

# Langage HTML – HTML 4.0-XHTML

**Le langage HTML 4.0 – l'éditeur Kompozer 8 –  
Environnement Web – Normes & Standards**

Michel Cabaré – Laurent Lallias – Ver 2.1 – Janv 2010-

<http://WWW.CABARE.NET>©

## **Langage HTML - Kompozer**

**Michel Cabaré / laurent Lallias – Ver 2.1 – Janv 2010**

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

[www.lallias.com](http://www.lallias.com) ©

# TABLE DES MATIERES

<b>OUTILS NECÉSSAIRES .....</b>	<b>7</b>
<b>PASSER DE L'EDITEUR AU NAVIGATEUR .....</b>	<b>7</b>
<b>EDITEUR DE TEXTE.....</b>	<b>8</b>
<b>WORDPAD - BLOC NOTES .....</b>	<b>8</b>
<b>FICHER NOUVEAU - OUVRIR - ENREGISTRER .....</b>	<b>9</b>
<b>NAVIGATEURS.....</b>	<b>10</b>
<b>UN INTERPRETEUR HTML.....</b>	<b>10</b>
<b>FIREFOX .....</b>	<b>10</b>
<b>INTERNET EXPLORER .....</b>	<b>10</b>
<b>1° PAGE HTML ET TAGS.....</b>	<b>11</b>
<b>CONSTRUCTION.....</b>	<b>11</b>
<b>EXPLICATION DES « TAGS » HTML .....</b>	<b>12</b>
<b>INSTALLER KOMPOZER .....</b>	<b>13</b>
<b>TELECHARGEZ KOMPOZER - WWW.KOMPOZER.NET.....</b>	<b>13</b>
<b>INSTALLATION DE KOMPOZER.....</b>	<b>13</b>
<b>FRANCISER L'INTERFACE.....</b>	<b>14</b>
<b>ENCODAGE CORRECT DES CARACTERES SPECIAUX.....</b>	<b>15</b>
<b>HTML OU CSS.....</b>	<b>15</b>
<b>PRESENTATION DE KOMPOZER .....</b>	<b>16</b>
<b>L'ECRAN GENERAL .....</b>	<b>16</b>
<b>EDITION DE PAGE .....</b>	<b>16</b>
<b>ENREGISTRER UNE PAGE WEB .....</b>	<b>17</b>
<b>ACCES AU TITRE DE LA PAGE .....</b>	<b>18</b>
<b>CREER UNE NOUVELLE PAGE DANS KOMPOZER :.....</b>	<b>18</b>
<b>AFFICHAGE DANS UN NAVIGATEUR.....</b>	<b>18</b>
<b>LES MODES D'AFFICHAGES.....</b>	<b>19</b>
<b>SITE KOMPOZER .....</b>	<b>20</b>
<b>ARBORESCENCE ET STOCKAGE DE SITE KOMPOZER.....</b>	<b>20</b>
<b>CREATION DU DOSSIER RACINE.....</b>	<b>21</b>
<b>CREER UN SOUS DOSSIER DANS LE SITE KOMPOZER.....</b>	<b>22</b>
<b>LES PARAGRAPHES .....</b>	<b>23</b>
<b>LES ESPACES ET LES FINS DE LIGNE.....</b>	<b>23</b>
<b>SAUT DE PARAGRAPHE / SAUT DE LIGNE.....</b>	<b>24</b>
<b>SAUT DE PARAGRAPHE .....</b>	<b>25</b>
<b>SAUT DE LIGNE .....</b>	<b>25</b>
<b>LES ALIGNEMENTS.....</b>	<b>26</b>
<b>RETRAIT - BLOCKQUOTE.....</b>	<b>26</b>
<b>CARACTERES ACCENTUES - SPECIAUX .....</b>	<b>28</b>
<b>PRINCIPE DES CARACTERES SPECIAUX .....</b>	<b>28</b>
<b>BALISE CHARSET=ISO-XXXX .....</b>	<b>29</b>
<b>CODE ASCII ET TABLE ISO .....</b>	<b>30</b>
<b>CODAGE UNICODE.....</b>	<b>31</b>



<b>HEADINGS - TITRES</b> .....	<b>33</b>
<b>LES 6 NIVEAUX DE TITRES (HEADING)</b> .....	<b>33</b>
<b>AFFICHAGE DES PARAGRAPHE IE VS FIREFOX</b> .....	<b>34</b>
<b>POLICE – COULEUR - TAILLE</b> .....	<b>35</b>
<b>MISE EN FORME DE CARACTERES</b> .....	<b>35</b>
<b>POLICE DE CARACTERES</b> .....	<b>35</b>
<b>COULEUR DE CARACTERES</b> .....	<b>36</b>
<b>TAILLE DE CARACTERES</b> .....	<b>37</b>
<b>ET ENCORE</b> .....	<b>38</b>
<b>PROPRIETES DE LA PAGE</b> .....	<b>39</b>
<b>DEFINIR LES COULEURS DE PAGE ET DE FOND</b> .....	<b>39</b>
<b>PARAMETRES BALISE BODY</b> .....	<b>40</b>
<b>LES LIGNES HORIZONTALES</b> .....	<b>41</b>
<b>INSERER UNE LIGNE HORIZONTALE</b> .....	<b>41</b>
<b>LES LISTES</b> .....	<b>43</b>
<b>LES 3 TYPES DE LISTE</b> .....	<b>43</b>
<b>LISTE DE DEFINITION</b> .....	<b>44</b>
<b>LISTE A PUCES – LISTE NUMEROTEE</b> .....	<b>46</b>
Liste à un niveau.....	46
Liste à plusieurs niveaux .....	47
Options des listes à puces et numérotées .....	47
<b>LES IMAGES ET LE WEB</b> .....	<b>48</b>
<b>BITMAP-VECTORIELS</b> .....	<b>48</b>
<b>DEFINITION TAILLE NECESSAIRE</b> .....	<b>49</b>
<b>FORMATS GIF, JPEG</b> ... .....	<b>49</b>
<b>QUELQUES FORMATS IMAGES</b> .....	<b>50</b>
<b>TRAVAUX PREPARATOIRES</b> .....	<b>50</b>
<b>INSERTION D'IMAGE</b> .....	<b>51</b>
<b>INSERTION D'UNE IMAGE</b> .....	<b>51</b>
<b>EMPLACEMENT D'UNE IMAGE</b> .....	<b>52</b>
<b>TAILLE ET CHARGEMENT D'UNE IMAGE</b> .....	<b>53</b>
<b>LIEN SUR UNE IMAGE</b> .....	<b>54</b>
<b>IMAGE MAPPEE- ZONES REACTIVES</b> .....	<b>55</b>
<b>PRINCIPE USEMAP</b> .....	<b>55</b>
<b>SHAREWARE MAPMAKER – MAPTHIS</b> .....	<b>56</b>
<b>LIEN HYPERTEXTE</b> .....	<b>57</b>
<b>TYPES DE LIENS</b> .....	<b>57</b>
<b>LIEN TEXTE VERS UNE URL</b> .....	<b>58</b>
<b>LIEN IMAGE VERS UNE URL</b> .....	<b>58</b>
<b>LIEN IMAGE VERS UNE URL</b> .....	<b>59</b>
<b>PARAMETRE TITLE SUR LIEN</b> .....	<b>59</b>
<b>MAILTO - ADRESSE EMAIL</b> .....	<b>60</b>
<b>LIENS ENTRES PAGES HTML (MEME SITE)</b> .....	<b>61</b>
<b>EMPLACEMENT DES PAGES HTML : RELATIF OU ABSOLU ?</b> .....	<b>64</b>
<b>ANCRE – LIENS SUR PAGES LONGUES</b> .....	<b>65</b>



<b>STRUCTURER UN SITE WEB .....</b>	<b>67</b>
<b>QUOI METTRE SUR LE SITE WEB.....</b>	<b>67</b>
<b>COMMENT STRUCTURER UN SITE WEB .....</b>	<b>67</b>
<b>STRUCTURE LINEAIRE .....</b>	<b>68</b>
<b>STRUCTURE EN ARBRE .....</b>	<b>68</b>
<b>STRUCTURE EN RESEAU .....</b>	<b>69</b>
<b>STRUCTURE MIXTE .....</b>	<b>69</b>
<b>LA STRUCTURE DES PAGES WEB.....</b>	<b>70</b>
<b>LA PAGE D'ACCUEIL .....</b>	<b>70</b>
<b>LES PAGES SECONDAIRES.....</b>	<b>70</b>
<b>MENTIONS LEGALES .....</b>	<b>71</b>
<b>LES INFORMATIONS LEGALES .....</b>	<b>71</b>
<b>LES TABLEAUX .....</b>	<b>73</b>
<b>CONSTRUCTION.....</b>	<b>73</b>
<b>CREER UN TABLEAU .....</b>	<b>74</b>
Bordure .....	75
Espacement cellules.....	75
Marges dans les cellules .....	75
<b>BALISES MISE EN FORME DE TABLEAU .....</b>	<b>76</b>
<b>MISE EN FORME.....</b>	<b>77</b>
<b>MODIFIER UN TABLEAU .....</b>	<b>77</b>
<b>ALIGNER LE TABLEAU DANS LA PAGE.....</b>	<b>77</b>
<b>AJOUTER UNE LEGENDE .....</b>	<b>78</b>
<b>REDIMENSIONNER UN TABLEAU AVEC LA SOURIS .....</b>	<b>78</b>
<b>SUPPRIMER UN TABLEAU.....</b>	<b>78</b>
<b>LA LOGIQUE DANS LES TAILLES % - PIXEL.....</b>	<b>79</b>
<b>IMBRICATION DE TABLEAUX .....</b>	<b>79</b>
<b>LES LARGEURS DE COLONNES.....</b>	<b>80</b>
Autre solution .....	80
<b>LES HAUTEURS DE LIGNES .....</b>	<b>80</b>
Autre solution .....	81
<b>AJOUTER UNE CELLULE, LIGNE OU COLONNE:.....</b>	<b>81</b>
<b>SUPPRIMER UNE CELLULE, LIGNE OU COLONNE : .....</b>	<b>82</b>
<b>FUSIONNER UNE CELLULE AVEC CELLE PLACEE A SA DROITE : .....</b>	<b>82</b>
<b>FUSIONNER DES CELLULES ADJACENTES : .....</b>	<b>82</b>
<b>SCINDER DES CELLULES FUSIONNEES :.....</b>	<b>82</b>
<b>PARCOURIR LES LIGNES CELLULES DU TABLEAU .....</b>	<b>82</b>
<b>ACCEDER RAPIDEMENT AUX REGLAGES DE TABLEAU .....</b>	<b>82</b>
<b>LES FORMULAIRES.....</b>	<b>83</b>
<b>PRESENTATION D'UN FORMULAIRE .....</b>	<b>83</b>
<b>STRUCTURE GENERALE .....</b>	<b>84</b>

<b>FORMULAIRE .....</b>	<b>85</b>
<b>LES DIVERS CHAMPS .....</b>	<b>85</b>
<b>CREER LA ZONE DE FORMULAIRE .....</b>	<b>85</b>
Url de l'action : script php.....	85
Url de l'action : envoi des infos par email .....	86
<b>LE TYPE TEXT.....</b>	<b>86</b>
<b>LE TYPE MOT DE PASSE.....</b>	<b>87</b>
<b>LE TYPE CACHE.....</b>	<b>87</b>
<b>LE TYPE RADIO .....</b>	<b>87</b>
<b>LE TYPE CHECKBOX .....</b>	<b>88</b>
<b>LE TYPE SELECT.....</b>	<b>88</b>
Ajouter un groupe.....	89
<b>LE TYPE TEXTAREA .....</b>	<b>90</b>
<b>ANNULATION OU ENVOI.....</b>	<b>91</b>
<b>CREER UN BOUTON .....</b>	<b>91</b>
<b>CREER UN GROUPE DE CHAMPS.....</b>	<b>92</b>
<b>CREER UNE ETIQUETTE .....</b>	<b>92</b>
<b>UTILISER UNE IMAGE COMME BOUTON DE VALIDATION .....</b>	<b>92</b>
<b>BALISE IFRAME .....</b>	<b>93</b>
<b>LES FRAMES ET IFRAMES .....</b>	<b>93</b>
<b>FAVICON ET FAVORIS .....</b>	<b>95</b>
<b>IMAGE POUR FAVORIS .....</b>	<b>95</b>
<b>MULTIMEDIA ET HTML .....</b>	<b>96</b>
<b>LIEN SIMPLE .....</b>	<b>96</b>
<b>PLUG-IN .....</b>	<b>96</b>
Plug-in Flash.....	96
Plug-in QuickTime .....	96
Plug-in Windows Media Player.....	96
<b>LES BALISES POSSIBLES .....</b>	<b>97</b>
<b>BALISE EMBED .....</b>	<b>98</b>
<b>BALISE OBJECT.....</b>	<b>100</b>
<b>TYPE MIME :.....</b>	<b>102</b>
<b>CLASSID ET CODEBASE : .....</b>	<b>105</b>
Plug-in Flash.....	105
Windows Media Player 7-9-10-11.....	105
QuickTime .....	105
Real Player.....	105
<b>SON ET HTML .....</b>	<b>106</b>
<b>BALISE OBJECT ET EMBED.....</b>	<b>106</b>
<b>VIDEO ET HTML .....</b>	<b>107</b>
<b>VIDEO AVI.....</b>	<b>107</b>
<b>FLASH ET HTML .....</b>	<b>108</b>
<b>INCORPORATION DE FLASH.....</b>	<b>108</b>
<b>PARAMETRES FLASH PLAYER.....</b>	<b>108</b>
<b>VIDEO SWF DANS...FLASH.....</b>	<b>111</b>
<b>VIDEO .FLV ET PLAYER FLASH FLV .....</b>	<b>111</b>



<b>CONVERTION DE VIDEO QCM</b> .....	113
<b>EXEMPLE QUICK MEDIA CONVERTER</b> .....	113
<b>LES BALISES D'EN-TETE META</b> .....	114
<b>BALISE META GENERALITES</b> .....	114
<b>INSERER UNE BALISE META</b> .....	115
<b>BALISE META DESCRIPTION</b> .....	115
<b>BALISE META KEYWORDS</b> .....	115
<b>BALISE META HTTP-EQUIV="CONTENT-LANGUAGE"</b> .....	115
<b>RESOLUTION DES ECRANS</b> .....	116
<b>TAILLE DES FENETRES :</b> .....	116
<b>TAILLE UTILE DES NAVIGATEURS :</b> .....	117
<b>TEMPS DE ... LECTURE</b> .....	118
<b>TAILLE DES PAGES</b> .....	118
<b>VITESSE DE CHARGEMENT</b> .....	119
<b>ANNEXE 1 : VERSIONS HTML-XHTML</b> .....	120
<b>PRINCIPE DE TOLERANCE</b> .....	120
<b>HTML VER 2.0 JUIN 1994:</b> .....	120
<b>HTML VER 3.2 MAI 1997:</b> .....	120
<b>HTML VER 4.01 DECEMBRE 99:</b> .....	121
<b>XHTML VER 1.0 – XHTML VER 1.10 EN 2000</b> .....	121
<b>VERS UN HTML VER 5.0 – XHTML VER 2.0</b> .....	121
<b>ANNONCE DU DOT TYPE DE LA PAGE:</b> .....	121
<b>VERIFICATION W3C:</b> .....	122
<b>ANNEXE 2 : SINTAXE XHTML</b> .....	123
<b>HTML OU XHTML</b> .....	123
balises ouvrantes fermées.....	123
balises et propriétés écrites obligatoirement en minuscules.....	123
valeurs écrites entre quotes (apostrophes) ou double quotes (guillemets).....	124
les valeur évoquées doivent correspondre à des propriétés.....	124
les balises doivent être correctement imbriquées.....	124
<b>LE SQUELETTE D'UNE PAGE XHTML - HTML</b> .....	124
<b>LES TAGS HTML (EN LISTE)</b> .....	125
<b>PRINCIPES</b> .....	125
<b>SELFHTML EN LIGNE</b> .....	130
<b>TAGS META CHARSET=ISO-XXXX</b> .....	131
<b>TAGS SPECIAUX POUR LES CARACTERES NATIONAUX</b> .....	131

# OUTILS NÉCESSAIRES

---

Dans un premier temps, pour créer des pages HTML sur le WEB il est suffisant d'avoir deux éléments :

- Un éditeur de texte commun : pour taper les documents html
- Un navigateur : pour visualiser (interpréter) ces documents

Sur P.C. sous Windows, on pourra travailler avec WordPad, l'éditeur texte fournit avec le système d'exploitation, étant bien entendu que n'importe quel éditeur pourrait faire l'affaire.

On construira des fichiers que l'on enregistrera classiquement sur le disque.

Comme navigateur bien entendu que n'importe quel navigateur pourrait faire l'affaire

Dans un deuxième temps pour créer des pages HTML sur le WEB il est possible d'utiliser un éditeur HTML permettant de travailler en pré-visualisation immédiate des pages construites et de mieux gérer les liens hyper texte construits dans les pages.

---

## Passer de l'éditeur au navigateur

Une manipulation systématique de l'éditeur et du navigateur étant nécessaire, on lancera les deux applications simultanément, et on passera de l'une à l'autre via la barre des tâches



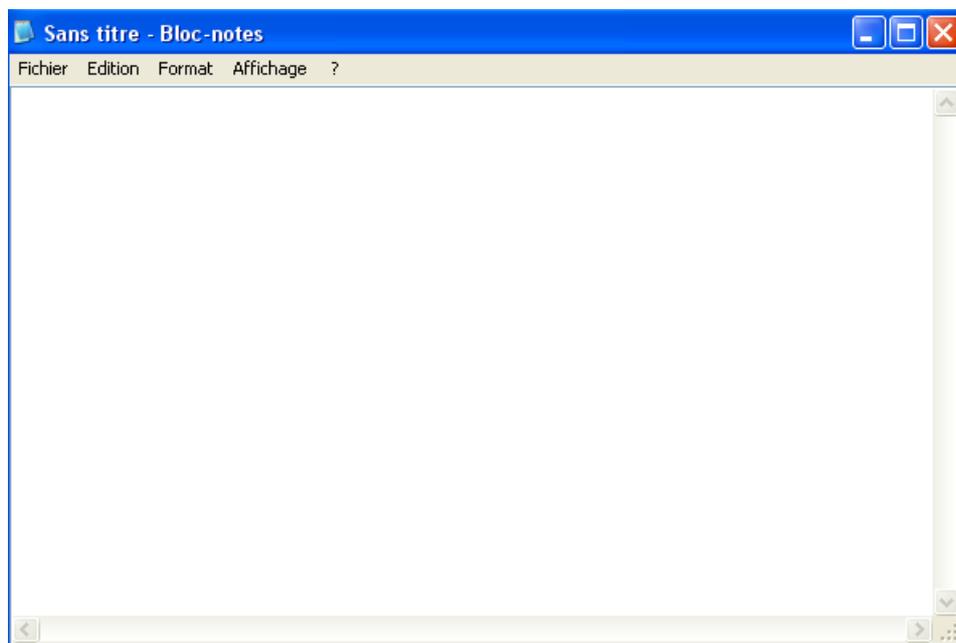
# EDITEUR DE TEXTE

---

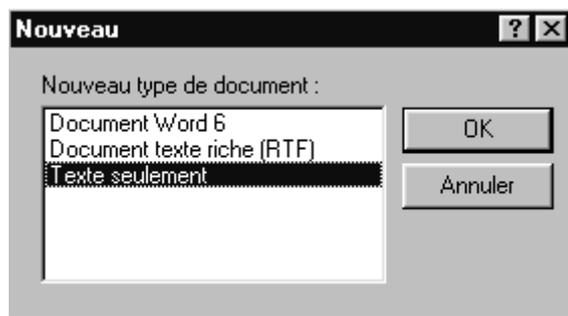
## Wordpad - Bloc notes

Pour démarrer demander le Menu :

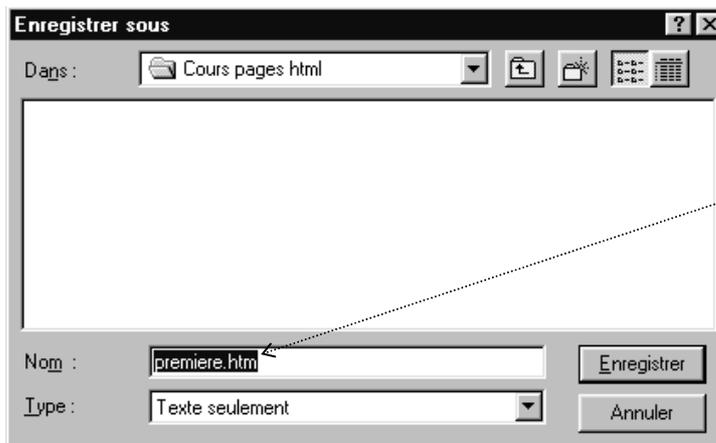
**Démarrer / Programme / Accessoires / Bloc-notes**



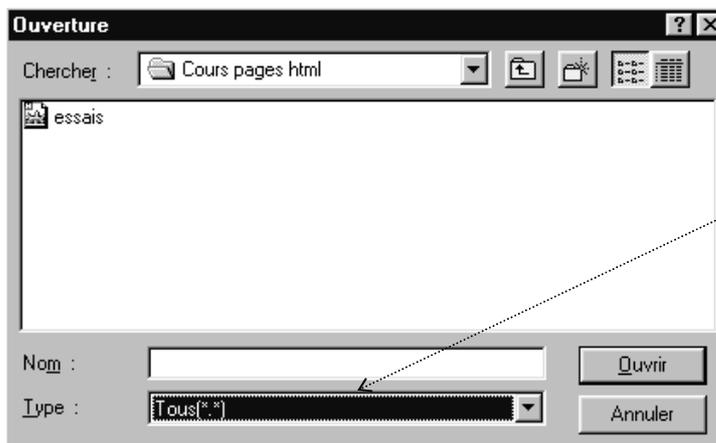
## Fichier Nouveau - Ouvrir - Enregistrer



En général cet éditeur crée un format de fichier Word, mais pour nous il faut créer un format de type texte



On enregistre un fichier HTML classiquement si ce n'est son suffixe .HTM et son type texte



On récupère un fichier HTML classiquement si ce n'est son suffixe .HTM accessible via la clé tous \*.\*

# NAVIGATEURS

---

## Un Interpréteur HTML

On parle encore de browsers ou de butineurs pour les outils permettant de se déplacer sur le Web

Deux entreprises monopolisent le marché, Firefox (selon les versions) et Microsoft avec son « explorer ». Les deux produits offrent des caractéristiques semblables et chacun choisira...

