

# **Dreamweaver – 2005 – 8.02 –**

## **Création site Web - Dreamweaver**

**Michel Cabaré – Ver 2.0 – Janv 2007-**

<http://WWW.CABARE.NET>©

## **Création site Web - Dreamweaver**

**Michel Cabaré – Ver 2.0 – Janv 2007**

[www.cabare.net](http://www.cabare.net)©

# TABLE DES MATIERES

<b>L'ECRAN DREAMWEAVER</b> .....	7
<b>LA FENETRE DOCUMENT PAR DEFAULT</b> : .....	7
<b>ECRAN DE DREAMWEAVER 8 - 2005</b> .....	8
<b>FENETRE INSERTION</b> :.....	8
<b>LA FENETRE DE PROPRIETES</b> .....	9
<b>GESTION PARTICULIERE DES "PANNEAUX"</b> .....	9
<b>SITE DREAMWEAVER : LOCAL – DISTANT</b> .....	11
<b>QU'EST-CE UN SITE DREAMWEAVER</b> :.....	11
<b>LE SITE DREAMWEAVER : INFOS LOCALES, INFOS DISTANTES:</b> .....	11
<b>DEFINIR UN SITE DREAMWEAVER (INFOS LOCALES)</b> .....	12
<b>CREER UN SITE LOCAL</b> :.....	12
<b>DEFINITION D'UN SITE "VIA ASSISTANT"</b> : .....	12
<b>DEFINITION D'UN SITE "SANS ASSISTANT"</b> : .....	14
<b>TRAVAILLER DANS UN SITE</b> .....	15
<b>FENETRE FICHER - GESTION DE SITE – CHOIX DU SITE</b> .....	15
<b>CREER UN SOUS DOSSIER</b> .....	15
<b>CREER UN FICHER</b> .....	16
<b>SUPPRIMER UN FICHER</b> .....	16
<b>RENOMMER UN FICHER</b> .....	16
<b>DEPLACER UN FICHER</b> .....	16
<b>PUBLIER UN SITE( INFOS DISTANTES)</b> .....	17
<b>REGLER LES PARAMETRES DE PUBLICATION</b> .....	17
<b>PUBLIER</b> .....	18
Principe de publication .....	18
<b>LA SYNCHRONISATION</b> .....	19
<b>LE TRAVAIL DE GROUPE</b> .....	20
Extraction.....	20
Archivage.....	21
<b>LA PREMIERE PAGE</b> .....	22
<b>CREER UN NOUVEAU DOCUMENT</b> .....	22
<b>AJOUTER UN TITRE A LA PAGE</b> .....	23
<b>LES PARAGRAPHES</b> .....	24
<b>SAISIE DE TEXTE</b> .....	24
Saisie des paragraphes : .....	24
Saisie des sauts de lignes : .....	24
<b>LES ALIGNEMENTS</b> .....	24
<b>LES RETRAITS A GAUCHE</b> .....	25
Justifié en Dreamweaver mx .....	25
<b>POLICE - TAILLE – TITRE - COULEUR</b> .....	26
<b>POUR MODIFIER LA POLICE</b> : .....	26
<b>LA COULEUR</b> :.....	27



<b>LES LIGNES HORIZONTALES .....</b>	<b>29</b>
<b>INSERER UNE LIGNE HORIZONTALE .....</b>	<b>29</b>
<b>LES CARACTERES SPECIAUX.....</b>	<b>30</b>
<b>PRINCIPE DES CARACTERES SPECIAUX .....</b>	<b>30</b>
<b>BALISE META CHARSET =ISO-XXXX .....</b>	<b>31</b>
<b>TABLE DES CARACTERES.....</b>	<b>31</b>
<b>UNICODE .....</b>	<b>33</b>
<b>LES LISTES.....</b>	<b>35</b>
<b>LISTE A PUCES – LISTE NUMEROTEE.....</b>	<b>35</b>
Avec un seul niveau.....	35
Avec plusieurs niveaux.....	35
Les propriétés de liste .....	36
<b>LISTE DE DEFINITION.....</b>	<b>37</b>
<b>LES IMAGES .....</b>	<b>38</b>
<b>INSERTION D'UNE IMAGE .....</b>	<b>38</b>
<b>LES PROPRIETES DES IMAGES .....</b>	<b>39</b>
<b>RECADRER UNE IMAGE .....</b>	<b>40</b>
<b>FORMATS GIF, JPEG ... .....</b>	<b>42</b>
<b>LES LIENS.....</b>	<b>43</b>
<b>LIEN VERS UNE PAGE DU SITE.....</b>	<b>43</b>
Sur un texte : .....	43
Sur une image .....	43
<b>LIEN VERS UN AUTRE SITE (EXTERNE) .....</b>	<b>44</b>
Sur un texte : .....	44
Sur une image .....	44
<b>LIEN VERS UNE ADRESSE EMAIL.....</b>	<b>44</b>
Sur un texte : .....	44
Sur une image .....	44
<b>LIEN ET CHEMINS .....</b>	<b>45</b>
<b>CHEMIN ABSOLU .....</b>	<b>45</b>
<b>CHEMIN RELATIF.....</b>	<b>45</b>
<b>LIENS DANS UNE MEME PAGE .....</b>	<b>46</b>
Créer une ancre.....	46
Utiliser une ancre.....	46
<b>IMAGE MAPPEE ZONES REACTIVES .....</b>	<b>47</b>
<b>CREER UNE ZONE CIRCULAIRE .....</b>	<b>47</b>
<b>CREER PLUSIEURS ZONES CIRCULAIRES.....</b>	<b>48</b>
<b>CREER UNE ZONE DECOUPEE.....</b>	<b>49</b>
<b>TESTER LES LIENS.....</b>	<b>50</b>
<b>LIENS BRISES - EXTERNES - ORPHELINS : .....</b>	<b>50</b>
<b>VISUALISER LES LIENS (CARTE).....</b>	<b>52</b>
<b>PAGE D'ACCUEIL :.....</b>	<b>52</b>
<b>CREER UNE CARTE DU SITE .....</b>	<b>53</b>
<b>OPTION D'AFFICHAGE DE LA CARTE DU SITE.....</b>	<b>53</b>
<b>IMPRIMER UNE CARTE DU SITE.....</b>	<b>54</b>



<b>STRUCTURER UN SITE WEB .....</b>	<b>55</b>
<b>QUOI METTRE SUR LE SITE WEB.....</b>	<b>55</b>
<b>COMMENT STRUCTURER UN SITE WEB .....</b>	<b>55</b>
<b>STRUCTURE LINEAIRE .....</b>	<b>56</b>
<b>STRUCTURE EN ARBRE .....</b>	<b>56</b>
<b>STRUCTURE EN RESEAU .....</b>	<b>57</b>
<b>STRUCTURE MIXTE .....</b>	<b>57</b>
<b>LA STRUCTURE DES PAGES WEB.....</b>	<b>58</b>
<b>LA PAGE D'ACCUEIL .....</b>	<b>58</b>
<b>LES PAGES SECONDAIRES.....</b>	<b>58</b>
<b>LES INFORMATIONS LEGALES .....</b>	<b>59</b>
<b>LES BALISES D'EN-TETE META .....</b>	<b>61</b>
<b>BALISE META GENERALITES .....</b>	<b>61</b>
<b>INSERER UNE BALISE.....</b>	<b>62</b>
<b>LES BALISES &lt;META&gt; .....</b>	<b>62</b>
<b>LES TABLEAUX CREATION - SELECTION .....</b>	<b>64</b>
<b>INSERER UN TABLEAU.....</b>	<b>64</b>
Dans la zone Taille du tableau:.....	64
Dans la zone En-tête .....	65
Dans la zone Accessibilité.....	66
<b>SELECTION DE TABLEAU .....</b>	<b>67</b>
Pour sélectionner le tableau .....	67
Pour sélectionner une colonne .....	68
Pour sélectionner une ligne.....	68
Pour sélectionner des cellules contiguës.....	68
Pour sélectionner des cellules non contiguës.....	68
<b>MODIFIER UN TABLEAU .....</b>	<b>69</b>
<b>MODIFIER TOUT LE TABLEU.....</b>	<b>69</b>
<b>MODIFIER DES CELLULES DE TABLEU.....</b>	<b>70</b>
La fusion de cellules .....	70
Fractionner une cellule en plusieurs .....	70
Largeur de colonnes.....	71
Hauteur de ligne.....	71
<b>LA LOGIQUE DANS LES TAILLES % - PIXEL.....</b>	<b>72</b>
<b>INSERTION DE LIGNES/ COLONNES.....</b>	<b>72</b>
Alignements dans les cellules.....	73
L'alignement ligne de base.....	73
<b>IMBRICATION DE TABLEAUX .....</b>	<b>73</b>
<b>MODE TABLEAUX DEVELOPPES.....</b>	<b>74</b>
<b>PRINCIPE .....</b>	<b>74</b>
<b>TABLEAUX DE MISE EN FORME.....</b>	<b>75</b>
<b>PRINCIPE .....</b>	<b>75</b>
<b>MODE STANDARD – MODE MISE EN FORME.....</b>	<b>75</b>
Dessiner le tableau.....	75
Dessiner les cellules.....	76
<b>GRILLE ET REGLE.....</b>	<b>76</b>
<b>COLONNE AVEC EXTENSION AUTOMATIQUE .....</b>	<b>77</b>



<b>PROPRIETES DE LA PAGE .....</b>	<b>79</b>
<b>CODAGE HTML OU FEUILLE DE STYLE : .....</b>	<b>79</b>
<b>ASPECT (OPTION HTML) :.....</b>	<b>80</b>
<b>ASPECT (OPTION STYLE CSS) :.....</b>	<b>80</b>
<b>LIEN (UNIQUEMENT EN CSS) :.....</b>	<b>81</b>
<b>EN-TETES / TITRES (UNIQUEMENT EN CSS) : .....</b>	<b>81</b>
<b>LES FORMULAIRES.....</b>	<b>83</b>
<b>PRESENTATION D'UN FORMULAIRE .....</b>	<b>83</b>
<b>CREATION D'UN FORMULAIRE .....</b>	<b>84</b>
Afficher la barre d'objets formulaire .....	84
Créer la zone de formulaire .....	84
Insérer un champ de texte .....	85
Insérer des cases à cocher .....	85
Insérer des boutons radio .....	86
Insérer une liste/un menu.....	87
Insérer un zone de texte multi-lignes .....	88
Les boutons Envoyer et Annuler .....	88
Les champs images .....	89
Les champs masqués.....	89
Les champs de fichier .....	89
<b>UTILISATION DES BIBLIOTHEQUES .....</b>	<b>90</b>
<b>CREATION D'UN ELEMENT DE BIBLIOTHEQUE .....</b>	<b>90</b>
<b>UTILISATION D'UN ELEMENT DE LA BIBLIOTHEQUE.....</b>	<b>91</b>
<b>MODIFICATION D'UN ELEMENT DE BIBLIOTHEQUE.....</b>	<b>91</b>
<b>EVITER LA MISE A JOUR AUTOMATIQUE.....</b>	<b>92</b>
<b>ELEMENTS DE BIBLIOTHEQUE IMBRIQUES .....</b>	<b>92</b>
<b>IMAGES .....</b>	<b>92</b>
<b>L'HISTORIQUE ET LES COMMANDES.....</b>	<b>93</b>
<b>L'HISTORIQUE.....</b>	<b>93</b>
<b>L'HISTORIQUE - SUPPRESSION DES DERNIERES ACTIONS .....</b>	<b>93</b>
<b>L'HISTORIQUE POUR REPETER.....</b>	<b>93</b>
Répétition simple .....	93
Enregistrement d'étapes sous forme de "Macro-commande" .....	93
Utilisation de la commande créée.....	94
Suppression.....	94
<b>LES PREFERENCES DREAMWEAVER .....</b>	<b>95</b>
<b>BARRE D'ETAT DE LA FENETRE DOCUMENT :.....</b>	<b>95</b>
<b>AJOUTER UN NAVIGATEUR : .....</b>	<b>98</b>
<b>PRE-VISUALISER LA PAGE REELLE OU GENERER UN FICHIER ? .....</b>	<b>99</b>
<b>TYPE DE NOUVEAU DOCUMENT .....</b>	<b>100</b>



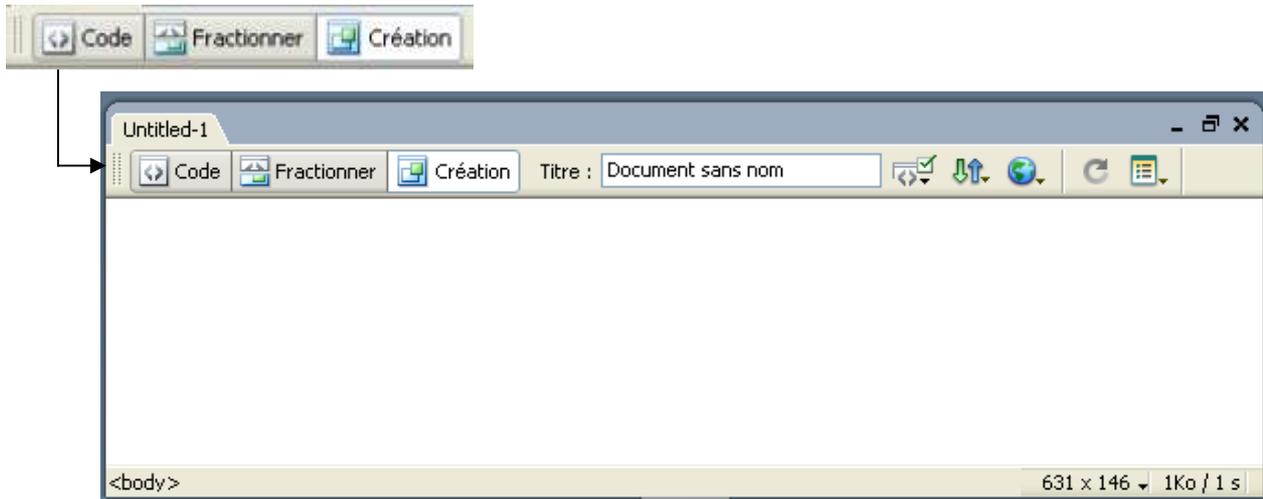
<b>DREAMWEAVER &amp; HTML .....</b>	<b>101</b>
<b>HTML VER 2.0 JUIN 1994: .....</b>	<b>101</b>
<b>HTML VER 3.2 MAI 1997: .....</b>	<b>101</b>
<b>HTML VER 4.01 DECEMBRE 99: .....</b>	<b>101</b>
<b>HTML OU XHTML .....</b>	<b>102</b>
<b>LE SQUELETTE D'UNE PAGE XHTML - HTML.....</b>	<b>102</b>
<b>VERIFICATION THEORIQUE HTML: .....</b>	<b>102</b>
<b>VERIFICATION PRATIQUE NAVIGATEURS:.....</b>	<b>103</b>
<b>DOCUMENTATION SUR LE HTML .....</b>	<b>104</b>
<b>LES MODELES.....</b>	<b>105</b>
<b>PRINCIPE D'UN MODELE.....</b>	<b>105</b>
Pour enregistrer un fichier comme modèle.....	105
Les sélections et zones modifiables .....	105
<b>REALISATION D'UN MODELE .....</b>	<b>106</b>
Définir une région modifiable .....	107
<b>UTILISATION D'UN MODELE .....</b>	<b>107</b>
Créer un fichier à partir d'un modèle.....	107
<b>GERER LA RELATION MODELE - FICHER .....</b>	<b>108</b>
Relier une page à un modèle.....	108
Détacher une page d'un modèle .....	108
<b>MODIFIER LE MODELE .....</b>	<b>108</b>
Rendre une région non modifiable.....	110
<b>GESTION DES MODELES .....</b>	<b>110</b>
<b>RENDRE UN ATTRIBUT MODIFIABLE.....</b>	<b>111</b>



# L'ECRAN DREAMWEAVER

## La fenêtre Document par défaut :

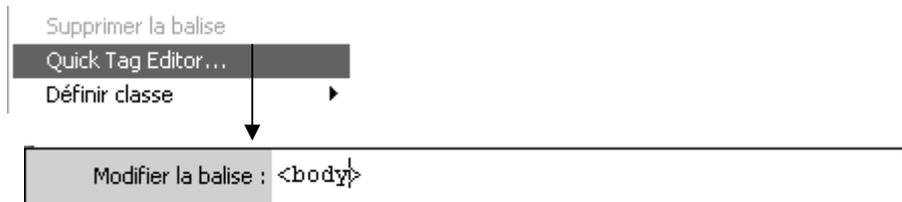
Elle permet 3 types de visualisation mélangeant l'aspect final ou la "source" HTML



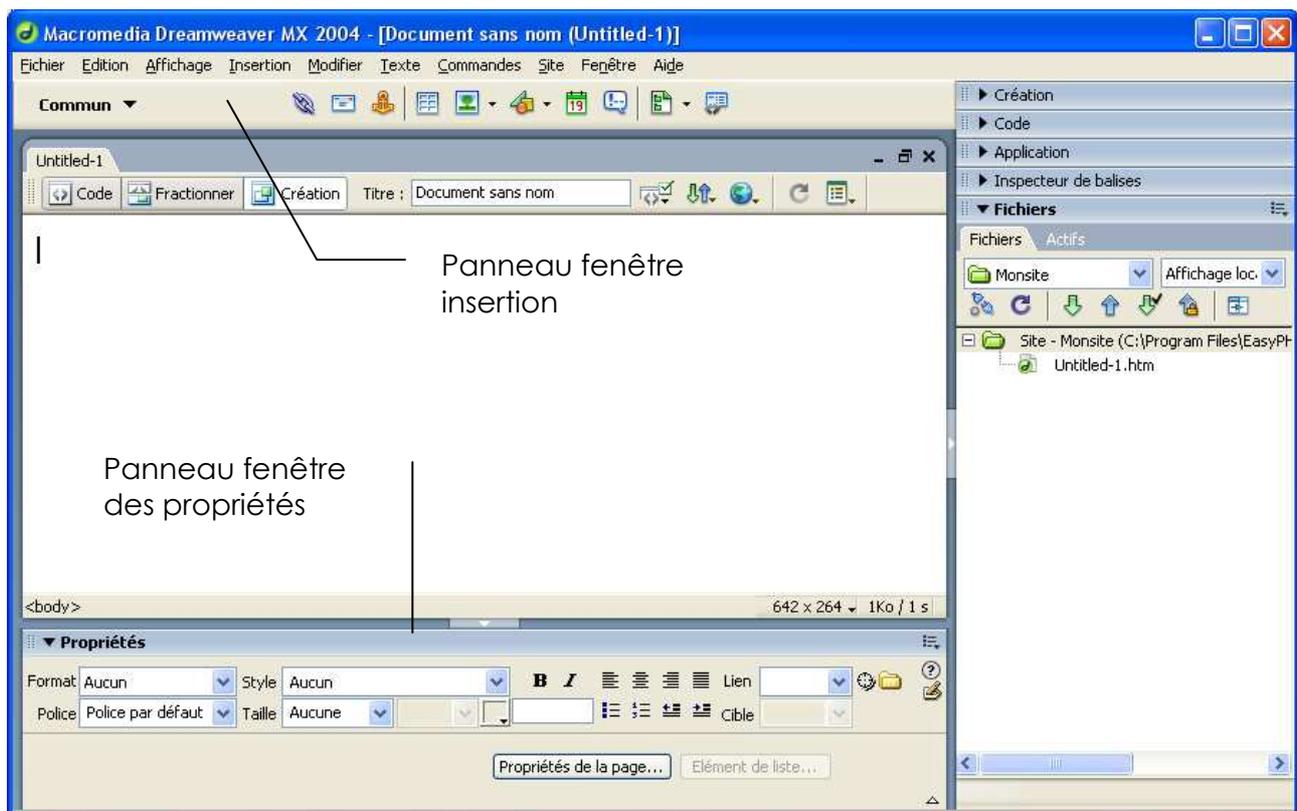
Dimensions de la fenêtre  
(voir **Préférences Dreamweaver** )

Durée estimée de  
téléchargement (à 28Ko/s)  
(voir **Préférences Dreamweaver**)

Sélecteur de balise, modifiable directement en  
HTML par un clic droit puis **Quick tag Editor...**\*



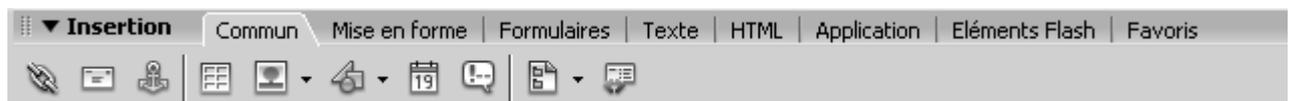
# Ecran de Dreamweaver 8 - 2005



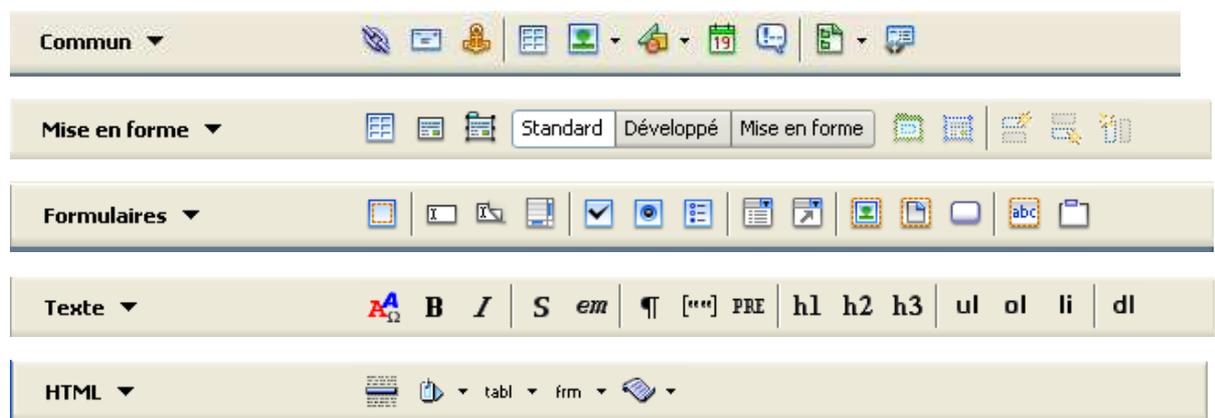
## Fenêtre insertion :

Se gère via le menu **Fenêtre / Insertion** ou **CTRL + F2**

Correspondant à la **barre de menus**, qui peut par un clic droit dessus, se présenter soit sous forme d'**onglets**



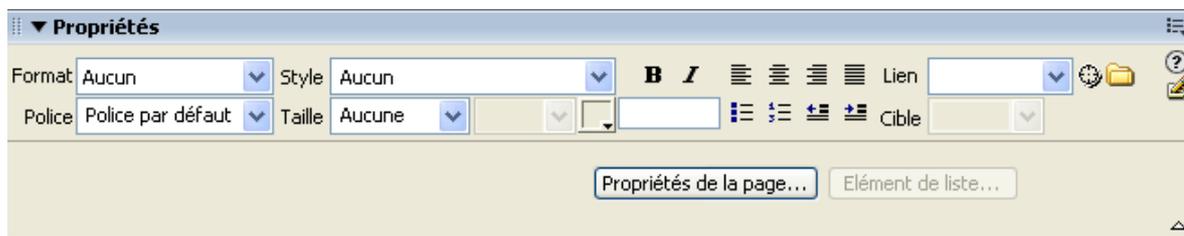
soit sous forme de "**menus**" dont les principaux sont



## La fenêtre de Propriétés

Se gère via le menu **Fenêtre / Propriétés** ou **CTRL + F3**

Donne toutes les propriétés disponibles, elle dépend de la zone de texte (balise HTML) sélectionnée



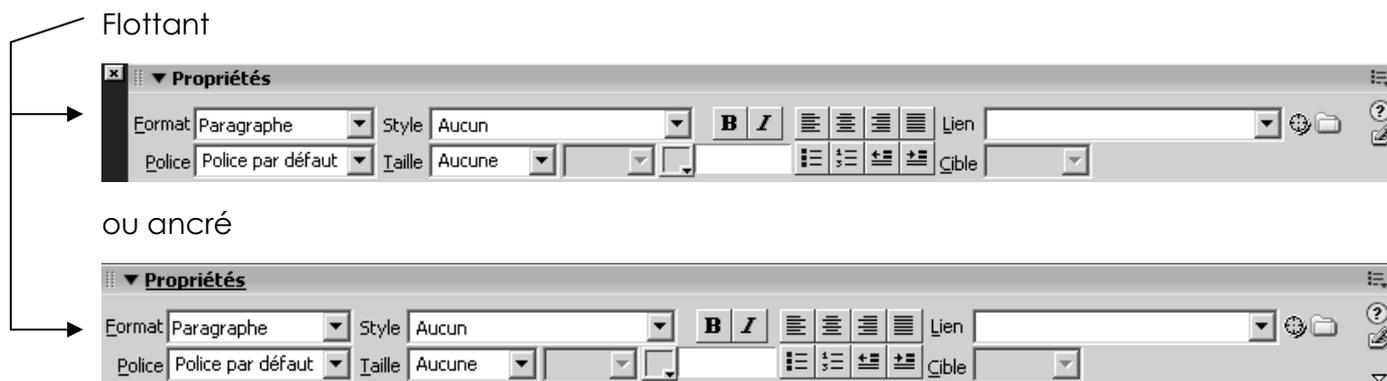
## Gestion particulière des "panneaux"

Dans dreamweaver, les panneaux sont accessibles bien sûr via le menu **Fenêtre...** et se gèrent de manière assez complexe.

Pour un panneau donné (ici Propriétés) il peut être:



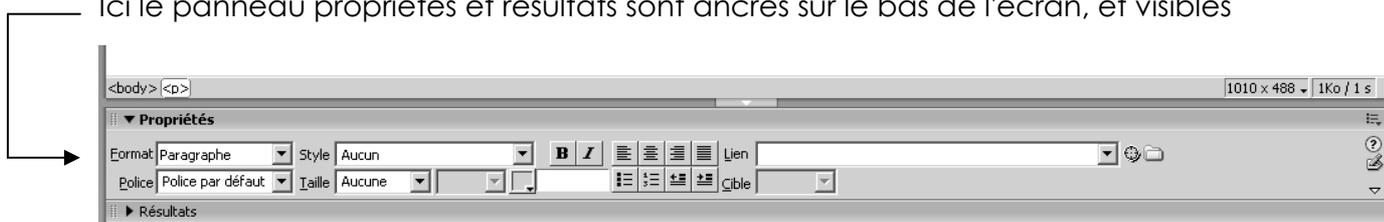
Pour un panneau donné (ici Propriétés) il peut être:



Gestion des "volets" :

Lorsque plusieurs panneaux sont ancrés (soit sur le bas de l'écran, soit sur la droite), on peut compresser leur affichage ...

Ici le panneau propriétés et résultats sont ancrés sur le bas de l'écran, et visibles



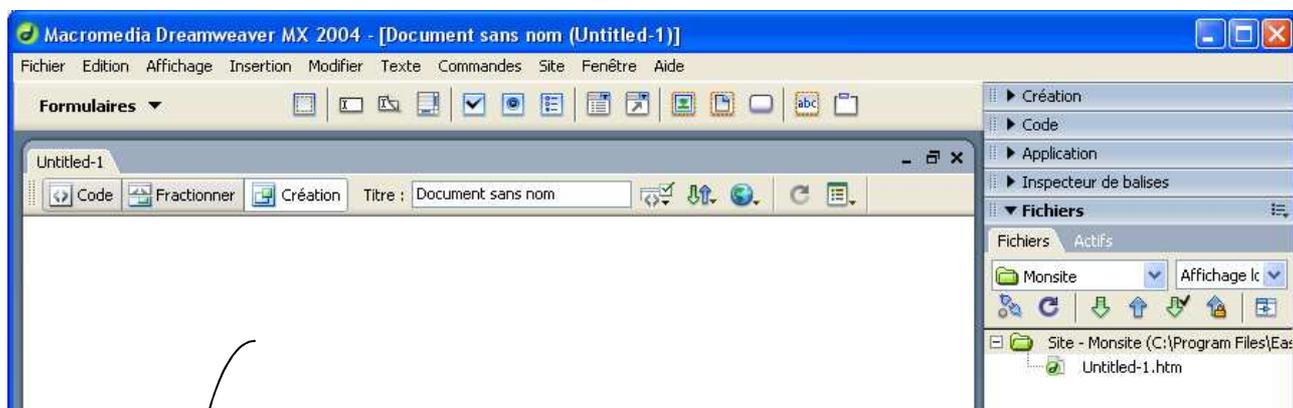
On peut les réduire...



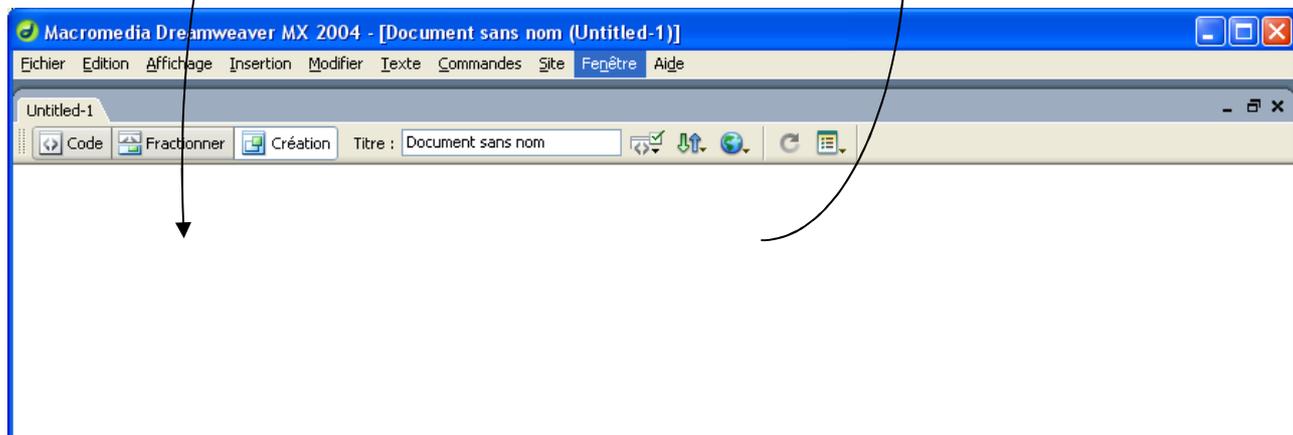
**N.B:** La gestion d'un panneau en flottant ou en ancré n'est pas très évidente. Les positions d'ancrage sont prédéfinies, (en général haut et bas de l'écran) et ne sont accessibles que lorsque l'on fait glisser le panneau par sa barre de titre vers sa zone d'ancrage...

**F4** : Très pratique :

On peut demander par la touche de contrôle **F4** ou le menu **Affichage / afficher-masquer les panneaux** selon que l'on ait besoin de s'en servir ou non ...



**F4**



# SITE DREAMWEAVER : LOCAL – DISTANT ...

---

## Qu'est-ce un site Dreamweaver :

La première difficulté, lorsque l'on développe un site web c'est la gestion des liens hypertexte. Même si on n'a pas encore vue la notion, on peut comprendre que un site web ce sont différents fichiers, et qu'ils sont liés entre eux. Ces liens utilisent les noms des fichiers, ainsi que les chemins pour y parvenir... et l'on se rends compte que rapidement on arrive à un maillage relativement touffu de fichiers liés les uns aux autres...

Que va t'il se passer sur on change ensuite un nom de fichier, ou que l'on décide de le déplacer ?

C'est pour faire face à ces question, que la notion de site Dreamweaver apparaît .

Avec Dreamweaver, vous devez commencer par créer **un site dreamweaver**.

Un site Dreamweaver requiert un nom et un répertoire racine local indiquant à Dreamweaver l'emplacement où vous souhaitez conserver les fichiers du site.

Vous devez créer un site dreamweaver local **pour chaque site web** sur lequel vous travaillez.

---

## Le site Dreamweaver : infos locales, infos distantes:

Un site Dreamweaver contient en fait deux type d'informations, car il va permettre de créer localement (sur notre machine) le site web, mais il va aussi permettre d'envoyer à distance sur le serveur Web tous les fichiers créés.

On parle alors d'**Informations locales** (ou de site local) et d'**Informations distantes** (ou de site distant)

Donc plus exactement un site dreamweaver c'est un "ensemble logique" composé de deux choses:

- les **Informations locales** (indispensables à la création du site dreamweaver)
  - avec le nom du site
  - avec la racine de stockage des fichiers sur notre machine
- les **Informations distantes** (nécessaires uniquement lors de la publication)
  - avec les paramètres de connexion au serveur internet...



# DEFINIR UN SITE DREAMWEAVER (INFOS LOCALES)

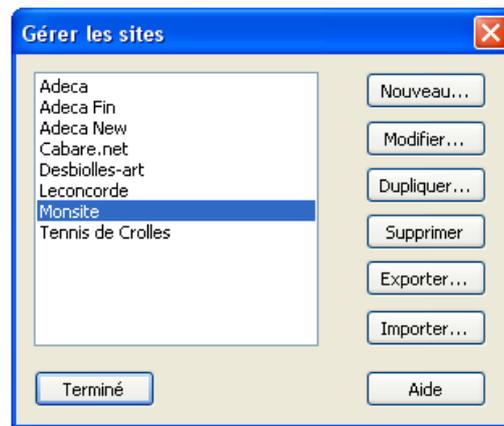
Pour travailler avec Dreamweaver, vous devez commencer par créer **un site local**.

## Créer un site local :

Dans le menu **Site – Gérer les Sites**



Vous obtenez :



Venez cliquer sur



## Définition d'un site "via Assistant" :

Un assistant se met en route et demande :



1) Le nom que vous désirez donner au site (c'est un nom que vous verrez apparaître dans cette liste, il permet simplement de différencier les divers sites dont vous avez la charge et de passer de l'un à l'autre)

Comment voulez-vous appeler votre site ?

Ville de Chambéry

Exemple : MonSite

Suivant >

Voulez-vous utiliser une technologie de serveur telle que ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP ou PHP ?

Non, je ne veux pas utiliser de technologie de serveur.

Oui, je veux utiliser une technologie de serveur.

Suivant >



### 3) IMPORTANT

Comment voulez-vous travailler sur vos fichiers pendant le développement ?

Modifier les copies locales sur ma machine, puis télécharger vers le serveur lorsque je suis prêt (recommandé)  
 Modifier directement sur le serveur à l'aide du réseau local

Où voulez-vous stocker les fichiers sur votre ordinateur ?



Vous devez préciser le dossier qui contiendra l'ensemble des fichiers et dossiers composant votre site (ici un assistant permet de créer automatiquement le dossier Ville de Chambéry à vous de savoir si le dossier doit porter ce nom et s'il est bien placé dans votre arborescence !!!)

Suivant >

### 4) pour l'instant pas de paramètres de publication

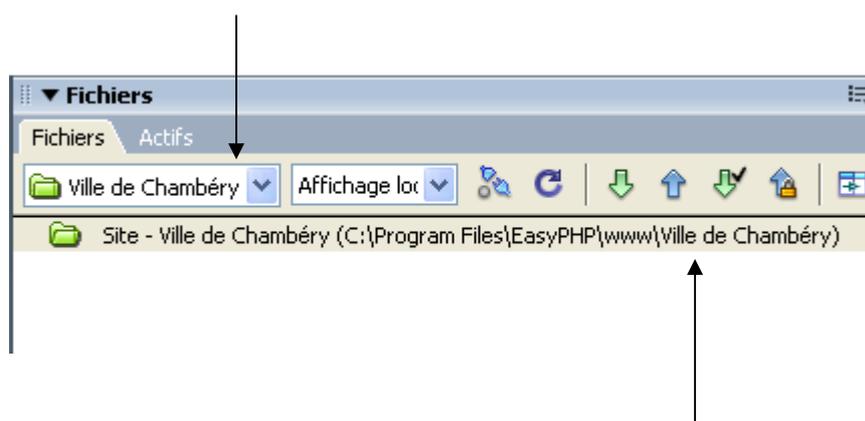
Comment vous connectez-vous à votre serveur distant ?

