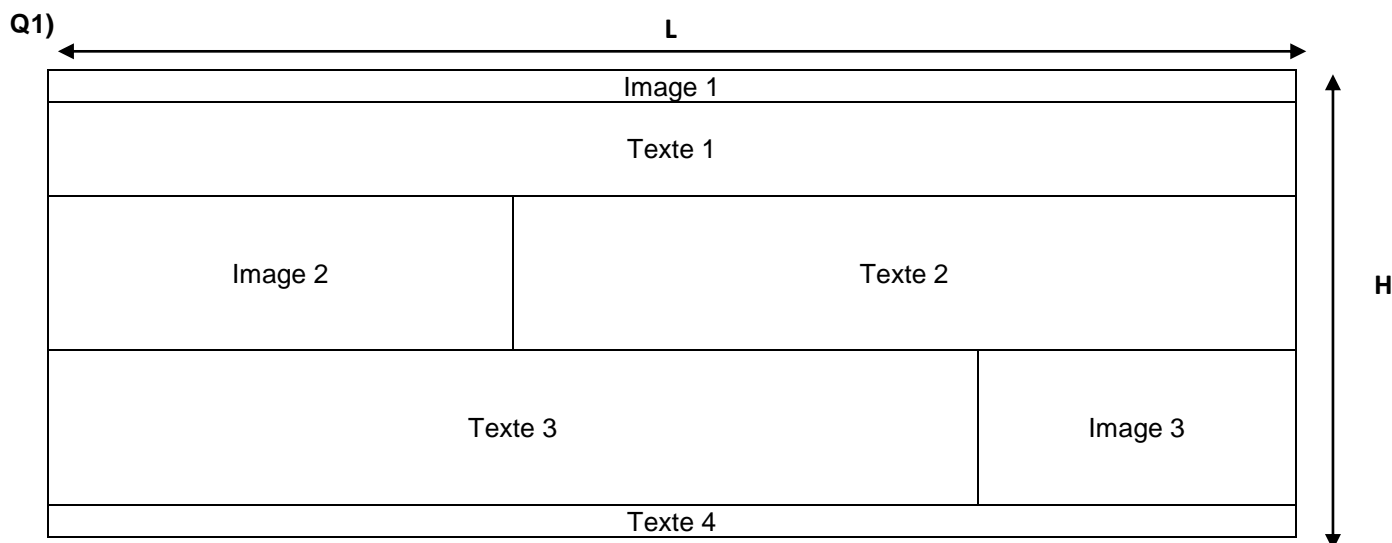


## CORRECTION DU Cours/TD1 CONSTRUCTION D'UNE PAGE HTML



Q2)  $L = 1024 \times 0,9 = 921\text{px}$        $3L \leq H_{\max} \leq 5L \Rightarrow 2763\text{px} \leq H_{\max} \leq 4605\text{px}$  d'après encadré  
 La largeur est déclarée dans les balises <table> de la page avec l'attribut width :  
`<table align="center" width="921">`

Q3) La hauteur de la page est égale à la somme des hauteurs des images plus 200px pour le texte.  
 On peut écrire  $H = h_1 + h_2 + h_3 + 200$ . Si  $H_{\max} = 800$  alors  $(h_1 + h_2 + h_3)_{\max} = 600$ .  
 En mesurant les images sur l'annexe 1 et en simplifiant on peut écrire :  
 $h_2 \approx h_3 \approx h_1$  donc  $h_2 \approx h_3 \approx h_1 \approx 200$

### Détermination des coefficients k à appliquer aux images d'origine

Image 1 :  $k_1 = 200/241 = 0,83$

Image 2 :  $k_2 = 200/431 = 0,46$

Image 3 :  $k_3 = 200/310 = 0,64$

### Nouvelles dimensions des images

Image 1 : **505px \* 200px**

Image 2 : **298px \* 200px**

Image 3 : **352px \* 200px**

Ces dimensions seront « affinées » en fonction de l'effet visuel recherché.

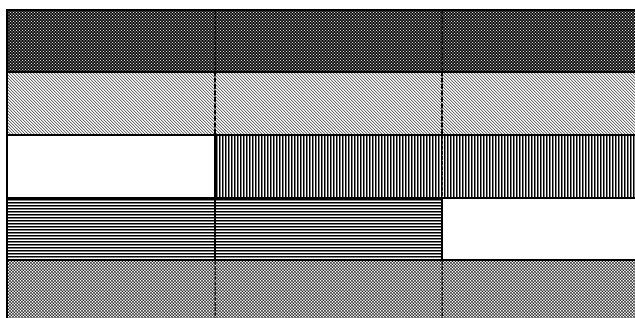
### Exemple : annexe 1

Image 1 : **456 x 181**

Image 2 : **292x 194**

Image 3 : **330 x 186**

Q4) L'organisation de la page Web fait apparaître un tableau 3 x 5 avec plusieurs zones de fusion



**Q5) Code de la structure du tableau 2**

```
<table>
  <tr>
    <td colspan= "3"> </td>
  </tr>

  <tr>
    <td colspan= "3"> </td>
  </tr>

  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td colspan= "2"> </td>
  </tr>
</table>
```

Code de la structure du **tableau 3**

```
<table>
  <tr>
    <td colspan= "2"> </td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>

  <tr>
    <td colspan= "3"> </td>
  </tr>
</table>
```

## **Analyse du code de la page de l'annexe 1**

**Q6)** Le tableau 1 permet de tracer une bordure autour de la page. Il contient une seule cellule.

**Q7)** Il est nécessaire de préciser la largeur souhaitée dans les tableaux car ils structurent la page. width="921" n'apparaîtra qu'une fois dans le code si on le place dans la balise <table> de la table 1.

**Q8)** Les tableaux 2 et 3 se situent dans l'**unique cellule** du tableau 1.

**Q9)** Le code de cette page contient la **structure** (<table>, <tr>, <td> etc.) et la **décoration** (bgcolor="black", text="white", width="921", etc.) de la page. Il est possible de le rendre plus lisible en plaçant tout ce qui se rapporte à la décoration dans une feuille de style (**CSS**).

### **Q10) Source Wikipédia**

**bit** : Le **bit** est un chiffre binaire, c'est-à-dire 0 ou 1. Il est donc aussi une [unité de mesure en informatique](#), celle désignant la **quantité élémentaire d'information** représentée par un [chiffre](#) du [système binaire](#).

**Octet**: L'**octet** (symbole "o") est une [unité de mesure en informatique](#) indiquant une quantité de [données](#). Un octet est toujours composé de 8 [bits](#), soit 8 [chiffres binaires](#)

**UTF-8**: **UTF-8** ([UCS transformation format 8 bits](#)) est un [codage de caractères informatique](#) conçu pour coder l'ensemble des caractères internationaux d'[Unicode](#) en restant compatible avec la norme [ASCII](#) limitée à l'anglais, mais très largement répandue depuis des décennies. **Etc.**

**gif** : Le **Graphics Interchange Format** (littéralement « format d'échange d'images »), plus connu sous l'[acronyme GIF](#) [[3if](#)], est un [format d'image numérique](#) couramment utilisé sur la [Toile](#). Ce format utilise l'[algorithme de compression](#) sans perte [LZW](#), nettement plus efficace que l'algorithme [RLE](#) utilisé par la plupart des formats alors disponibles ([PCX](#), [ILBM](#) puis [BMP](#)).etc.