Indépendamment du choix du produit, un certain nombre de manipulations peuvent se faire de façon semblable et nous permettrons de travailler

Une page Web étant disponible dans un fichier donné, on peut la charger sans aucune connexion, en local

---

## Firefox

Pour charger un Fichier aller dans le Menu :

**Fichier / Ouvrir un fichier...**      ou      **CTRL + O**

Pour visualiser le source d'une page HTML, charger la page puis Menu :

**Affichage / Code Source de la page**      ou      **CTRL + U**

(les modifications sont impossibles )

---

## Internet Explorer

Pour charger un Fichier aller dans le menu :

**Fichier / Ouvrir**      ou      **CTRL + O**

Pour visualiser le source d'une page HTML, charger la page: selon la version

**Affichage / Source**      ouvre une fenêtre bloc note (modifiable)

**Page / Afficher la Source**      ouvre une fenêtre bloc note (modifiable)



# 1° PAGE HTML ET TAGS

---

## Construction

Dans l'éditeur, taper un document ayant l'aspect suivant :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
première page Web
</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
un premier essai de page Web en espérant que tout fonctionne !
</BODY>

</HTML>
```

L'enregistrer sur disque, puis l'afficher dans le navigateur en chargeant le fichier (si besoin, vous trouverez une copie sous le nom « **EXER00.HTM** »)

Pas de panique si l'aspect des caractères n'est pas le même que celui du document, en effet, aucune police n'étant définie, la police utilisée sera celle du navigateur par défaut, c'est à dire soit

Menu : **Option / Préférences générales / Police** sur Navigator

ou

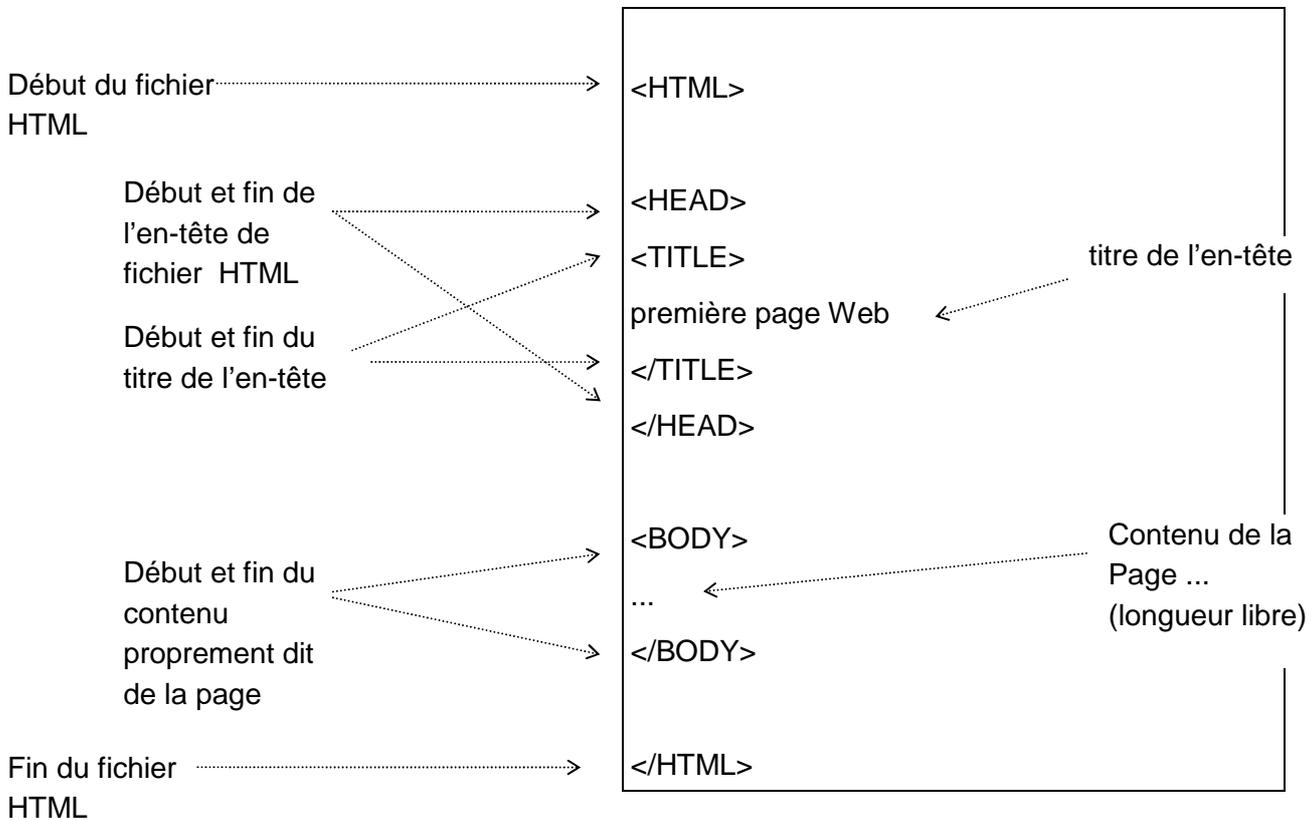
Menu : **Affichage / Option / Général / Affichage des polices** sur Explorer



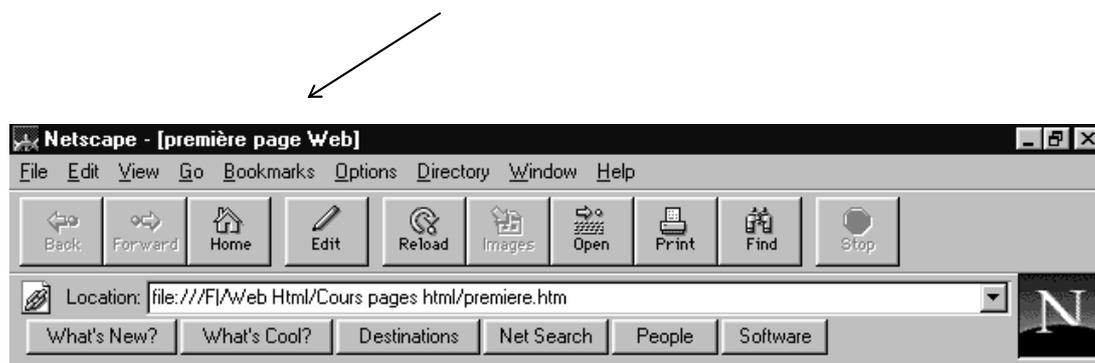
# Explication des « tags » HTML

Une commande HTML est appelée tag

Voici le corps du document que nous avons tapé



Le titre sert à marquer une référence dans le navigateur



**N.B:** Dans les exemples suivants les fichiers HTML ne sont pas complets avec tous leurs tags. Pour un évident problème de place seule la partie faisant l'objet de notre attention est représentée

# INSTALLER KOMPOZER

## Téléchargez KompoZer - [www.kompozer.net](http://www.kompozer.net)

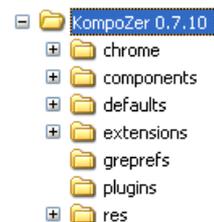
Pour Windows, le fichier correspondant est **kompozer-0.7.10-win32.zip** (version 0.7.10 lors de la rédaction de cet article). Par défaut, l'interface du logiciel est en anglais. Pour pouvoir la franciser, vous devez télécharger un fichier accessible dans langage packs. Il s'agit du fichier **kompozer-0.7.10.fr-FR.xpi** que vous devez également enregistrer dans votre espace de travail

 kompozer-0.7.10-win32.zip	7 763 Ko	Dossier compressé
 kompozer-0.7.10.fr-FR.xpi	430 Ko	Fichier XPI

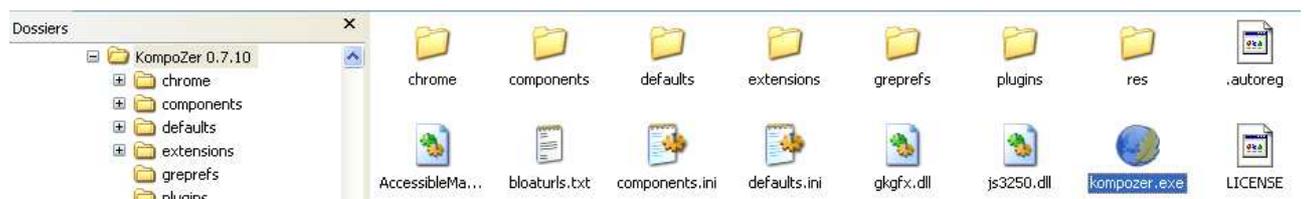
Une version 8 est actuellement en release (mais toujours en phase Beta actuellement)

## Installation de Kompozer

Pour installer KompoZer, il vous suffit de décompresser le fichier zip (**kompozer-0.7.10-win32.zip**) dans le dossier désiré. Pour cela, effectuez un clic droit sur le fichier kompozer-0.7.10-win32.zip et choisissez Extraire ici. La décompression s'effectue dans un dossier **Kompozer 0.7.10**

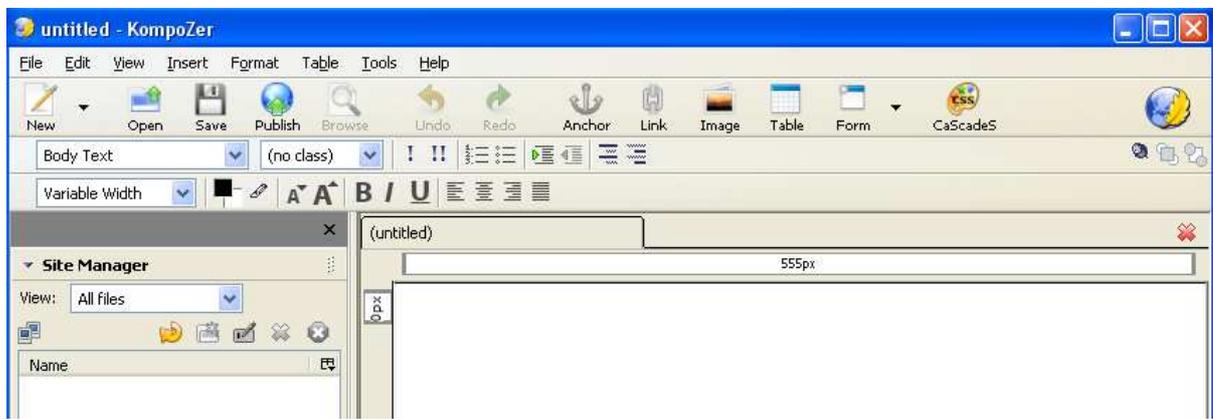


Vous devrez ensuite créer un raccourci vers l'exécutable KompoZer.exe pour accéder plus facilement à l'application (clic-droit sur le fichier **kompozer.exe**)



Pour obtenir



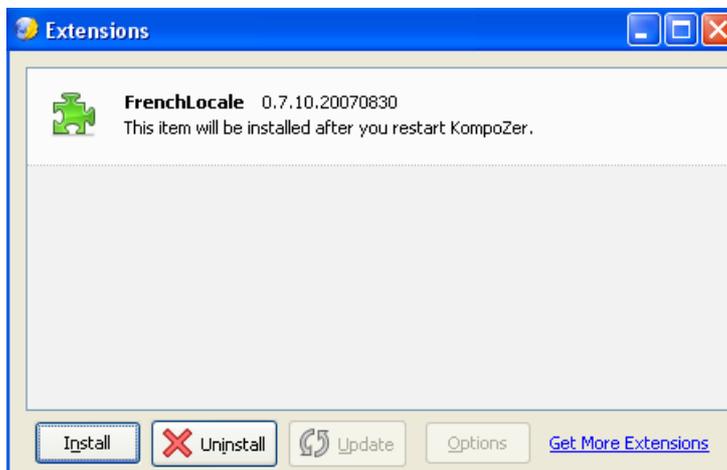


## Franciser l'interface

Pour franciser l'interface, vous devez utiliser l'extension de traduction que vous avez téléchargée fichier **kompozer-0.7.10.fr-FR.xpi**

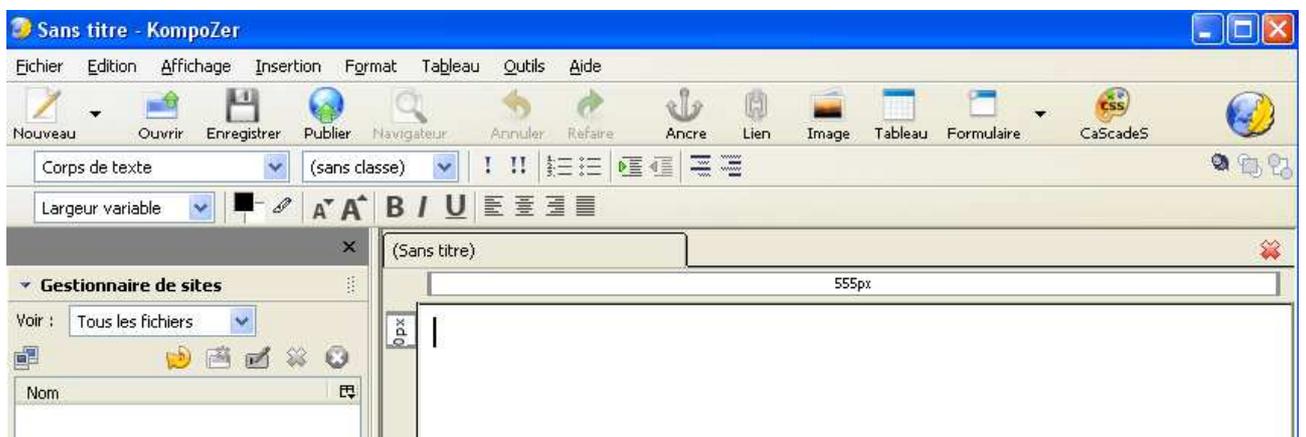
Dans la barre de menus de kompozer, choisissez **Outils / Extensions**

Dans la fenêtre, cliquez sur le bouton **Installer**



Parcourez l'arborescence de votre disque dur pour sélectionner le fichier kompozer-0.7.10.fr-FR.xpi et cliquez sur **Ouvrir Extensions**

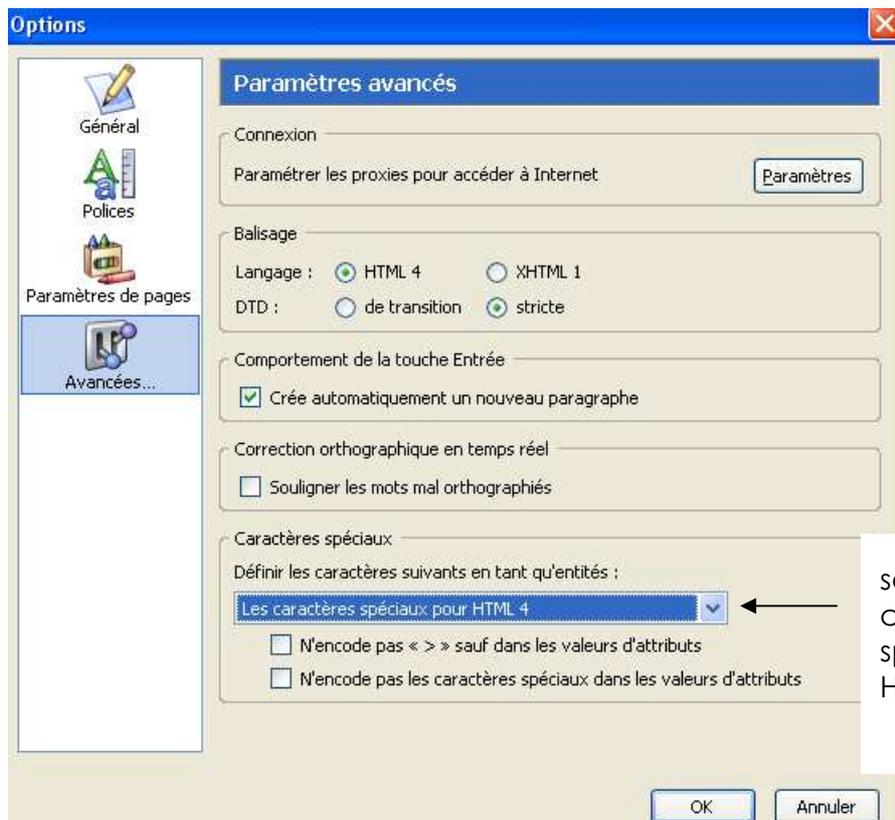
Fermez la fenêtre des extensions puis le logiciel. Relancez Kompozer. Désormais les menus et l'aide sont en français.



## Encodage correct des caractères spéciaux

Avant de vous lancer dans la conception de vos pages, il vous reste à paramétrer le logiciel afin d'assurer un affichage correct des caractères spéciaux.

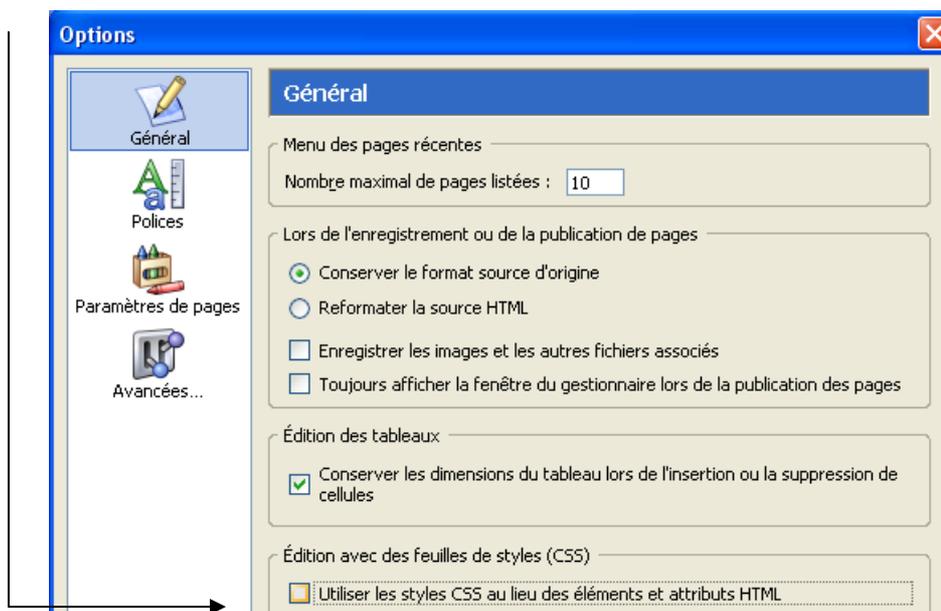
Choisissez **Outils / Préférences** et cliquez sur l'icône **Avancées....**



## HTML ou CSS

Avant de vous lancer dans la conception de vos pages, il vous reste à paramétrer le logiciel afin d'assurer génération HTML pure.

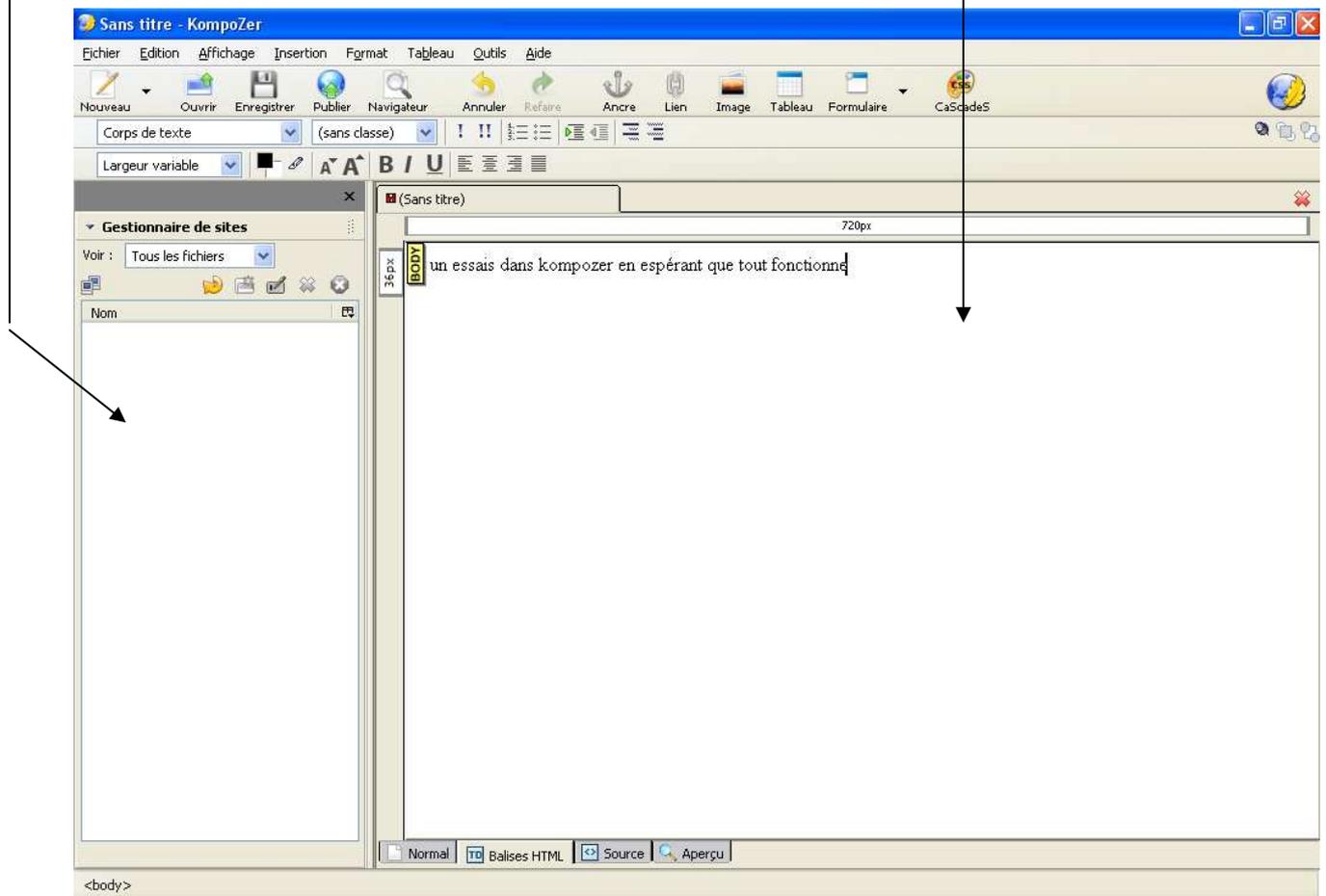
Choisissez **Outils / Préférences** et cliquez sur l'icône **Général....** Décocher...



# PRESENTATION DE KOMPOZER

## L'écran général

Comprend une fenêtre gestionnaire de site, et une d'édition de page, gérables via **Affichage / Barres d'outils / Gestionnaires de site** ou **F9**



