TD1 : Langages de balisage léger
V1.2.0

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé.

Document en ligne : www.mickael-martin-nevot.com

Travail : **binôme**

1 Dépôt GitHub

Pour l'ensemble de ce TD, vous choisirez, idéalement, un **dépôt Git sur GitHub** existant, ou, à défaut, en créerez un dans lequel vous effectuerez quoi qu'il en soit vos travaux.

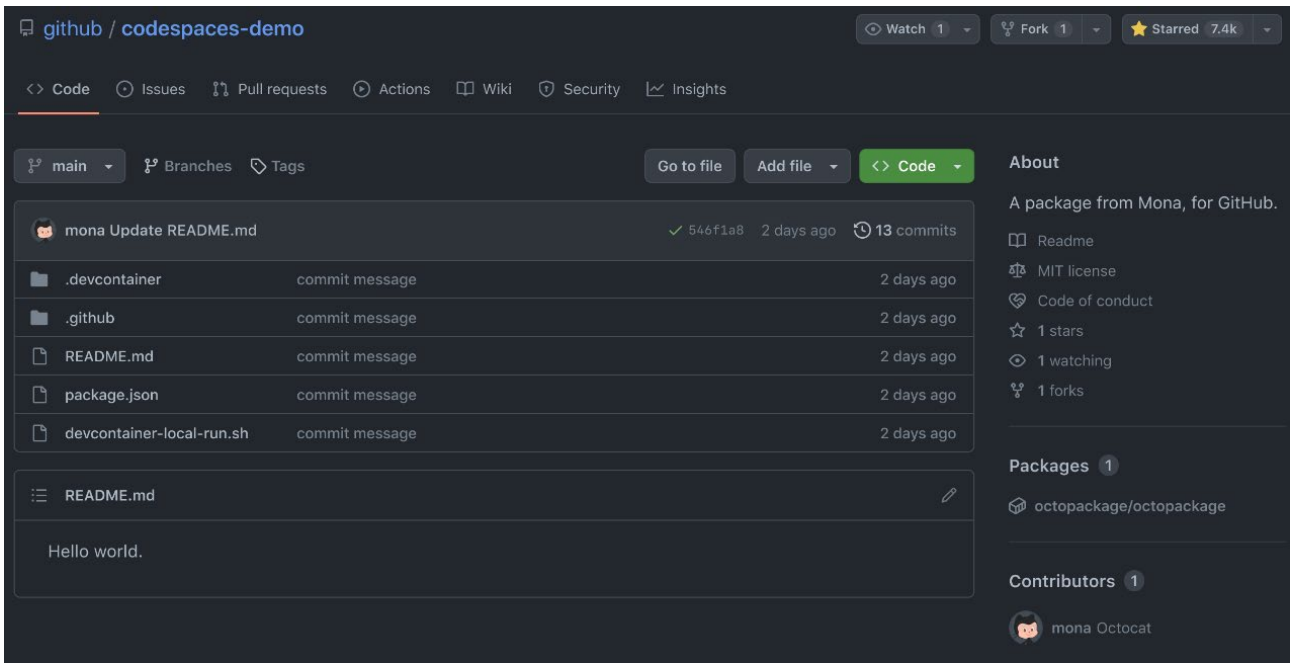


Figure 1 – Dépôt GitHub

2 Wikitexte

Dans le dépôt Git sur GitHub que vous avez choisi, faites : `Wiki` → `Edit mode:` → `MediaWiki`.

