

QUELQUES NOTIONS SUR L'ENVIRONNEMENT :

Qu'est-ce qu'une plateforme de développement web?

Vous allez être amené à utiliser une plateforme de développement WEB pour le Challenge. Cette plateforme s'intitule **Emerginov**. Souvent appelée "Incubateur à idées", une plateforme de développement permet de créer des projets Internet immédiatement consultables tout en favorisant le travail collaboratif. C'est le projet qui fédère les développeurs et pas l'inverse. Le lycée est doté de la plateforme de développement web Opensource "Emerginov" (depuis 2011) qui a été développée par des ingénieurs d'Orange Labs à Lannion dont le site officiel du projet Orange est disponible à cette adresse: https://emerginov.ow2.org/bin/view/Main/



Vous utiliserez pendant votre formation et lors du challenge la plateforme de développement web du lycée : https://www.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr

L'écriture pourra se faire en ligne ou en local sur votre PC via un utilitaire gestionnaire de version.

Description fonctionnelle et modèle Client/Serveur :



Les postes de développement accèdent à la plateforme par Internet – la plupart des navigateurs sont compatibles mais il est préférable d'utiliser FireFox. Elle est accessible à partir de l'URL : emerginov portal

http://www.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/ La plateforme propose de nombreux services :

- web pour la création et diffusion des projets via internet
- bases de données avec phpmyadmin pour l'administration
- la téléphonie (appels entrants / sortants)
- · l'envoi et la réception de SMS
- SVN pour la gestion de version

PHP est le langage supporté par la plateforme.

Vous pouvez accéder à la communauté des projets (community projects) et étudier les codes des sites hebergés à partir de cette URL, cette une plateforme free softwares : https://www.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/projects list.php

Lorsqu'un client consultera votre site, le mode de communication Client/Serveur va s'appliquer :

Exemple :

3 Règles pour cette communication :

- La communication Client/Serveur débute à l'envoi de la requête et s'achève à la réception de la réponse.
- C'est toujours le client qui initie la requête, il reste en attente tant qu'il n'a pas eu de réponse.
- Un serveur peut avoir plusieurs clients en même temps.





ACTIVITE 1 : RECUPERER UN SITE de la plateforme SUR SON PC :

L'objectif de cette activité est de vous apprendre à récupérer les sources d'un site de la plateforme sur votre PC. Nous allons supposer que votre PC est équipé d'un gestionnaire de version (Tortoise pour windows ou rapidSVN pour linux) si ce n'est pas le cas, rendez-vous sur ce site pour télécharger et installer ces gestionnaire :http://divvun.no/doc/tools/docu-svn-user.html.

Les PC fournis lors du Challenge seront équipés d'un linux (UBUNTU) et donc de rapidSVN. Nous vous proposons donc les manipulations sur RapidSVN. Vous pouvez faire de même en suivant cette procédure générale pour Tortoise :<u>https://tortoisesvn.net/docs/nightly/TortoiseSVN_en/tsvn-dug-checkout.html</u>

- ✓ Ouvrez RapidSVN
- Dans le menu Dépôt choisir Récupérer pour récupérer l' arborescence et les fichiers Emerginov sur votre PC du site Ada_ex1,
- Coller l'URL du site Ada_ex1 dans la zone URL :<u>https://svn.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/projects/Ada_ex1/</u> (remarque pour un projet X de la plateforme l'URL serait la suivante : <u>https://svn.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/projects/X/</u>)
- Créer un dossier Ada ex1 sur votre PC dans Documents
- Cocher Récursivement puis Valider.

	Récupérer	
URL		
https://s	'svn.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/projects/Ada_ex1/ ${ m URL}{ m du}{ m si}$ 1	te 🛛
Répertoir	ire de destination	
/home/o	charline/Documents/Ada_ex1	۰.
Révision		
	😈 Utiliser	le dernie
Révision :	stable	
	S No	n spécif
	🧝 Ajouter aux signets 🛛 🖉 Récursivement 🗌 Ignorer les liens externes	
	Valider Annuler ?	

