

CRÉATION DE LA PAGE D'ACCUEIL ET DU SOUELETTE

DU SITE WEB

Attention, exercice plus long qui demande plus d'autonomie

1) PRÉSENTATION DU SITE À CONCEVOIR.

Vous allez tous réaliser un site web (seul ou en binôme en fonction de votre poste de travail). Ce site présentera 3 informations sur le sujet que vous souhaitez aborder. Deux de ces informations seront de vraies informations alors qu'une sera une « infox » (une fausse information).

Vous avez peut-être déjà préparé le thème et les informations à insérer dans votre site avec vos autres enseignants. Si c'est le cas c'est parfait, sinon, il faut que vous choisissiez le thème, les informations et l'argumentaire (explications, images, calculs, vidéo, schéma, etc.) permettant de présenter ce que vous affirmez.

Le site comportera donc **au moins** 4 pages :

- La page d'accueil (page que l'on va faire dans cette séquence).
- Les trois pages d'info ou « infox ».
- Vous pourrez ajouter des pages pour des explications supplémentaires sur vos infos (ou infox) et une page « Qui sommes-nous ? » qui vous permettra de vous présenter.

La page d'accueil d'un site internet est très importante.

Elle doit donner envie de voir les autres pages.

À la fin de l'année, je mettrai en place une page de vote pour que vos enseignants (mais pas seulement) puissent voter pour le site et les info-infox les plus réussis.

2) CRÉATION DE L'IMAGE DE LA PAGE D'ACCUEIL

Cahier des charges de la page d'accueil :

- La page d'accueil devra être une image que vous construirez vous-même.
- Cette image devra représenter trois zones clairement délimitées.
- Chacune des trois zones deviendra cliquable (*on verra comment faire à la fin de cette séquence*).
- Les trois zones peuvent avoir n'importe quelle forme.
- Vous pourrez utiliser des images trouvées sur internet (et libres de droit) comme fond et/ou comme zone cliquable.
- L'image devra faire **1024 pixels de largeur par 768 pixels de hauteur** (vous pourrez prendre 24 cm par 18 cm si vous n'avez pas la possibilité de travailler en pixels).
- Vous pouvez utiliser tous les logiciels que vous voulez. (PhotoFiltre, The Gimp ou LibreOffice Draw présents sur l'ordinateur ou un outil en ligne comme [Pixlr](#) ou autre) mais **elle devra être au format JPG à la fin**. Je vous conseille plutôt d'utiliser Photofiltre.

Exemple d'image de la page d'accueil :



=> Grâce au cahier des charges ci-dessus, **créez l'image** de la page d'accueil.

RQ : Attention, la qualité visuelle de cette page prendra une part importante dans la notation du site...

Collez ci-dessous votre image :

3) CRÉATION DU SCRIPT DE LA PAGE D'ACCUEIL

3.1) EXEMPLE DE SCRIPT D'UNE IMAGE « MAPPABLE »

Un exemple de page d'accueil fait avec une image « mappable » se trouve dans le dossier ressources.

Lancez le fichier « html1.html » et observez le comportement du pointeur de la souris sur :

- l'image de la piscine,
- les petites icônes au-dessus de l'image de la piscine,
- le bouton « Retour ».

Vous pouvez aussi cliquer sur ces zones « cliquables » pour voir ce qu'il se passe.

Combien y a-t-il de zones cliquables sur cette image ?

3.2) ANALYSE DU SCRIPT EXISTANT

Ouvrir le fichier « html1.html » avec le logiciel « VS Code » (avec un « Ouvrir avec » par exemple). Chaque ligne de code est expliquée ci-dessous. Les commentaires en vert donnent des informations sur le code. Ceux en rouge indiquent qu'il faudra forcément faire une ou plusieurs modifications dans cette ligne de code.

NE RIEN MODIFIER POUR L'INSTANT. Lire seulement et essayer de comprendre.

