

Travaux Pratiques d'introduction aux systèmes et réseaux

Michel Meynard

22 octobre 2008

1 Introduction

En cas de problème, veuillez lire les lignes suivantes avant de demander de l'aide. Ce TP est destiné à être exécuté dans un environnement comportant :

- un navigateur (client HTTP) ; utilisez plutôt Firefox que Konqueror !
- un éditeur de texte ; utilisez Emacs de préférence !

2 Utilisation du navigateur et de Emacs

Exercice 1 (Firefox) Ouvrez un navigateur Firefox :

1. Comment ouvrir plusieurs onglets dans la même fenêtre ?
2. Atteindre le site de la faculté des sciences à l'adresse `http://www.ufr.univ-montp2.fr/`. Faites rechercher par le navigateur, le mot "département" sur cette page et rendez-vous sur la page des départements ;
3. revenez sur la page d'accueil et examiner le source de la page d'accueil.
4. Faites rechercher par le navigateur par "/", le mot "département" sur ce source : que se passe-t-il ?
5. Enregistrez la page d'accueil dans l'un de vos répertoires personnels puis visualisez le fichier html dans votre navigateur ; existe-t-il des différences ? Combien de fichiers ont-été copiés ? Pourquoi ?
6. Ouvrez la console d'erreurs Javascript.

Exercice 2 (Emacs) Ouvrez un éditeur Emacs puis ouvrez un fichier toto.html ;

1. Comment insérer un nouvel élément tel que html ?
2. Insérer un lien vers le fichier toto.html : remarquez que les attributs possibles sont accessibles en utilisant l'auto-complétion (touche tab).
3. Comment visualiser le fichier HTML sur le navigateur ?
4. A quoi sert la bascule 'toggle auto viewing' ?

Remarquons que le mode HTML d'emacs ne fournit pas un document XHTML valide !

3 Formulaires HTML

Exercice 3 (Inscription) On souhaite écrire un formulaire d'inscription à un site où sont demandés :

- le nom ;
 - le prénom ;
 - l'adresse email (2 fois)
1. Rédigez un document XHTML conforme inscription.html sans vous préoccuper de la présentation ; la méthode de soumission sera post et l'action sera le formulaire lui-même ;
 2. Testez votre formulaire en le soumettant avec la méthode post puis avec la méthode get : quelle différence ?
 3. Validez le document en le chargeant (upload) sur le site du W3C ; une fois toutes les erreurs corrigées, ajoutez le logo du W3C à la fin de votre fichier ;
 4. En examinant le source de la page du validateur du W3C, quelle est la méthode utilisée par le formulaire et quel est le type d'encodage ? Que cela signifie-t-il ?

4 Javascript

Exercice 4 (Factorielle) On s'intéresse à la fonction factorielle définie par $0! = 1$ et $(n + 1)! = (n + 1) * n!$.

1. Ecrivez la fonction factorielle en JavaScript dans un fichier `fact1.js` ; testez cette fonction en écrivant les valeurs 5! et de 15! dans un fichier `fact1.html` ;
2. écrivez un fichier XHTML `fact2.html` permettant de saisir un nombre entier puis d'afficher sa factorielle sans utiliser de programmation côté serveur ;
3. que se passe-t-il exactement si le paramètre passé est incorrect ?
4. Comment y remédier ? Ecrivez un programme qui vérifie la chaîne saisie par l'utilisateur tant que celle-ci ne contient pas un nombre puis qui affiche sa factorielle.

- Réécrivez la fonction factorielle afin que celle-ci lève une exception dans le cas où son paramètre n'est pas un entier naturel.
- Réécrivez le fichier XHTML afin qu'il gère l'exception éventuelle!

Exercice 5 (Bataille navale) On souhaite construire une application de bataille navale simplifiée en JavaScript. L'application contient du code XHTML affichant un tableau de 5 lignes (1 à 5) par 5 colonnes (A à E). Dans chaque cellule un bouton contenant un point d'interrogation est affiché comme dans la figure 1.

