



---

## Mettre en place un site Web

---

Support de cours réalisé pour des formations assurées  
dans le cadre de l'ENSSIB et l'Université Paris X en 2006

1. La conception du site.....	2
2. La déclaration d'un site.....	15
3. Pour gérer du texte.....	27
4. Les images et le multimédia .....	38
5. Le rôle des calques .....	44
6. Les tableaux.....	46
7. Les cadres (ou frames).....	50
8. Les liens .....	55
9. Les formulaires .....	61
10. Entre Dreamweaver 7 et Dreamweaver 8.....	69

Ce support pédagogique qui correspond à 3 journées de formation est complété par la réalisation d'un site Web de quelques pages sur le don du livre. Des travaux pratiques suivent la progression des fiches pédagogiques.

L'outil utilisé pour cette formation est le logiciel Dreamweaver 8, cependant les explications données ont un contenu plus global qui peut être facilement réutilisé comme support pédagogique pour des formations utilisant d'autres logiciels.

Catherine Cyrot



---

## 1. LA CONCEPTION DU SITE

---

Comme tout projet, la mise en place d'un site Web nécessite de rédiger au préalable un cahier des charges qui définisse les **objectifs** que le site doit remplir, propose une analyse fonctionnelle. En complément le cahier des charges va définir une **charte technique** qui intègre les contraintes que le webmaster va rencontrer et une **charte graphique** pour en normaliser la présentation. Au niveau des **moyens** il définira les moyens humains techniques et financiers à mettre en œuvre, ainsi que le **calendrier** de réalisation.

### 1.1. L'expression des besoins

---

Elle répond à la 1<sup>ère</sup> question, pourquoi faire un site. Cette étape de travail associe les principaux responsables de l'organisme pour définir ensemble ce qu'ils attendent de la réalisation du site. On va chercher à dégager les objectifs du projet, à mettre en lumière les enjeux liés à sa réalisation, et les avantages attendus, par exemple :

- ✓ Le développement des échanges,
- ✓ Le partage des connaissances avec les partenaires,
- ✓ La réduction des coûts au niveau du management, etc ...

L'objectif peut combiner ces deux approches :

#### EXTERNE

La volonté d'aboutir à une meilleure insertion dans un environnement local, professionnel et à l'établissement de nouveaux liens avec des correspondants ou une meilleure visibilité publique (objectif de promotion), une présentation du catalogue des produits et services de l'organisme, etc ...

#### INTERNE

Ce peut être une amélioration des mécanismes de prise de décision et des procédures de fonctionnement de l'organisme, avec la mise en place d'outils comme une plate-forme de formation, l'amélioration de la circulation de l'information, etc ...

A partir de ce premier brainstorming, on va définir :

### LA DELIMITATION DU PERIMETRE FONCTIONNEL

On va délimiter ce qui sera traité par l'application, et ce qui ne le sera pas et faire apparaître deux notions : le champ fonctionnel qui correspond au domaine couvert par l'application, et le périmètre fonctionnel, ligne de séparation entre ce qui se trouve dans le champ fonctionnel et ce qui n'y figure pas.

## **L'IDENTIFICATION DES PRINCIPALES FONCTIONS**

Il s'agira de dresser la liste des fonctions que le futur site devra assurer, il ne s'agit pas à ce niveau de dresser une analyse détaillée qui sera faite dans l'analyse fonctionnelle, mais d'identifier les têtes de chapitre. Le plus important ici est de ne pas oublier des fonctions importantes.

## **L'EVALUATION DES MOYENS A METTRE EN ŒUVRE**

### **L'étude de l'existant**

Pour construire la future application, il est souvent intéressant de se baser sur la manière dont elle est actuellement assurée. On décrit chacune des opérations et la manière dont elles sont réalisées, avec un diagramme d'enchaînement des tâches.

### **Evaluer les futurs développements à proposer**

Avant de se lancer dans l'opération, il convient de disposer d'ordres de grandeur qui permettent d'apprécier l'ampleur du projet à réaliser, une première estimation des moyens à mettre en œuvre et du calendrier de réalisation. Cette approche peut se faire avec des propositions de scénarios nettement typés, par exemple une variante haute moyenne ou basse. Très souvent ces variantes correspondent à la mise en œuvre de technologies différentes que l'on pourra préciser : emploi de bases de données, serveur local ou hébergement externe. On évitera de proposer des variantes repoussoir.

Pour suivre l'évolution de ces opérations, cela suppose de prévoir à l'avance :

- ✓ Le choix des indicateurs,
- ✓ La mesure de ces indicateurs,
- ✓ Les prévisions d'évolution.

### **Les contraintes organisationnelles**

La motivation des personnes impliquées, leur formation, l'ergonomie des procédures mises en place déterminent le degré d'acceptabilité du projet par ses acteurs. Définir les contraintes humaines, c'est aussi évaluer les effectifs nécessaires en terme de qualification et de compétences et leur évolution, réfléchir à un plan de formation.

### **Un planning de réalisation**

Il doit aller de la phase d'expression des besoins au démarrage effectif du site. Si plusieurs versions du site sont mises successivement en exploitation, on les prendra en compte dans l'établissement du planning.

Mettre en phase les moyens techniques et les moyens humains sera une des tâches essentielles pour la réalisation de ce planning.

## **1.2. L'analyse fonctionnelle**

---

Elle consiste à recenser les opérations à effectuer, les données à traiter et les résultats obtenus. Ce cahier des charges doit être rédigé conjointement par une équipe composée d'utilisateurs et d'informaticiens.

## **LA DESCRIPTION DES FONCTIONS**

On analysera successivement chacune des grandes fonctions définies précédemment et on précisera l'architecture fonctionnelle du futur système d'information à mettre en place, avec une détection des oublis qui ont pu être faits au cours de l'évaluation des besoins. Pour chacune de ces fonctions on proposera la description détaillée des fonctions à accomplir décomposées en sous fonctions.

## **LA DESCRIPTION DES ENTREES DANS LE SYSTEME**

On établira la liste exhaustive des entrées possibles que ce soient des fichiers, des e-mail, des masques de saisie ou des formulaires ; dans le cas d'échanges entre sites on définira les interfaces à réaliser. On décrira en détail chacune de ces entrées. Pour les saisies on définit la manière dont elles sont saisies, les contrôles effectués, les modalités de transfert vers le serveur. Pour l'import de données en provenance d'autres systèmes on décrira le fonctionnement des interfaces d'alimentation.

Ensuite on dessinera les masques de saisie avec le souci d'assurer aux utilisateurs une ergonomie correcte, de leur permettre de naviguer parmi les données et éventuellement de les corriger, de ne pas les bloquer au niveau des contrôles.

## **LA DESCRIPTION DES SORTIES DU SYSTEME**

On établira de même la liste exhaustive des sorties possibles que ce soient des pages HTML, états de sortie, fichiers, interfaces. Pour chacune on définira les informations qui y figurent. On définira également l'enchaînement des pages statiques. Pour les pages dynamiques, on indiquera comment elles sont connectées aux bases de données.

Une évaluation des données à traiter : pour chaque type de données on définira leur mode d'organisation, les volumes existants et à prévoir, la structuration des informations.

La lecture des pages peut être freinée par :

- ✓ Des pages trop chargées,
- ✓ Des pages mal structurées,
- ✓ Une mauvaise mise en évidence des données essentielles,
- ✓ Une mauvaise hiérarchisation des données.

Pour améliorer la présentation, le maquettiste doit proposer :

- ✓ Un style homogène,
- ✓ Un balisage clair et facile à mémoriser,
- ✓ Une présentation visible.

## **LE PLANNING DE REALISATION**

Il s'agit de reprendre le planning évalué lors de l'expression des besoins et de le préciser en identifiant les phases et étapes du projet, la charge de travail pour chaque étape, les délais de réalisation, les dates de début et de fin. On prendra en compte dans le planning les temps d'enclenchement entre chaque étape et les étapes de validation par les utilisateurs.

## LE BUDGET ET LES RESSOURCES

De même on reprendra pour le préciser le budget prévisionnel en indiquant

- ✓ Une évaluation financière des temps de développement, que ce soit en interne ou en externe, sans oublier la mise en place des nouveaux matériels ou logiciels.
- ✓ Les coûts des matériels et des logiciels à louer ou acheter en fonction des volumes à traiter.
- ✓ Les coûts liés au pilotage du projet, aux études préalables, à la documentation, la formation, l'évaluation du projet.

### 1.3. L'arborescence

---

#### LE DIAGRAMME D'ENCHAINEMENT DES PAGES

Il s'agit de représenter sur un diagramme l'enchaînement des pages, cette arborescence est à mettre en place avant d'établir les liens entre les pages. Elle doit tenir compte :

- ✓ De l'organisation logique des informations,
- ✓ De la répartition des tâches de maintenance pour la mise à jour du site.

Deux écueils sont à éviter :

- ✓ Le plat de nouilles ou l'internaute peut aller n'importe ou de n'importe quelle page, il se perd et décroche du site,
- ✓ L'autoroute ou l'internaute une fois engagé sur une voie ne peut plus faire machine arrière, sauf à opter pour la page précédente ou la page suivante.

On respectera une bonne distribution de l'information qui propose un volume d'informations équilibré pour chaque page.

Le diagramme d'enchaînement des pages peut être réutilisé pour afficher un plan détaillé ou une carte du site<sup>1</sup> accessibles depuis la page d'accueil.

#### L'ORGANISATION DE LA NAVIGATION

Plus le site offre d'informations, plus la navigation doit en être claire et lisible. L'internaute doit arriver à l'information qui l'intéresse en en 2 à 3 clics, l'utilisation des pages intermédiaires est à proscrire. De même, une page qui contient plus de 6 à 8 liens est difficile à appréhender.

La dénomination des liens est décisive pour leur réussite, ainsi que leur emplacement, un lien situé en haut et à gauche sera plus lisible que s'il est situé en bas et à droite. Leur graphisme doit respecter les règles, le lien texte souligné en bleu déclenche chez l'internaute le réflexe lien, ce que ne ferait pas un lien souligné en vert ou en rouge.

Les pictogrammes ne sont efficaces que s'ils renvoient à une symbolique simple, connue et cohérente pour l'ensemble du site : la maison pour la page d'accueil (home), l'enveloppe pour le mail, etc ...

Une fois définie une règle de navigation, elle doit rester homogène sur tout le site : boutons de même apparence et situés au même endroit de la page par exemple.

---

<sup>1</sup> Pour l'arborescence du site voir la fiche 2 : déclaration du site

Chaque page doit comporter au minimum un retour sur une autre page, pour ne pas piéger l'internaute dans une voie sans issue.

## LES OUTILS DE LA NAVIGATION

### Le rôle des cadres<sup>2</sup>

Ils autorisent l'affichage simultané de plusieurs documents HTML dans la fenêtre du navigateur. Leur principal problème vient du fait que plusieurs documents HTML sont associés à une seule URL, d'où les problèmes détaillés dans la fiche 7. Cependant les cadres permettent une navigation aisée, en permettant d'afficher en permanence les principales rubriques du site.

On peut également afficher, souvent dans le bandeau du haut les informations d'identification du site, logos, raison sociale, date de mise à jour ...

### Les barres de navigation

Insérées en haut, en bas de toutes les pages ou sous la forme d'une colonne à gauche de l'écran, elles permettent de passer d'une rubrique à l'autre sans repasser par la page d'accueil. Une organisation en menus dynamiques permet de déplier les rubriques pour en afficher les sous menus, d'où une meilleure lisibilité de la page (voir fiche 8).

### Les tables des matières

Pour faciliter la lecture de textes longs ; on peut les faire précéder d'une table des matières dont les titres associés à des liens permettent d'accéder directement aux sous parties du texte. Cette technique, aujourd'hui fréquemment utilisée dans la présentation d'études en ligne, est efficace pour gérer du texte à condition de prévoir pour chaque sous partie un retour sur la table des matières.

Une alternative proche pour naviguer dans un petit site revient à proposer sur la page d'accueil les principaux titres avec un chapeau de présentation et un écran suite pour lire la totalité du contenu. Cette organisation est directement inspirée par la pratique des médias. Elle est largement utilisée par les sites qui utilisent le logiciel de publication SPIP.

## ETUDES ANNEXES : VERS LE WEB DYNAMIQUE

Ces études complémentaires sont généralement associées à la création de pages Web dynamiques. A la différence des pages statiques qui sont chargées dans leur totalité à partir du serveur, la page dynamique est créée lors qu'elle est activée. Le contenu, issu le plus souvent d'une base de données est placé dans le modèle pour être affiché.

Il s'agit le plus souvent de proposer à l'internaute de s'inscrire afin de bénéficier de services gratuits ou payants ou de lui permettre de rechercher des informations à la carte, en passant le plus souvent par un formulaire qui écrit ou lit dans une base de données. Les questions dans ce cas concernent

- ✓ Les interfaces à rédiger,
- ✓ Les fichiers et bases de données,
- ✓ Les langages utilisés.

---

<sup>2</sup> Pour plus d'information sur les cadres se reporter à la fiche 7

## Les interfaces à réaliser

On établira la séquence des informations proposées à l'utilisateur, sous la forme de noms de champs et le type d'action proposée :

- ✓ En entrée saisie de données nouvelles, modification, suppression, ainsi que les règles et contrôles de gestion qui leur sont associés (contrôles de doubles, de remplissage obligatoire, de format spécifique pour les dates ou les adresses mail, ...)
- ✓ En sortie, données affichées, avec leurs formats d'affichage : possibilité par un lien de passer d'un affichage simple à un affichage complet, paramétrage de l'affichage par l'utilisateur

On définira les différents traitements à effectuer et on donnera pour chacun une description du flux des données et des enchaînements des opérations.

## Les fichiers et bases de données

On en établira une liste exhaustive des données nécessaires pour évaluer l'ampleur et la complexité du système d'information à mettre en place. On définira la répartition des données entre les différentes bases de données. Pour chaque base on va décrire son contenu fonctionnel et le type d'information à mettre en œuvre, ainsi que la liste des rubriques.

Dans le cas le plus fréquent de la création de bases de données relationnelles, on établira pour chaque base de données les différentes tables avec le contenu des champs de chaque table et les relations entre tables, l'organisation des index, etc. ...

Puis on définit les requêtes à mettre en place, les états de sortie, etc. ...

## Les programmes

On identifiera les principaux programmes à mettre en place, que ce soit pour la création de pages statiques selon des modèles préexistants ou des programmes pour accéder aux bases de données et créer des pages dynamiques à partir de celles ci.

On associera généralement un langage de requête coté serveur de type PHP ou ASP à un langage de type Javascript qui permet une première série de contrôles sur le poste de travail de l'internaute.

Le choix du langage à utiliser pourra prendre en compte les contraintes suivantes :

- ✓ Choisir un langage bien maîtrisé par les développeurs,
- ✓ Documenter correctement les programmes afin que leur réutilisation ne nécessite pas un décryptage trop complexe, dans le même esprit éviter les astuces trop « perso ». Prévoir la lisibilité du code au niveau des noms de procédures, de variables,
- ✓ Vérifier auprès du serveur si ce dernier supporte les choix techniques retenus.

## Les volumes à traiter et à stocker

Cela concerne :

- ✓ Les volumes d'activité, nombre de pages lues, nombre de transactions réalisées, nombre d'utilisateurs, etc ...
- ✓ Les volumes de données stockées : nombre de pages, bases de données, nombre de clients gérés, ...
- ✓ Les informations produites.

## Les sécurités

Elles seront vérifiées auprès du serveur retenu.

- ✓ Les accès au site en fonction de la typologie des visiteurs,
- ✓ L'identification : identifiants, mots de passe, cookies,
- ✓ L'authentification pour vérifier que la personne connectée est bien celle qu'elle prétend être,
- ✓ Les habilitations en fonction des accès à tout ou partie du site, elles peuvent être regroupées par profils d'utilisateurs.

## 1.4. La maquette

---

### Maquette ou prototype ?

Ces termes sont souvent confondus, on peut définir la maquette comme une représentation simplifiée du futur site. Elle permet de visualiser les options retenues dans le cahier des charges et est particulièrement efficace pour :

- ✓ Avoir une idée du graphisme des pages et en particulier de la page d'accueil,
- ✓ Proposer un modèle pour l'enchaînement des pages,
- ✓ Visualiser la structure des bases de données.

La maquette permet à la fois de valider les options retenues et de les présenter à un panel d'utilisateurs pour un 1<sup>er</sup> retour, d'assurer une 1<sup>ère</sup> promotion du site.

Le prototype est moins souvent proposé, sans doute parce qu'il représente un coût plus élevé ; il s'agit d'un véritable développement informatique pour faire tourner une application simplifiée qui reprend les principales spécifications informatiques du cahier des charges.

## 1.5. Les contraintes techniques

---

### L'ECRAN

Il représente la première contrainte. La plus part des concepteurs de site prévoient leurs pages pour des moniteurs 15 pouces<sup>3</sup>, soit une résolution de 800 x 600 pixels, ce qui correspond à la résolution la plus courante actuellement. Pour un écran 15 pouces la zone utile de l'écran est généralement prévue pour une taille de 760 x 460 pixels pour tenir compte des éléments affichés par le navigateur.

Cependant, les écrans 17 pouces, avec une résolution de 1024 x 768, soit une surface utile de 955 x 600 se généralisent. Ceux qui utilisent des moniteurs plus grands affichent souvent plusieurs fenêtres sur leur écran et ne souhaitent pas que tout l'espace soit occupé par la page Web.

Le logiciel Dreamweaver permet de paramétrer la dimension de la page en fonction du résultat souhaité.

---

<sup>3</sup> la taille de l'écran correspond à sa dimension en diagonale en pouces

Si la page Web occupe tout l'espace d'un écran avec une grande résolution, on peut rencontrer les problèmes suivants : l'affichage d'une image d'arrière plan est répété, le texte placé sur toute la largeur de la page devient difficile à lire (une colonne de texte de 60 caractères représentant un optimum pour une lecture aisée).

Si la page Web occupe tout l'espace d'un écran avec une petite résolution, on peut rencontrer les problèmes suivants : seul s'affiche le contenu qui tient dans la page, des ascenseurs permettent de faire défiler le contenu invisible de gauche à droite et de bas en haut.

Une des conséquences pour le webmaster est de placer les éléments essentiels en largeur dans une zone de 600 pixels. Il a le choix pour ce faire entre deux types d'unités pour placer tableaux cadres ou calques : % ou pixels. Le choix du % peut paraître séduisant car il adapte la page à la fenêtre du navigateur, il présente deux inconvénients majeurs

- ✓ Le texte étiré ou rétréci peut devenir illisible,
- ✓ Les images avec une taille fixe peuvent bouleverser toute la mise en page.

En conclusion, le paramétrage de la taille 760 x 480 pixels avec choix de la mesure en pixels pour placer les éléments est la solution qui révèle le moins de mauvaises surprises pour l'internaute.

## LA TAILLE DES FICHIERS

Elle est en relation directe avec le temps de chargement de la page. Le principe général en est « *Plus l'affichage est rapide, mieux cela vaut* ». Cependant le terme *rapide* est vague, il varie considérablement selon que le surfeur utilise une liaison permanente ou un modem, il est perçu en fonction de l'intérêt que le surfeur porte au contenu. Pour une page d'accueil, il est conseillé de ne pas dépasser 30 à 40 Ko, ce qui représente un temps de chargement de 10 à 15 sec.

Certains logiciels comme Dreamweaver affichent le poids des images et une estimation de leur temps de chargement pour un modem de 28,8 Kbps. Pour diminuer le temps de chargement de l'image<sup>4</sup> on diminue le nombre de couleurs ou la taille de l'image, le nombre de couleurs peut être réduit jusqu'au point acceptable en fonction des objectifs.

Il est souvent préférable d'avoir une petite image de qualité qu'une grande image de qualité moyenne.

## LA PALETTE DE COULEURS

La définition des couleurs s'exprime en bits : une définition sur un bit permet 2 couleurs, jusqu'à la définition sur 32 bits de 16,7 millions de couleurs. Les couleurs affichées dépendent du système d'exploitation, de la carte graphique et du navigateur. 216 couleurs sont affichées de manière identique par les principaux navigateurs. De plus tous les postes utilisateurs ont une carte graphique qui lit au minimum 256 couleurs. Elles représentent donc les « couleurs sûres » ; la plus part des logiciels de mise en page et les logiciels graphiques interfacés pour le Web proposent directement une palette de 256 couleurs ;

---

<sup>4</sup> Voir la fiche technique n°4

Les couleurs sont exprimées par des codes à 6 chiffres précédées d'un #, les nombres hexadécimaux sont exprimés de 0 à F, soit sur 16 positions. Les deux premiers chiffres indiquent la quantité de rouge, les deux suivants celle de vert, et les deux derniers celle de bleu.

Vous pouvez utiliser un affichage en millions de couleurs pour la création de vos images, mais réduire votre image aux 216 couleurs sûres pour l'enregistrement dans un format d'images Web.

## LES NAVIGATEURS

Les dernières versions de navigateurs disponibles à ce jour sur le marché<sup>5</sup> sont Explorer 7 téléchargeable sur le site : [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) et Netscape 7, téléchargeable sur le site [www.netscape.com](http://www.netscape.com). Mozilla est le Netscape Communicator en version Open Source Afficher la définition de ce terme. Il est mis à jour par les développeurs de Netscape (AOL). Quand Netscape sort une nouvelle version, la version stable de Mozilla est utilisé comme fondations. Vous retrouvez de très grandes similitudes entre Netscape et Mozilla à la différence majeure que Mozilla est beaucoup plus léger et économique en ressources ! L'utilisation de ces navigateurs impose au Webmaster de tester son site avec les deux navigateurs.

Les utilisateurs sont libres de personnaliser leur présentation, par exemple de filtrer les images, ce qui, par exemple, rend essentiel de toujours prévoir un texte de remplacement si les images ne s'affichent pas.

De nombreux utilisateurs ont encore d'anciennes versions de ces navigateurs qui ne supportent pas les évolutions récentes des normes. Par exemple, calques et feuilles de style ne sont pas pris en compte dans les versions plus anciennes des navigateurs. Avec le logiciel Dreamweaver, une fonction permet de vérifier les comportements de ces anciennes versions. Le Webmaster doit donc tester ses pages avec la version précédente de ces navigateurs s'il souhaite une large compatibilité de son site.

### Principales fonctions non prises en charge par Netscape

- ✓ **Cadres** avec des structures complexes,
- ✓ **Calques** flottants,
- ✓ **Tableaux**,
  - Images d'arrière plan d'un tableau qui s'affichent de manière répétée pour chaque cellule,
  - Constructions complexes mal gérées,
  - Les tableaux ne s'affichent que lorsqu'ils sont intégralement chargés,
  - Netscape n'affiche pas les cellules vides des tableaux<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Dans les deux cas, les délais de chargement sont laborieux !

<sup>6</sup> Il suffit alors de remplir la cellule par un espace insécable &nbsp; ; ou un gif transparent (graphique transparent de 1 pixel sur 1 pixel au format GIF, qui peut recevoir une hauteur ou une largeur quelconque à l'aide des attributs d'images).

### Les alternatives suivantes sont possibles

Forcer au départ la taille et l'emplacement de la fenêtre de démarrage grâce à quelques lignes de Javascript, toutefois le procédé ne plait pas à tous les internautes, de plus il n'est pas fiable à 100%. Une autre solution revient à tester toujours grâce à quelques lignes de Javascript le nom et la version du navigateur qui se présente, cette méthode est assez lourde car elle revient à proposer des versions différentes des pages en fonction des spécificités détectées.

