



Développement Web (NFA0016)

seconde session
Avril 2009



Durée : 3h

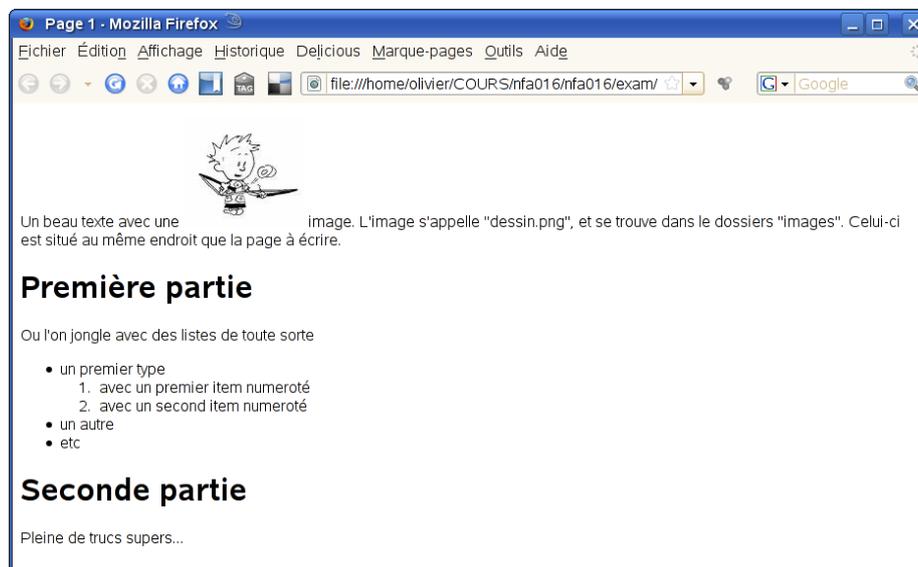
Modalités : Tous documents autorisés. Les exercices marqués d'une astérisque (*) sont considérés comme très faciles et seront notés en "tout ou rien", soyez donc particulièrement vigilants aux erreurs d'étourderie

Remarque : Pour ne pas surcharger, on peut limiter le début des entêtes à un simple tag `<html>` et oublier les entêtes xml :

```
<?xml version="1.0" encoding="iso-8859-1"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="fr">
```

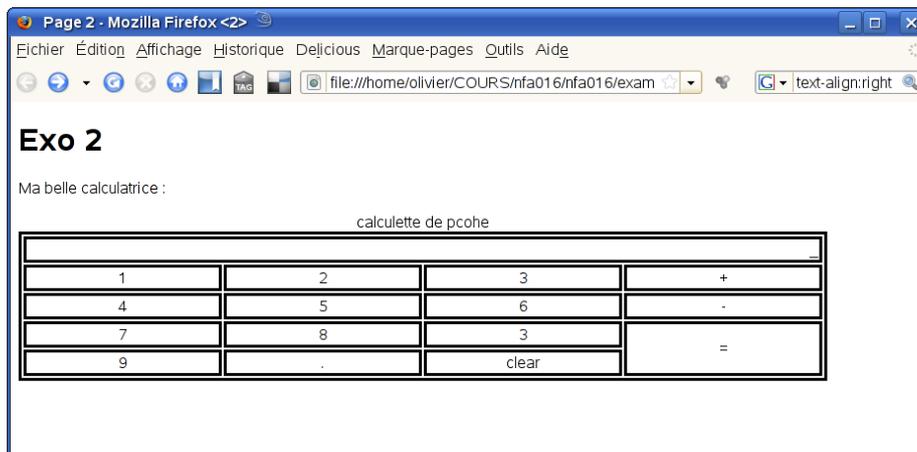
Exercice 1 *

Écrivez le code XHTML permettant de réaliser la page représentée sur la figure ci-dessous. L'image correspond à un fichier nommé `dessin.png`. Elle se trouve dans le sous répertoire `images` qui est au même niveau que la page `html`.



Exercice 2

Même question pour la page suivante.



