

TP n°1 - W.S.I.A.

Exercice 6

L'Artificial Intelligence Markup Language : AIML est un langage dérivé de XML. Il est utilisé pour gérer la connaissance des avatars et des robots virtuels. Ce langage utilise une vingtaine de balises de base, dont quelques unes seront décrites ci dessous. Le AIML a été développé par Richard Wallace entre 1995 et 2002.

Les unités les plus importantes de AIML sont les suivants:

- `<aiml>` : la balise qui commence et termine un document AIML
- `<category>`: la balise qui marque une "unité de connaissance" dans la base
- `<patern>`: utilisé pour contenir un schéma simple qui correspond à un utilisateur
- `<template>`: contient la réponse à une intervention de l'utilisateur

La DTD associée à AIML est similaire aux autres DTD. Nous retrouvons des types commun. Par exemple les types : ELEMENT, ATTLIST, ENTITY.

Elle se construit de la même manière que les autres DTD :

`<!ELEMENT alice (category+)>` où la balise alice contiendra plusieurs balise category.

On retrouve d'autres types ou mot clés comme CDATA, #REQUIRED, EMPTY et d'autres...

Exercice 8

Tout d'abord après avoir installé Web Developer et Firebug dans Mozilla Firefox on voit apparaître une nouvelle barre d'outils. Dans cette dernière plusieurs outils : Désactiver, Cookies, CSS, Form., Images, Information, Divers, Entourer, Redimensionner, Outils, Voir Source, Options.

Nous avons maintenant la possibilité d'activer ou de désactiver le Java ou bien le JavaScript et même la couleur sur la page html. Nous pouvons aussi maintenant gérer les cookies associés à une page web : les désactiver, les effacer ou bien encore en rajouter. Nous pouvons aussi consulter le CSS d'une page, le désactiver ou même encore rajouter

une feuille de style écrite par nos soins à une page du web. Nous avons une gestion des champs de formulaire. Nous pouvons gérer les fichiers de type image, avoir toutes informations les concernant (poids, dimensions,...) les retirer de la page et même pouvoir accéder aux images cachées. Nous pouvons cibler des éléments propres au HTML en les entourant, redimensionner la page. Nous avons accès à plusieurs valideurs, en HTML (W3C), en CSS, flux, liens et d'autres puis nous pouvons avoir la console d'erreurs la page et de java.

Nous avons la possibilité de consulter le code source de la page que ce soit du HTML ou du java script ou même php. Et nous pouvons maintenant modifier une page HTML en éditant son corps (la partie body) ou bien la partie CSS.

Enfin nous avons 3 voyant qui nous indique si la page web est au norme W3C et si elle n'a pas d'erreurs CSS ou JavaScript.