▼

Suivant > Terminé Terminé

Le panneau **Fichier** apparaît

Ceci est le nom donné lors de la première étape de l'assistant



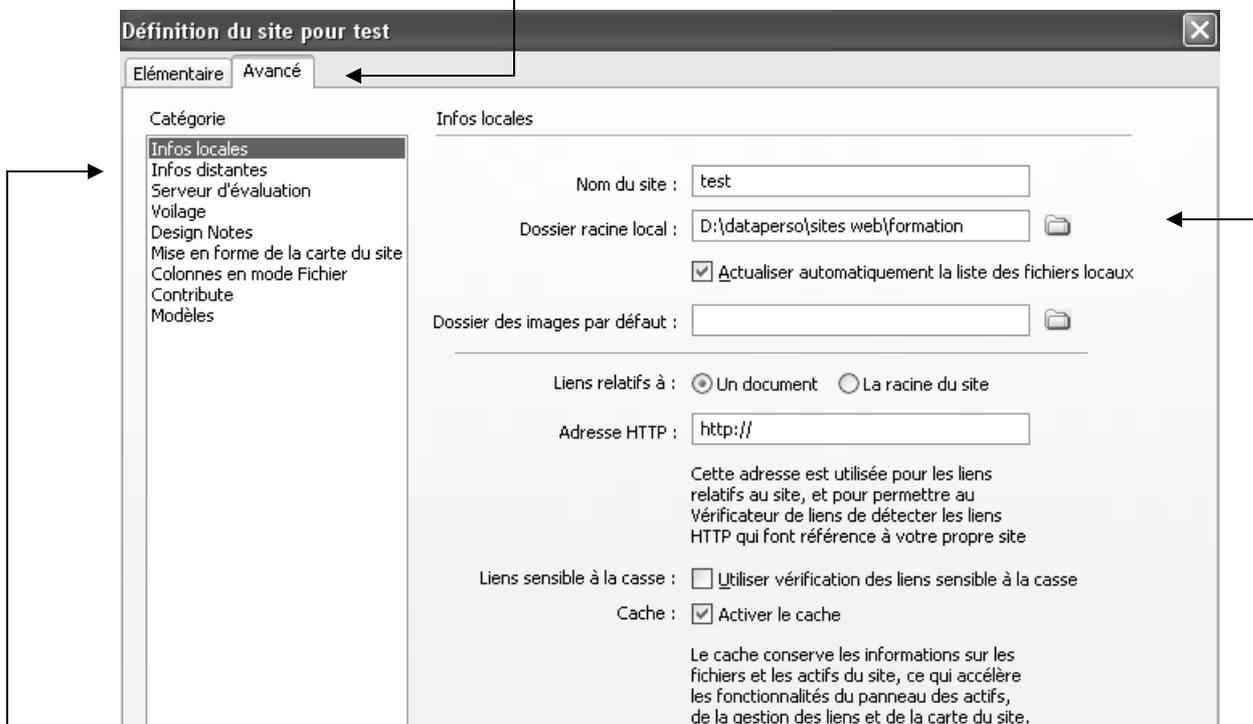
Ceci est le dossier créé lors de l'étape 3 de l'assistant

## Définition d'un site "sans Assistant" :

Lorsque l'assistant se met en route...



on demande l'onglet **Avancé**



On retrouve

les **information locales** : obligatoires on va remplir ce qui est indispensable

nom du site : ici **test**

dossier racine : ici le dossier **formation** dans **C:\dataperso\sites web...**

Attention à bien demander Liens relatifs à un document...

Liens relatifs à :  Un document

les **informations distantes** : seront remplies ultérieurement (cf publication...)

On confirme et on a notre site dans la fenêtre Site



Cette nouvelle fenêtre se gère via le menu **Fenêtre / Fichiers** ou la touche **F8**

# TRAVAILLER DANS UN SITE

## Fenêtre Fichier - gestion de site – choix du site

A partir du moment où un site est créé, il faut absolument toujours travailler dans cette fenêtre **fichier F8** pour tout ce qui touche la création de dossier, fichier, renommage, déplacement, etc...

Dans cette fenêtre le site en cours est affiché



ici le site nommé **test** et stocké dans le dossier **formation**...

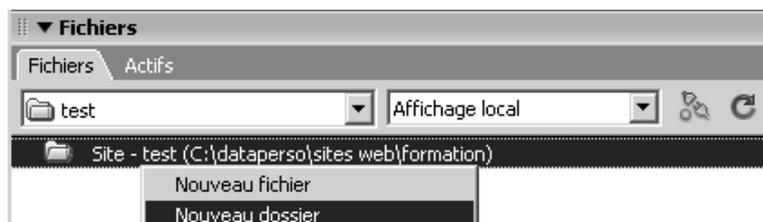
mais on peut changer de site à partir du moment où l'on a compris que l'on ne peut travailler que dans un seul site à la fois...

on peut aussi si on veut remodifier les paramètres, ou créer un nouveau site demander **Gérer les sites...**



## Créer un sous dossier

Clic bouton droit sur le dossier parent, puis **Nouveau dossier**



ou clic sur dossier parent puis cliquez



---

## Créer un fichier

Clic bouton droit sur le dossier dans lequel on veut créer le fichier, puis **Nouveau fichier**



saisir ensuite le nom du fichier et son extension **.htm** ou **.html**



puis valider

Pour le modifier ensuite dans Dreamweaver, il n'y a plus qu'à double-cliquer.

**N.B:** Dreamweaver génère aussi bien des fichier **.html** que des fichier **.htm**, selon le menu **Edition / Préférences / nouveau Document**

---

## Supprimer un fichier

Dans le fenêtre de site, 1 clic sur le fichier puis touche **Suppr**

---

## Renommer un fichier

Dans le fenêtre de site, 1 clic sur le fichier à renommer puis il suffit de le renommer et de valider



---

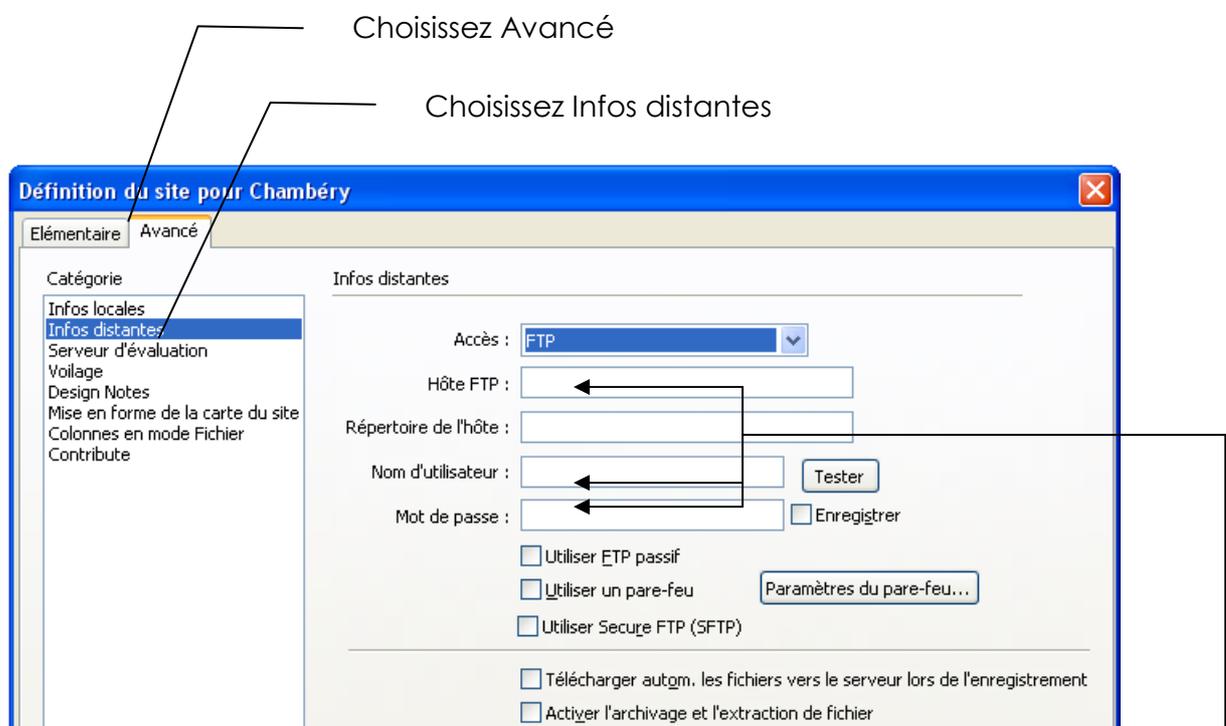
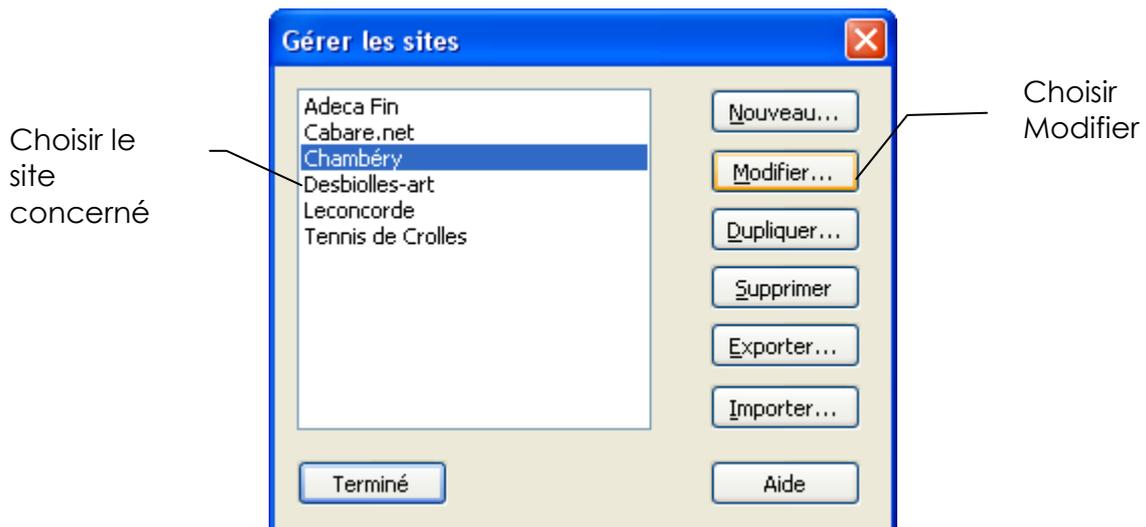
## Déplacer un fichier

Dans le fenêtre de site, 1 clic sur le fichier puis laisser le doigt maintenu sur la souris et faire glisser le fichier dans son nouveau dossier

# PUBLIER UN SITE( INFOS DISTANTES)

## Régler les paramètres de publication

dans le menu **Site – Gérer les sites**



Remplissez les 3 différents champs (infos données par votre hébergeur)

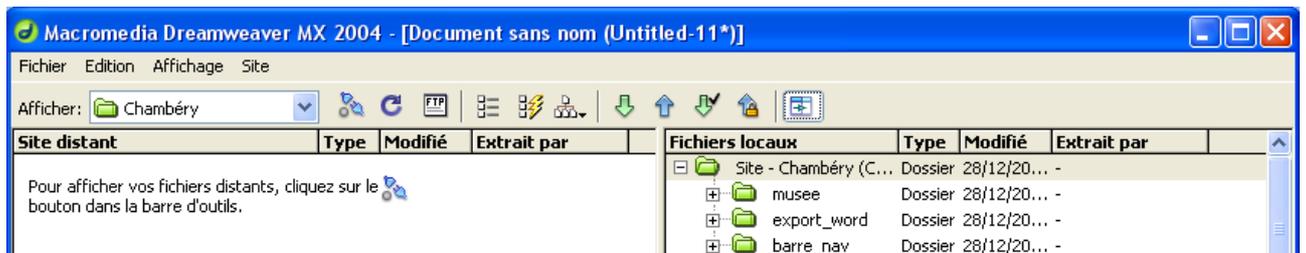
**Hôte – utilisateur – Mot de passe**

# Publier

Pour se connecter, venez cliquer sur cet outil

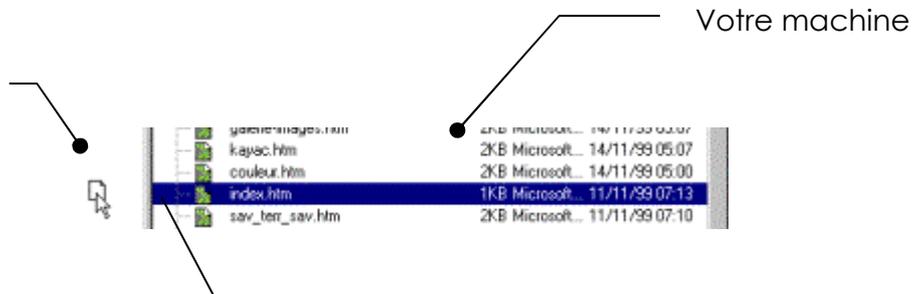


Si vous cliquez sur cet outil  vous obtenez

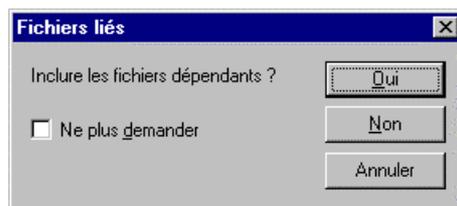


## Principe de publication

Machine  
distant  
Serveur Web



Sélectionnez les fichiers à copier sur le serveur et glissez les dans la fenêtre du serveur.



Oui

Permet de charger les fichiers des images insérées dans la page

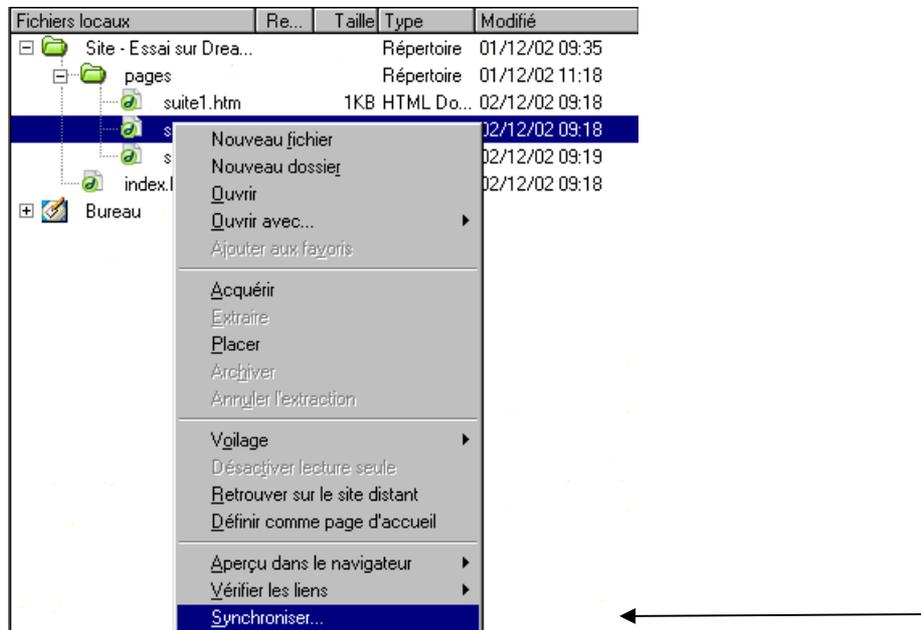
Lors du transfert de fichiers entre le site local et le site distant, Dreamweaver maintient des structures de répertoires identiques pour veiller à ce que les liens et les références ne soient pas accidentellement altérés. Si certains répertoires n'existent pas sur le site vers lequel les fichiers sont transférés, Dreamweaver les crée automatiquement.



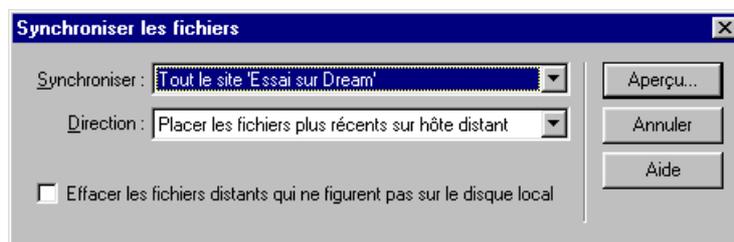
## La synchronisation

Lorsque vous avez déjà publié votre site, il n'est plus nécessaire que de publier les pages nouvelles ou modifiées.

Cliquez avec le bouton droit sur un des fichiers du site local puis choisissez **Synchroniser**

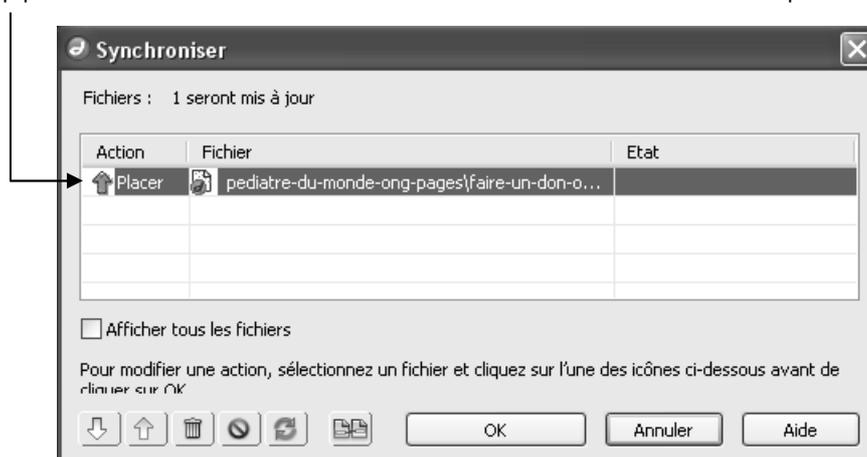


Une nouvelle fenêtre apparaît, choisissez **Synchroniser Tout le site .....**



et on demande **Aperçu**

Apparaît une autre fenêtre affichant la liste des fichiers qui vont être Placés-publiés.



et alors **Ok**

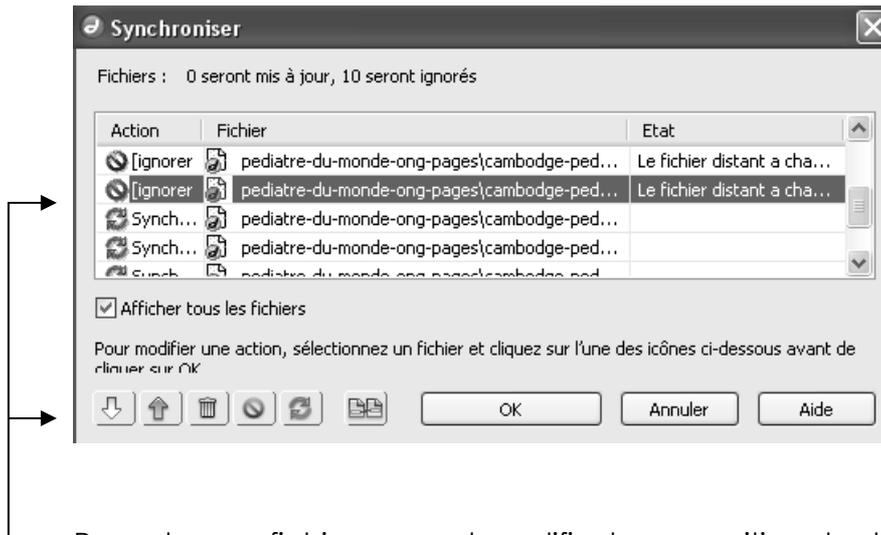
**N.B:** S'il n'y a pas de différence entre vos fichiers en local, et ceux publiés sur le site distant, on en a la confirmation



Dans le cas où l'on aurait demandé de supprimer les fichiers distants obsolètes

Supprimer les fichiers distants qui ne figurent pas sur le disque local

La boîte de dialogue **Synchroniser** affiche alors plus d'informations



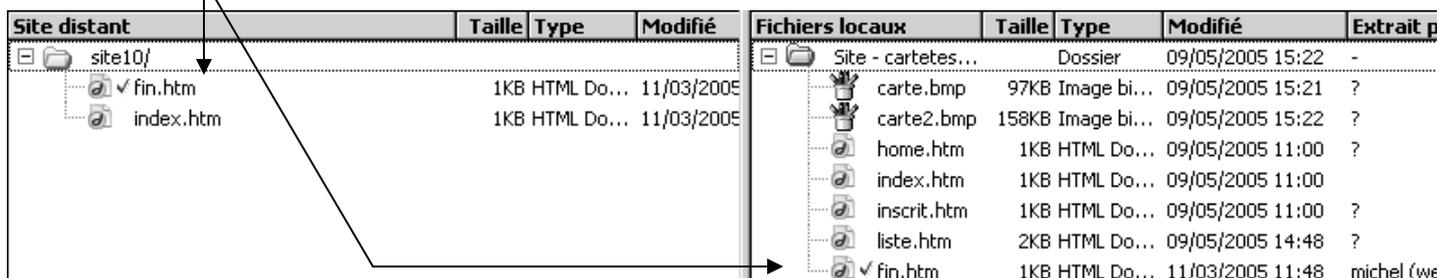
Pour chaque fichier on peut modifier la proposition de dreamweaver... avec les outils suivants

- Supprimer un fichier
- Ne pas tenir compte de ce fichier
- Marquer ce fichier comme étant synchroniser

## Le travail de groupe

### Extraction

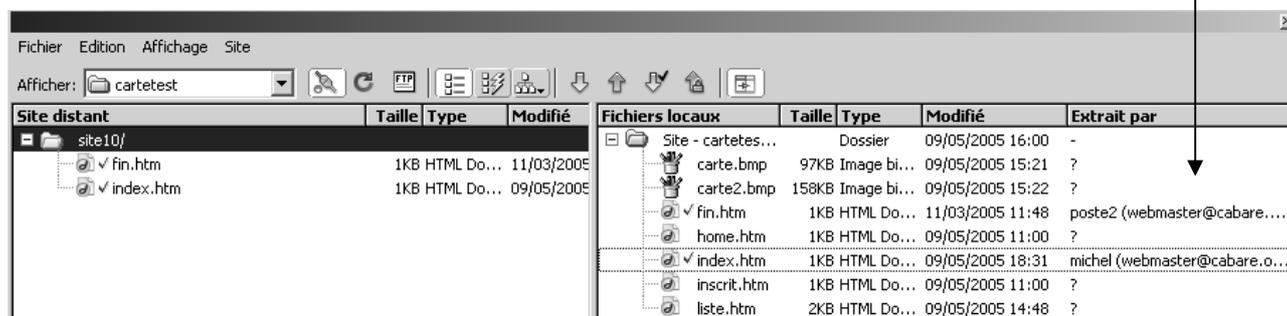
L'extraction d'un fichier équivaut à déclarer : "Je suis en train de travailler sur ce fichier ; n'y touchez pas." Lorsqu'un fichier est extrait, Dreamweaver affiche une coche à côté de son icône dans la fenêtre Site.



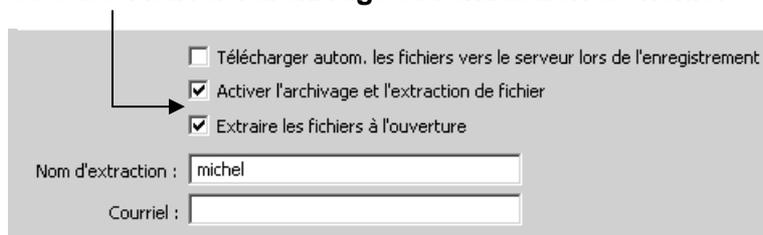
Une coche de couleur verte indique que le fichier a été extrait par vous et une coche de couleur rouge indique qu'il a été extrait par un autre membre de l'équipe. Le nom de cette personne apparaît dans la fenêtre Site.

Ici on peut voir que

- le fichier index.htm a été extrait par michel
- le fichier fin.htm à été extrait par le poste2



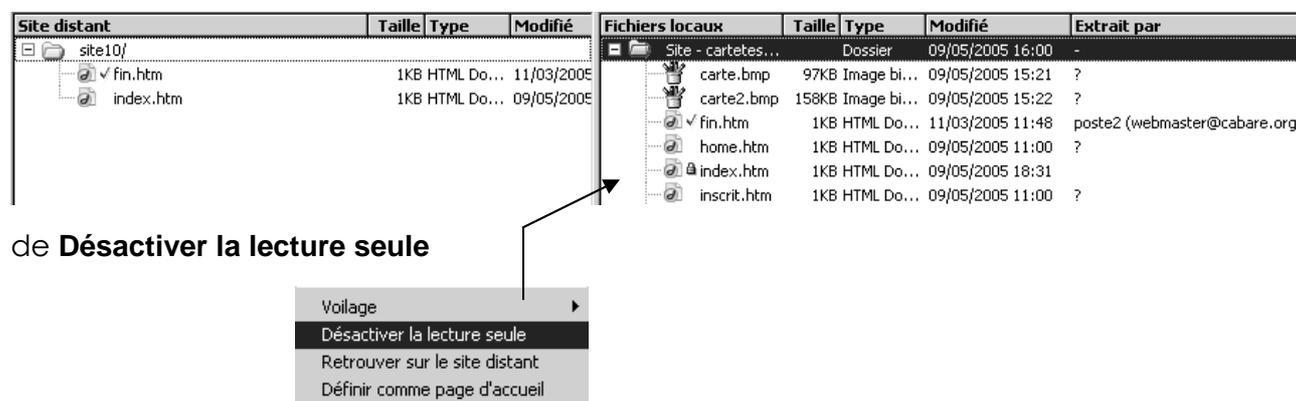
Vous pouvez modifier le nom d'extraction lorsque vous êtes dans la fenêtre de définition de site dans la catégorie **infos distantes**, a partir du moment où l'on coche la case **Activer l'archivage et l'extraction de fichier**



## Archivage

L'archivage d'un fichier équivaut à le mettre à la disposition des autres membres de l'équipe, qui peuvent du coup l'extraire et l'éditer. En cas d'extraction, la version locale du fichier est en lecture seule afin d'éviter qu'une autre personne n'apporte des modifications au fichier extrait.

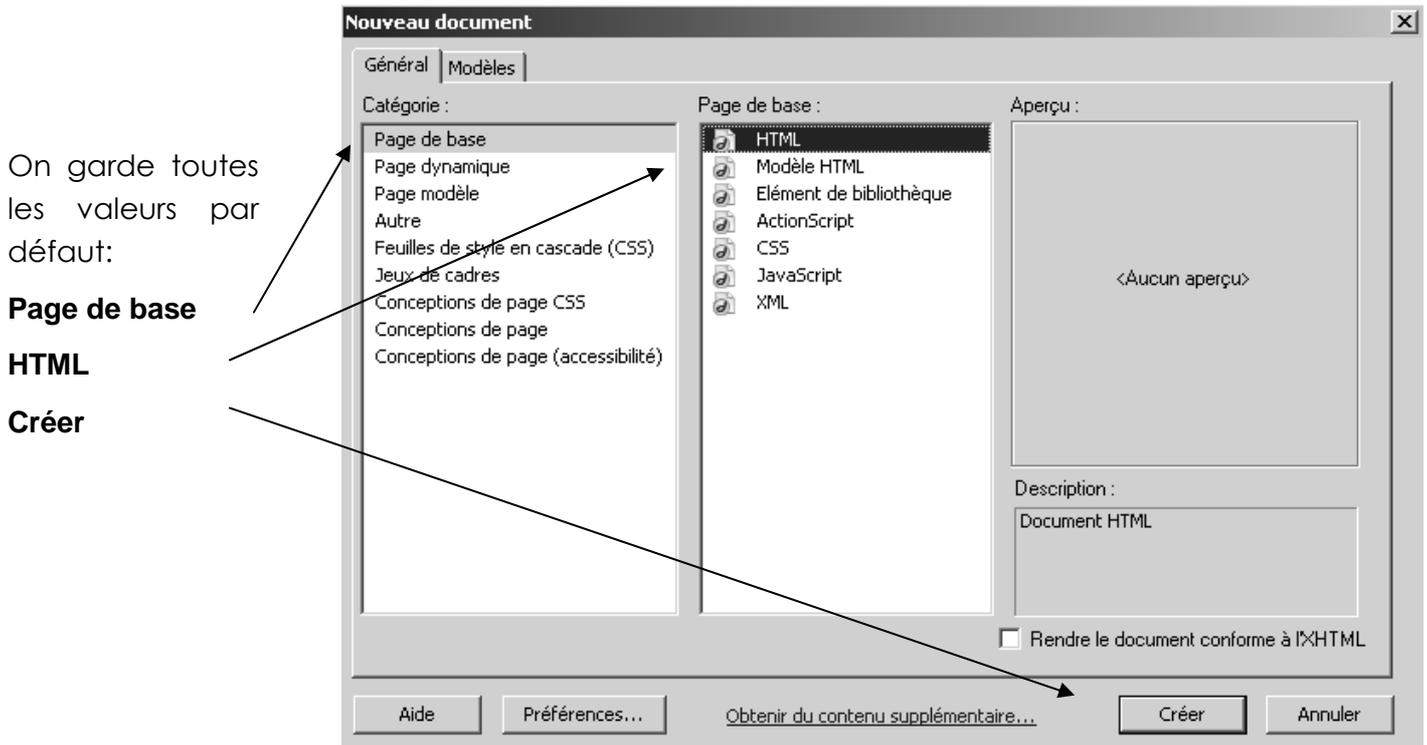
Si on souhaite enlever cet attribut de "lecture à la main", il suffit de demander sur le fichier présentant le symbole lecture seule (cadenas) par clic droit souris



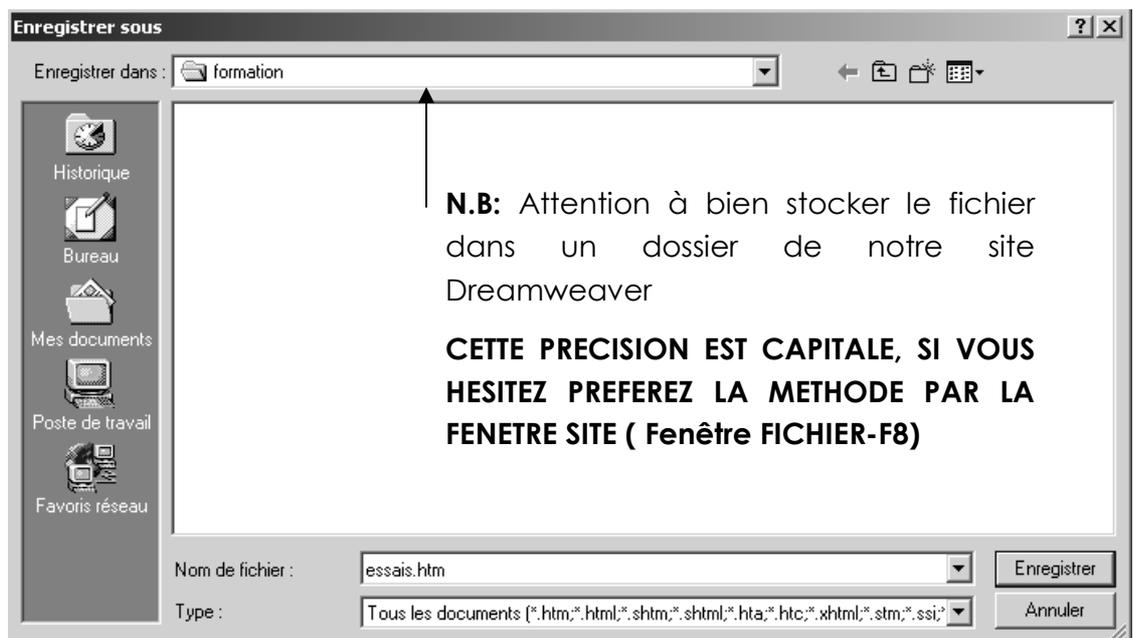
# LA PREMIERE PAGE

## Créer un nouveau document

Soit on part du gestionnaire de site, soit on part de Dreamweaver, et on demande le menu **Fichier / Nouveau**



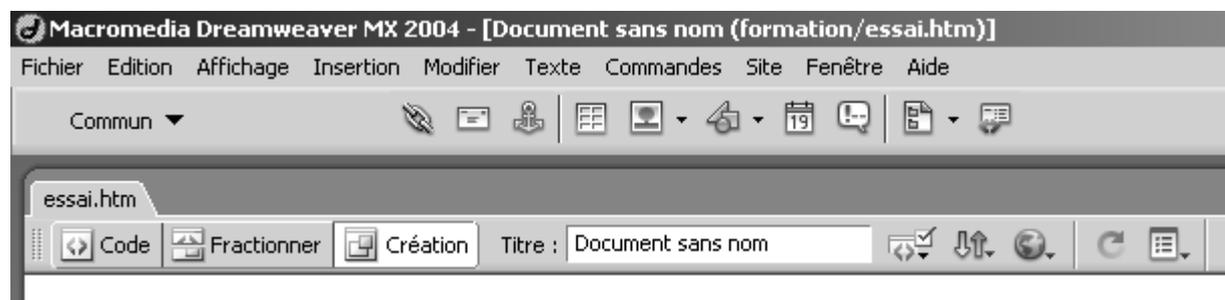
Puis **Fichier / Enregistrer Sous**



## Ajouter un titre à la page

TRES IMPORTANT : Les moteurs de recherche utilisent ces titres (entre autres) pour indexer les pages dans leur base de données.

Ce **titre** se modifie directement sur le haut de la fenêtre document, il ne faut **pas le confondre avec le nom du fichier**



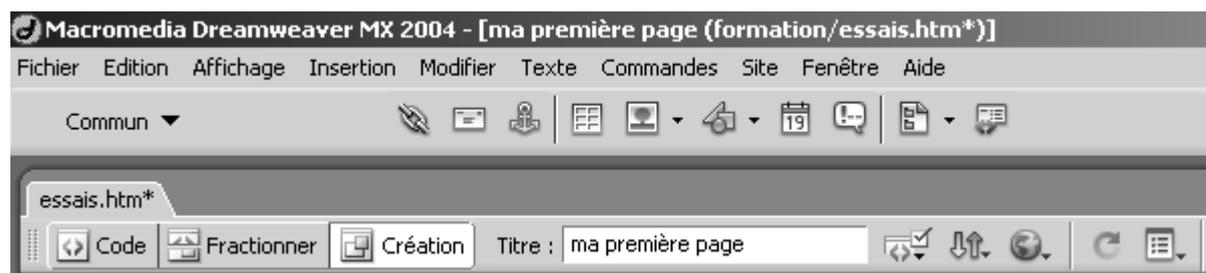
Ce qui est tapé dans la zone Titre de DW

Titre :  apparaîtra dans la barre de titre du navigateur



Dans Dreamweaver,

on affiche le **titre** (au sens HTML) – et aussi le **nom de fichier** ( au sens physique)



# LES PARAGRAPHES

---

## Saisie de texte

### *Saisie des paragraphes :*

Tapez sur la touche <ENTREE>

Paragraphe 1

Paragraphe 2

Paragraphe 3

Correspond aux balises

```
<p>Paragraphe 1</p>
<p>Paragraphe 2</p>
<p>Paragraphe 3</p>
```

### *Saisie des sauts de lignes :*

Tapez <MAJ> <ENTREE>

Début paragraphe

Saut de ligne

Fin du paragraphe

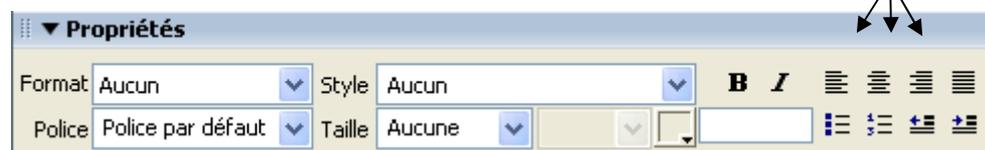
Correspond aux balises

```
<p>Début paragraphe<br>
Saut de ligne<br>
Fin du paragraphe</p>
```

---

## Les alignements

Sélection du texte puis



Ceci est aligné à gauche

Ceci est aligné au centre

Ceci est aligné à droite

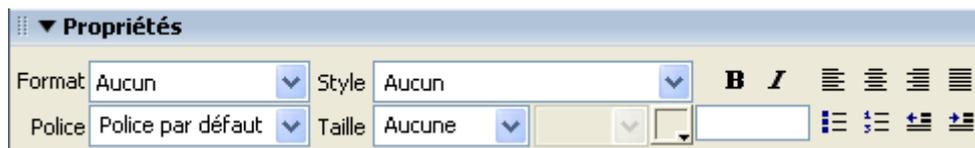
Correspond aux balises

```
<p>Ceci est aligne a gauche</p>
<p align="center">Ceci est aligne au centre</p>
<p align="right">Ceci est aligne a droite</p>
```



## Les retraits à gauche

Sélection du texte puis



texte non décalé

texte décalé 1 fois

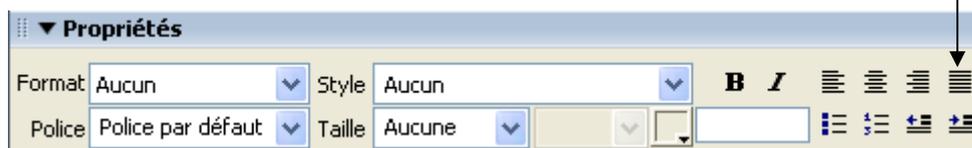
texte décalé 2 fois

Correspond aux balises

```
<blockquote>
  <p>texte non décalé;</p>
  <blockquote>
    <p>texte décalé; 1 fois</p>
    <blockquote>
      <p>texte décalé; 2 fois</p>
    </blockquote>
  </blockquote>
</blockquote>
```

## Justifié en Dreamweaver mx

Est apparu le type de paragraphe justifié



Correspond aux balises

```
<p align="justify">ceci est justifié; est pour que cela se... </p>
```

**N.B:** dans une interprétation 4.0 stricte, cet effet n'est pas rendu pas les navigateurs.

**N.B:** Un exemple de fichier se trouve en [paragraphes.htm](#)

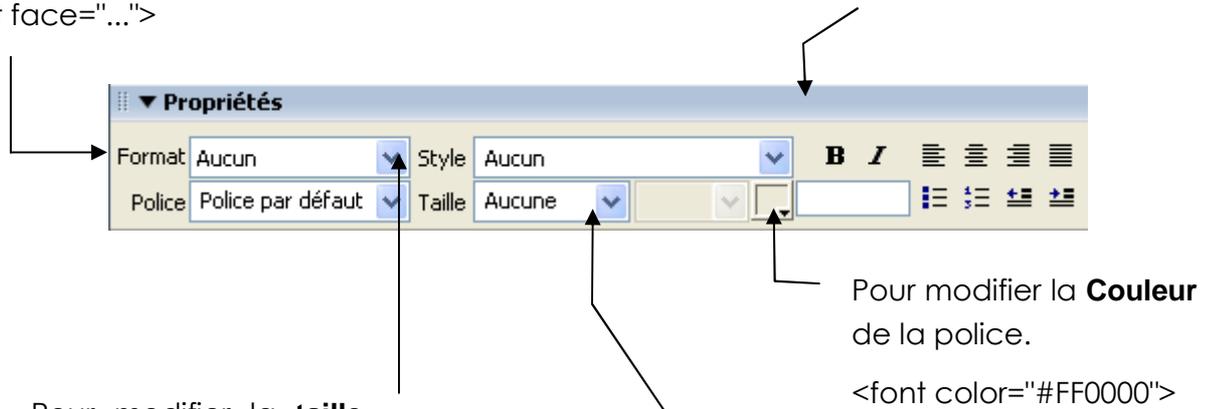
# POLICE - TAILLE – TITRE - COULEUR

## Pour modifier la police :

Sélectionnez le texte puis dans les propriétés :

Pour changer la police. L'option **Police par défaut** utilise la police par défaut du navigateur, sinon crée la balise `<font face="...">`

Pour modifier le style de police, cliquez Gras (**B**) ou Italique (**I**) dans la barre des propriétés ou (Gras, Italique ou Souligné) à partir du menu **Texte - Style**



Pour modifier la **taille de titre**, choisissez une taille

## Entete 1 H1

## Entete 2 H2

## Entete 3 H3

### Entete 6 H6

Attention : un titre modifie la taille de la police sur l'intégralité du paragraphe.