## 1.6. La charte graphique

Elle permet de rassembler dans un document toutes les consignes de présentation du site. Elle est généralement construite à partir de la charte graphique de l'organisme, après en avoir rassemblé tous les éléments. Elle inclut le logo et les éléments visuels qui l'accompagnent, la palette des couleurs retenue, les éléments de présentation du texte. Elle a pour but :

- ✓ D'assurer une identité visuelle aux pages de l'organisme,
- ✓ De faciliter la consultation des contenus selon trois niveaux d'approche :
  - La lecture globale qui permet de survoler la page,
  - La lecture incitative qui visualise la hiérarchie des contenus de la page,
  - La lecture continue, pour laquelle la lisibilité est la qualité essentielle.

### LA PAGE D'ACCUEIL

Elle est la carte de visite du site. La tendance actuelle est de proposer une page d'accueil en images, simple pour être rapidement chargée, avec le minimum d'informations pour situer le site. L'ambiance créée par cette page se retrouve dans le site, elle est en quelque sorte un résumé de la charte graphique : choix des couleurs, graphisme de l'image et du texte, ... Elle contient au minimum :

- ✓ Le logo, c'est quelque fois une déclinaison graphique du logo qui constitue l'élément graphique de la page,
- ✓ L'organisme responsable du site,
- ✓ Une rubrique « nouveautés » à condition que celle ci soit mise à jour très fréquemment,
- ✓ Des liens vers les principales subdivisions du site.

Si le site est complexe, un lien vers le plan ou une carte du site permettent plus facilement de s'y retrouver, de même qu'un moteur de recherche peut permettre de poser des questions ponctuelles.

Les informations suivantes doivent pouvoir facilement être retrouvées

- ⇒ L'organisme responsable du site,
- ⇒ Une messagerie pour entrer en contact avec le responsable du site,
- ⇒ Le titre de la page,
- ⇒ La date de mise à jour des informations.

## LE TEXTE

Ecrire pour le Web revient à écrire pour des internautes qui survolent le texte, l'écriture doit donc être concise, complétée par des schémas, des tableaux qui complètent l'information. Une phrase d'introduction sert d'accroche pour retenir l'attention de l'internaute sur le contenu qui suit. La lecture de textes longs est très fatigante à l'écran et des règles simples de mise en page facilitent la lecture du visiteur. Pour faciliter la mise en page, on peut insérer le texte dans un tableau. **Dans tous les cas une page Web ne peut guère dépasser 1500 signes.**

La **présentation** peut être aérée par un retrait de 1<sup>ère</sup> ligne (généralement inférieur à 2 cm) qui allège les paragraphes longs. L'emploi de puces, de symboles visuels facilitent la lecture. Les lignes de bordure sont utilisées pour guider l'œil et non pour casser la lecture du texte, c'est pourquoi on utilise plus volontiers les filets que des encadrements. Les fonds tramés sont peu utilisés car ils donnent généralement de mauvaises surprises à l'impression.

**Le respect des exigences de l'œil** : La **largeur de la ligne** ne doit pas dépasser 60 signes. Si du colonage est utilisé, la gouttière (espace entre les colonnes) est supérieure à 4 caractères et inférieure au 1/10 de la ligne. **L'interlignage** le plus courant est de 1 (l'espace entre deux lignes a la même valeur que la taille du caractère), un interlignage plus grand appelé sur-interlignage rend le texte plus lisible, il doit rarement dépasser 1,5.

**L'alignement** : L'alignement **justifié** est le mode de présentation le plus classique, il favorise une lecture rapide et reposante. L'alignement à **droite** est quelque fois utilisé pour les titres mais rarement pour les textes, car le manque de repère de début de ligne rend la lecture fatigante, il en est de même pour le paragraphe **centré**. L'alignement à **gauche**, peu utilisé pour des raisons d'économie d'espace est bien adapté à des lignes larges, il permet au lecteur de respirer lors de sa lecture.

**La Typographie** : Pour les **polices de caractères**, il est recommandé de se limiter aux polices standard : Arial et Times, en privilégiant une police à empattement pour le texte (Times) et une police bâton pour les titres (Arial). La police courrier est également disponible en standard. Les polices Verdana et Georgia ont été spécifiquement créées par Microsoft pour faciliter la lecture à l'écran. Chaque navigateur interprète le choix des polices en fonction de celles disponibles sur son poste de travail, ce qui explique ces limitations à des standards universels. Dreamweaver propose des combinaisons de police, ce qui signifie que si l'utilisateur ne dispose pas de la 1<sup>ère</sup> police sur son système, la seconde sera retenue, à défaut une classe de polices paramétrables par l'utilisateur, serif ou sans serif sera retenue ... Des effets graphiques peuvent être obtenus avec des polices exotiques, elles doivent alors être transformées en images au format GIF pour être affichées telles quelles par les navigateurs.

**Le corps**, on désigne sous ce nom la hauteur du caractère, prévue sur une échelle de 1 à 7, (le corps standard est par défaut le corps 3), il correspond au texte écrit. Dans les feuilles de style, il est affiché selon l'échelle utilisée en bureautique de 9 à 36.

Le choix d'une taille absolue empêche l'utilisateur d'en changer l'affichage au contraire d'une taille relative modulée selon le choix implicite du poste de travail. Le texte à lire restera en Majuscules/minuscules pour en améliorer la lisibilité nettement ralentie par l'emploi des majuscules.

**La graisse**, mettre en gras du texte lui donne un impact visuel considérable. **L'italique** souvent utilisée pour des citations ou pour détacher des mots qui ne font pas partie du

texte est plus lente à lire et reste donc d'un emploi limité. Le **souligné** utilisé par convention pour les liens est peu utilisé sur le Web en dehors de ce cas de figure.

**La couleur** : le contraste entre le fonds d'écran et le texte doit être marqué, le caractère foncé sur une couleur très claire assure le maximum de lisibilité. Le caractère blanc sur fonds noir utilisé sur des sites très graphiques est nettement plus difficile à lire. Jouer sur les variations d'intensité d'une ou deux couleurs de base est souvent plus réussi qu'un kaléidoscope de couleurs tranchées.

## LES IMAGES

Elles renforcent l'impact d'une page, mais en retardent le chargement. Lors de la préparation d'un site, le Webmaster se prépare une collection d'images, qu'il enregistre en général dans un répertoire spécifique et qu'il utilisera par la suite.

Pour **recupérer des images**, il ira les chercher sur le Web, en utilisant les moteurs de recherche qui proposent un accès spécifique aux images, ou en allant sur des sites spécialisés. Il pourra également scanner des images ou les créer.

Dans tous les cas, il devra vérifier que ces images sont **libres de droit**, ou obtenir l'accord du propriétaire de l'image.

Les images peuvent être **préparées** à l'aide d'un utilitaire comme ACDSee ou d'un logiciel spécialisé comme Photoshop. Elles consomment beaucoup d'octets et doivent souvent être recadrées et comprimées pour ne pas être trop longues à charger, enregistrées dans un des formats acceptés par le Web : JPEG pour les grandes images ou les photos, GIF pour les logos, les dessins ou les petites images animées (qui peuvent être préparées avec un utilitaire comme Gif animator).

Il n'est jamais nécessaire de dépasser une résolution<sup>7</sup> de 72 dpi qui correspond à la résolution des écrans pour le Web.

Lors de l'insertion d'images dans une page Web, quelques précautions à prendre :

- ✓ Prévoir le texte de remplacement qui s'affichera si l'internaute ne peut pas ou ne veut pas charger l'image,
- ✓ Prévoir de charger des images GIF entrelacées ou JPEG progressives qui affichent rapidement une version basse résolution avant l'affichage complet de l'image,
- ✓ Indiquer la hauteur et la largeur de l'image afin que le navigateur réserve la place nécessaire et commence à afficher les autres éléments de la page sans attendre le chargement complet de l'image.

Pour un site qui comporte beaucoup d'images, il est possible de charger une version miniature de l'image puis de la proposer en lien pour afficher la version originale en grand format. On peut réaliser ainsi des galeries d'images.

On se reportera à la fiche 4 pour plus d'informations sur la gestion des images.

---

<sup>7</sup> Nombre de points par pouce, 1 pouce = 2.54 cm

## COULEURS ET FOND D'ECRAN

Pour indiquer la couleur, l'attribut COLOR est affecté d'un des seize noms de couleurs reconnues ou d'un code au format #RRVVBB (RR=rouge, VV=vert, BB=bleu) dans lequel les valeurs des couleurs primaires sont indiquées au format hexadécimal (de 00 à FF).

☞ *Sur 256 couleurs, seules 216 couleurs sont dites "web safe" : couleurs respectées quelle que soit la combinaison système d'exploitation / navigateur. Ces couleurs correspondent aux combinaisons des codes hexadécimaux : 00 33 66 99 CC FF*

Liste des noms de couleur reconnus par tous les navigateurs :

aqua	bleu clair	navy	bleu marine
black	noir	olive	vert olive
blue	bleu	purple	violet
fuchsia	fuchsia	red	rouge
gray	gris	silver	gris argent
green	vert	teal	cyan foncé
lime	vert clair	white	blanc
maroon	brun foncé	yellow	jaune

Utilisation d'une image en fond d'écran. L'image s'affiche en papier peint : elle est répétée autant que nécessaire pour couvrir le fond d'écran.

☞ *Attention, cet artifice graphique rend fatigante la lecture à l'écran*

**<body background="[nom\_fichier\_image]">**

☞ *La couleur par défaut de la page étant la couleur du navigateur, il est recommandé de toujours paramétrer une couleur d'arrière-plan, même s'il doit être blanc.*

Ces balises s'insèrent toutes à l'intérieur des balises **BODY**

☞ *L'utilisation des éléments et attributs pour la spécification des couleurs dans les éléments body, ou font ou par l'attribut bgcolor est déconseillée, il est recommandé d'utiliser les feuilles de style*

### EN CONCLUSION POUR REUSSIR SON SITE

Aller à l'essentiel, pensez que le visiteur va rester entre 3 et 5 minutes en moyenne,

Proposer une navigation simple et souple à l'internaute,

Gardez une unité dans la présentation graphique : choix des couleurs, design des boutons, « rester sobre »,

Ne pas surcharger les pages d'images, d'animations clignotantes, et veiller au temps de chargement des pages,

Tester les liens pour qu'ils ne renvoient pas sur une page qui n'existe plus.



---

## 2. LA DECLARATION D'UN SITE

---

### 2.1. Définir un site

---

#### LA STRUCTURE DU SITE

Il est nécessaire de d'abord définir la structure du site à partir de la page d'accueil, qui par convention s'appelle index.htm. Ce nom<sup>8</sup> configuré coté serveur définit une page d'accueil par défaut. Il suffit donc de placer au 1<sup>er</sup> niveau de l'arborescence la page index.htm pour que le serveur propose la bonne page d'accueil à l'internaute. Ce principe peut être utilisé à n'importe quel niveau de l'arborescence, pour éviter que l'internaute en tapant directement l'adresse d'un sous-répertoire n'affiche la liste des fichiers qu'il contient.

Chacune des pages Web correspondra à un fichier avec l'extension HTM, les noms de fichiers seront définis de la manière la plus significative possible, en évitant les noms de page qui ne sont pas explicites. Pour un premier site simple, l'ensemble des pages pourra se retrouver dans le même répertoire, qui correspond au dossier racine du site. Si le site est amené à prendre de l'importance, les principaux volets du site pourront être répartis dans des sous répertoires spécifiques. Dans tous les cas on aura intérêt à regrouper l'ensemble des documents graphiques utilisés dans un sous répertoire images, contenant les fichiers GIF et JPEG utilisés dans les pages du site.

Pour le choix de noms de fichiers, on retiendra des noms sur 8 caractères sans espaces, accents ou caractères spéciaux, en différenciant majuscules et minuscules (indifférenciés sous Windows mais différenciés sous Unix par exemple).

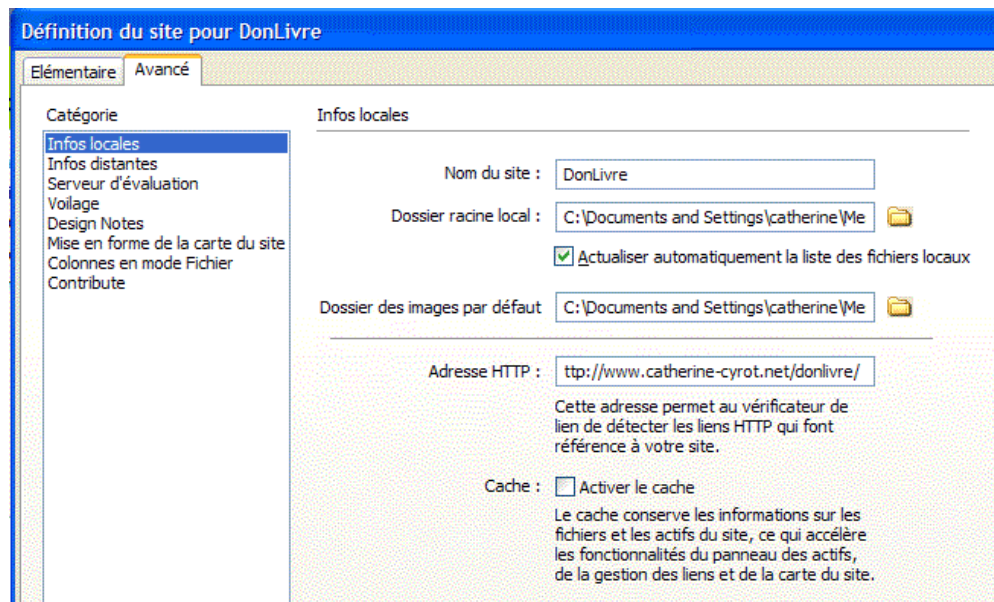
Pour simplifier la maintenance du site, on aura intérêt à gérer une arborescence strictement similaire avec les mêmes noms de fichiers entre l'organisation sur le disque dur du poste de travail local et celle du serveur retenu pour la diffusion des données sur le Web.

---

<sup>8</sup> On peut utiliser aussi home.htm ou default.htm ou default.htm

## LA GESTION DU SITE AVEC DREAMWEAVER

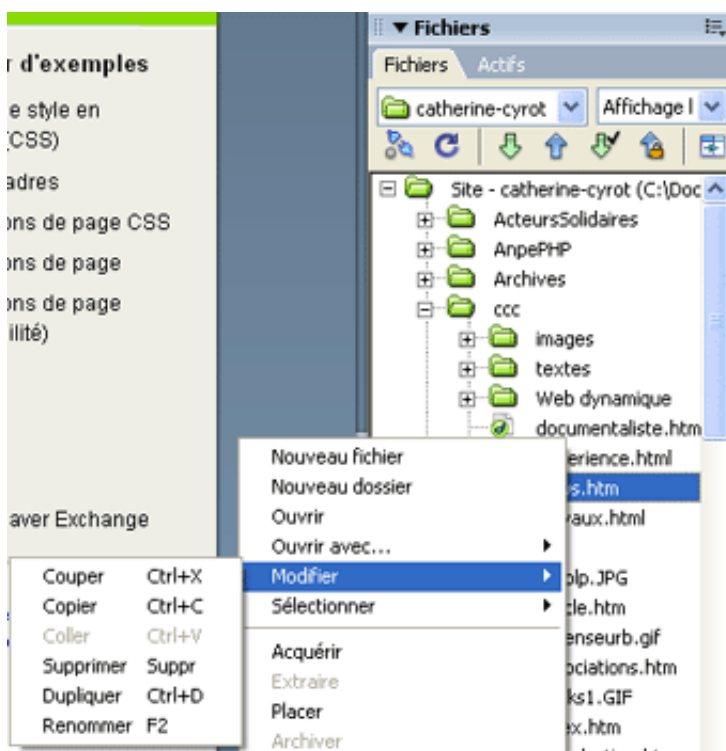
Avec DreamWeaver, un menu permet la gestion du site en local par la commande Site\_Gerer les sites\_Nouveau\_Site\_Avancé



Les infos locales permettent de définir

- ✓ Le nom du site,
- ✓ Le dossier racine,
- ✓ Le dossier des images par défaut,
- ✓ L'adresse URL consultable en ligne pour vérifier la validité des liens hypertexte insérés dans le site.

Il n'est pas nécessaire d'activer le cache, créé pour accélérer l'accès à des sites volumineux.



Une fois créé, le panneau fichiers propose un gestionnaire de site

Définir la page d'accueil (bouton droit sur le fichier du panneau fichiers)

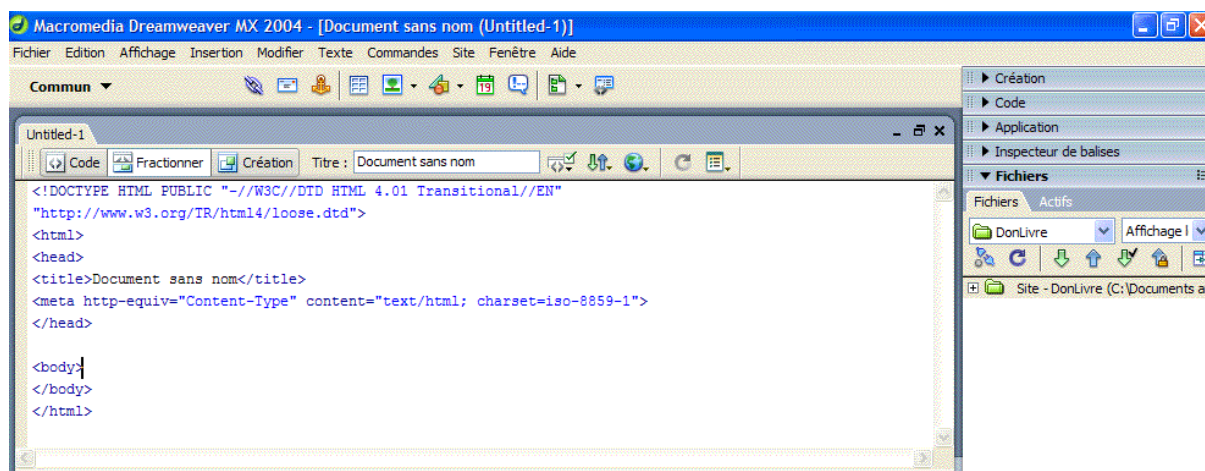
L'utiliser pour créer un dossier ou un fichier, le modifier, le renommer, le supprimer propose la mise à jour de ses liens avec les autres fichiers du site. Ce que l'explorateur Windows ne propose évidemment pas

De même avant une modification, importante dont on n'est pas sûr du résultat, le fait de dupliquer le fichier d'origine facilite sa réutilisation. Il est toujours possible de renommer ou supprimer le fichier dupliqué une fois la modification validée

## CREATION D'UNE NOUVELLE PAGE

A l'ouverture du site,

- ✓ **nommer la page** pour la référencer dans les moteurs de recherche, le nom donné à la page s'affichera dans la barre de titre du navigateur,
- ✓ **l'enregistrer, en veillant** à ce qu'elles soit bien enregistrée dans le répertoire racine, ou le sous répertoire prévu pour l'accueillir.



**Sous Dreamweaver, la page se présente avec les choix :**

- ✓ **Création** en mode WYSIWYG<sup>9</sup>, les instructions HTML paraissent telles qu'elles seront affichées par le navigateur,
- ✓ **Code** (exemple de code HTML), permet d'afficher uniquement le code source du document,
- ✓ **Fractionner**, permet de diviser la page pour afficher à la fois le mode WYSIWYG et le code source.

## 2.2. La page HTML

### PRINCIPES DE BASE

Une page Web se crée au moyen d'un langage de mise en forme appelé HTML (Hyper Text Markup Language). Lorsqu'on l'ouvre dans un navigateur Web, son code HTML indique au logiciel la manière d'afficher le texte, les images ou tout autre composant de la page.

Les documents HTML étant de purs fichiers textes, on peut les ouvrir et les modifier dans n'importe quel éditeur de texte. En conséquence,

- ✓ ils peuvent être créés avec n'importe quel éditeur,
- ✓ ils sont affichables sur toutes les machines,
- ✓ ils sont transférables d'un système à l'autre.

<sup>9</sup> What you see is what you get

Comme leur écriture est un peu fastidieuse, les éditeurs HTML allègent considérablement la création de page Web grâce à leur interface visuelle, mais bien que des éditeurs WysiWyg permettent de créer des pages HTML sans avoir à maîtriser obligatoirement le code HTML, il reste à l'heure actuelle nécessaire pour l'administrateur d'un site de connaître ce langage :

- ✓ lorsqu'on navigue sur Internet, il arrive que l'on repère une mise en page intéressante et, pour en comprendre la conception, on visualise le document source qui est au format HTML,
- ✓ les éditeurs Wysiwyg génèrent parfois des codes inutiles qui peuvent perturber les navigateurs : il faut intervenir sur le document source au format HTML pour les modifier,
- ✓ le lien entre un site Web et d'autres applicatifs (par exemple JavaScript, PHP pour la consultation de bases de données, ...) nécessite la connaissance de ce langage pour concevoir des programmes passerelles.

Une page HTML se compose de texte correspondant au contenu effectif des pages et de balises qui déterminent le mode d'affichage du contenu, elles se reconnaissent à leurs chevrons. La plupart des balises HTML fonctionnent par paire, une d'ouverture et une de fermeture encadrent des informations dans le document définissant la mise en forme de ces dernières. Les balises de fermeture se reconnaissent à leur barre oblique.

*☞ La dernière version de la norme HTML est la version 4.01 du 24 décembre 1999 mais beaucoup de navigateurs ne supportent que la version 3.2 qui garantit la lisibilité du site par le plus grand nombre. Dans la suite de cette présentation, nous nous appuyerons sur la norme XHTML 2.0, recommandation de juillet 2004*

*Pour plus d'informations sur la norme HTML, consulter le site officiel : [www.w3.org](http://www.w3.org)*

## STRUCTURE DE LA PAGE HTML

Pour définir une page Web, identifier la balise initiale

**<html> Début de page HTML**

Identifier la balise d'en tête pour ouvrir un conteneur

**<head> En-tête de la page**

Identifier le titre de la page

**<title>Titre de la page s'affichant dans la barre de titre du Navigateur</title>**

*☞ Il ne faut pas oublier de remplir la rubrique "TITLE" de chaque page. Le titre doit être explicite, informatif, composé de mots significatifs avec rappel de la raison sociale de l'organisme : Il est affiché dans la barre de titre du navigateur*

Indiquer le descriptif du contenu de la page à l'aide des méta données (voir § 2.3) afin que les moteurs de recherche répertorient plus facilement la page

On peut également définir dans l'en-tête des scripts invoqués par des éléments au sein du document, par exemple pour contrôler un formulaire avant son envoi sur le serveur.

**<script> .....</script>**

Fermer la balise d'en tête,

**</head> Fin d'en-tête**

Créer le corps de la page Web qui contiendra le texte, les liens, les images, et tout le contenu de la page

**<body> Corps de la page HTML affiché par les navigateurs**

Fermer la balise de corps de la page

**</body>**

Fermer la page HTML

**</html> Fin de page HTML**

## LA NORME XHTML 2.0

La norme XHTML 2.0 reformule la norme HTML 4.01 en une application xml1.0 fondée sur XML. Conforme avec XML, elle permet la compatibilité avec les agents utilisateurs de HTML 4.01. Après avoir décrit les contraintes propres à XHTML ; nous les prendrons en compte tout au long de ce support de cours. Leur utilisation garantit au Webmaster une certaine pérennité de ses pages, du fait de la compatibilité avec XML, standard qui nous paraît s'imposer pour les nouveaux développements sur le Web.

