

La science informatique

EduCode Canada & Université de Moncton

25 mai 2016

1. Mozilla Thimble & X-Ray Goggles

- Lorsqu'on change une page web avec *X-Ray Goggles* et qu'on **publie** son travail, il apparaît automatiquement dans les **projets** de *Mozilla Thimble*.
- Avec *X-Ray Goggles*, pour **ôter des parties** d'une page web, utiliser l'**entité HTML** ` `; qui représente un espace.
- **Les entités HTML** permettent d'insérer des caractères « spéciaux » dans une page web.

`http://lorem-ipsuam.studiovitamine.com/
caracteres-speciaux,287,fr.html`

2. Blocs HTML & classes CSS

- Dans une page web structurée, on utilise souvent les balises :
`<div> . . . </div>` pour une division (ou section) ; ` . . . `
pour un morceau de phrase.
Ils servent souvent à donner des styles spécifiques à leur contenu.
- Une **classe CSS** se définit de la manière suivante :
`.mon_style { propriété1: valeur1; . . . }`
- Une classe CSS s'utilise *par exemple* avec un `<div>` ou un `` :
`<div classe="ma_classe">`
...
`</div>`
- Exemple : <http://abaque.ca/educode/jour6/divs.html>

3. Tables HTML

- Le HTML permet de créer des **tables** ou **tableaux** avec des lignes et des colonnes.
- `<table>...</table>` pour définir une **table**
- `<tr>...</tr>` pour définir une **ligne** (*table row*)
(ou `<th>...</th>` pour une ligne d'entête).
- `<td>...</td>` pour définir une **case** (*table data*)
(imbriquée dans une ligne `<tr>...</tr>` ou `<th>...</th>`)
- Exemple : <http://abaque.ca/educode/jour6/table.html>