`

Conclusion : pour un même sélecteur, la dernière information stylistique lue sera considérée prioritairement. D'autres mécanismes qui dépendent des sélecteurs se superposent à celui-ci.

Positionnement et flux HTML

`display:block`

`display:block`

`display:block`

`display:block`

`display:inline-block`

`display:inline-block`

`display:inline-block`

`display:inline-block`

`display: block ;`
`float: left`

`Display: block`

Positionnement

- Propriété « `position` »
 - `relative` → par rapport à la position qu'occuperait l'élément dans le flux
 - `absolute` → position dans la page (ou dans l'élément parent si celui-ci a une position relative)
 - `fixed` → position dans la page, l'élément n'est pas déplacé par le scrolling

Exercice 8

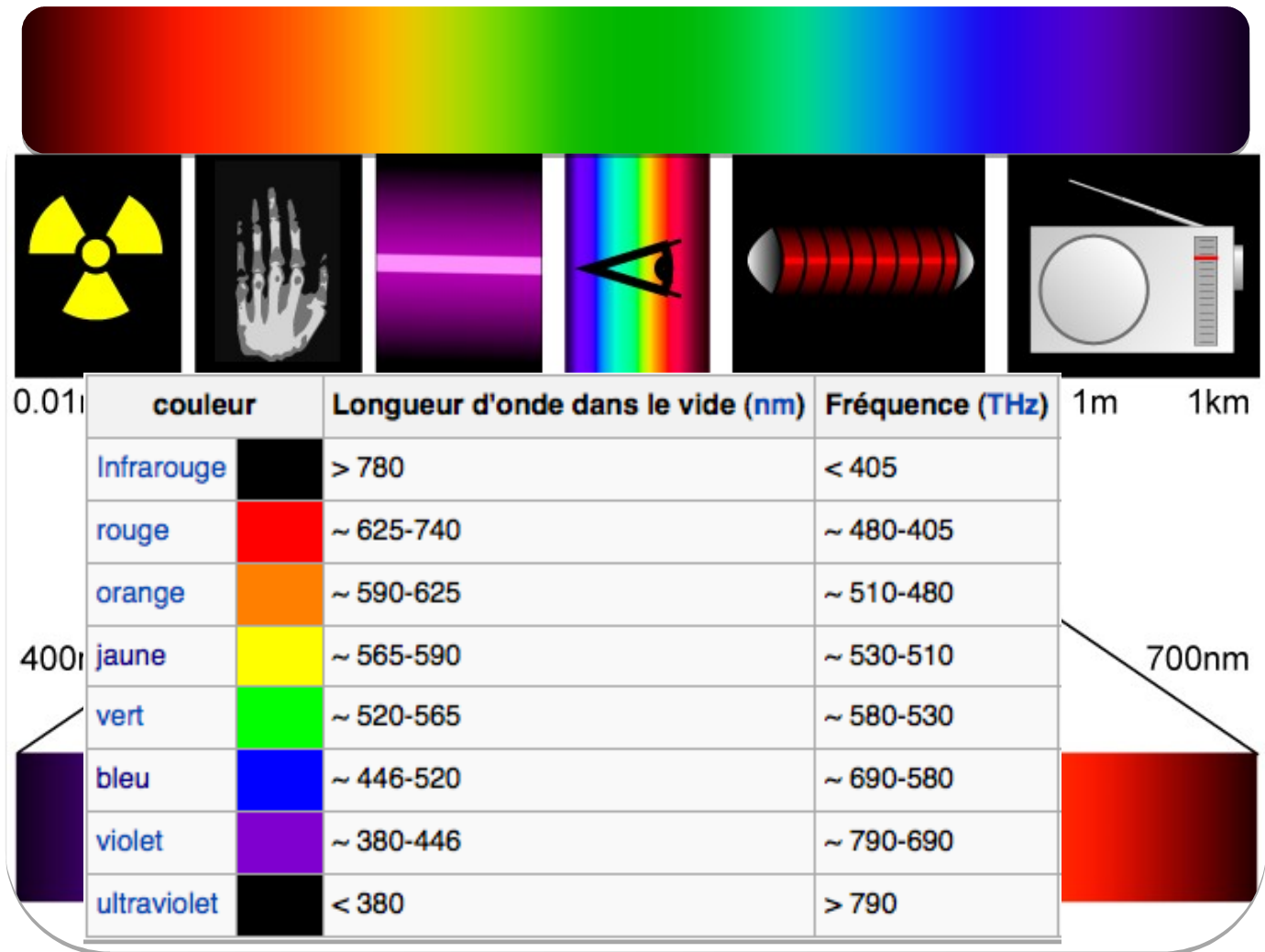
- Dans votre « site » créez :
 - Toutes les pages (feuille de style) :
 - Un en-tête qui contiendra (plus tard) un logo, le titre de votre page et une liste de thématiques
 - Un menu de navigation dont le contenu sera un menu de navigation dans la page
 - Accueil :
 - Un lien vers une page « pense-bête HTML/CSS »
 - Pense-bête :
 - l'explication en quelques lignes de
 - 2 éléments HTML
 - 2 éléments CSS
 - Le menu de gauche qui permettra d'aller d'une description d'élément à l'autre