### Quelques définitions

Un **élément** définit une unité qui permet de structurer le contenu du document, il est défini par la DTD sous la forme

**<balise ouvrante> contenu </balise fermante>**

La **DTD**, ou définition de type de document définit la structure, les éléments ou les attributs disponibles pour un document conforme à cette DTD.

Un **attribut** correspond à un paramètre pour un élément déclaré dans la DTD

### Principes de base

Pour être strictement conformes avec XML, la déclaration doit contenir **avant la balise d'entrée HTML**

- ✓ La déclaration XML avec l'encodage des caractères pour la représentation des chaînes UNICODE (par défaut UTF-8 ou UTF-16, respectivement sur 8 ou 16 bits).
- ✓ La définition de types de documents, Pour une identification publique, 3 DTD sont fournies par le W3C.
  - Une DTD stricte qui ne fournit que les éléments qui ne sont ni déconseillés ni déclassés dans les spécifications HTML 4.01
  - La DTD transitoire inclut les éléments déconseillés mais souvent encore en usage.
  - La DTD frameset correspond à la DTD transitoire mais l'élément body est remplacé par l'élément frameset;
- ✓ L'espace nominatif XHTML en utilisant l'attribut XMLNAMES

Dans l'exemple ci-dessous, on a repris une déclaration minimum

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE html
  PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
  "DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
  <head>
    <title>Virtual Library</title>
  </head>
  <body>
    <p>Moved to <a href="http://vlib.org/">vlib.org</a>.</p>
  </body>
</html>
```

## Règles minimum pour un document XHTML

Le respect de règles simples permet d'être conforme avec la norme XHTML., plus contraignante que le code HTML qui se "débrouillait" pour interpréter au mieux un code mal formé.

- ✓ Tous les éléments doivent avoir des balises fermantes et être emboîtées ; le chevauchement est interdit

**<p> <em> phrase </em> </p>**

- ✓ Les éléments vides doivent avoir une balise de fin ou la balise de début doit être terminée par /

**<br/>**

- ✓ Les noms d'éléments et d'attributs doivent être mis en minuscule

- ✓ Les valeurs d'attributs doivent être écrits entre " "

**table rows = "3"**

- ✓ Les éléments de script doivent être emballés dans une section encadrée par des balises cdata

- ✓ L'attribut id pour identificateur est utilisé en remplacement de l'attribut name ; pour assurer la compatibilité ascendante et descendante, il est préférable d'utiliser provisoirement les deux attributs

**<a id="assure" name="assure" ----> contenu du lien </a>**

☞ *La plupart des balises de mise en forme : alignement, attributs de style, polices de caractères sont déconseillés. Il est fortement recommandé de les remplacer par l'utilisation de feuilles de style, comme cela sera détaillé dans la fiche 3.*

## 2.3. Les métadonnées<sup>10</sup>

---

Les métadonnées décrivent une ressource d'information<sup>11</sup>. Les métadonnées sont des données à propos d'autres données. C'est un terme "branché" pour décrire le même type d'information que les bibliothécaires mettent depuis toujours dans les catalogues. On l'utilise généralement pour parler d'information descriptive à propos de ressources du Web. Toutefois les métadonnées peuvent répondre à de nombreux objectifs, que ce soit l'identification d'une ressource satisfaisant un besoin particulier d'information, l'évaluation de sa pertinence ou enfin pour garder la trace des caractéristiques d'une ressource à des fins d'entretien ou d'utilisation à long terme. De nos jours, différentes communautés d'utilisateurs comblent de tels besoins en utilisant une grande variété de normes de métadonnées.

Une notice contenant des métadonnées est constituée d'un ensemble d'attributs, ou éléments, nécessaires pour décrire la ressource en question. Par exemple, un système commun de métadonnées dans les bibliothèques -- le catalogue de bibliothèque -- contient un ensemble de notices de métadonnées comprenant des éléments spécifiques pour décrire un livre ou tout autre document que l'on trouve en bibliothèque : auteur, titre, date de création ou de publication, sujet et cote, permettant de le retrouver.

Le lien entre une notice de métadonnées et la ressource qu'elle décrit peut être fait de deux façons.

- ✓ Les éléments peuvent être contenus dans une notice séparée du document, comme c'est le cas pour une notice dans un catalogue de bibliothèque,
- ✓ Les métadonnées peuvent être intégrées dans la ressource elle-même.

« L'association de métadonnées descriptives standardisées avec des objets en réseau offre un potentiel d'amélioration substantiel des possibilités de découverte de ressources : en permettant des recherches basées sur des champs (e.g., auteur, titre), en permettant l'indexation d'objets non-textuels et en permettant l'accès à un contenu de substitution, ce qui est différent de l'accès au contenu de la ressource elle-même » (Weibel et Lagoze, 1997).

Ces informations figurent entre les balises HEAD du document HTML, et n'apparaissent pas sur la page mais sont indexées par les moteurs de recherche.

### QU'EST-CE QUE LE DUBLIN CORE?

Pour en savoir plus : <http://www.bibl.ulaval.ca/DublinCore/>

C'est en 1995 que des chercheurs de l'OCLC<sup>12</sup> (Online Computer Library Center) et du NCSA (National Center for Computing Applications) se sont réunis à Dublin dans l'Ohio pour définir les enregistrements décrivant les objets électroniques conservés en réseau.

---

<sup>10</sup> Les métadonnées sont décrites de manière plus détaillée dans le support de cours sur les bibliothèques numériques.

<sup>11</sup> on parle ici de ressource d'information plutôt que de document car les métadonnées peuvent décrire des ensembles plus petits qu'un document, par exemple, des images, ou des fichiers sonores, à l'intérieur d'un document.

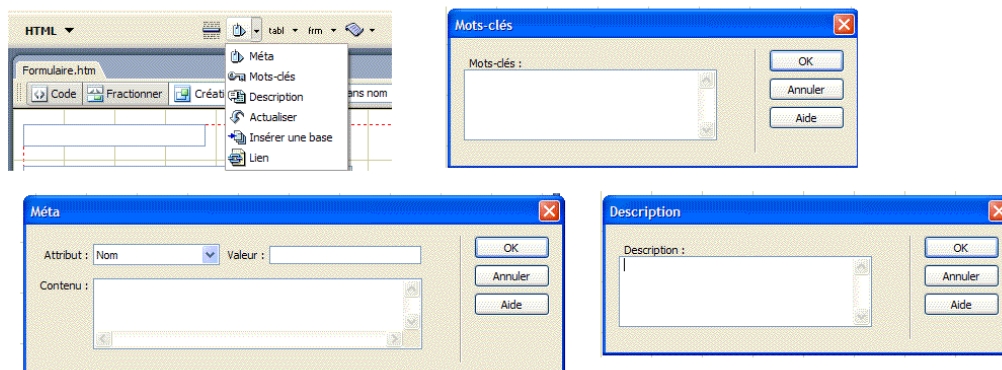
<sup>12</sup> OCLC est le plus important réseau et organisme de recherche au monde dans le domaine de la bibliothéconomie. Sa mission est de favoriser l'accès à l'information partout dans le monde, au meilleur coût possible. Plus de 27 000 bibliothèques dans 64 pays et territoires utilisent les services d'OCLC pour chercher, acquérir, cataloguer, prêter et conserver des livres et autres documents

La norme de métadonnées du Dublin Core est un ensemble d'éléments simples mais efficaces pour décrire une grande variété de ressources en réseau. La norme du Dublin Core comprend 15 éléments dont la sémantique a été établie par un consensus international de professionnels provenant de diverses disciplines telles que la bibliothéconomie, l'informatique, le balisage de textes, la communauté muséologique et d'autres domaines connexes. Le Dublin Core a été récemment adopté en tant que norme ISO 15836.

Le Dublin Core		
Les 15 éléments du Dublin Core		
Contenu	Propriété intellectuelle	Instanciation
Couverture	Collaborateur	Date
Description	Créateur	Format
Type	Éditeur	Identifiant
Relation	Droits	Langue
Source		
Sujet		
Titre		

Pour indiquer les métadonnées

Avec Dreamweaver Affichage contenu de l'En Tête ou Insertion \_ HTML \_ Balise d'En Tête



## LES PRINCIPAUX CODES HTML DES METADONNEES

**<meta name="description" content="Résumé de présentation du site">**

*Il est important de faire figurer dans chaque page du site un résumé de présentation et des descripteurs spécifiques à la page qui seront indexés par les moteurs de recherche.*

**< meta name ="keywords" content ="Liste des descripteurs séparés par , ou ; ">**

*On choisit des termes significatifs qui pourront être utilisés avec pertinence à l'interrogation pour retrouver cette page. Les descripteurs pourront être indiqués dans sa langue nationale et en anglais qui est la langue dominante sur Internet.*

**< meta name ="copyright" content ="Indication du copyright ">**

**< meta name ="author" content ="Nom de l'auteur du site Web">**

**< meta name ="generator" content ="Outils de développement utilisés ">**

**< meta name ="language" content ="Langues du site">**

## 2.4. Les modalités de chargement

---

### LA MISE EN LIGNE

#### Les principes de base

L'Internet est un réseau de réseaux utilisant les protocoles de communication **TCP/IP** (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) :

- ✓ **TCP** pour l'intégrité des données,
- ✓ **IP** pour l'adresse du destinataire.

Ces protocoles ont été définis indépendamment des constructeurs d'ordinateurs et de réseaux. On peut ainsi se connecter avec des PC, des macintosh, des stations Unix, ...

#### Adresses IP

Les adresses IP sont affectées aux ordinateurs en fonction du réseau auxquels ils appartiennent

Une adresse IP comporte deux parties (partie Réseau et partie Hôte) et est composée de quatre séries de chiffres allant de 0 à 255 sous la forme **xxx . xxx . xxx . xxx**

#### Noms de domaines (DNS)

A l'adresse numérique des ordinateurs serveurs raccordés à Internet, est associé un nom de domaine ou DNS (Domain Name System) pour des raisons pratiques de mémorisation.

**Adresse IP du serveur de l'icann :**                   **192.0.34.65**

**DNS de l'icann :**                                       **www.icann.org**

Le nom de domaine est composé du nom que l'on a choisi (devant avoir obligatoirement un rapport avec le nom ou la marque de l'entreprise en France) et du suffixe correspondant au code ISO du pays ou à un secteur d'activité. Les différentes parties du nom sont séparées par des points.

Le système de nommage est organisé de manière hiérarchique:

- ✓ Domaines de premier niveau (TLD : Top Level Domains) dont le nom apparaît à droite du dernier point :

193 domaines nationaux : indication de l'appartenance géographique (ex : **.fr**) : codes pays à deux lettres définis par la norme ISO-3166

1 domaine international (**.int**) réservé aux organisations internationales

- ✓ 6 domaines génériques : codes à trois lettres correspondant en principe à la nature ou à l'activité principale de l'organisme :

Domaines ouverts aux entités du monde entier désireuses de s'y enregistrer :

**.com**            commercial  
**.org**            organisations à but non lucratif  
**.net**            organisations ayant à voir avec l'Internet

Domaines réservés aux organisations américaines :

**.edu**            éducation  
**.gov**            gouvernement  
**.mil**            militaire

- ✓ Domaines de second niveau (SLD : Second level Domains).  
Dans certains pays (France, Royaume Uni), les organisations en charge de la gestion des domaines de premier niveau ont mis en place une structure de SLD thématiques :
  - .asso.fr** associations
  - .cci.fr** chambres de commerce et d'industrie
  - .gouv.fr** gouvernement et ministères
  - .presse.fr** presse
  - .tm.fr** marques déposées
- ✓ Domaines privés :  
Chaque entité disposant d'un domaine public peut créer et gérer sa propre hiérarchie de sous-domaines.

## LE CHOIX DU FAI FOURNISSEUR D'ACCES INTERNET

Pour proposer un site sur le Web, si la machine de production ne fait pas office de serveur, il est nécessaire de choisir un hébergeur, comme indiqué dans la fiche précédente. Une fois, après comparaison des différentes solutions proposées, avoir choisi le site pour l'hébergement de ses données. Ce dernier propose en général :

- ✓ L'acquisition d'un nom de domaine, pour cela il convient de déterminer le type d'extension retenu, au niveau international en .net .org ou .com sur le principe du 1<sup>er</sup> arrivé, 1<sup>er</sup> servi. Pour l'acquisition d'un nom de domaine en .fr, la consultation du site de l'AFNIC permet de faire le point sur les éléments à prendre en compte, y compris pour la gestion des sous-domaines<sup>13</sup>. Le choix du nom de domaine doit être le plus simple et le plus significatif possible. Il est la traduction en clair de l'adresse IP, adresse numérique en 32 bits composée de 4 nombres entiers de 3 chiffres séparés par des points. Le nom de domaine est en quelque sorte le nom mnémotechnique correspondant à l'adresse IP<sup>14</sup>.
- ✓ La location d'un espace disque pour le chargement du site ; choisir entre les solutions proposées suppose d'avoir au préalable défini la taille maximum de l'espace nécessaire de son site.
- ✓ Des services associés, parmi les plus utiles figurent : une interface d'administration pour gérer soi même son site et la possibilité de charger ses fichiers à l'aide d'une interface F<sup>T</sup>IP<sup>15</sup>, l'accès à des statistiques de consultation, la déclaration d'alias qui permettent à partir de plusieurs noms de pointer sur son site Web. Pour la création de sites dynamiques, la possibilité de gérer des bases de données MySql à partir de développements PHP, (voir fiche n°9).

L'hébergeur indique en retour le nom du serveur, le compte qui permet de se connecter (login) et un mot de passe pour accéder à son propre site, ces informations sont demandées lors de la connexion que le webmaster utilise Dreamweaver ou un autre logiciel F<sup>T</sup>IP<sup>15</sup>. La plupart des logiciels F<sup>T</sup>IP s'ouvrent sur une double fenêtre avec l'affichage du répertoire local et celui du site distant pour permettre le chargement des fichiers sur le serveur.

---

<sup>13</sup> Le site [www.afnic.fr](http://www.afnic.fr) de l'Association Française pour le Nommage Internet en Coopération donne toutes les informations pour les procédures de déclaration de noms de domaines, et les modalités d'hébergement ainsi que la liste des prestataires agréés par l'AFNIC.

<sup>14</sup> Les adresses IP (Internet Protocole) sont attribuées à chaque machine reliée au réseau Internet. Elles sont constituées d'une suite de 4 chiffres séparées par des points.

<sup>15</sup> File Transfert Protocole ; des logiciels F<sup>T</sup>IP sont proposés sur le site [telecharger.com](http://telecharger.com)

## Les modalités d'ouverture d'un site

1. Choisir un hébergeur
2. Vérifier ses caractéristiques techniques
  - Espace disque attribué
  - Sites Web supplémentaires ou alias ou sous domaines (forum.monSite.com)
  - Trafic autorisé
  - Modalités de mise à jour
  - Statistiques de consultation
  - Bases de données MySQL PHP
3. Vérifier les conditions financières
4. Déclarer un nom de domaine
5. Ouvrir le site

## LE CHOIX D'UN SERVEUR INTERNE

En fonction du cahier des charges initial, l'option entre la mise en place du site sur le serveur interne ou un hébergement externe a été envisagée. Dans le 1er cas, un mini cahier des charges est à soumettre à l'informaticien en charge du serveur pour valider que le matériel permet bien l'installation du site. Le serveur doit proposer les outils suivants :

### Machine serveur

Un **ordinateur** connecté au réseau Internet respectant le protocole TCP/IP, qu'il tourne sous Windows NT, Unix, Linux ... Si cette machine gère déjà le réseau interne de l'organisme, le serveur Web doit être isolé de son environnement par des pare-feu. Les caractéristiques de l'ordinateur sont fonction de l'importance de l'application Web. Actuellement Linux représente environ 1/3 des machines Web du marché.

### Logiciels

Un **logiciel serveur** qui fonctionne en mode client serveur ; le logiciel du serveur Web qui reçoit et répond aux requêtes HTTP tourne en tâche de fond sur la machine serveur. Actuellement le serveur Apache est le logiciel le plus utilisé<sup>16</sup>. Le logiciel IIS est la solution proposée par Microsoft.

Le site [www.serverwatch.com/stypes/compare/](http://www.serverwatch.com/stypes/compare/) propose un comparatif de serveurs Web et de principaux outils associés, on trouve également de nombreux comparatifs en lisant la presse informatique.

### Les points à surveiller pour un serveur interne :

- ✓ La fourniture et la maintenance du routeur,
- ✓ La qualité et la fluidité des lignes téléphoniques,
- ✓ La maintenance de la ligne, délais et coûts d'intervention, etc ...
- ✓ La prise en charge administrative : gestion du nom de domaine , des adresses IP,
- ✓ Les prestations complémentaires : aide à la conception et à l'installation du serveur,
- ✓ Le coût de la prestation.

---

<sup>16</sup> Il peut être installé sur une machine monoposte qui devient alors à la fois client et serveur pour tester une application internet dynamique avant son chargement sur le serveur.

## QUELQUES REGLES POUR LE CHARGEMENT DU SITE

Prendre le temps d'effectuer ses chargements et ne pas le faire aux heures de pointe, ne pas supprimer sauvagement les anciennes pages, elles peuvent être encore référencées dans les moteurs de recherche.

Tester les pages en ligne après leur chargement, et plus particulièrement les parties les plus fragiles du site : liens, formulaires, etc ...

**La gestion des infos distantes** avec Dreamweaver permet de mettre un site en ligne, en précisant les caractéristiques de la connexion FTP ou l'accès par réseau ; il offre la possibilité de synchroniser les fichiers en envoyant automatiquement sur le site les fichiers qui doivent être mis à jour. **La carte du site** permet de définir la présentation graphique du site à partir de l'adresse de la page d'accueil.

## 2.5. Le référencement

Les éléments du site sensibles pour les moteurs de recherche

- ✓ Le nom du site
- ✓ L'adresse du site, les noms de fichiers et de dossiers,
- ✓ Les titres de pages,
- ✓ Les métabalisés qui figurent dans les balises d'en tête (HEAD),
- ✓ Les niveaux de titres (de H1 à H6) utilisés dans le corps du texte,
- ✓ Les liens, certains moteurs de recherche classent les sites par le nombre de liens qui pointent vers une page (Google par exemple)<sup>17</sup>,
- ✓ Les images à condition qu'elles reçoivent un attribut ALT pour le texte de remplacement.

Pour s'inscrire auprès de annuaires, on a le choix entre :

- ✓ L'inscription manuelle,
- ✓ L'inscription automatique par formulaire en ligne,

S'inscrire sur les sites de référencement, ex <http://www.referencement-fr.com> permet une inscription gratuite sur les moteurs. Le site [www.referencement-2000.com](http://www.referencement-2000.com) propose en référencement gratuit en échange de l'apposition de leur logo sur les pages à référencer ou des formules d'abonnement avec suivi du référencement. Il est également possible d'acquérir un logiciel de type addweb (distribué par Ab Soft) pour réaliser son référencement soi même.

Beaucoup d'informations et de conseils pour le référencement sont disponibles sur le site : <http://www.abondance.com>

### Trucs et astuces

- ✓ Introduire une signature dans ses emails
- ✓ Participer aux listes de diffusion et aux forums

Introduire un compteur sur son site. Le site [www.compteur.com](http://www.compteur.com) propose un grand choix de compteurs à insérer sur son site. Il donne la possibilité d'afficher un compteur sur son site ou d'insérer un compteur invisible. Techniquement le compteur utilise un cookie dont la durée de validité peut être modifiée (mais si le visiteur supprime ses cookies ou interdit l'utilisation de cookies, le compteur ne marche pas).

---

<sup>17</sup> Possibilité sur Google de rechercher les pages liées à la page recherchée



---

## 3. POUR GERER DU TEXTE

---

L'écriture est différente sur le Web et sur l'imprimé. Les gens qui surfent sur le Web ne lisent pas, ils sautent de ligne en ligne et survolent les images. Ils parcourent rapidement le texte pour vérifier si la lecture en vaut la peine. Un titre et un début d'article réussis sont des conditions indispensables pour accrocher le lecteur. Le texte doit être découpé pour permettre une navigation à l'aide de liens qui accentuent la dimension interactive de la page.

**Pour insérer du texte, on peut :**

- ✓ Taper directement le texte,
- ✓ Utiliser la fonction copier/coller de Windows.

**Les règles essentielles**

- ✓ Soyez bref,
- ✓ Soyez précis,
- ✓ Le résumé doit être placé en tête de l'article,
- ✓ Permettez au regard du lecteur de faire des pauses,
- ✓ Proposez une navigation interne dans les textes longs,
- ✓ Offrez une version imprimée des textes,
- ✓ Utilisez les illustrations avec parcimonie.

### 3.1. Balises logiques et balises physiques

---

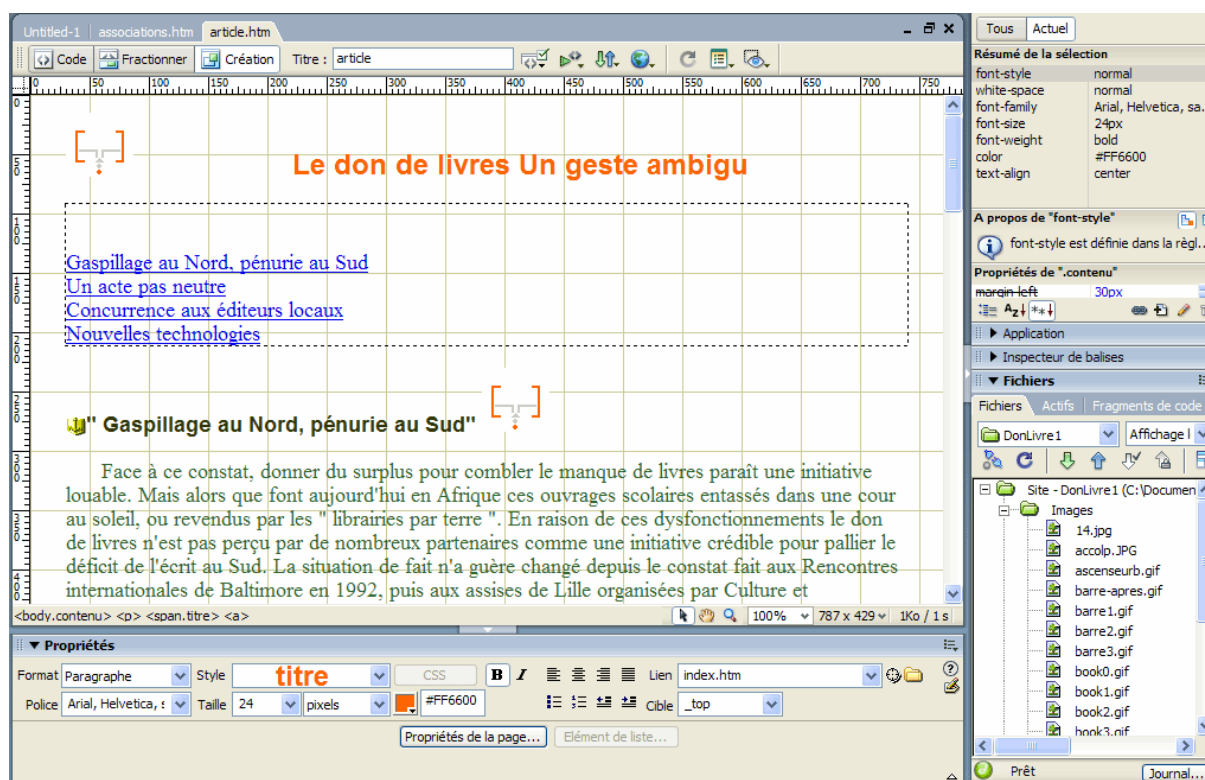
Il existe plusieurs méthodes pour mettre en forme le texte d'un document HTML : balises HTML de formatage de texte, tableaux, feuilles de style et calques. Ces différentes méthodes peuvent être combinées entre elles.

La démarche est ici très différente de celle d'un magazine. Dans un magazine, une fois la page imprimée, on a la certitude que tous les lecteurs la verront de la même manière. Sur le Web, l'utilisateur télécharge un document HTML avec un navigateur, qui l'affichera ensuite sur son moniteur. Les utilisateurs n'ont ni le même navigateur, ni le même moniteur, ni le même système d'exploitation. Le langage HTML a été conçu pour prendre en compte autant de systèmes et de supports d'affichage que possible. De ce fait les balises de formatage du texte sont soit logiques soit physiques. Par exemple la balise <H1> est une balise logique, définissant un titre de niveau 1, la balise <i> est une balise de type physique définissant le passage du style en italique.

La tendance actuelle est, en suivant la norme XML, d'utiliser des balises logiques, en laissant à l'utilisateur le soin de définir lui-même les balises physiques qu'il souhaite mettre en œuvre. La plupart des balises physiques de présentation sont déconseillées dans la norme HTML 4.01 au profit de l'utilisation des feuilles de style. C'est la recommandation que nous suivrons tout au long de ces pages.

La page d'accueil est le plus souvent réalisée « à la main » pour en garder le caractère unique. La feuille de style ou le modèle permet d'automatiser le chargement, donc gain de temps, et d'homogénéiser la présentation.

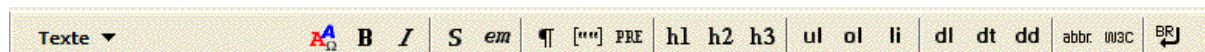
### 3.2. Mettre en forme le texte



#### Récapitulatif des propriétés du texte accessibles par le logiciel Dreamweaver

L'onglet texte du panneau insertion vous permet de définir

- ✓ Les niveaux de titre de H1 à H6
- ✓ Le paragraphe pour avec l'inspecteur de propriété en modifier l'apparence : police, taille des caractères, la couleur, etc ..., utiliser de préférence les feuilles de style
- ✓ Un bouton permet d'accéder directement à la feuille de style en cours voir aussi ci-dessous
- ✓ Les listes à puces ou numéros, une fois une liste déclarée, le bouton élément de liste permet de définir l'apparence de la liste
- ✓ Les listes de définitions permettent de créer un type particulier de liste : les définitions (dl) un libellé de définition (dt), puis de le faire suivre du contenu de la définition (dd)
- ✓ La création d'abréviations ou d'acronymes exploités ensuite par les moteurs de recherche



## METTRE EN FORME DES CARACTERES<sup>18</sup>

### Le style : Gras italique, et autres styles

Son application est analogue à celle d'un traitement de texte,

Mettre en **gras** du texte lui confère un impact visuel considérable, plus le texte gras est important, plus il apparaît comme un élément dominant. La graisse convient très bien pour les titres ou les termes que l'on veut souligner. Il est recommandé de ne pas utiliser le texte gras pour un texte long, la lecture en étant ralentie.

L'**italique** est précieuse et légère, elle est plus lente à lire que le caractère droit et donc peu recommandée pour les textes longs. Elle est utilisée pour,

- ✓ L'insistance : faire ressortir un mot ou un paragraphe,
- ✓ La disjonction : détacher les mots d'un texte lorsqu'ils n'en font pas partie intégrante,
- ✓ La distinction : aider à la compréhension d'une citation, d'un nom d'auteur, d'un ouvrage.

Le **souligné** est à réserver aux liens dans un environnement HTML.

### La police de caractères

Le navigateur ne peut utiliser que les polices de caractères présentes sur le système du visiteur, par défaut les polices qui se trouvent sur tous les micros :

- ✓ Times et Times new roman sont des polices à empattement dites aussi serif souvent utilisées pour du texte,
- ✓ Arial et Helvetica sont des polices bâton dites aussi sans serif souvent utilisées pour des titres,
- ✓ Courier est une police monospace dont tous les caractères ont la même largeur, on l'appelle aussi à chasse fixe ou non proportionnelle, elle est de type machine à écrire souvent utilisée pour indiquer des commandes système.
- ✓ Pour utiliser des polices "exotiques", il faut les transformer en images.

La **taille des caractères** est prévue de 1 à 7 du plus petit au plus grand, la taille par défaut est la taille 3. Le choix d'une taille absolue empêche l'utilisateur d'en changer l'affichage au contraire d'une taille relative modulée selon le choix implicite du poste de travail.

### La couleur

Les couleurs sont exprimées par des codes à 6 chiffres précédées d'un #, les nombres hexadécimaux sont exprimés de 0 à F, soit sur 16 positions. Les deux premiers chiffres indiquent la quantité de rouge, les deux suivants celle de vert, et les deux derniers celle de bleu.

La palette mise au point par Netscape comporte 216 couleurs. Elle a été reprise par les autres navigateurs, y compris par Internet Explorer. Il est possible mais déconseillé de reprendre d'autres couleurs, car il n'est jamais sûr qu'elles vont s'afficher correctement.

---

<sup>18</sup> On trouvera dans ce paragraphe un récapitulatif rapide des conseils détaillés dans la fiche 1 : conception du site

## LES TITRES

Les titres sont choisis une fois le document conçu. Ils doivent être courts, uniques (un titre réutilisable est mauvais), simples et attrayants. Dans une page Web, le titre est incitatif, il donne le message essentiel. Il doit être accrocheur, et donner envie de lire la suite.

**Niveaux de titres** La norme HTML propose 6 niveaux de titres avec des présentations préformatées, dont on peut modifier la présentation à l'aide des feuilles de style. Les titres de niveau à 3 sont pour titres et sous titres, le niveau 4 pour du texte, les niveaux 5 à 6 pour des annotations. Les feuilles de style permettent facilement de redéfinir la présentation des niveaux de titres ; en outre, les moteurs de recherche indexent en général les niveaux de titres, ce qui est une raison supplémentaire de les utiliser.

## LES PARAGRAPHES

Mise en forme des **paragraphes**, la largeur des paragraphes varie en fonction de celle de la fenêtre du navigateur, sauf si on l'a prévu par exemple en plaçant le texte dans un tableau déclaré en pixels.

On peut insérer un saut de paragraphe comme dans les traitements de texte par la touche entrée, l'éditeur affiche une balise `<p>`, on peut également insérer un saut de ligne, sans insérer de ligne vide, qui correspond à la balise `<br>`.

On peut mettre un paragraphe en retrait à l'aide d'une tabulation, la commande retrait encadre le texte par des balises `<BLOCKQUOTE>`. La tabulation permet d'améliorer la lisibilité du texte en mettant certains paragraphes en retrait. Il est préférable d'utiliser les feuilles de style pour la mise en forme des paragraphes.

Pour aligner un paragraphe, à droite, à gauche, au milieu, il est préférable d'utiliser une feuille de style, par défaut les paragraphes sont alignés à gauche

Pour forcer le saut de plusieurs lignes, les éditeurs insèrent un caractère spécial `&nbsp;` (pour non-breaking space)

Les **listes** à puce ou numérotées permettent le plus souvent de proposer une table des matières ; on peut également proposer des listes imbriquées à plusieurs niveaux. La mise en page des listes à puce ou numérotées peut être réalisée à l'aide d'une feuille de style.

### 3.3. Les codes HTML

Nous signalons ici les principaux codes encore utilisés pour le texte bien que nombre d'entre eux soient actuellement déconseillés, au profit de l'utilisation des feuilles de style

#### PASSAGE A LA LIGNE ET PARAGRAPHES

`<br>` Passage à la ligne, crée un retour chariot sans pour autant créer d'espace conséquent entre les deux lignes

`<p>` `</p>` Paragraphe avec saut de ligne entre chaque paragraphe.

Pour aligner les informations

`<p align = "center">` Paragraphe centré `</p>`

`< p align = "right">` Paragraphe aligné à droite `</p>`

`< p align = "left">` Paragraphe aligné à gauche (option par défaut)`</p>`

<code>&lt; p align ="justify"&gt;</code>	<b>Paragraphe justifié</b>	<code>&lt;/p&gt;</code>
<code>&lt;pre&gt;</code>	<b>Affichage du texte avec respect de la présentation</b>	<code>&lt;/pre&gt;</code>

L'utilisation de cet attribut est déconseillée.

## TABULATION

<code>&lt;blockquote&gt;</code>	<b>Décalage à droite (Tabulation)</b>	<code>&lt;/blockquote &gt;</code>
---------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------

L'utilisation de cet attribut est déconseillée.

## LIGNE DE SEPARATION

`<hr>` **Trait de séparation : Par défaut la ligne s'affiche avec un effet d'ombrage.**

La longueur et l'épaisseur du trait peuvent être paramétrés par une feuille de style. Le trait peut aussi avantageusement être remplacé par une image « trait ».

## ATTRIBUTS DU TEXTE

<code>&lt;strong&gt;</code>	<b>Élément de phrase mis en valeur (gras implicite)</b>	<code>&lt;/strong&gt;</code>
<code>&lt;em&gt;</code>	<b>Élément de phrase mis en valeur (italique implicite)</b>	<code>&lt;/em&gt;</code>

Ces deux attributs logiques peuvent être paramétrés à l'aide d'une feuille de style.

Tous les autres éléments de présentation qui précisent la couleur, la police sont déconseillés au profit des feuilles de style

## LES NIVEAUX DE TITRES

<code>&lt;hn&gt;</code>	<b>Titre</b>	<code>&lt;/hn&gt;</code>
-------------------------	--------------	--------------------------

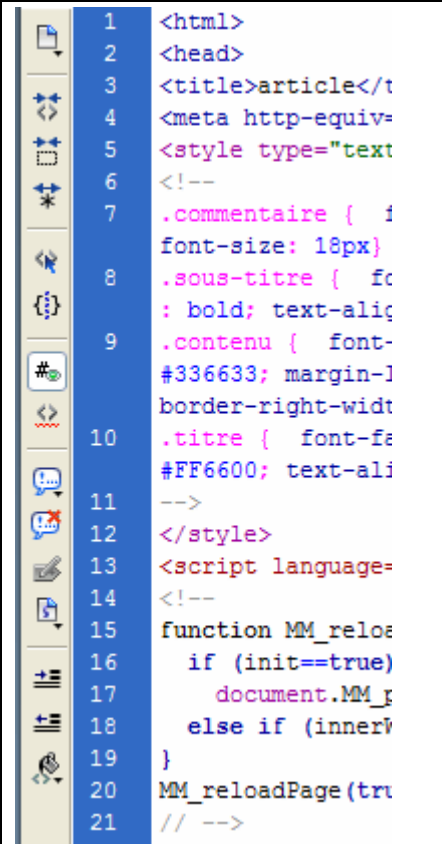
Les titres de 1 à 6 permettent de structurer les informations de la page Web. Les Titres peuvent être accompagnés d'un attribut d'alignement :

## COMMENTAIRE INTERNE

<code>&lt;!--</code>	<b>Insertion d'un commentaire non affiché par le navigateur</b>	<code>--&gt;</code>
----------------------	---	---------------------

L'utilisation de ces commentaires facilite beaucoup la relecture du code utilisé par un autre correcteur.

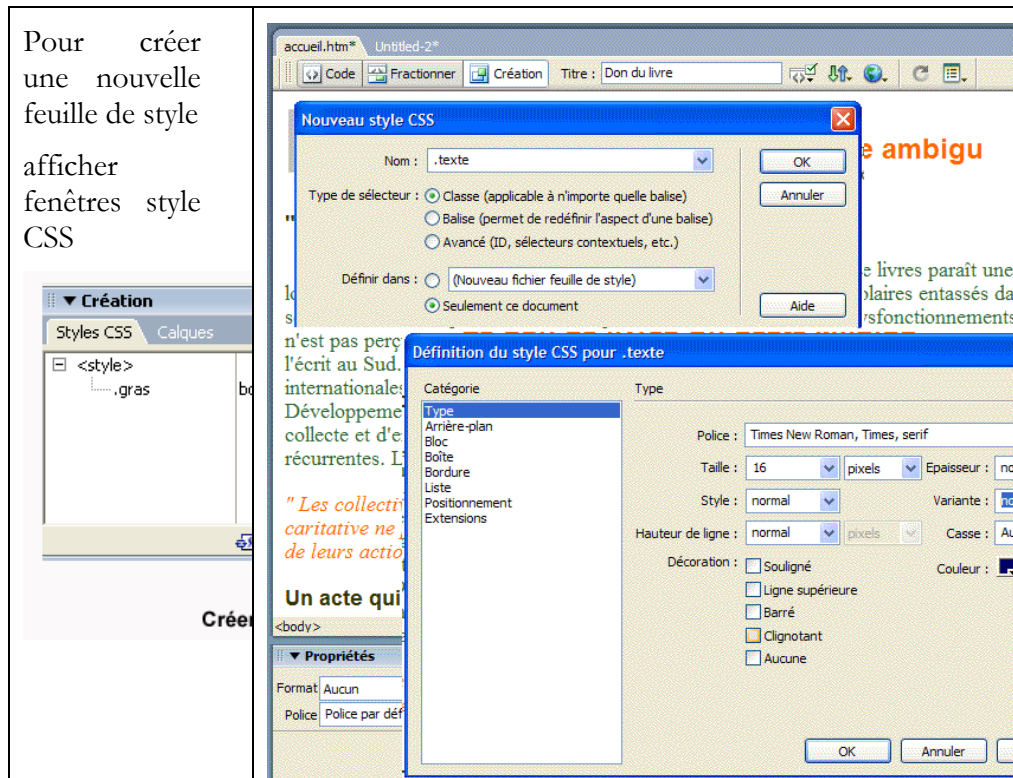
## UNE AIDE A LA MANIPULATION DES CODES HTML DANS DREAMWEAVER

 <pre>1 &lt;html&gt; 2 &lt;head&gt; 3 &lt;title&gt;article&lt;/t 4 &lt;meta http-equiv= 5 &lt;style type="text 6 &lt;!-- 7 .commentaire { f font-size: 18px} 8 .sous-titre { fc : bold; text-aliq 9 .contenu { font- #336633; margin-l border-right-widt 10 .titre { font-fe #FF6600; text-ali 11 --&gt; 12 &lt;/style&gt; 13 &lt;script language= 14 &lt;!-- 15 function MM_reloa 16     if (init==true) 17         document.MM_r 18     else if (innerV 19     } 20 MM_reloadPage(tru 21 // --&gt; 22 &lt;/script&gt;</pre>	<p>En affichage code</p> <p>La barre de fonctions permet d'intervenir directement sur le code HTML</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Pour développer ou réduire les balises</li><li>✓ Pour insérer des balises</li><li>✓ Pour surligner le code non valide</li><li>✓ Pour ajouter des commentaires et mettre en forme le code</li></ul>
---	---

### 3.4. Les feuilles de style

Les feuilles de style ou CSS (cascading style sheets) ont le même rôle qu'en bureautique, il s'agit de proposer pour chaque type de texte un ensemble de paramètres de mise en forme s'appliquant au paragraphe. L'avantage est de proposer une mise en page des textes plus rapide et plus homogène. La même feuille de styles peut être appliquée à des textes figurant sur des pages différentes du site. La feuille de style fait partie intégrante de la charte graphique.

**Dreamweaver propose alors l'affichage suivant pour créer une feuille de style**



### La feuille de style permet de

- ✓ Redéfinir une balise HTML pour y inclure de nouvelles propriétés d'affichage, toutes les balises HTML peuvent être redéfinies pour en personnaliser la présentation (niveaux de titres, liens, images, ...)
- ✓ Définir une nouvelle classe de styles, la commande `class` permet de définir un style personnalisé, il sera appliqué à chaque endroit où ce repère sera défini.
- ✓ Redéfinir les liens.

### Mode d'application

**Interne** au document ; dans ce cas elle sera au choix,

- ✓ l'attribut d'un élément

**<h1 style="color : red"> Titre </h1>**

- ✓ Appliquée à une portion de page définie au moyen de la balise `span` ; tous les contenus à l'intérieur de la balise sont affectés par le style.

**<span style="color : red"> Texte </span>**

- ✓ Appliquée à la totalité de la page définie dans l'en tête du document

**<style type "text/css">**

**<! –**

**.gras { font-weight : bold;}**

**-- >**

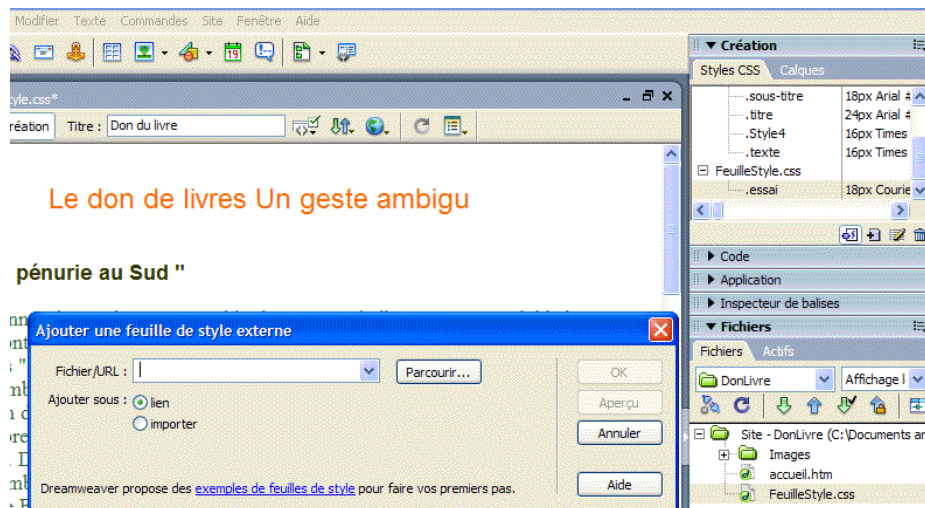
**</style>**

**Externe**, et dans ce cas être appliquée à l'ensemble des pages d'un site. Le fichier externe est alors enregistré comme un fichier texte et contient en clair les instructions de style. C'est dans ce cas de figure que l'utilisation des feuilles de style démontre toute son efficacité

La feuille de style externe doit être attachée au document pour être utilisée avec indication dans l'en tête.

**<link rel = "STYLESHEET" href = "style.css type = "text/css">**

Dreamweaver propose alors l'affichage suivant pour ajouter à la page une feuille de style externe, soit en établissant un lien entre la feuille de style et la page, soit en important directement la feuille de style dans la page.



## Les attributs d'une feuille de style peuvent être

- ✓ Les attributs de type utilisés pour la mise en forme des textes
  - Polices : taille, couleur, mise en forme (gras italique ou autre),
  - Alignement, intervalle entre les lignes
- ✓ Les attributs d'arrière plan qui définissent une couleur ou une image de fonds pour un bloc de texte,
- ✓ Les attributs de bloc qui gèrent l'espacement et la mise en forme des blocs de texte, (par exemple alinéas et retraits),
- ✓ Les attributs de boîte qui déterminent l'espacement et l'alignement des paragraphes
- ✓ *L'utilisation de ces attributs peut permettre des solutions de mise en page, souvent gérées auparavant par des tableaux*
- ✓ Les attributs de bordure liés aux types de bordures,
- ✓ Les attributs de liste gèrent les listes simples ou numérotées,
- ✓ Les attributs de positionnement pour gérer la position des éléments dans une page.

## L'écriture d'un style

Pour redéfinir une balise on indique le nom de la balise puis les nouvelles propriétés entre accolades {}; d'abord le nom puis la valeur séparés par un deux-points : Plusieurs propriétés qui se suivent sont séparées par un point virgule

**h2 { font-size : 15 pts ; color : blue }**

On peut recopier une série de styles définis sur une page HTML par un simple copier/coller des instructions comprises entre les balises `<style>` `</style>` dans un nouveau fichier avec l'extension .css