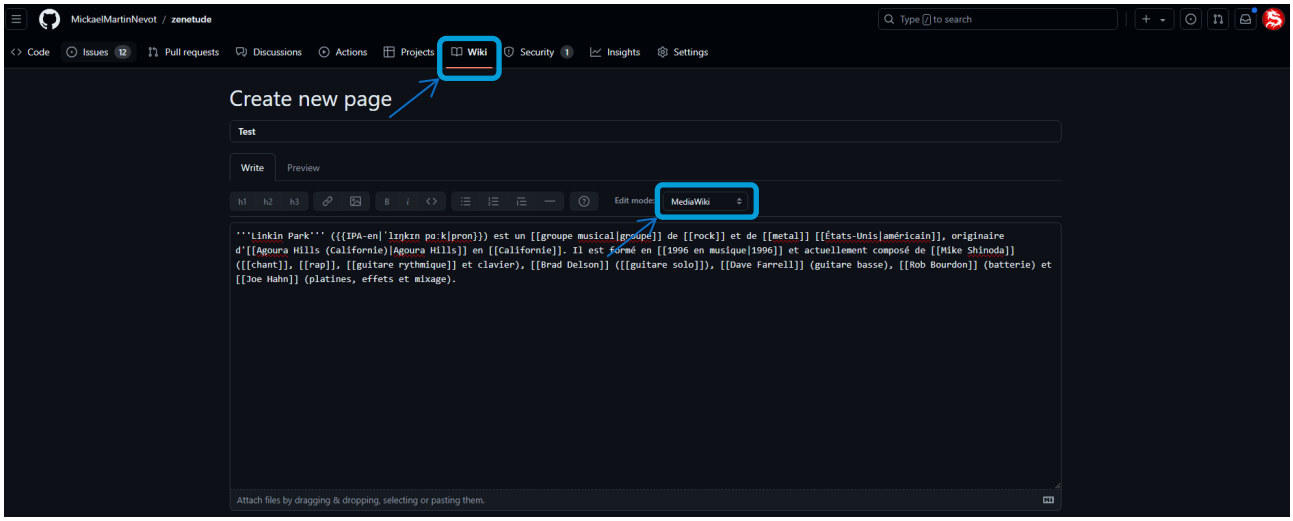
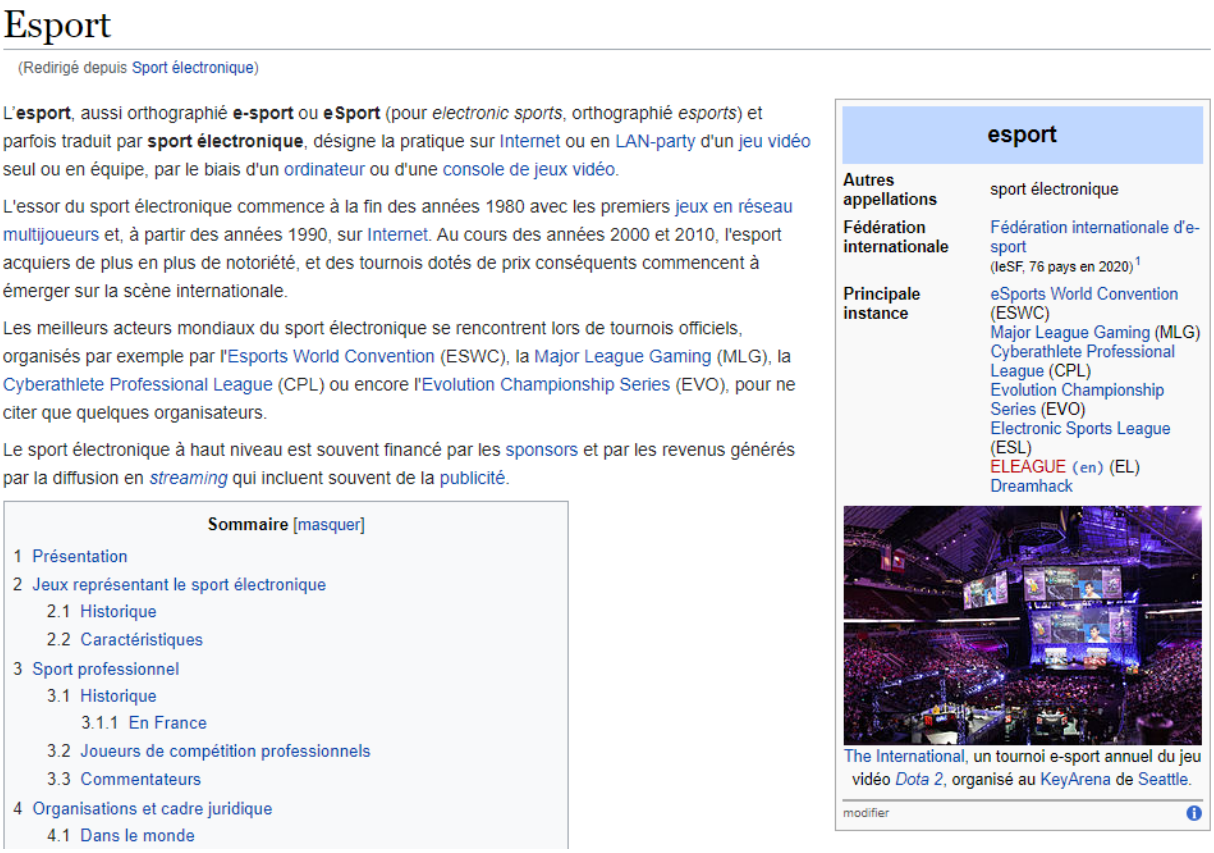