- Une page d'accueil commune qui pointe vers des « sous-sites » de binôme
- Chaque binôme contient :
 - 1 page HTML/CSS avec la description de 5 propriétés ou éléments
 - 1 page avec un tutoriel vidéo
- Chaque sous-site a sa feuille de style
 - Avec menus et logos (cf. exercice 8)
- Critères d'évaluation :
 - Structuration
 - Utilisation des éléments et propriété à bon escient
 - Indentation
 - Contenu (cf. vidéo)

Codage de l'information numérique

La couleur

Spectre lumineux



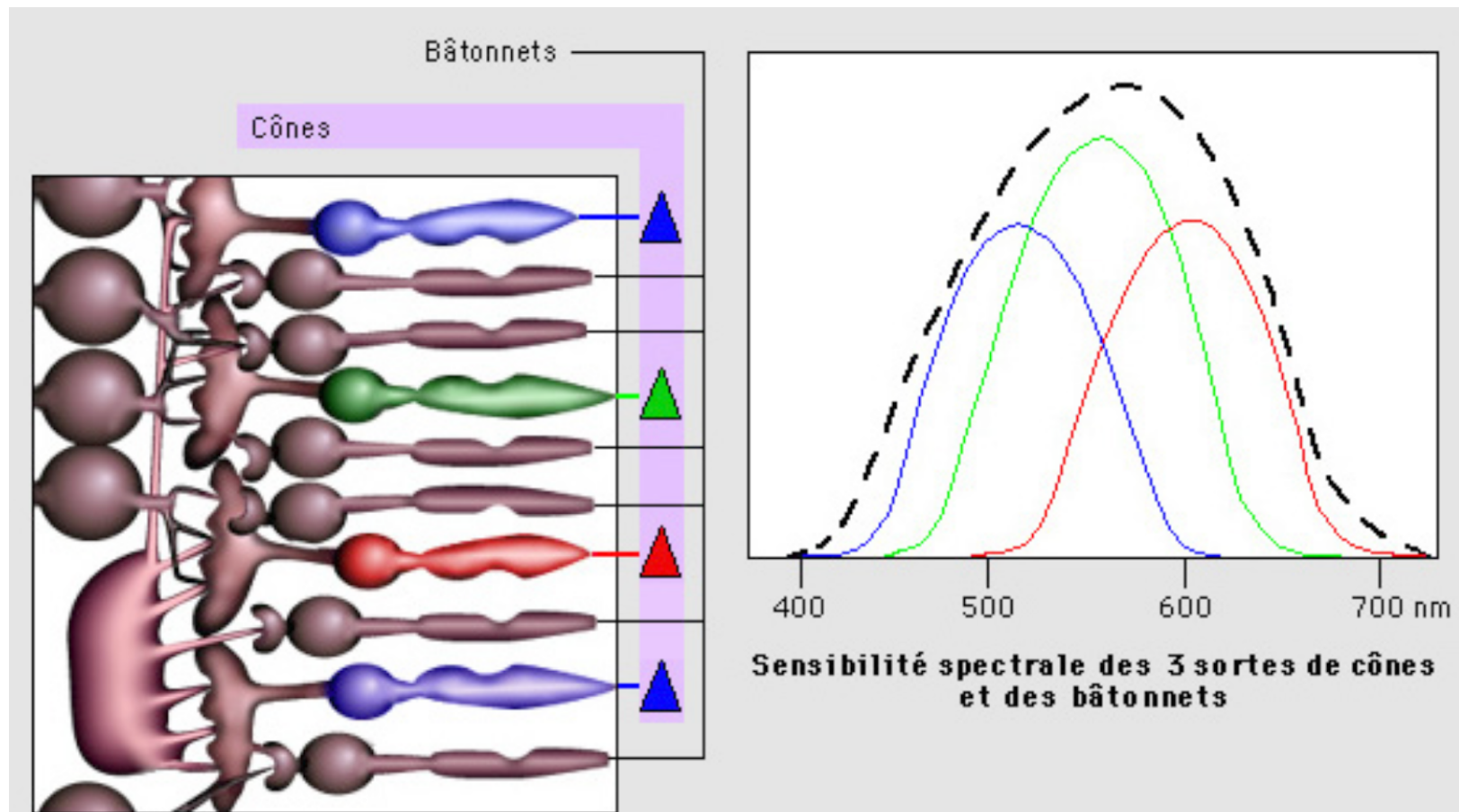
Synthèse soustractive

- Combinaison de l'absorption de plusieurs couleurs
 - Ex : superposition de filtres sur du blanc



