

TD #01

HTML : Structurer ses données

01. Structurer une page HTML

Ecrire un document HTML qui reprend le contenu de cet énoncé. Concernant la numérotation n'en tenez pas compte pour le moment, ni de la mise en forme : proposez simplement une structure logique.

02. Encore

Même question que l'exercice 01 mais cette fois pour réaliser l'article ci-dessous (les ressources : le texte et l'image sont dans le zip où vous avez récupéré cet énoncé).

The image shows two browser windows side-by-side. The left window displays a page titled "Le jeu de Go" with sections for "L'Origine" and "Les Règles". The right window displays a page titled "Principe général" with a section for "Capture".

Le jeu de Go
Petite présentation pour illustrer l'utilisation des images dans une page web. Texte et images sont extraits de wikipedia.

L'Origine

Le go est un jeu de plateau originaire de Chine. Il oppose deux adversaires qui plaçant à tour de rôle des pierres, respectivement noires et blanches, sur les intersections d'un tablier quadrillé appelé goban. Le but est de contrôler le plan de jeu en y construisant des territoires. Les pierres encerclées deviennent des prisonniers, le gagnant étant le joueur ayant totalisé le plus de territoires et de prisonniers.

Il s'agit du plus ancien jeu de stratégie combinatoire abstrait connu. Malgré son ancienneté, le go continue à jouer d'une grande popularité en Chine, en Corée et au Japon. Dans le reste du monde, où sa découverte est récente, sa notoriété est croissante. Son succès tient autant à la simplicité de ses règles qu'à sa grande richesse combinatoire et sa profondeur stratégique.

Bien que le go soit un jeu chinois, la terminologie du jeu utilisée en Occident est principalement d'origine japonaise. Le nom vient d'ailleurs du japonais igo (囲碁) ou simplement go (碁), le nom chinois étant wéiqi (围棋 / 圍棋).

Les Règles

Principe général

Le but est de répartir le plateau entre les deux joueurs en dessinant des territoires, chaque intersection contenue dans un territoire valant un point.

Noir commence en déposant une pierre de sa couleur sur une intersection du plateau. Puis, à tour de rôle, les joueurs posent une nouvelle pierre sur une intersection vide du goban. Lors d'une partie typique, les joueurs se placent d'abord proches des coins, les territoires étant plus facile à construire en s'aidant des bords du plateau.

Principe général

Le but est de répartir le plateau entre les deux joueurs en dessinant des territoires, chaque intersection contenue dans un territoire valant un point.

Noir commence en déposant une pierre de sa couleur sur une intersection du plateau. Puis, à tour de rôle, les joueurs posent une nouvelle pierre sur une intersection vide du goban. Lors d'une partie typique, les joueurs se placent d'abord proches des coins, les territoires étant plus facile à construire en s'aidant des bords du plateau.

Capture

Les pierres adjacentes de même couleur sont dites connectées et forment une chaîne. Les intersections vides adjacentes à une chaîne sont ses libertés. Si un joueur supprime la dernière liberté (voir atari), il capture la chaîne encerclée. Cela signifie que la ou les pierres, alors appelées prisonniers, sont retirées du plateau, et chacune rapporte un point à celui qui les a capturés.

Deux pierres noires en atari (à gauche), ces pierres sont capturées au coup suivant (à droite).

La capture proprement dite est généralement rare au cours d'une partie, mais c'est cette possibilité de capture qui guide les joueurs dans leur manière de former leurs territoires, un territoire étant une zone où le joueur adverse ne peut plus jouer sans finir par être capturé.

Dans certains cas, capturer des pierres provoquerait une configuration identique à une situation précédente, mais la règle du ko l'interdit et la partie ne peut donc pas tourner en boucle.

03. Votre première page

Sur le sujet de votre choix, écrivez une page web en utilisant différentes balises, des liens, des images. L'idée ici est de partir de données qui vous sont propres et de les structurer correctement. Ne pas faire de copié-collé fait aussi parti de cet exercice : apprendre à taper du texte un peu plus long, sans (trop) de fautes de frappe.