```
Fichier style.css

BODY { font-family: arial;
color: maroon;
background-color: white;
margin-left: 100px}
H1 { font-size: 20pt;
color: red}
H2 { font-size: 16pt;
color: blue}
```

### L'utilisation des classes de style

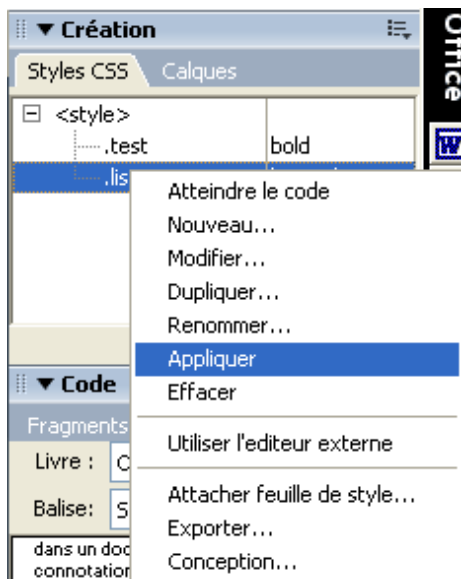
Elle permet de personnaliser la présentation, par exemple d'une balise de titre ; pour certains titres de la page auxquels on attribuera un nom de classe spécifique. Par exemple après avoir redéfini la balise h1 en gras taille 18. J'affiche le titre de niveau h1 dans la page HTML

```
<h1> Titre général </h1>
```

Je peux redéfinir une classe appelée `titrealternatif` pour afficher des titres de niveau h1 en petite capitale. J'affiche alors le niveau de titre correspondant