## Edition de page

Pour travailler sur la page, il vaut mieux faire disparaître la gestion de site... via **F9**...

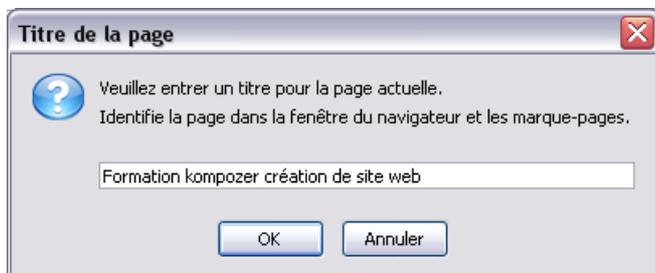


# Enregistrer une page Web

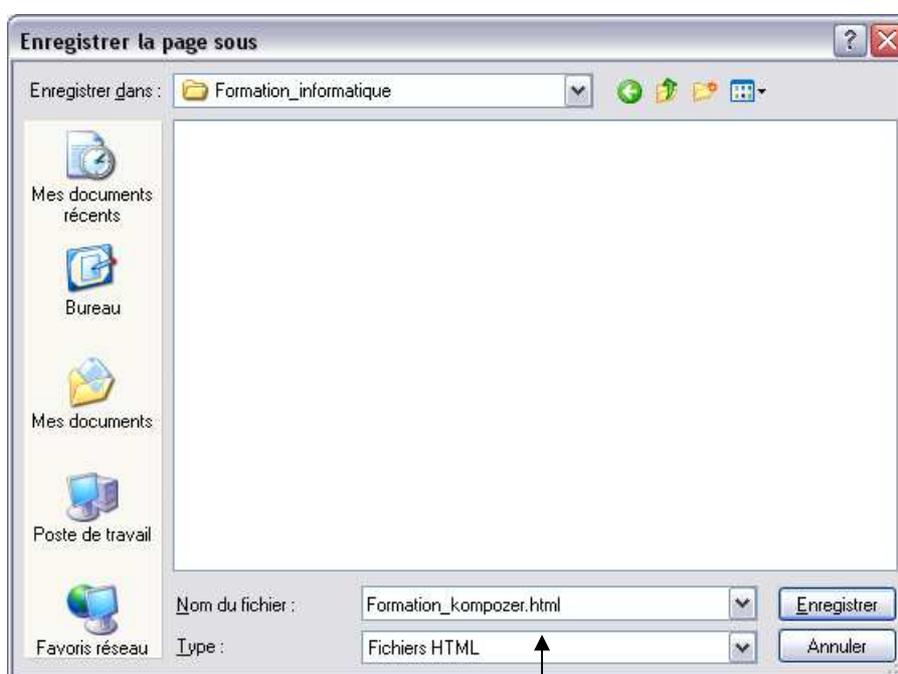
Cliquez sur le bouton Enregistrer dans la barre d'outils de KompoZer. Il faut absolument donner un titre pour votre page. (au sens **title** HTML ) Très important pour les moteurs de recherche



- Maxi 100 caractères
- Essentiellement composé de mots clés



Placez-vous dans un dossier et donnez un nom de fichier composé de mots-clés



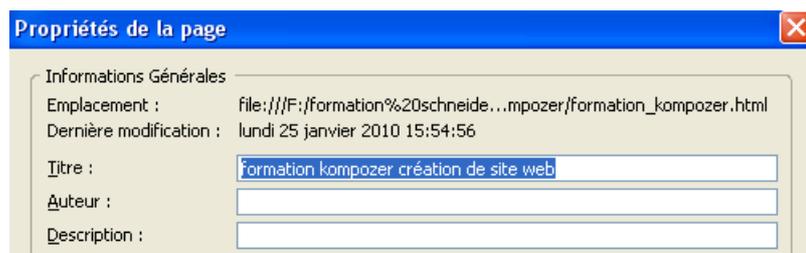
Inventez un nom pour le fichier

- Très important pour les moteurs de recherche
- Utilisez des mots clés séparés par – ou \_



# Accès au titre de la page

Format /Titre puis Propriétés de la page



Ne pas confondre le **titre (Title)** de la page et son **nom de fichier**



## Créer une nouvelle page dans KompoZer :

Cliquez sur le bouton **Nouveau**  dans la barre d'outils de KompoZer

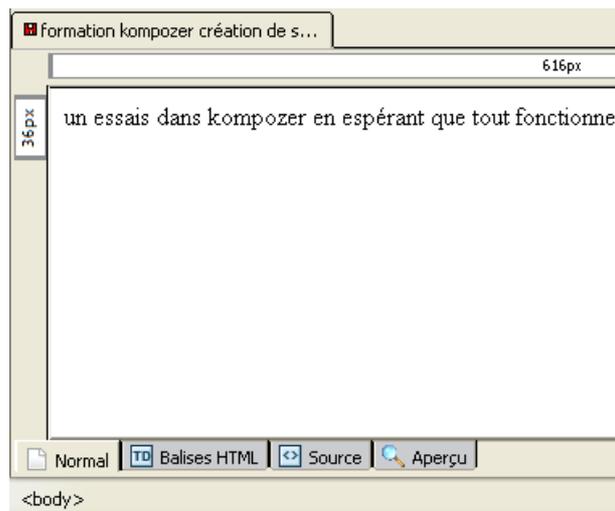
## Affichage dans un navigateur

Cliquez sur  Navigateur

Fichier / Aperçu dans navigateur

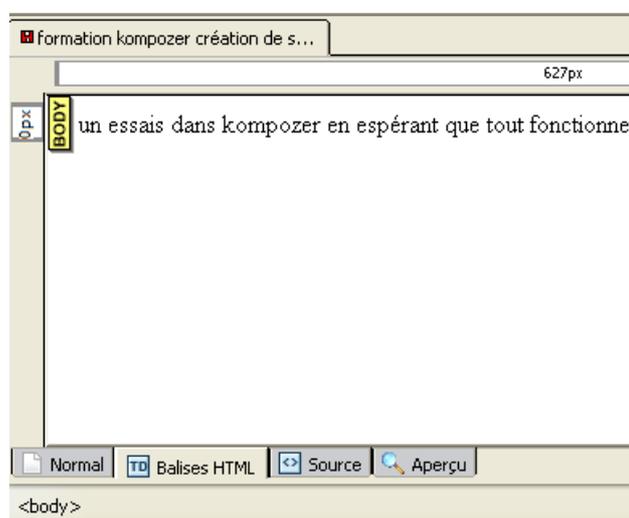
# Les Modes d'affichages

## Affichage Normal



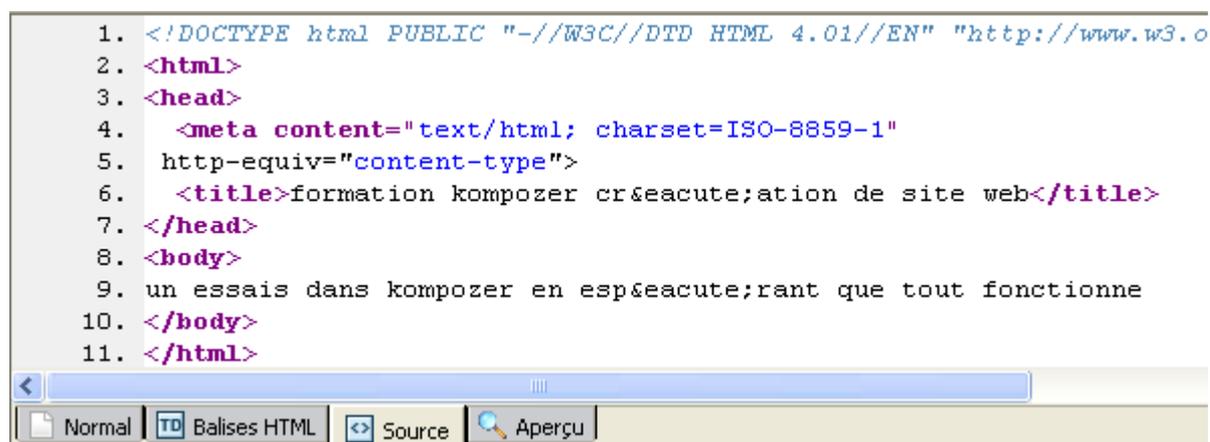
Interprétation des balises

## Affichage Balises HTML



Uniquement les balises « logiques »

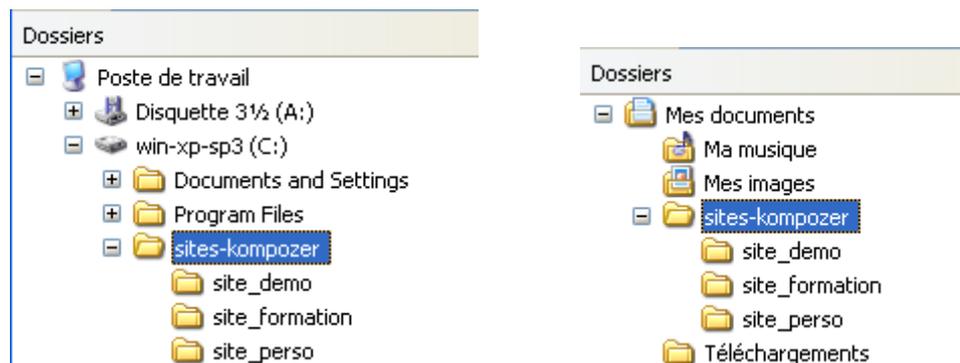
## Affichage Source



# SITE KOMPOZER

## Arborescence et stockage de site Kompozer

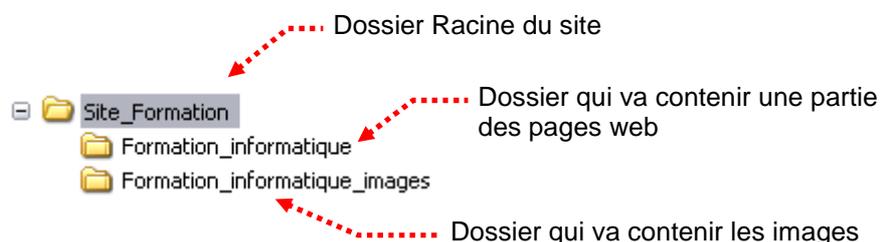
Vous devez repérer un emplacement ou placer tous vos futurs sites web, par exemple ici dans un dossier **sites-kompozer**, soit dans mes documents, soit quelque part dans la machine, mais il faut bien repérer l'emplacement (Eviter le Bureau...)



On imagine dans notre exemple que on a trois sites en cours de modification, création... prenons l'exemple d'un site nommé **site\_formation**

Pour créer ce site kompozer, Vous devez créer un dossier que l'on appelle le **dossier racine du site**

Ce dossier contiendra tous les éléments constituant le site web. Le nom que vous donnez à ce dossier racine n'a pas une réelle importance. Simplement ce dossier contiendra la page d'accueil du site (index.html, index.htm, index.php, etc)



Vous devez aussi créer des sous dossiers qui contiendront les pages web conçues et les images

Les noms que vous donnez à ces dossiers sont très importants. Ils contribueront à un bon référencement moteur.

# Création du dossier racine

Edition / Paramètres de publication du site



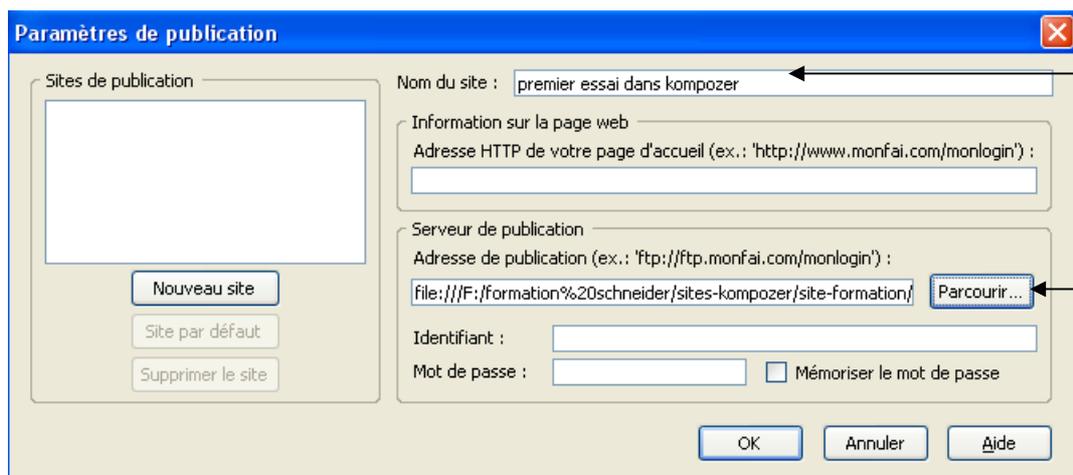
OU

Une fenêtre peut apparaître (s'il s'agit du tout premier site)



Créez le dossier racine du site

mais ce qui compte c'est uniquement



Précisez (si besoin) le nom du dossier racine du site

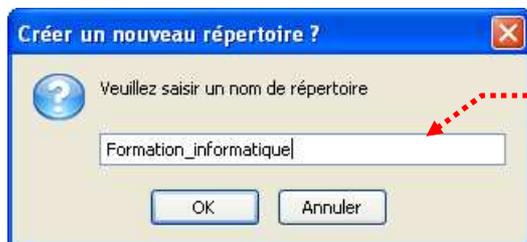
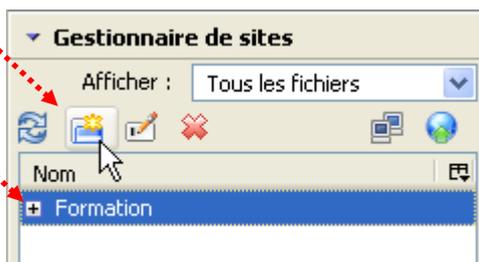
Tapez (si besoin) le nom logique du site

Pour obtenir



## Créer un sous dossier dans le site kompozer

1. Cliquez sur le dossier racine
2. Cliquez sur l'icône de création de dossier



Tapez le nom du dossier

Vous obtenez

Si besoin cliquez sur Actualiser



# LES PARAGRAPHES

## Les espaces et les fins de ligne

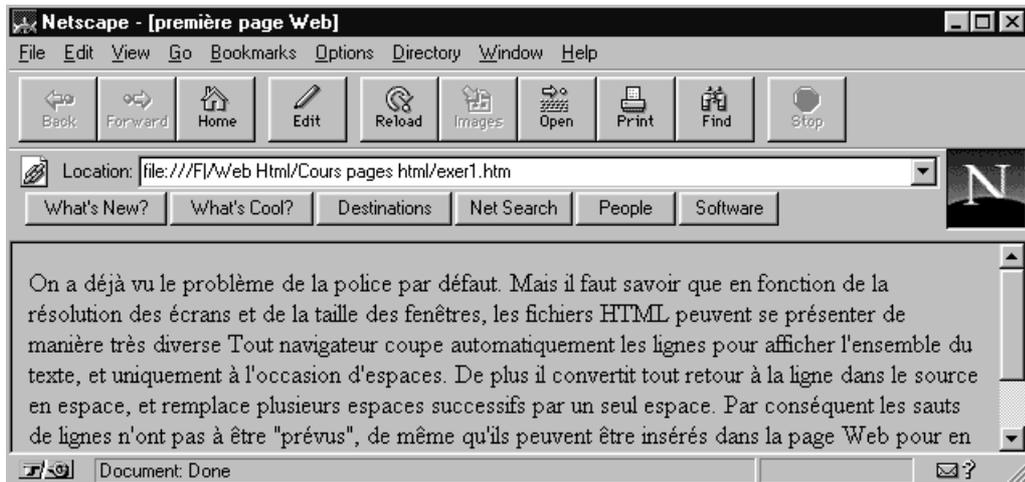
Il faut savoir que en fonction de la résolution des écrans et de la taille des fenêtres, les fichiers HTML peuvent se présenter de manière très diverse. Tout navigateur coupe automatiquement les lignes pour afficher l'ensemble du texte, et uniquement à l'occasion d'espaces. De plus il convertit tout retour à la ligne dans le source en espace, et remplace plusieurs espaces successifs par un seul espace.

**Par conséquent les sauts de lignes n'ont pas à être "prévus", de même qu'ils peuvent être insérés dans la page Web pour en faciliter la lecture lors de sa construction, cela n'aura aucune influence sur l'affichage dans le navigateur !**

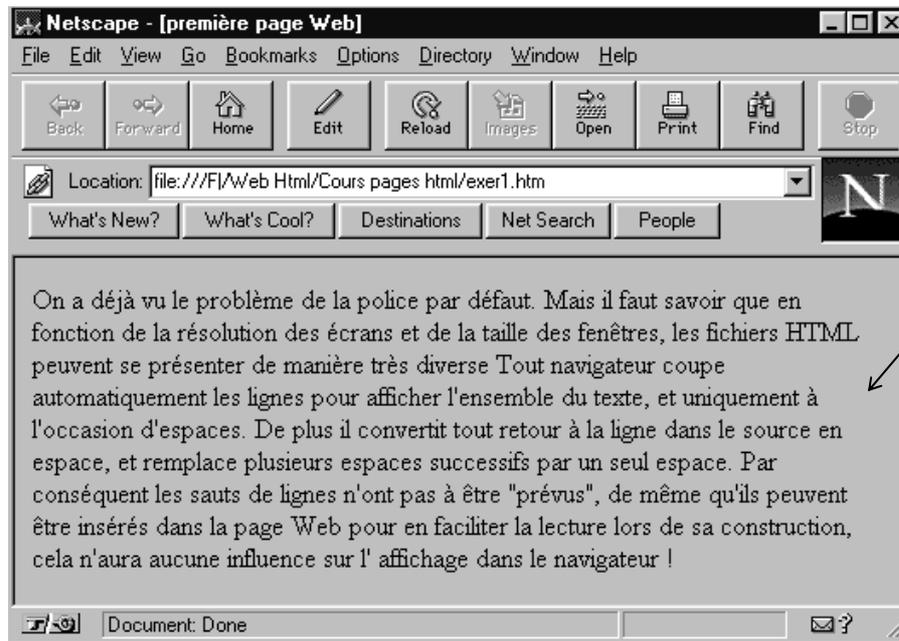
tapez ces 3 paragraphes ci-dessus de façon à être affichables en HTML

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>                                Fichier EXER01.HTM
exercice 1
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
On a dû vu le problème de la police faut.
Mais il faut savoir que en fonction de la résolution des écrans et de
la taille des fenêtres, les fichiers HTML peuvent se présenter de
manière très diverse
Tout navigateur coupe automatiquement les lignes pour afficher l'ensemble du
texte, et uniquement à l'occasion d'espaces. De plus il convertit tout retour
à la ligne dans le source en espace, et remplace plusieurs espaces
successifs par un seul espace.
Par conséquent les sauts de lignes n'ont pas à être
prévus", de même qu'ils peuvent être
insérés dans la page Web pour en faciliter la lecture lors
de sa construction, cela n'aura aucune influence sur l' affichage dans le
navigateur !
</BODY>
</HTML>
```





En fonction de la dimension de la fenêtre...