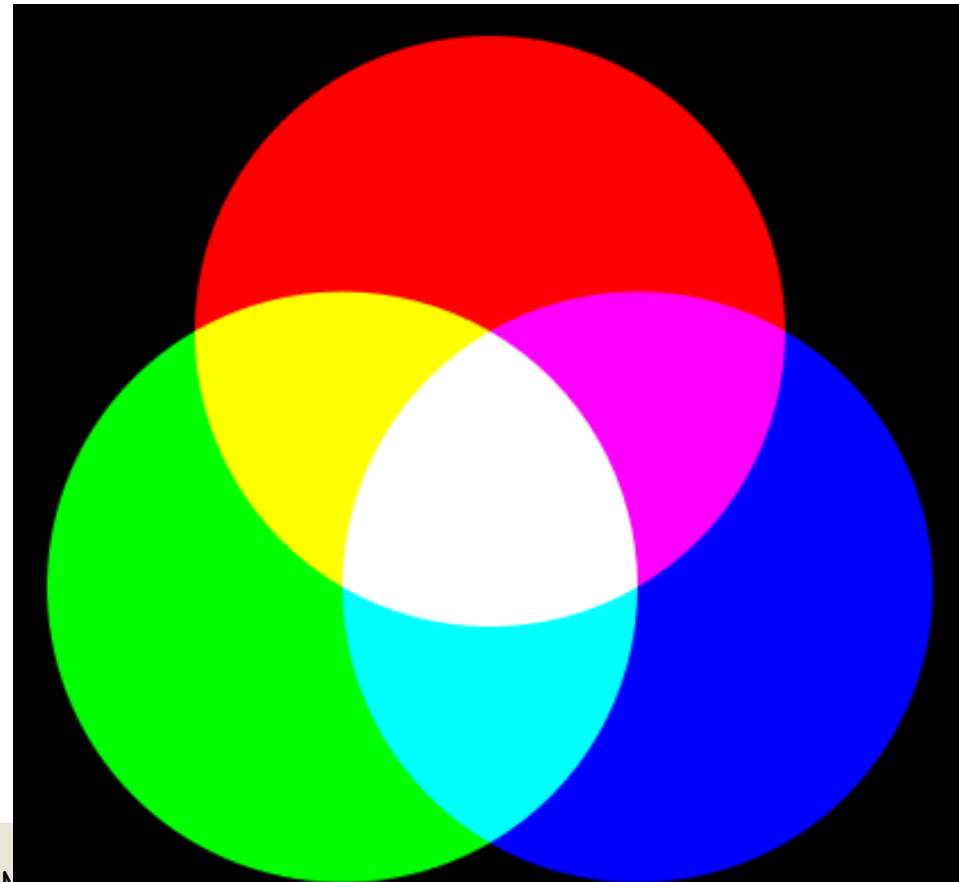
Synthèse additive

- Trichromie :
 - Rouge, Vert et Bleu : couleurs primaires (en synthèse additive)



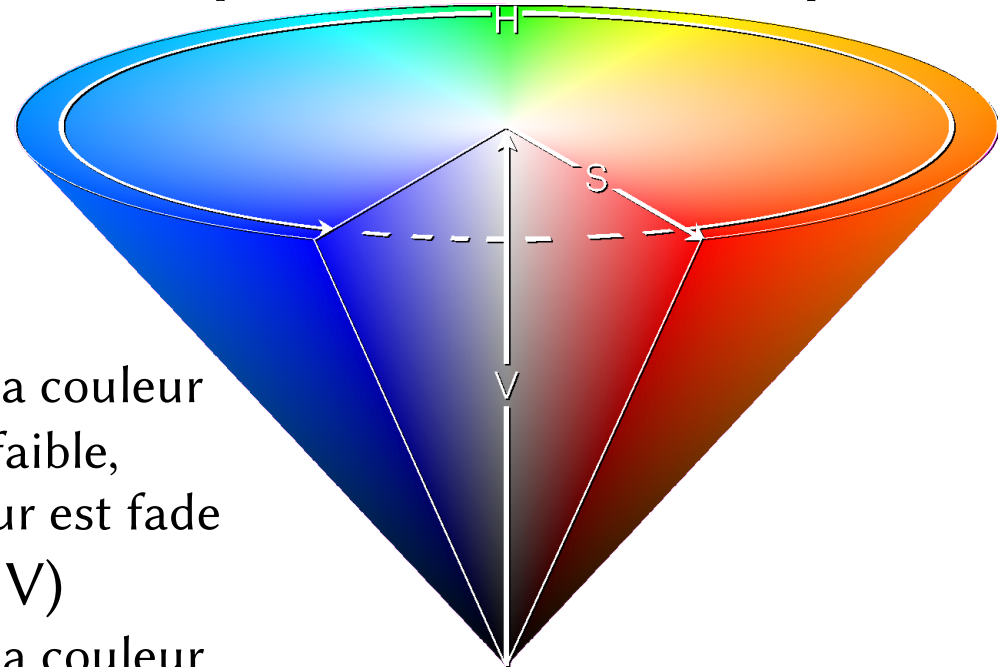
Synthèse additive

- Trichromie :
 - Rouge, Vert et Bleu : couleurs primaires (en synthèse additive)
- Chaque couleur est codée sur 1 octet
 - En hexadécimal
2 digits
 - $2^8 \times 2^8 \times 2^8 =$
16 777 216
couleurs



Teinte, Saturation, Valeur (HSV)

- Œil peu sensible aux variations de couleur (par rapport aux variations de luminosité)
- Représentation de l'espace colorimétrique
 - Un angle (H)
 - Teinte (Hue)
 - 2 axes
 - Saturation (S)
 - Intensité de la couleur
 - Plus elle est faible, plus la couleur est fade
 - Valeur (Value, V)
 - Brillance de la couleur
 - Plus elle est faible, plus la couleur est sombre



La couleur en CSS

Bases de numérotation courantes

- Base 10 / Base 2
- Octal (0,1,2,3,4,5,6,7)
- Hexadécimal (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F)
- Passage Base 10 à Base 2 difficile
- Avantage des bases en 2^n : passage en binaire digit par digit

- $A3_{16}$
→ 10100011_2 → 243_8 → 163_{10}