```
<h1 class="titrealternatif"> Autre titre </h1>
```

Dans ce cas, on déclare le niveau de titre, puis on lui applique la classe choisie.



### Pour appliquer un style avec Dreamweaver

Sélectionner dans la page le contenu sur lequel doit s'appliquer la feuille de style. A l'aide du menu contextuel choisissez appliquer

On peut aussi sélectionner la feuille de style dans l'inspecteur de propriétés

Propriété	Valeur(s)	Description	Exemple
<b>font-size</b>	xx-small, x-small, small, medium, large, x-large, xx-large, larger, smaller, ou taille défini en pixels (px) cm (cm), mm (mm), point (pt), pourcentage (%)	Taille de la police	{font-size: 12pt}
<b>font-family</b>	serif, sans-serif, cursive, fantasy, monospace, ou nom de la police (Arial, Verdana, etc...)	type de police	{font-family: Arial}
<b>font-weight</b>	normal, bold, bolder, lighter, ou valeur numérique de 100 à 900 (par tranche de 100)	Poids de la police	{font-weight: bold}
<b>font-style</b>	normal, italic, oblique	style de la police	{font-style: italic}
<b>font-variant</b>	normal, small-caps	Variante de la police	{font-variant: small-caps}
<b>line-height</b>	point (pt), pourcentage (%)	Hauteur de la ligne	{line-height: 5pt}
<b>color</b>	nom ou valeur hexadécimale de la couleur	Couleur de la police	{color: green}
<b>background-image</b>	URL du fichier	Image d'arrière-plan	{background-image: url(image/fichier.gif)}
<b>background-repeat</b>	repeat, no-repeat, repeat-x, repeat-y	Répétition de l'arrière-plan	{background-repeat: no-repeat}
<b>background-attachment</b>	scroll, fixed	Effet de filigrane	{background-attachment: fixed}
<b>background-position</b>	top, center, bottom, left, right	Position de l'arrière-plan (verticale et horizontale)	{background-position: center center}
<b>vertical-align</b>	baseline, sub, super, top, text-top, middle, bottom, text-bottom, ou valeurs en pourcentage	Alignement vertical	{vertical-align: top}
<b>text-align</b>	left, right, center, justify	Alignement du texte	{text-align: justify}
<b>text-indent</b>	valeur en pixel ou pourcentage	Retrait de la première ligne	{text-indent: 10px}
<b>text-decoration</b>	none, underline, overline, line-through	Décoration du texte	{text-decoration: overline}
<b>text-transform</b>	capitalize, uppercase, lowercase, none	Casse du texte	{text-transform: none}
<b>margin-left (ou -right, -top, -bottom)</b>	valeur en pixel ou pourcentage	Valeurs des marges	{margin-right: 10px}
<b>padding-left (ou -right, -top, -bottom)</b>	valeur en pixel ou pourcentage	Remplissage du bloc	{padding-left: 15pt}
<b>border-left (ou -right,</b>	medium, thick, ou un style	type de bordure	{border-top: medium}

<b>-top, -bottom)</b>			
<b>border-x-width (x à remplacer par right, left, top, bottom)</b>	medium, thick ou taille.	Taille de la bordure	{border-top-width: 15}
<b>border-style</b>	none, dotted, dashed, solid, double, groove, ridge, inset, outset	style de la bordure	{border-style: ridge}
<b>border-color</b>	nom ou valeur hexadécimale de la couleur	Couleur de la bordure	{border-color: red}
<b>float</b>	none, left, right, both	Alignement d'un bloc par rapport à un autre	{float: right}
<b>clear</b>	none, left, right, both	Autorise l'alignement d'un bloc par rapport à un autre	{clear: right}
<b>letter-spacing</b>	normal ou valeur en point	Esacement des lettres	{letter-spacing: 2pt}

Pour des détails sur les feuilles de style consulter le site

<http://www.allhtml.com>

### 3.5. La mise en ligne de textes convertis de Word

Cette méthode simple à mettre en palce comporte 3 inconvénients

- ✓ Word ne reconnaît pas les feuilles de style .css, il faut donc les recréer
- ✓ Word utilise sa propre méthode de stockage, coûteuse en place mémoire, elle duplique en les renommant dans un dossier \_fichier toutes les images.
- ✓ Le code généré est lourd et difficile à modifier avec un éditeur web



---

## 4. LES IMAGES ET LE MULTIMEDIA

---

### 4.1. La récupération d'images

---

Pour trouver des images, nous vous proposons quelques bibliothèques d'images libres de droit. En général, le site prévoit une charte qui prévoit leur utilisation à titre personnel et l'affichage de l'origine de l'image. Le site <http://www.webgratuit.com> est un site portail qui renvoie vers d'autres sites proposant des collections d'images. On peut aussi utiliser les moteurs de recherche en recherche avancée notamment Google qui propose en critères de recherche différents types de documents, dont les images.

Autres sites d'images disponibles :

- ✓ <http://www.coolarchive.com> ;  
Un petit moteur « logo generator » permet de créer son propre logo
- ✓ <http://www.freegaia.com>
- ✓ <http://www.iconbazaar.com>
- ✓ Pour trouver des centaines de gif animés : <http://www.animationfactory.com>

#### LORSQU'ON A REPERE UNE IMAGE INTERESSANTE SUR INTERNET

- ✓ Positionner le curseur de la souris sur l'image,
- ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris,
- ✓ Choisir l'option enregistrer sous,
- ✓ Indiquer sur son micro le nom et la localisation de l'image.

// est important de donner un nom significatif au fichier image en indiquant en particulier l'adresse du site source pour qu'on puisse facilement le retrouver en cas de besoin (perte de l'image).

Les images peuvent être enregistrées dans le même dossier que les pages HTML ou dans un sous dossier appelé image. Elles doivent absolument être transférées au serveur avec les pages HTML, en respectant strictement l'architecture des dossiers.

Une image peut être insérée de deux manières dans une page Web :

- ✓ soit en fond d'écran ou de tableau,
- ✓ soit comme illustration dans le corps de la page

## 4.2. Les formats d'images

---

Le Web exploite principalement deux types graphiques, le bitmap : image définie par le nombre de pixels qui la composent. La résolution des images bitmap est indiquée en dpi (dots per inch = points par pouces, 1 pouce valant 2,54 cm) Un moniteur classique ne peut afficher que des images de 72 dpi.<sup>19</sup>

Le **vectériel** se compose de surfaces colorées dont la taille est calculée en vecteurs en fonction de l'effet désiré. Grâce à l'introduction de la technologie Shockwave, utilisée par le logiciel Flash, les images vectorielles sont beaucoup moins lourdes à charger que les images bitmap.

### LE FORMAT GIF

1<sup>er</sup> format de compression spécifique destiné au Web, parfaitement adapté pour les logos, les boutons, il a été initialement proposé par CompuServe pour son propre service. Ses caractéristiques :

- ✓ Maximum de 256 couleurs, soit 72 dpi,
- ✓ Compression sans perte de qualité,
- ✓ Possibilité de transparence de la couleur de fond, le navigateur applique alors la couleur du fonds de la page à celui de l'image.
- ✓ Possibilité de GIF entrelacé, l'image affichée d'abord floue est ensuite affinée.

#### Les effets

Le GIF animé est composé de plusieurs images superposées. L'utilitaire GIF animator permet la création simple d'images animées.

Avec l'effet rollover, l'image change quand la souris passe dessus. La technique rollover est le plus souvent utilisée pour proposer des liens, ou afficher dynamiquement des sous menus. Réalisée en Javascript, elle est souvent proposée en standard dans les interfaces graphiques de logiciels comme Dreamweaver.

### LE FORMAT JPEG,

Destiné à la compression d'images photographiques, ses caractéristiques :

- ✓ Des millions de couleurs,
- ✓ Compression avec perte de qualité,
- ✓ Possibilité de JPEG progressif,

Une image JPEG ne doit pas dépasser 30 Ko au maximum, une image de 60 Ko en réseau RTC à 33000 bauds met une minute pour s'afficher.

---

<sup>19</sup> Les logiciels graphiques comme Photoshop vous proposent de travailler en millions de couleurs en mode RVB, puis de réduire le nombre de couleurs aux couleurs essentielles en mode couleurs indexées, les options de type enregistrer pour le Web réduisent la palette de couleurs aux 216 couleurs sûres.

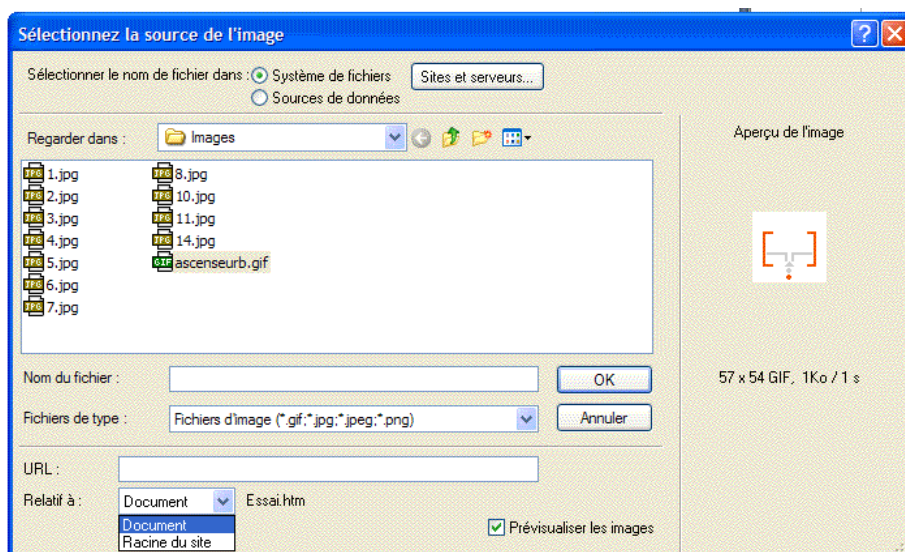
## LES LOGICIELS POUR LA GESTION DES IMAGES

- ✓ ACDSec
- ✓ Fireworks (changement de format d'images et compression)
- ✓ Photoshop le standard de la retouche d'images
- ✓ Flash permet des animations, le lecteur flash intègre la version 4 des navigateurs

### 4.3. Manipulation des images

Les propriétés offertes :

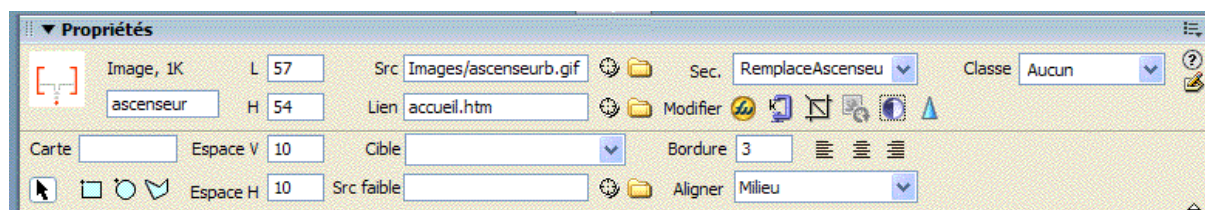
#### INSERER UNE IMAGE



#### LES PROPRIETES DE L'IMAGE

Si l'on veut manipuler l'image par la suite, il convient de lui donner un nom différent du nom du fichier.

- ✓ Aligner une image horizontalement (centre droit gauche),
- ✓ Aligner une image verticalement (haut, bas, milieu),
- ✓ Redimensionner une image (attention à garder l'homothésie),
- ✓ Appliquer à une image une bordure,
- ✓ Ménager de l'espace autour d'une image,
- ✓ Positionner un texte par rapport à une image et déterminer l'espace entre l'image et le texte,
- ✓ Fournir un texte de remplacement, il s'affichera si l'image ne peut pas s'afficher dans le navigateur du visiteur., cette légende peut être indexée par les moteurs de recherche et apparaît en info-bulles dans les versions récentes des navigateurs.



☞ *Les attributs de présentation alignement, espace autour de l'image, positionnement de l'image, sont déconseillés dans la mesure où ils peuvent être définis par une feuille de style en paramétrant la balise img. On peut aussi attribuer à l'image une classe qui définit les propriétés des images ayant la classe comme attribut au moyen des feuilles de style.*

### **Quelques commandes complémentaires permettent de recadrer ou améliorer la présentation de l'image avec Dreamweaver**

Toutefois ces manipulations (recadrer, luminosité ou contraste, ...), sont plus efficacement effectuées avec des logiciels de retouche d'images tels que ACDSee ou Photoshop.

### **Récapitulatif des propriétés des images accessibles par le logiciel Dreamweaver**

- ✓ C'est au niveau des propriétés de l'image que l'on intègre les liens avec la possibilité de définir la cible du lien et de dessiner une ou plusieurs zones pour activer un lien. Si on souhaite manipuler ces images à l'aide de scripts, il est nécessaire de leur donner un nom indépendant du nom du fichier image (pour les liens, voir fiche 8).
- ✓ L'affichage d'images basse définition est peu utilisée, il est remplacé par la technique de l'image entrelacée ou progressive.
- ✓ Une image peut être utilisée en arrière plan, en la déclarant comme telle dans les propriétés de la page. Si l'on souhaite des effets particuliers, il faut utiliser les feuilles de style et modifier la balise body (déclarée sans répétition).

### **POUR PROPOSER UNE VERSION MINIATURE DE L'IMAGE**

- ✓ Insérer dans la page l'image miniature,
- ✓ La sélectionner puis déclarer un lien vers l'image agrandie (le lien peut ouvrir une nouvelle fenêtre),

On peut ainsi constituer des galeries d'images à proposer en visualisation au choix de l'internaute.

**On peut aussi utiliser la technique des calques comme indiqué au chapitre suivant.**

## **4.4. Le code HTML**

Insertion d'image. Toujours préciser les dimensions de l'image afin de permettre l'affichage du texte avant les images.

```

```

Affichage d'une légende de remplacement s'affichant tant que l'image n'est pas apparue à l'écran. Cette légende pourra être indexée par les moteurs de recherche et apparaît en info-bulle de l'image dans les versions récentes des navigateurs. ou si l'utilisateur ne peut visualiser les images

```

```

### **ALIGNEMENT DE L'IMAGE PAR RAPPORT AU TEXTE VOISIN**

```
 en bas
```

```
 en haut
```

```
 au milieu
```

```
 à droite
```

```
 à gauche
```

☞ *Attribut déconseillé, à remplacer par la redéfinition de la balise `img` ou par une classe spécifique, pour définir un type de positionnement.*

## ESPACEMENT AUTOUR DE L'IMAGE

Détermination d'un espace autour de l'image : distance entre le texte et l'image

```

```

**vspace** : marge au-dessus et au-dessous de l'image

**hspace** : marge à droite et à gauche de l'image

☞ *Attribut déconseillé, à remplacer par la redéfinition de la balise `img` ou par une classe spécifique, l'option remplissage de l'attribut `boite` obtient le même résultat*

## IMAGE CLICKABLE

Mise en place d'un lien sur une image sans encadrement de l'image (option `Border="0"`)

```
<a href="[nom_page.htm]"></A>
```

## CARTE-IMAGE

Elles sont particulièrement utiles pour créer des liens à partir d'une carte géographique, ou d'un plan. L'utilisation d'un logiciel graphique comme Dreamweaver en rend l'utilisation particulièrement commode.

☞ *Attention, tous les navigateurs n'interprètent pas les cartes-images*

Pour déclarer des cartes-images (zones clickables à l'intérieur d'une image) :

```

```

```
<map name="[nom]">
```

```
<area shape="[forme_zone]" coords="[coordonnées de la zone]" href="[URL_liée]">
```

```
</map>
```

[nom] = variable nom choisie librement

[forme\_zone] = circle ou rect ou polygon

## AFFICHAGE D'UNE VERSION ALLEGEE DE L'IMAGE

Pour que l'internaute ne se décourage pas pendant l'affichage d'une image, Netscape propose d'afficher en attendant une version allégée de l'image finale.

Il faut créer deux images :

- ✓ L'image réelle
- ✓ Sa version allégée (en 16 couleurs ou en noir et blanc)

```

```

## 4.5. L'utilitaire ACDSee

---

### **VISUALISATION D'IMAGES**

ACDSee est un visualisateur d'images (affichage en miniature, en plein écran ou personnalisé par la fonction ZOOM). ACDSEE visualise des séquence d'images grâce à la fonction Diaporama.

### **NAVIGATEUR D'IMAGES**

ACDSEE intègre un navigateur qui navigue dans l'arborescence de Windows, recherche des images par leur nom ou leur description, génère des albums photos HTML, envoi par Internet des images.

### **MANIPULATEUR D'IMAGES**

ACDSEE permet la manipulation d'images, re-dimensionnement, rotation, retouche photo, effets spéciaux. Il génère des formats d'images et de photos, en particulier :

#### **pour le Web**

- ✓ GIF,
- ✓ JPEG, Joint Photographic Experts Group,
- ✓ PNG, Portable Network Graphics.

#### **Sous Windows**

- ✓ BMP, format d'images de Windows,
- ✓ PSD, format standard de Photoshop,
- ✓ TIF, format destiné à l'imprimerie.



---

## 5. LE ROLE DES CALQUES

---

Ils permettent de superposer des éléments dans une page Web tout en définissant leur position exacte, ils peuvent renfermer du texte, des images ou d'autres éléments.

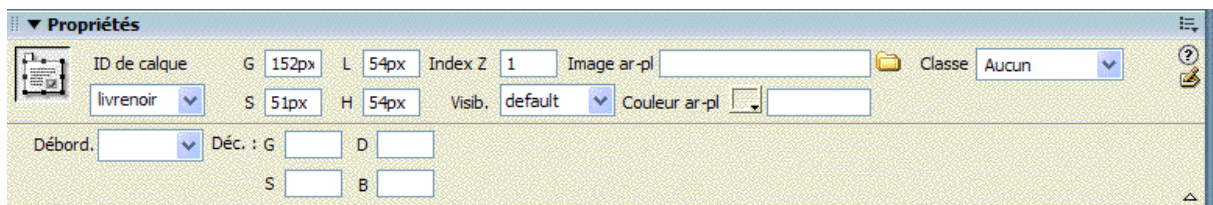
### 5.1. Pour créer un calque

---

Dans Dreamweaver Insertion\_objet mis en forme\_calque

Pour créer un calque il est préférable d'afficher la grille (affichage grille), puis dans le panneau insertion, activer l'onglet mise en forme-calque, le calque, après avoir été nommé, peut être dessiné, modifié, déplacé.

**Avec l'inspecteur de propriétés**



- ✓ changer leur taille (largeur **L** et hauteur **H** en pixels) et leur position, distance du bord supérieur **S** et gauche **G** en pixels,
- ✓ Définir le niveau de superposition du calque **Index Z**
- ✓ définir une couleur d'arrière plan ou une image d'arrière plan,
- ✓ définir le type de visibilité du calque dans le navigateur (visible ou caché, ou même statut que le cadre parent<sup>20</sup>),
- ✓ définir comment les informations qui dépassent le cadre sont gérées,

Le calque doit avoir un nom pour permettre de l'utiliser dans un script.

*☞ On peut attribuer au calque une classe qui en définit les propriétés au moyen des feuilles de style.*

#### Récapitulatif des propriétés complémentaires du calque accessibles par le logiciel Dreamweaver

- ✓ Le détournage permet de n'afficher qu'une partie du calque,
- ✓ Le débordement offre des options pour un calque plus important que ses dimensions (visible, caché, barres de défilement). On peut confier la gestion du débordement au navigateur, Netscape ou Internet Explorer,

---

<sup>20</sup> En cas de création de calques imbriqués

La superposition de calques permet d'obtenir des effets d'animation de type rollover, remplacement d'une image par une autre ou déplacement de l'image dans l'écran.

Pour manipuler des calques, afficher le panneau calques.

## 5.2. Pour créer une animation avec des calques

### Avec Dreamweaver

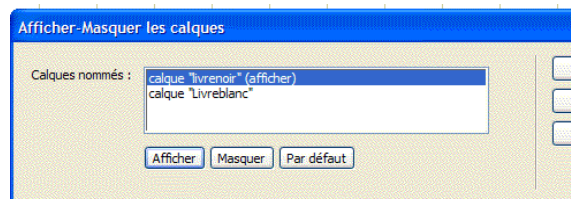
Sélectionner l'objet qui déclenche l'action sur le calque (texte ou image, par exemple)

Ouvrir l'inspecteur des balises et afficher l'onglet comportement

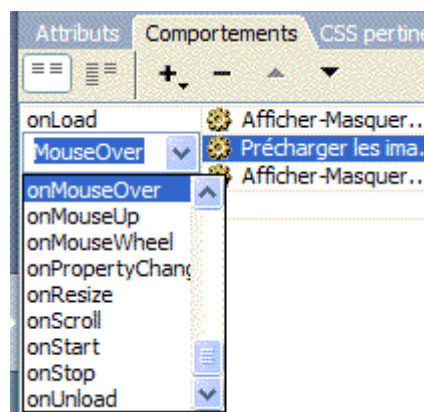
Ouvrir le menu comportement, et sélectionner IE 6.0

Choisir afficher/masquer les calques

Sélectionner le choix retenu



Sélectionner le comportement et choisir l'action appropriée



<p>Ouvrir l'inspecteur des balises et afficher l'onglet comportement</p> <p>Ouvrir le menu comportement, et sélectionner IE 6.0</p> <p>Choisir afficher/masquer les calques</p>	<p>Sélectionner le choix retenu</p>
<p>Sélectionner le comportement et choisir l'action appropriée</p>	



---

## 6. LES TABLEAUX

---

On peut utiliser un tableau pour définir la structure globale de la page Web et isoler par exemple les outils de navigation du contenu principal. La démarche est donc de définir tout d'abord la taille du tableau en largeur et en hauteur, puis de définir le nombre de lignes et de colonnes que contiendra le tableau, en fonction des informations que l'on souhaite y voir figurer. La largeur de 640 pixels est une valeur moyenne qui permet d'obtenir des résultats satisfaisants sur la plus part des moniteurs du marché.

*☞ Antérieurement les tableaux représentaient la seule solution possible pour maîtriser la présentation d'une page Web. L'utilisation des feuilles de style a introduit de nouvelles techniques de présentation ; et on peut aisément supposer que les tableaux ne seront plus utilisés dans l'avenir que pour afficher des tableaux proprement dits et non plus comme artifices de présentation*

Les tableaux offrent de nombreuses possibilités de présentation ; en particulier la possibilité de fractionner une cellule du tableau ou au contraire d'en fusionner plusieurs. Il est également possible d'imbriquer des tableaux les uns dans les autres, mais alors, il n'y a pas de garantie quant à la fiabilité du navigateur utilisé.

Lors de la création du tableau, le webmaster a le choix entre une déclaration en pixels ou en %, chacune de ces deux solutions a ses avantages et ses inconvénients. On peut toutefois déclarer un tableau en % pour plus de facilité de calcul puis le convertir en pixels avant le chargement. Il faut toujours être très rigoureux dans le dimensionnement du tableau : veiller en particulier à ce que les dimensions des cellules additionnées ne dépassent pas la largeur paramétrée du tableau.

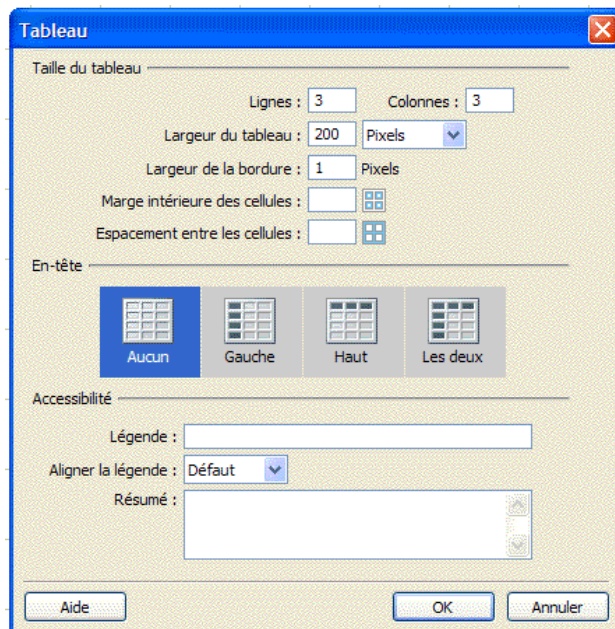
- ✓ Le choix de dimensions en pixels permet de placer précisément des images et du texte avec la garantie que la mise en page sera respectée. Il évite en particulier un positionnement aléatoire des images, et des textes étirés ou rétrécis qui deviendraient difficiles à lire. Cette solution est celle le plus souvent préconisée par les graphistes.
- ✓ L'ouverture du tableau avec indication du % de taille par rapport à la fenêtre permet d'être sûr d'avoir toujours les mêmes proportions dans la mise en page quelle que soit la taille de l'écran de l'utilisateur sans qu'un ascenseur horizontal ne s'affiche. L'emplacement des images en haut et à gauche de la page permet d'éviter des distorsions liées à la taille de la fenêtre du moniteur.

L'indication de l'épaisseur de la **bordure** du tableau permet la mise en page à l'aide de tableaux "invisibles" (`border="0"`) ou "visibles" (`border="1"`) ; on peut commencer un tableau avec une bordure visible pour mieux gérer le tableau puis l'effacer une fois que le tableau est satisfaisant.

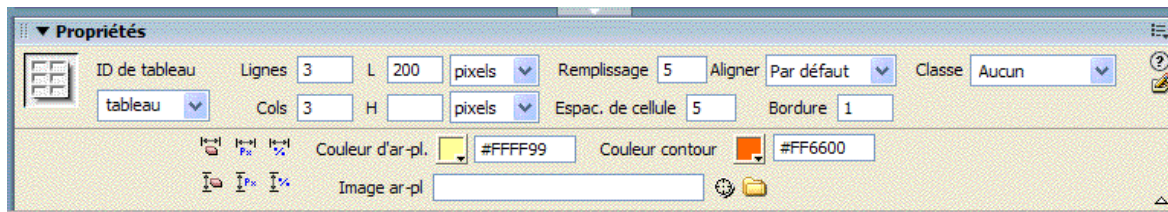
☞ Pour que les navigateurs puissent afficher rapidement les tableaux, il faut penser à indiquer les dimensions des colonnes. Si elles ne sont pas indiquées, les navigateurs attendent d'avoir l'intégralité du code du tableau avant de l'afficher : il faut aussi éviter des tableaux trop longs.

**Pour créer un tableau**

Dans Dreamweaver, Insertion\_tableau

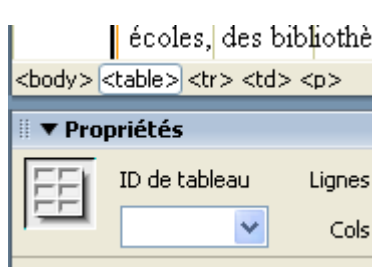


Les possibilités offertes par les tableaux

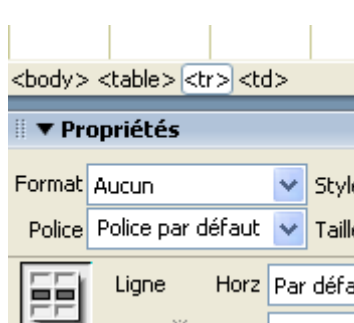


**Récapitulatif des propriétés du tableau accessibles par le logiciel Dreamweaver**

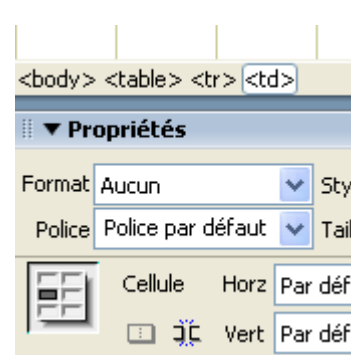
Pour sélectionner les éléments d'un tableau, d'une ligne ou d'une cellule



Pour sélectionner le tableau



Pour sélectionner la ligne



Pour sélectionner la cellule

## DANS LA PAGE, ON PEUT, UNE FOIS LE TABLEAU SELECTIONNE

- ✓ Aligner un tableau, à droite, gauche, ou centré,
- ✓ Imbriquer des tableaux,
- ✓ Déplacer un tableau.

Pour pouvoir manipuler un tableau, il faut au préalable lui donner un nom.

## MODIFIER LES PARAMETRES DU TABLEAU

- ✓ La dimension du tableau (nombre de colonnes et de lignes, largeur et hauteur du tableau),
- ✓ Modifier l'espacement des cellules entre elles,
- ✓ Modifier le remplissage des cellules (distance entre le bord des cellules et le contenu affiché) et leur alignement (centrer, gauche, droite),
- ✓ Modifier les bordures du tableau,
- ✓ Modifier les couleurs de l'arrière plan et du contour du tableau ou insérer une image d'arrière plan.

☞ Tous les paramètres de présentation du tableau seront gérés de préférence par des feuilles de style. On peut déclarer les balises constitutives du tableau pour leur associer des éléments de feuille de style, on peut aussi attribuer au tableau une classe qui, gérée par une feuille de style homogénéise la présentation des tableaux ayant la même classe comme attribut.

## MODIFIER LA STRUCTURE D'UN TABLEAU AU NIVEAU DES CELLULES

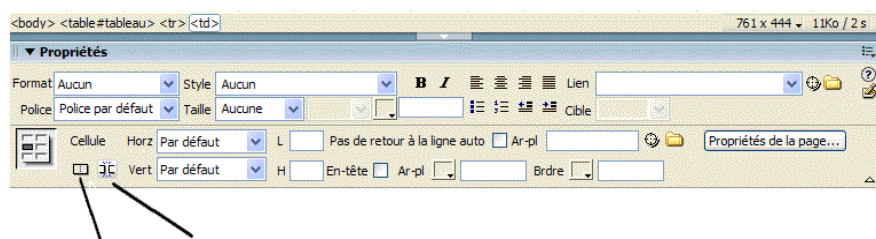
Indication d'un en tête

L'une des balises associées à <TABLE>, <THEAD> permet de définir une ligne d'en-tête avec une présentation différente des lignes qui la suivent