Les retours à la ligne et les barres de défilement sont gérées

On ne peut par conséquent jamais savoir sur combien de lignes notre page va être affichée et on ...ne s'en préoccupe pas !

## Saut de paragraphe / Saut de ligne

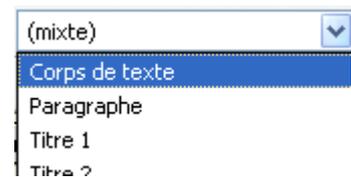
Suivant que vous êtes positionnés sur le format **Corps de texte**

### Paragraphe

lorsque vous appuyez sur  vous n'obtenez pas la même chose

Corps de texte un saut de ligne

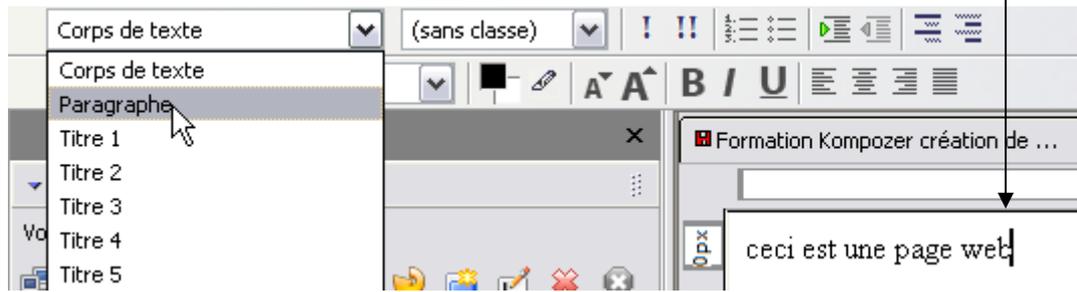
Paragraphe ou un saut de paragraphe



# Saut de paragraphe

Placez-vous sur le futur paragraphe

Choisissez **Paragraphe**



Si vous appuyez sur **Entrée** vous obtenez

```
<p>ceci est une page web</p>
```

**N.B** : un **Maj** **Entrée** permettra d'obtenir un saut de ligne

Donc

Paragraphe 1

Paragraphe 2

Paragraphe 3

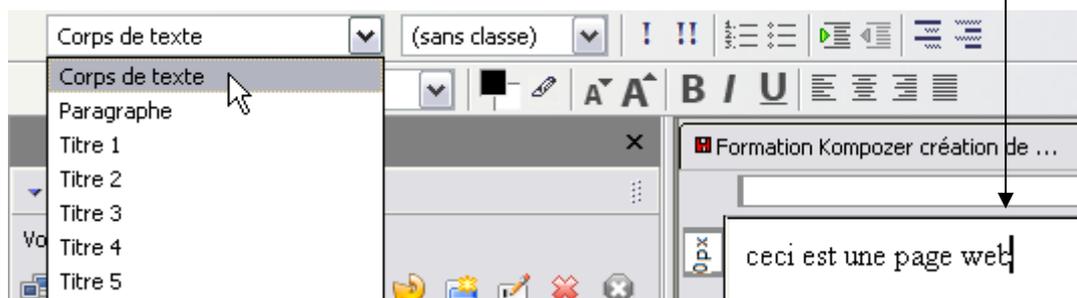
Correspond aux balises

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

# Saut de ligne

Placez-vous sur le texte

Choisissez **Corps de texte**



Si vous appuyez sur **Entrée** vous obtenez

```
ceci est une page web<br/>
```

Donc

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 paragraphe puis

Ceci est aligné à gauche

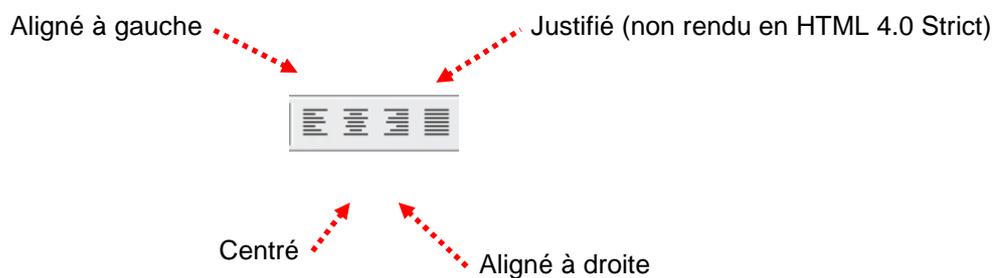
Ceci est aligné au centre

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>
```

Avec Kompozer



---

## Retrait - blockquote

Avec Kompozer sélection du texte puis



texte non décalé

texte décalé 1 fois

texte décalé 2 fois

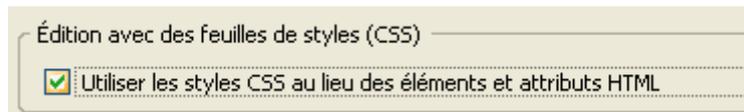
Correspond aux balises **Blockquote**

```
<blockquote>
  <p>texte non d&eacute;cal&eacute;.</p>
</blockquote>
<blockquote>
  <p>texte d&eacute;cal&eacute; 1 fois</p>
</blockquote>
<blockquote>
  <p>texte d&eacute;cal&eacute; 2 fois</p>
</blockquote>
</blockquote>
```

**NB** : il est préférable de régler ces aspects de présentation par **des styles**

**NB** : Ce qui ne veut absolument pas dire qu'il faut utiliser les styles embarqués dans les balises HTML, comme le prévoit Komposer

Dans **Outils / Préférences**



Car dans ce cas la sélection du texte puis  génère

```
<div style="margin-left: 40px;">essais</div>
```

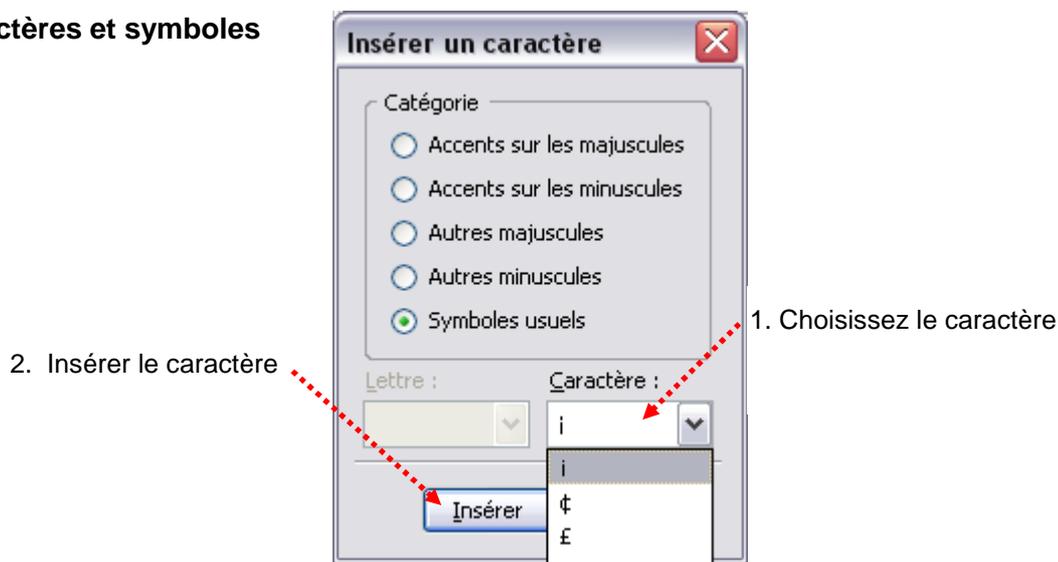
Au lieu de

```
<blockquote>essais<br>
</blockquote>
```



et on peut aussi demander le menu

### Insertion / Caractères et symboles



**N.B :** Code non conforme au W3C, si vous avez oublié de préciser que les caractères devaient être encodés dans **Outils / Préférences / Avancées ...Les caractères spéciaux pour HTML4**

---

## Balise Charset=iso-xxxx

On peut insérer 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">**

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. Le jeu de caractères **iso-8559-1** qui a été défini est valable pour les langues d'Europe de l'ouest). Sont permises les mentions de jeux de caractères mentionnées à l'adresse Web

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

Dans KompoZer on choisit cela dans **Outils / Préférences / Paramètres de page**



Où on indique un encodage...

## Code ASCII et table ISO

Un caractère peut-être aussi défini par son code numérique ASCII précédé du #.  
Par exemple é = &eacute; = &#233; ou

<b>Eacute</b>	<b>É</b>	<b>&amp;#201;</b>
<b>egrave</b>	<b>è</b>	<b>&amp;#232;</b>
<b>Egrave</b>	<b>È</b>	<b>&amp;#200;</b>

Les caractères les plus fréquents avec la page ISO-8859-1 sont

	nbsp	&#160;	Â	acirc	&#194;	Á	aacute	&#193;
i	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;



# Codage Unicode

Unicode est un système dans lequel les signes ou éléments de toutes les cultures d'écriture connues sont fixés. 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.

Donc à partir du standard HTML 4.0 on peut noter dans un fichier HTML des signes extraits de l'UCS ou du système unicode. Comme dans:

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

On trouvera sur <http://www.alanwood.net/demos/symbol.html> quelques tables UNICODES utilisables

- 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)

€    ¼    Ñ    ñ

- Arabe

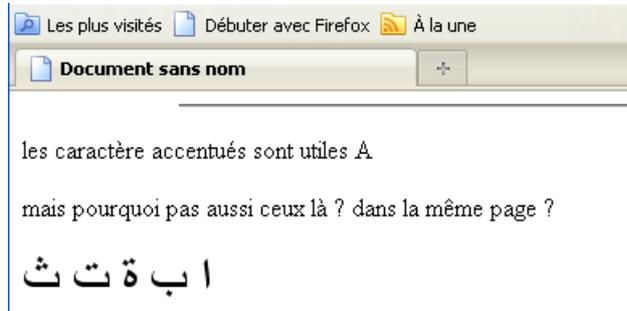
signes (en mention hexadécimale) de **U+0600 à U+06FF**

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

؟    ب    ة    ٣

**N.B:** Leur utilisation est plus délicate car ils sont moins bien reconnus par Internet Explorer 6, mais correctement depuis IE 7.0 . 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



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>
  
```

pour information...

	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

Bug d'affichage Sur IE 6.0



les caractères accentués sont utiles &#x0041

mais pourquoi pas aussi ceux là ? dans la même page ?

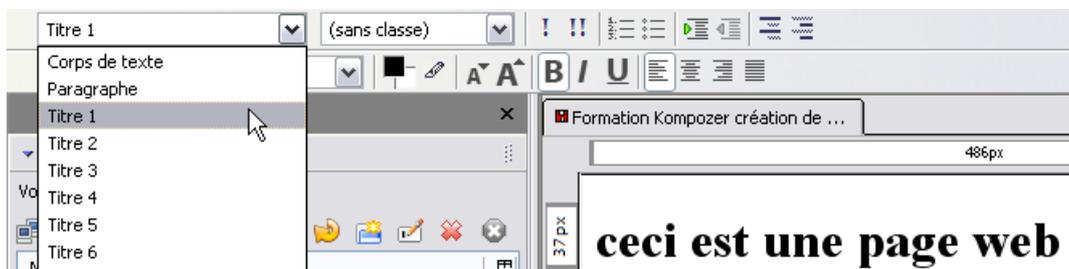
→ &#x0627 &#x0628 &#x0629 &#x062A &#x062B

# HEADINGS - TITRES

## Les 6 niveaux de titres (Heading)

Cette balise crée un titre et modifie la taille du texte compris entre les deux tags selon une échelle variant de 1 (+grand) à 6 (plus petit)

De plus une ligne blanche sera systématiquement placée après (équivalent à une balise <P> avec mise en évidence en plus)



Nom Kompozer	Aspect	Code HTML
Titre 1	<b>ceci</b>	<h1>.....</h1>
Titre 2	<b>ceci</b>	<h2>.....</h2>
Titre 3	<b>ceci</b>	<h3>.....</h3>
Titre 4	<b>ceci</b>	<h4>.....</h4>
Titre 5	<b>ceci</b>	<h5>.....</h5>
Titre 6	<b>ceci</b>	<h6>.....</h6>

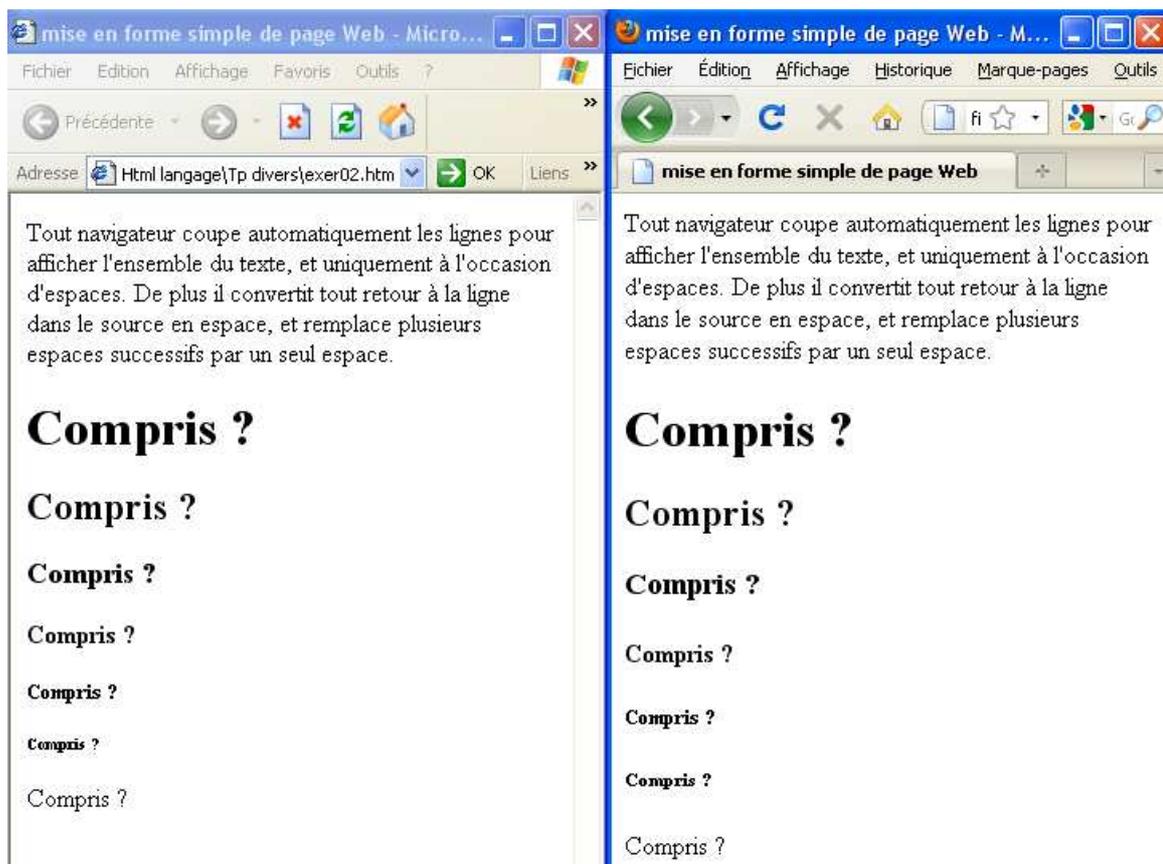
**N.B :** s'il est évident que pour le même effet on peut utiliser des balises différentes, par exemple à la place de **<H3>** on peut coder un **<P><B>**...

Cela n'aura pas du tout le même résultat :

- Au niveau référencement
- Au niveau navigation avec des outils pour accessibilité mal-voyant...

## Affichage des Paragraphe IE vs Firefox

Voici le même fichier affiché dans deux navigateurs différents, dimensionnés de manière identique... on voit immédiatement plusieurs différences !

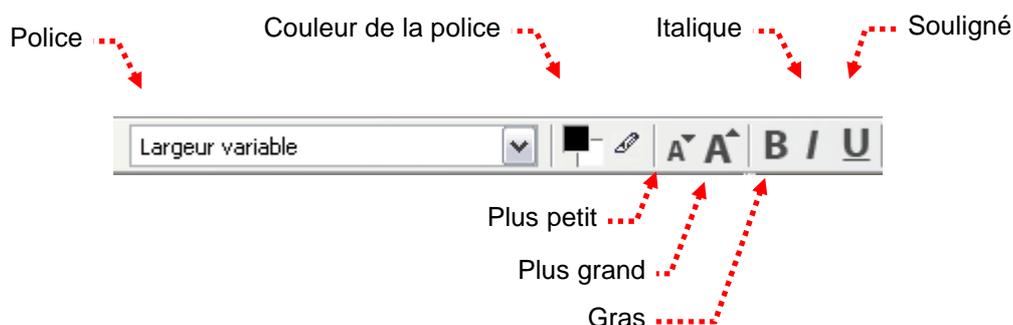


- Marge texte et bords supérieur et gauche...
- Interligne...
- Longueur totale de la page...

# POLICE – COULEUR - TAILLE

## Mise en forme de caractères

Sélectionnez le texte puis dans les propriétés on demande

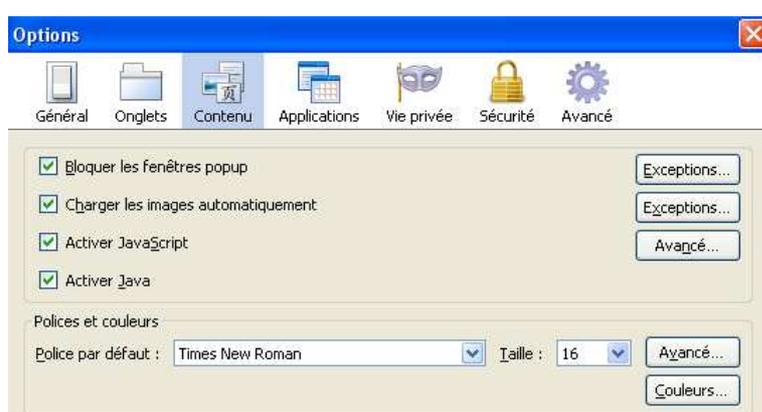


**N.B :** il est préférable de régler ces aspects de présentation par **des styles**

## Police de caractères

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

**N.B:** Tout navigateur permet de modifier la police par défaut, ainsi que sa taille...

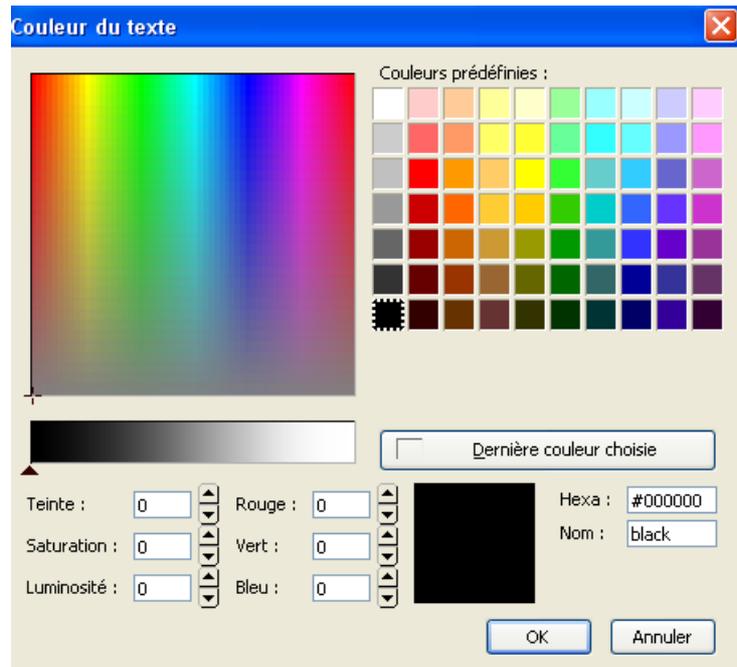


**N.B:** l'affichage de la police est subordonné à sa présence sur la machine du navigateur.... Ce qui n'est absolument pas gagné ! On peut donc expliciter plusieurs "polices" en les séparant pas des virgules.

