

# 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](http://www.mickael-martin-nevot.com)

Travail : **binôme**

## 1 Wikitexte

Recherchez et sélectionnez une **solution d'hébergement public de wiki** (gratuite) et créez-y un compte.

Réalisez une **présentation** écrite sous forme de *wiki* 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 **eSport** (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 acquiert 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.

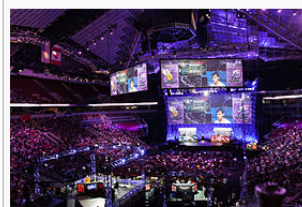
Le sport électronique à haut niveau est souvent financé par les *sponsors* et par les revenus générés par la diffusion en *streaming* qui incluent souvent de la *publicité*.

#### 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'esport (leSF, 76 pays en 2020) <sup>1</sup>
Principale instance	eSports World Convention (ESWC) Major League Gaming (MLG) Cyberathlete Professional League (CPL) Evolution Championship Series (EVO) Electronic Sports League (ESL) <b>ELEAGUE</b> (en) (EL) Dreamhack



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

modifier

Figure 1 – Exemple de page wiki

## 2 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>.

A sample README for all your GitHub projects.

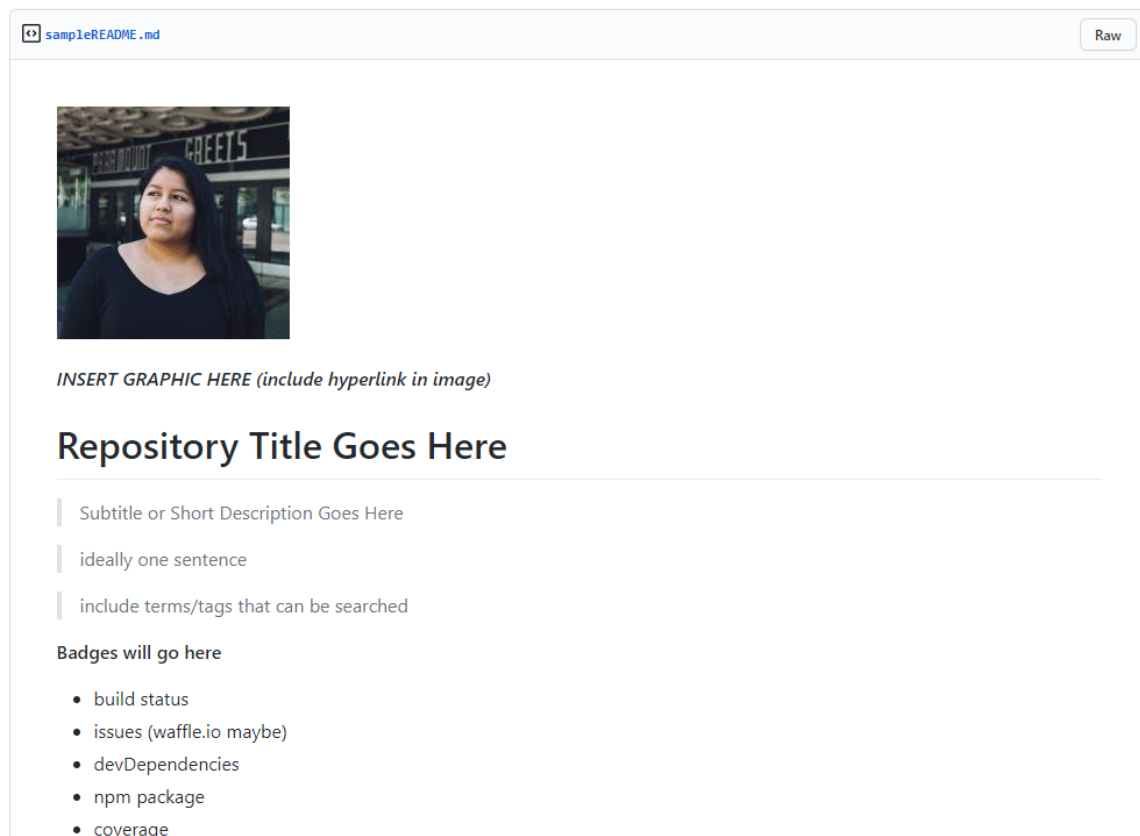


Figure 2 – Exemple de fichier README.md sur GitHub