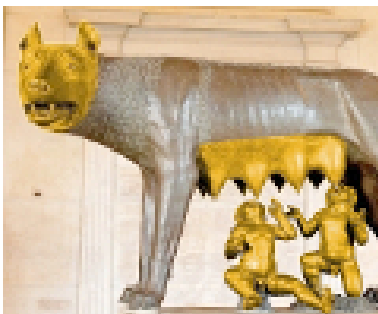


<https://www.icietla-ge.ch/voir/spip.php?article214>

Ici & Là

« Maps » sur l'image de la « Louve capitoline »

- SPIP
- Navigation
- Image Map : Tutoriels HTML
-



Date de mise en ligne : mardi 10 janvier 2017

Copyright © Ici et Là - Tous droits réservés

Sommaire

- [Introduction](#)
- [Exemple 1 : Aucun contour \(...\)](#)
- [Le code à coller dans le \(...\)](#)
- [Le résultat est](#)
- [Exemple 2 : Des contours \(...\)](#)
- [Le code à coller dans le \(...\)](#)
- [Le résultat est](#)
- [Exemple 3 : Des surfaces \(...\)](#)
- [Le code à coller dans le \(...\)](#)
- [Le résultat est](#)
- [Quelques lectures sur les \(...\)](#)

Introduction

Exemples simples d'une « image map » avec 4 zones cliquables sur la statue de la Louve capitoline :

1. Tête de la louve
 2. Remus
 3. Romulus
 4. La nourriture
-

Exemple 1 : Aucun contour ne met en évidence les zones

Dans cet exemple les 4 zones sont définies avec des polygones, donc c'est l'instruction `area shape="poly"` qui est utilisée dans .

Le code à coller dans le champ texte de l'article est :



Le résultat est :

[Louve capitoline]

On se rend compte que rien n'attire le regard du visiteur sur l'image, rien ne le guide. Il va à la découverte selon son intuition ou sa fantaisie.

A ce stade il y a deux solutions pour guider l'utilisateur :

- Mettre en évidence les zones en modifiant directement l'image, c'est ce que nous montrons ci-dessous,
 - Mettre en évidence les zones sans modifier l'image mais en faisant appel à du code javascript qui met en évidence les zones dès que la souris survol l'image. c'est ce qui est présentés par exemple avec le plugin Légende dans les articles :
 - [Plugin « Légende » pour ajouter des légendes à ses images](#)
 - [Exemple avec le Plugin « Légende » : ajouter des légendes à ses images](#)
 - [QCM & QRM multimédias Exemple 1 : Séquences vidéo & audio et images \(Plugin : Des jeux dans vos articles\)](#)
-

Exemple 2 : Des contours mettent en évidence les zones

Dans cet exemple les 4 zones sont définies comme suit :

- Tête de la louve : zone définie avec un cercle, donc dans le code utilisé est `shape="circle"`
- Mamelles de la louve : zone définie avec un rectangle, donc dans le code utilisé est `shape="rect"`
- Le jumeaux Remus et Romulus : zones définies chacun avec un polygone, donc dans le code utilisé est `shape="poly"`

Le code à coller dans le champ texte de l'article est :



Le résultat est :

[Louve capitoline]

Exemple 3 : Des surfaces mettent en évidence les zones

Dans cet exemple les 4 zones sont définies avec des polygones, donc c'est l'instruction `area shape="poly"` qui est utilisée dans .

Le code à coller dans le champ texte de l'article est :



Le résultat est :

[Louve capitoline]

Quelques lectures sur les TIC & la pédagogie, le e-learning, etc.

... parmi bien d'autres mais certaines utilisées dans les images map

- * [Des applications Web 2.0 au service de l'apprentissage](#)
- [Des TIC aux TAAC](#)

- [Le Logiciel libre : un collaboratoire-compétitoire planétaire socio-constructiviste](#)
- [Carte heuristique de l'apprentissage Présentiel, Distanciel et Mixte](#)
- [Les méthodes actives au coeur de nos préoccupation](#)
- [Différence entre savoir et connaissance - « La compétence vient quand on a « digéré » des savoirs, afin qu'ils se transforment en connaissances.](#)
- [Elearning 2.0 - Vers quel apprentissage des langues ?](#)
- [Quelques articles et informations sur l'apprentissage, le e-learning, la Foad](#)
- [Formation en ligne](#)
- [Annexe 1 : La légende de Rémus & Romulus et de la création de Rome](#)