Pour modifier la **taille de la police**, choisissez une taille (de 1 à 7) à partir de l'inspecteur des propriétés. Les tailles 1 ou 2 apparaîtront plus petites, les tailles de 4 à 7 apparaîtront plus grandes.

`<font size="6">`

Vous pouvez augmenter (de +1 à +7) ou réduire (de -1 à -7) la taille du texte sélectionné à partir de l'inspecteur des propriétés. Ces chiffres indiquent une différence relative par rapport à la taille standard (de la balise BASEFONT). Par défaut la taille utilisée par BASEFONT est 3, si vous prenez une valeur +3 cela revient à utiliser une police de taille 6.

`<font size="+3">`

**N.B:** l'affichage de la police est subordonné à sa présence sur la machine du navigateur.... Ce qui n'est absolument pas gagné !



## La couleur :

Dans cette valeur on a le Rouge, le Vert et le Bleu pouvant chacun avoir une palette de 256 nuances

Elles sont exprimées sous format hexadécimal. Les valeurs de chaque couleurs peuvent varier entre 0 et 255, soit entre 00 et FF en format hexadécimal.

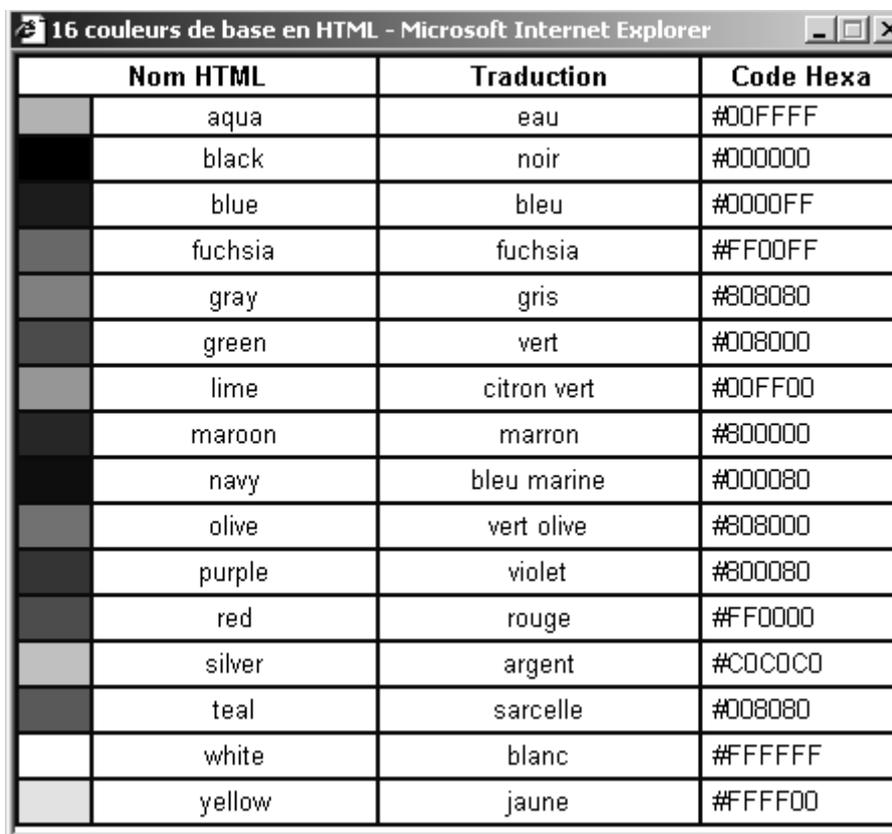
Ainsi ce codage en hexadécimal permet de "lire" la teneur respectivement en Rouge Vert et Bleu du texte avec 00 mini et FF maxi (255).

00	33	66	99	cc	ff
0 %	20 %	40 %	60 %	80 %	100 %

Par exemple :                      000000            est noir                      FF0000est rouge  
    00FF00            est vert                      0000FFest bleu  
    FFFFFFFF            est blanc

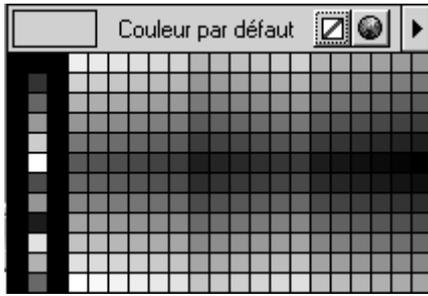
Chargez le fichier **couleur.htm** dans le navigateur

Il existe une liste de **16 couleurs préconisées par le W3C** selon la norme **HTML 3.2.** compatibles avec tous les navigateurs. N'employez que ces 16 couleurs si vous voulez vraiment être compatible avec les (très) anciens navigateurs



Nom HTML	Traduction	Code Hexa
aqua	eau	#00FFFF
black	noir	#000000
blue	bleu	#0000FF
fuchsia	fuchsia	#FF00FF
gray	gris	#808080
green	vert	#008000
lime	citron vert	#00FF00
maroon	marron	#800000
navy	bleu marine	#000080
olive	vert olive	#808000
purple	violet	#800080
red	rouge	#FF0000
silver	argent	#C0C0C0
teal	sarcelle	#008080
white	blanc	#FFFFFF
yellow	jaune	#FFFF00

Puis viennent les **couleurs web sécurisées**, que l'on obtient dans Dreamweaver par



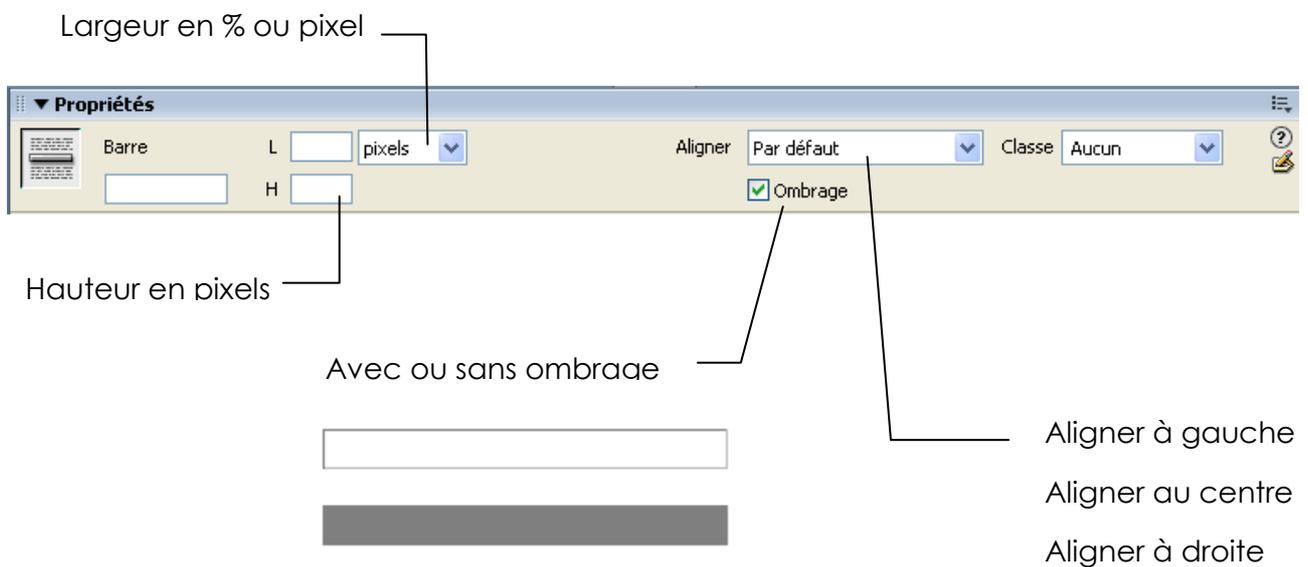
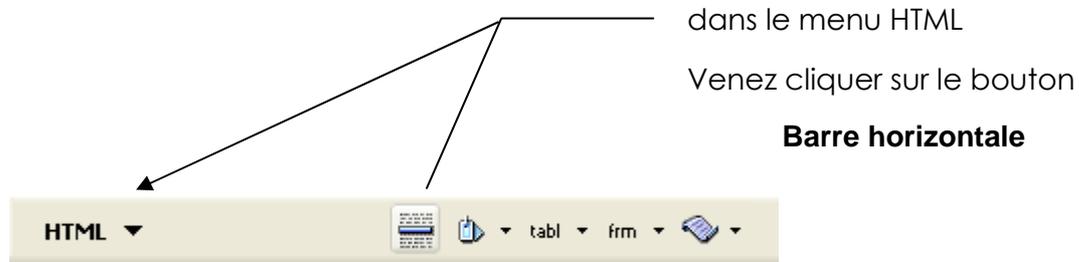
soient 216 couleurs qui étaient reconnaissables à leur codage par paire de chiffres identiques pour chaque valeur (ex: #FF00BB ou #22CC66)

Elles correspondent en effet aux 216 couleurs Web disponibles quand l'affichage des ordinateurs était limité à 256 couleurs au total (8 bits). ( Parmi ces 256 couleurs disponibles, 40 étaient réservées par le système d'exploitation et le logiciel de navigation (ex: Netscape). D'où la contrainte des 216 couleurs)

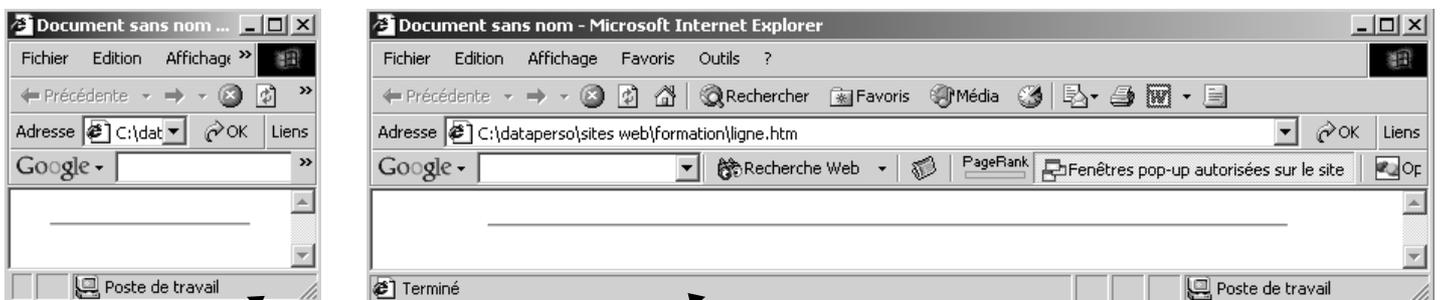
A partir de là...

# LES LIGNES HORIZONTALES

## Insérer une ligne horizontale



**N.B:** avec une taille exprimée en %, on parle en % de la taille de la fenêtre du navigateur, avec une taille en pixel, on parle en absolu par rapport à la résolution de l'écran.



Ici on a demandé 80%... dans le fichier **ligne.htm**

# LES CARACTERES SPECIAUX

## Principe des caractères spéciaux

Tous les caractères qui apparaissent dans un texte brut HTML sont codés sur 7 bits, ce qui signifie que chaque caractère n'a que 128 valeurs possibles. Les caractères accentués ne font pas partie de ces 128 caractères, mais le HTML utilise une astuce et fait correspondre à chaque caractère accentué un code particulier

Par exemple le **é** sera codé **&eacute;**;

- Chaque caractère spécial débute avec le signe **&** et se termine avec **;** ;
- Le **deuxième** caractère sera le caractère à accentuer (dans notre exemple le **e**),
- les caractères suivants définissent le **type d'accent** (dans notre exemple **acute** pour accent aigu).

Autres exemples

è = **&egrave;**

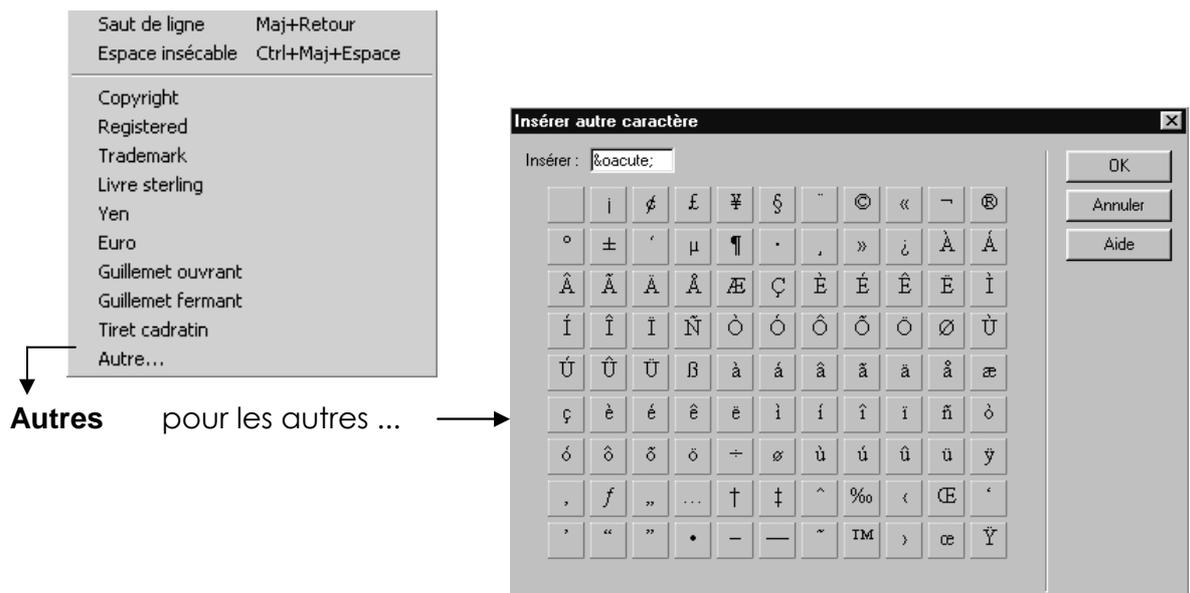
à = **&agrave;**

ü = **&uuml;**

€ = **&euro;**

Dans Dreamweaver, l'insertion des caractères spéciaux est automatique lors de la frappe des caractères accentués, et on peut demander le menu

**Insertion – HTML – Caractères spéciaux** pour certains caractères



---

## Balise Méta charset =iso-xxxx

On peut obtenir la même chose en insérant au début de la page HTML une balise Meta indiquant le page de code que l'on utilise

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
```

correspond à



La mention du jeu de caractères est donc définie grâce à **http-equiv="content-type"**. On peut déjà y voir que la mention s'adresse aussi au serveur Web. Pour content= mentionnez d'abord entre guillemets le type Mime qui est toujours **text/html** pour un fichier HTML.

Ensuite séparé par un point virgule suit la mention du jeu de caractères. Dans l'exemple ci-dessus c'est le jeu de caractères **iso-8559-1** qui a été défini (c'est le jeu de caractères normal pour les langues d'Europe de l'ouest, parmi les quelles figure également le Français). Sont permises les mentions de jeux de caractères telles qu'elles sont mentionnées à l'adresse Web

**<http://www.iana.org/assignments/character-sets>**.

On pourrait donc donner d'autres jeux de caractères

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-5">
```



---

## Table des caractères

Un caractère peut-être aussi défini par son code numérique **é = &eacute; = &#233;**

Les caractères les plus fréquemment utilisés, avec la page ISO-8859-1 est

	nbsp	&#160;	Â	acirc	&#194;	Á	aacute	&#193;
ı	iexcl	&#161;	Ã	atilde	&#195;	á	aacute	&#225;
¢	cent	&#162;	Ä	auml	&#196;	â	acirc	&#226;
£	pound	&#163;	Å	aring	&#197;	ã	atilde	&#227;
¤	curren	&#164;	Æ	aelig	&#198;	ä	auml	&#228;
¥	yen	&#165;	Ç	ccedil	&#199;	å	aring	&#229;
	brvbar	&#166;	È	egrave	&#200;	æ	aelig	&#230;
§	sect	&#167;	É	eacute	&#201;	ç	ccedil	&#231;
¨	uml	&#168;	Ê	ecirc	&#202;	è	egrave	&#232;
©	copy	&#169;	Ë	euml	&#203;	é	eacute	&#233;
ª	ordf	&#170;	Ì	igrave	&#204;	ê	ecirc	&#234;
«	laquo	&#171;	Í	iacute	&#205;	ë	euml	&#235;
¬	not	&#172;	Î	icirc	&#206;	ì	igrave	&#236;
-	shy	&#173;	Ë	iuml	&#207;	í	iacute	&#237;
®	reg	&#174;	Ñ	ntilde	&#209;	î	icirc	&#238;
-	macr	&#175;	Ò	ograve	&#210;	ï	iuml	&#239;
°	deg	&#176;	Ó	oacute	&#211;	ñ	ntilde	&#241;
±	plusmn	&#177;	Ô	ocirc	&#212;	ò	ograve	&#242;
´	acute	&#180;	Õ	otilde	&#213;	ó	oacute	&#243;
µ	micro	&#181;	Ö	ouml	&#214;	ô	ocirc	&#244;
¶	para	&#182;	&	times	&#215;	õ	otilde	&#245;
·	middot	&#183;	Ø	oslash	&#216;	ö	ouml	&#246;
¸	cedil	&#184;	Ù	ugrave	&#217;	÷	divide	&#247;
º	ordm	&#186;	Ú	uacute	&#218;	ø	oslash	&#248;
»	raquo	&#187;	Û	ucirc	&#219;	ù	ugrave	&#249;
½	frac12	&#189;	Ü	uuml	&#220;	ú	uacute	&#250;
¿	iquest	&#191;	ß	szlig	&#223;	û	ucirc	&#251;
À	agrave	&#192;	à	agrave	&#224;	ü	uuml	&#252;
						ÿ	yuml	&#255;



# Unicode

Unicode est un système dans lequel les signes ou éléments de toutes les cultures d'écriture connues sont fixés. Par ce système, il devient possible de dire à un ordinateur quel signe on veut voir représenté. La condition préalable est naturellement que l'ordinateur ou le programme exécuté connaisse le système unicode. Chaque signe ou élément dans l'unicode est exprimé par un chiffre le standard Unicode encode les caractères sur plusieurs caractères (UTF-8, UTF-7, UTF-16, UTF-32). Dans la version 2.0 du standard unicode, 38885 signes sont documentés. À partir de la version 4.0 du langage, HTML utilise le jeu de caractères universel (Universal Character Set - UCS) d'après le standard ISO 10646. Ce standard se fonde de son côté sur la version 2.0 du système unicode.

Vous pouvez à partir du standard HTML 4.0 noter dans un fichier HTML des signes au choix extraits de l'UCS ou du système unicode avec la mention numérique correspondante. Comme dans:

**&#252;**      <!-- lettre "ü" en décimal -->  
**&#xFC;**      <!-- lettre "ü" en hexadécimal -->

On pourra trouver sur <http://www.alanwood.net/> les tables UNICODES utilisables

- caractères de contrôle et signes standard latin (jeu de caractères ASCII)

signes (en mention hexadécimale) de **U+0000 à U+007F**  
→ C0 Controls and Basic Latin U+0000 – U+007F (0–127)

A	65	0041	LATIN CAPITAL LETTER A
B	66	0042	LATIN CAPITAL LETTER B
C	67	0043	LATIN CAPITAL LETTER C
D	68	0044	LATIN CAPITAL LETTER D
E	69	0045	LATIN CAPITAL LETTER E

- Latin-1 (voir aussi jeu de caractères iso 8559-1)

signes (en mention hexadécimale) de **U+0080 à U+00FF**  
→ C1 Controls and Latin-1 Supplement U+0080 – U+00FF (128–255)

Ÿ    ¼    Ñ    ñ

- Arabe

signes (en mention hexadécimale) de **U+0600 à U+06FF**  
→ Arabic U+0600 – U+06FF (1536–1791)

؟    ب    د    ٣



**N.B:** Leur utilisation est plus délicate car ils sont moins bien reconnus par Internet Explorer 6. Notez que Mozilla depuis la version 1, Netscape depuis la version 6 les prennent tous en charge, et Amaya 8 tous sauf six

**Unicode** dépasse ainsi sensiblement le principe des différents jeux de caractères. À l'aide de ce système il est possible par exemple, en plein milieu d'un texte français de noter quelques mots en arabe

Ainsi si on veut la page

les caractères accentués sont utiles  
mais pourquoi pas aussi ceux là ? dans la même page ?

ث ت ة ب ا

Le code pourrait être (cf le fichier **iso-unicode.htm**)

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>Document sans nom</title>
</head>

<body>
<hr width="80%">
<p>les caractères accentués sont utiles</p>
<p>mais pourquoi pas aussi ceux là ? dans la même page ? </p>
<p><font size="6">&#x0627 &#x0628 &#x0629 &#x062A &#x062B</font></p>
```

**Arabic** U+0600 – U+06FF (1536–1791)

أ	ب	آ	٣	
		1575	0627	ARABIC LETTER ALEF
ب		1576	0628	ARABIC LETTER BEH
ة		1577	0629	ARABIC LETTER TEH MARBUTA
ت		1578	062A	ARABIC LETTER TEH
ث		1579	062B	ARABIC LETTER THEH

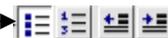
Si cela s'affiche correctement dans Mozilla, et Firefox, cela n'est pas le cas dans IE6, mais IE7 oui ...



## Liste à puces – Liste numérotée

### *Avec un seul niveau*

- Livres
  - Cassettes
  - Cdrom
- Saisissez tous les paragraphes
- Sélectionnez les
- venez cliquer sur

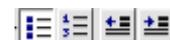


Correspond aux balises

```
<ul>  
  <li>Livres</li>  
  <li>Cassettes</li>  
  <li>Cdrom</li>  
</ul>
```

### *Avec plusieurs niveaux*

A chaque décalage vers la droite un clic sur 



A chaque décalage vers la gauche un clic sur 

- Livres
  - Enfants
  - Adultes
    - Policiers
    - Amour
- Cassettes
- Cdrom

Tapez tous les paragraphes

Sélectionnez les et  pour créer la liste

Sélectionnez Enfants, Adultes, Policiers, Amour puis 

Sélectionnez Policiers, Amour puis 

Correspond aux balises

```

<ul>
  <li>Livres
    <ul>
      <li>Enfants</li>
      <li>Adultes
        <ul>
          <li>Policiers</li>
          <li>Amour</li>
        </ul>
      </li>
    </ul>
  </li>
  <li>Cassettes</li>
  <li>Cdrom</li>
</ul>

```

Même principe pour les listes numérotées

## Les propriétés de liste

Placez vous sur un élément de la liste qui correspond au niveau dont vous voulez changer la puce ou le type de numérotation, puis demandez le menu

### Texte – Liste – Propriétés de la liste

Choix liste simple (à puces)

OU

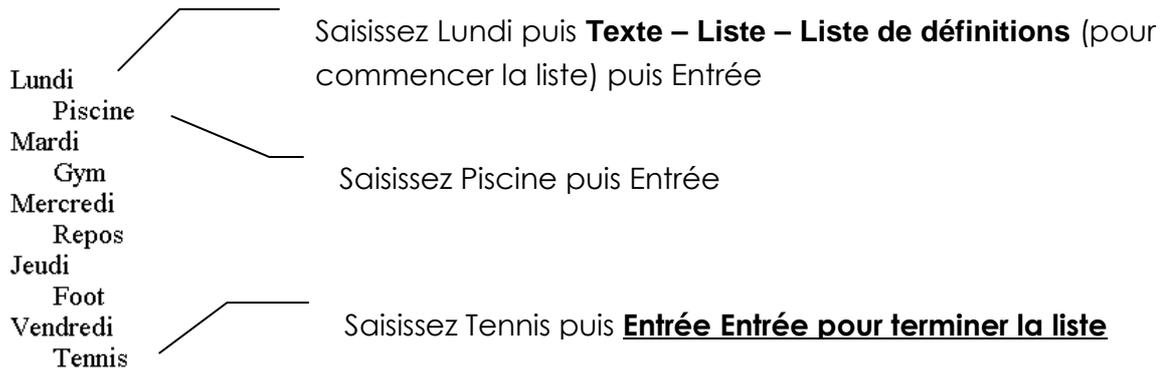
Choix liste numérotée

Valeur début de numérotation

Regardez éventuellement le fichier **liste.htm** dans le navigateur

---

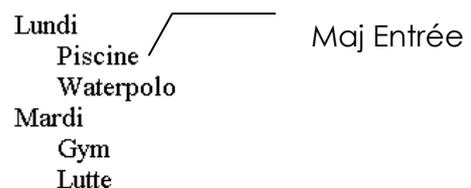
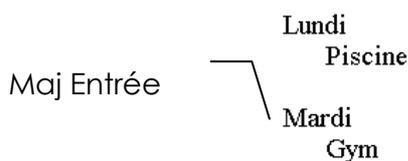
## Liste de définition



Ce qui correspond aux balises

```
<dl>
  <dt>Lundi</dt>
  <dd>Piscine</dd>
  <dt>Mardi</dt>
  <dd>Gym</dd>
  <dt>Mercredi</dt>
  <dd>Repos</dd>
  <dt>Jeudi</dt>
  <dd>Foot</dd>
  <dt>Vendredi</dt>
  <dd>Tennis</dd>
</dl>
```

Quelques variantes possibles



Correspondant à

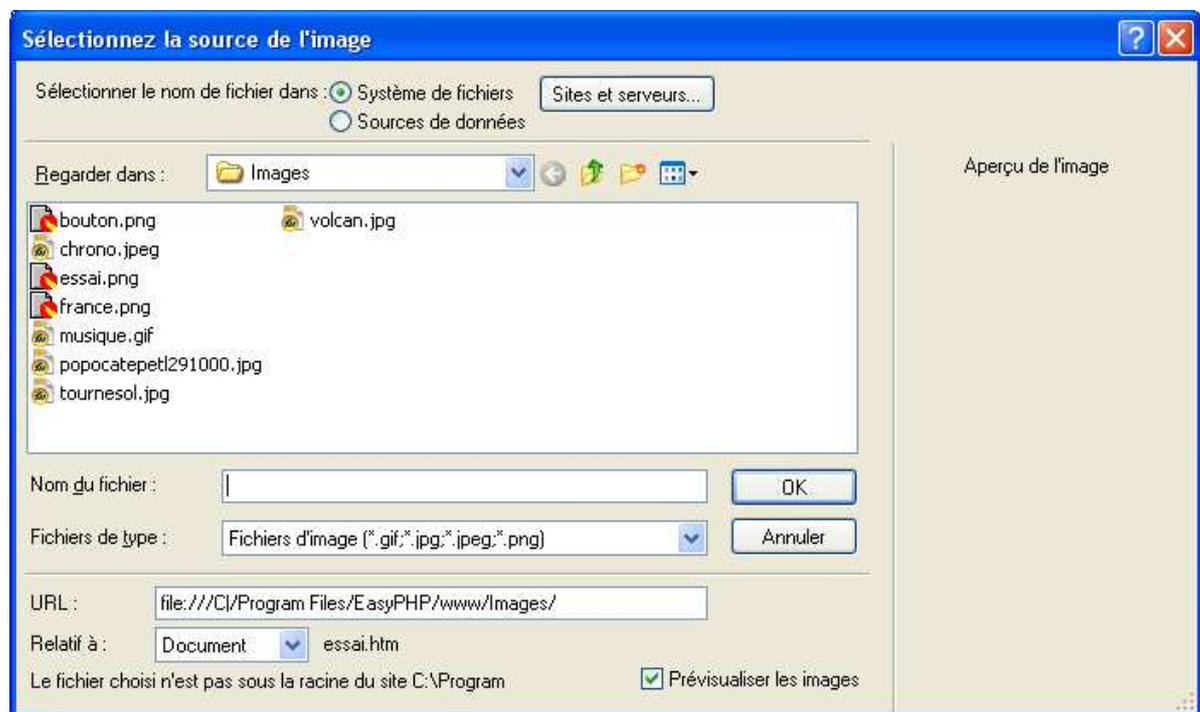
```
<dt>Lundi</dt>
<dd>Piscine<br>
</dd>
```

```
<dt>Lundi</dt>
<dd>Piscine<br>
  Waterpolo</dd>
<dt>Mardi</dt>
```

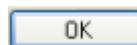
## Insertion d'une image

Placez vous là où doit apparaître l'image puis menu : **Insertion – Image**

Ou venez cliquer ici



Déplacez vous dans l'arborescence puis choisissez une image puis



Tous les fichiers composant votre site doivent être dans soit dans le dossier racine du site, soit dans un des ses sous dossiers. Si vous êtes allés chercher l'image dans un dossier hors du site vous aurez ce message.



Cliquez alors sur **Oui**



Venez choisir un dossier appartenant à votre site (ici le dossier images)  
(double clic dessus) puis *Enregistrer*

Correspond aux balises