## Couleur de caractères

Pour modifier la **Couleur** de la police.

```
<font color="#FF0000">
```



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 couleur 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	FF0000	est rouge
00FF00	est vert	0000FF	est bleu
FFFFFF	est blanc		

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

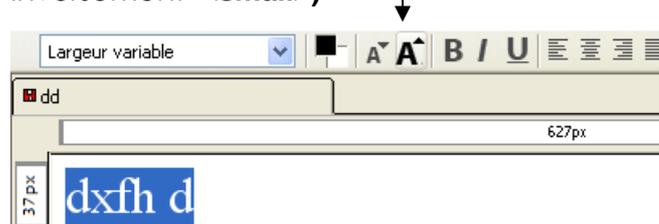
Puis viennent les **couleurs web sécurisées**, soient 216 couleurs qui était reconnaissables à leur codage par paire de chiffres identiques pour chaque valeur (ex: #FF00BB ou #22CC66)

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 était réservées par le système d'exploitation et le logiciel de navigation (ex: Netscape). D'où la contrainte des 216 couleurs)

## Taille de caractères

On a déjà vu comment faire varier la taille de titres, avec 6 niveaux (H1,H2....), mais on peut modifier la taille d'un texte sans pour autant que le tag ne génère un saut de ligne avec une ligne blanche

Une première méthode consiste à appairer des couples de balises **<big>** ( et inversement **<small>**)



Donne

**<big><big><big>dxfh d</big></big></big>**

Une deuxième méthode plus propre utilise la balise FONT

`<FONT SIZE=x> </FONT>` définit la portion de texte qui doit avoir une taille précisée par la valeur x, avec x variant de 1 (plus petit) à 7 (plus grand) par défaut la taille vaut 3

**N.B:** Vous pouvez augmenter (de +1 à +7) ou réduire (de -1 à -7) la taille du texte sélectionné à partir 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.

On peut noter que la présence de plusieurs paramétrages est possible dans un seule instruction de type FONT comme dans

`<FONT SIZE=4 COLOR="#FF0000">` dans ce cas le tag `</FONT>`

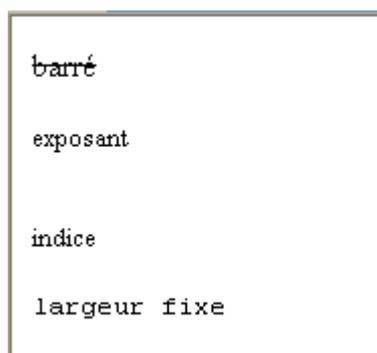
Annule les deux effets

mais si plusieurs instructions FONT existent et se suivent, le tag d'annulation ne s'applique qu'au tag de commande immédiatement précédant

---

## Et encore

Via le Menu **Format / Styles de texte**



- ✓ Barré
- Exposant
- Indice
- Largeur fixe
- Inécable

avec

```
<p><del>barré</del></p>  
<p><sup>exposant</sup></p>  
<p><sub>indice</sub></p>  
<p><tt>largeur fixe</tt></p>
```

# PROPRIETES DE LA PAGE

## Définir les couleurs de page et de fond

Pour définir les couleurs et le fond de page pour la page en cours, dans la fenêtre de KompoZer via le menu **Format / Couleurs et fond de page....**

### Couleurs par défaut (celles du navigateur) :

Sélectionnez ceci si vous voulez que votre page utilise les paramètres de couleur du navigateur du lecteur pour le texte et les liens.

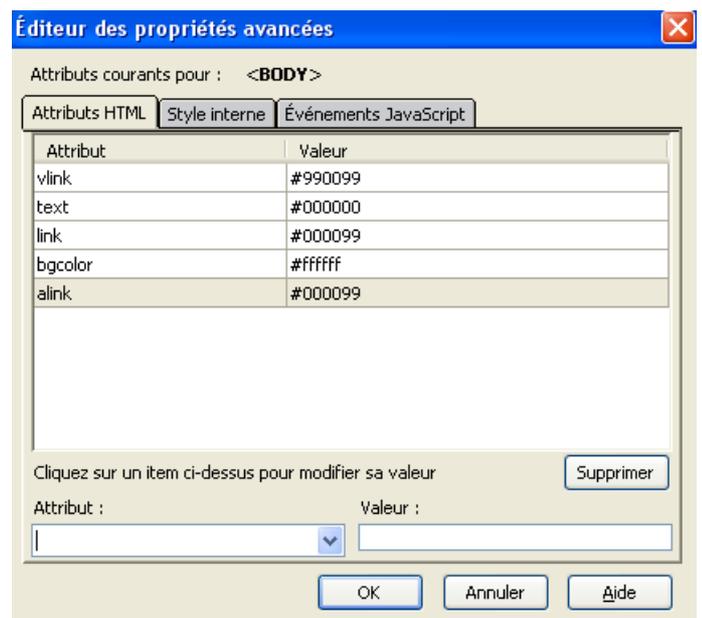
**Couleurs personnalisées** : Sélectionnez ceci si vous voulez spécifier les couleurs pour le texte et les liens. Pour chaque élément, sélectionnez une couleur à partir de la liste déroulante. Un exemple de rendu pour chaque type de lien apparaît dans le panneau de droite.

**Image de fond** : Sélectionnez ceci si vous voulez que le fond de votre page soit une image. Tapez le nom du fichier image ou cliquez sur Parcourir... pour chercher l'image sur votre disque dur ou sur le réseau.

**N.B** : Les images de fond recouvrent la couleur de fond.



Si on demande **Edition avancée**, on accède à



---

## Paramètres Balise BODY

Les tags utilisés sont les suivants

**<BODY BGCOLOR= "x">**

marqueur simple définissant la couleur de fond (background) de la page HTML  
N.B: la syntaxe "x" en hexadécimal donne "#000000" reste valable comme pour le Texte

**<BODY TEXT= "x">**

marqueur simple définissant la couleur du textede la page HTML  
N.B: la syntaxe "x" en hexadécimal donne "#000000" reste valable comme pour le Texte

**<BODY BACKGROUND= "xx">**

marqueur simple définissant l'image de fond "xx"(background) de la page HTML

Le navigateur utilisera cette image comme un "carreau" et la répètera de façon à couvrir la totalité de l'écran

**<BODY LINK= "x">**

LINK="#000000" couleur des liens

**<BODY ALINK= "x">**

ALINK="#000000" couleur lien sélectionné

**<BODY VLINK= "x">**

VLINK="#000000" couleur de lien visité

### Comme dans

```
<body bgcolor="#CCCCFF" text="#CC33FF" link="#00FFFF" vlink="#99FF00" alink="#FFFF00"
```

# LES LIGNES HORIZONTALES

## Insérer une ligne horizontale

Dans Kompozer se placer là où l'on veut la ligne, puis

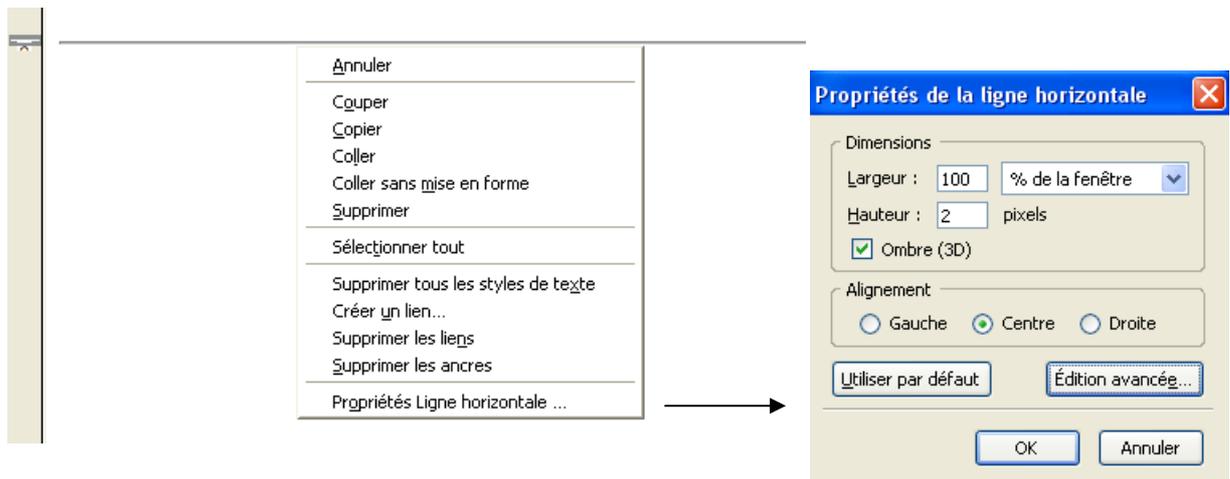
### Insertion / Ligne Horizontale

La balise est la suivante

**<HR>**

écrit une ligne horizontale (Horizontal Rule) et provoque un saut de ligne avec un espacement avant et après

Via Kompozer, sélectionner la ligne, puis clic droit **Propriétés Ligne horizontale...**



paramètre **SIZE=X** (X compris entre 1 et ...) où X indique en pixel la hauteur de la ligne si absent la taille sera 2 pixels

paramètre **ALIGN=X** (X valant "right", "left" ou "center") si absent la ligne sera centrée

paramètre **WIDTH=X** (X valant soit un entier représentant des pixels soit un % de largeur d'écran exprimé entre guillemets) si absent la ligne vaudra "100%" de la largeur d'écran

la mention NOSHADA qui empêche de tracer l'ombre portée du trait

Ainsi le Tag

**<HR>**

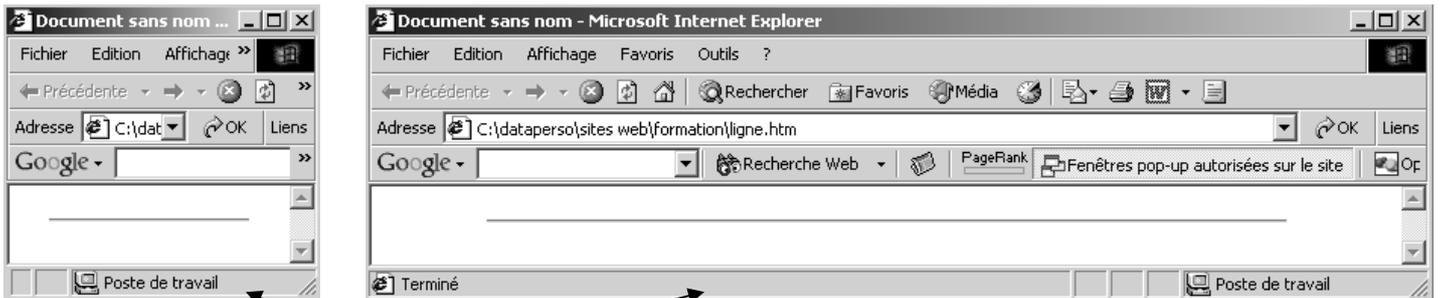
équivalent à

**<HR SIZE=2 ALIGN="center" WIDTH="100%">**

**N.B** : une variation de ce tag autorise la coloration de la ligne mais n'est pas reconnue par tous les navigateurs...

Il est préférable d'utiliser la méthode % qui s'affranchit de la résolution de l'écran et de la taille de la fenêtre

**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**

Essayez de réaliser la page suivante de façon à ce qu'elle garde ses traits même si la fenêtre du navigateur se voit modifiée (**EXER06.HTM**)

Cette ligne fait 1/3 de l'écran et elle est centrée

Cette ligne fait la moitié de l'écran et elle est alignée à gauche

## Les 3 Types de liste

Listes à puces



Unordered List

List Item

Liste numérotée



Ordered List

List Item

Liste de définition



Definition List

Definition Term

Definition Data

- ◆ Informatique
- ◆ Bureautique
- ◆ Internet

```
<ul>
<li>Informatique</li>
<li>Bureautique</li>
<li>Internet</li>
</ul>
```

1. Informatique
2. Bureautique
3. Internet

```
<ol>
<li>Informatique</li>
<li>Bureautique</li>
<li>Internet</li>
</ol>
```

- Secrétariat
- Mme Zétofrais Mélanie
  - Mme Dumand Henriette
  - M. Bonheure Jean
  - Adjoint Chef de service
    - M. Cover Harry
    - Mme Geffroy Sandra
  - Chef de service
    - M. Picolet James

```
<dl>
<dt>Secrétariat</dt>
<dd>Mme Zétofrais Mélanie</dd>
<dd>Mme Dumand Henriette</dd>
<dd>M. Bonheure Jean</dd>
<dt>Adjoint Chef de service</dt>
<dd>M. Cover Harry</dd>
<dd>Mme Geffroy Sandra</dd>
<dt>Chef de service</dt>
<dd>M. Picolet James</dd>
</dl>
```

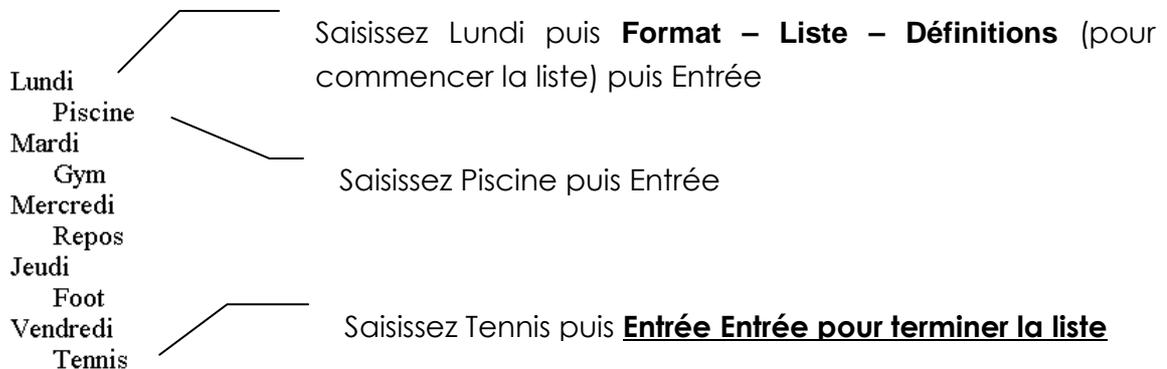
En résumé Les balises utilisées sont :

Liste avec Retrait	Liste à Puces	Liste Numérotées
<DL> (début de liste)	<UL> (début de liste)	<OL> (début de liste)
<DT> </DT>	<LI> </LI>	<LI> </LI>
(sans retrait)	(entrée)	(entrée)
<DD> </DD>	<LI> </LI>	<LI> </LI>
(avec retrait)	(entrée)	(entrée)
</DL> (fin de liste)	</UL> (fin de liste)	</OL> (fin de liste)

# Liste de définition

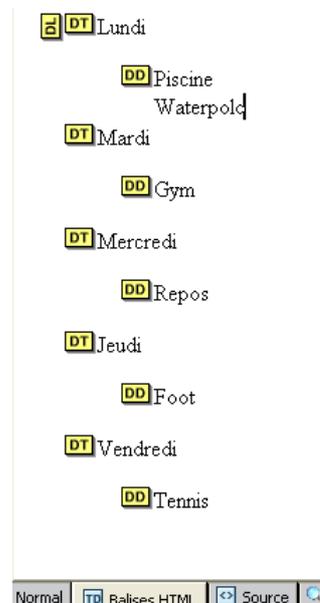
Les balises nécessaires sont les suivantes

<b>&lt;DL&gt;</b>	<b>&lt;/DL&gt;</b>	<b>Data List:</b> marqueur de début et de fin de liste encadre généralement des tag DT et DD peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <DL> et </DL>
<b>&lt;DT&gt;</b>	<b>&lt;/DT&gt;</b>	<b>Data Term:</b> marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste sans retrait un saut de ligne est effectué après
<b>&lt;DD&gt;</b>	<b>&lt;/DD&gt;</b>	<b>Data Definition:</b> marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste avec retrait un saut de ligne est effectué après

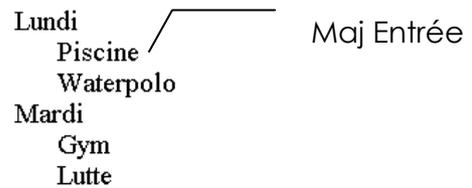
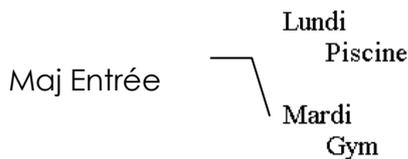


Ce qui correspond aux balises

```
<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>
```

A partir de cet exercice (**EXER04.HTM**)

**Bienvenue au C.U.E.F.A**  
**Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte**

**Notre comité**

a. Président :  
 Mélanie Zétofrais

b. Responsable Formation Continue :  
 Quentin Chaquin

Secrétariat :  
 Catherine Neithe

Que faudrait-il faire pour obtenir ceci ? (décalage de Secrétariat)

**Bienvenue au C.U.E.F.A**  
**Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte**

**Notre comité**

a. Président :  
 Mélanie Zétofrais

b. Responsable Formation Continue :  
 Quentin Chaquin

Secrétariat :  
 Catherine Neithe

Solution en **EXER04B.HTM** (repose sur l'imbrication de deux listes)

## Liste à puces – Liste numérotée

Les tags nécessaires sont les suivants

**<UL>**

**</UL>**

**Unnumbered List:** marqueur de début et de fin de liste non numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI  
peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <UL> et </UL>

Ce tag peut être modifié par la mention TYPE="DISC","CIRCLE","SQUARE" qui modifie la forme de la puce

**<OL>**

**</OL>**

**Ordered List:** marqueur de début et de fin de liste numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI  
peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <UL>... ou <OL>...