Pour rendre le tableau plus lisible nous avons ajouté dans le header le code css suivant :

```
<style>
<style type="text/css">
    th,td,table {border: solid;}
    table {width:90%}
    th,td {width:20%}
    td {text-align:center}
    th {text-align:right}
</style>
```

Exercice 3 *

Soit le code XHTML suivant :

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
xml:lang="fr" lang="fr">
<head>
<link rel="stylesheet" href="style.css"/>
<title>Page 1</title>
</head>
<body>
<h1>Le langage HTML </h1>

<p class="note">texte en travaux</p>

<div class="blabla">
    <h2>Trop de blabla</h2>
    bla bla bla <strong> bli bli </strong> bla bla
    <br/>
```

```
tous avec moi...bla bla
</div>

<h2>comptons</h2>

<ol>
  <li>nombres et positions
    <ul>
      <li> un </li>
      <li> deux </li>
      <li> trois </li>
    </ul>
    <ol>
      <li>premier</li>
      <li>second</li>
    </ol>
  </li>
  <li>etc.</li>
</ol>

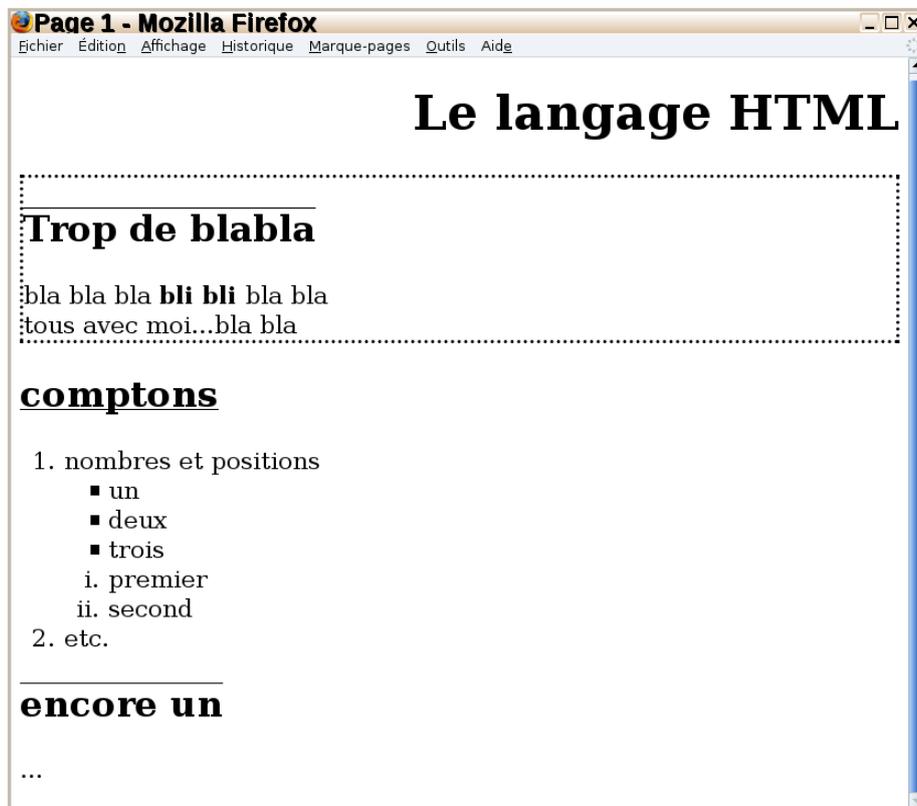
<h2>encore un</h2>

<p>...</p>
</body>
</html>
```

Dessinez l'arbre de balise correspondant.

Exercice 4

Sans modifier le code XHTML, proposez le contenu du fichier `style.css` permettant d'obtenir la présentation de la figure ci-dessous. Il y a sans doute plusieurs solutions, l'une d'elle a 7 règles.



Exercice 5

On voudrait transformer la page statique de l'exercice 2 en une "vraie calculatrice".

1. Modifiez le code html du tableau que vous avez écrit à l'exercice 2 et ajoutez le code javascript pour qu'un clic sur une touche de la calculatrice (ie. une case du tableau) affiche **dans une fenêtre d'alerte** le texte de la touche cliquée (si vous cliquez sur la case 1 cela affiche "1", sur la case + cela affiche "+", sur `clear` cela affiche "clear" etc.)
2. Modifiez le code pour que le texte de la case cliquée s'affiche dans la grande case horizontale du haut du tableau.
3. Modifiez le code pour qu'un clic sur la case `clear` "efface" la grande case du haut (ie. remplace son contenu par _)
4. Modifiez le code pour que le texte complet de ce que vous avez cliquée (sauf si c'est `clear` ou `=`) s'affiche dans la grande case horizontale du haut du tableau. (par exemple si vous avez cliqué 3 puis `clear` puis 5 puis 1 puis + 6 cela doit afficher 51+6. (Pour l'instant appuyer sur = ne fait plus rien).
5. Si une expression est correcte la fonction javascript `eval` permet de l'évaluer. Par exemple `eval("8+7-2")` ; revoie 13 sinon une erreur se produit. Modifiez votre code pour que si l'expression définie par vos clic est correcte et complète (donc peut être passée à `eval`), un appli sur = affiche le résultat de son évaluation dans la grande case horizontale du tableau.