

T05-02 Activités La page WEB

1- Transformer une page : FAKE LAND !!!

a- Comprendre la structure simplifiée d'une page web :

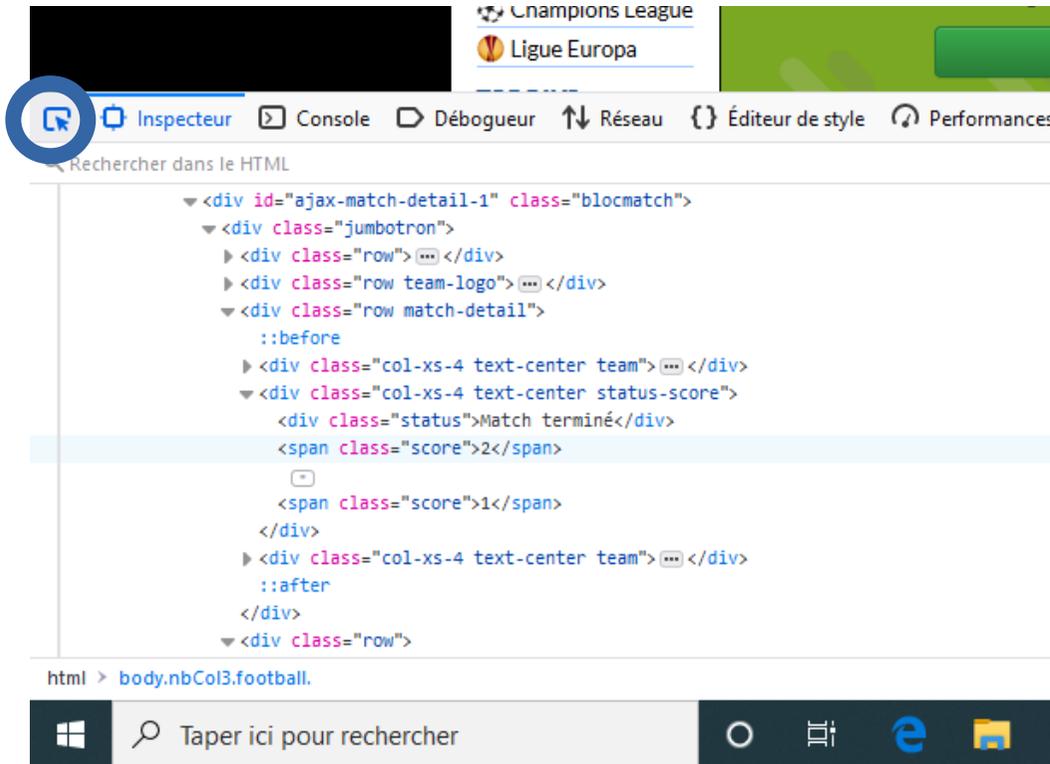
- Observation de la première page web :

The World Wide Web project 1ere page web de l histoire

<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>

La page vous êtes perdu(simple)

<http://perdu.com>



Il existe un assistant « examiner l'élément » en clic droit sur la page à consulter(vu dans la partie internet!). Cet assistant va nous permettre de comprendre la structure de ces pages simples.

Pour vous aider à trouver l'endroit du code à changer, sélectionnez la **petite flèche** à gauche : elle est magique quand on double clique sur un élément de la page... !!!

Consignes :

- Construire le schéma(code) HTML minimum d'une page web.

Remarques sur les balises pour comprendre :

**** : le texte est de haute importance, en général, il sera en gras du coup !

<pre> : représente du texte préformaté, généralement écrit avec une police à chasse fixe. Le texte est affiché tel quel, les espaces utilisés dans le document HTML seront retranscrits.

On peut aussi intégrer des images :

Et enfin, sans lien hypertexte, ce n'est pas une page web :

texte affiché hyperlien

ou

b- Transformation d'un code HTML

Vous devez arnaquer votre bookmaker :

ouvrir une page de résultats de matchs de football et inversez le résultat : l'équipe perdante doit être trèèèèèèèèèèè gagnante...

https://www.football365.fr/competition/D1_FR/resultat/ligue-1.shtml

Puis deux choix :

- éditer avec notepad++ et créer une nouvelle page : mais c'est un peu galère

- après avoir trouver la ligne de code, double cliquer et modifier...

Pour embêter un peu plus le bookmaker pro OM, attribuez le logo du PSG à l'équipe fosséenne...

Et enfin enregistrer la page modifiée....

Et rafraîchir la page

c- Transformation d'un code CSS :

à vous de jouer avec l'interface « examiner l'élément », colonne du milieu.