Bataille navale

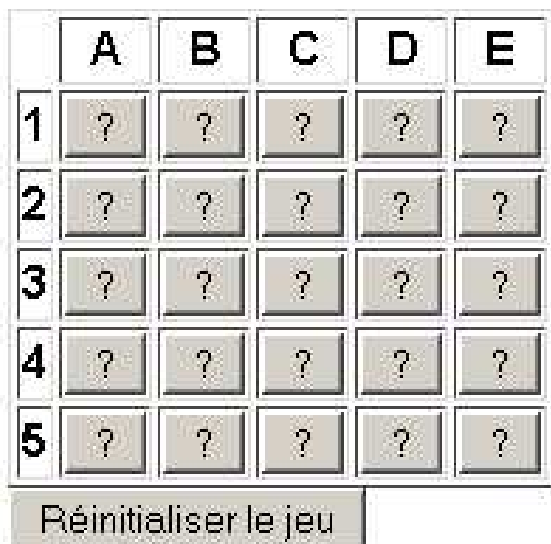


FIGURE 1 – Bataille navale initiale

Bataille navale

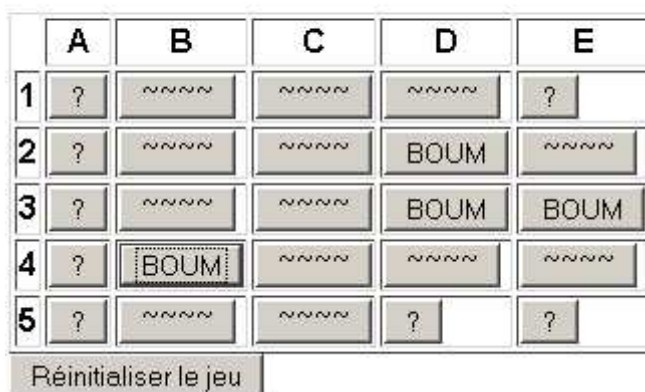


FIGURE 2 – Bataille navale finale

Sur l'appui d'un bouton, le texte affiché sur le bouton change en :

- "BOUM" si la cellule contenait un des 4 vaisseaux (de taille 1x1),
- ~~~ si la cellule ne contenait rien.

De plus, on ouvrira une fenêtre pour indiquer les clics sur des positions déjà jouées, ou le gain du jeu. La figure 2 illustre une possible fin de jeu.

- Indiquer la ou les structure de données JavaScript représentant le tableau de jeu, les bateaux, les coups joués, ... ;
- écrire le code statique html du tableau de jeu ; on identifiera les boutons avec 2 chiffres décimaux correspondant au numéro de ligne et de colonne : 00, 01, ..., 04, 10, ..., 44.
- écrire la fonction `initJeu()` qui initialise les positions aléatoires des 4 bateaux ;
- écrire la fonction `joue(id)` qui est appelée à chaque clic sur un bouton de case ;

Exercice 6 (Bataille navale dynamique) Réécrire l'application de bataille navale en permettant à l'utilisateur de définir la dimension du tableau entre 2 et 10.

- Comment saisir la dimension du tableau ?
- Comment vérifier la correction de la saisie ?
- Ecrire la page HTML contenant le code JavaScript.

5 Feuilles de style

Exercice 7 (CV) Ecrire un Curriculum Vitae composé de différentes divisions :

Etat civil – nom, prénom, age

- date de naissance
- situation de famille
- nationalité

Coordonnées – adresse

- téléphones

- email

Profil poste pour lequel vous postulez : administrateur systèmes, ...

Formation – liste des diplômes universitaires

- liste des autres formations
- langues écrites et/ou parlées

Expérience professionnelle – liste des contrats effectués

- liste des stages

Divers – liste des hobbies (musique, sport, associations, ...)

- participation à des manifestations culturelles ou sociales ...

Photo d'identité

1. Ecrire une feuille de style sobre et minimale
2. Ecrire une feuille de style artistique
3. Prévoir un mécanisme dynamique permettant de commuter entre les deux vues de votre CV ;

6 Application côté serveur

Exercice 8 (Inscription) Ecrire une application complète permettant à un visiteur quelconque de :

- s'inscrire sur votre site à l'aide d'un formulaire contenant pseudo, mot de passe, email. Vous vérifierez, côté client, la correction syntaxique :
 - du mot de passe (au moins 4 symboles dont 1 lettre minuscule et un chiffre),
 - de l'adresse email : nom@toto.fr,
 - du pseudo ne contenant que des chiffres et des lettres.

De plus, on vérifiera que le symbole “.” n'est pas utilisé.

On vérifiera, côté serveur, que le pseudo n'est pas déjà pris par un autre utilisateur déjà inscrit. La liste des utilisateurs est stockée dans un fichier `.csv` dont les champs sont séparés par des “.”.

- se connecter avec le couple pseudo, mot de passe. Si le couple est correct, on affichera les informations de l'utilisateur et on lui permettra de changer de mot de passe. Sinon, on lui indiquera son erreur : pseudo incorrect ou mot de passe incorrect.

Exercice 9 (Projet) Développer une application web destinée à l'évaluation des enseignements d'un semestre par les étudiants de L2 et de L3. Les données seront stockées dans des fichiers `.csv` (pas de base de données).

Chaque étudiant devra s'identifier à la connexion puis il pourra remplir des formulaires d'évaluation correspondant aux UE qu'il a suivies durant le semestre. Les différentes questions auront des réponses génériques pour toutes les UE. Les valeurs de réponses seront limitées à 5 possibilités codées de 0 à 4.

Le responsable d'année pourra se connecter au site afin de visualiser les résultats des évaluations sous une forme graphique (histogramme, ...).