Ce tag peut être modifié par la mention TYPE="a", "l", "i" "1" qui modifie le style de numérotation)

**<LI>**

**</LI>**

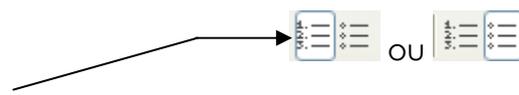
**List Item :** annonceur d'une entrée de liste qui sera dotée d'une puce avec un retrait et un saut de ligne

### Liste à un niveau

- Livres
- Cassettes
- Cdrom

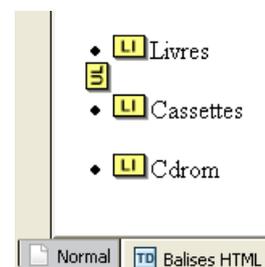
Saisissez tous les paragraphes

Sélectionnez les  
venez cliquer sur



Correspond aux balises (listes à puces)

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



## Liste à plusieurs niveaux

Décalage vers la droite



Décalage vers la gauche



- ◆ Informatique
  - Industrielle
  - Gestion
- ◆ Bureautique
  - Mise en page
  - Retouche d'images
  - Tableur
- ◆ Internet
  - Recherche
  - Programmation

```
<ul>
<li>Informatique</li>
<ul>
<li>Industrielle</li>
<li>Gestion</li>
</ul>
<li>Bureautique</li>
<ul>
<li> Mise en page</li>
<li>Retouche d'images</li>
</ul>
<li>Tableur</li>
</ul>
<li>Internet</li>
<ul>
<li>Recherche</li>
<li>Programmation</li>
</ul>
</ul>
```

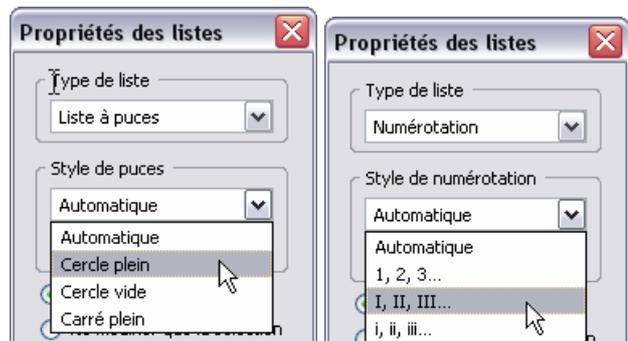
## Options des listes à puces et numérotées

Liste à puces

Placez-vous sur la liste

**Format /Propriétés liste**

**N.B :** il est nettement préférable de gérer cela par les styles



Construisez cet exemple (solution en **EXER05.HTM**)

Formations dispensées

1. Anglais
2. Informatique
  - bureautique
    1. Word
    2. Excel
  - gestion
    1. Access
    2. Html
    3. Saari Comptabilité
  - Industrielle
3. Mathématiques

# LES IMAGES ET LE WEB

## Bitmap-Vectoriels

Il existe différentes catégories de fichiers graphiques, les fichiers de type bitmap (ou raster), et les fichiers de type vectoriels (ou metafile)

- Le fichier de type **bitmap** peut être considéré comme une série de points de coordonnées x et y, chaque point ayant une intensité lumineuse et une couleur. le nombre de point total de l'image est appelé résolution

*Avantage* : c'est le format le plus rapide à l'affichage, le plus fidèle (les écrans aussi sont des périphériques par points) et le moins destructif lors de conversions,

*Inconvénient* : c'est le format qui peut être le plus volumineux pour une image précise et détaillée et c'est un format qui ne se prête pas aux agrandissements, voire même aux réductions

- Le fichier de type **vectoriel** implique l'idée selon laquelle on décrit l'image par un ensemble de segments de droite (traits) dont on ne stockerait pas la totalité des points mais seulement leurs extrémités et leurs couleurs

*Avantages* : Un fichier vectoriel est plus compacte qu'un fichier bitmap et sa taille ne varie pas avec la résolution du dessin, de plus les réductions et les agrandissements donnent d'excellents résultats

*Inconvénient* : c'est le format qui se prête le moins aux conversions

**Tableau estimatif sur le temps de téléchargement d'une image de 400 ko**

Vitesse de connexion (en bps)	Taux de transfert maxi	Temps nécessaire pour charger une image de 400 ko
9600	960 caract. / sec.	420 sec.
33600	3360 caract. / sec.	120 sec.
56000	5600 caract. / sec.	35 sec.
64000 (numérisé)	6400 caract. / sec.	3,5 sec.
512 K (adsl bas débit)	512 000 caract. / sec.	0,5 sec.
5 Mg (adsl haut débit)	5 000 000 caract. / sec.	0,05 sec.



---

## Définition Taille nécessaire

Pour une « qualité écran » une résolution suffisante sera:

- 72 point / pouces

Si on veut donner des résolutions supérieures, il faut bien comprendre que le poids de l'image grandit de façon très importante au fur et à mesure que l'on augmente la définition

Pour une « occupation de l'écran » penser aux tailles des écrans de vos visiteurs...:

- Toujours indiquée en pixel

---

## 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

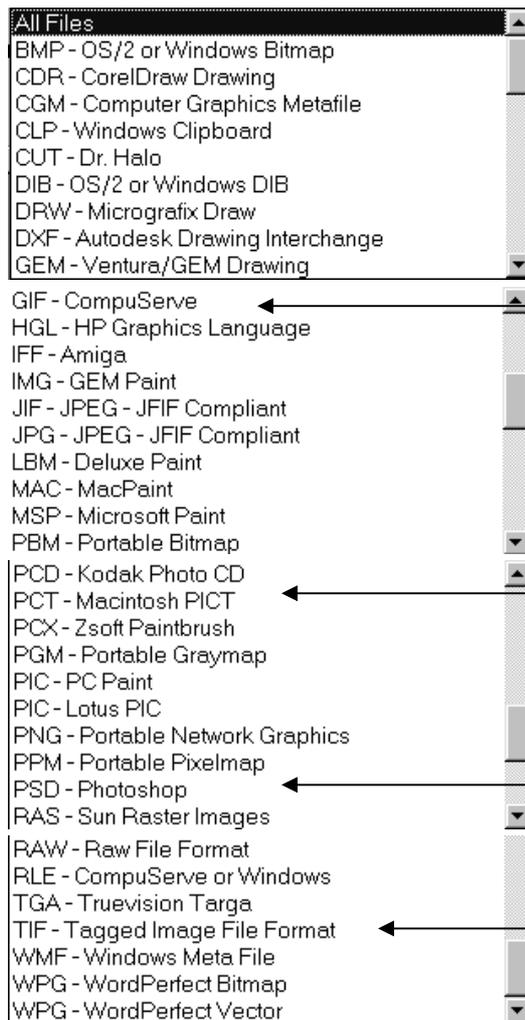
xxxxxx.**JPG** : format permettant de gérer des images couleurs au format JPEG (Joint Photographic Expert Group)

xxxxxx.**PNG** : Format nouveau créé 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

	<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*

## Quelques formats images



GIF un des formats supportés en natif sur le WEB

Indétrônable sur Macintosh

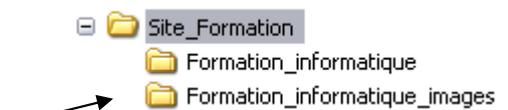
Référence en ce qui concerne la retouche d'images

TIFF formats très appréciées des scanner, et imprimeurs !

## Travaux préparatoires

Créez vos images et stockez les dans un dossier spécifique de votre site web.

Utilisez des mots clés pour nommer vos fichiers



# INSERTION D'IMAGE

## Insertion d'une image

La balise nécessaire est la suivante

**<IMG SRC= "nomimage">**      marqueur simple d'insertion de l'image  
référéncée par le paramètre SRC="xxx" avec  
xxx le nom du fichier image voulu

Enregistrez le fichier Html. Ceci permettra à Kompozer de créer directement un chemin relatif d'accès à l'image. Placez-vous là où vous désirez insérer une image Cliquez sur le bouton **Image** dans la barre d'outils



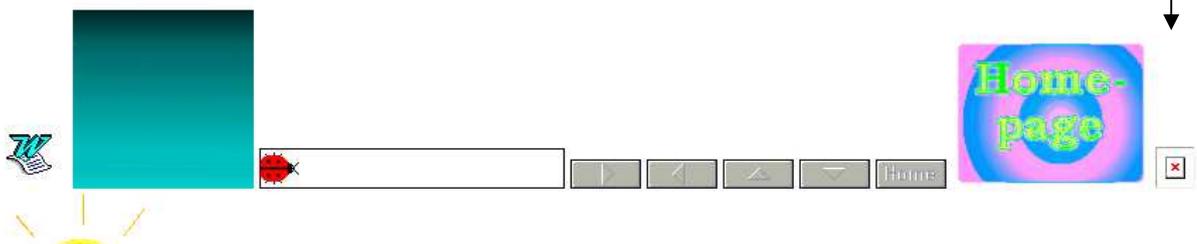
paramètres

**title="texte info bulle"**

**alt="texte navigateur texte"**

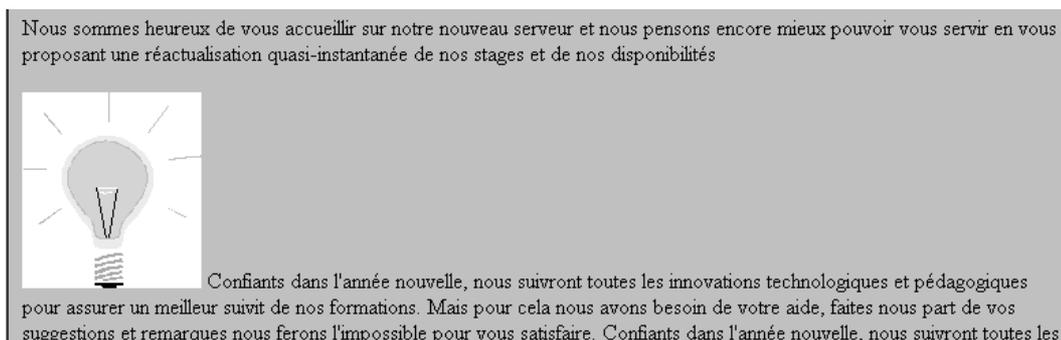
En cas de problème l'affichage du pictogramme  (sur Firefox) ou  (sur Internet explorer) permettra de repérer l'incident

Ainsi le fichier **EXER12.HTM** affiche les images suivantes



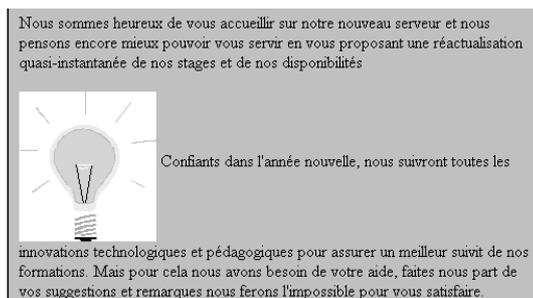
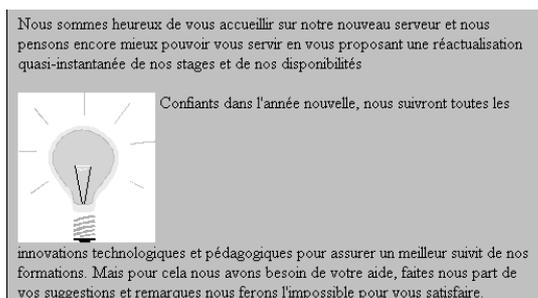
## Emplacement d'une image

par défaut le texte s'inscrit après l'image sur une seule ligne, puis la suite est positionnée "après" l'image"



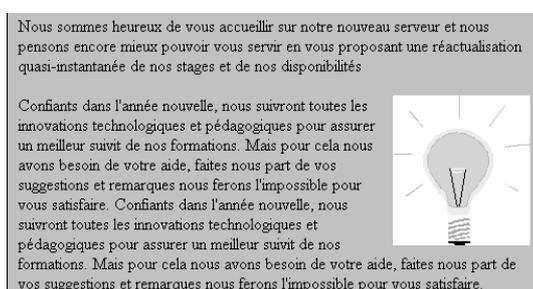
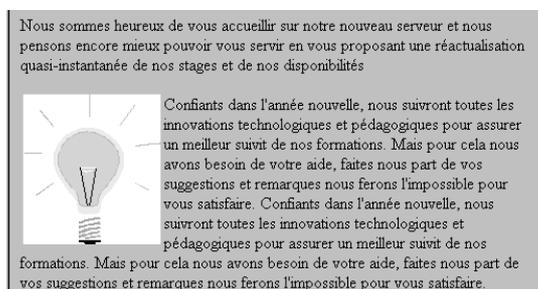
Le Tag `<IMG SRC="xxxx">` accepte le paramètre défini par le mot clé **ALIGN="top", "middle" ou "bottom"** permettant de placer un texte de légende sur le coté de l'image

**N.B:** une seule ligne est placée sur le coté de l'image, et si retour à la ligne il y a la suite du texte se placera après l'image !



Le paramètre défini par le mot clé **ALIGN** accepte aussi les valeurs **ALIGN="left", ou "right"** permettant de placer un sur le coté gauche ou droit de l'image

**N.B:** plusieurs lignes peuvent être placées sur le coté de l'image, le texte "coulant" autour de celle-ci

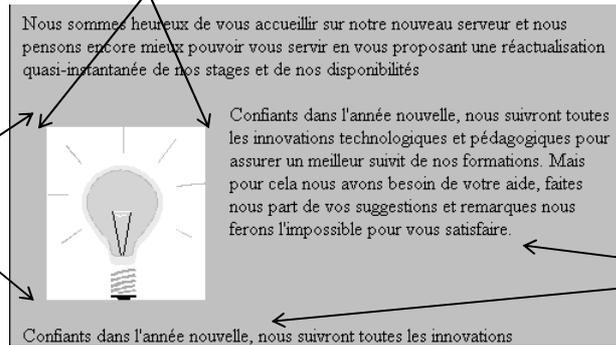


Le Tag `<IMG SRC="xxxx">` accepte le paramètre défini par le mot clé **VSPACE=xx** et **HSPACE=XX** avec xx en pixel définissant l'espacement à laisser avant ou après l'image

Enfin si on veut obtenir un retour à la ligne après l'image, de manière à ce que le texte suivant apparaissent à la suite, le tag `<BR>` accepte le paramètre **CLEAR="all"**

Espacement horizontal  
par HSPACE=XX

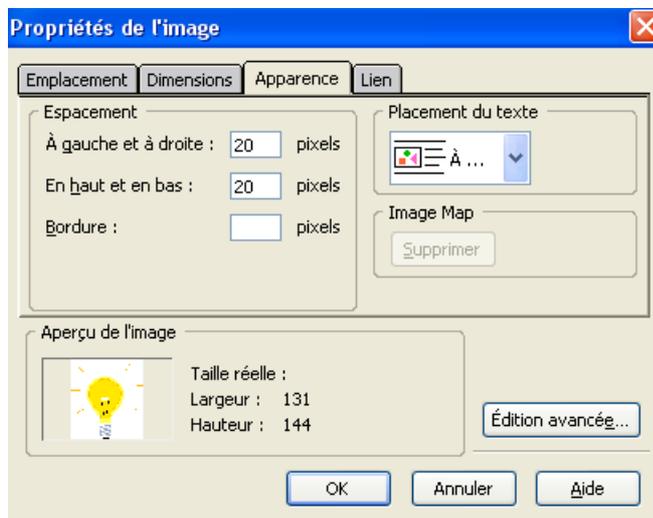
Espacement  
vertical par  
VSPACE=X



<BR CLEAR ="all">  
forçant la suite du texte  
à continuer après

(on trouvera le source dans **EXER13.HTM**)

Dans Kompozer, les propriétés **Apparence** donnent



**Bordure :**

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

---

## Taille et chargement d'une image

On peut modifier la taille de l'image à l'écran sans aucun problème, en incluant les dimensions en pixels de ce que l'on veut afficher

Le Tag <IMG SRC="xxx"> accepte le paramètre défini par le mot clé **WIDTH=xx** et **HEIGHT=xx** avec xx en pixel définissant la taille de l'image

Ainsi si notre image précédente (ampoule.gif) qui mesurait à l'origine une taille de 131x144 pixels est affichée par le tag

**<IMG SRC="xxx/ampoule.gif" WIDTH=262 HEIGHT=288>**

elle se voit doubler de taille !!

(chargez **exer15.htm** et commentez !)



Il apparaît donc utile de connaître les dimensions d'une image pour pouvoir l'afficher comme on le souhaite, mais il faut noter que **le temps de chargement dépend de la taille originale de l'image**, et que trois conséquences apparaissent:

- Il vaut mieux ne pas demander d'afficher une image réduite, mais plutôt se créer une image de la taille voulue, ainsi le chargement sera plus rapide
- Il vaut mieux si possible ne pas demander d'afficher une image agrandie car un problème de proportions et de définition (qualité) se posera
- Dans le cas où l'on voudrait inclure dans une page deux fois la même image, il vaut mieux référencer deux fois la même image (et donc une réduite) car celle-ci ne sera chargée qu'une fois, alors que si on référence deux images (une grande et une petite) forcément le temps de chargement sera plus long
- On peut accélérer la vitesse d'affichage si on donne au browser la taille de l'image précisément, ainsi la mise en page pourra se faire et le texte s'affichera avant que l'image complète ne soit reçue

Dans Kompozer, les propriétés **Dimensions** donnent



---

## Lien sur une image

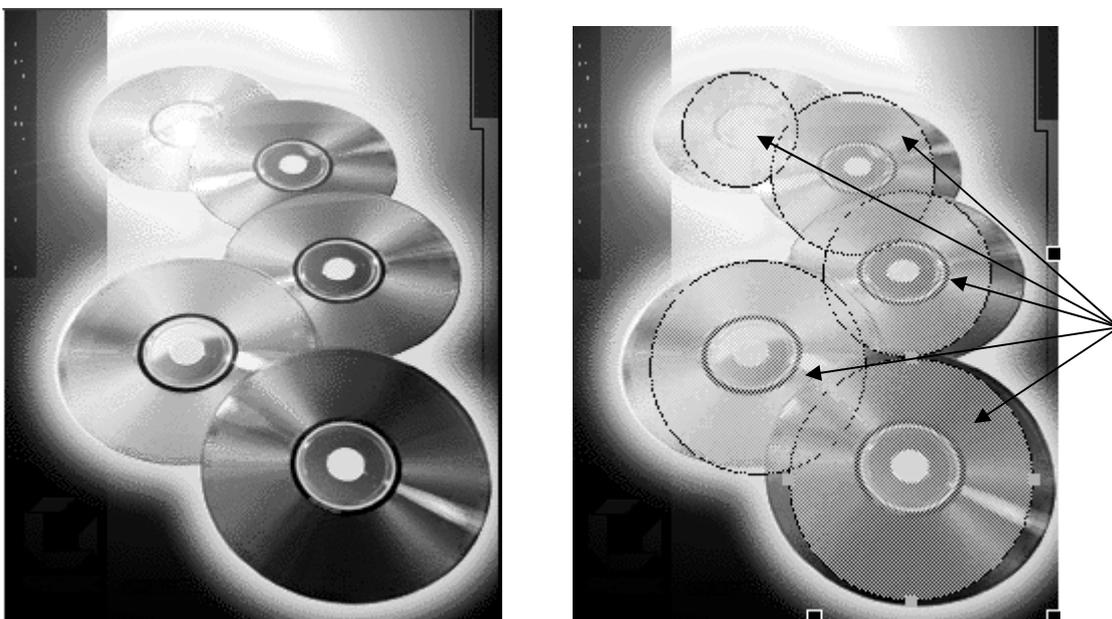


# IMAGE MAPPEE- ZONES REACTIVES

## Principe Usemap

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

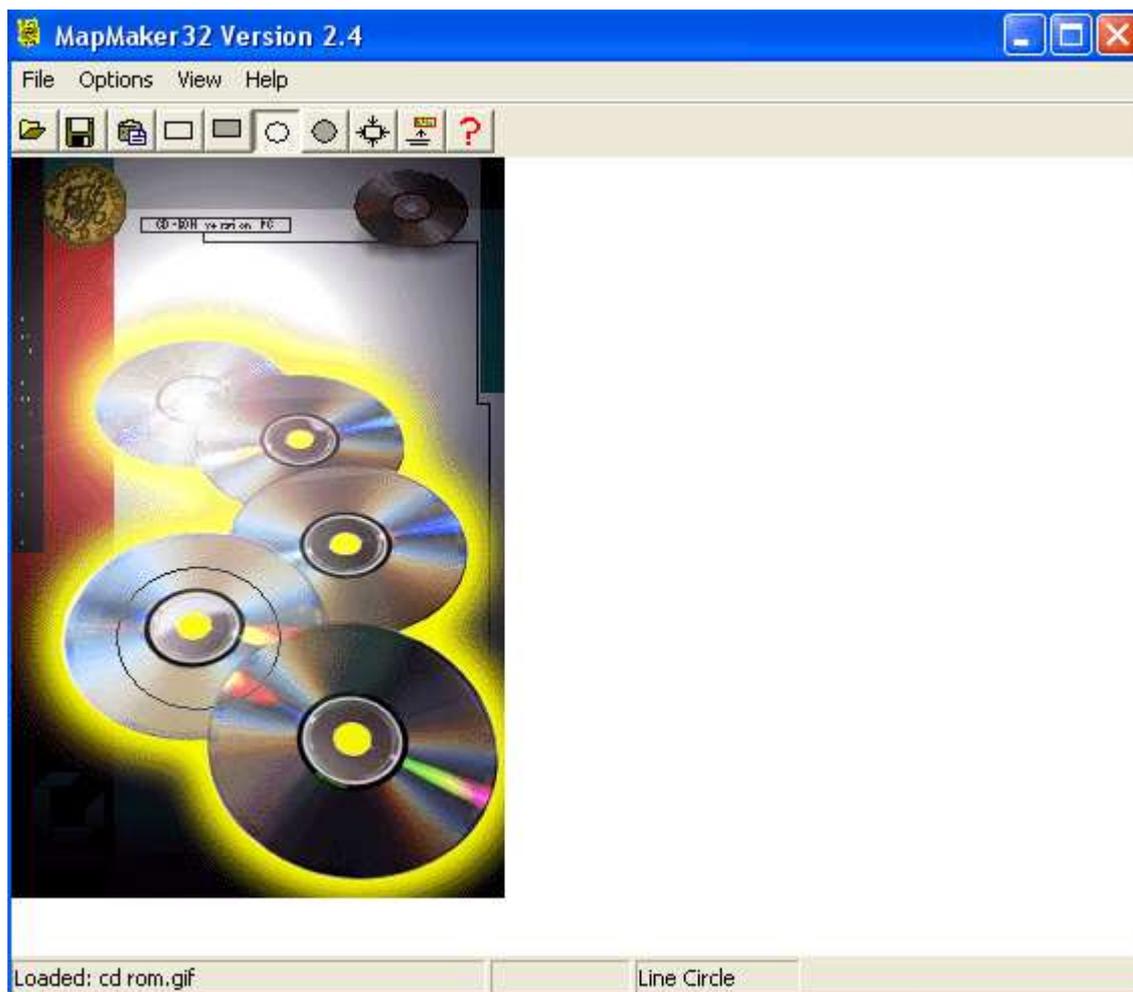
On souhaite obtenir cinq zones voisines, ayant respectivement chacune un lien interne sur une page du site (non encore existante, mais peu importe) nommées **disque1.htm** et **disque2.htm...** jusqu'à **disque4.htm**



Une démo est proposée en **cdrom-map.htm**

```
7. <!-- Image Map (client side) starts... -->
9. <map name="CD rom map.htm">
10. <area shape="circle" coords="169,321,30" href="CD1.htm"
11. alt="">
12. <area shape="circle" coords="89,265,34" href="CD2.htm"
13. alt="">
14. <area shape="circle" coords="167,224,24" href="CD3.htm"
15. alt="">
16. <area shape="circle" coords="144,170,21" href="CD4.htm"
17. alt="">
18. </map>
19. <!-- End of map definition -->
```

## Shareware mapmaker – mapthis



Et encore

## Image Mapper - Trial Download



[Overview](#)

[Add to Cart](#)

[Download Trial Version](#)

[Get Help](#)

We hope you enjoy using Image Mapper as much as we enjoyed making it.