<code><!DOCTYPE html></code>	La toute première ligne s'appelle le doctype. Elle est indispensable car c'est elle qui indique qu'il s'agit bien d'une page web HTML
<code><HTML></code>	C'est la balise principale du code. Elle englobe tout le contenu de votre page. Comme vous pouvez le voir, la balise fermante <code></HTML></code> se trouve tout à la fin du code
<code><HEAD></code>	« Entête » de la page. Elle contient le titre de la page (balise <code><TITLE></code>) => Vous pouvez modifier le titre
<code><TITLE></code> Bienvenue sur mon site WEB <code></TITLE></code>	
<code></HEAD></code>	Début du « corps » de la page
<code><BODY></code>	
<code><h1><u>Supervision piscine</u></h1></code>	Texte mis en valeur (souligné et balise <code><H1></code>) => Vous pouvez modifier le texte ou supprimer la ligne
<code><IMG SRC="Domovea.jpg"</code>	Insertion d'une image avec le nom du fichier => Remplacez par le nom de votre image
<code>WIDTH=351</code>	Largeur (Width) et hauteur (Height) de l'image => Remplacez les chiffres par la taille de votre image
<code>HEIGHT=277</code>	
<code>USEMAP="#Map"></code>	Insertion dans le script image d'une cartographie (cela indique qu'il y aura des zones cliquables)
<code><MAP NAME="Map"></code>	Début de la cartographie « Map »
<code><AREA SHAPE="rect"</code>	Définition de la première zone cliquable : - Type : Rectangle (rect) - Nom du fichier destination après un clic sur cette zone - Coordonnées (en pixel) des angles haut gauche (X,Y) et bas droite (X,Y) du rectangle => Si votre zone cliquable est un rectangle, utilisez ce script en modifiant le nom du fichier-lien et les coordonnées. Sinon, supprimez ces trois lignes.
<code>HREF="piscine.html"</code>	
<code>COORDS="187,130,310,224"></code>	

<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="lumiere1.html" COORDS="211,91,10"></pre>	<p>Définition de la deuxième zone cliquable :</p> <p>- Type : Cercle (circle)</p> <p>- Nom du fichier destination après un clic sur cette zone</p> <p>- Coordonnées (en pixel) du centre du cercle (X,Y) et nombre de pixels du rayon</p> <p>=> Si votre zone cliquable est un cercle, utilisez ce script en modifiant le nom du fichier-lien et les coordonnées. Sinon, supprimez ces trois lignes.</p>
<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="lumiere2.html" COORDS="243,91,10"></pre>	<p>Définition de la troisième zone cliquable :</p> <p>=> Idem que pour la zone précédente</p>
<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="prise1.html" COORDS="283,91,10"></pre>	<p>Définition de la quatrième zone cliquable :</p> <p>=> Idem que pour la zone précédente</p>
<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="prise2.html" COORDS="315,91,10"></pre>	<p>Définition de la cinquième zone cliquable :</p> <p>=> Idem que pour la zone précédente</p>
<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="volet1.html" COORDS="211,115,10"></pre>	<p>Définition de la sixième zone cliquable :</p> <p>=> Idem que pour la zone précédente</p>
<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="volet2.html" COORDS="244,115,10"></pre>	<p>Définition de la septième zone cliquable :</p> <p>=> Idem que pour la zone précédente</p>
<pre><AREA SHAPE="circle" HREF="volet3.html" COORDS="275,115,10"></pre>	<p>Définition de la huitième zone cliquable :</p> <p>=> Idem que pour la zone précédente</p>
<pre><AREA SHAPE="poly" HREF="index.html" COORDS="29,258,122,258,106,240,49,240"></pre>	<p>Définition de la neuvième zone cliquable :</p> <p>- Type : Polygone (poly)</p> <p>- Nom du fichier destination après un clic sur cette zone</p> <p>- Coordonnées (en pixel) de chaque point du polygone (X,Y) séparées par des virgules</p> <p>=> Si votre zone cliquable est un polygone, utilisez ce script en modifiant le nom du fichier-lien et les coordonnées. Sinon, supprimez ces trois lignes.</p>
</MAP>	Fin de la cartographie « Map »
</BODY>	Fin du « corps » de la page
</HTML>	Fin du code HTML (et donc de la page)

3.3) DÉTERMINATION DES ZONES CLIQUABLE

3.3.1) Ouvrez votre image grâce au logiciel Photofiltre.

3.3.2) Vérifiez que votre image à bien une dimension de **1024 pixels par 768 pixels**. Si ce n'est pas le cas, il faudra soit la redimensionner, soit noter précisément les dimensions de votre image.

3.3.3) Déterminez si les zones cliquables sont de forme rectangulaire, circulaire ou polygonale :

- **Cas 1 :** Une zone rectangulaire doit être un rectangle ayant des cotés horizontaux et verticaux.

Exemple :



Dans ce cas il faudra déterminer les coordonnées de l'angle en haut à gauche ainsi que ceux de celui en bas à droite du rectangle.

- **Cas 2 :** Une zone circulaire doit être un cercle parfait (de rayon fixe).

Exemple :

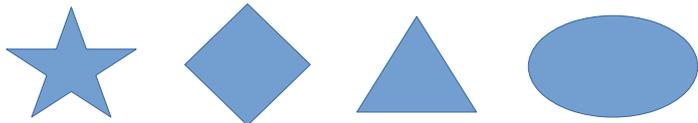


Dans ce cas il faudra déterminer les coordonnées du centre du cercle ainsi que le rayon de votre cercle.