Figure 2 – Création d'une nouvelle page dans l'onglet Wiki en mode d'édition Mediaiki

Réalisez une **présentation** écrite sous forme de *wiki*, en Wikitexte, équivalente à quelques pages sur le **sujet de votre choix** respectant les bonnes mœurs.

N'oubliez pas de citer systématiquement vos sources.



Esport

(Redirigé depuis Sport électronique)

L'**esport**, aussi orthographié **e-sport** ou **e Sport** (pour *electronic sports*, orthographié *esports*) et parfois traduit par **sport électronique**, désigne la pratique sur Internet ou en LAN-party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo.

L'essor du sport électronique commence à la fin des années 1980 avec les premiers jeux en réseau multijoueurs et, à partir des années 1990, sur Internet. Au cours des années 2000 et 2010, l'esport acquiers de plus en plus de notoriété, et des tournois dotés de prix conséquents commencent à émerger sur la scène internationale.

Les meilleurs acteurs mondiaux du sport électronique se rencontrent lors de tournois officiels, organisés par exemple par l'Esports World Convention (ESWC), la Major League Gaming (MLG), la Cyberathlete Professional League (CPL) ou encore l'Evolution Championship Series (EVO), pour ne citer que quelques organisateurs.

Le sport électronique à haut niveau est souvent financé par les sponsors et par les revenus générés par la diffusion en *streaming* qui incluent souvent de la publicité.

Sommaire [masquer]

1 Présentation
2 Jeux représentant le sport électronique
  2.1 Historique
  2.2 Caractéristiques
3 Sport professionnel
  3.1 Historique
    3.1.1 En France
  3.2 Joueurs de compétition professionnels
  3.3 Commentateurs
4 Organisations et cadre juridique
  4.1 Dans le monde

esport

Autres appellations	sport électronique
Fédération internationale	Fédération internationale d'e-sport (IeSF, 76 pays en 2020)[1]
Principale instance	eSports World Convention (ESWC) Major League Gaming (MLG) Cyberathlete Professional League (CPL) Evolution Championship Series (EVO) Electronic Sports League (ESL) ELEAGUE (en) (EL) Dreamhack

The International, un tournoi e-sport annuel du jeu vidéo *Dota 2*, organisé au KeyArena de Seattle.

modifier

Figure 3 – Exemple de page wiki

 (cc) BY-NC-SA

3 Markdown

Créer un **dépôt Git sur GitHub** destiné à y accueillir une de vos réalisations passées ou actuelles (site Web, projet, etc.).

Réalisez un fichier `README.md` en **Markdown**, équivalent à quelques pages, que vous positionnerez à la racine de votre dépôt.