If you have any questions [just ask us](#).

### About this Download

**Trial Period:** 15 Days

**Filename:** CoffeeMap42.exe

**File Size:** 3.84 MB

**Last Update:** Feb 2, 2009



## Lien texte vers une URL

Pour construire un lien externe il suffit de mentionner

**HREF="http://xxx"**

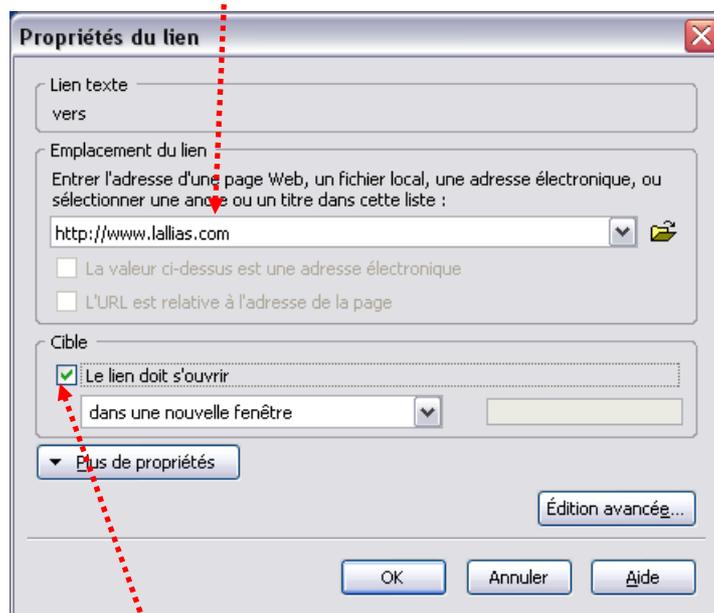
La mention **target="blank"** permettant d'ouvrir une nouvelle fenêtre...

Sélectionnez le texte concerné

Cliquez sur  Lien

Tapez ici l'url de la page vers laquelle vous désirez créer un lien

- N'oubliez pas http://
- Le plus simple est sûrement de copier/coller l'url à partir d'un navigateur



Cliquez ici si vous voulez que la page appelée s'affiche dans une nouvelle occurrence du navigateur

Page appelée

La page appelée s'affiche dans une nouvelle occurrence du navigateur

```
<a href="http://www.lallias.com" target="_blank">Formation Kompozer</a>
```

Balise de début de lien

Balise de fin de lien

Texte sur lequel on clique

- Composé de mots clés
- Important pour un bon référencement

# Lien image vers une URL

Sélectionnez l'image concernée



Tapez ici l'url de la page vers laquelle vous désirez créer un lien

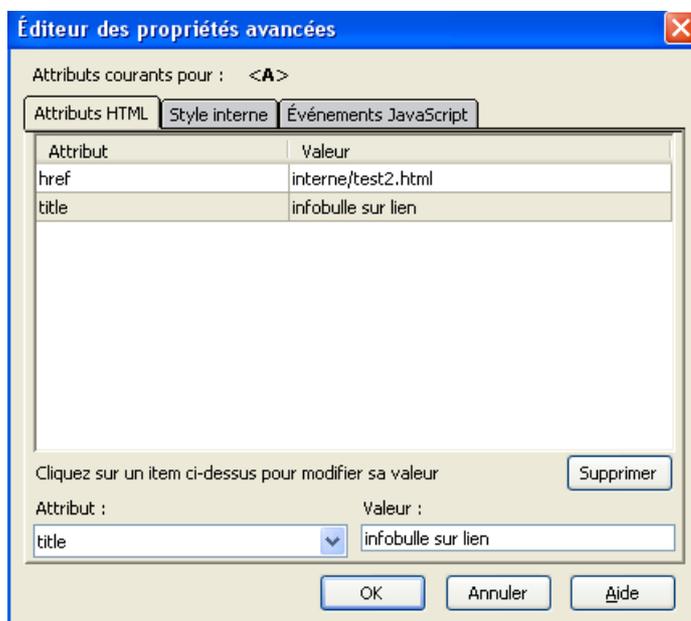
- N'oubliez pas http://
- Le plus simple est sûrement de copier/coller l'url à partir d'un navigateur



**N.B** : dans ce cas on ne vous pas l'affichage de la page appelée dans une nouvelle occurrence du navigateur. Il faut compléter le code.

```
<a href=http://www.lallias.com target="_blank" >  
  
</a>
```

## Paramètre title sur lien



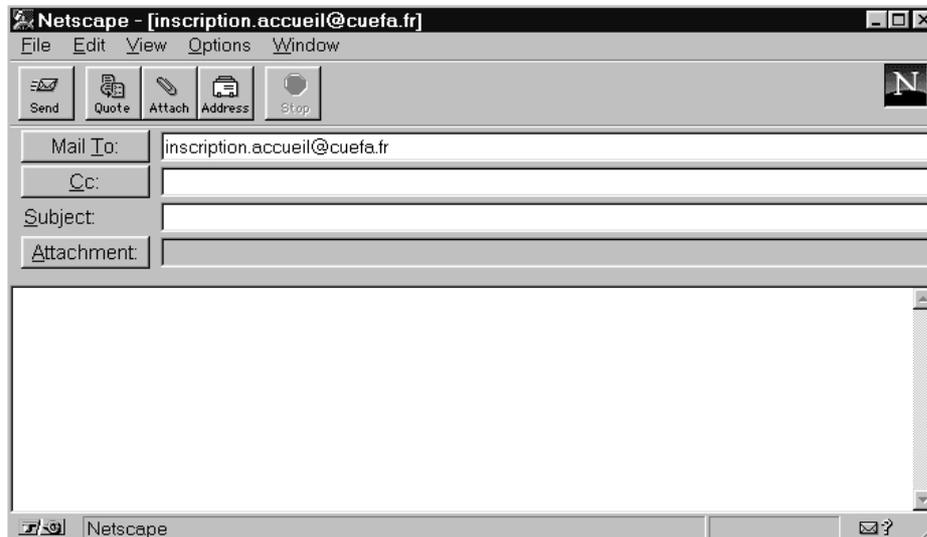
Permet d'afficher une info bulle sur un lien hyper-texte...

# Mailto - Adresse Email

Pour référencer une adresse de type Email il suffit d'insérer une ligne du type

**HREF="mailto:xxx"**

pour que l'utilisateur puisse envoyer un mail simplement en cliquant sur un mot

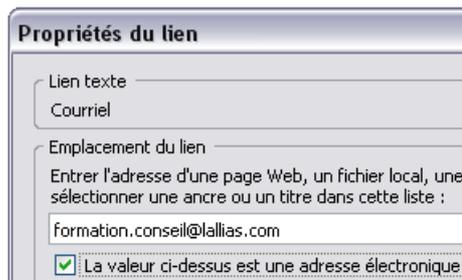


Sélectionnez le texte concerné

Sélectionnez l'image concernée

Cliquez sur  Lien

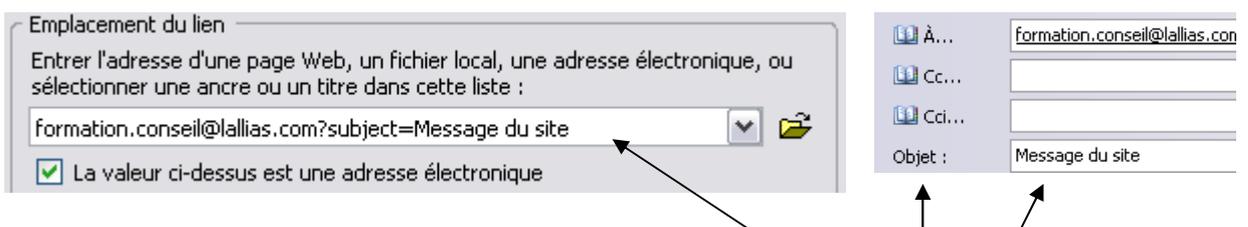
Cliquez sur  Lien



Précisez qu'il s'agit d'une adresse de courriel

Tapez l'adresse de l'Email destinataire

**N.B:** Vous pouvez ajouter à la suite de l'adresse **?subject=texte de l'objet du courrier**



# Liens entres pages HTML (même site)

Pour construire un lien interne il suffit de mentionner

**HREF="nom du fichier"**

Sélectionnez le texte concerné

Sélectionnez l'image concernée

Cliquez sur  Lien

Cliquez sur  Lien

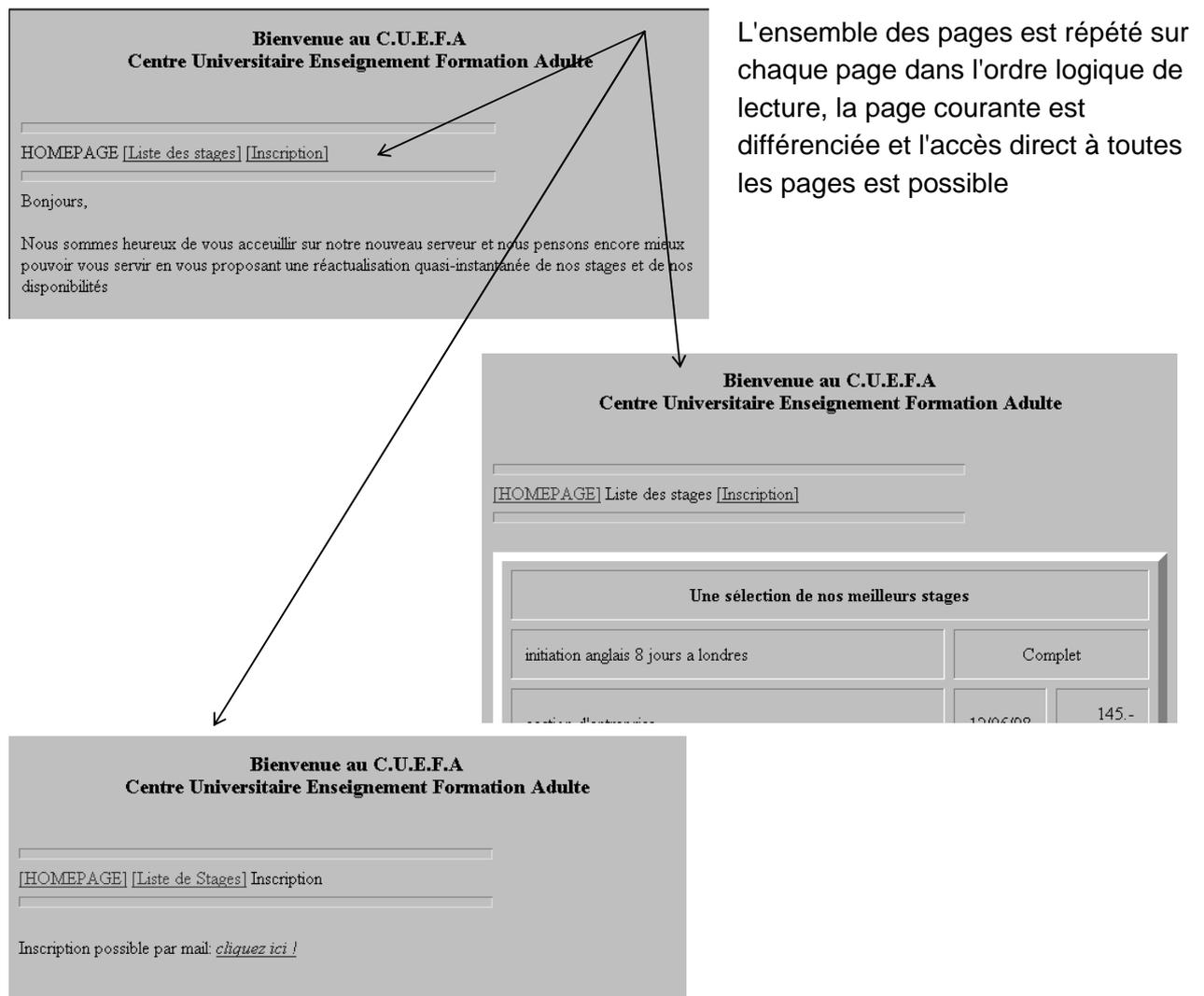
Cliquez sur

Entrer l'adresse d'une page Web, un fichier local, une adresse électronique, ou sélectionner une ancre ou un titre dans cette liste :

Parcourez l'arborescence et double cliquez sur le fichier voulu

**Exercice 1 :** Dans une optique de repérage le lecteur doit toujours savoir où il se trouve par rapport à l'ensemble des pages du site :

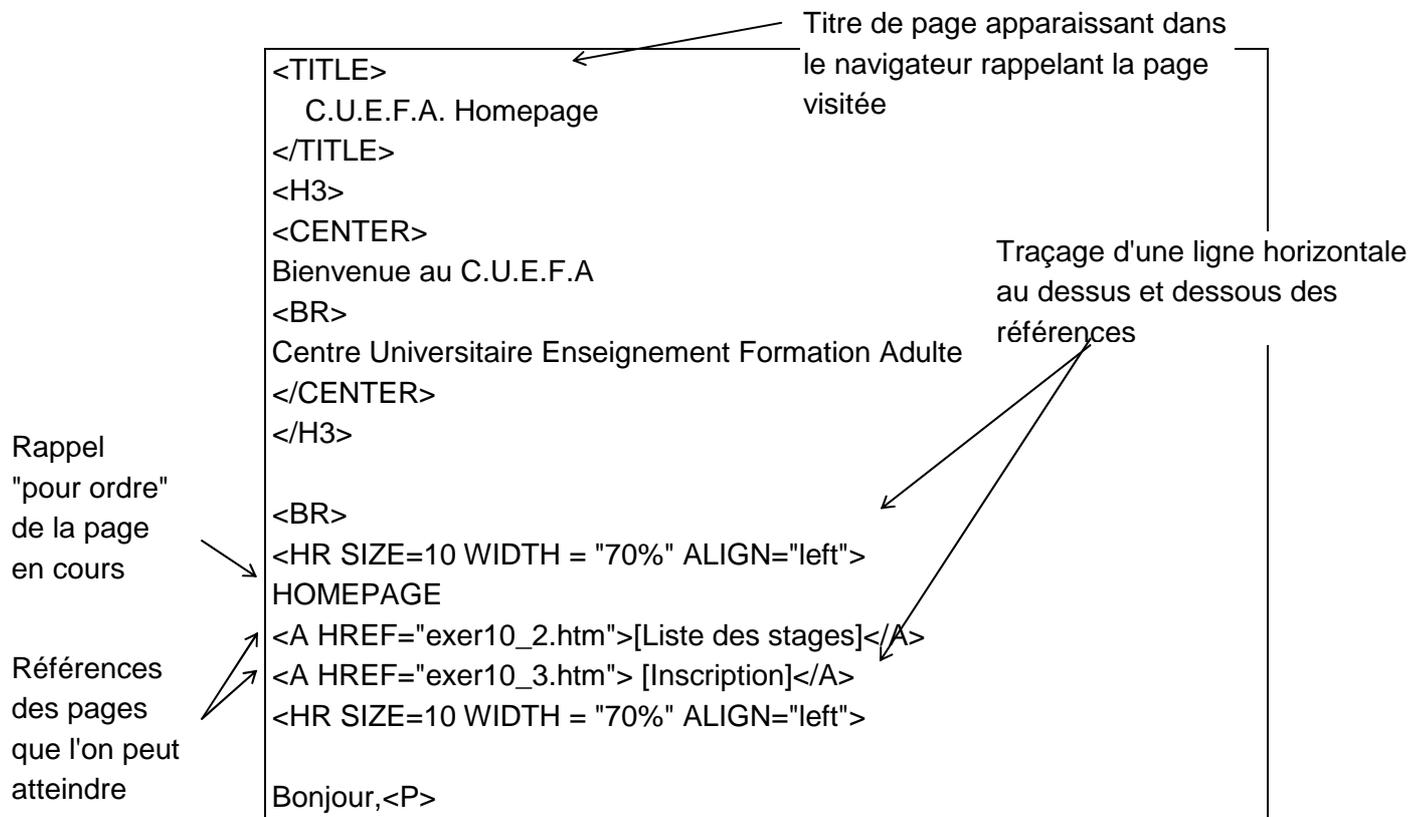


Comment obtenir cette construction ?

Le problème ne se pose pratiquement pas tant que toutes les pages requises se trouvent dans le même répertoire, car alors le lien s'écrirait simplement

```
<A HREF="exer10_1.htm">[Stages]</A>
```

Ainsi le découpage de notre page précédente en 3 pages nouvelles, une pour l'accueil, une pour la liste des stages et une pour les inscriptions amènerait les modifications suivantes dans la page d'accueil (**exer10\_1.htm**)



et les deux autres pages, indépendamment de leur contenu, porterait les éléments suivants:

```
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
<A HREF="exer10_1.htm">[HOMEPAGE]</A>
Liste des stages
<A HREF="exer10_3.htm"> [Inscription]</A>
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
```

```
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
<A HREF="exer10_1.htm">[HOMEPAGE]</A>
<A HREF="exer10_2.htm">[Liste des stages]</A>
Inscription
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
```

vous pouvez partir des 3 fichiers de départ bruts sans liens :

**EXER10\_1d,.HTM, EXER10\_2d.HTM, EXER10\_3d.HTM**

(solution en : **EXER10\_1.HTM, EXER10\_2.HTM, EXER10\_3.HTM**)



**Exercice 1** : Dans un soucis de commodité le lecteur doit toujours pouvoir continuer la lecture "naturellement" :

"L'ensemble des pages est lié dans un ordre logique par des boutons suivant - précédent"

**Bienvenue au C.U.E.F.A**  
**Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte**

---

[[HOMEPAGE](#)] [[Liste des stages](#)] [[Inscription](#)]

---

Bonjours,

Nous sommes heureux de vous accueillir sur notre nouveau serveur et nous pensons encore mieux pouvoir vous servir en vous proposant une réactualisation quasi-instantanée de nos stages et de nos disponibilités

[[suivant](#)]

1°Page...

**Bienvenue au C.U.E.F.A**  
**Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte**

---

[[HOMEPAGE](#)] [[Liste des stages](#)] [[Inscription](#)]

---

**Une sélection de nos meilleurs stages**

initiation anglais 8 jours a londres	Complet	
gestion d'entreprise	12/06/98	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	105.- Francs
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	95.- Francs

[[précédant](#)] [[suivant](#)]

2°Page...

**Bienvenue au C.U.E.F.A**  
**Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte**

---

[[HOMEPAGE](#)] [[Liste de Stages](#)] [[Inscription](#)]

---

Inscription possible par mail:

[[précédant](#)]

3°Page...

