

TD2 : Langages de balisage léger

V1.3.0



Cette œuvre de Mickaël Martin Nevot est mise à disposition sous licence Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Partage dans les mêmes conditions.

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

Travail : **groupe de 3**

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.

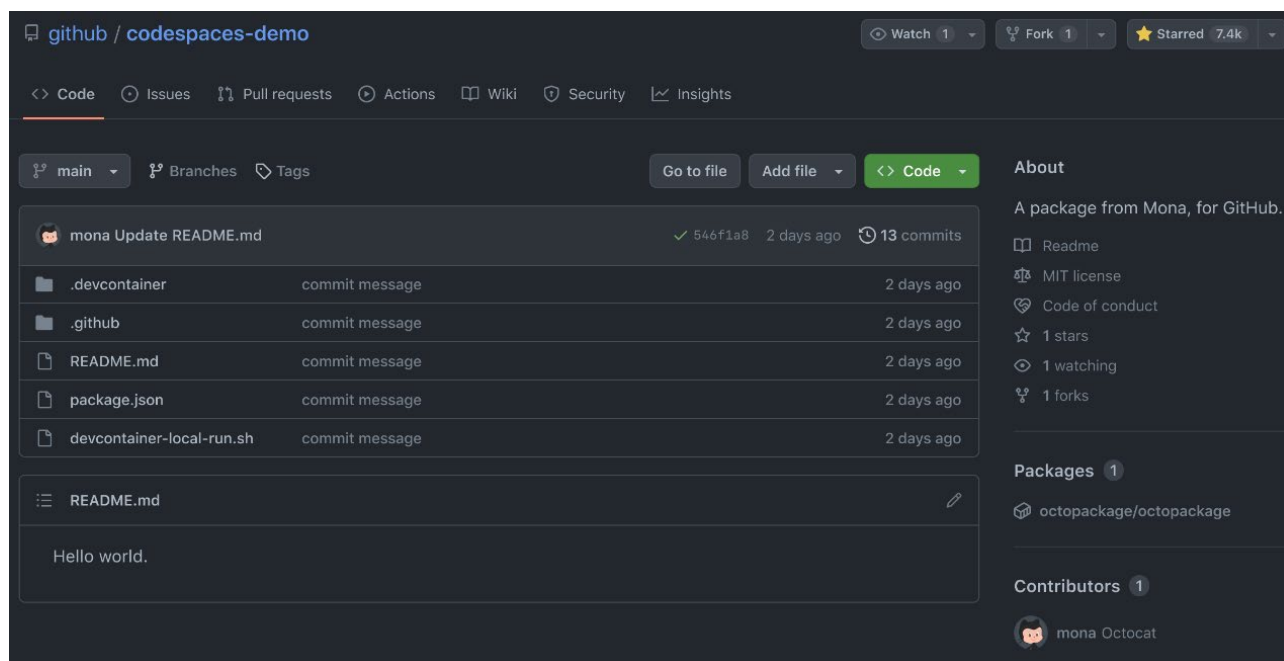


Figure 1 – Dépôt GitHub

1 Wikitexte

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