Valider et Accepter le certificat SSL de manière permanente.
 Vous avec Récupérer dans le répertoire de votre PC toutes les sources du site Ada_ex1.

Kapidovii - /iidiire/cii	antine/Documencs/Ad		NWED		
Fichier Affichage Dépôt Modifier Informations	s Signets Extras Ai	de			
: 4) 🕼 🖗 🖗 🕼 🕅 🎒 🖉 🗍]] 🖉 📀				
▼ 📃 Signets	Nom	Révision	Dernière r	Auteur 🔻	Statut
Image: Image: Image: https://www.image.com/	a .	18	18	emergsvna	
🖻 branches	🛅 media	18	16	fgautier	
🚞 tags	📄 favicon.ico	18	1	emergadm	
🔻 🖻 trunk	📄 index.html	18	18	emergsvna	
implementation					

Vous pouvez maintenant avec n'importe quel éditeur de texte accéder au code HTML des pages de ce site, le modifier sur votre PC et le tester sur votre machine dans votre navigateur. Les modifications n'auront aucune incidence sur le site Ada_ex1 de la plateforme car vous n'êtes pas membre de ce projet.

Ouvrez avec votre navigateur le fichier index.html.



Bienvenue sur le challenge Adalovelace en équipe

 Ouvrez avec votre IDE (Environnement de Développement Intégré) préférée le fichier index.html, par exemple geany, notepad++, sublime Text.... Nous avons utilisé ici geany :

<pre>chtml lang="fr"></pre>	
<head></head>	
<pre><meta charset="utf-8"/></pre>	
<pre><title>ADA. Oui sont elles ? - CHALLENGE ADALOVELACE</title></pre>	
link rel="icon" href="images/icn_ing" type="image/ing" sizes="16x16"	"/>
	1-
<body></body>	
Bienvenue	
sur le challenge Adalovelace en équipe	
:/html>	

QUELQUES NOTIONS SUR LE HTML :

Qu'est-ce que le HTML ?

HTML est la « langue maternelle » de votre navigateur web

L'HyperText Markup Language, en abrégé HTML, est le format de données conçu pour représenter les pages web. HTML permet de structurer le contenu des pages, d'inclure des

ressources multimédias (images,vidéos), des formulaires de saisie, et des éléments programmables tels que des applets.

C'est un langage de balisage standard publiées par un consortium international : le World Wide Web Consortium (W3C).

HTML est un langage interprété.

HTML est un langage interprété, en opposition à un langage

compilé .Un langage interprété n'a pas besoin d'être « traduit ».

Le logiciel interpréteur HTML recevant le code HTML est capable de comprendre directement son contenu : il affiche alors les informations contenues dans ce code selon une présentation et une mise en page spécifiées dans le code luimême.



Les navigateurs web sont des interpréteurs HTML.

Coder du HTML :

Un simple éditeur de texte (tel que bloc-notes ou notepad++ sous Windows, Geany sous Ubuntu) suffit à l'écriture d'un programme HTML.





Les balises HTML :

Une balise HTML est un indicateur écrit entre "<" et ">" qui renseigne sur la présentation à appliquer au texte ou à une partie du texte figurant dans le code HTML. Ex :



La balise **** a pour action de mettre en gras. Le début du texte à mettre en gras est indiqué par l'insertion du code **** (appelée

balise de début) ; la fin du texte à mettre en gras est indiquée par l'insertion du code (appelée balise de fin). Dans l'exemple cidessus le texte bonjour sera donc affiché en gras à l'écran :





Un site pour approfondir et tester en ligne :

https://www.w3schools.com/html/

ACTIVITE 2 : Le langage HTML

L'objectif de l'activité est de créer la page web, écrite en HTML5, composée d'images, de textes sous différentes tailles, de liens,..., permettant de vous présenter.