À cette fin, vous pouvez, notamment, vous appuyer sur le pastebin Gist suivant (en anglais) : https://gist.github.com/ww9/44f08d44327a40d2ab309a349bebec57.

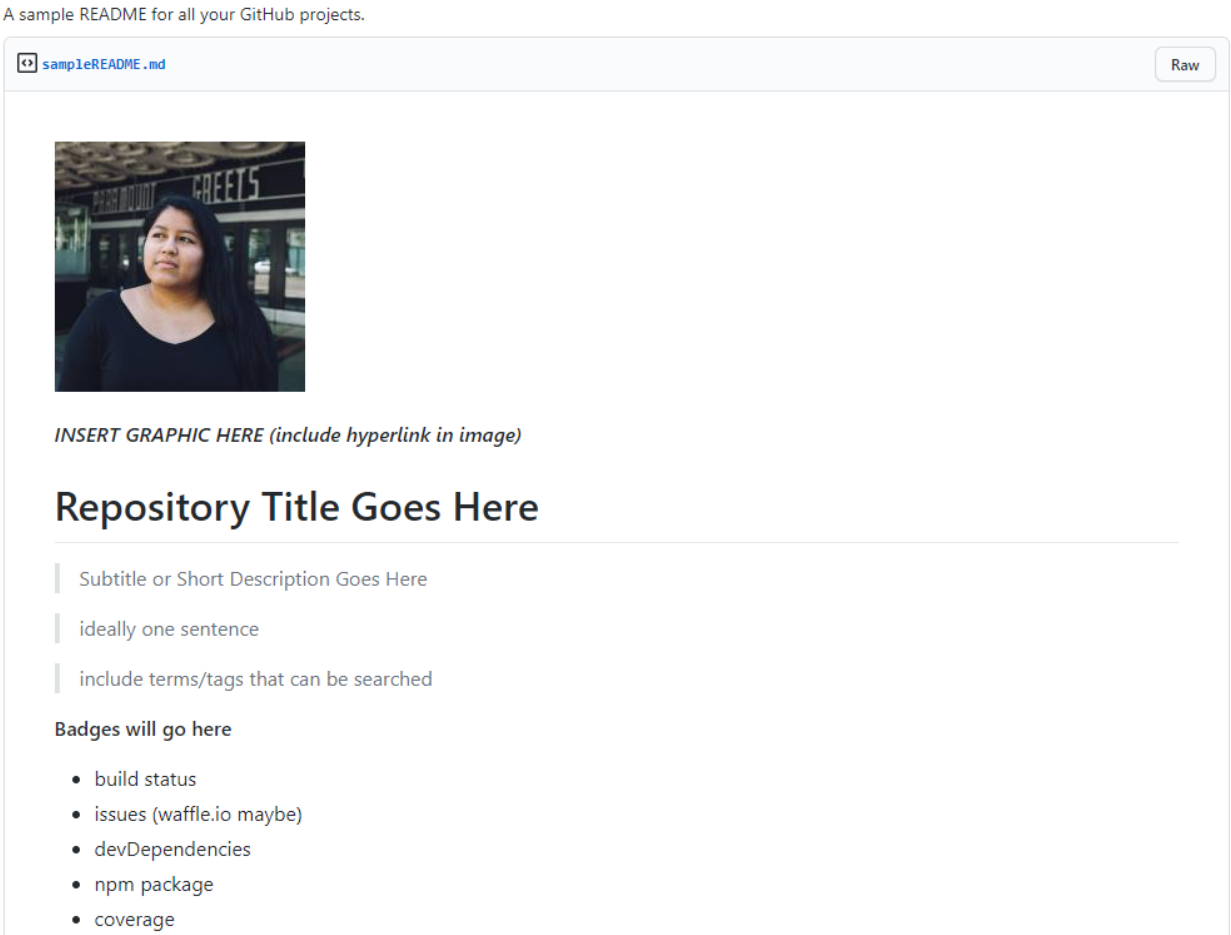


Figure 4 – Exemple de fichier README.md sur GitHub