```

```

## Les propriétés des images

Lorsque vous sélectionnez une image la fenêtre de propriétés vous permet quelques réglages

Image sélectionnée

Hauteur de l'image en pixels

Largeur de l'image en pixels

Poids de l'image

Chemin d'accès jusqu'à l'image

Image, 6K

L 84

H 85

Src araignee.gif

Lien

Cible

Bordure

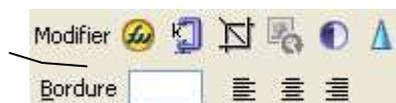
Aligner

Par défaut

Spécifie du texte secondaire apparaissant à la place de l'image pour les navigateurs de type texte seulement ou pour les navigateurs qui sont définis de façon à télécharger les images manuellement. Sert aussi pour afficher un message lors du survol de l'image. Sert au référencement moteur de recherche.

Alignement de l'image

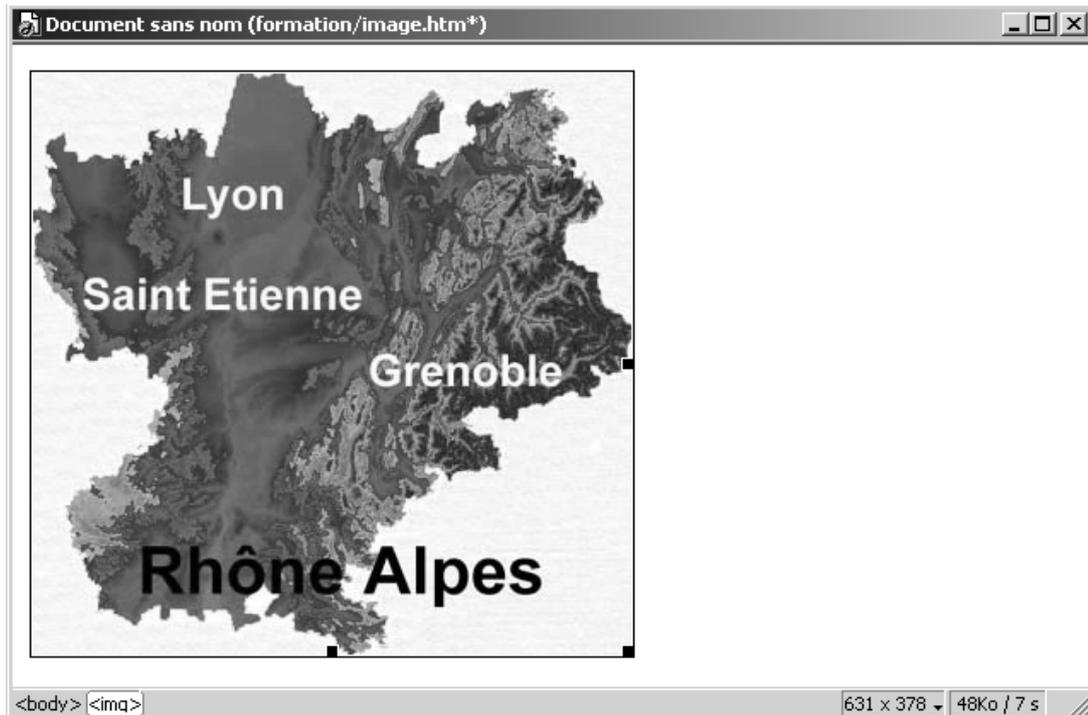
Épaisseur de la bordure.  
Mettre à 0 pour éviter le contour de couleur lorsque l'image sert de lien



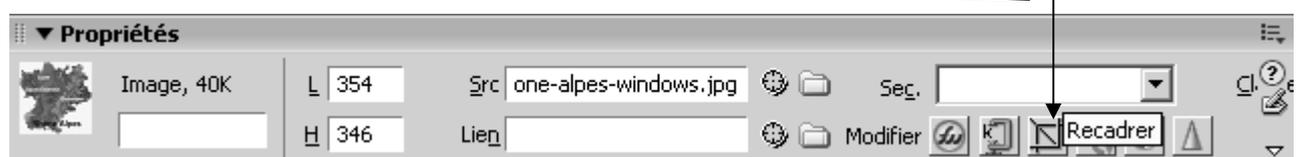
## Recadrer une image

Il y a peu de possibilité de retouche d'un image incorporée dans dreamweaver, mais il est possible de recadrer une image.

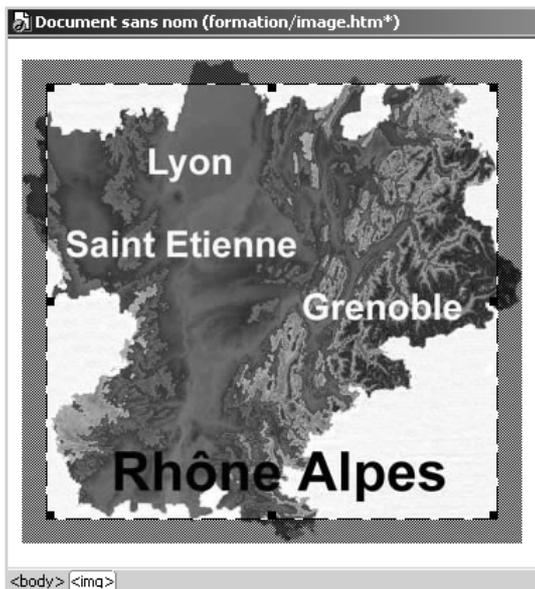
**N.B:** recadrer l' image (Exemple : **formation-rhones-alpes-windows.jpg**) modifie le fichier source original, on aura intérêt à faire une copie du fichier original.



Dans une page lorsque l'on sélectionne une image, dans la fenêtre des propriétés on demande **Recadrer**



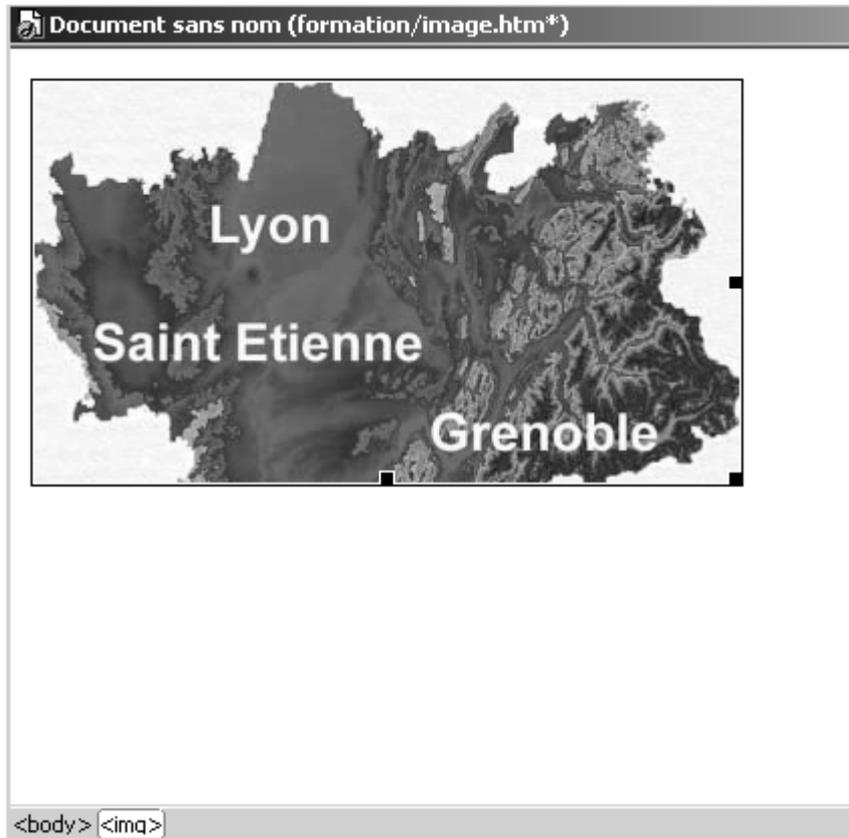
On modifie le cadre



puis on reclique sur l'outil **Recadrer...**



La nouvelle image obtenue est devenue (et sa taille et réduite en conséquence)



### Quelques alignements



 **Aligner à gauche :** Aligne l'objet sur la marge de gauche et place le texte qui l'entoure à sa droite. Si le texte justifié à gauche précède l'objet sur la ligne, les objets alignés à gauche sont généralement placés automatiquement sur une nouvelle ligne.

Tout texte à la suite de l'objet sur la ligne revient automatiquement à la ligne précédente, apparaissant ainsi au-dessus de l'objet.

**Aligner à droite** Aligne l'objet sur la marge de droite et place le texte qui l'entoure à sa gauche. Si le texte justifié à droite précède l'objet sur la ligne, les objets alignés à droite sont généralement placés automatiquement sur une nouvelle ligne.



Tout texte à la suite de l'objet sur la ligne revient automatiquement à la ligne précédente, apparaissant ainsi au-dessus de l'objet.

---

## Formats GIF, JPEG ...

Les fichiers utilisés dans les pages HTML sont des formats bitmaps compressés

xxxxxx.**GIF** : format permettant de gérer des images couleurs au format GIF (Graphic Interchange Format) en 16 ou 256 teintes voire plus par palettes interposées  
Créé par CompuServe en 1987

xxxxxx.**JPG** : format permettant de gérer des images couleurs au format JPEG (Joint Photographic Expert Group)

xxxxxx.**PNG** : Format nouveau crée par le W3C en octobre 1996  
PNG (portable Network Graphics)

Si ce format est réellement intéressant techniquement, il ne semble pas être adopté dans la pratique par énormément de personnes

Tableau comparatif des 3 formats utilisables sur les pages HTML:

	<b>GIF</b>	<b>JPEG</b>	<b>PNG</b>
<b>Compatibilité</b>	Palette 8 bits	RVB Niveaux de gris	RVB Niveaux de gris Palette 8 bits
<b>Compression</b>	sans perte de 4:1 à 10:1	Avec perte de 10:1 à 100:1	Sans perte et de 5% à 25% meilleur que GIF
<b>Transparence</b>	2 niveaux par pixel (gif89a)	Non	254 niveaux par pixel
<b>Affichage progressif (image entrelacée)</b>	Oui 1/8 d'image	Oui Progressive JPEG	Oui 1/64 d'image
<b>Animation</b>	Oui	Non	Non*



Les liens , (cf **fichier lien.htm**) peuvent être classés en 3 type :

- Liens **http** vers une page (et lien **interne** à une page)
- Liens **http** vers un autre site
- Liens **mailto** vers une adresse Email

## Lien vers une page du site

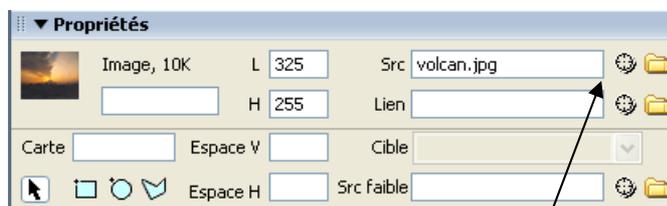
Sélectionner le texte ou l'image sur lequel on désire créer le lien

### *Sur un texte :*

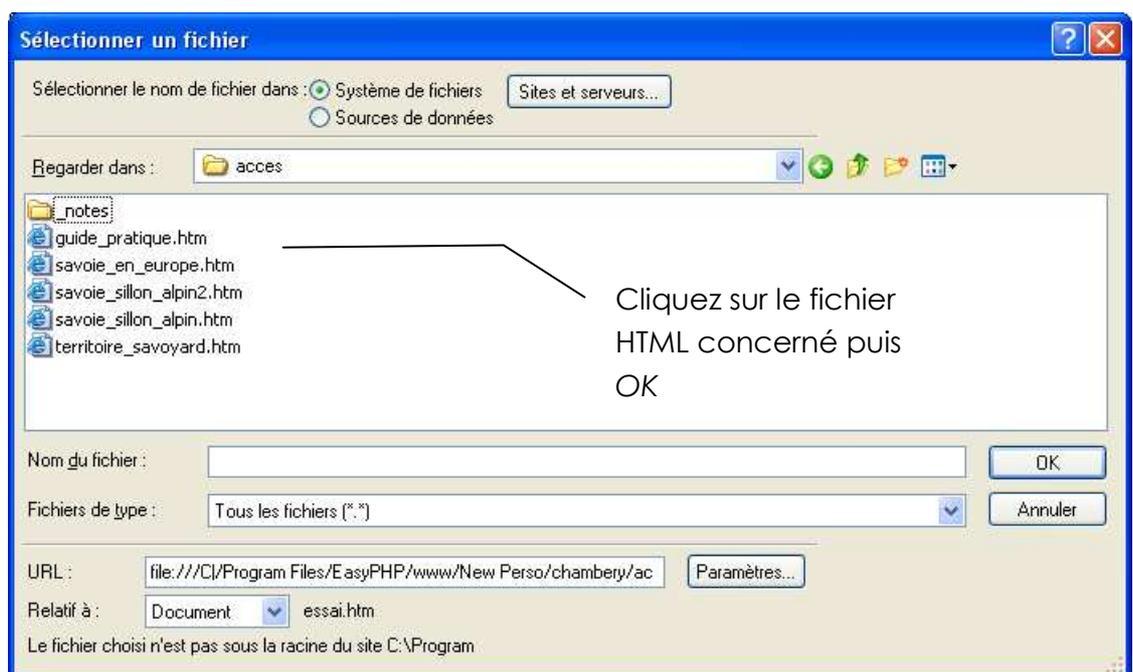


Venez cliquer ici

### *Sur une image*



Venez cliquer ici



**N.B:** Comme pour les image, il est important de choisir un fichier qui se trouve dans le site !

Cliquez sur le fichier HTML concerné puis OK

---

## Lien vers un autre site (externe)

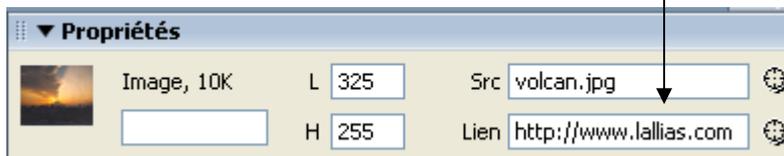
Sélection du texte ou de l'image sur lequel porte le lien

### *Sur un texte :*



Venez saisir ici l'**URL** du site vers laquelle vous désirez faire un lien. Exemple : <http://www.lallias.com>

### *Sur une image*



Variante : si vous désirez que la page appelée apparaisse dans une nouvelle occurrence du navigateur, précisez une cible **\_blank**



---

## Lien vers une adresse email

Sélection du texte ou de l'image sur lequel porte le lien

### *Sur un texte :*



Venez saisir ici l'adresse email vers laquelle vous désirez faire un lien.  
Exemple : <mailto:formation.conseil@lallias.com>

### *Sur une image*



Variante : si vous désirez spécifier l'objet du courrier

<mailto:formation.conseil@lallias.com?subject=Ecrivez ici l'objet du courrier>

---

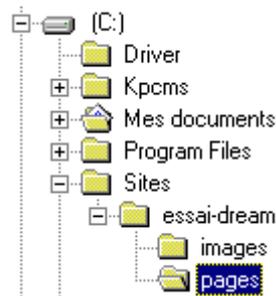
## Lien et chemins

Les liens sur une autre page, une autre URL ou mailto génèrent les balises suivantes

```
<body>
<p>lien vers les couleurs <a href="couleur.htm">ici</a></p>
<p>lien vers une URL externe <a href="http://www.sncf.fr">ici</a> </p>
<p>lien vers une adresse mail <a href="mailto:contact@sncf.fr">ici</a> </p>
</body>
```

---

## Chemin absolu



Imaginons qu'il existe un fichier nommé **durdur.htm** dans le dossier **pages**

Ceci s'appelle le dossier racine

Son adresse absolue locale sera : **C:\Sites\essai-dream\pages\durdur.htm**

Et si vous publiez votre site à l'adresse suivante : <http://www.formation.com>

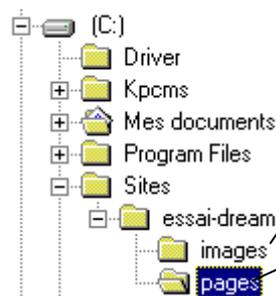
L'adresse en absolu du fichier sera : <http://www.formation.com/pages/durdur.htm>

Vous pouvez constater d'entre l'adressage local et l'adressage de l'URL seule une partie est commune (**\pages\durdur.htm**).

Vous ne pouvez donc pas utiliser l'adressage absolu local pour adresser vos fichiers, l'arborescence de votre machine n'étant pas la même que celle du serveur Web!

---

## Chemin relatif



Imaginons qu'il existe un fichier nommé **logo.gif** dans le dossier **images**

Imaginons qu'il existe un fichier nommé **durdur.htm** dans le dossier **pages**

Dans une page si le fichier **durdur.htm** fait référence au fichier **logo.gif** on n'utilisera pas l'adressage absolu mais l'adressage relatif

Pour passer du dossier pages au dossier essai-dream : on tape **../**

Pour passer du dossier essai-dream au dossier images : on tape **images/**

Pour sélectionner le fichier logo.gif : on tape **logo.gif**

L'adressage relatif complet est donc : **../images/logo.gif**



---

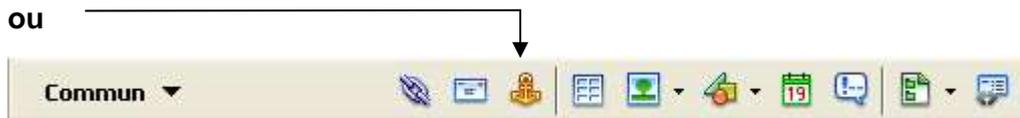
## Liens dans une même page

On appelle aussi cela des **signets** ou encore une **ancre nommée**. Cela permet par exemple de prévoir un bouton de navigation qui amène en un lieu précis de la même page ou (d'une autre page).

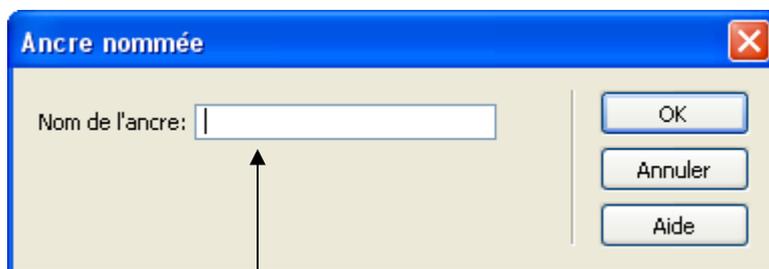
### Créer une ancre

Positionnez vous dans la page là ou doit être créé l'ancre, puis demandez le menu **Insertion - Ancre nommée**

ou



On obtient alors

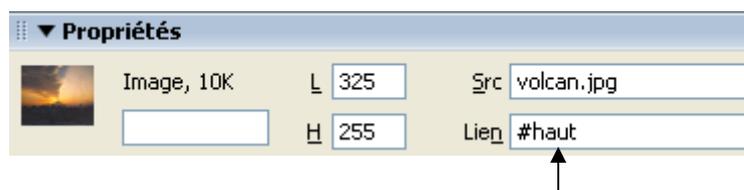


Venez saisir le nom que vous voulez donner à l'ancre Ok

### Utiliser une ancre

Sélection du texte ou de l'image sur laquelle vous voulez faire un lien

Dans l'inspecteur de propriétés dans le champ Lien, tapez le signe dièse (#) et le nom de l'ancre



Par exemple :

Pour créer un lien vers une ancre nommée "haut" du fichier en cours, tapez **#haut**.

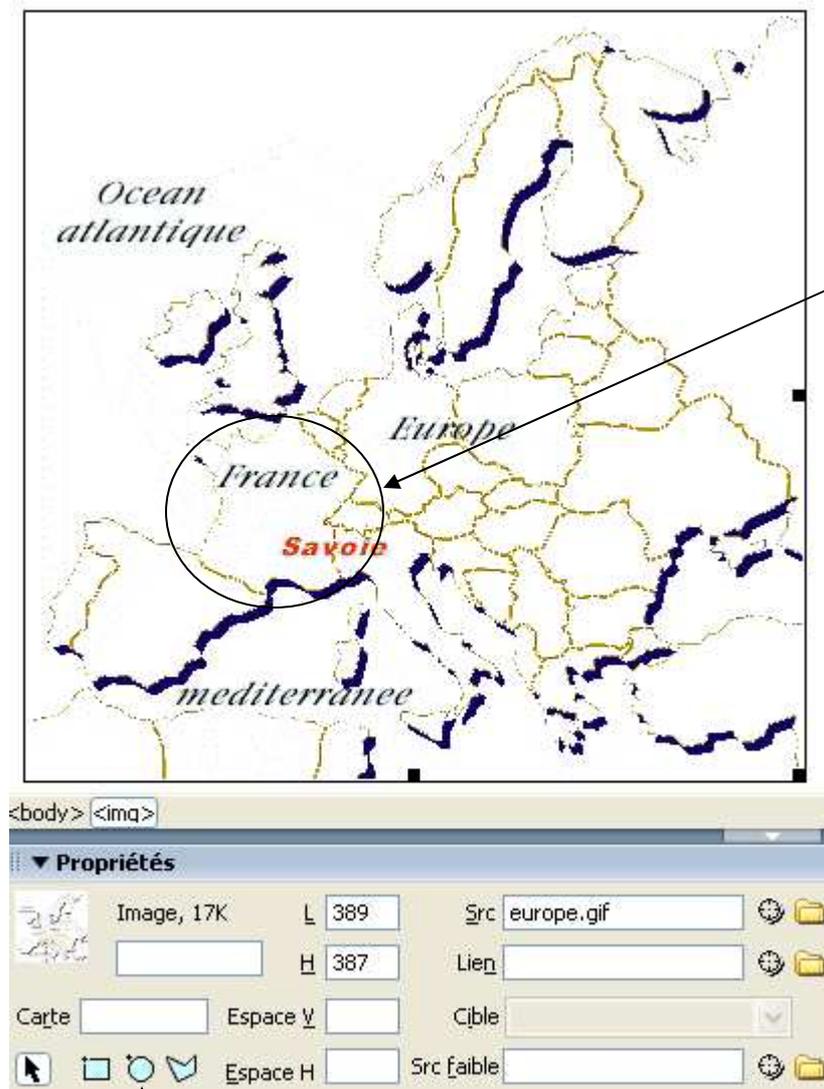
Pour créer un lien vers une ancre nommée "haut" dans un autre fichier figurant dans le même répertoire, tapez **NomDuFichier.html#haut**.

# IMAGE MAPPEE ZONES REACTIVES

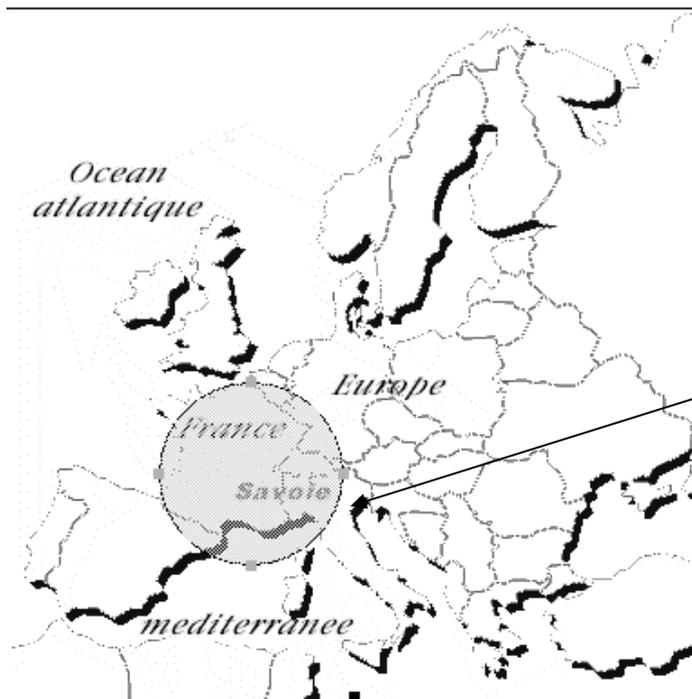
## Créer une zone circulaire

Insérer l'image **europa.gif** sur laquelle vous désirez faire une carte graphique.

On souhaite obtenir une zone simple de type circulaire ayant un lien externe dans une nouvelle fenêtre pointant sur le site **<http://www.franceurope.org>**

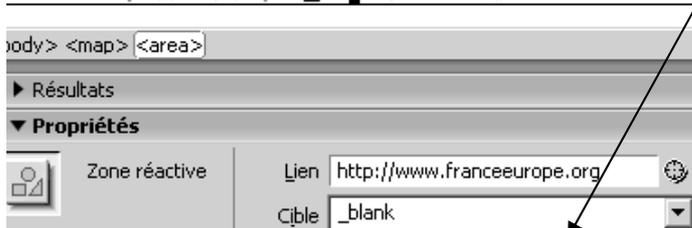


Choisissez l'outil de définition de zone adéquate et ensuite tracer la zone réactive par dessus l'image



Pour cette zone réactive, on a décidé de créer un lien externe, donc à la place de #... on a saisi `http://www...`

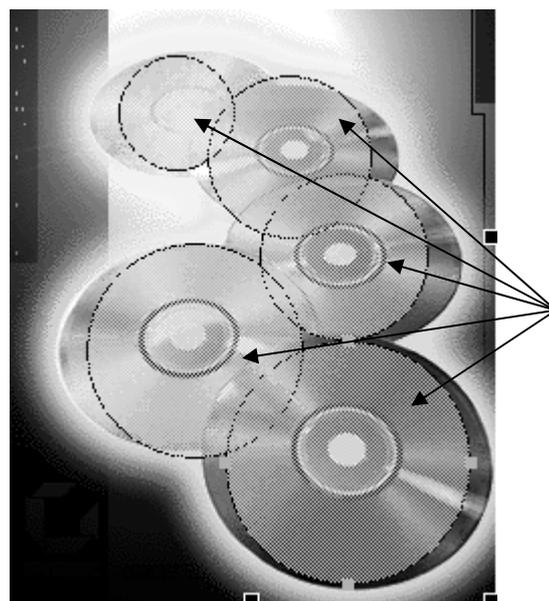
De plus on a souhaité que le lien s'affiche dans une nouvelle fenêtre.



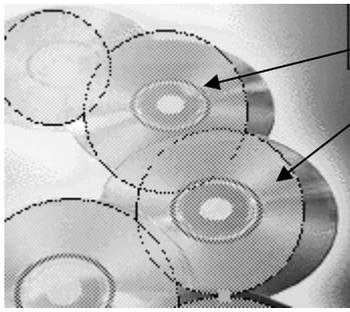
## Créer plusieurs zones circulaires

Insérer l'image **cd-rom.gif** sur laquelle vous désirez faire une carte graphique.

On souhaite obtenir cinq zones voisines, ayant respectivement chacune un lien interne sur une page du site (non encore existante, mais peu importe) nommées **disque1.htm** et **disque2.htm...** jusqu'à **disque5.htm**



pour gérer le chevauchement entre 2 zones on demande le menu droit souris

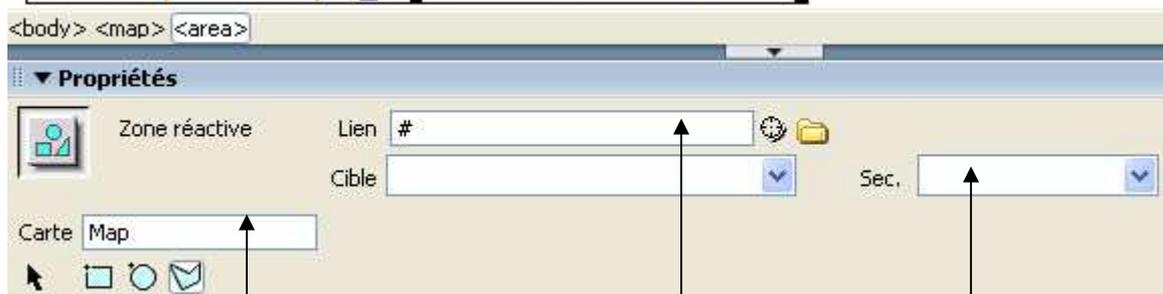


Mettre au premier plan  
Mettre en arrière-plan

Une solution est proposée en [cdrom-map.htm](#)

## Créer une zone découpée

Insérer de nouveau l'image **europa.gif** sur laquelle on souhaite obtenir une zone proche de la forme de la France pointant sur une page du site (non encore existante, mais peu importe) nommée **france.htm**



Venez saisir le nom de la zone map

Venez préciser le lien vers lequel vous pointez (ici france.htm)

Permet de spécifier le texte apparaissant lors du survol de la zone réactive

## Liens brisés - externes - orphelins :

Avant de télécharger le site sur un serveur, et de le déclarer prêt à être diffusé, il convient de le tester localement, surtout en ce qui concerne les liens...

Lorsque Dreamweaver vérifie les liens dans les fichiers spécifiés, il ouvre la boîte de dialogue **Vérificateur de lien**.

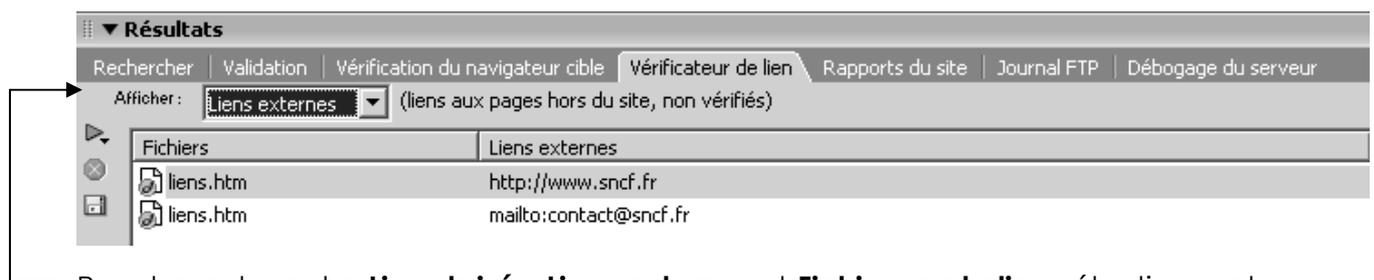
Cette boîte de dialogue affiche la liste des

- **liens brisés** : liens pointant vers une mauvaise page, générant les fameuses erreur 404...
- **liens externes** : que Dreamweaver ne peut pas vérifier parce qu'ils renvoient à des pages ne faisant pas partie du site
- **fichiers orphelins** : fichiers auxquels aucun autre document ne renvoie. Donc a priori inaccessibles à la visualisation par les visiteurs (sauf liens javascripts ou autres...)

### Pour vérifier les liens dans une page :

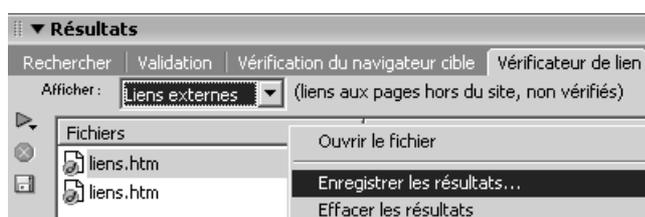
Choisissez **Fichier – Vérifier la page – Vérifier les liens**

Par exemple dans le fichier **liens.htm** on demande une vérification, on obtient alors



Pour basculer entre **Liens brisés**, **Liens externes** et **Fichiers orphelins**, sélectionnez la rubrique appropriée dans le menu déroulant Afficher.

Pour enregistrer tout le rapport comme fichier texte délimité par des tabulations, demander par clic droit souris, cliquez sur **Enregistrer les résultats...**



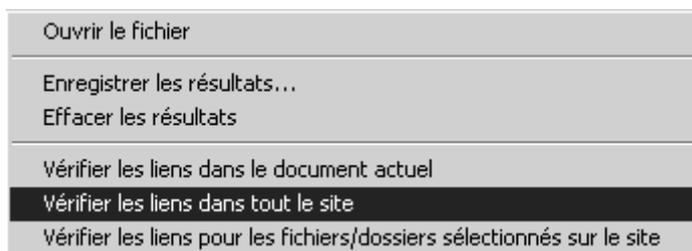
on peut créer ainsi un fichier texte (ici **res.txt**) exploitable plus tard.



### **Pour vérifier les liens dans le site tout entier :**

Choisissez **Fichier – Vérifier la page – Vérifier les liens**

Puis sur la fenêtre **Résultats**, on demande par clic droit souris



**N.B :** En cas de maintien dans la liste de « vieux » fichiers, il faut alors rafraîchir l'écran en demandant le menu :

**Site / Avancé / Recréer le cache du site**

# VISUALISER LES LIENS (CARTE)

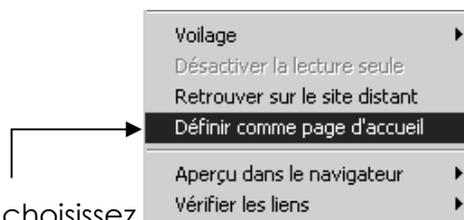
Une carte du site est une représentation visuelle précise de la structure d'un site. Vous pouvez également utiliser la carte du site pour ajouter de nouveaux fichiers, ajouter, supprimer ou modifier des liens, et pour créer une image BMP ou PICT du site que vous pourrez exporter vers une application d'édition d'où vous l'imprimerez.

On peut demander une carte des liens uniquement si un site dreamweaver existe.

---

## Page d'accueil :

Dans le fenêtre gestionnaire de site, (**F8**) venez cliquer sur le fichier (à définir comme page d'accueil) avec le bouton droit de la souris.

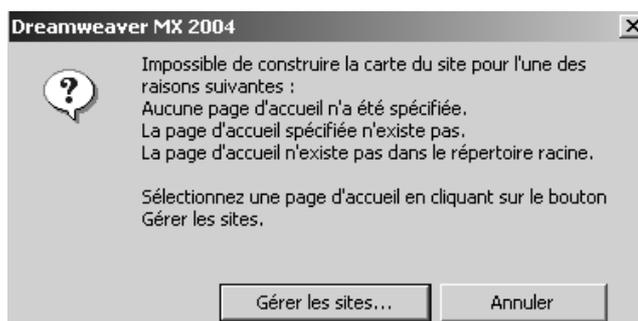


Dans le menu contextuel qui apparaît choisissez

### Définir comme page d'accueil

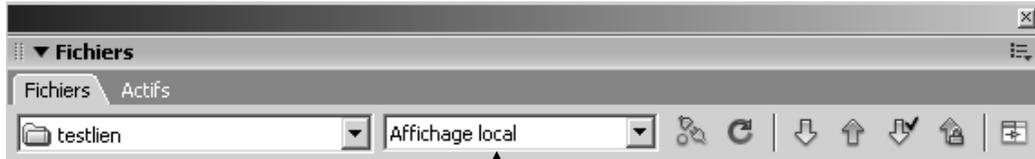
**N.B:** Il est indispensable de définir une page comme étant la page d'accueil, mais cela peut être une page quelconque, qui deviendra le point de départ de la carte (cela peut permettre de ne tracer qu'une partie du site...)

Dans le cas d'absence de page définie comme page d'accueil, le message suivant apparaît :

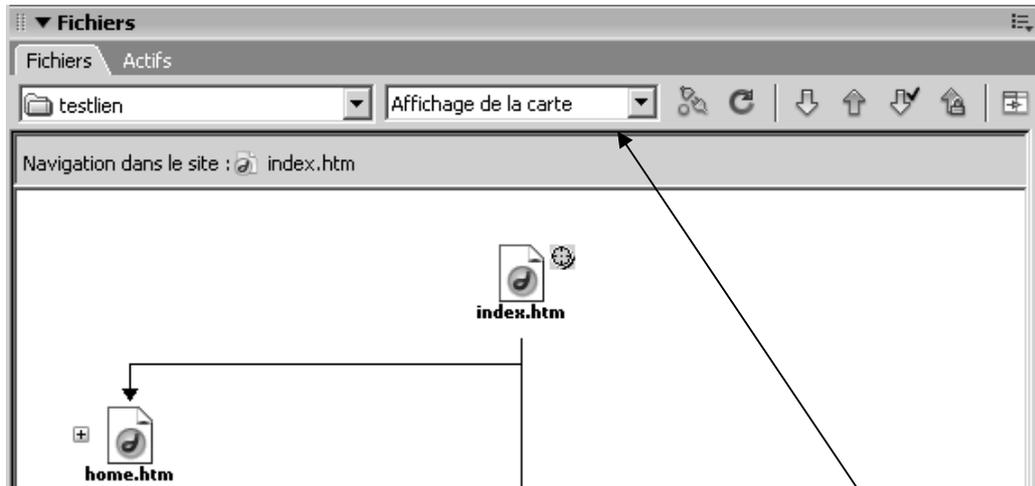


## Créer une carte du site

Un fois la page d'accueil définie, dans la fenêtre gestionnaire de site, (**F8**),



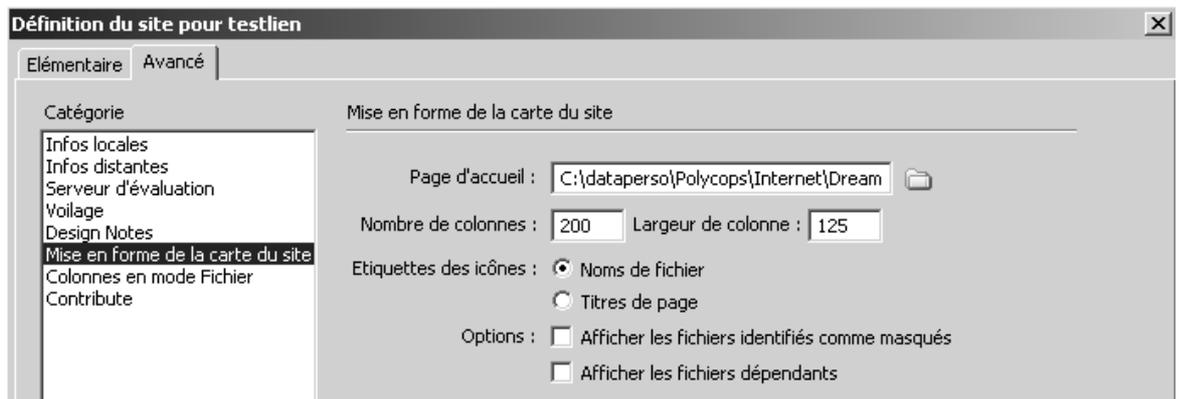
on demande **Affichage de la carte**



(et pour revoir les fichier on re-demande le menu **Affichage local**)

## Option d'affichage de la carte du site

Dans la gestion de site, on demande **Modifier**, onglet **Avancé** puis il faut demander **Mise en forme de la carte du site**

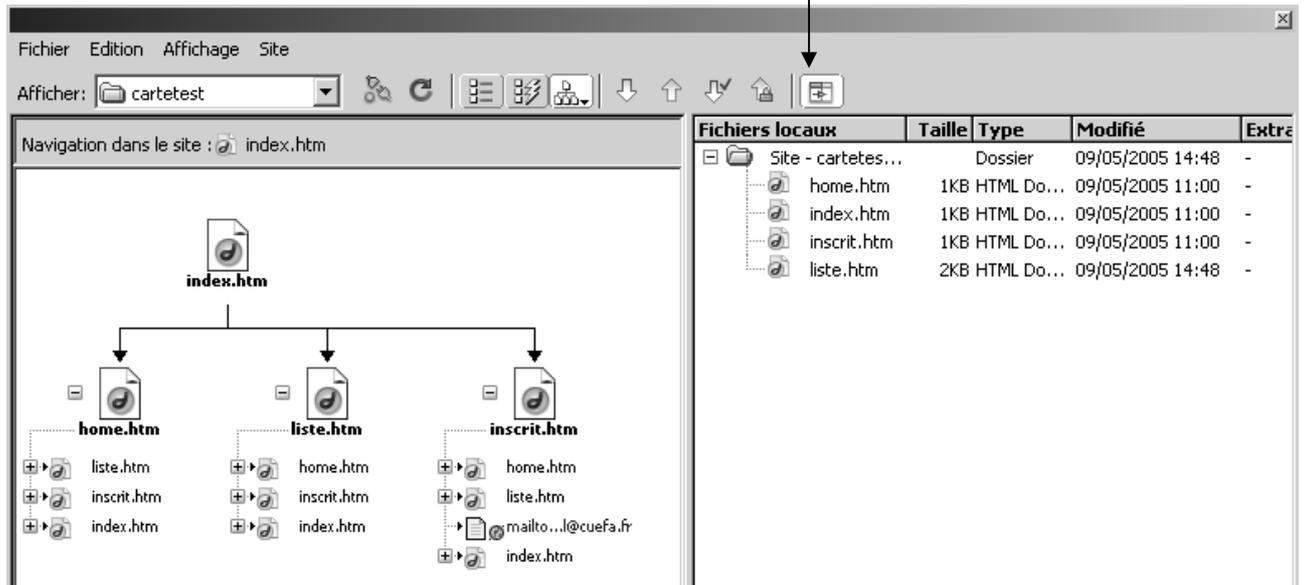


Les paramètres important sont

Titres de page / Noms de fichier

Largeur de colonne (en pixel)

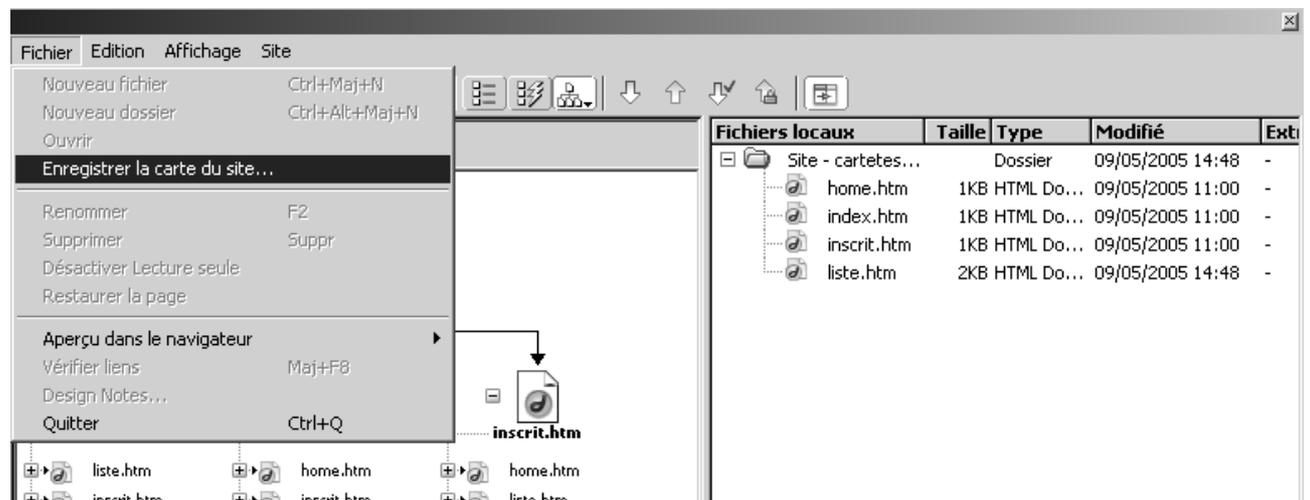
Mais on peut aussi via le menu **affichage** (si on a demandé de **développer** l'affichage de la fenêtre gestionnaire de site)



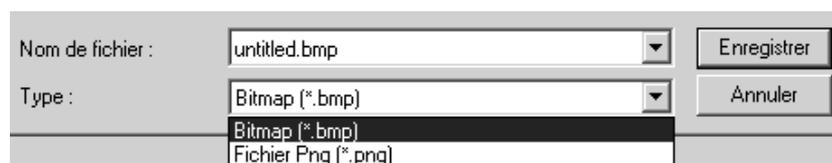
## Imprimer une carte du site

Dans la gestion de site, il faut demander

**Fichier / Enregistrer la carte du site...**



Cela génère un fichier au format bitmap, (voire png)...



# STRUCTURER UN SITE WEB

---

## Quoi mettre sur le site Web

Un site Web, pour quoi faire ? Voilà bien la question essentielle qu'il convient de se poser avant de se lancer dans sa réalisation. Au-delà de l'attrait initial ou de l'effet de mode, la décision d'utiliser ce nouveau média de communication mérite en effet qu'on s'y attarde un certain temps.

La meilleure manière de répondre à cette question est de se demander à tout moment ce que le lecteur devra avoir retenu lorsqu'il aura terminé la lecture de chacune des pages du site. En effet, l'objectif recherché lors de la réalisation d'une page personnelle est bien différent de l'objectif d'une société de vente par correspondance qui souhaite réaliser un catalogue en ligne. D'une manière générale, plus les motivations pouvant attirer les visiteurs vers le site seront nettes, mieux ce sera. Et comme la seule limitation du Web est l'imagination du concepteur, il ne faut pas hésiter à se surpasser pour attirer et fidéliser le visiteur.

---

## Comment structurer un site Web

Une fois que le but et les objectifs ont été clairement définis et que la matière première (textes, images, sons...) a été rassemblée, il convient de mettre de l'ordre dans ces différentes données en les regroupant par sujets dans des rubriques distinctes. Après ce premier découpage, il est indispensable de synthétiser le contenu de chaque rubrique pour ne retenir que l'essentiel qui sera finalement publié.

L'étape suivante consiste à placer ces différentes rubriques dans une structure hiérarchique en fonction des objectifs fixés lors de la définition du site.

A ce sujet, il existe quelques types de structures standard qui sont habituellement utilisés:

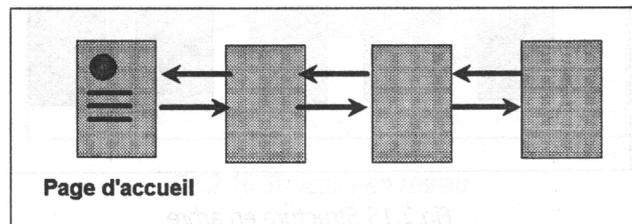
- structure linéaire
- structure en arbre
- structure en réseau
- structure mixte



---

## Structure linéaire

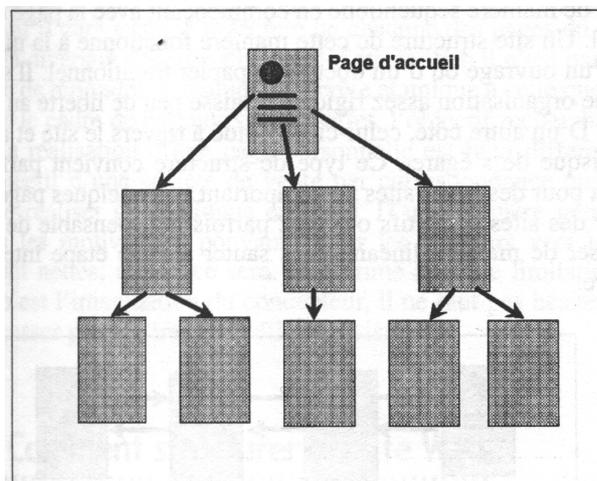
Dans une telle structure les différentes pages se suivent de manière séquentielle en commençant avec la page d'accueil. Un site structuré de cette manière fonctionne à la manière d'un ouvrage ou d'un document papier traditionnel. Il s'agit d'une organisation assez rigide qui laisse peu de liberté au visiteur. D'un autre côté, celui-ci est guidé à travers le site et a peu de risque de s'égarer. Ce type de structure convient parfaitement pour des petits sites ne comportant que quelques pages ou pour des sites éducatifs où il est parfois indispensable de progresser de manière linéaire sans sauter aucune étape intermédiaire.



---

## Structure en arbre

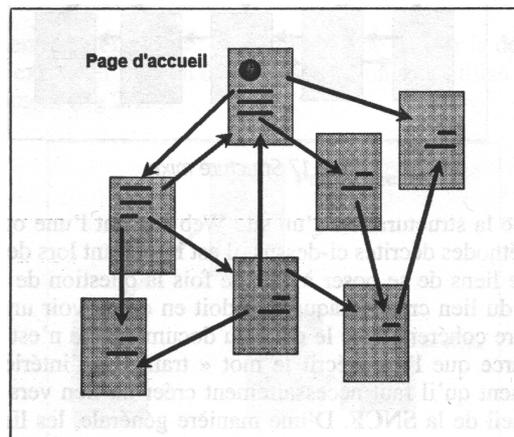
Dans une telle structure les différentes pages sont organisées de manière hiérarchique comme les branches d'un arbre. Le visiteur peut choisir de suivre la branche qui l'intéresse, ce qui l'amène à un « embranchement » où il peut à nouveau s'orienter dans la direction souhaitée. Une structure de ce type oblige le visiteur qui souhaite naviguer d'une branche horizontale à une autre, de remonter l'arborescence jusqu'au point de départ. Ce principe a l'avantage de ne pas désorienter le visiteur. Il est en effet facile pour celui-ci de se situer dans la structure du site et de s'y déplacer vers le haut s'il souhaite une information plus générale, ou vers le bas s'il souhaite avoir plus de détails. Pour ne pas lasser le lecteur il est conseillé de ne pas créer plus de deux ou trois niveaux.



---

## Structure en réseau

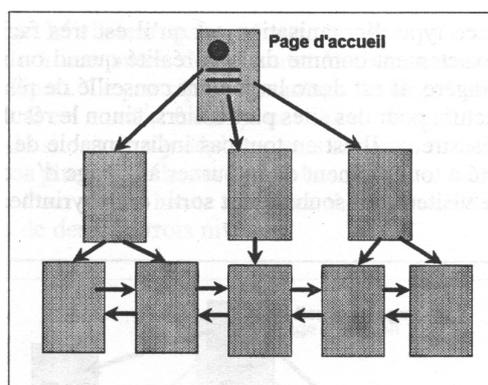
Dans une telle structure les différentes pages sont organisées sous la forme d'une toile d'araignée sans structure clairement définie. Le visiteur se déplace dans un site de ce type uniquement en suivant les liens qu'il rencontre au hasard des pages. Une telle structure convient parfaitement pour des sites comportant des jeux d'aventures ou des explorations virtuelles de lieux particuliers comme un musée ou une ville. Le problème avec ce type d'organisation est qu'il est très facile de s'y égarer, exactement comme dans la réalité quand on visite une ville étrangère. Il est donc largement conseillé de réserver une telle structure pour des sites particuliers, sinon le résultat risque d'être désastreux. Il est en tout cas indispensable de donner la possibilité à tout moment de retourner à la page d'accueil pour libérer le visiteur qui souhaiterait sortir du labyrinthe.



---

## Structure mixte

Une structure mixte regroupe habituellement les caractéristiques des structures linéaires et en arbre. Ainsi le haut de la structure est de type arbre et le dernier niveau de type linéaire. Elle peut être utile dans un site où toute l'information détaillée se trouve au dernier niveau et que l'on souhaite la parcourir en vitesse sans passer par une structure hiérarchique. Pour ne pas désorienter le visiteur, il est utile de prévoir sur chacune des pages, des liens permettant de retourner en arrière, d'aller vers l'avant, vers le haut



---

## La structure des pages Web

L'étape de structuration d'un site Web doit être complétée par la structuration de chacune de ses pages. Il faut à ce niveau faire la distinction entre la page d'accueil du site et les autres pages.

---

### La page d'accueil

Quelle que soit la manière dont un site Web est structuré et quel que soit le nombre de pages qu'il contient, le point d'entrée est désigné sous le nom de «page d'accueil» (Home Page). Bien que les visiteurs aient la possibilité d'accéder directement à n'importe quelle autre page du site, via l'utilisation des outils de recherche par exemple, l'adresse de la page d'accueil correspond à l'adresse générale du site. La page d'accueil doit donc impressionner le visiteur, générer de l'intérêt et de la curiosité pour amener celui-ci à continuer l'exploration du site. Elle doit être conçue de manière à :

- présenter l'objet du site;
- présenter une vue générale du contenu qui suit;
- établir les liens principaux entre les pages situées plus bas dans la hiérarchie;
- présenter éventuellement quelques liens vers d'autres sites;
- indiquer l'adresse électronique du responsable du site.

---

### Les pages secondaires

Les pages secondaires constituent le corps du site. Comme le visiteur peut arriver sur chacune des pages secondaires à partir de n'importe quel autre endroit du Web, il est essentiel que chaque page se suffise à elle-même afin de ne pas désorienter celui-ci. D'autre part, le visiteur doit également pouvoir naviguer à travers le site, à partir de la page dans laquelle il vient d'arriver à pieds joints. Il est donc important de l'informer sur sa position par rapport à la hiérarchie du site et de lui donner la possibilité de retourner à tout moment à la page d'accueil. La réalisation des pages secondaires doit :

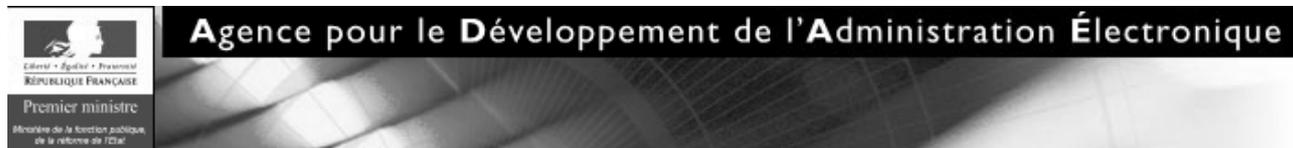
- découper l'information à l'aide de titres / sous-titres pour aérer le texte;
- établir un lien vers la page d'accueil depuis chaque pages secondaires;
- traiter un sujet par page;
- ne pas éclater un même sujet sur plusieurs pages;
- susciter la curiosité du lecteur en créant une page « événements » ou une page « trucs et astuces »...



## Les informations légales

Il est désormais obligatoire de faire mentionner une information minimale légale sur tout site web, normalement disponible sur chaque page du site...

Un bon exemple du contenu à mettre en ligne à propos de ces informations légales peut être vu sur le site de l'ADAE Agence pour le développement de l'Administration Electronique



sur laquelle sur le bas de chaque page on trouve

ADAE - 85 boulevard du Montparnasse - 75006 Paris ©ADAE 2003 Tous droits réservés

Informations légales - Archives de la Lettre - Plan du site - Contact

et les informations légales suivantes :

### Informations légales

#### Responsable de la publication

Ce site est édité par l'Agence pour le développement de l'administration électronique (ADAE).

Directeur de publication : Jacques Sauret, Directeur.

#### Hébergement

L'hébergement du site de l'ADAE est assuré par la société INFOCLIP, 86 rue Regnault, 75013 PARIS.

#### Données personnelles

Nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès, de modification et de rectification des données qui vous concernent (art. 34 de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978). Vous pouvez demander que vos contributions sur les forums du site soient supprimées. Pour exercer ce droit, adressez-vous à l'ADAE soit par voie postale, soit par courriel : [adae@adae.pm.gouv.fr](mailto:adae@adae.pm.gouv.fr).

#### Cookies

L'ADAE n'utilise pas de dispositif qui permette de reconnaître un usager lors de ses différentes connexions.



## Logs de connexion

Des informations sont extraites pour la gestion : l'origine géographique des requêtes, la date et l'heure de la connexion.

Ces données de connexion sont conservées sur le serveur d'administration du site aux fins de protection contre les intrusions et de preuve si nécessaire, et permettent des extractions statistiques destinées au service responsable de la communication aux fins de gestion du site. Ces données sont conservées pendant un an.

## Responsabilité

Les liens hypertextes présents sur le site de l'ADAE qui orientent les utilisateurs vers d'autres sites internet n'engagent pas la responsabilité de l'ADAE quant au contenu de ces sites.

## Droit de reproduction

Les informations présentes sur le site de l'ADAE sont publiques. A l'exception de l'iconographie, la reproduction des pages de ce site ne peut être effectuée à des fins publicitaires ou commerciales ; pour les autres cas, la reproduction est autorisée à condition d'en mentionner la source.

## Contact

Courrier électronique : [adae@adae.pm.gouv.fr](mailto:adae@adae.pm.gouv.fr)

Adresse postale :  
ADAE  
85 boulevard du Montparnasse  
75006 Paris

## *Mention d'information destinée aux forums de discussion*

**Avertissement** : cet espace est destiné à vous permettre d'apporter votre contribution aux thèmes de discussion abordés. Les données qui y figurent ne peuvent être collectées ou utilisées à d'autres fins. Un modérateur est susceptible de supprimer, préalablement à sa diffusion, toute contribution qui ne serait pas en relation avec le thème de discussion abordé, la ligne éditoriale du site, ou qui serait contraire à la loi. Vous pouvez exercer votre droit d'accès dans les conditions déterminées à la rubrique "données personnelles".



# LES BALISES D'EN-TETE META

---

## Balise META Généralités

Les deux balises <META> ("description" et "keywords") doivent être placées après la balise <TITLE>...</TITLE> et avant la balise de fin d'en-tête (</HEAD>).

Un code HTML "propre" par rapport aux moteurs de recherche commencera donc toujours ainsi :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Titre de la page</TITLE>
<META NAME="description" CONTENT="...">
<META NAME="keywords" CONTENT="..., ...">
```