L'activité se déroulera en deux temps, dans un premier temps vous allez vous familiariser avec certaines des balises les plus couramment utilisées en HTML5. Pour cela, vous écrirez tout le fond de votre site et vous en prévoirez la fonctionnalité avec votre code html.

Dans la deuxième séance de formation, vous aborderez les feuilles de styles (CSS), pour finaliser la forme de votre site.

1.1 L'ENTÊTE et le BODY HTML :

✔ Ouvrez avec geany le fichier index.html précédemment téléchargé :

<pre>html lang="fr"></pre>		ADA, Qui sont elles × ← → C ☐ file:///home/charline/Ada_ex1/trunk/web/accueil.html
<body></body>		Bienvenue sur le challenge Adalovelace en équipe
<pre>vour le challenge Adalovelace en équipe </pre>	GEANY	FireFox

- Vérifier la présence du favicon «icn» dans l'onglet de votre page et le titre de la page à côté «ADA, Qui sontelles ?...».
- Effacer la balise <meta charset= « utf-8 »/> enregistrer index.html, F5 dans le navigateur pour mettre à jour la page. Que constatez vous sur « équipe » ?
- Le contenu du body de votre page s'affiche à l'écran : «Bienvenue...». Y a-t-il un retour à la ligne entre «Bienvenue» et «sur le challenge Adalovelace en équipe :»?

En fait la mise en page dans le fichier HTML n'a pas d'importance; il faut utiliser des balises pour formater le texte.

Ajouter une balise </br>
 pour revenir à la ligne après Bienvenue, encadrer tout le texte avec des balises <h1></h1>
 enregistrez et constatez les changements dans le navigateur après avoir actualisé la page.



✓ Effacer le contenu de body

1.2 Mise en page moderne :

Les pages du site, pour être lues sur différents type d'appareils, doivent opter pour une mise en page du contenu simple et dynamique. Pour cette mise en page, HTML5 préconise la préparation de la



	DDI	NON NON		a disal
9.92	CAND	ENUM NUM		02 96 37 95 38
cost Solati S	anto Passe in the lands			
	- 14 m	the state state of the		. die
her A	her A		100	M-g-
	Bierwenue		10	Self.
ci est ma première p	age Web. Elle contient o	tu HTML version 5		
	H du CSS version 3		-	The second
			W	
	Scolarité		W.	-
-	Scolarité Mon cursus sociaire	Idaas	u-	
ELLOS	Scolarité Mon cursus sociaire Nom	Advesse næ du stade	u -	
EUJOE Ecole Matemetie	Scolarité Mon cursus sociaire Non yann Queleiou	Adresse ner dis stade Poubeze ner dis stade	tr Tr	
ETAPE Ecole Maternelle Ecole Primaire	Scolarité Mon cursus scolaire Non yann Quetelou yann Quetelou	Advesse næ du stade Ploubeze næ du stade Ploubeze	tr Tr	3 3
EtaPE Ecole Maternelle Ecole Primaire College	Scolarité Mon cursus sociaire Non yen Quetelou yen Quetelou Charles Le Gotto	Adresse ne du stade Picubaze Picubaze Dusaze Lanson	u Tr	
EtaPE Eosle Matemelle Eosle Primaire Cutege byde EtaPE	Scolarité Mon cursus sociaire Non yani Quetelou yani Quetelou Charles Le Gotto Petro Le Dantec Non	Adresse ner du stade Picubacre Lannon Lannon Adresse	tr Tr	
ELLAPE Essile Matamelle Essile Primaire Calitoge 5000 ELLAPE	Scolarité Mon cursus sociaire Non Sann Quetriou Sann Quetriou Charles Le Goffe Petris Le Goffe Non	Adresse ner di stade Poubeze Verdi stade Poubeze Lamon Lamon Adresse		
Elare Essie Matorele Essie Pinare Calloge 500 Etare	Scolarité Mon cursus sobier Non yan Queticu yan Queticu Dians Le Gutic Petis Le Danse Non es sports favoris	Advesse Producte Podkoze Podkoze Lawron Lawron Advesse		
EXAM Essik Matanele Essik Pilmare Catege Scote EXAME	Scolarité Nen curus scolaire Nen guerdou yan Querdou chares (c done Frei Le Daries Nen es sports favoris Cere au in centre	Advesse net di stade Podotan net di stade Podotan Lavron Lavron Advesse		
EtaFE Essie Maannele Essie Pinnaire Crititye Bote EtaFE	Scolaritó Mor curso scolare Nem yam Queleou yam Queleou yam Queleou yam Queleou Preu Le Sone Nem Nem Course Le Conte Nem Course Le Conte Nem	Adress ner do stade Poutoza Poutoza Lanvon Lanvon Adrese		
ETAPE Essile Maternelle Essile Maternelle Contege 9000 ETAPE	Scolarité Mer curus stoline yam Queleou yam Queleou yam Queleou yam Queleou Dases Le Galle Frei Le Danies Nem es sports flavoris Ceux que junice regarder	Advese ne do stale Pobleza Ne do stale Pobleza Lamon Advese		
Etars Essie Matmelle Essie Plinaire Cologe 5000 813475 Material M	Scolaritó Non Anna Schler Non Quellou Jana Quellou Ocaris e Come Peter Le Dantee Non Res Dorts favoris Cess ar justican Des que Jaine regulter	Adress ne do stale Poboza Dobas Larron Adress		