```
<table border=1 width=600>
  <thead>
    <TH WIDTH=25%>titre1>
    <TH WIDTH=45%>titre2>
    <TH WIDTH=30%>titre3>
  </TR>
```

On peut aussi

- ✓ Regrouper des cellules,
- ✓ Fractionner des cellules,
- ✓ Ajouter ou supprimer des lignes ou des colonnes.



Pour fusionner ou diviser des cellules

Récapitulatif des propriétés des cellules accessibles par le logiciel Dreamweaver

Le haut de cette palette reprend les propriétés des textes récapitulées dans la fiche 3

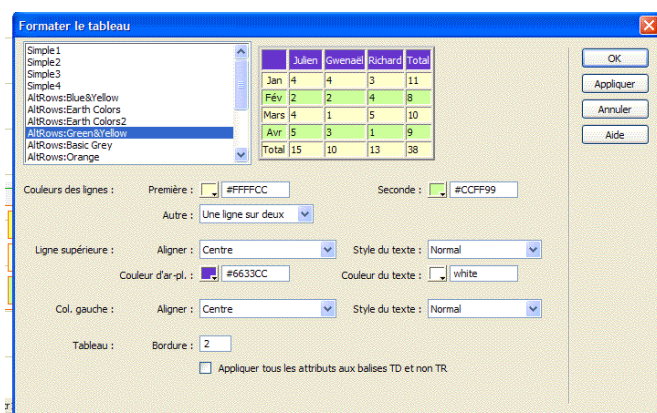
## LES PARAMETRES DES CELLULES

A la différence des paramètres du tableau qui concernent tout le tableau, les paramètres des cellules sont à redéfinir cellule par cellule.

- ✓ Modifier la dimension des cellules (hauteur et largeur),
- ✓ Modifier les couleurs ou les images d'arrière plan des cellules, la couleur des bordures,
- ✓ Définir l'alignement du contenu.
- ✓ Bien évidemment, il n'est pas nécessaire de répéter le facteur de taille de colonne sur les lignes inférieures à la première.

## MODELES PREDEFINIS POUR FORMATER UN TABLEAU

Menu Commande\_Formater le tableau



Des modèles sont proposés, essentiellement pour présenter des tableaux de chiffres

## FEUILLES DE STYLE

La mise en forme des tableaux peut être réglée par l'adjonction d'une feuille de style, qui permet de paramétrer les balises, par exemple les balises **table** et **td** comme suit

TABLE

```
{background : #6699CC }
```

TD

```
{font-size :10pt}
```



---

## 7. LES CADRES (OU FRAMES)

---

Ils donnent la possibilité de fractionner la fenêtre afin d'afficher plusieurs documents HTML dans la fenêtre du navigateur, par exemple un menu à gauche ou en haut de la fenêtre. Chaque cadre fonctionne de manière autonome, lors qu'on fait défiler le contenu de l'un d'eux celui des autres reste fixe. On peut créer des liens dans un cadre qui ouvrent des pages dans d'autres cadres. Pour cela il faut nommer chacun des cadres pour indiquer ou doit s'ouvrir la page.

Très utilisée après sa découverte par Netscape pour sa version 2, les cadres sont actuellement remis en cause, et certains cahiers des charges pour la création de sites Web précisent "pas de cadres". Leurs principaux inconvénients :

- ✓ Ils réduisent l'espace disponible sur la fenêtre,
- ✓ Les raccourcis clavier ne fonctionnent pas si on est pas positionné dans le cadre, d'où une difficulté supplémentaire dans la navigation, de même l'enregistrement ou l'impression d'une page sont plus complexes,
- ✓ Ils sont mal indexés par les moteurs de recherche et donc font perdre des visiteurs.

Il vaut donc mieux se limiter à une utilisation simple des cadres qui présentent l'avantage de visualiser d'entrée de jeu les principales divisions du site. Le choix de cadres n'implique pas obligatoirement de les utiliser dans tout le site. On peut, par exemple, « casser » les cadres pour afficher une page de texte en pleine page, à condition de bien prévoir les liens en retour vers les autres parties du site.

*☞ Les cadres tendent de plus en plus à être remplacés par des barres de navigation, ensemble de liens regroupés en général en haut ou en bas de toutes les pages du site pour passer rapidement d'une rubrique du site à l'autre sans repasser par la page d'accueil.*

*Elles sont décrites dans la fiche suivante. au § 8.2*

### 7.1. Pour créer un cadre

---

Au moins trois fichiers HTML sont nécessaires :

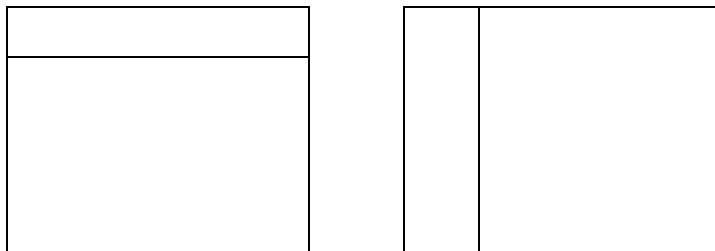
Le fichier Frameset ou jeu de cadres qui définit les documents affichés dans la fenêtre de l'utilisateur et comment ils se positionnent : indication du sens de la division, dimensions de chaque fenêtre, nom de chaque fenêtre. Ce dernier est invisible à l'écran.

Les deux fichiers correspondant à la coupure de l'écran en deux fichiers.

- ✓ Le fichier qui s'affiche par défaut dans le premier cadre (en haut ou à gauche),

✓ Le fichier qui s'affiche par défaut dans le deuxième cadre (en bas ou à droite).

### EXEMPLES DE PRESENTATION :



☞ Les fichiers affichés dans le cadre des frames sont des fichiers HTML "classiques" que l'on peut construire indépendamment de leur affichage dans le cadre.

## 7.2. Gestion des cadres

### CREER DES CADRES (DEUX METHODES AU CHOIX)

Sélectionner `affichage _ assistance visuelle _ bordures de cadre`,

Tapez un texte dans une nouvelle page,

Amenez la souris à la limite de la page, jusqu'à ce qu'elle se transforme en une double flèche,

Descendre la souris pour dessiner le cadre.

Pour chacun des cadres donnez lui un nom dans la fenêtre titre.

Enregistrez chacun des cadres avec un nouveau nom après vous être positionnés dans la fenêtre du cadre.

☞ Les fichiers d'une page contenant des cadres doivent être enregistrés un par un.

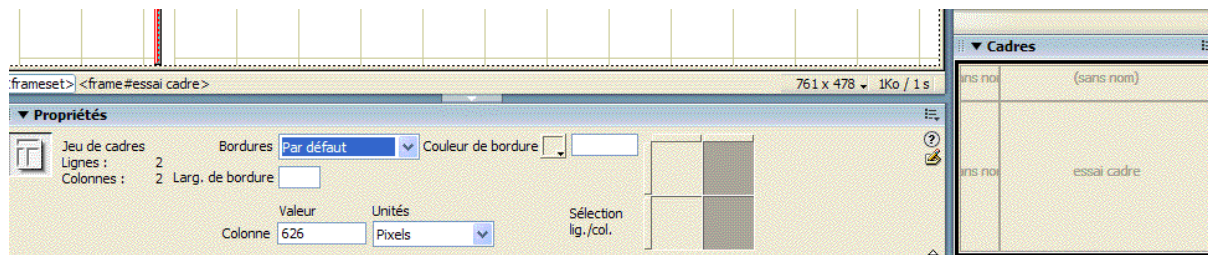
Enregistrez le jeu de cadre sous un nouveau nom (index.htm si votre jeu de cadre est l'écran d'accueil).

## POUR MODIFIER LES PROPRIETES DU JEU DE CADRES

Dans le menu fenêtre, affichez le panneau cadres qui subdivisent l'écran,

Sélectionnez un des cadres pour afficher l'inspecteur de propriétés, puis sélectionnez l'onglet cadre,

Indiquer leur taille en % ou en pixels, par défaut les cadres peuvent être redimensionnés manuellement avec un éditeur de pages graphique.



Pour être sûr d'avoir toujours les mêmes proportions dans les fenêtres quelle que soit la taille de l'écran de l'utilisateur, on peut :

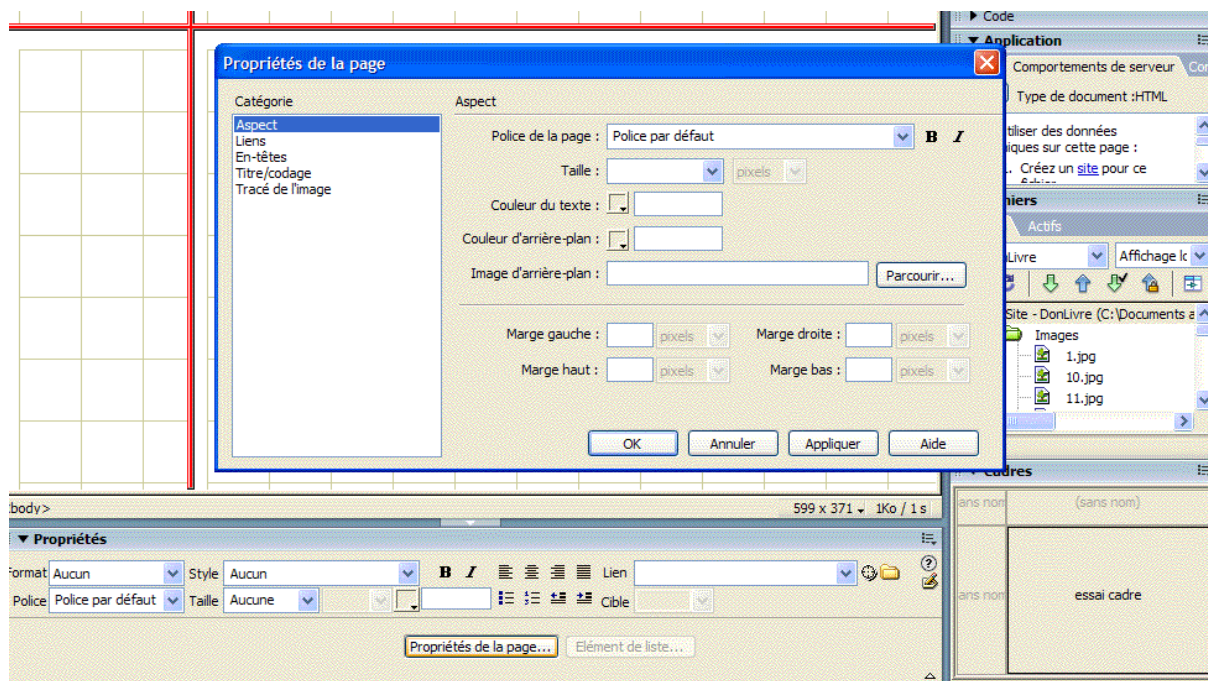
- ✓ Indiquer les dimensions des fenêtres en pourcentage,

**<frameset cols="x%,y%">**

- ✓ Indiquer la dimension de la première fenêtre en pixels (taille fixe) et celle de la deuxième par \* : le navigateur calcule la taille de la fenêtre en fonction de la place restante.

## POUR MODIFIER LES PROPRIETES DE CHAQUE CADRE

Sélectionnez un des cadres pour afficher l'inspecteur de propriétés



**Nommer les cadres**, ces noms serviront par la suite lors de la création de liens sur le site.

Pour chaque cadre, on peut définir

- ✓ Une bordure, avec indication de sa taille et de sa couleur,

- ✓ La taille de la marge qui définit la distance entre le bord du cadre et le contenu du document,
- ✓ La possibilité de faire apparaître des barres de défilement,
- ✓ Une marge en haut et à gauche du cadre.

Chacune des fenêtres correspond à une page ou fichier on peut donc à partir de l'inspecteur de propriétés redéfinir les propriétés de chacun des cadres de la page

*☞ Il vaut mieux créer les cadres avant de mettre en place les liens entre les pages, chaque lien devant indiquer dans quelle cible du cadre afficher le contenu de la page liée.*

### 7.3. La structure HTML du fichier "Frameset" est la suivante :

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Bienvenue</title>
```

```
</head>
```

```
<frameset rows="x,y"> ou <frameset cols="x,y">
```

*☞ Fichier de définition du cadre : annonce du découpage de l'écran en "x" rangées horizontalement (ROWS) ou lignes verticalement (COLS)*

```
<frame src="[nom_fichier.htm]">
```

*☞ Indication du nom de fichier devant s'afficher dans la première fenêtre*

```
<frame src="[nom_fichier.htm]">
```

*☞ Indication du nom de fichier devant s'afficher dans la deuxième fenêtre*

```
</frameset>
```

```
</html>
```

### 7.4. Les fichiers audio

#### FORMATS DE FICHIERS AUDIO

La liste ci-dessous décrit les formats de fichiers audio les plus courants et présente certains avantages et inconvénients de chaque conception Web.

Le format **.midi** ou **.mid (Musical Instrument Digital Interface)** est destiné à la musique instrumentale. Les fichiers MIDI sont reconnus par plusieurs navigateurs et ne requièrent pas de plug-in. Bien que leur qualité sonore soit très bonne, elle peut varier en fonction de la carte son du visiteur. Un petit fichier MIDI peut offrir un clip sonore de longue durée. Les fichiers MIDI ne peuvent pas être enregistrés et doivent être synthétisés sur un ordinateur équipé d'un matériel et d'un logiciel spéciaux. Ce format pilote la carte sonore de l'ordinateur d'accueil, sa qualité dépend donc de la qualité de la carte. Pour plus d'informations sur le format midi : <http://www.espace-midi.com/>

Le format **.wav (Waveform Extension)** qui offre une bonne qualité sonore, est pris en charge par plusieurs navigateurs et ne requiert pas de plug-in. Vous pouvez enregistrer vos propres fichiers WAV à partir d'un CD, d'une cassette, d'un microphone, etc. Toutefois, la taille

importante des fichiers limite sérieusement la longueur des clips audio que vous pouvez utiliser dans vos pages Web. C'est le format le plus « standard », lu par toutes les machines.

Le format **.mp3 (Motion Picture Experts Group Audio, ou MPEG-Audio Layer-3)** est un format compressé qui diminue de manière significative la taille des fichiers audio. La qualité sonore est excellente : si un fichier MP3 est correctement enregistré et compressé, sa qualité peut être équivalente à celle d'un CD. La technologie MP3 permet de lire le fichier « en transit » afin que les visiteurs n'aient pas à attendre le téléchargement du fichier entier avant de pouvoir l'écouter. Mais le fichier est plus gros qu'un fichier Real Audio, ce qui signifie que le téléchargement d'une chanson entière peut s'avérer assez long si l'on utilise une connexion à Internet par modem. Pour lire des fichiers MP3, les visiteurs doivent télécharger et installer une application d'aide ou un plug-in tel que QuickTime, Windows Media Player ou RealPlayer.

Le format **.ra, .ram, .rpm ou Real Audio** offre un degré très élevé de compression avec une taille de fichier inférieure à celle du format MP3. Le téléchargement de fichiers de chanson peut être effectué dans un laps de temps raisonnable. Les fichiers pouvant être « diffusés » à partir d'un serveur Web normal, les visiteurs peuvent commencer à écouter le son avant la fin du téléchargement. Les visiteurs doivent télécharger et installer l'application d'aide ou le plug-in RealPlayer afin de lire ces fichiers. Très utilisé sur les sites professionnels, il réclame bien l'installation de RealPlayer sur le poste client mais garantit une bonne lecture sonore en ligne.

Pour en savoir plus sur les formats de fichiers :

[http://musiweb.free.fr/tutoriaux/tutorial\\_difference\\_audio\\_midi.htm#top](http://musiweb.free.fr/tutoriaux/tutorial_difference_audio_midi.htm#top)

## POUR INSERER DANS UNE PAGE UN FICHIER AUDIO

Un appel peut être fait vers un fichier audio. La commande `insertion_media-plugin` permet d'insérer un lien vers le fichier audio. La même balise permet de piloter des fichiers vidéos. Elle affiche à l'écran un petit magnétophone. Elle génère la balise `embed` qui peut s'écrire sous la forme,

```
<embed src="images/extrait.mid"></embed>
```

Le paramètre `loop` permet de la jouer plusieurs fois ;

```
<Embed src= images/extrait.mid" loop=3>
```

La balise `bgsound` joue le morceau demandé sans rien afficher à l'écran.



---

## 8. LES LIENS

---

Ce sont les liens qui caractérisent le Web. Les hyper liens textuels sont inévitables. Ils constituent la forme de liens la plus simple et la plus compréhensible. En fait la dénomination du lien est décisive pour sa réussite. Sa position est aussi très importante. Le lien placé en haut et à gauche sera plus utilisé que le lien situé en bas. Les liens situés à droite de la page sont à éviter, car ils sont trop liés aux conditions d'utilisation du navigateur.

Avant de mettre en place les liens, il faut repenser la logique de navigation dans les pages du site et dans tous les cas :

- ✓ Utiliser une enveloppe pour permettre au visiteur de vous envoyer ses commentaires, avec un lien vers le courrier électronique,
- ✓ Bien penser à proposer un retour sur la page d'accueil à partir de chaque écran.