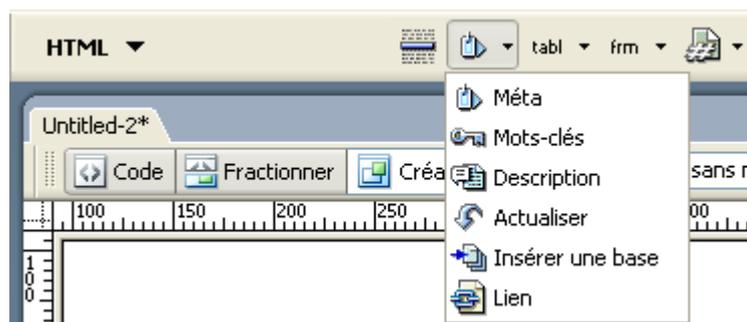
Si d'autres d'autres balises <META> viennent s'ajouter à votre code HTML, positionnez-les après la balise <META NAME="keywords">.

**N.B:** les balises "Meta Keywords" ont aujourd'hui beaucoup moins d'importance dans le cadre d'un référencement de site web. Il faut cependant bien suivre les points suivants :

- Coder les lettres accentuées en HTML (&eacute; = é).
- Astuce : prenez comme base le titre de votre page et développez-le sur 200 caractères (au maximum). Comme pour le titre de vos pages, faites une vraie phrase, ne proposez pas une suite de mots séparés par une virgule.
- Essayez de proposer plusieurs orthographe (casse, accentuation, singuliers, pluriels, masculins, féminins, etc.) pour vos mots clés : referencement, référencement, REFERENCEMENT, etc.
- L'ordre des mots clés est important : les premiers ont un poids plus fort pour les moteurs de recherche que les derniers.
- Les balises "Meta Description" et "Meta Keywords" doivent normalement être différentes dans chaque page. Cependant, au vu de leur importance décroissante, vous pouvez découper votre site en grandes "Zones" (Produits, Présentation de la société, Actualité...) et, à l'intérieur de ces zones, dupliquer la même balise "Meta Description" sur chacune des pages.



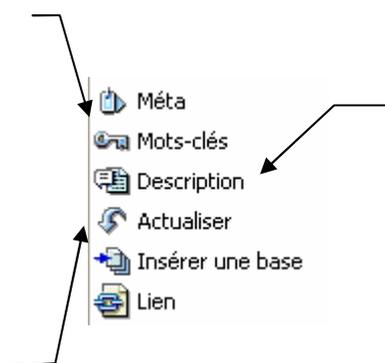
## Insérer une Balise



## Les balises <meta>

**Mots clés** : permet de saisir une série de mots (séparés par des virgules) utilisés par les moteurs de recherche lors de l'indexation des pages

**Actualiser** : force le navigateur à recharger la page courante ou une autre page au bout d'une durée déterminée. Utilisé pour rediriger vers une page.



**Description** : permet de saisir une description de votre page utilisée par les moteurs de recherche lors de l'indexation des pages

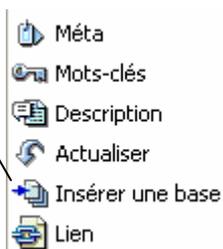
La balise META-Description peut comporter jusqu'à 200 caractères. Ce texte est le texte utilisé comme présentation de L'URL qui est mémorisée par le robot. Parfois ce texte est le seul texte utilisé pour l'indexation des mots clés par certains moteurs ou annuaires.

la balise META-Keywords peut comporter jusqu'à 1000 caractères

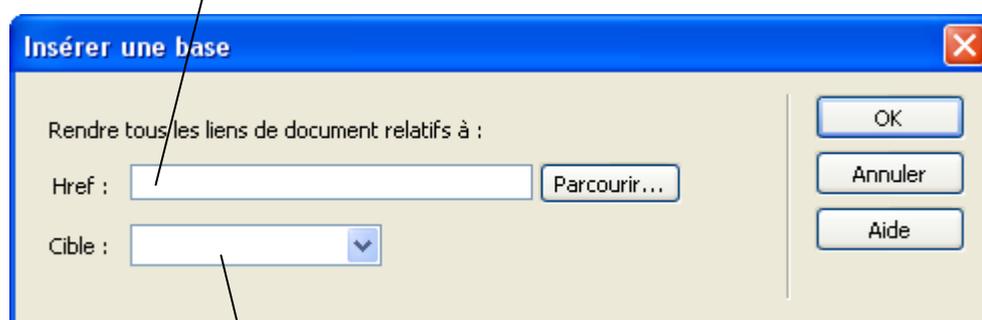
Les 200 premiers caractères de votre page obtiennent une pondération importante dans certains moteurs de recherche. Ce texte doit être existant et décrire au mieux le contenu de votre page tout en utilisant les mots-clés importants.

## Insérer une base

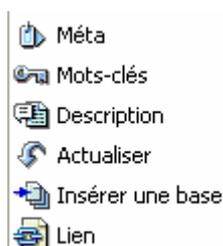
Cliquez ici



**Href** est l'URL de base. Cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à un fichier et le sélectionner.



Correspond à la balise html `<base target="xxxxxx">` que l'on place dans le head de manière à rediriger tous les liens d'une page vers une zone nommée (utilisé dans les cadres).



La balise `link` permet de définir une relation entre le document actif et une autre page. (voir feuille de styles)

# LES TABLEAUX

## CREATION - SELECTION

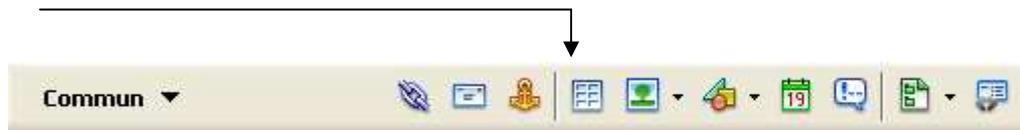
Les tableaux sont utilisés pour présenter des données. Ils peuvent également être utilisés pour contrôler l'endroit où le texte et les éléments graphiques apparaissent.

### Insérer un tableau

Placez vous là où doit apparaître le tableau puis demandez le menu

#### Insertion – Tableau

OU



Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, on distingue 3 zones,

Taille du tableau

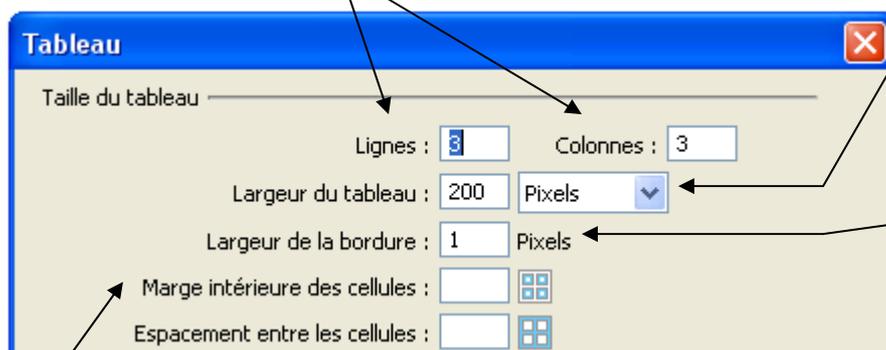
En-tête

Accessibilité

### Dans la zone Taille du tableau:

Entrez les informations suivantes

**Lignes** et **colonnes** déterminent le nombre de lignes et de colonnes à créer



#### Largeur tableau

détermine la largeur du tableau en **pixels** ou en **pourcentage** de la fenêtre du navigateur

#### Largeur Bordure

détermine la largeur de bordure du tableau. Si 0 il n'y a pas de bordure (rendu de bcp de navigateur à 1 pixels par défaut)

**Marge intérieure des cellules** détermine l'espace en pixels qu'il doit y avoir entre le contenu d'une cellule et son contour (rendu de bcp de navigateur à 1 pixel par défaut)

**Espacement des cellules** détermine l'espacement qu'il doit y avoir entre chaque cellule d'un tableau, sans compter la bordure. (si espacement à 0 par de double trait) (rendu de bcp de navigateur à 2 pixels par défaut)

Par exemple

gène en HTML

```
<table width="80%" border="1" cellspacing="0" cellpadding="5">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
```

## Dans la zone En-tête

sélectionner les cellules qui seront présentées automatiquement centrée, gras



**Aucun** n'autorise pas les en-têtes de colonne ou de ligne pour le tableau.

**Gauche** transforme la première colonne du tableau en colonne d'en-têtes pour vous permettre d'entrer un en-tête pour chaque *ligne* du tableau.

**Haut** transforme la première ligne du tableau en ligne d'en-têtes pour vous permettre d'entrer un en-tête pour chaque *colonne* du tableau.

**Les deux** vous permet d'entrer des en-têtes de colonne et de ligne dans le tableau.

Par exemple

Taille du tableau

Lignes : 2      Colonnes : 3

Largeur du tableau : 400 Pixels

Largeur de la bordure : 1 Pixels

Marge intérieure des cellules : 5

Espacement entre les cellules : 0

En-tête

Aucun      Gauche      Haut      **Les deux**

génère en HTML

```
<table width="400" border="1" cellspacing="0" cellpadding="5">
  <tr>
    <th scope="col">&nbsp;</th>
    <th scope="col">&nbsp;</th>
    <th scope="col">&nbsp;</th>
  </tr>
  <tr>
    <th scope="row">&nbsp;</th>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
```

**N.B :** L'en-tête se gère aussi dans la fenêtre des propriétés de cellules par  En-tête

**Conseil :** Il est judicieux d'employer des en-têtes au cas surtout où l'un des visiteurs de votre site Web utiliserait un lecteur d'écran (aide aux malvoyants). Les lecteurs d'écran lisent les en-têtes de tableau et aident les utilisateurs à garder une trace des informations de tableau.

## Dans la zone Accessibilité

définissez les options suivantes :

Accessibilité

Légende :

Aligner la légende : Haut

Résumé :

**Légende** fournit un titre de tableau qui s'affiche "hors" tableau.

**Aligner la légende** indique où la légende apparaît par rapport au tableau.

**Résumé** fournit une description du tableau. Les lecteurs d'écran (aide aux malvoyants) lisent le texte de résumé mais le texte n'apparaît pas dans le navigateur de l'utilisateur.

Par exemple

Accessibilité

Légende :

Aligner la légende :

Résumé :

annee 2004/2005


Correspond au code HTML

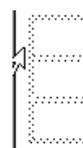
```
<table width="300" border="1" cellspacing="0" cellpadding="5" summary="bla bla">
  <caption align="top">
    annee 2004/2005
  </caption>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
```

**N.B:** On peut rajouter (difficilement) un titre après la création d'un tableau via le menu **insertion/balise** et on demande la balise **caption** ...

## Sélection de tableau

### *Pour sélectionner le tableau*

Amenez la souris sur le coté gauche du tableau – 1 clic



Cliquez sur le coin supérieur gauche du tableau ou n'importe où sur le bord droit ou inférieur, le curseur souris doit être



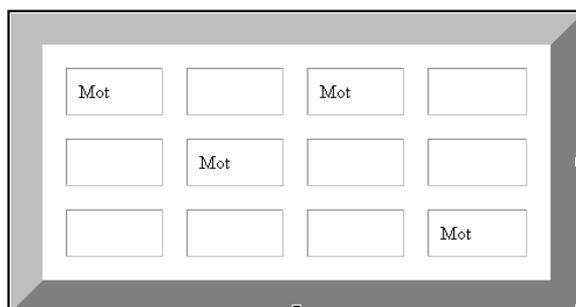
Cliquez une fois dans le tableau, puis choisissez le menu **Modifier - Tableau - Sélectionner le tableau**

Cliquez une fois dans le tableau puis **<CTRL> <A>**

Cliquez une fois dans le tableau puis venez cliquer sur **table** dans le sélecteur de balises



Des poignées de sélection apparaissent autour du tableau lorsqu'il est sélectionné.

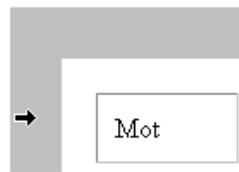


### ***Pour sélectionner une colonne***


Amenez la souris sur la limite supérieure de la colonne, le curseur change de forme et devient  cliquez.

### ***Pour sélectionner une ligne***


Amenez la souris sur le coté gauche, lorsque la flèche apparaît un clic



Dans le sélecteur de balise cliquez sur `<tr>`

`<body>` `<table>` `<tr>` `<td>`

### ***Pour sélectionner des cellules contiguës***

--	--	--

Cliquez sur une cellule et faites glisser le curseur de la souris, sans relâcher le bouton, vers une autre cellule.

Ou

Cliquez sur une cellule, puis en tenant la touche **<MAJ>** enfoncée, cliquez sur une autre cellule

### ***Pour sélectionner des cellules non contiguës***


Sélectionnez plusieurs cellules dans le tableau, puis, en tenant enfoncée la touche **<CTRL>** (Windows) ou **<Commande>** (Macintosh), cliquez sur les cellules, lignes ou colonnes que vous voulez sélectionner

# MODIFIER UN TABLEAU

## Modifier tout le tableau

S'assurer que le tableau est bien sélectionné

Permet de donner une largeur et/ou hauteur en pixels ou en pourcentage au tableau

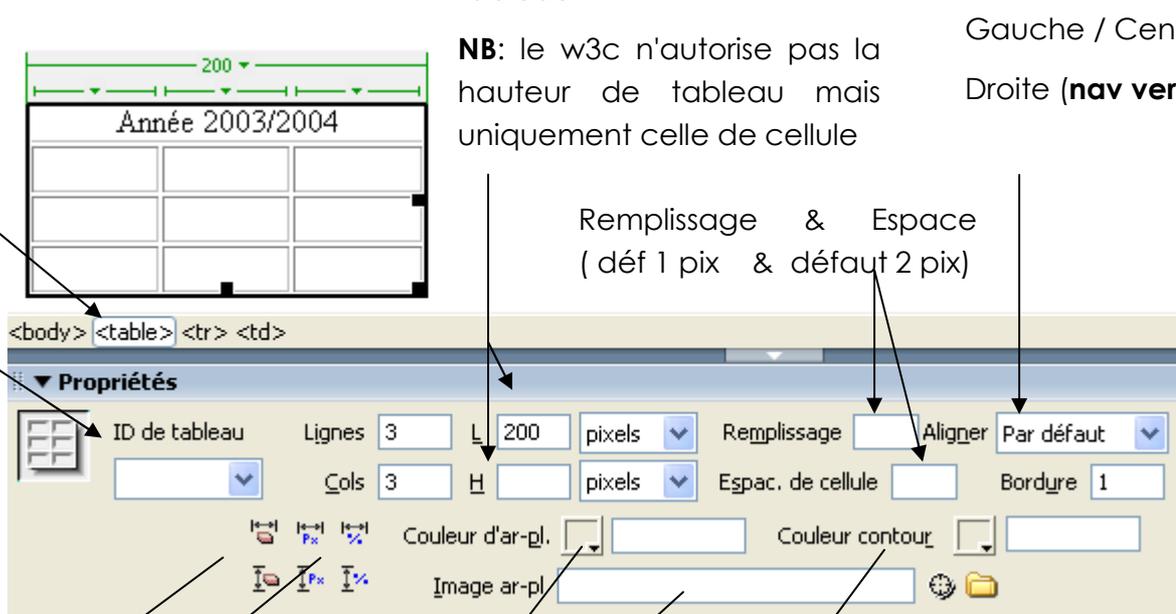
Alignement du tableau dans la largeur de la page

Gauche / Centrer

Droite (**nav ver 4 &+**)

**NB:** le w3c n'autorise pas la hauteur de tableau mais uniquement celle de cellule

Remplissage & Espace  
( déf 1 pix & défaut 2 pix)



Permet de définir la couleur de la bordure

Permet de définir l'image d'arrière-plan pour le tableau

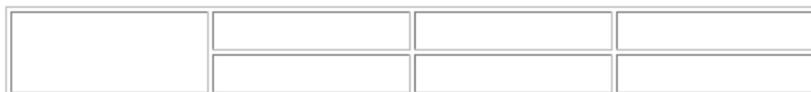
Permet de définir la couleur d'arrière-plan pour le tableau

Les boutons **Convertir largeur de tableau en pixels** convertit la largeur du tableau exprimée en pourcentage de la fenêtre du navigateur en sa valeur absolue actuelle exprimée en pixels. Cliquez sur le bouton **Convertir largeurs de tableau en pourcentage** pour obtenir l'effet inverse, à savoir pour convertir la valeur absolue exprimée en pixels en pourcentage de la fenêtre du navigateur.

Les boutons **Effacer hauteurs de ligne** et **Effacer largeurs de colonne** suppriment toutes les valeurs de hauteur de ligne et de largeur de colonne du tableau.

# Modifier des cellules de tableau

## La fusion de cellules

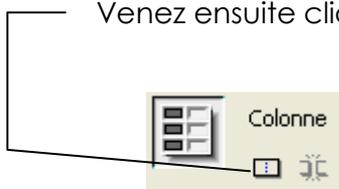


OU



Sélection des cellules

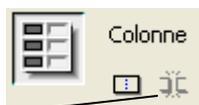
Venez ensuite cliquer ici



## Fractionner une cellule en plusieurs

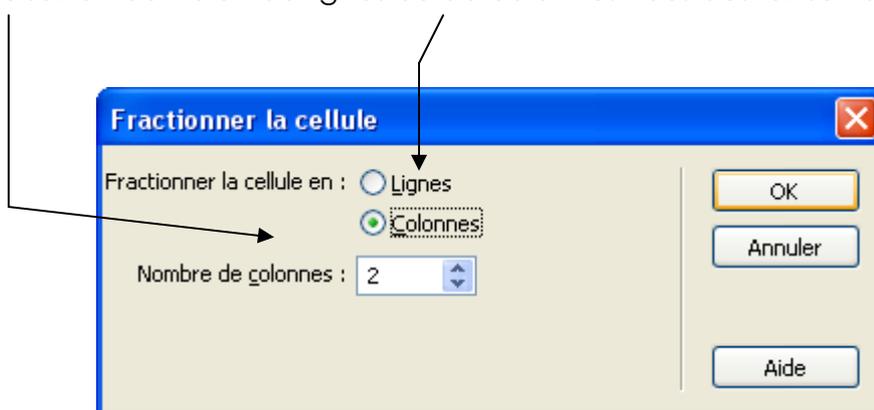


Sélection **de la** cellule à fractionner



Venez ensuite cliquer ici

Précisez en combien de lignes ou de colonnes vous désirez scinder

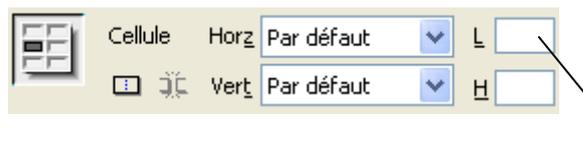


ici vous obtenez



## Largeur de colonnes

Cliquez sur une cellule de la colonne ou sélectionnez-la toute entière



Préciser ensuite la taille en pixels ou en %

10%	10%	10%	70%

Laissez le champ à blanc (paramétrage par défaut) pour laisser au navigateur le soin de déterminer la largeur appropriée en fonction du contenu de la cellule et des largeurs des autres colonnes. Généralement, l'espace attribué se base sur la ligne la plus longue et l'image la plus large. C'est pourquoi il arrive qu'une colonne de tableau devienne beaucoup plus large que les autres lorsque vous y ajoutez du contenu.

Conseil : mettez d'abord le contenu des cellules puis dimensionnez les.

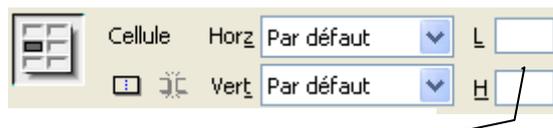
**NB:** La somme des pourcentage des cellules d'une ligne doit faire 100%.

**NB:** La somme des tailles en pixel des cellules doit être égale à la taille du tableau.

## Hauteur de ligne

Sélection des cellules concernées (1 par ligne concernée suffit)

**NB:** le w3c autorise la hauteur de cellule uniquement en pixel



Préciser ensuite la taille en pixels

30 pixels		
60 pixels		
90 pixels		
120 pixels		

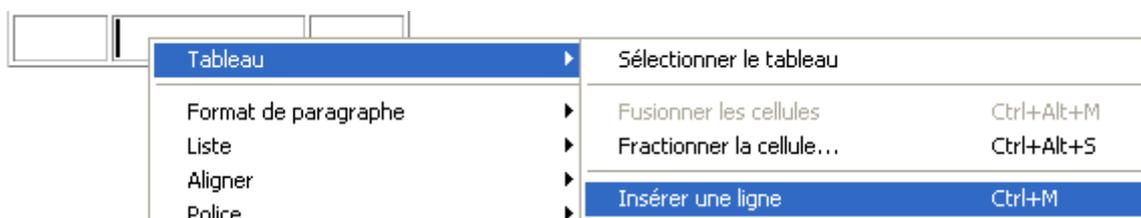
## La logique dans les tailles % - pixel

Un tableau est lu par le navigateur de haut en bas, et une certaine cohérence est demandée, fournie par le navigateur

- Toutes les colonnes ont même largeur
- Toutes les lignes ont même hauteur
- La somme des tailles exprimées en % pour une ligne doit être 100%, indépendamment de la taille du tableau (qu'elle soit en pixel ou %)
- La somme des cellules en pixel doit être cohérente sur toute la structure du tableau, en respectant les 2 premières règles, c.a.d. colonnes et lignes de même largeur
- Si dans les tailles données, existe une incohérence, le navigateur ne tient compte d'aucune taille, et présente la tableau comme il l'entends.
- On peut mélanger % et pixel, il faut que la somme des % de la ligne soit tj égale à 100%, et cela marchera selon les valeurs données en pixel par rapport à la resolution de l'écran de navigation...

## Insertion de lignes/ colonnes

Clic bouton Droit dans une cellule



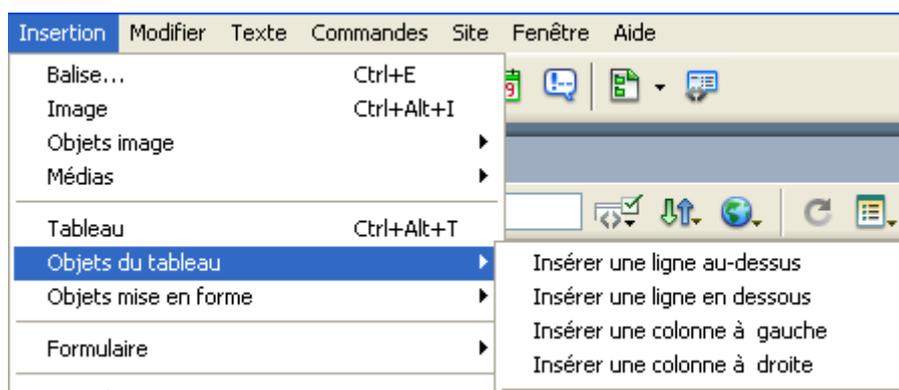
OU

Sélectionnez le tableau et modifiez le nombre de lignes

OU

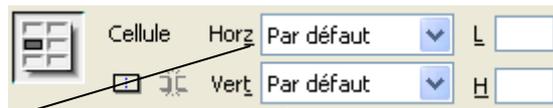
Tabulez lorsque vous êtes dans la dernière cellule du tableau

OU



## Alignements dans les cellules

Sélection des cellules concernées



Permet de régler  
l'alignement vertical du  
contenu

Permet de régler  
l'alignement  
horizontal du contenu

	Haut			Ligne de base
Normal		Milieu		Bas
Normal	Gauche	Centre	Droite	

### L'alignement ligne de base

Ligne de base

Alignement haut

●	Un dépistage est fait au niveau de la grande section maternelle, celui ci motive un suivi en CP.
●	Un dépistage est fait au niveau de la grande section maternelle, celui ci motive un suivi en CP.

## Imbrication de tableaux

Un tableau imbriqué est un tableau inséré dans une cellule d'un autre tableau. Vous pouvez configurer un tableau imbriqué comme n'importe quel autre tableau. Toutefois, sa largeur est limitée par la largeur de la cellule dans laquelle il se trouve.

<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>										

# MODE TABLEAUX DEVELOPPES

## Principe

Le mode Tableaux développés ajoute provisoirement de la marge à l'intérieur des cellules et de l'espacement à tous les tableaux d'un document, et augmente les bordures des tableaux afin de rendre les modifications plus faciles. Ce mode vous permet de choisir des éléments dans les tableaux ou de placer le point d'insertion de manière précise.

Par exemple, vous pouvez développer un tableau pour placer le point d'insertion à gauche ou à droite d'une image, sans sélectionner l'image ou la cellule du tableau par inadvertance.

Pour passer en mode **Tableau développé**



Exemple :

Mode standard



Mode de tableau développé



# TABLEAUX DE MISE EN FORME

## Principe

On sait que pour disposer de manière précise des informations sur une page HTML, on utilise souvent des tableaux comme "structure de mise en page"

Les tableaux de mise en forme de Dreamweaver correspondent à cette idée... et permettent de tracer des tableaux de manière intuitive, comme support de pagination.