✓ Pour cela recopier le texte contenu dans index2.html

et vérifiez que vous obtenez ceci

TITRE

- <u>Accueil</u>
 <u>Content</u>
- <u>Scolarité</u>
- <u>Sports</u>
 <u>Passe-temps favoris</u>

Un article Aside ou complément Article scolarite Article sport Bas de page

1.3 Création de l'entête : Insérer un tableau

- Créer dans la balise <header>, que vous aurez auparavant vidée, un tableau sans bordure, 3 lignes, 3 colonnes dont la première ligne est fusionnée ainsi que la troisième ligne (colspan= "3"). (AIDE <u>http://www.w3schools.com/html/html_tables.asp</u> puis chercher Table Cells that Span Many Columns).
- ✓ Pour la deuxième ligne de votre tableau, vous prévoirez une répartition en largeur pour les 3 colonnes de 30 % pour la première puis 40 % et 30 % en rajoutant dans la balise td la précision de largeur exemple :

>

- <h1> PRENOM NOM</h1>
-
- @mail 02 96 05 61 71

>

Candidate concours ADA

1.4 Création de l'entête : Insérer une image dans le tableau

Ajouter l'image du geek, dans la première ligne de votre tableau. Vous trouverez cette image dans le dossier images que vous avez téléchargé « images/geek.png ». La balise suivante vous le permettra :

 N'oublier pas l'attribut alt qui affiche un texte si l'image n'est pas trouvée et style qui permet ici de régler la taille

en % (hauteur/ largeur) pour que l'image évolue en fonction de l'affichage.

- De même ajouter dans le tableau, ligne 2 colonne 1, le logo icn "images/icn.jpg" (taille 40 %). Puis ligne 2 colonne 3, le logo mail "images/mail.png"(taille 5 %). A droite de ce logo, écrire votre adresse mail et dessous votre numéro de téléphone.
- ✓ Tapez votre nom et Prénom dans la case 2 ligne 2 de votre tableau dans une balise <h1>. Puis Candidate concours ADA dans une balise <h2> ligne 3 de votre tableau. Vous obtenez alors ceci pour l'entête. Si vous avez des problèmes d'alignement de votre texte, ajouter l'attribut style="text-align:center" dans la balise .



1.5 Création du menu: Insérer une liste de puce : il permet de

faire des liens avec des ancres situées dans la page ou avec d'autres pages.