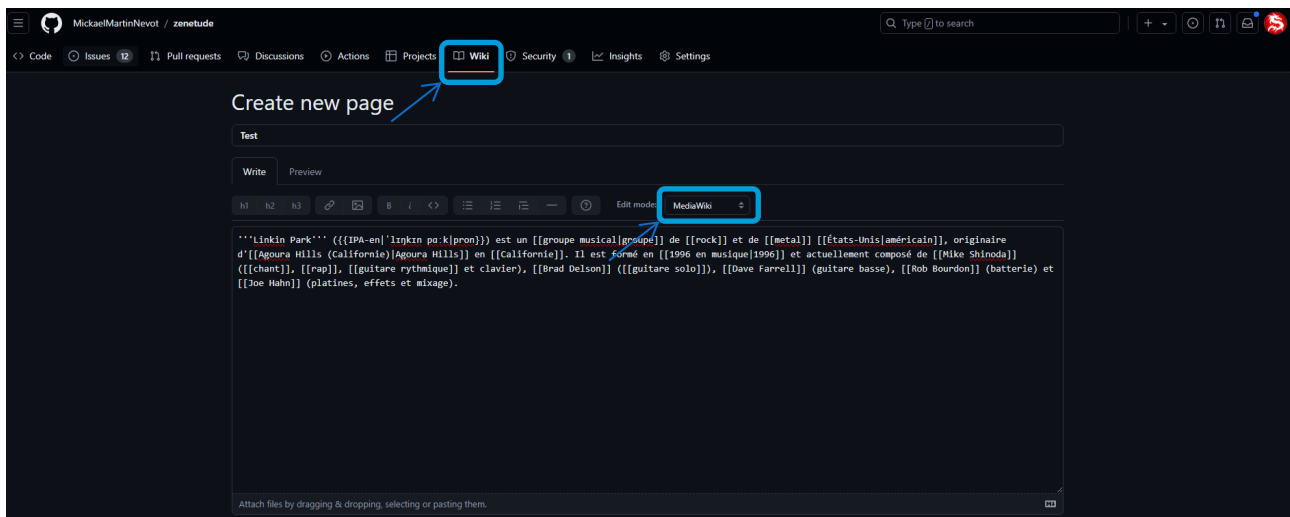


Figure 2 – Création d'une nouvelle page dans l'onglet Wiki en mode d'édition MediaWiki

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 **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 jeu 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'e-sport (leSF, 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

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.

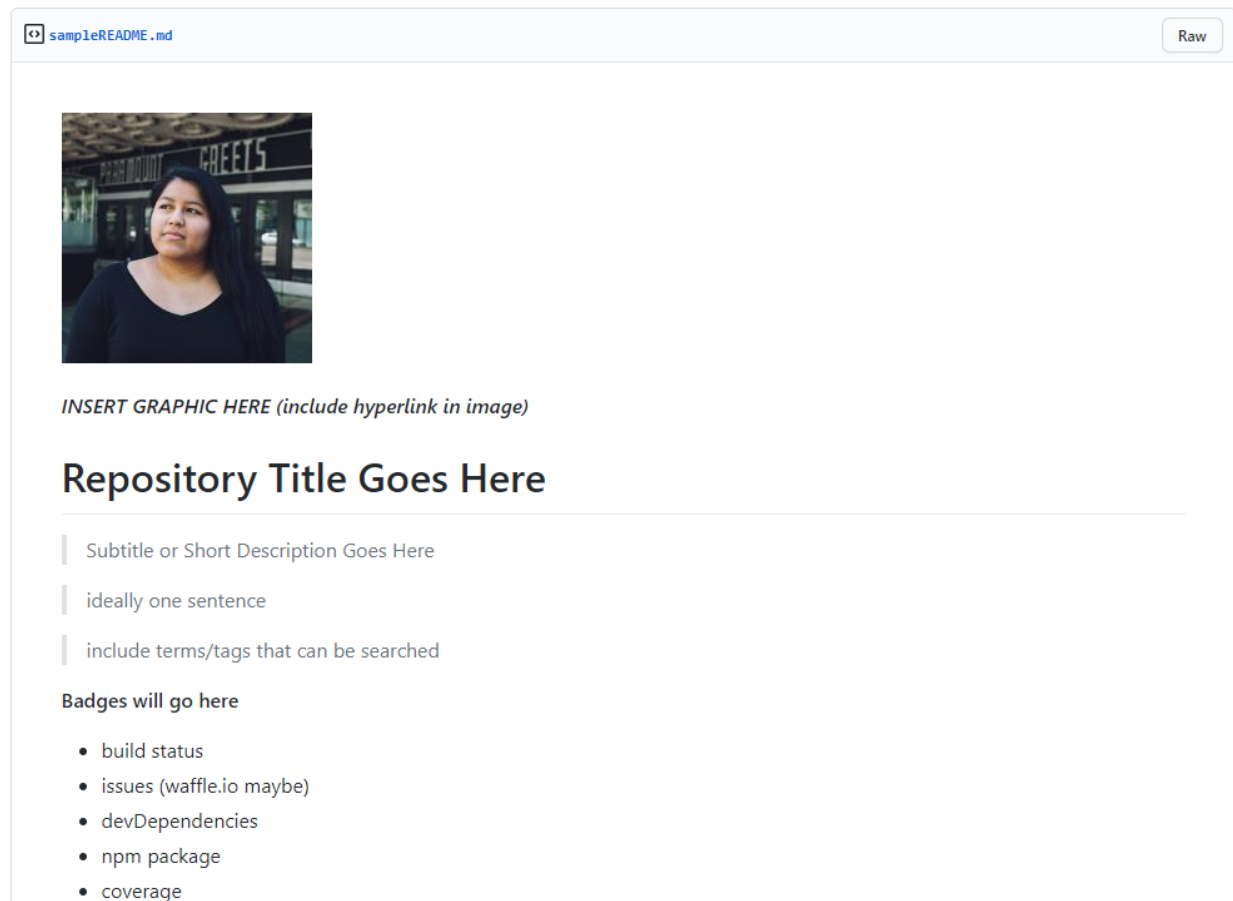


Figure 4 – Exemple de fichier `README.md` sur GitHub