Il est évident qu'une page présentée de cette manière, sera ensuite difficilement retouchable sur un autre éditeur... tant la complexité du tableau généré est grande....

## Mode standard – Mode Mise en Forme

Pour utiliser le mode Mise en forme

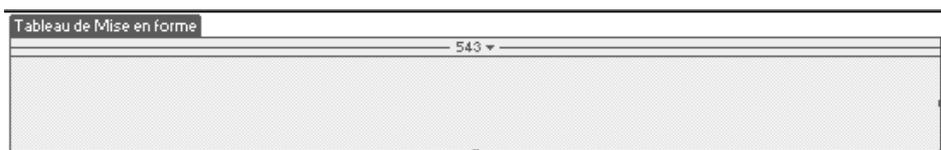


### Dessiner le tableau

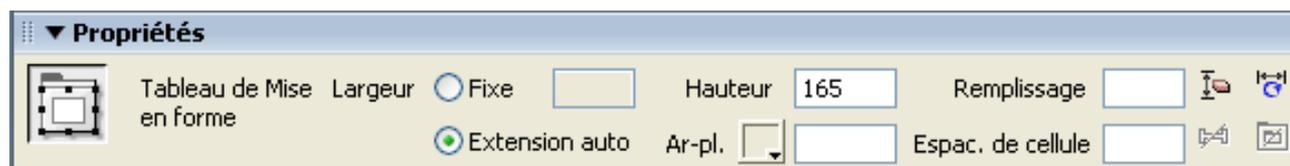
Pour dessiner le tableau de mise en forme il faut utiliser cet outil :



Lorsque l'on dessine un tableau de mise en forme, un tableau aux bords vert apparaît

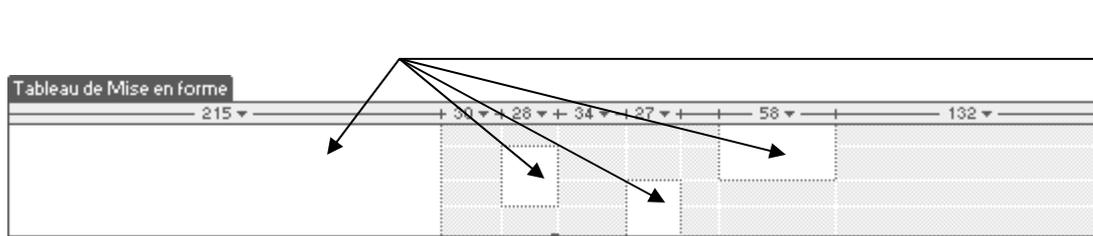


avec sa barre de propriétés spécifiques

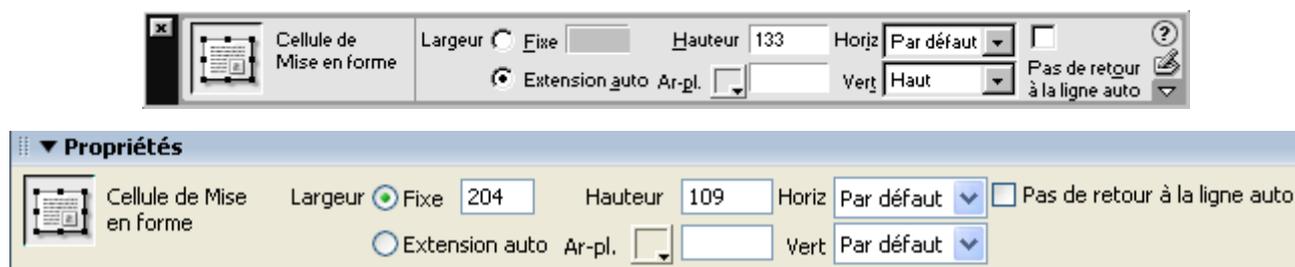


## Dessiner les cellules

Le principe consiste à ne dessiner que les cellules qui auront un contenu. Il suffit de cliquer sur cet outil  puis on clique, maintient et glisse de manière à dessiner nos cellules



Les cellules une fois créés peuvent se déplacer avec la souris...et possèdent une barre de propriétés



**Remarque :** Rappelez vous que à tout moment vos pouvez re-basculer en mode normal, et que vous pouvez toujours écrire ou vous voulez dans votre tableau.

Ce mode existe uniquement pour vous permettre de concevoir votre page à l'aide de tableaux comme structure sous-jacente, tout en évitant les pièges traditionnels dus à l'utilisation de tableaux. Par exemple, vous pouvez facilement dessiner des cellules (de tableau) sur votre page, puis les personnaliser et les déplacer

---

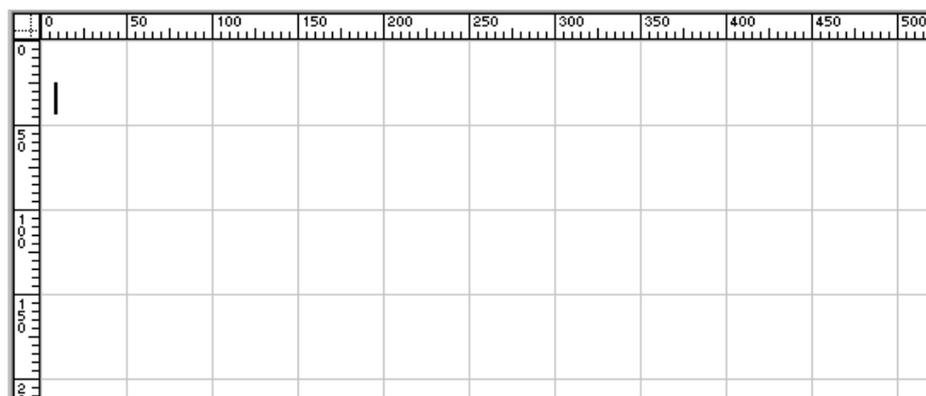
## Grille et règle

Pour affiner la manière de fonctionner il est possible de demander d'afficher une **grille** et une **règle** dans la fenêtre document par les menus

**Affichage – Grille – Afficher la grille**

**Affichage – Règles – Afficher**

ce qui donne une fenêtre document à l'aspect suivant



Pour se guider encore plus dans le placement de nos cellules ou de nos tableaux de mise en forme on peut demander le menu

### Affichage – Grille – Paramètres de la grille



pour paramétrer la grille

et encore

### Affichage – Grille – Aligner sur la grille

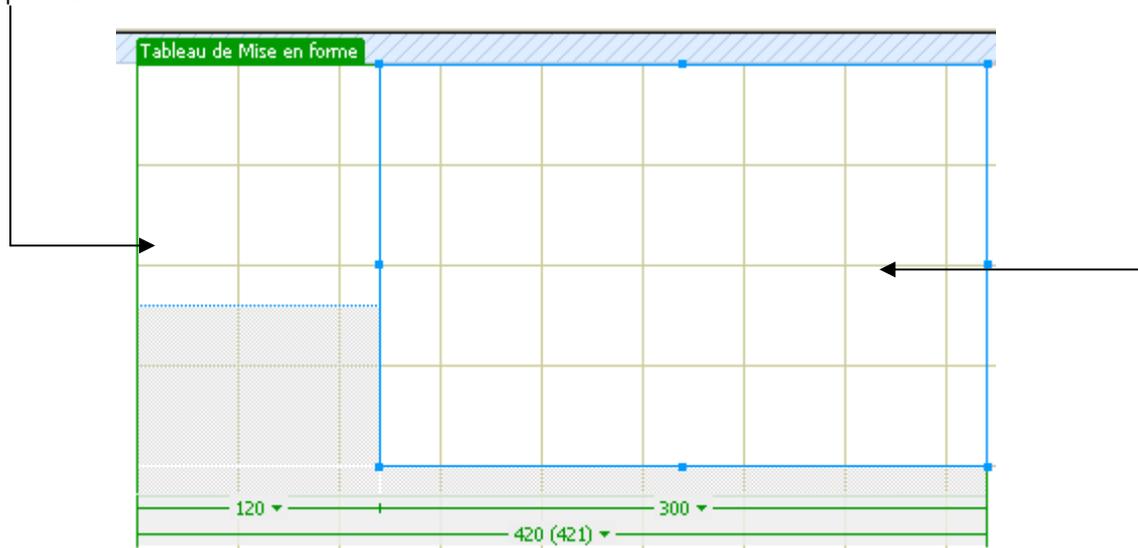
à partir de là tous les déplacements / dimensionnements d'objets se feront automatiquement sur un repère de la grille...

---

## Colonne avec extension automatique

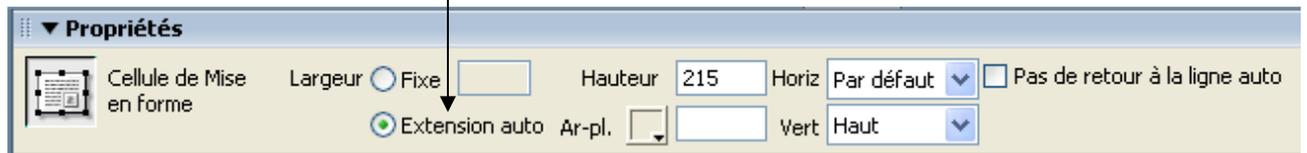
Supposons, par exemple, que votre mise en page comporte une barre de menu sur la gauche, le titre en haut et la zone de contenu principal à droite.

Actuellement la colonne à gauche à une largeur de 120 pixels, celle de droite 300 pixels

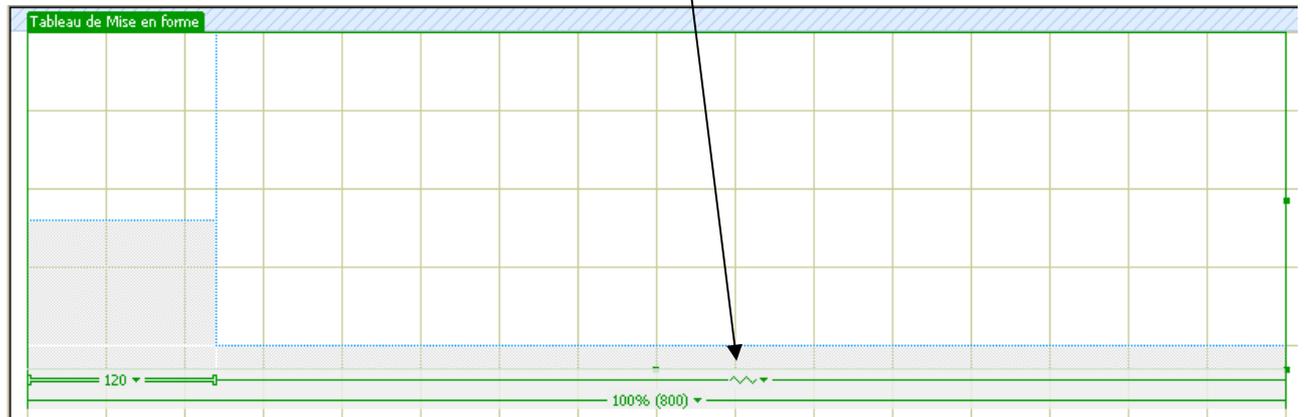


Vous pouvez dans ce cas définir la colonne de gauche avec une largeur fixe (toujours à 120 pixels par exemple) et la zone de contenu principal avec une extension automatique

Il faut sélectionner la cellule de droite et demander **Extension auto**



Et l'on obtient une indication ~



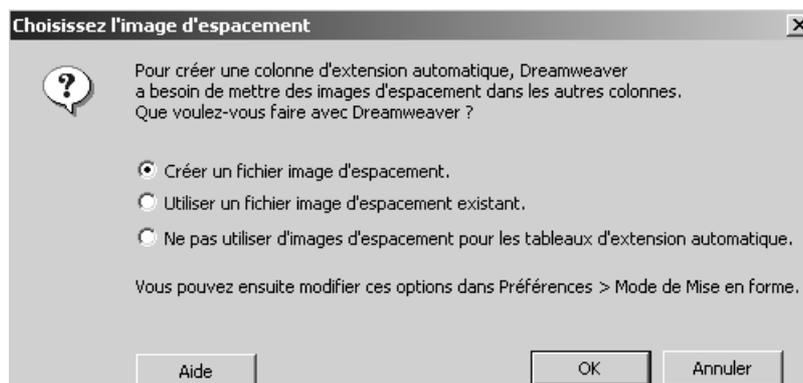
L'option **Extension automatique** redimensionne automatiquement la largeur en fonction de la taille de la fenêtre et est affichée sous forme de ligne ondulée. Lorsque cette option est activée, la mise en forme s'adapte toujours à la fenêtre du navigateur, quelque soit la taille de la fenêtre définie par l'internaute

Le code HTML correspond à

```
<table width="100%" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
  <!--DWLayoutTable-->
  <tr>
    <td width="120" height="6"></td>
    <td width="100%" rowspan="2" valign="top"><!--DWLayoutEmptyCell-->&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td height="49"&nbsp;</td>
  </tr><tr><td height="1"></td><td></td></tr>
</table>
```

**N.B :** Seule une colonne peut être définie avec cette option

**N.B:** Lorsque vous appliquez l'extension automatique à une colonne, Dreamweaver insère des images d'espacement dans les colonnes à largeur fixe pour définir la mise en forme. Une image d'espacement est une image mesurant 1 pixel sur 1 pixel, transparente et au format GIF transparente, donc invisible dans la fenêtre du navigateur

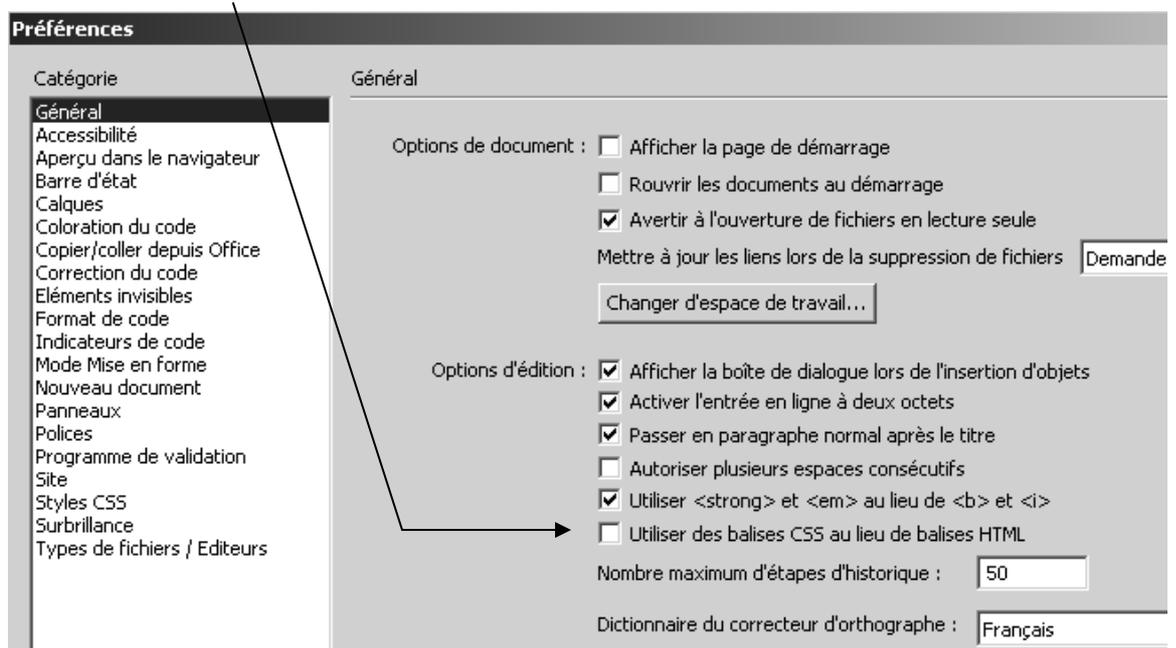


# PROPRIETES DE LA PAGE

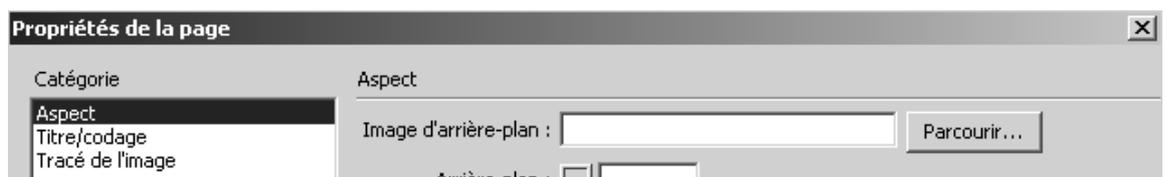
## Codage HTML ou feuille de style :

Par défaut Dreamweaver met le texte en forme à l'aide de feuilles de style en cascade (**CSS**). Vous pouvez choisir d'utiliser le langage HTML pour mettre les pages en forme par le biais de la boîte de dialogue du menu

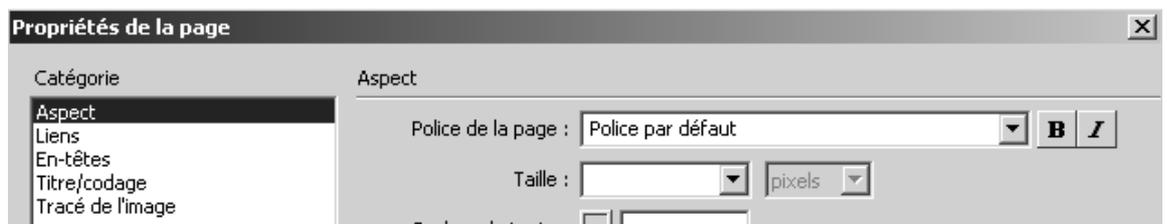
### Edition / Préférences / Général / Utilise des balises CSS ... HTML



Si on ne demande pas  Utiliser des balises CSS au lieu de balises HTML on dispose de



Si on coche cette case,  Utiliser des balises CSS au lieu de balises HTML alors Dreamweaver utilise des balises CSS pour l'ensemble des propriétés définies dans les catégories Aspect et rajoute deux catégories - **Liens** - **En-têtes** qu'il gère aussi en CSS.



Voir les fichiers

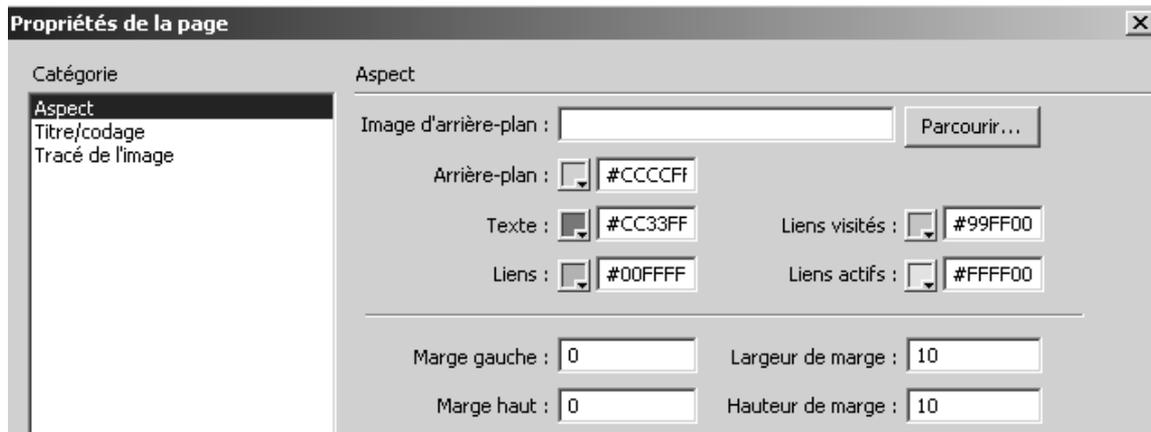
prop-page-aspect-html.htm  
 prop-page-aspect-css.htm

1 Ko HTML Document  
1 Ko HTML Document



## Aspect (option html) :

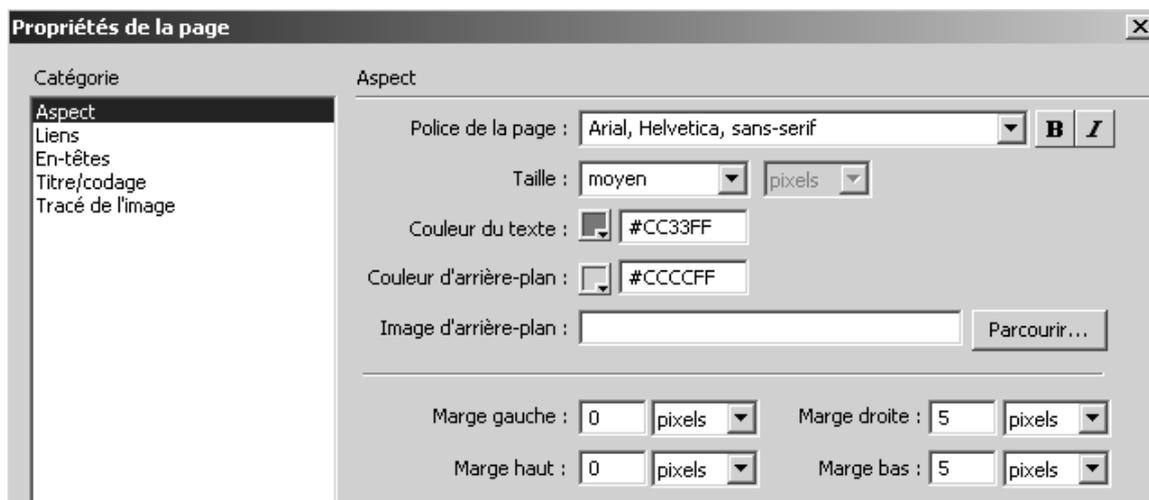
Les propriétés de la catégorie Aspect, la boîte de dialogue suivante apparaît :



```
<body bgcolor="#CCCCFF" text="#CC33FF" link="#00FFFF" vlink="#99FF00" alink="#FFFF00"
      leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="10" marginheight="10">
```

## Aspect (option style CSS) :

Les balises CSS qui définissent ces attributs sont intégrées dans la section **head** de la page. Ce qui fait que les mêmes options ne sont pas tout a fait équivalentes



donnant en CSS

```
<style type="text/css">
<!--
body,td,th {
  font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
  font-size: medium;
  color: #CC33FF;
}
body {
  background-color: #CCCCFF;
  margin-left: 0px;
  margin-top: 0px;
  margin-right: 5px;
  margin-bottom: 5px;
}
-->
</style></head>
```

---

## Lien (uniquement en CSS) :

Il apparaît clairement que en CSS les liens ne sont plus traités au même endroit, mais dans une catégorie à part.



Rajoutant en CSS

```
a:link {
    color: #00FFFF;
    text-decoration: underline;
}
a:visited {
    text-decoration: underline;
    color: #99FF00;
}
a:hover {
    text-decoration: none;
    color: #FF0000;
}
a:active {
    text-decoration: underline;
    color: #FFFF00;
}
```

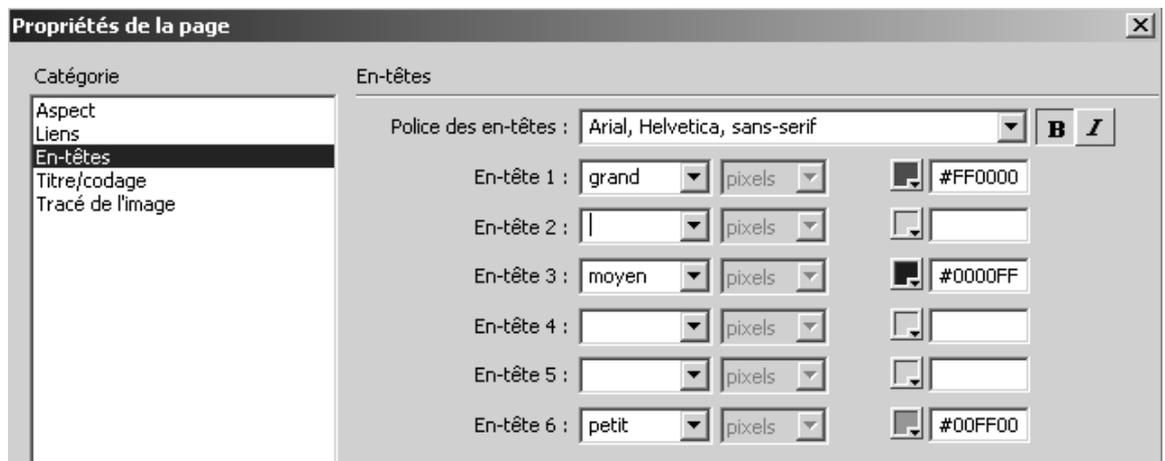
Voir le fichier  prop-page-lien-css.htm

2 Ko HTML Document

---

## En-têtes / titres (uniquement en CSS) :

En CSS une nouvelle catégorie apparaît permettant de spécifier l'aspect des balises titre (traduites dans dreamweaver comme en-tête, et correspondant aux balises HTML H1 à H6...)



Rajoutant en CSS

```
<style type="text/css">
<!--
h1,h2,h3,h4,h5,h6 {
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-weight: bold;
}
h1 {
    font-size: large;
    color: #FF0000;
}
h3 {
    font-size: medium;
    color: #0000FF;
}
h6 {
    font-size: small;
    color: #00FF00;
}
-->
</style></head>
```

Voir le fichier  [prop-page-titre-css.htm](#)

1 Ko HTML Document

**NB:** tous les réglages faisant appel aux style CSS, peuvent être analysés dans un cours style CSS...

## Présentation d'un formulaire

Attention : pour rendre réelle une certaine interactivité, il est nécessaire de développer un programme (script) de prise en charge au niveau du serveur web.

Pour créer ce formulaire

The diagram illustrates a web form with the following elements:

- Nom :** A single-line text input field labeled "Champ texte".
- Sexe :** Two radio buttons labeled "Femme" (selected) and "Homme".
- Langues :** Two checkboxes labeled "Fr" and "Gb".
- Heure :** A list box showing "8h00" and "9h00" with up/down arrows, labeled "Liste".
- Adresse :** A multi-line text area labeled "Zone de texte multilignes".
- Envoyer :** Two buttons labeled "Envoi" and "Annuler", labeled "Boutons Envoyer et Annuler".

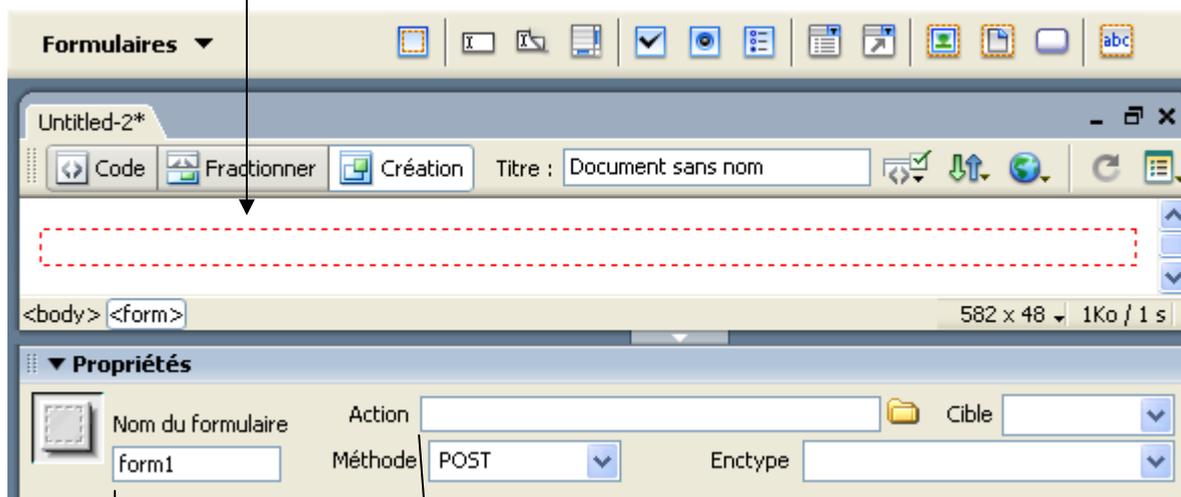
# Création d'un formulaire

## Afficher la barre d'objets formulaire



## Créer la zone de formulaire

Cliquez sur , vous obtenez



Venez saisir le nom du formulaire

Permet de définir ce qui va advenir du formulaire.

En général envoi vers un script CGI, PHP, ASP

Exemples :

Envoi du formulaire à une adresse Email

`mailto:lallias@club-internet.fr ?subject=formulaire`

Envoi du formulaire et traitement par script cgi

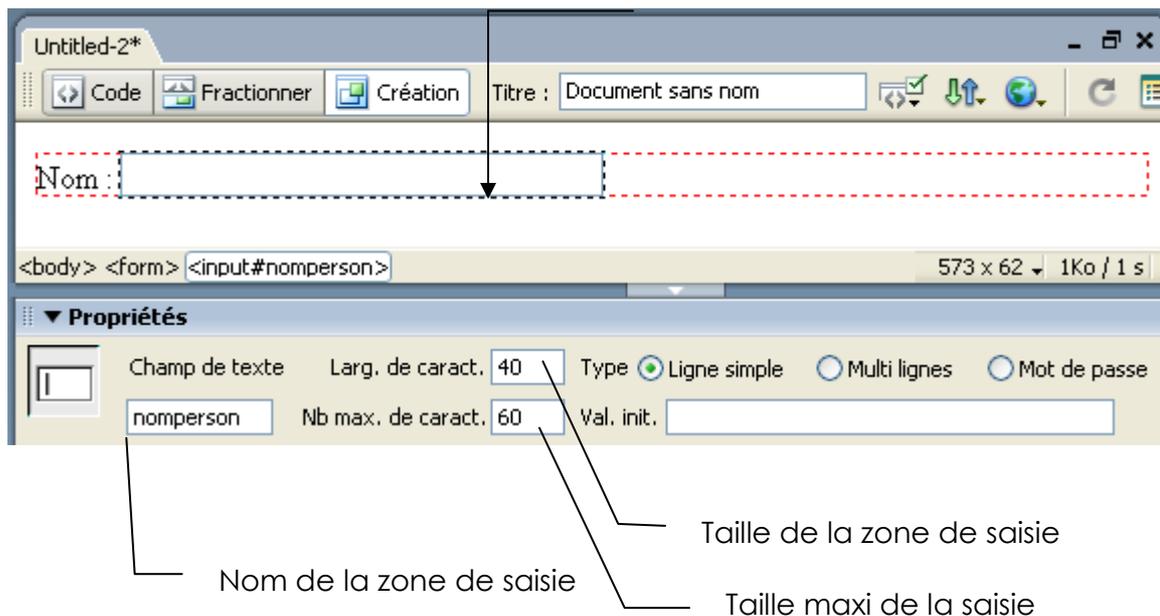
`http://perso.club-internet.fr /cgi-bin/mailto.cgi`

## Correspond aux balises

```
<form method="post" action="mailto:lallias@club-internet.fr?subject=formulaire" name="formul">  
.  
.  
</form>
```

## Insérer un champ de texte

Dans un premier temps cliquez sur ce bouton , Vous obtenez



The screenshot shows the Dreamweaver interface. At the top, there's a toolbar with icons for 'Code', 'Fractionner', and 'Création'. Below it, a window titled 'Untitled-2\*' contains a form with a text input field labeled 'Nom :'. The field is highlighted with a dashed red border. Below the form, the 'Propriétés' (Properties) panel is visible. It shows the following settings for the selected text input field:

- Champ de texte
- Larg. de caract. 40
- Type: Ligne simple (selected), Multi lignes, Mot de passe
- Nom: nompson
- Nb max. de caract. 60
- Val. init. (empty)

Arrows point from the 'Larg. de caract.' and 'Nb max. de caract.' fields to the text 'Taille de la zone de saisie' and 'Taille maxi de la saisie' respectively. Another arrow points from the 'Nom' field to the text 'Nom de la zone de saisie'.

### Correspond aux balises

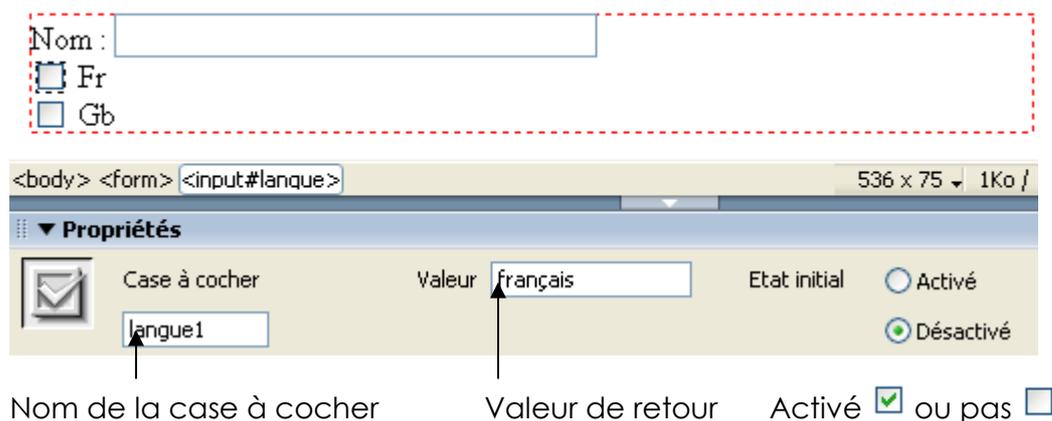
```
<input type="text" name="nompson" size="40" maxlength="60">
```

### Utilisation

Lors de l'utilisation, si l'on saisit dans cette zone texte le nom Dupond  
Le couple nompson=Dupond sera envoyé au serveur.

## Insérer des cases à cocher

Dans un premier temps cliquez sur ce bouton , Vous obtenez



The screenshot shows the Dreamweaver interface. At the top, there's a toolbar with icons for 'Code', 'Fractionner', and 'Création'. Below it, a window titled 'Untitled-2\*' contains a form with a text input field labeled 'Nom :'. Below the text field, there are two checkboxes: 'Fr' and 'Gb'. The 'Fr' checkbox is checked. Below the form, the 'Propriétés' (Properties) panel is visible. It shows the following settings for the selected checkbox:

- Case à cocher
- Valeur: français
- Etat initial: Désactivé (selected), Activé
- Nom: langue1

Arrows point from the 'Nom' field to the text 'Nom de la case à cocher', from the 'Valeur' field to 'Valeur de retour', and from the 'Etat initial' section to 'Activé  ou pas

### Correspond aux balises

```
<input type="checkbox" name="langue1" value="fr">Fr
```

```
<input type="checkbox" name="langue2" value="gb">
```

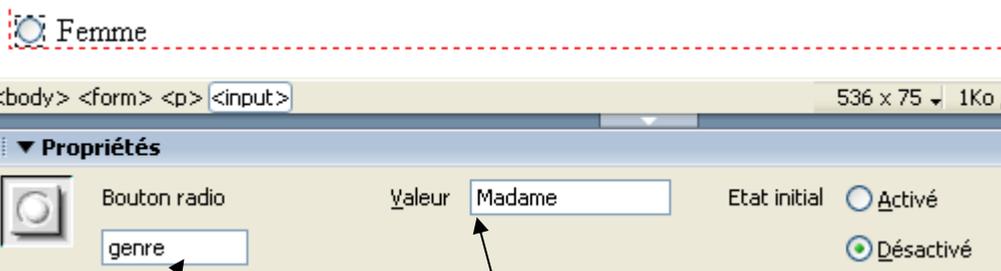
### Utilisation

Si cette case est cochée, le couple **langue1=français** sera envoyé au serveur.

## Insérer des boutons radio

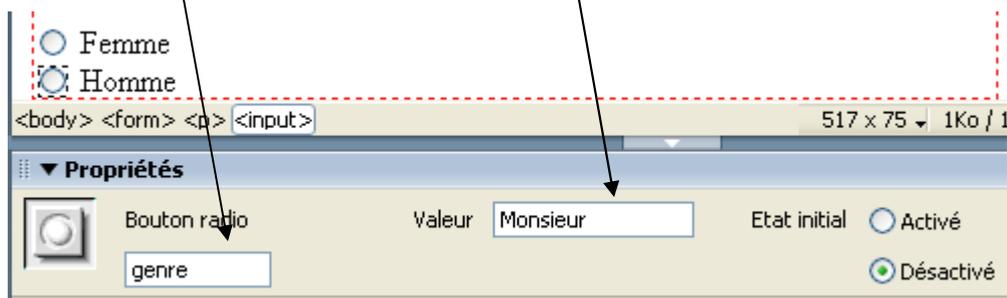
Un choix parmi X possibles.