Créer dans la balise <nav> le menu avec comme choix : accueil, scolarité, sports, passe-temps. (AIDE : <u>http://www.w3schools.com/html/html_lists.asp</u>). Vous rajouterez les ancres vers les différentes zone de page après avoir créer les articles correspondants (voir ci-dessous l'explication sur les ancres).

Une **ancre** est une sorte de point de repère que vous pouvez mettre dans vos pages HTML lorsqu'elles sont très longues. En effet, il peut alors être utile de faire un lien amenant plus bas dans la même page pour que le visiteur puisse sauter directement à la partie qui l'intéresse.

Pour créer une ancre, il suffit de rajouter l'attribut id à une balise qui va alors servir de repère. Ce peut être n'importe quelle balise, un titre par exemple. L'attribut id permet de donner un nom à l'ancre. Par exemple :

<h2 id="mon_ancre">Titre</h2>

Ensuite, il suffit de créer un lien comme d'habitude, mais cette fois l'attribut href contiendra un dièse (#) suivi du nom de l'ancre. Exemple :

Aller vers l'ancre

- Vous devez obtenir ceci :
- <u>Accueil</u>
- <u>Scolarité</u>
- <u>Sports</u>
- <u>Passe-temps favoris</u>

1.6 Création dans la <section> d'un <aside>

- ✓ Créer le titre de votre section en <h2>Fiche d'identité</h2>.
- ✓ En début de section, ouvrir la balise <aside> et insérer les images « images/webactuel.png » et "images/html5css3.png" en taille 50 % accompagnées d'une légende « Responsive web design avec HTML5 ». Fermer la balise <aside>.
- ✓ Vous devez obtenir ceci :



ETAPE

Collège

lycée

Ecole Maternelle yann Quefelou

Ecole Primaire yann Quefelou

1.7 Création de l'article bienvenue

✓ Créer ensuite votre article de bienvenue toujours dans la section.

<article>

<h2> BIENVENUE</h2>

<h2>Ceci est ma première page Web. Elle contient du HTML version 5 et du CSS version 3</h2>

1.8 Création de l'article scolarité

 Créer ensuite votre article de scolarité (avec son ancre cf page 3) toujours dans la section. Il doit contenir un tableau comme cicontre :

Soit un titre de tableau, un entête décrivant le contenu du tableau et un pied de tableau (de 3 ou 4 colonnes). Pour revenir à la ligne dans la case adresse utiliser la balise

AIDE :http://www.w3schools.com/tags/tag_thead.asp dérouler jusqu'à HTML <thead> Tag

La forme (bordures, fond) sera réglée ultérieurement en CSS.

1.9 Création des articles sports et hobbies

- Créer ensuite vos deux derniers articles (avec leur ancre) toujours dans la section. Il doivent se présenter comme ci-dessous :
- ✓ Fermer la <section>.

</footer>

1.10 Création du pied de page (footer)

Créer ensuite votre footer :

© 2015 thusday Times. All rights reserved. En terminant votre body avec le code suivant : <footer> © 2015 Thursday Times. All rights reserved. ETAPE Nom Adresse Image

Charles Le Goffic Lannion

Félix Le Dantec Lannion

Mon cursus scolaire

Nom

Adresse Image

rue du stade

Ploubezre

Ploubezre

rue du stade

Validation prof :

Mes sports favoris

Ceux que je pratique

Ceux que j'aime regarder

Mes passe-temps

Lire, écouter de la musique...

Validation prof :

Validation prof :

✔ Créer vos liens en rajoutant des ancres liées à vos articles :





✓ Maintenant il faut rajouter la feuille de style (voir l'activité suivante ...).