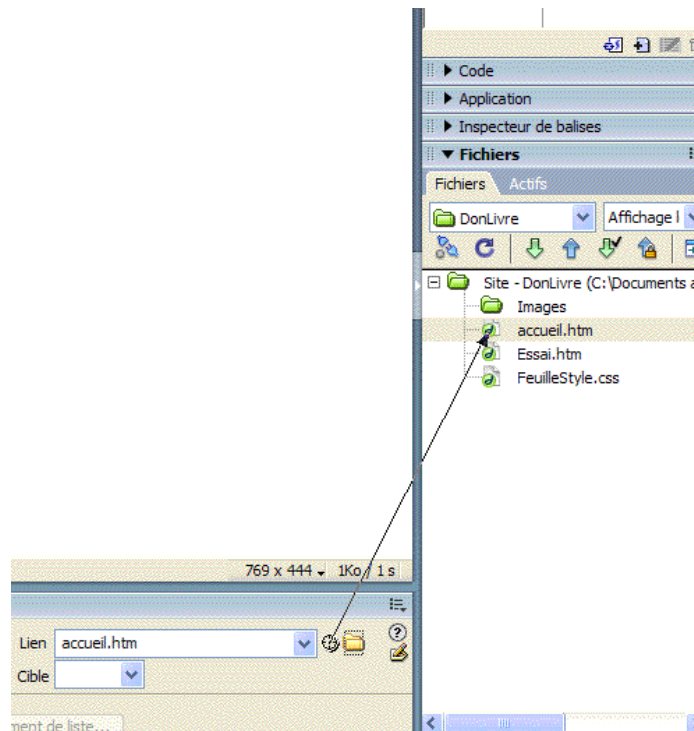
### 8.1. Les différents types de liens

---

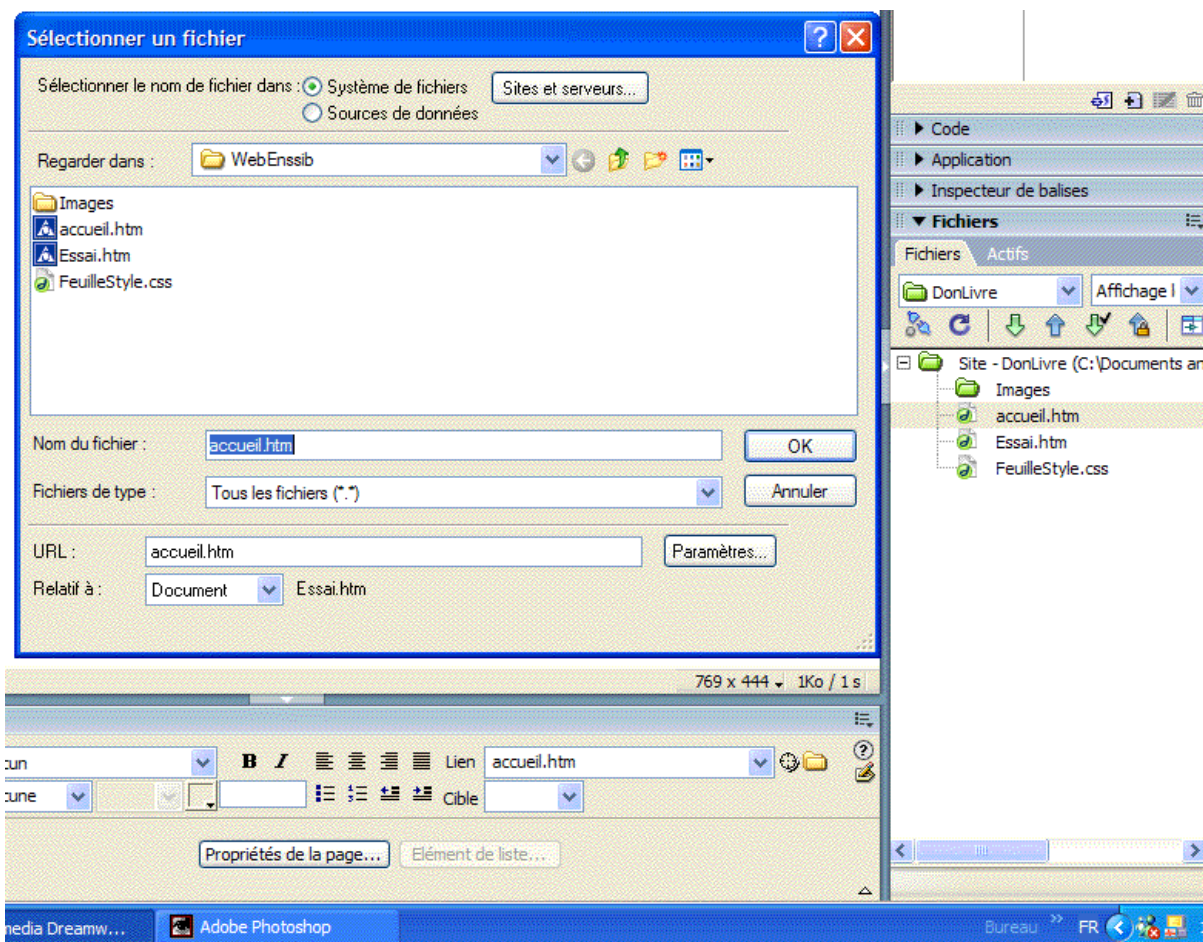
#### PLUSIEURS TECHNIQUES POUR CREER DES LIENS

Liens vers une nouvelle page du site,

En pointant vers un des fichiers du site

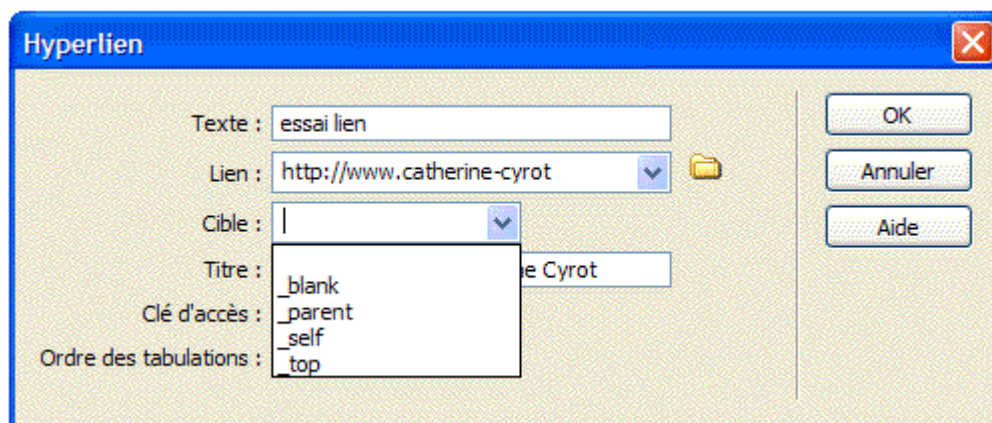


OU en utilisant l'explorateur



Lien vers une URL extérieure.

Par la commande Insertion\_hyperlien

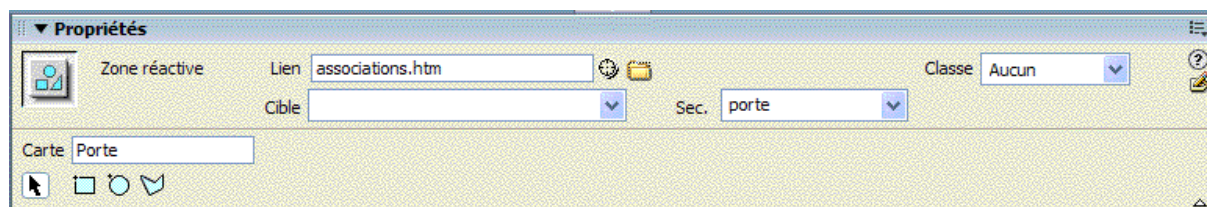
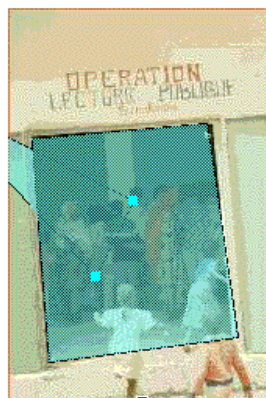


### LA SOURCE D'UN LIEN PEUT ETRE

Un texte, sélectionné avant de déclarer le lien

Une image sélectionnée de la même manière.

L'inspecteur de propriété de l'image permet de déclarer une zone réactive à l'intérieur de l'image grâce à la propriété carte, ce peut être un carré, un cercle ou une surface polygonale, puis de lui indiquer la page liée correspondante. Ces zones réactives sont très souvent utilisées pour créer des liens à partir de plans ou de cartes géographiques.



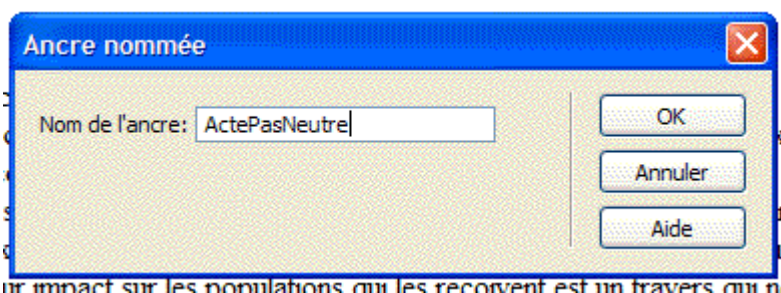
### LA CIBLE DES LIENS PEUT ETRE

Liens à l'intérieur d'une page (ancres).

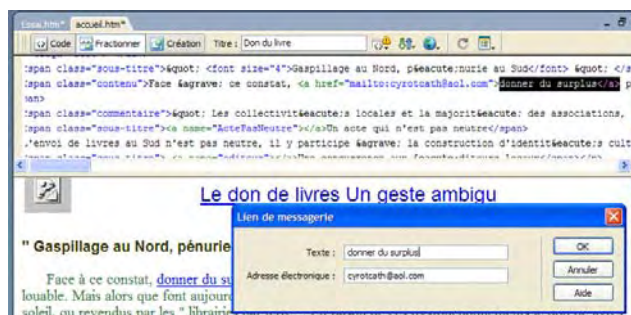
L'ancre doit d'abord être appliquée sur la page de destination, puis indiquée en lien sous la forme,

**Nom de la page#nom de l'ancre**

Pour insérer une ancre Commande Insertion\_ancre puis utiliser la commande glisser déposer



Liens vers un courrier électronique,



Pour proposer à la **consultation des documents autres que des fichiers HTML** (documents Word par exemple), il suffit de faire un lien hypertexte vers le fichier concerné. Lorsque l'utilisateur active le lien hypertexte, le navigateur, repérant que le fichier lié n'est pas un fichier HTML, propose à l'utilisateur soit de l'ouvrir (s'il reconnaît le logiciel correspondant à l'extension du fichier à utiliser), soit de l'enregistrer sur son disque dur.

☞ *La présentation du lien peut être redéfinie à l'aide de la feuille de style ou dans les paramètres de définition de la page*

## LA GESTION DES FENETRES

Si le site est géré avec des cadres, la cible de destination du lien doit être précisée.

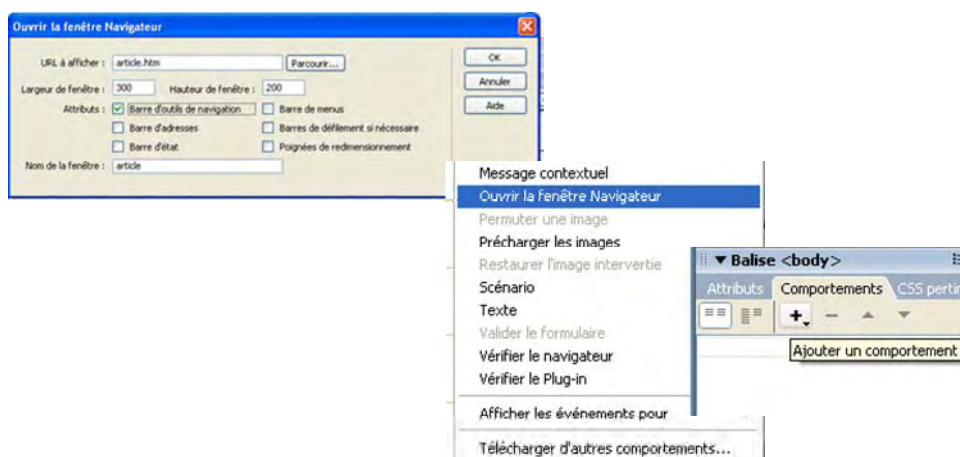
Les noms des cadres sont indiqués en cible pour y faire figurer la page de destination, à défaut d'une autre indication, c'est le cadre du lien de départ qui figure le lieu de destination. Quatre autres options sont proposées en standard :

<b>_blank</b>	<b>affichage dans une nouvelle fenêtre,</b>
<b>_parent</b>	<b>affichage dans la fenêtre supérieure à celle en cours,</b>
<b>_top</b>	<b>affichage dans la fenêtre de base : toutes les fenêtres sont brisées et l'on revient à un affichage plein écran,</b>
<b>_self</b>	<b>affichage dans la fenêtre en cours (option par défaut).</b>

☞ *Lorsqu'on fait un lien vers un site extérieur, il faut toujours permettre l'affichage du site lié en pleine fenêtre en choisissant le paramètre "**\_top**" (fenêtre entière)*

Pour ouvrir une nouvelle fenêtre en forçant la taille et les attributs de la fenêtre

On utilisera dans le panneau balise, l'inspecteur de comportement qui permet de paramétrer le code Javascript correspondant, après avoir au préalable créé un lien sur le texte ou l'image sélectionnés, en introduisant un # à l'emplacement du lien dans le panneau propriété.



L'ouverture de la fenêtre peut être paramétrée en hauteur et en largeur et ses attributs déterminés, barre d'outil, de menu, d'adresse. Le nom donné à la fenêtre s'affichera dans la barre de titre.

On pourrait avec une technique tout à fait similaire, afficher un message contextuel.

## 8.2. Les barres de navigation

Elles correspondent à un ensemble de liens généralement regroupés en haut de toutes les pages du site pour permettre aux utilisateurs de passer rapidement d'une rubrique à l'autre sans repasser par la page d'accueil.

Pour y accéder : insertion\_objet image\_barre de navigation

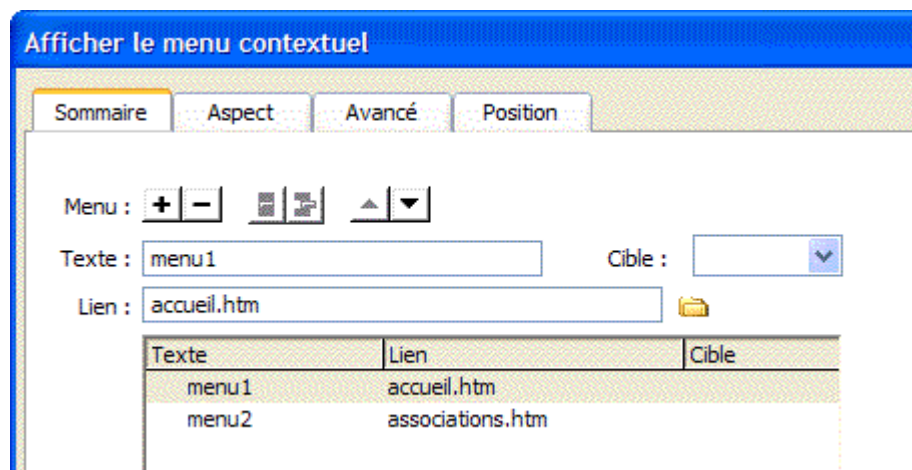
Pour la modifier : modifier\_barre de navigation

Les deux images principales sont l'image haut affichée au chargement de la page et l'image dessus affichée lorsque l'utilisateur survole l'image

### LES MENUS CONTEXTUELS

Attachés aux barres de navigation, ils sont une bonne alternative à la gestion des cadres. Le comportement du menu contextuel est déclenché par le passage sur l'image de la barre de navigation.

Après avoir sélectionné un élément de la barre de navigation, sélectionner le comportement **afficher le menu contextuel**. Il va permettre de créer un sous menu qui apparaîtra en passant avec la souris sur la barre de menus. Pour chaque élément du sous-menu on déterminera, le texte affiché, le fichier lié et la cible. Les onglets supplémentaires permettent de préciser l'apparence, la taille et la position du sous menu.



### LA GESTION DES REPERTOIRES

Les liens peuvent être indiqués avec **un chemin absolu ou relatif**, à l'intérieur d'un même site. Pour être certain que les liens hypertextes entre des pages se trouvant dans des répertoires différents vont fonctionner sur la machine serveur, il est recommandé d'écrire le chemin d'accès du fichier lié relatif à partir du répertoire racine du site web :

- ✓ Indiquer le chemin absolu, en décrivant toute l'arborescence à parcourir pour arriver au fichier lié (ex : **file:///C:/siteWeb/accueil.htm**).

*☞ Inconvénient majeur, si le site est déplacé notamment entre le disque dur de la machine de production et le serveur Web, plus aucun lien ne fonctionne.*

- ✓ Indiquer le chemin relatif, il détermine la position dans l'arborescence du fichier lié par rapport au fichier de départ. (ex : si les images se trouvent dans un sous répertoire images, **images/photo.jpg**)

*☞ Si toutes les pages du site figurent dans le même répertoire, il suffira d'indiquer en lien le nom du fichier lié.*

## **LA COULEUR DES LIENS**

Il existe plusieurs écoles pour le choix de **la couleur des liens**. Traditionnellement les liens sont en bleu soulignés et les liens visités sont en violet. Cette convention est cependant de moins en moins respectée, l'indication d'un lien utilise souvent la technique du rollover expliquée dans la fiche 4.

## **AU NIVEAU JURIDIQUE :**

Toute ouverture d'une page Web à partir d'un lien doit respecter l'identité du site visité. Les juristes considèrent que les liens dits profonds qui renvoient le surfeur sur un site sans qu'il s'en aperçoive sont illicites. Dans le même esprit la page liée doit s'ouvrir dans une nouvelle fenêtre et non pas à l'intérieur d'un cadre existant, ce qui pourrait laisser croire qu'elle appartient au même site. La déontologie veut que en cas de lien vers un site, le webmaster de ce dernier soit prévenu, mais cette règle n'est pas toujours appliquée.



---

## 9. LES FORMULAIRES

---

Ce sont les formulaires qui permettent de rendre les sites interactifs, c'est à dire pour l'internaute d'entrer en relation avec le destinataire qui lui est proposé, le plus souvent il s'agit du Webmaster du site. Cette interactivité peut jouer dans les deux sens :

- ✓ En envoyant des informations vers le serveur : questionnaires, formulaires d'abonnement, formulaires de sondage.
- ✓ En recevant en retour des informations, par exemple le résultat d'une requête vers une base de données.

Les informations saisies par l'internaute peuvent être traitées directement, par exemple pour en contrôler la validité au moyen de procédures Javascript, les éditeurs de site Web comme Dreamweaver intègrent dans leurs interfaces graphiques les contrôles les plus courants pour en faciliter l'usage par le créateur de site.

Les informations envoyées au serveur alimentent en général, soit une boîte aux lettres de messagerie (cette option très peu utilisée peut permettre provisoirement de tester les contenus du formulaire), soit des les envoyer vers des bases de données, ce qui permet de les utiliser dans des traitements ultérieurs, par exemple pour retourner à l'internaute le contenu de sa requête.

### 9.1. Conseils pour la création d'un formulaire

---

#### La conception du formulaire

Le formulaire est l'interface qui permet d'envoyer des informations vers une base de données ou d'en extraire d'autres informations. En conséquence, un formulaire est composé de champs d'information,

ex Nom, Prénom, Adresse, Email pour s'inscrire à une liste de diffusion  
Pays, Produit, Date pour rechercher des informations dans un fichier statistique

Chacun de ces champs doit avoir son correspondant dans une table de la base de données. De plus les types d'information, nombre, texte, date, envoyés par le formulaire doivent être ceux attendus par la base de données. Le remplissage des champs obligatoirement remplis dans la base de données doit être contrôlé lors de l'envoi du formulaire, etc ... Pour simplifier le travail de l'interface appelée à transmettre les informations entre le formulaire et la base de données, les contenus des champs sont enregistrés dans des variables portant le nom des champs déclarés dans le formulaire, d'où l'importance de l'attribut « name » déclaré au niveau de chaque champs.

Lors de l'envoi du formulaire le contenu de ce dernier sera transmis au programme décrit dans la balise action du formulaire. Rédigé en PHP, ASP, ou un autre langage de programmation il assurera la connexion avec la base de données et transmettra les variables avec leur contenu tel que l'utilisateur les a saisis dans son formulaire.

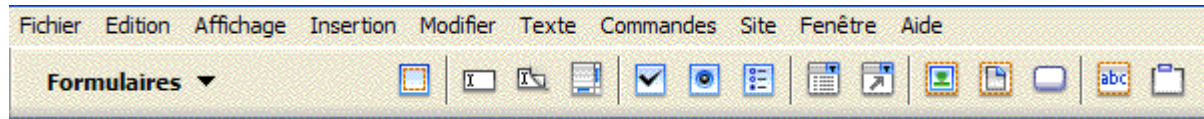
### L'ergonomie du formulaire

- ✓ La longueur : Les formulaires longs avec plus d'une douzaine de champs sont rébarbatifs, l'internaute abandonne avant la fin,
- ✓ Les dénominations qui figurent devant chacun des champs de saisie doivent être claires,
- ✓ Une présentation attractive aide à s'y retrouver, la solution la plus efficace est d'intégrer le formulaire dans un tableau pour positionner ses éléments de façon précise que ce soient les libellés, les cases de saisie, les boutons, ...
- ✓ Les contrôles mis en place à l'aide des procédures Javascript ne doivent pas être trop contraignants,
- ✓ Ajoutez une adresse électronique sur la page qui contient le formulaire, l'utilisateur pourra toujours vous envoyer des informations par mail.

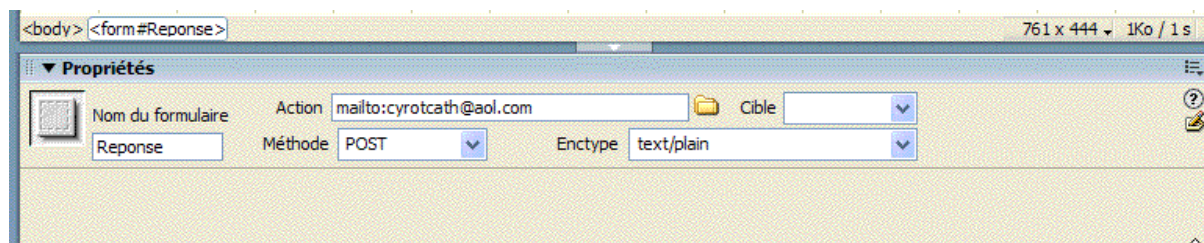
L'exploitation d'un formulaire étant étroitement associée à l'utilisation d'un langage de scripts pour une gestion dynamique des pages, il est souhaitable de bien connaître le code HTML pour aller plus loin dans la gestion d'un site. C'est pourquoi, nous indiquons pour chaque élément du formulaire le code HTML créé lors de son installation.

## 9.2. Création d'un formulaire

Insertion\_formulaire fait apparaître la barre de création du formulaire



### POUR DECLARER UN FORMULAIRE



Lorsque vous déclarez un formulaire <sup>21</sup>

- ✓ Donnez lui un nom
- ✓ Indiquez le type d'action que vous voulez : par exemple pour activer un fichier php, indiquez son nom

Vous pouvez choisir entre deux méthodes

**POST**, envoie les données nom - valeur à

```
<form method="[methode]" name="[nom]"
action="[action.php]" enctype="text/plain">
```

**method="POST"**

<sup>21</sup> Les codes HTML correspondant aux options du formulaire sont affichées en face de chaque élément

l'unité d'entrée du serveur

**GET** insère les données nom - valeur à la fin de l'URL, l'information est transmise à une variable d'environnement

**method="GET"**

Pour fermer le formulaire

**</form>**

## LES ELEMENTS DU FORMULAIRE

A chaque élément du formulaire est associé un nom, une valeur, et éventuellement une ou plusieurs étiquettes juxtaposées à l'élément et composées de texte HTML normal

Le nom permet au script d'identifier chacun des éléments du formulaire, le nom n'est pas visible pour l'utilisateur,

**name = nom interne de l'élément envoyé avec la valeur de retour au serveur**

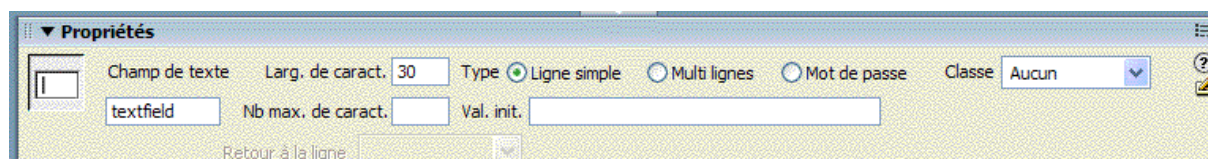
La valeur est ce qui est retourné au serveur ou au script ; le contenu tapé par l'utilisateur, dans d'autres cas ce sont des valeurs associées aux choix proposés à l'utilisateur,

**value="[valeur par défaut]"**

L'attribut TITLE affiche un commentaire dans une info bulle si la souris passe sur le champ.