Dans un premier temps cliquez sur ce bouton , Vous obtenez



Saisir le nom du champ. Il devra être le même pour les autres bouton radio appartenant

Saisir la valeur qui doit être renvoyée en fonction du choix



### Correspond aux balises

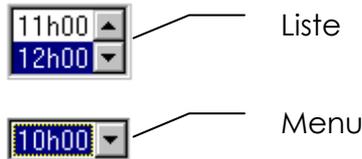
```
<input type="radio" name="genre" value="Madame">Femme
```

```
<input type="radio" name="genre" value="Monsieur" checked>Homme
```

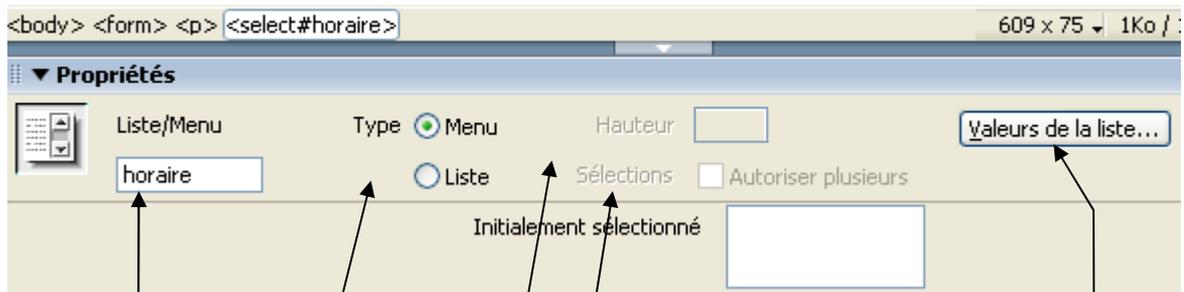
### Utilisation

C'est le couple **genre=Madame** ou **genre=Monsieur** qui sera envoyé au serveur.

## Insérer une liste/un menu



Dans un premier temps cliquez sur ce bouton , Vous obtenez



Saisir le nom  
du champ

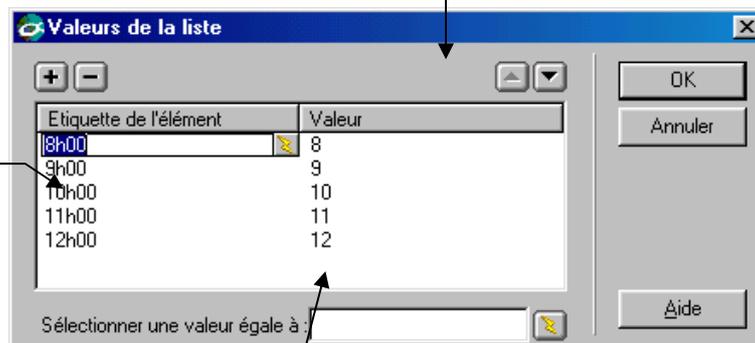
Choisir Liste  
ou Menu

Choisir le nombre de  
données apparentes  
(si vous avez choisi  
Liste)

Préciser si l'on veut  
pouvoir choisir  
plusieurs options ou  
une seule (si vous  
avez choisi Liste)

Venez cliquer ici pour  
définir les différentes  
composantes de la liste.

Valeurs  
apparaissant  
dans la liste



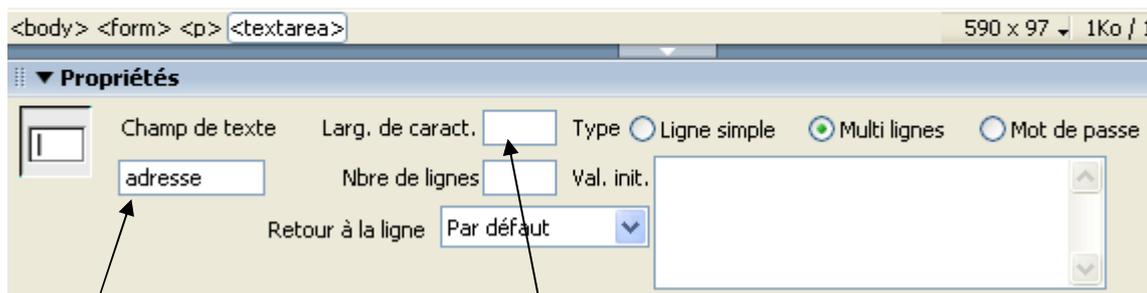
Valeurs renvoyées

Correspond aux balises

```
<select name="horaire" size="2">
  <option value="8">8h00</option>
  <option value="9">9h00</option>
  <option value="10">10h00</option>
  <option value="11">11h00</option>
  <option value="12">12h00</option>
</select>
```

## Insérer un zone de texte multi-lignes

Dans un premier temps cliquez sur ce bouton , Vous obtenez

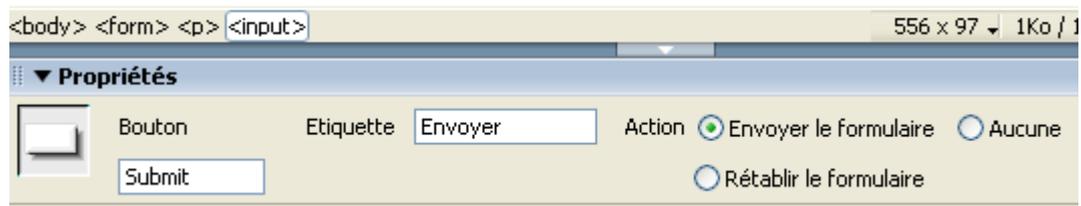


Saisir le nom du champ

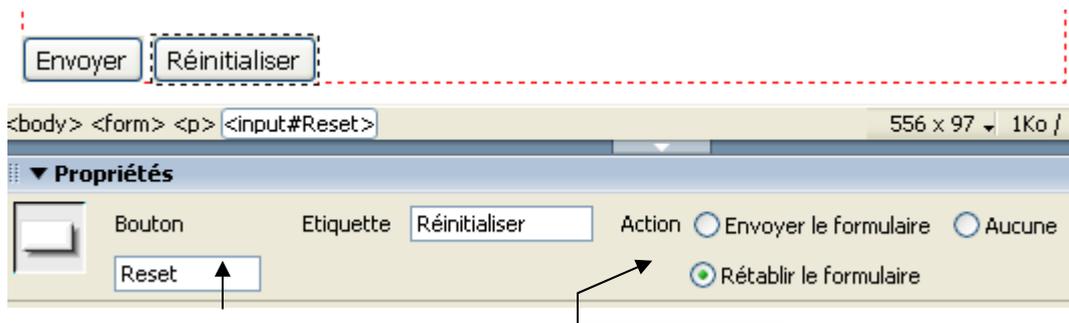
Préciser la largeur et la hauteur

## Les boutons Envoyer et Annuler

Le bouton Envoyer 



Le bouton Annuler 



Tapez le nom Reset

Venez cliquer ici

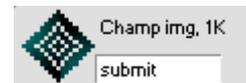
## Les champs images

**Les champs d'image** peuvent être utilisés à la place des boutons d'envoi.

Cliquez sur le bouton image de la fenêtre objets de formulaire. 

Choisissez ensuite l'image concernée. Lorsque l'image est affichée venez cliquer dessus avec le bouton droit et passez sur la commande Valeur

Pour que l'image serve de bouton d'envoi tapez submit

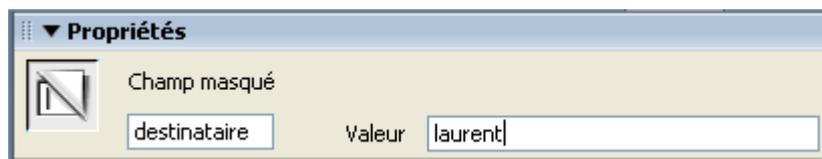


Pour que l'image serve de bouton d'annulation tapez reset



## Les champs masqués

**Les champs masqués** vous permettent de stocker des informations, (telles que le destinataire des données du formulaire ou le sujet du formulaire) qui ne sont pas destinées à l'utilisateur, mais qui seront utilisées par l'application qui traite le formulaire.



## Les champs de fichier

**Les champs de fichier** permettent aux utilisateurs de parcourir les fichiers sur leurs disques durs et de les télécharger comme des données de formulaire.



Technique intéressante mais qui nécessite la création d'un script coté serveur.

# UTILISATION DES BIBLIOTHEQUES

Avec DreamWeaver, il est possible d'utiliser le concept de bibliothèque. Il s'agit de textes ou d'images que l'on mémorise et que l'on peut réutiliser Lorsque l'on en a besoin.

Par exemple, imaginons le texte

**Reproduction interdite, CopyRight 2003**

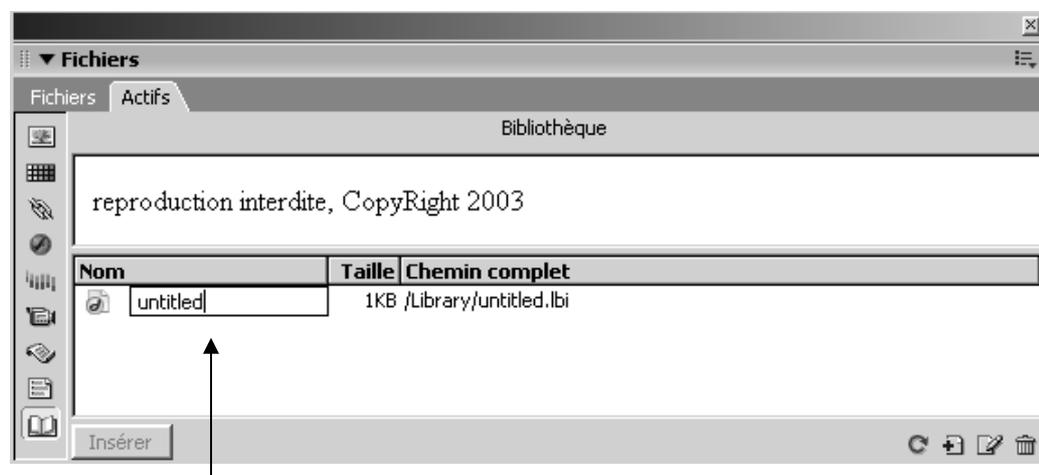
## Création d'un élément de bibliothèque

1. Dans une page vierge (ou dans une page où le texte est déjà écrit)
2. Ecrivez ou sélectionnez votre texte **Reproduction interdite, CopyRight 2003**
3. Dans le menu **Modifier** on demande

**Bibliothèque >Ajouter un objet dans la bibliothèque**



on obtient



4. Donnez le nom : Repro (par exemple), et entrée

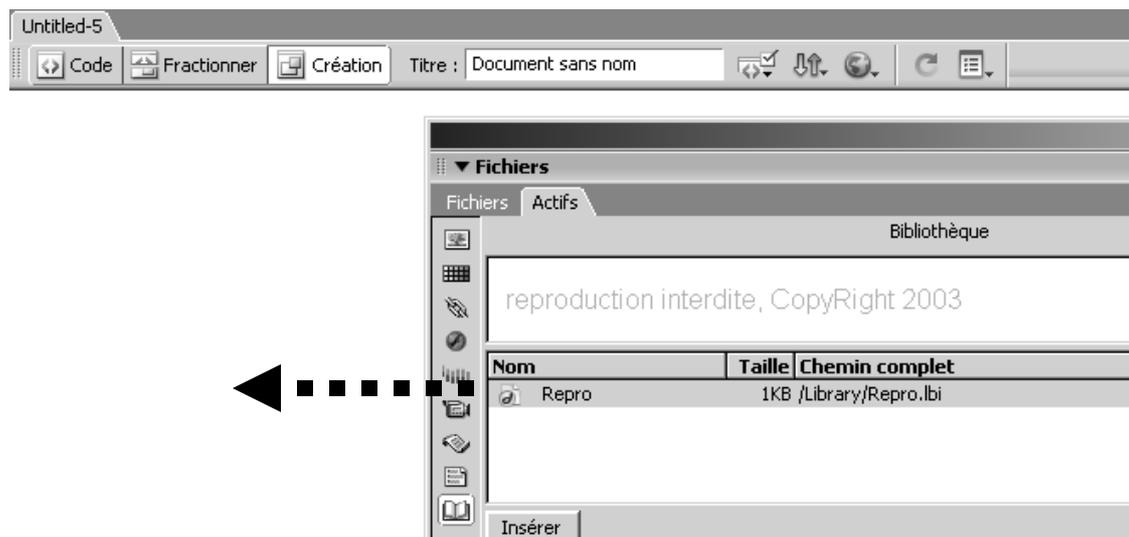
**N.B** : dans les noms bannir espaces, majuscules et lettres accentuées.

Vous constatez que ce texte est maintenant avec un fond jaune et que vous ne pouvez plus le modifier. C'est le but.

**Reproduction interdite, CopyRight 2003**

## Utilisation d'un élément de la bibliothèque

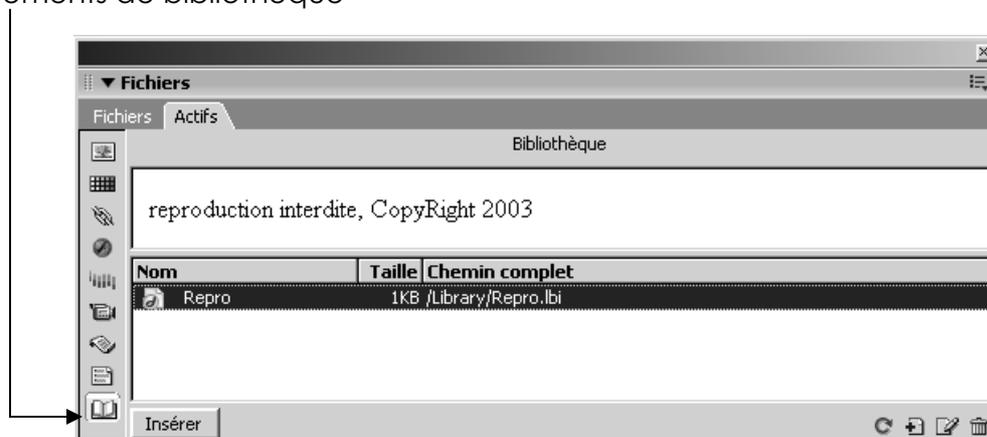
Maintenant, lorsque vous aurez envie d'insérer le texte, il suffit de glisser déposer dans la page Web l'objet de bibliothèque Repo depuis la Fenêtre Bibliothèque.



## Modification d'un élément de bibliothèque

A présent, il est possible que ce texte ne soit plus d'actualité : Il faut le changer partout où il a été utilisé et le remplacer par : **Reproduction interdite, CopyRight 2004**

1. Afficher la fenêtre bibliothèque, par le menu **Fenêtre / Actifs (F11)**, et se positionner sur les éléments de bibliothèque



2. cliquez simplement 2 fois sur Repo (ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur le texte, et choisissez **Modifier**). Cela aura pour effet d'ouvrir un document un peu spécial (un **.LBI** en fait) qui contient le texte

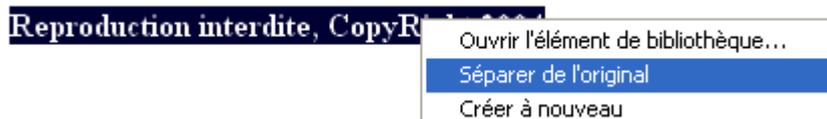


3. Transformez-le en **Reproduction interdite, CopyRight 2004**
4. Fermez le fichier, et répondez oui à la demande de sauvegarde de **Repro.lbi**

---

## Eviter la mise à jour automatique

Si vous voulez qu'une occurrence d'un élément de bibliothèque ne soit pas modifié, il suffit simplement de cliquer avec le bouton droit de la souris sur cet élément et choisir "Séparer de l'original".



---

## Eléments de bibliothèque imbriqués

Un élément de bibliothèque peut contenir un autre élément de bibliothèque.

1. Insérez l'élément de bibliothèque existant et complétez

*Reproduction interdite, CopyRight 2004 , pour toutes questions : contacter : [www.lallias.com](http://www.lallias.com)*

2. Sélectionnez le tout

*Reproduction interdite, CopyRight 2004 , pour toutes questions : contacter : [www.lallias.com](http://www.lallias.com)*

3. Créez un nouvel élément de bibliothèque

---

## Images

Lorsqu'on définit une image comme élément de bibliothèque il suffit de modifier l'image originale pour que tous les fichiers HTML qui y font référence soient modifiés.

# L'HISTORIQUE ET LES COMMANDES

## L'historique

Grâce à cette fonction d'historique, vous pouvez :

- Revenir en arrière autant d'étapes que vous le voulez
- Répéter n'importe quelle(s) étape(s) dans votre document
- Conserver une suite d'étapes et les réutiliser dans n'importe quel document

## L'historique - suppression des dernières actions

Par la **Fenêtre > Historique**

Faire glisser vers le haut le curseur afin d'annuler des manipulations



## L'historique pour répéter

L'historique sert de générateur de macro-commandes. Au fur et à mesure que vous travaillez, DreamWeaver enregistre les actions que vous avez réalisées et l'affiche dans la palette Historique (Fenêtre/Historique).

### ***Répétition simple***

Pour répéter un certain nombre d'actions, il suffit de les sélectionner avec la souris, de cliquer Bouton Droit et de choisir "Reproduire les étapes".

### ***Enregistrement d'étapes sous forme de "Macro-commande"***

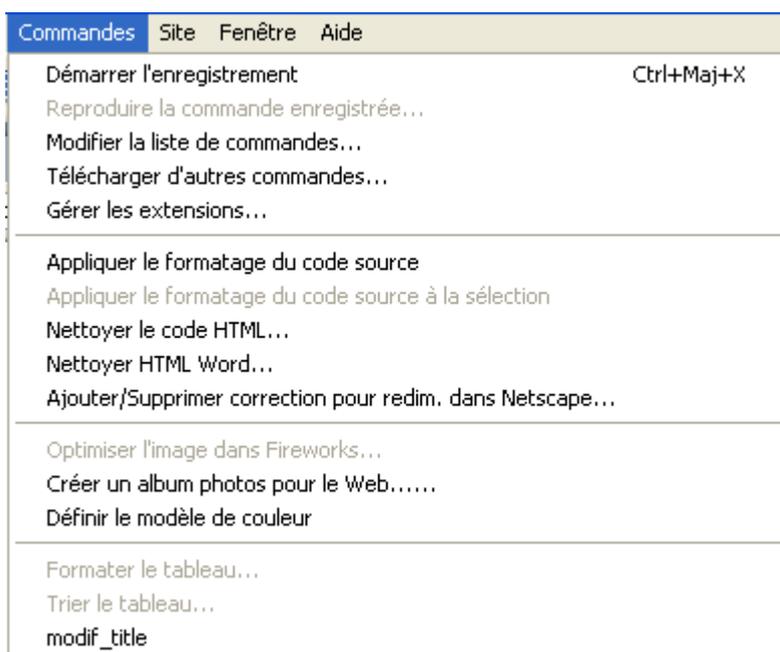
Sauvegarde une série d'étapes que l'on pourra ensuite appeler depuis n'importe quelle page de n'importe quel site DreamWeaver.

1. Dans Historique, sélectionnez les lignes de commandes à mémoriser
2. Bouton Droit : Enregistrer comme commande... puis donnez un nom et OK



## Utilisation de la commande créée

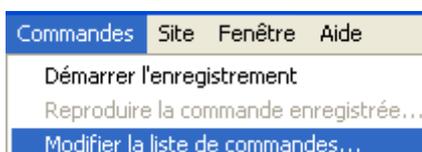
Il vous suffira d'aller dans le menu **Commande > ...** pour appliquer la macro-commande.



## Suppression

Pour supprimer une commande que vous avez créée,

Commandes > Modifier la liste de commandes...

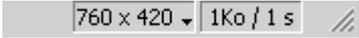


Cliquez sur la commande à supprimer et Effacer.

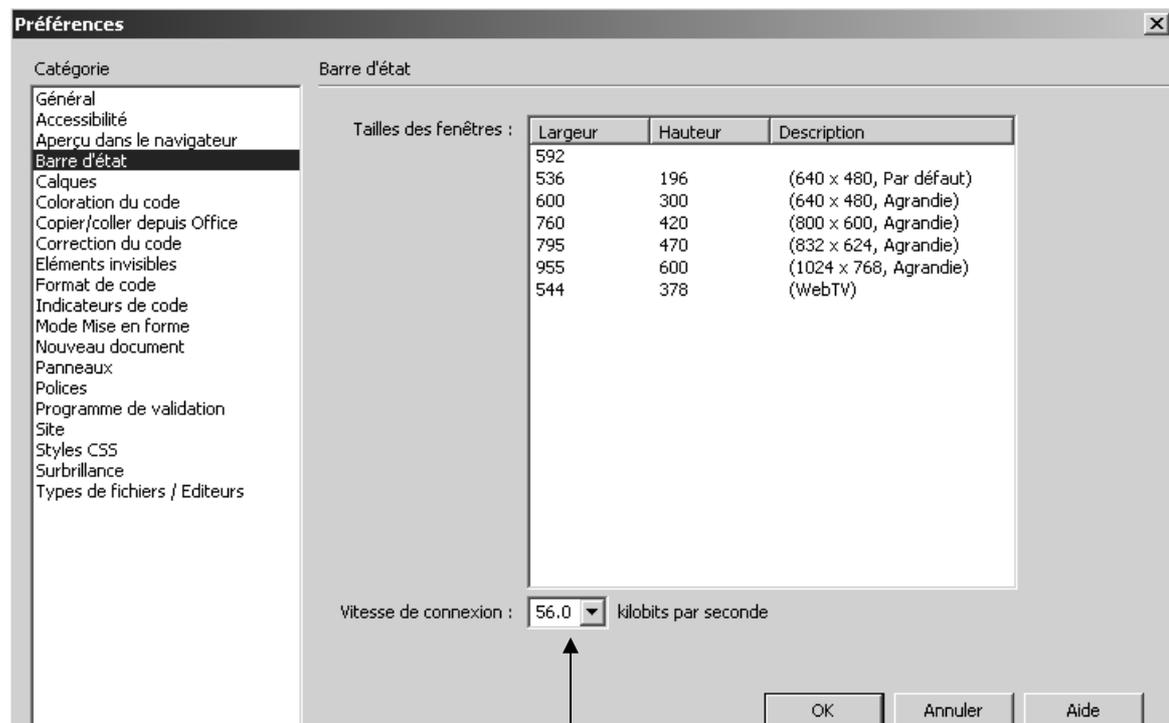


# LES PREFERENCES DREAMWEAVER

## Barre d'état de la fenêtre Document :

Les informations de la barre d'état de la fenêtre document  
 se règlent dans le menu

### Edition / Préférences / Barre d'état



### Vitesse de Connexion

Pour la **vitesse de chargement** deux paramètres interviennent, la taille de vos pages et la vitesse de connexion de votre lecteur ( sans parler du débit réel de votre serveur ou de son prestataire d'accès...)

Quelques vitesses sont prévues :

33600-56000 (4200-7000 octets/s) : modem analogiques,

64000-128000 b/s : numeris ou ADSL 1° niveau (8000-16000 octets/s)

1500000 b/s : ADLS (187500 octets/s)

Pour résumer on peut dire que si votre page complète fait :

- de 1 à 40 Ko : rapidement transmise même avec des vitesses lentes
- de 40 à 100 Ko : peut mettre jusqu'à 1 minute pour être chargée...
- au delà de 100 Ko : sans commentaire !



## Taille des fenêtres

Si la taille d'un pixel était toujours la même, ce qui bien sûr n'est pas le cas selon la résolution, voilà ce que donnerait les tailles les plus fréquentes, à savoir

**640x480      800x600      1024x768      1200x960      1280x1024**

Les tailles sont toujours données en largeur par hauteur: **L x H**:



Ecran 1 : **640x480**

Ecran 2 : **800x600**



Ecran 1 : **1024x768**

Ecran 2 : **800x600**



Ecran 1 : **1200x960**

Ecran 2 : **800x600**



Ecran 1 : **1280x1024**

Ecran 2 : **800x600**

De plus, la "proportion" des pages change, car le ratio Largeur/Hauteur diffère :

**640x480      800x600      1024x768      1200x960      1280x1024**

1.333      1.333      1.333      1.25      1.25

Pour se donner une idée de ce que le lecteur verra, on peut demander à dreamweaver de dimensionner la fenêtre d'affichage à une taille particulière. Et on peut se créer des combinaisons spécifiques

Comme 1200x1024

Ou des valeurs différentes

Tailles des fenêtres :	Largeur	Hauteur	Description
	592		
	536	196	(640 x 480, Par défaut)
	600	300	(640 x 480, Agrandie)
	760	420	(800 x 600, Agrandie)
	795	470	(832 x 624, Agrandie)
	955	600	(1024 x 768, Agrandie)
	544	378	(WebTV)

**1000**

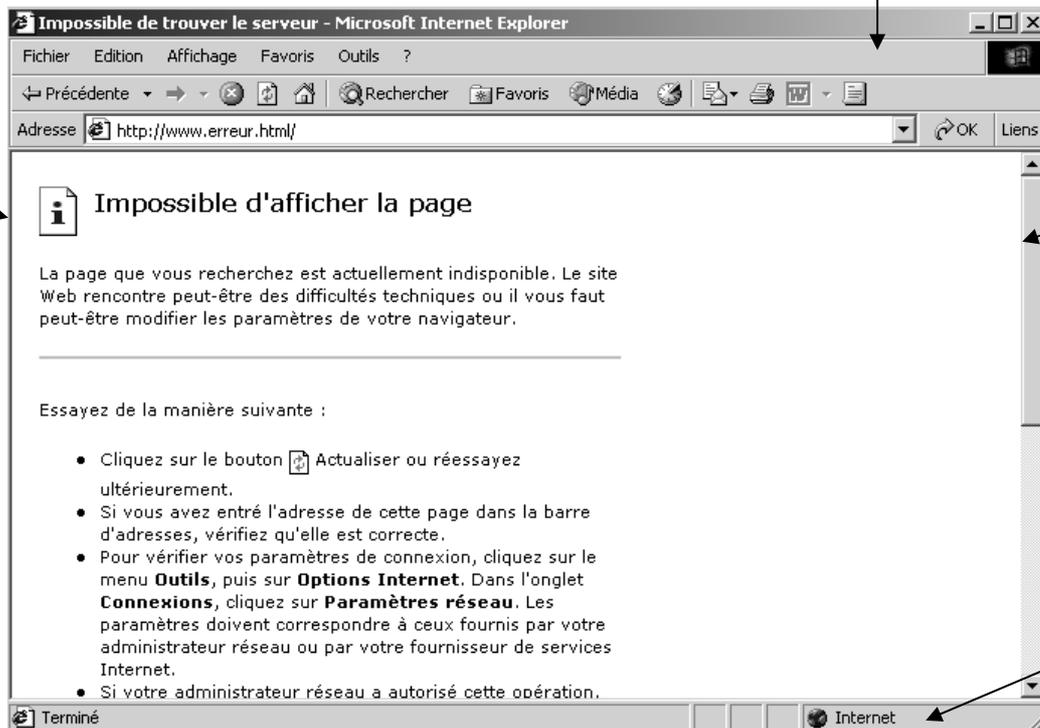
**640**

**(1024 x 768, ajustée)**

Les "cotes" sont données pour tenir compte des éventuelles barres de défilement, barres d'outils des navigateurs, qui ne donnent pas une surface utile à 100%

Un nombre de pixel est nécessaire pour afficher les "bords"...

Ici IE 6.0 standard



(et cela dépend d'ailleurs du navigateur utilisé, ainsi que des paramètres de l'utilisateur...)Le même avec la barre d'outils Google...



Ici Mozilla 1.7 standard

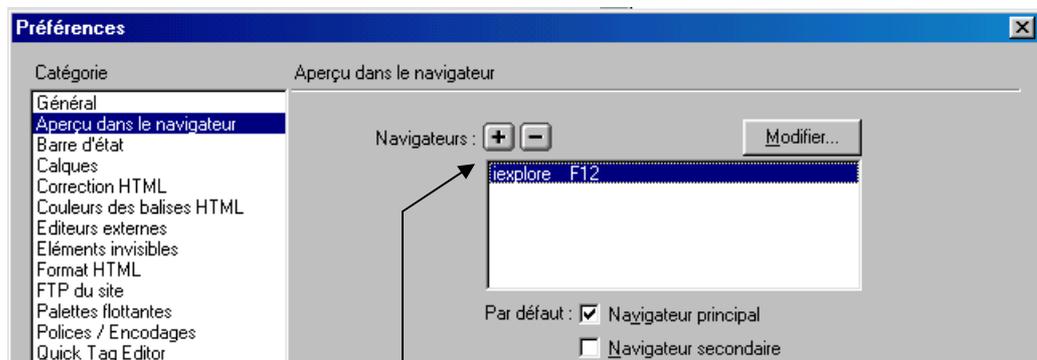


## Ajouter un Navigateur :

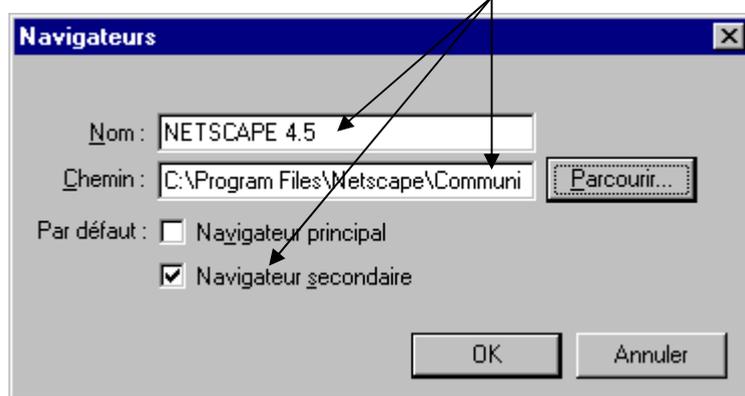
Commande **Edition – Préférences** et choisir la catégorie **Aperçu dans le navigateur**

Ou

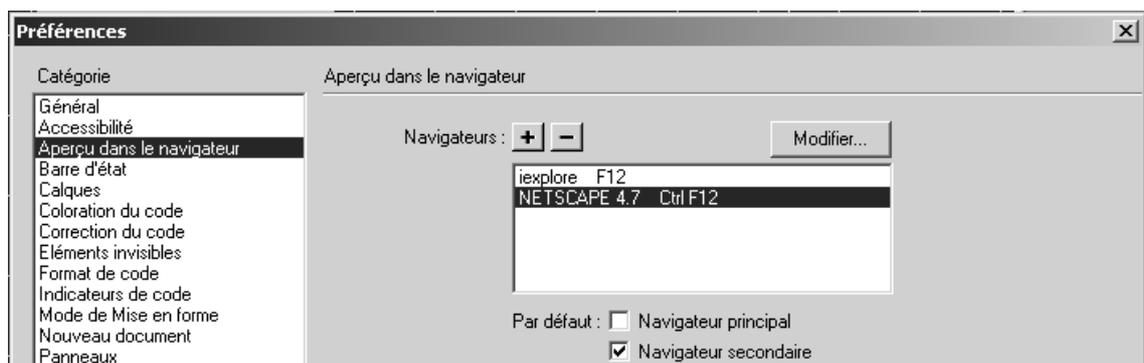
**Fichier - Aperçu dans le navigateur – Modifier la liste des navigateurs**



Venez cliquer sur **+** puis compléter la fiche



on obtient alors



Venez appuyer sur la touche **<F12>** pour visualiser dans le navigateur principal

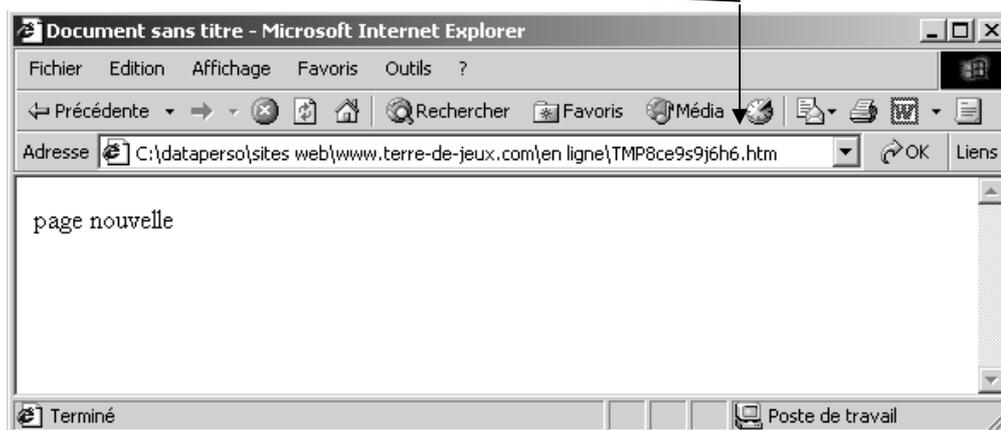
Venez appuyer sur la touche **<CTRL><F12>** pour visualiser dans le navigateur secondaire

## Pré-visualiser la page réelle ou générer un fichier ?

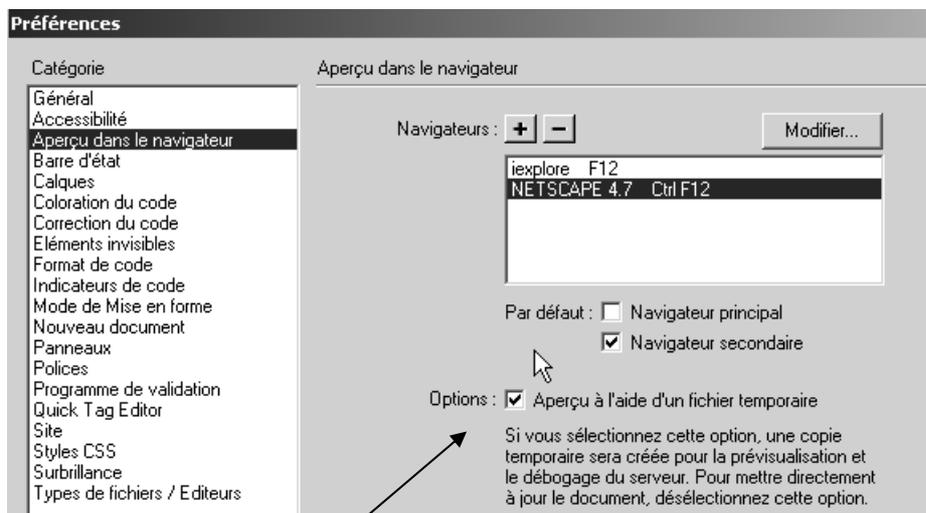
Lorsque l'on visualise la page dans un navigateur, Dreamweaver génère une page fictive temporaire...



puis avec **F12** on obtient



Avec Dreamweaver il est possible de cocher une case permettant de travailler sur la vraie page, (sans générer une page au vol) mais à condition d'enregistrer les modifications avant la prévisualisation...

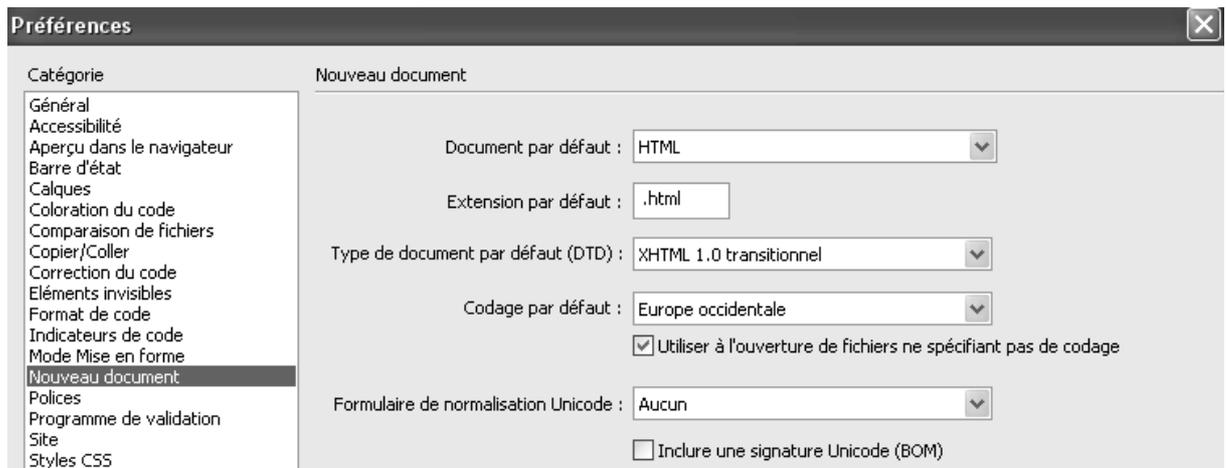


si on décoche, et que l'on enregistre systématiquement avant de faire F12 ou CTRL F12, on verra la page directe.

**N.B:** si dans le site Dreamweaver on a demandé de gérer des liens relatifs à la racine du site,... Liens relatifs à :  Un document  La racine du site alors pour visualiser les images dans les pages il FAUT demander également aperçu à l'aide d'un fichier temporaire (il faut laisser la case cochée).

## Type de Nouveau Document

Lorsque l'on crée un nouveau document dans Dreamweaver , il est possible de spécifier par **Edition – Préférences** et choisir la catégorie **Nouveau document**



- l'extension par défaut
- le type DTD du document
- la page de code iso à utiliser

## HTML ver 2.0 juin 1994:

Le [HTML 2.0](#) qui représentait la version courante du HTML en juin 1994, est le standard de base que tous les navigateurs d'aujourd'hui -- incluant les navigateurs-textes seulement -- devraient supporter. Le langage HTML 2.0 reflète la conception originale du HTML comme un langage indépendant des plates-formes et des logiciels pour afficher de l'information organisée (au lieu de spécifier exactement comment la page doit être affichée)

---

## HTML ver 3.2 Mai 1997:

La [version HTML 3.0](#), sortie en 1995, a tenté de développer la version 2.0 en ajoutant des options comme les tableaux et un plus grand contrôle du texte autour des graphiques. En mai 1997, W3C fournissait la version [HTML 3.2](#), qui a été conçue pour refléter et standardiser les pratiques généralement acceptées. Ainsi, le HTML 3.2 inclut les étiquettes HTML 3.0 qui ont été adoptées par les développeurs de navigateurs comme Netscape et Microsoft.