ACTIVITE 3 : REMONTER SON SITE SUR LA plateforme DEPUIS SON PC

<u>Connexion</u> à la plateforme Emerginov du lycée

- ✔ Se connecter à son compte émerginov : https://www.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/
- ✓ Choisir my account and projects. Entrer votre login et votre mot de passe.
- ✓ Créer votre nouveau projet : ADA_nom01
- ✔ Rejoindre votre projet . Attendre la validation de l'administrateur

20	ArduinoTemp Insertion dans une base mysgi de le	20	SIN1_smartSchool Application statise aux dileves	join or leave a project or least to at project
	An operation and an operation of the second		neurone Wheelun the Wheelun	Select the project you want to join Choisir votre
20	SIN2_attelle Application priozant une attelle	20	SIN3_e_jardin cardit contecto pour la vitre de	Numero de projet cuargo encorrer Alabiecomo •
	MANUAL READ IN		parter Welder	Description: Just a web service to keep control your children's absences and be warned on your phone.
2	SIN4_handiVeste vede pour relendante	21	SIN5_RescueCombi	skarri. valider
	sources: Web5.re w/s, Web5.Re		seuros: Webden Inn Webden	Jon
2	SIN6_e_Street	20	SIN7_equaponie appil dalde à l'aquaponie	You don't want do be involved in a project? Or a project has ended? It's your choice!
	anarar Wahler inh Wahler		resone Wechin Ine Wechin	Description: Description:
2	SIN8_e_help aldo aux promions secours	2	SIN9_poulailler geston automatisce d'un poulai ler	Members:
	and the second		Ramon Matter	Lase

- ✓ Ouvrir RapidSVN sur votre PC
- Dans le menu Dépôt choisir Récupérer pour récupérer l'arborescence et les fichiers Emerginov sur votre PC de votre nouveau projet
- Coller l'URL de votre projet la zone URL : <u>https://svn.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/projects/ADA_nom01/</u> (remarque pour un projet X de la plateforme l'URL serait la suivante : <u>https://svn.emerginov.lycee-ledantec.ac-rennes.fr/projects/X/</u>)
- ✔ Créer un dossier ADA_nom01 sur votre PC dans Documents
- ✓ Cocher Récursivement puis Valider.
- ✓ Valider et Accepter le certificat SSL de manière permanente.
- ✔ Vous avec Récupérer dans le répertoire de votre PC toutes les sources du ProjetX.

- ✔ Remplacer le fichier index.html de votre projet vierge dans l'arborescence de votre projet par celui que vous venez d'écrire.
- ✓ Copier dans média les images contenu dans le répertoire du site Ada_ex1
- ✓ Puis montrer les publier.

🔗 🗇 💿 RapidSVN - /home/charline/emerginnov/sin_1/t	runk/web/media						
: 4 🕸 🖗 🖗 🕸 🖓 6 🖉 📴 🗖 🖉 6							
🔻 🗏 Signets	Nom *	Chemin	Révision	Dern	Auteur	Statut	Statut des p Dernier changem
II /hor e/charline/emerginnov	⊜.		2	1	emergadm		20/01/2017 14:
II /hq e/charline/emerginnov/sin_1	🔲 traitement.php	traitement.php	3	3	cgiret		22/01/2017 23:
🖴 📔 iches	🗋 logo.png	logo.png	2	1	emergadm		20/01/2017 14:
	🗋 hello.gsm	hello.gsm	2	1	emergadm		20/01/2017 14:
* 🐖 🔥	🗋 enregistreme	enregistrement	3	3	cgiret		22/01/2017 23:
v b	echo_test.wav	echo_test.wav	2	1	emergadm		20/01/2017 14:
edia	bouteille_pla	bouteille_plasti	0	-1		ajouté	
Charline/emerginnov/sin_2							
Publier la sélection							
Executer : Ajouter Ajouter: /home/charline/emerginnov/sin_1/trunk/web/med Mise à jour Prêt	ia/bouteille_plastiq	ue.jpg					
Envoyer les changements depuis la copie de travail vers le	dépôt						di d

- ✓ Le fichier apparaît alors en ligne.
- ✔ Supprimer le en ligne et il sera supprimé sur le PC en faisant mise à jour de la sélection.
- ✔ Avant de fermer déconnecter vous proprement clic droit sur le projet et déconnectez vous. Clic droit à l'ouverture pour se reconnecter.