**title="[commentaire]"**

### Le champ texte



Le champ texte ligne simple permet d'envoyer le texte tapé, il est composé d'une seule ligne, les paramètres suivants peuvent être proposés, par exemple :

**<input type="TEXT" name="[nom]">**

Largeur du champ.

**size="x" Taille de la zone de saisie**

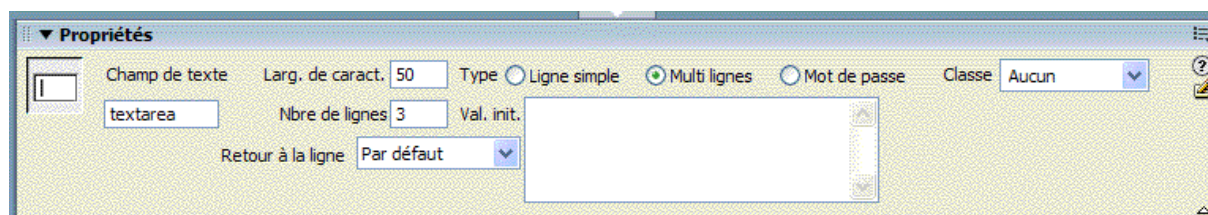
Les caractères éventuellement définis pour la saisie du texte,

**<font face="[police]" size="x" color="[code couleur]">**

Nombre maxima de caractères saisis.

**maxlength="x"**

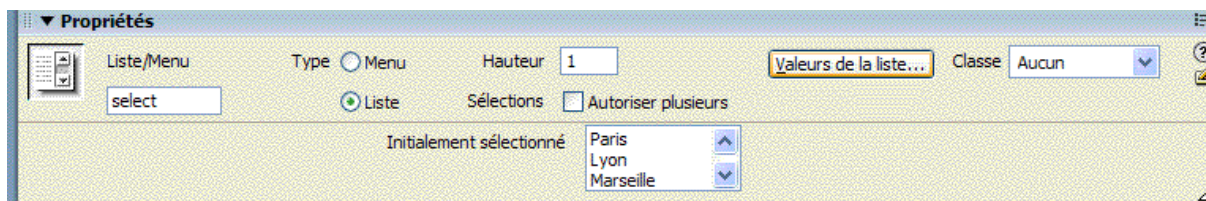
Dans le cas d'un champ multiligne,



Pour transmettre un volume plus important d'informations, on indique le nombre de lignes (ROWS) prévu.

```
<textarea name="[nom]" rows=x
</textarea>
```

### Listes déroulantes



Ensemble d'options dans lesquels l'utilisateur peut faire son choix, les listes de type menus déroulant n'affichent qu'une option à la fois, l'utilisateur doit cliquer sur le menu pour afficher les autres options.

```
<select name="[nom de la liste]">
<option value="[valeur retournée]">
Choix1</option>
< option value ="[valeur retournée]">
Choix2</option>
</select>
```

La largeur des listes et des menus est déterminée automatiquement en fonction du contenu.

**Options :**

La fonction est identique à celle des cases à cocher ou des boutons radio, mais la présentation diffère

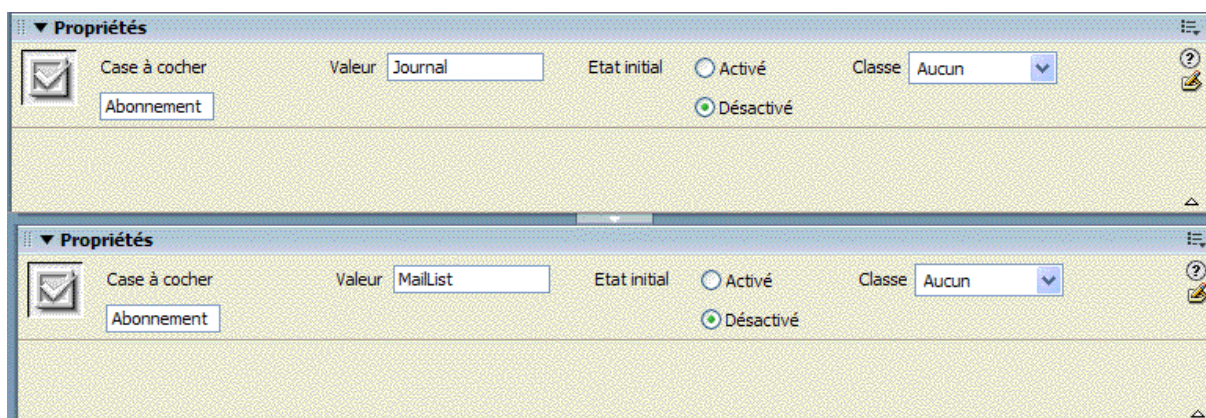
**size="x" nombre d'éléments pouvant être vus en même temps**

Vous pouvez également personnaliser les listes avec les attributs de la fonction STYLE

**multiple = possibilité de sélectionner plusieurs éléments dans la liste**

**style="background color: #FF9900 ; font-size : 20px "**

### Cases à cocher

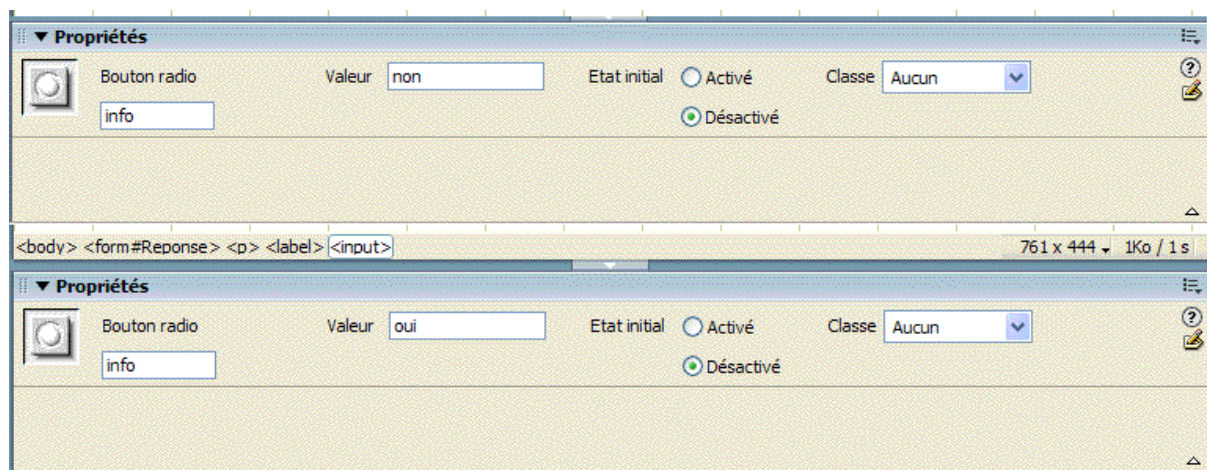


Elles sont utilisées pour permettre de sélectionner plusieurs options dans une liste, un nom doit être associé à chacun des éléments. Une case par défaut peut être présélectionnée pour inciter l'utilisateur à faire son choix

**Options :**

**checked bouton par défaut**

### Boutons radio

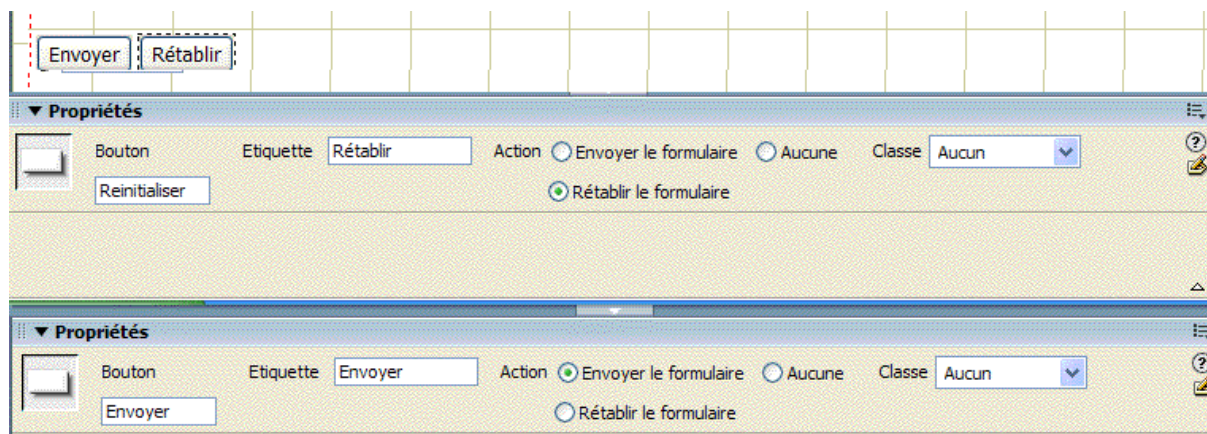


A la différence des cases à cocher, un seul élément peut être sélectionné pour le choix d'un élément. De ce fait les noms donnés aux boutons radio doivent être tous identiques, par contre à chaque bouton radio doit être associé une valeur différente. Un bouton radio par défaut peut être présélectionné pour inciter l'utilisateur à faire son choix

```
<input type="checkbox" name="[nom]" value="[valeur retournée]">
```

Options :  
checked case cochée par défaut

### Boutons



Une fois le formulaire rempli, l'utilisateur doit pouvoir envoyer les informations saisies, il utilise un bouton ou une image faisant office de bouton. Par défaut le type d'option est ENVOYER LE FORMULAIRE

```
<input type="submit" name="[nom]" value="[texte du bouton]">
```

name = nom interne de l'élément

✓ Les autres options, pour effacer toute la saisie : RETABLIR LE FORMULAIRE

```
<input type="reset" name="[nom]" value="[texte du bouton]">
```

✓ Pour remplacer le bouton par une image personnalisée

```
<input type="image" name="[nom]">
```

- src="[nom\_fichier\_image]">
- ✓ Vous pouvez également personnaliser les boutons avec les attributs de la fonction STYLE
- style="background color:-: #FF9900 ;  
border : black "

Bien évidemment, il ne sert à rien de créer un formulaire si l'on a pas en même temps décrit les actions qui vont permettre de l'utiliser afin d'accéder à la base de données pour y envoyer des informations ou en récupérer.

☞ Rédiger le cahier des charges qui décrit l'application tel qu'expliqué dans la fiche 1, ce qui suppose une bonne connaissance des bases de données relationnelles

☞ Déclarer les bases de données et rédiger l'interface qui assure le traitement du formulaire avec les outils décrits ci dessous

### 9.3. Pour créer des sites dynamiques

#### COTE CLIENT

##### Javascript

Javascript est le plus souvent utilisé pour rendre le contenu des pages HTML dynamiques ; insérées dans les pages HTML, les principales caractéristiques de ces langages sont les suivantes,

- ✓ **Accès à la structure de la page** : Le script peut produire du code HTML pour modifier la page en cours,
- ✓ **Gestion d'évènements** : On peut invoquer un script en réponse à un événement (déclenché par la souris de l'utilisateur),
- ✓ **Contenu exécutable** : Le script peut produire de nouvelles pages et les afficher dans d'autres fenêtres.

Les exemples d'applications le plus couramment développés en Javascript sont :

- ✓ **Contrôle de formulaires** avant leur envoi au serveur : il évite de multiplier les aller retour avec le serveur,
- ✓ **Contrôle de l'interface** : Il permet de contrôler l'affichage de cadres, ouvrir simultanément le contenu de deux cadres (*fat links*), ouvrir une nouvelle fenêtre pour y afficher le contenu,
- ✓ **Génération de contenu** : le contenu affiché peut être paramétré en fonction des caractéristiques du client pour afficher des messages, une boîte de dialogue, une bannière, (navigateur utilisé, version du navigateur, langue, ...),
- ✓ **Effets graphiques** : création de boutons animés, affichage de menus déroulants sont déclenchés par l'utilisateur.

#### APPEL DE SCRIPTS

Les instructions Javascript sont placées au sein d'une balise SCRIPT : exemple

```
<SCRIPT LANGUAGE = "Javascript">
document.write(document.lastModified);
</SCRIPT>
```

Elles peuvent être placées selon l'usage que l'on en a :

- ✓ **Dans le corps de la page** (balise BODY) : le résultat du script s'affiche au chargement dans la page.
- ✓ **Dans l'en tête de la page** (balise HEAD) : Il n'est pas exécuté à l'affichage de la page mais peut être appelé par d'autres scripts (utilisé pour des fonctions : groupe d'instructions traitées comme une entité unique).
- ✓ **Dans une balise HTML** L'instruction HTML doit être placée dans la balise qui génère l'événement, par exemple  

```
<IMG SRC="bouton.gif" onMouseOver="effet_special();">
```
- ✓ **Dans un fichier séparé** : stocké dans un fichier avec l'extension .js. Le nom du fichier est appelé dans la balise <SCRIPT>

## BIBLIOTHEQUES DE SCRIPTS

On a vu que la déclaration de comportements proposés par Dreamweaver était un habillage de code Javascript pour faciliter à l'utilisateur les procédures les plus courantes. On propose sur Internet des bibliothèques des codes Javascript les plus courants, par exemple

<http://developpementweb.online.fr/index1.html> présente des exemples de codes java script avec le code à gauche et l'exemple à droite

<http://www.infini-fr.com/Sciences/Informatique/Reseaux/Internet/WorldWideWeb/Javascript/Bibliotheque/navigator.html>

## COTE SERVEUR

La création d'un formulaire n'a de sens que pour l'envoi de données à un serveur et récupération en retour d'une réponse. Diverses technologies peuvent être associées pour la création de sites dynamiques. Elles ont comme caractéristiques communes de s'exécuter coté serveur.

### PHP

Langage de script, il s'intègre directement dans le code des pages HTML, et peut être utilisé dans un environnement UNIX ou LINUX. Le plus souvent couplé avec MySQL, il devient un outil de gestion de bases de données. Le site portail de PHP est :

<http://www.php.net>.

*☞ EasyPHP (en français) installe et configure automatiquement un environnement de travail complet permettant de mettre en œuvre toute la puissance et la souplesse qu'offrent le langage dynamique PHP et son support efficace des bases de données. EasyPHP regroupe un serveur Apache, une base de donnée MySQL, le langage PHP ainsi que des outils facilitant le développement de vos sites ou de vos applications.*

<http://www.easyphp.org>

- ✓ Il intervient au niveau du serveur Web, ce qui signifie que tout ce qu'il fait est accompli sur le serveur Web (par opposition au Javascript qui s'exécute coté client),
- ✓ Il est multifonction et peut donc tourner sur toutes les plate-formes, Unix, Mac OS, etc,
- ✓ Il est étroitement lié au code HTML, on peut donc mélanger du code HTML et des instructions PHP dans le même document HTML,
- ✓ Langage de script, et non langage de programmation, il réagit à la suite d'une événement.

## ASP

Technologie mise en place par Microsoft, c'est une combinaison de HTML, Javascript, Vbscripts et de contrôles ActiveX. Des informations sur ASP sont disponibles sur le site :

**Microsoft : <http://msdn.microsoft.com/asp/>**

## Cold Fusion

A la différence des autres technologies, Cold Fusion utilise un lot de balises propriétaires et non des scripts pour effectuer les opérations sur le serveur ; développé par la société Allaire. Tous les renseignements sur cette solution sont disponibles sur le site :

**<http://www.allaire.com>**

## JSP

Javascript server pages a été lancé par Sun Microsystems sur la base du langage Java. Il utilise des balises de type XML directement interprétées par le serveur. Tous les renseignements sur cette solution sont disponibles sur le site :

**<http://java.sun.com/products/jsp/>**



Catherine Cyrot Consultante

---

## 10. ENTRE DREAMWEAVER 7 ET DREAMWEAVER 8

---

### 10.1. En résumé

---

#### Déclaration du site

On propose de vérifier les liens sensibles à la casse

#### Aides à la mise en page

Des aides à la mise en page permettent de gérer celle-ci de manière plus précise : calques, tableaux, feuilles de style CSS. Outils comme des guides ou une fonction zoon

#### Les panneaux CSS

Un panneau CSS accessible directement permet de modifier plus simplement les caractéristiques du style CSS utilisé. Des aides visuelles permettent d'afficher les éléments de la page gérés par des styles CSS.

#### Ajout d'informations

Création visuelle avec des pages XML : Dreamweaver permet d'intégrer des données XML comme les flux RSS par simple glisser déposer sur la page

Ajout de vidéos Flash : des vidéos flash peuvent être ajoutées à la page Web, après avoir été téléchargées dans le répertoire du site, elles sont déposées sur la page par glisser déposer. Un écran permet de paramétrer la lecture de la vidéo.

### 10.2. En détail

---

#### MEILLEURES PRATIQUES

##### Création visuelle avec données XML

Intégrez des données XML telles que les flux RSS à vos pages web par simple glisser-déposer. Utilisez le mode d'affichage du code pour personnaliser la transformation, à l'aide de meilleurs conseils XML et XSLT.

##### Nouveau panneau CSS unifié

Toutes les fonctionnalités CSS sont regroupées au sein d'un même ensemble de panneaux CSS pour simplifier le processus et améliorer la productivité. La nouvelle interface simplifie la visualisation de la cascade des styles appliqués à un élément spécifique et l'identification des attributs devant être définis. Une grille de propriétés rend les modifications plus rapides.

50 rue de la Monesse – 92310 Sèvres - Tel 06 83 81 75 24 – 01 46 26 84 84-  
Site Web : <http://www.catherine-cyrot.net> - Mail : [cyrotcath@aol.com](mailto:cyrotcath@aol.com)

## Affichage de la mise en page CSS

Des aides visuelles permettent de souligner les bordures CSS alors que des couleurs peuvent révéler les mises en page CSS complexes et améliorer la sélection. Vous pouvez cliquer sur la mise en page CSS pour obtenir des conseils utiles, tels que les paramètres d'identifiant, de marges et de bordures.

## Barre d'outils de rendu des styles

Voyez les contenus tels qu'ils seront affichés chez les utilisateurs, quel que soit le mécanisme de présentation, grâce à la nouvelle prise en charge des types de médias CSS dans Dreamweaver 8. La barre d'outils de rendu des styles permet de basculer en mode Création pour afficher l'apparence finale à l'impression, sur un appareil mobile ou à l'écran.

## Améliorations du rendu CSS

La précision du mode Création a été nettement améliorée de façon à permettre un affichage exact des mises en page CSS telles qu'elles apparaîtront dans la plupart des navigateurs. Dreamweaver supporte pleinement les techniques CSS avancées, telles que le débordement, les pseudo éléments et les éléments de formulaires.

## Accessibilité : prise en charge du niveau de priorité 2 WCAG/W3C

Dreamweaver comprend désormais, en plus de l'outil d'évaluation du niveau de priorité 1, un nouvel outil d'évaluation des points de priorité 2.

## Meilleur WebDAV

WebDAV dans Dreamweaver 8 prend désormais en charge l'authentification digest et SSL pour le transfert de fichiers, ainsi qu'une connectivité améliorée avec toute une gamme de serveurs.

## TRAVAILLEZ DE FAÇON PLUS PRODUCTIVE

### Transfert de fichiers en tâche de fond

Plus besoin d'attendre que Dreamweaver 8 ait fini de télécharger les fichiers. Une nouvelle fonctionnalité permet aux utilisateurs de travailler avec les fichiers sur la machine locale pendant que Dreamweaver communique avec le serveur.

### Zoom

Bénéficiez d'un meilleur contrôle sur la mise en page. La fonction de zoom vous permet d'inspecter une image de plus près ou de travailler avec une mise en page complexe comprenant des tableaux imbriqués. Un zoom arrière permet de voir l'ensemble de la page.

### Guides

Comparez la mise en page aux maquettes avec une précision au pixel près grâce à des guides permettant de mesurer les dimensions. Cette assistance visuelle permet de mieux évaluer les distances et prend même en charge l'accrochage.

## Barre d'outils de code

La nouvelle barre d'outils de code place les opérations les plus fréquentes dans une gouttière le long de la surface de programmation. Plus besoin de partir à la chasse de fragments de code dans les divers menus. De nouvelles fonctions de programmation comprennent les commentaires.

## Réduction du code

Concentrez-vous sur le code en cours d'utilisation. Masquez ou développez les blocs de code sélectionnés ou en fonction de certaines balises.

## Configuration de l'espace de travail

Personnalisez et enregistrez différentes configurations de votre espace de travail. Dreamweaver 8 est fourni avec quatre configurations différentes conçues pour répondre aux besoins des designers et des programmeurs. Faites votre choix parmi ceux présentés ou concevez votre propre espace de travail personnalisé.

## Meilleures fonctions de synchronisation et d'extraction/archivage des fichiers

Gérez vos sites avec une meilleure fiabilité. Les améliorations apportées aux fonctions de synchronisation permettent d'assurer l'utilisation de fichiers à jour. La fonctionnalité d'extraction/archivage permet d'éviter l'écrasement accidentel des fichiers, mais aussi d'en connaître le propriétaire ou l'utilisateur.

## Comparaison de fichiers

Comparez rapidement les fichiers afin d'identifier les changements, s'il s'agit de fichiers locaux, d'un fichier sur chaque serveur local/distant, ou de deux fichiers sur le serveur distant. Dreamweaver 8 comprend désormais des utilitaires de comparaison, dans la version Macintosh comme dans la version Windows.

## Références relatives au site

Travaillez de façon plus simple avec les inclusions côté serveur au moment de la conception comme à l'exécution grâce à des références relatives au site plutôt qu'aux fichiers locaux.

## Amélioration des fonctions de code

Bénéficiez d'un meilleur contrôle sur la façon dont les conseils et l'insertion automatique de balises fonctionnent.

## **TECHNOLOGIES ET STANDARDS LES PLUS RECENTS**

### Prise en charge de ColdFusion MX 7

La prise en charge de ColdFusion MX 7 comprend de nouveaux comportements serveur et de nouveaux conseils de code. Dreamweaver détecte automatiquement la version du serveur lors de la première connexion au site de façon à faire correspondre les conseils de code et les fonctions de débogage à la version de ColdFusion. L'étroite intégration entre Dreamweaver et ColdFusion permet aux utilisateurs d'ajouter et de supprimer des bases de données directement à partir des panneaux de bases de données et de composants dans Dreamweaver, pour n'afficher que les composants CFC définis dans le site en cours.

### Prise en charge de PHP 5

Profitez d'une meilleure prise en charge de PHP 5, y compris des comportements serveur et des conseils de code.

### Vidéo Flash

L'ajout de vidéo Flash est une opération des plus simples. Ajoutez et personnalisez les contenus vidéo en seulement cinq clics de souris.

### Macromedia Web Publishing System : historique des événements et notifications

Conservez une trace de tout ce qui se passe au niveau de votre site. Des événements de Dreamweaver envoient des notifications au serveur Macromedia Web Publishing System pour enregistrer toutes les modifications.

### Texte de référence O'Reilly mis à jour

De nouveaux contenus de référence pour XML, XSLT et XPath, et des contenus mis à jour pour ASP et JSP complètent l'ensemble de référence déjà robuste de Dreamweaver. Utilisez les langages dont vous avez besoin pour les sites et les applications.

<http://www.adobe.com/fr/products/dreamweaver/productinfo/features/>