Le langage HTML 3.2 offre les principales nouveautés suivantes :

- Introduire les tableaux
- Spécifier les frames

---

## HTML ver 4.01 Décembre 99:

le mois de juillet 97 donne naissance au langage 4.0 de ce même langage qui sera finalisé en décembre 99. Cette étonnante rapidité des normalisateurs du W3C est une nouveauté et elle a pour but de ne pas laisser les éditeurs de logiciels Netscape et Internet Explorer inventer leurs propres balises au gré des développements.

Le langage HTML 4.0 offre les principales nouveautés suivantes :

- Introduction des feuilles de style CSS pour traiter de l'alignement et du multi colonage.
- Permettre d'ajouter des étiquettes pour nommer les champs des formulaires
- S'ouvre aux langages de jscrip – javascript – vbscript ....



---

## HTML ou XHTML

On peut voir souvent dans la littérature que à coté de HTML, d'autres sigles paraissent, et semblent de plus en plus utilisés de nos jours.

Le eXtensible HyperText Markup Language (XHTML) a été officialisé en 2000.

Il s'agit d'une reformulation du HTML sous les règles du eXtensible Markup Language (XML). Le XHTML demande un effort supplémentaire de rigueur, mais pour l'essentiel ressemble de très près au HTML. Un des très grands avantages de choisir d'utiliser le XHTML: puisque il est fondé sur le XML, tous les outils de traitement de XML deviennent d'un seul coup disponibles, permettant une variété impressionnante de manipulations permettant de reformater l'information concentrée dans le document.

---

## Le squelette d'une page XHTML - HTML

Puisqu'un document XHTML ne constitue qu'un cas particulier de document XML, on doit révéler au début du document quelles balises seront utilisées.

La déclaration `<!DOCTYPE>` sert justement à indiquer cela.

- Le **Document Type Definition** (DTD), qui précise au navigateur quelle version de XHTML vous utilisez :

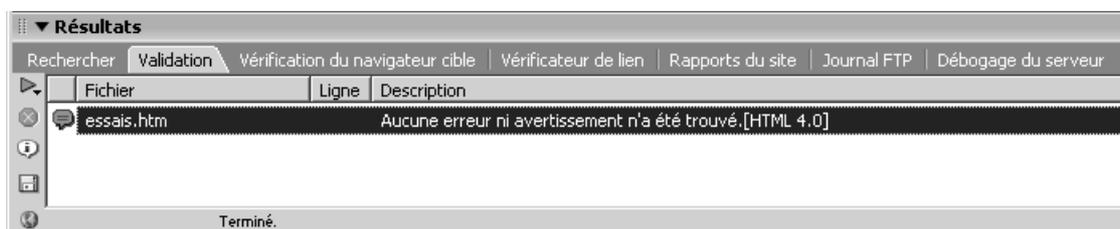
```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
```

---

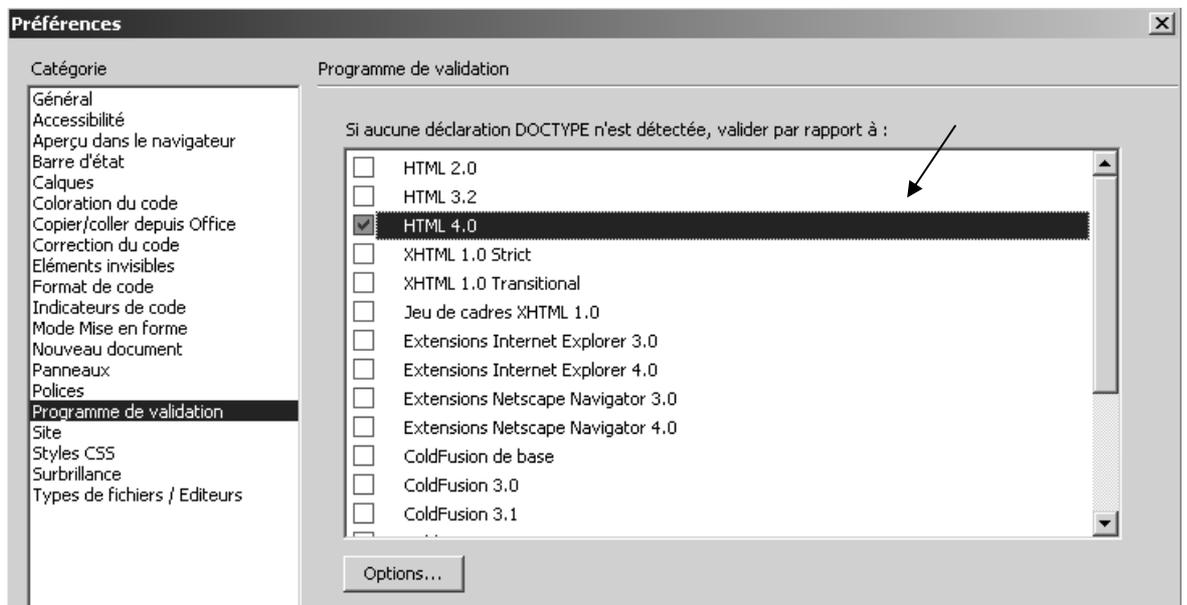
## Vérification théorique HTML:

Permet de vérifier la validité du code pour les différentes versions du langage **HTML** par le menu **Fichier – Vérifier la page – Valider le marqueur**

On obtient une fenêtre **Résultats**



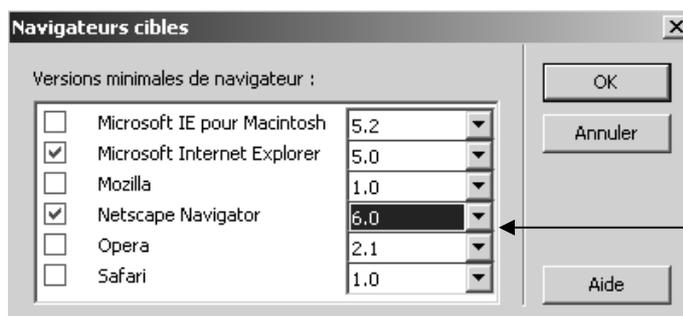
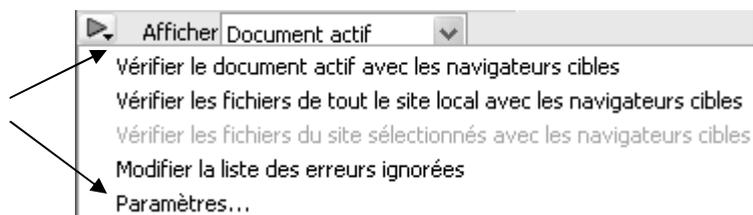
Le choix de la version HTML qui sert de validation se fait dans le menu **Edition / Préférences / Programme de validation**



## Vérification pratique Navigateurs:

Permet de vérifier la validité du code pour les différentes versions de navigateurs par le menu **Fichier – Vérifier la page – Vérifier navigateurs cibles**

Et le choix des navigateurs cible peut se faire via **Paramètres...**

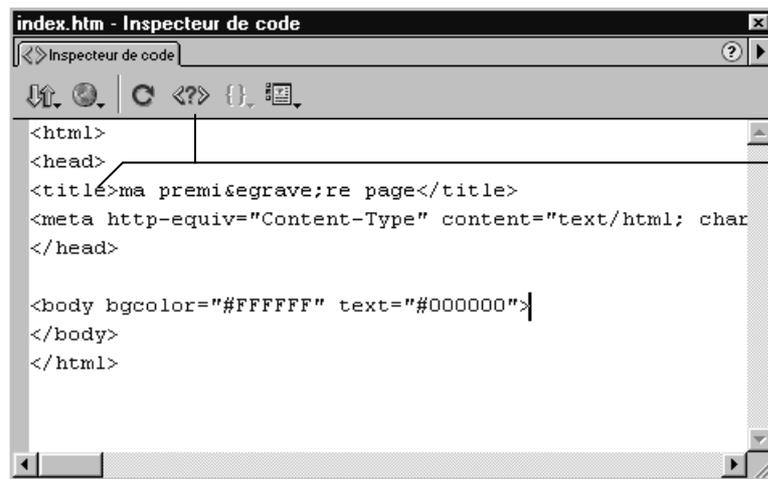


On peut choisir aussi la version de chaque navigateur...



On obtient ici aussi une fenêtre **Résultats...**

# Documentation sur le HTML



Si on le souhaite, on peut faire apparaître un texte explicatif sur les balises HTML en sélectionnant la balise voulue (par exemple ici **<title>**) et en demandant **MAJ+F1**

La balise cherchée apparaît directement →

← On peut avoir une description générale ou bien choisir des infos sur certains arguments...

Pour les inconditionnels du HTML, **F9** affiche une fenêtre, dite **Inspecteur de balises...**

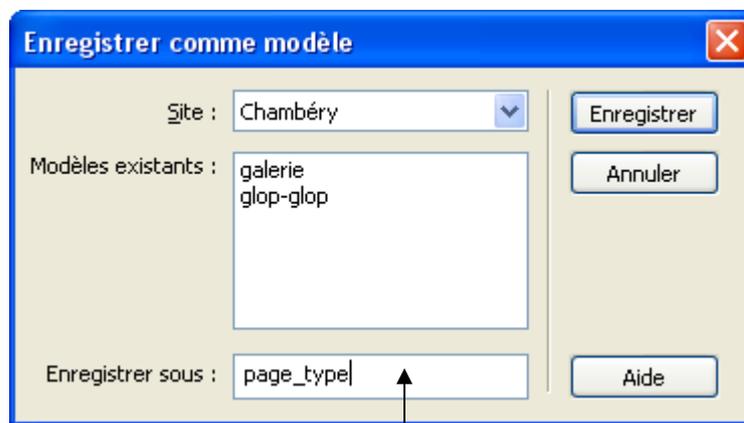
## Principe d'un modèle

Vous pouvez créer un modèle à partir d'un document HTML existant, puis le modifier pour qu'il réponde à vos besoins, ou créer un modèle à partir de rien, en commençant par un document HTML vierge.

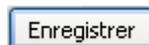
Il est préférable de régler les informations de type **meta**, car vous ne pourrez plus le faire (sauf pour le **title**) lorsque vous utiliserez les copies de modèle.

### *Pour enregistrer un fichier comme modèle*

#### Fichier – Enregistrer comme modèle



Venez saisir le nom à donner à votre modèle



Si vous passez dans la fenêtre du site on constate l'existence d'un dossier Templates



Et le modèle conçu se trouve

### *Les sélections et zones modifiables*

Dans un modèle, les régions modifiables sont les sections d'une page qui peuvent changer. Les régions verrouillées (non modifiables) sont les sections du modèle qui ne changent pas d'une page à l'autre, tel que le logo de l'entreprise.

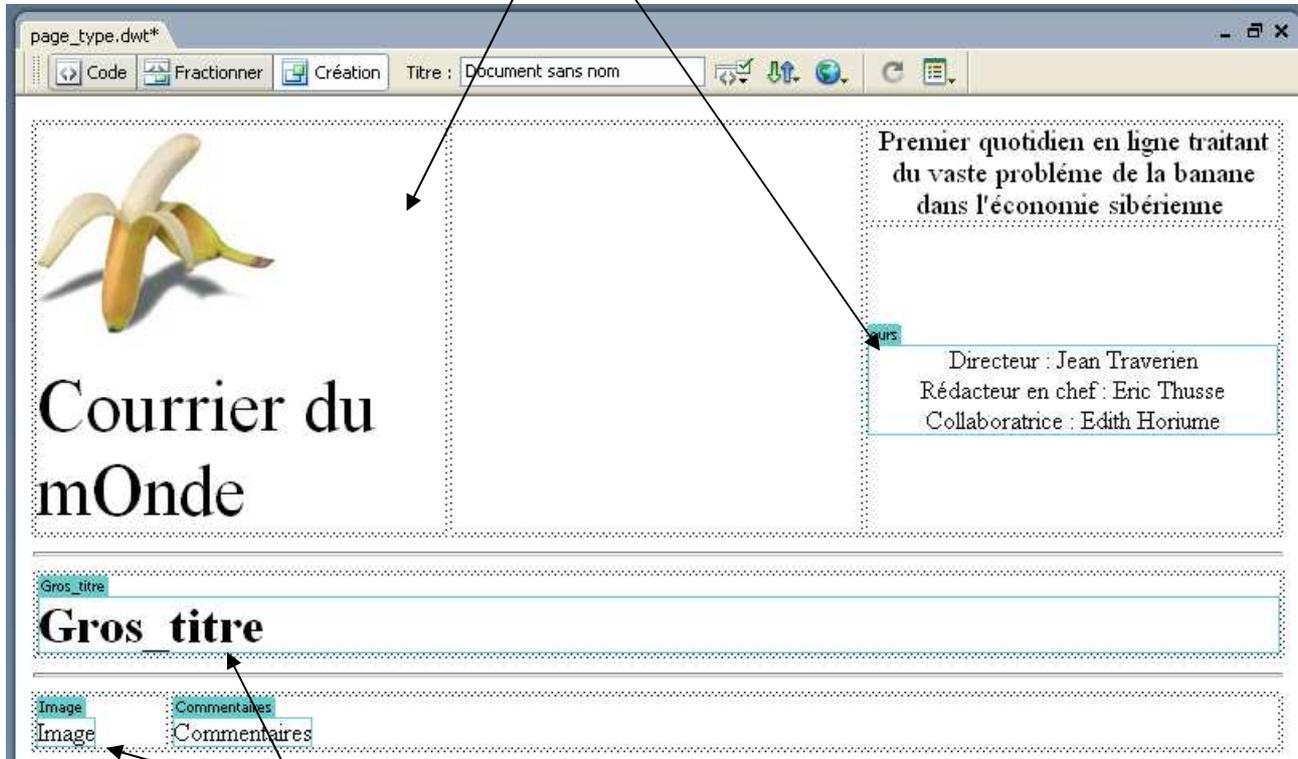
Par défaut, toutes les régions d'un modèle sont verrouillées lorsque vous enregistrez celui-ci ; pour qu'un modèle soit utile, vous devez définir des sections comme étant modifiables.

Pendant que vous éditez le modèle lui-même, vous pouvez apporter des modifications aux régions tant modifiables que verrouillées. En revanche, une fois le modèle appliqué à un document, vous ne pouvez plus modifier que les régions modifiables du document ; les régions verrouillées ne sont plus modifiables.

## Réalisation d'un modèle

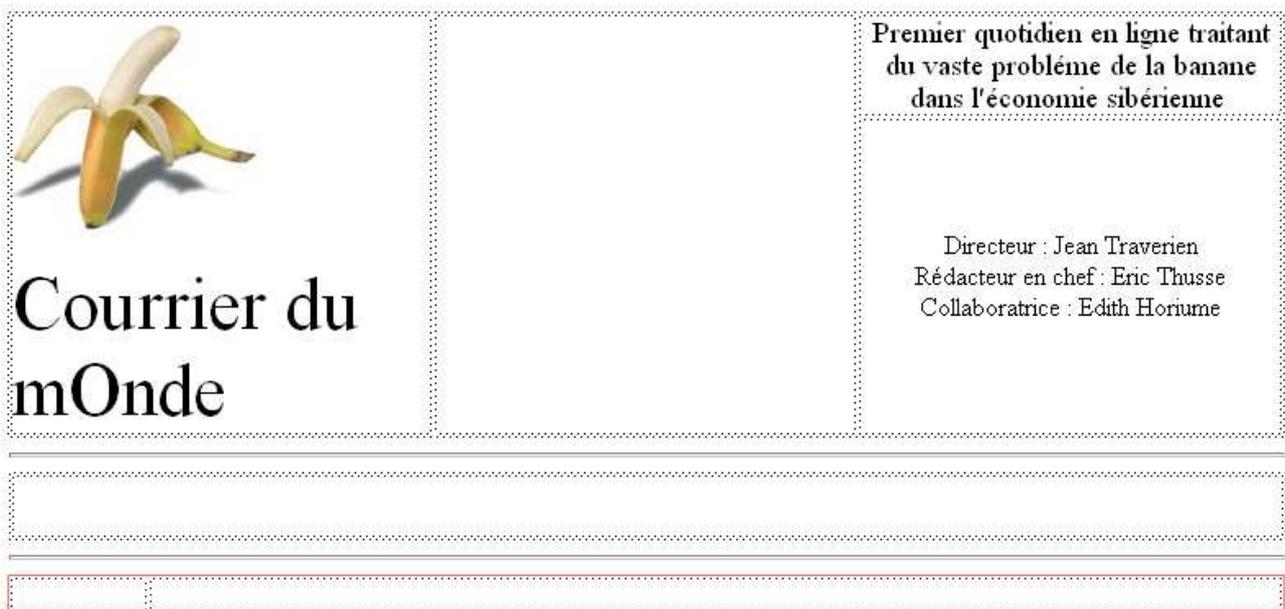
Zone d'informations que l'on veut retrouver sur toutes les pages créées à partir de ce

**Sélection** marquée comme modifiable



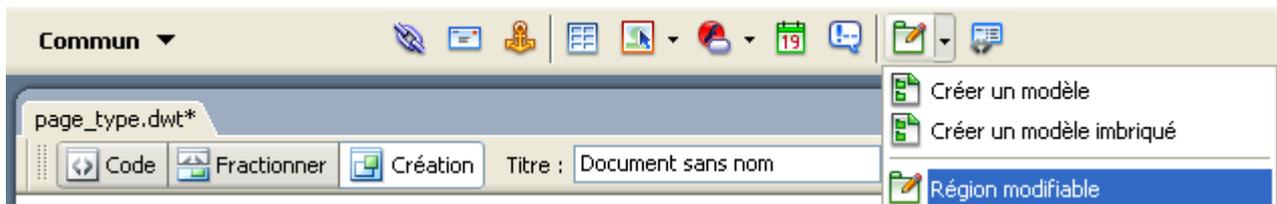
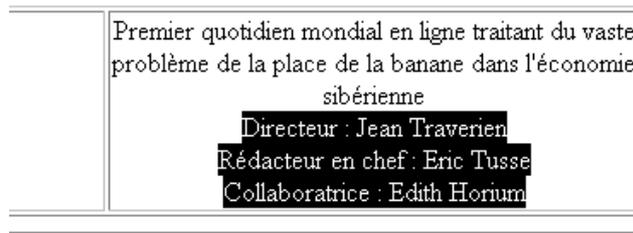
**Régions vides** marquées comme modifiables

Rédiger la page comme vous le faites habituellement.

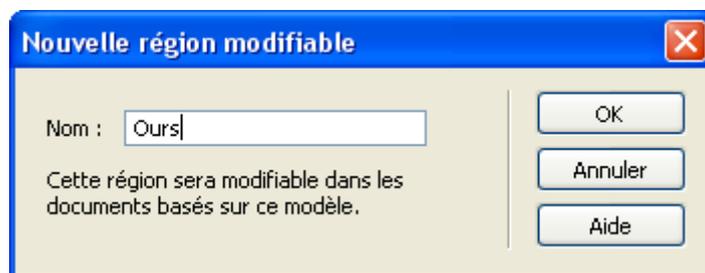


## Définir une région modifiable

Sélectionnez la zone à rendre modifiable,

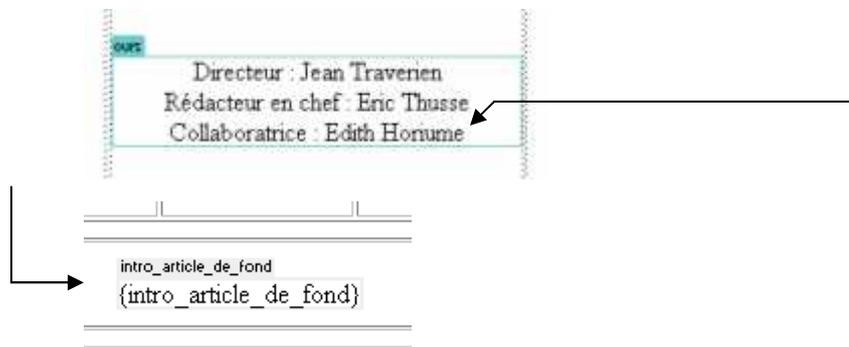


Vous obtenez



on inscrit le nom de la sélection modifiable (ici Ours)

vous obtenez finalement une zone encadrée qui apparaît avec une étiquette "Ours"



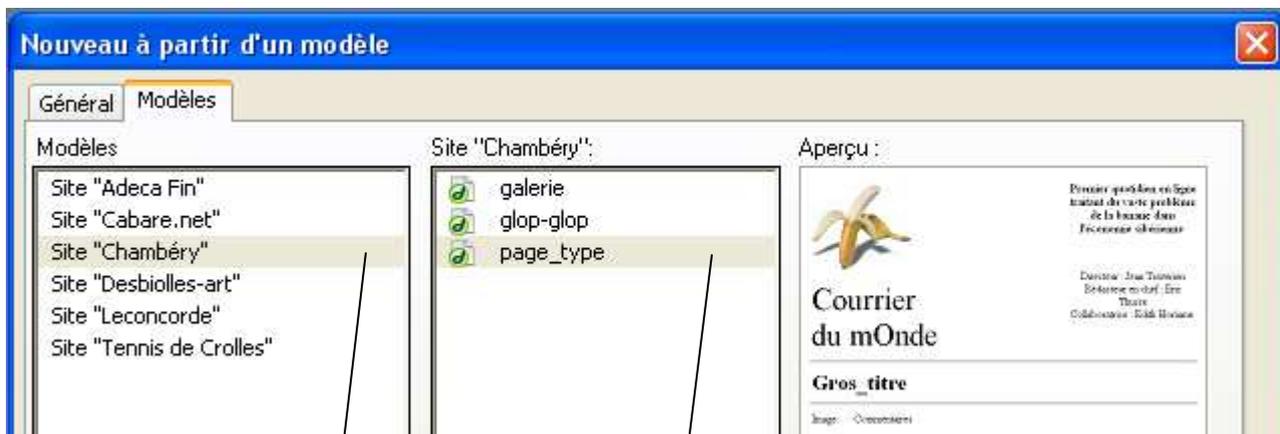
## Utilisation d'un modèle

### Créer un fichier à partir d'un modèle

A partir de fenêtre de document : **Fichier – Nouveau**

Passez sur Modèles





Choisissez le site concerné

Choisissez le modèle

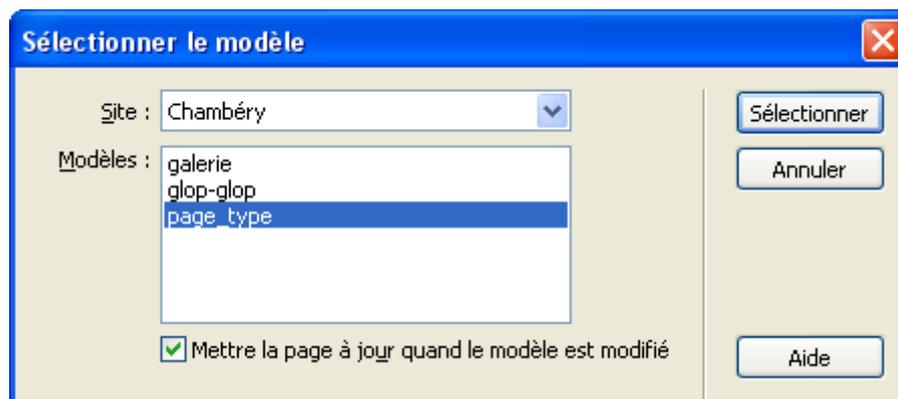
on obtient alors un fichier dans lequel on ne peut que modifier les zones prévues !

## Gérer la relation modèle - fichier

### *Relier une page à un modèle*

Vous pouvez relier une page HTML à un Modèle. Vous êtes dans un fichier « normal »

#### **Modifier – Modèles – Appliquer le modèle à la page**



### *Détacher une page d'un modèle*

Vous pouvez aussi "détacher" une page HTML de son Modèle.

Vous êtes dans un fichier crée à partir d'un modèle,

#### **Modifier – Modèles – Détacher du modèle**

La page est détachée du modèle et toutes les régions deviennent modifiables, mais désormais la modification du modèle n'aura plus d'effet sur cette page...

## Modifier le modèle

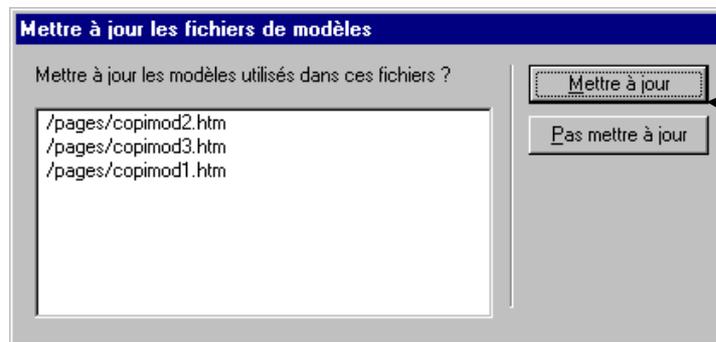


La modification du modèle entraîne la modification (uniquement si vous le désirez) des fichiers conçus à partir du modèle.

Ouvrir le modèle (.dwt) se trouvant dans le dossier Templates.

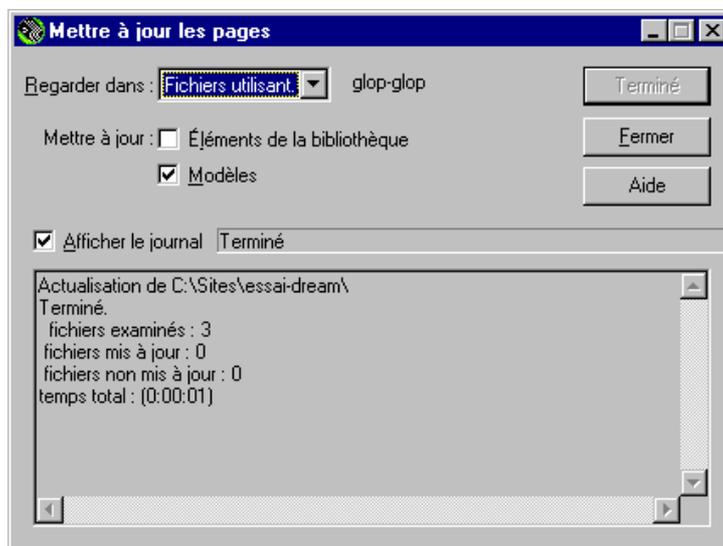
Faites les modifications dans le modèle, puis enregistrez le fichier.

Vous obtenez la fenêtre suivante :



Choisissez si vous désirez mettre à jour

en général on souhaite effectuer la mise à jour...

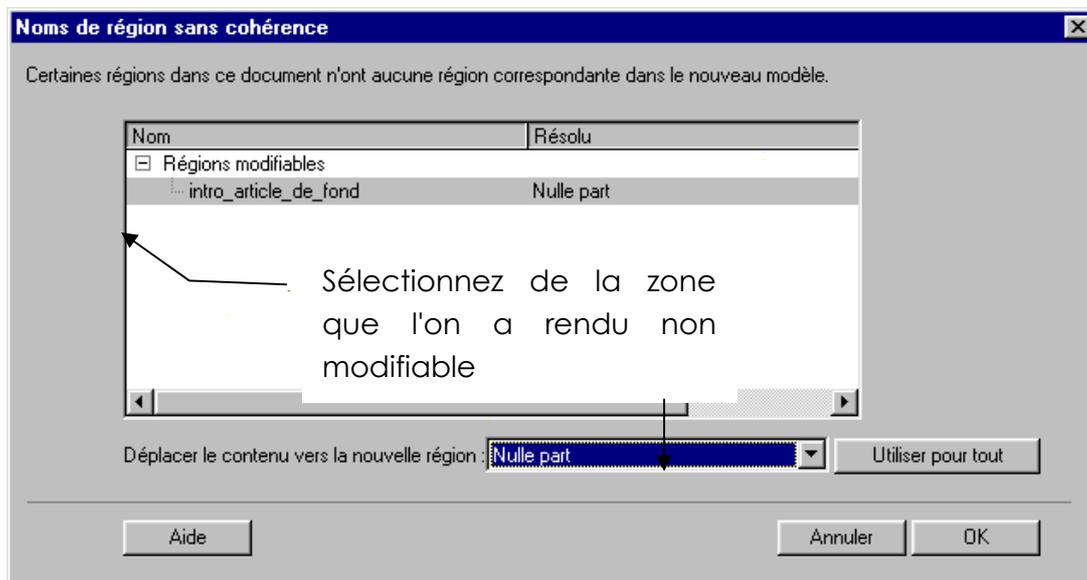


## Rendre une région non modifiable

**Attention** : Etre dans le modèle et plus précisément sur la zone modifiable à rendre non-modifiable.

### Modifier – Modèles – Supprimer le marqueur de modèle

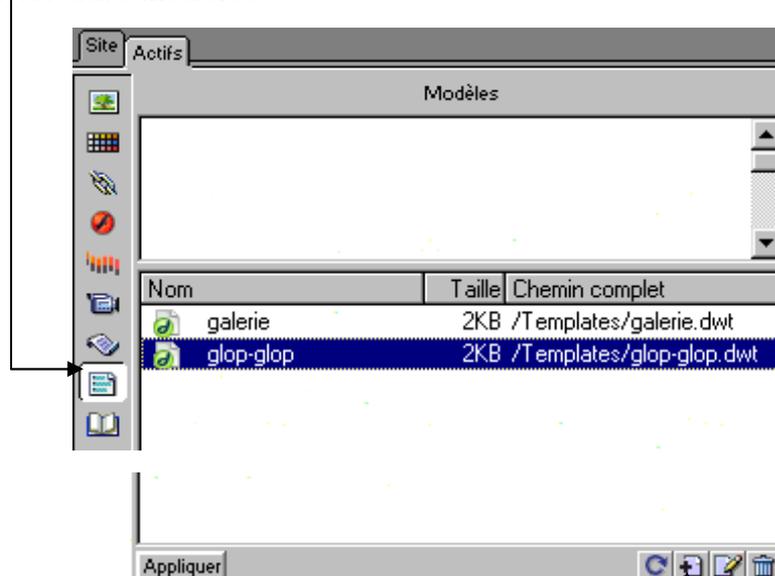
Lorsque vous allez enregistrer, une fenêtre comme celle ci dessous apparaîtra



puis OK

## Gestion des modèles

On peut s'aider dans la gestion des modèles par la fenêtre Actifs du site en en demandant **Modèles**



Créer un Nouveau Modèle

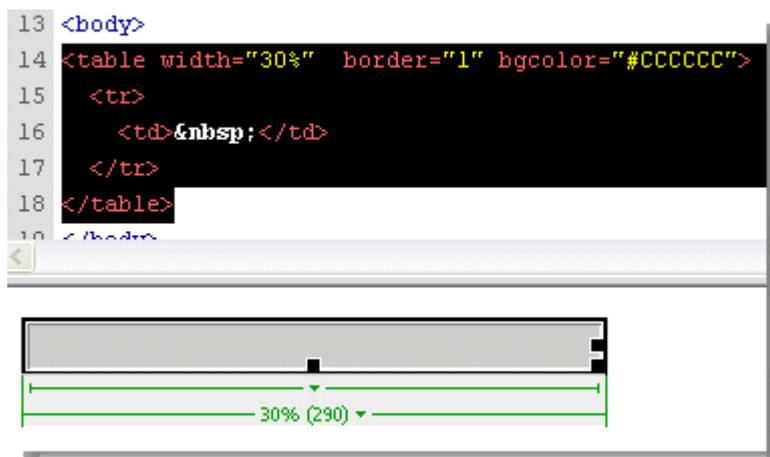
Modifier un modèle existant  
(pensez avant à le sélectionner dans la liste au dessus)

Supprimer un modèle existant (pensez avant à le sélectionner dans la liste au dessus)

## Rendre un attribut modifiable

Le principe ne change pas. En tant que concepteur de la page, nous créons un modèle, à partir duquel d'autres personnes pourront travailler (*Fichier > Nouveau > Page de base : Modèle HTML*). Enregistrez-le.

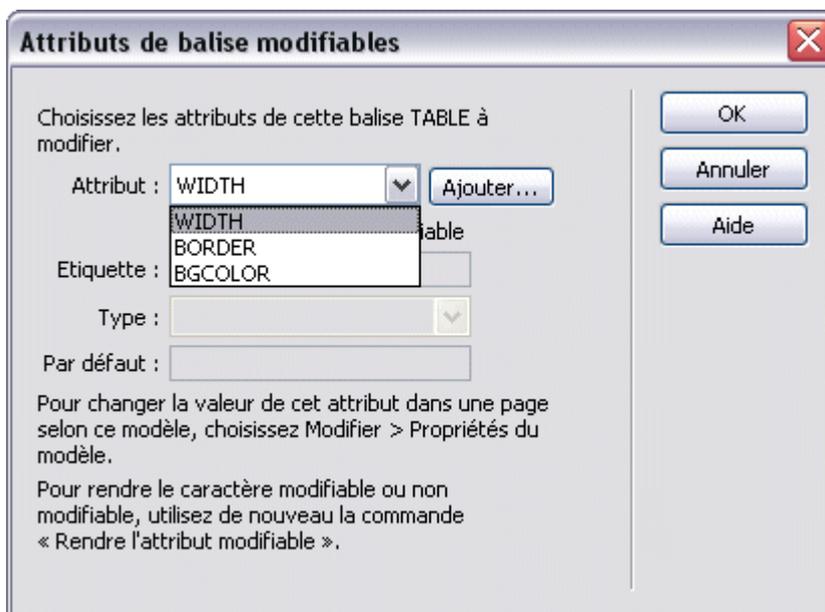
Créez un simple tableau d'une ligne, une colonne, donnez-lui une couleur de fond, une largeur. Peu importe l'usage qui en sera fait ultérieurement, tout ce que nous savons, c'est que la couleur de fond de ce tableau devra pouvoir être modifiée à volonté par les utilisateurs du modèle, mais PAS les autres attributs, à savoir la largeur, ou l'alignement par exemple.



Pour cela, nous allons rendre l'attribut "bgcolor" de la balise <table> modifiable.

Sélectionnez exactement votre tableau, soit par le sélecteur de balises, soit en cliquant sur ses bordures. Puis allez dans le menu *Modifier > Modèles > Rendre l'attribut modifiable*.

Voici la boîte de dialogue proposée par Dreamweaver :



En premier lieu, vérifiez, au dessus du champ *Attributs*, que c'est bien la balise TABLE qui est en cours de sélection.

Déroulez le champ *Attributs* : vous devez voir apparaître tous les attributs que vous avez défini quand vous avez créé le tableau. En l'occurrence, nous avons défini la largeur (WIDTH), la bordure (BORDER), et la couleur de fond (BGCOLOR). Si nous avons défini aussi l'alignement, cet attribut apparaîtrait aussi automatiquement dans cette liste.

Sélectionnez l'attribut BGCOLOR.

Puis cochez l'option *Rendre l'attribut modifiable*. C'est indispensable, le libellé de cette option est suffisamment explicite !



Automatiquement, les champs situés en dessous de cette option se sont activés :

Etiquette : c'est un nom qui servira à Dreamweaver de référence, une variable qui sera évaluée par Dreamweaver dans la page qui utilise le modèle.

Vous pouvez accepter le nom qu'il vous propose par défaut, ou en mettre un personnalisé. Je l'ai appelé "CouleurFond". Respectez comme d'habitude les conventions en usage pour les noms (pas d'espace, pas de caractères spéciaux).

Type : par défaut Dreamweaver a mis *Texte*. C'est un bon choix puisque une couleur hexadécimale est du texte, ni plus ni moins, mais autant choisir le type *Couleur*, car lui nous proposera plus tard le puits de couleur, ce qui nous évitera de devoir taper nous-même le code de la couleur.

En déroulant ce champ, vous pouvez voir que 5 types sont disponibles : *Texte*, *Url*, *Couleur*, *Vrai/faux* (booléen), *Nombre*.

Par défaut : si l'utilisateur ne définit aucune couleur, c'est celle que nous avons défini dans le modèle qui sera utilisée.

Observez à présent le code source du modèle, il s'est passé des choses...

Dans l'en-tête du document :

```
<!-- TemplateParam name="CouleurFond" type="color" value="#CCCCCC" -->
</head>
```

et dans le corps du document :

```
<body>
<table width="30%" border="1" bgcolor="@@(CouleurFond)@">
```

Dreamweaver a remplacé le code de la couleur de fond par l'étiquette que nous avons définie précédemment et a mis cette étiquette entre parenthèses. Puis le tout est entouré

d'arobases, 2 devant, 2 derrière, ce qui signale à Dreamweaver la présence d'un paramètre, qu'il remplacera en fonction du choix de l'utilisateur.

Nous allons donc maintenant créer une page à partir de ce modèle. Dans cette page, allez dans le menu *Modifier > Propriétés du modèle* :



Nous y voyons le nom de notre paramètre, et sa valeur par défaut. Nous n'avons ici que la couleur de fond, mais si nous avons autorisé plusieurs attributs à être modifiables, tous apparaîtraient dans cette boîte de dialogue. Il ne reste plus qu'à modifier la couleur grâce au champ CouleurFond et le puits de couleur.