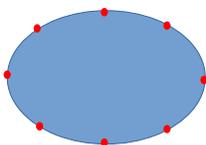
Pour déterminer les coordonnées exactes il est nécessaire de faire un petit calcul (simple).

- **Cas 3 :** Une zone qui n'est ni rectangulaire, ni circulaire sera nécessairement une zone polygonale.

Exemples :

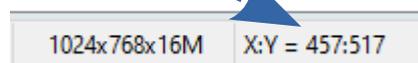


Dans ce cas il faudra déterminer les coordonnées de chaque angle de votre polygone.



Dans le cas d'une ellipse par exemple, il n'y a pas d'angle visible. Vous prendrez donc 8 points harmonieusement répartis sur le pourtour.

RQ : Les coordonnées du curseur sont visibles dans le bas de la fenêtre de Photofiltre



3.3.4) Cherchez et notez les coordonnées de vos 3 zones.

<u>Zones</u>	<u>Coordonnées</u>
Zone 1	
Zone 2	
Zone 3	

Validation du professeur :

PRENONS DE L'AUTONOMIE

Jusqu'à présent, nous vous avons beaucoup guidés. Dans cette deuxième partie vous devrez faire preuve d'analyse et d'initiatives pour faire les modifications demandées. Il n'est pas grave ni inquiétant de ne pas réussir du premier coup. Le résultat (et donc la note) vient en grande partie de la persévérance dans la recherche de solutions.

3.4) ADAPTATION DU SCRIPT D'UNE IMAGE « MAPPABLE »

3.4.1) Dans votre dossier « Projet2 », créez un nouveau dossier « MonSiteWEB ». (*Il servira à regrouper tous les documents de votre site WEB*)

3.4.2) Copiez dans ce nouveau dossier le fichier « **html1.html** » que l'on vient d'étudier (celui qui est dans le dossier « Ressources/ExempleImageMappable »).

3.4.3) Renommez ce fichier en « **index.html** ».

3.4.4) Modifiez le script de la page « index.html » pour en faire votre page d'accueil.

- Elle devra comporter trois liens (les zones cliquables) au lieu des 9 contenus dans le script actuel.
- Pour que chaque zone cliquable « pointe » sur la bonne page, les liens devront s'appeler :
 - **info1.html**
 - **info2.html**
 - **info3.html**

*Remarque : Pour que les liens fonctionnent et ne tombe pas sur une page vide, il faut créer des fichiers **info1.html**, **info2.html** et **info3.html** dans le même dossier que le fichier « **index.html** ». Ces fichiers peuvent être vides, cela ne pose pas de problèmes.*

3.4.5) Vérifiez régulièrement le résultat de votre script et lorsqu'il est totalement fonctionnel, appelez votre professeur pour vérifications.

Validation du professeur :

3.4.6) Optionnel (pour les élèves en avance):

Pour que la page d'accueil soit visuellement plus agréable, il est possible de placer l'image au

centre de l'image.

=> Recherchez sur internet le script permettant de placer les éléments au centre de la page.

3.4.7) Optionnel (pour les élèves en avance):

Il est possible de changer le fond blanc (autour de l'image) en une autre couleur (ou une image).

=> Modifier ce fond blanc.

3.4.8) Optionnel (pour les élèves en avance):

Il est possible de faire apparaître un « message en forme de bulle » au survol de la souris sur un lien.

=> Faire apparaître un petit message au survol de la souris sur chaque zone cliquable.

Validation du professeur :

3.4.9) **Pour tous les élèves :** Collez votre script ci-dessous.

4) PUBLICATION

Lorsque votre page est terminée, il faut la placer sur internet. On appelle cette action « Publier » son site WEB.

Demandez à votre professeur de publier votre page sur l'espace d'hébergement réservé.

Votre site sera ensuite accessible sur le site WEB : <http://techno.briancon.free.fr/> (dans la page « Publication élèves » correspondante à votre établissement, votre classe et votre n° de poste ou de binôme)

Vérifiez que votre page s'affiche correctement et qu'il ne manque rien.

5) AJOUT DE LA SÉQUENCE À VOTRE CLASSEUR NUMÉRIQUE

A la fin de chaque séquence, vous devrez intégrer votre fichier de la séquence finie (le fichier « activites.odt » dans lequel vous avez travaillé) dans votre classeur numérique.

Pour cela vous devez :

- Générer un fichier PDF à partir de votre fichier traitement de texte (ce fichier).
- Intégrer cette séquence (le PDF que vous venez de générer) à votre classeur numérique déjà existant.

Pour vous aider, vous avez le fichier « FicheAideClasseurNumerique.pdf » présent dans la séquence 0 (ou au début de votre classeur numérique).