Visualisation en : **EXER10\_1b.HTM, EXER10\_2b.HTM, EXER10\_3b.HTM**

---

## Emplacement des pages HTML : relatif ou absolu ?

On l'a compris, il peut y avoir toute une arborescence de documents HTML reliés entre eux, stockés dans des répertoires différents du disque de la machine hôte

On peut référencer un lien de manière relative ou absolue

- de manière relative, tout appel est indexé sur le répertoire de la page active

<code>&lt;A HREF="nomfich.htm"&gt;[nompagel]&lt;/A&gt;</code>	même répertoire
<code>&lt;A HREF="../nomfich.htm"&gt;[nompagel]&lt;/A&gt;</code>	répertoire parent
<code>&lt;A HREF="../../nomfich.htm"&gt;[nompagel]&lt;/A&gt;</code>	deux niveaux dessus
<code>&lt;A HREF="../../../nomfich.htm"&gt;[nompagel]&lt;/A&gt;</code>	trois niveaux dessus
<code>&lt;A HREF="toto/nomfich.htm"&gt;[nompagel]&lt;/A&gt;</code>	sous répertoire "toto"
<code>&lt;A HREF="toto/titi/nomfich.htm"&gt;[nompagel]&lt;/A&gt;</code>	sous sous répertoire "titi" dans sous répertoire "toto" du répertoire actuel

ainsi `../` ou `../../` ou **(etc)** permet de remonter l'arborescence

ainsi **toto/** ou **titi/toto/** ou **(etc)** permet de descendre dans l'arborescence en nommant les répertoire de destination

- de manière absolue, tout appel est indexé sur le disque choisi

`<A HREF="file:///C:/perso/web/site/nomfich.htm">[nompagel]</A>`

ainsi **file:///** suivit de **unité:/dossier/sous-dossier/** **etc**  
permet de repérer un fichier sur une machine

**NB:** en HTML il faut utiliser le **/** (slash ou barre oblique )

**NB:** en HTML il ne faut pas utiliser le **\** (anti-slash ou contre-slash )





Placez le curseur sur l'endroit que vous voulez nommer

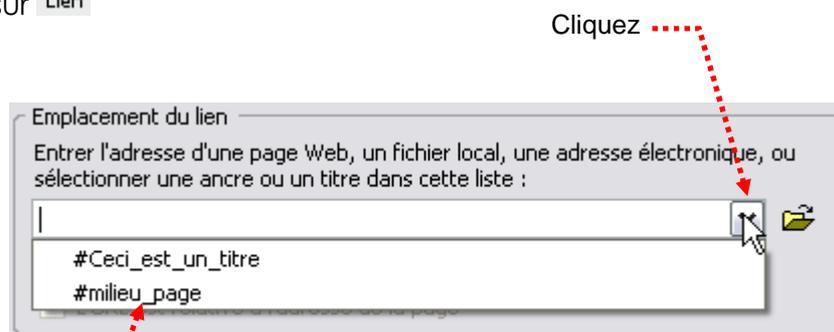
Cliquez sur  Ancre



Une  apparaît

Sélectionnez maintenant le texte/l'image sur lequel/laquelle il faudra cliquer

Cliquez sur  Lien



Cliquez sur l'ancre .....

# STRUCTURER UN SITE WEB

---

## Quoi mettre sur le site Web

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.

Toute création de site sur le WEB repose nécessairement sur la production de "pages" composant les informations que vous allez diffuser. L'architecture de ces pages avec la navigation que l'utilisateur pourra effectuer entre elles n'est pas toujours des plus simples, surtout parce que le lecteur ne voit qu'une page à la fois (et parfois moins). Par conséquent il faut lui donner toujours le moyen de se repérer dans l'ensemble du site sans qu'il ait l'impression gênante de tourner en rond

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

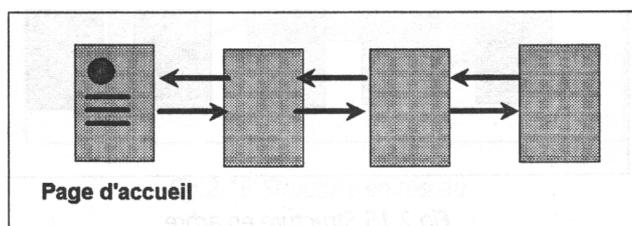
- structure linéaire
- structure en arbre
- structure en réseau
- structure mixte



---

## Structure linéaire

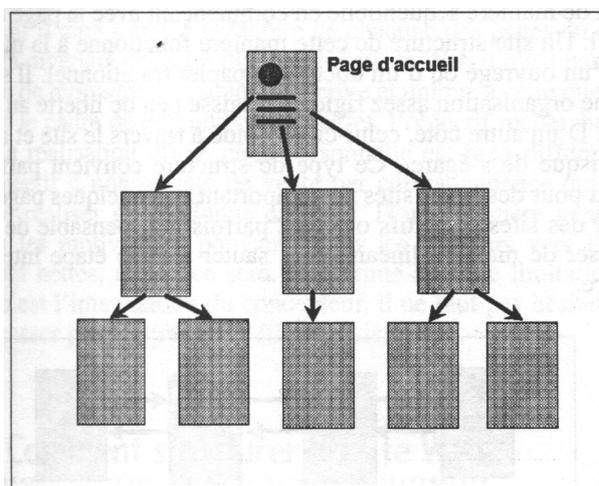
Dans une telle structure les différentes pages se suivent de manière séquentielle en commençant avec la page d'accueil. Un site structuré de cette manière fonctionne à la manière d'un ouvrage ou d'un document papier traditionnel. Il s'agit d'une organisation assez rigide qui laisse peu de liberté au 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

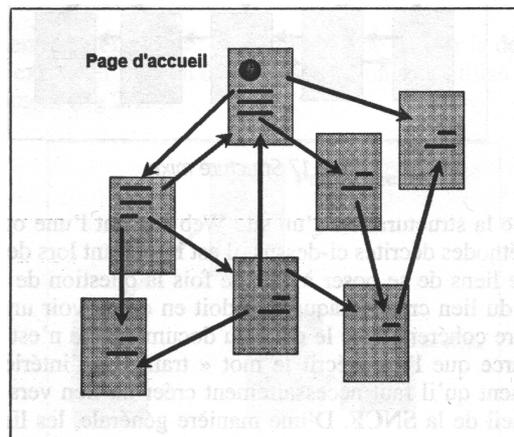
Dans une telle structure les différentes pages sont organisées de manière hiérarchique comme les branches d'un arbre. Le visiteur peut choisir de suivre la branche qui l'intéresse, ce qui l'amène à un « embranchement » où il peut à nouveau s'orienter dans la direction souhaitée. Une structure de ce type 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

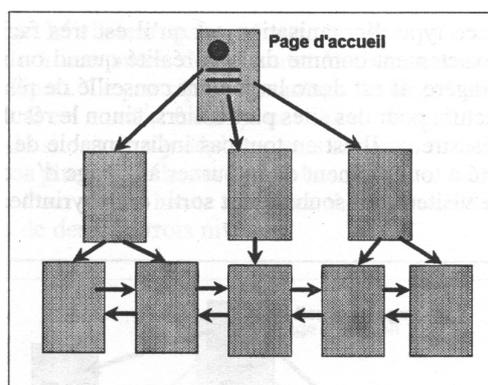
Dans une telle structure les différentes pages sont organisées sous la forme d'une toile d'araignée sans structure clairement définie. Le visiteur se déplace dans un site de ce type uniquement en suivant les liens qu'il rencontre au hasard des pages. Une telle structure convient parfaitement pour des 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 TABLEAUX

## Construction

Les tableaux sont désormais reconnus depuis la version 2.0. Ils sont très importants car c'est sur eux que repose une bonne partie des astuces de présentation des pages HTML sophistiquées

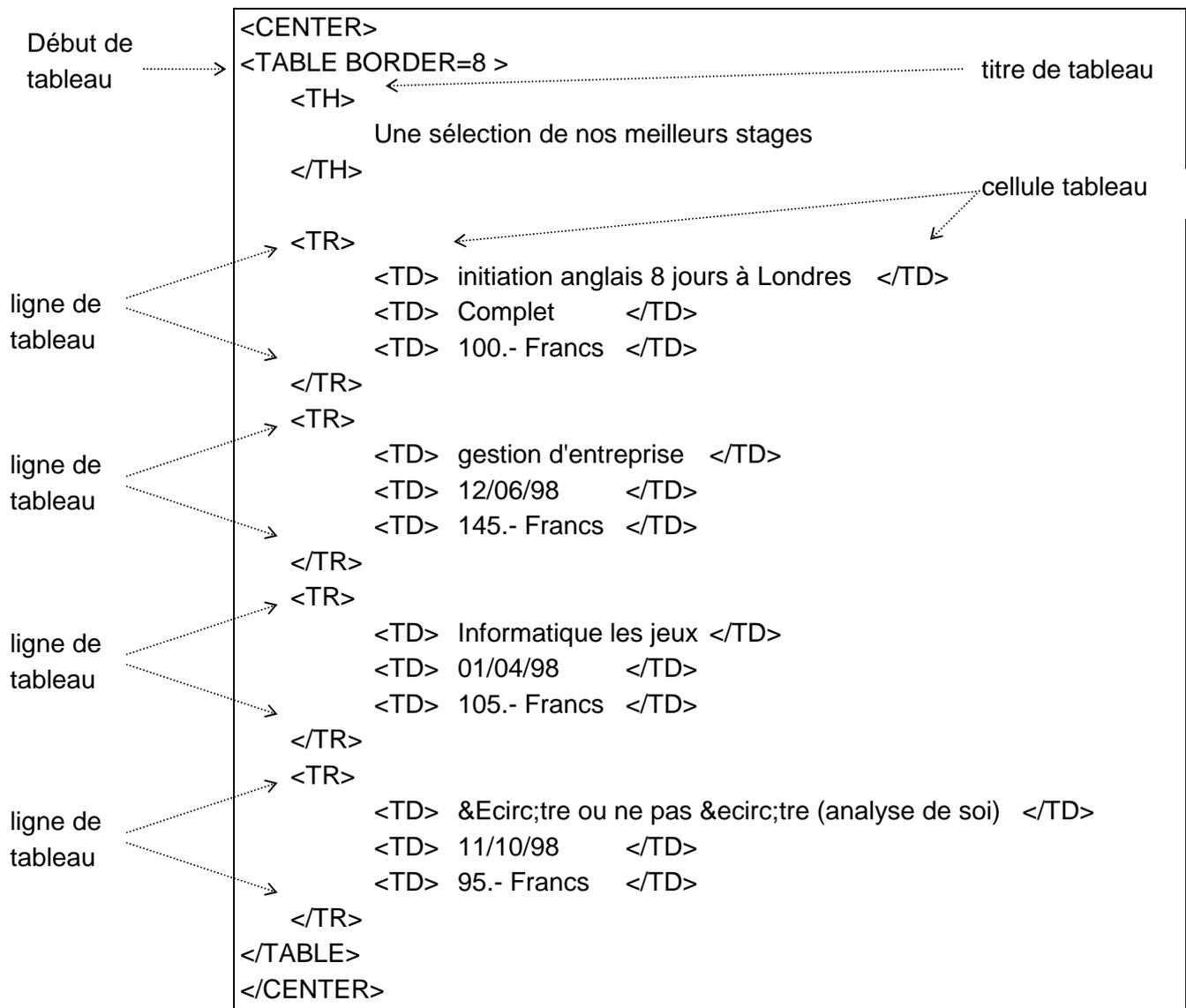
Les tags nécessaires sont les suivants

<b>&lt;TABLE &gt;</b>	<b>&lt;/TABLE&gt;</b>	marqueur de début et de fin de tableau
Ce tag peut être modifié par le paramètre BORDER=X (X varie entre 0 et ...) où X indique en pixel la hauteur des lignes utilisées pour tracer le tableau.		
<b>&lt;TR&gt;</b>	<b>&lt;/TR&gt;</b>	marqueur de début et de fin de ligne de tableau
<b>&lt;TD&gt;</b>	<b>&lt;/TD&gt;</b>	marqueur de début et de fin de texte d'une cellule Le nombre de ces couples définira le nombre de colonnes du tableau
<b>&lt;TH&gt;</b>	<b>&lt;/TH&gt;</b>	marqueur du titre du tableau qui est automatiquement centré et affiché en gras

Si on veut par conséquent obtenir un tableau de ce type (**EXER07.HTM**)

Une sélection de nos meilleurs stages		
initiation anglais 8 jours a londres	Complet	100.- Francs
gestion d'entreprise	12/06/98	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	105.- Francs
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	95.- Francs

le fichier HTML aurait la structure suivante :



## Créer un tableau

Cliquez sur

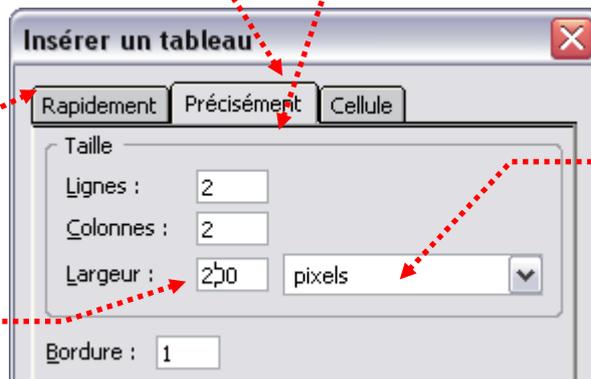
ou Insertion / Tableau



Passez sur **Précisément**

Précisez le nombre de lignes/colonnes

Éviter rapidement car vous n'aurez pas le temps de faire les réglages



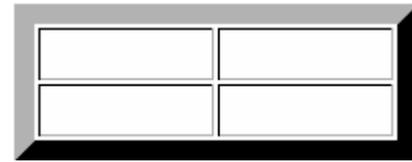
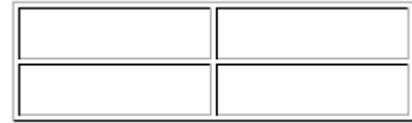
Précisez largeur en pixels ou en %

Précisez la largeur du tableau

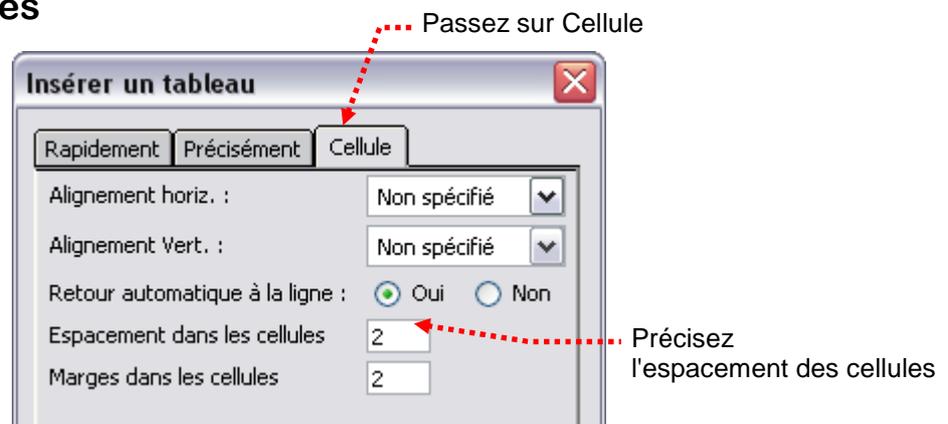


## Bordure

- Bordure : 0  
Pas de bordure
- Bordure : 1  
Contour de la taille précisée et bordures intérieures fines
- Bordure : 10  
Contour de la taille précisée et bordures intérieures fines



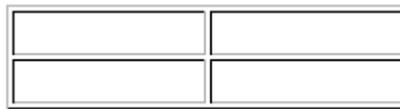
## Espacement cellules



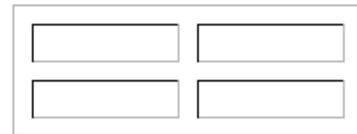
Espacement de cellule : 0



Espacement de cellule : 2

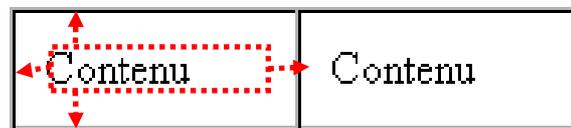


Espacement de cellule : 10



## Marges dans les cellules

Marges dans les cellules : 10



## Balises mise en forme de tableau

**<TABLE >** et **<TD>** acceptent un paramètre **WIDTH**

Ces tags peuvent être modifiés par le paramètre **WIDTH=X** avec X valant soit un entier représentant des pixels soit un % de largeur d'écran (exprimé entre guillemets) si absent la ligne vaudra "100%" de la largeur d'écran

N.B: si "100%" occupe tout l'écran une valeur supérieure génère une barre de défilement

**<TABLE >** accepte les paramètres **CELLSPACING** et **CELLPADDING**

Ce tags peut être modifié par le paramètre **CELLSPACING=X** avec X valant un entier représentant en pixels l'espacement entre les bordures de cellule

Ce tags peut être modifié par le paramètre **CELLPADDING=X** avec X valant un entier représentant en pixels l'espacement entre le texte d'une cellule et la bordures de cette même cellule

**<TD >** accepte le paramètre **ALIGN**

Ce tags peut être modifié par le paramètre **ALIGN=X** avec X valant "center" ou "right" et modifiant l'alignement du contenu de la cellule

Si omis, l'alignement gauche est adopté

**<TH >** et **<TD >** acceptent le paramètre **COLSPAN**

Ces tags peuvent être modifiés par le paramètre **COLSPAN=X** avec X valant le nombre de cellules (colonnes) sur lesquelles le titre s'étendra

**<TD >** accepte le paramètre **ROWSPAN**

Ce tags peut être modifié par le paramètre **ROWSPAN=X** avec X indiquant le nombre de lignes à fusionner

A l'aide de ces paramètres présenter le tableau sous l'aspect suivant (**EXER08.HTM**)

The diagram shows a table with a title and four rows of data. Annotations point to specific features: COLSPAN=3 points to the title row; CELLSPACING=8 points to the space between cells; CELLPADDING=12 points to the space between text and cell borders; BORDER=20 points to the table's border.

Une sélection de nos meilleurs stages		
initiation anglais 8 jours a londres	Complet	
gestion d'entreprise	12/06/98	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	105.- Francs
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	95.- Francs

## Mise en forme

Dans un tableau, toute mise en forme, et notamment la couleur éventuelle du texte doit être spécifiée pour chaque cellule

Par exemple la couleur est modifiable via le paramètre

**BGCOLOR = xxxxx**

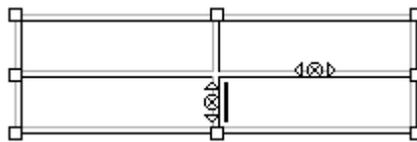
mais la signification dépendra de la balise dans laquelle on l'incorpore

**<TABLE BGCOLOR="FFFFFF"...>**      donne la couleur du tableau

**<TD BGCOLOR="FFFFFF" ...>**      donne la couleur de la cellule

## Modifier un tableau

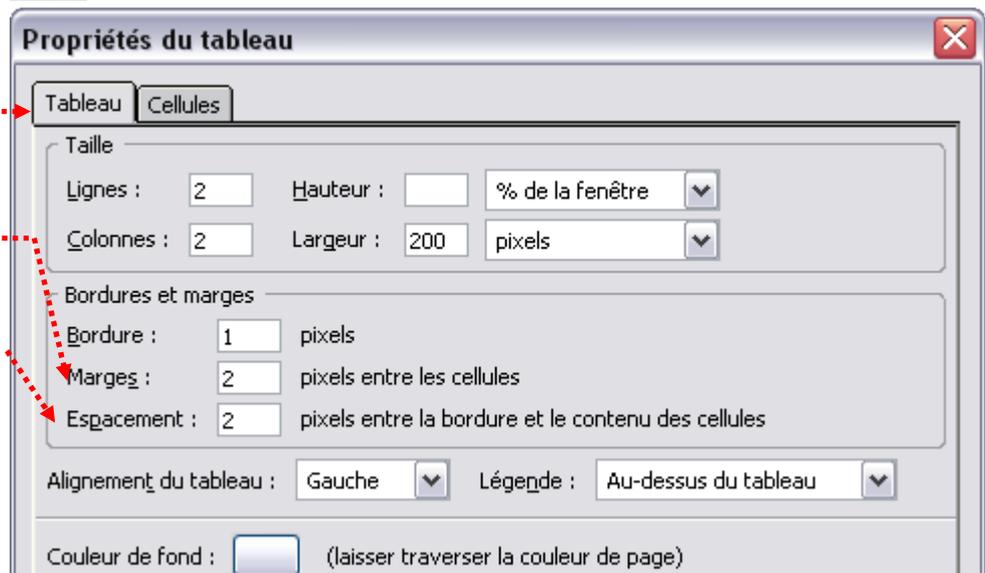
Cliquez sur le tableau



Cliquez sur



Passez sur



Attention inversion :

ici Marges signifie espacement entre les cellules

Espacement signifie une marge intérieure

## Aligner le tableau dans la page

Cliquez dans le tableau

Cliquez sur

Passez sur

Demander l'alignement désiré



## Ajouter une légende

Légende du tableau

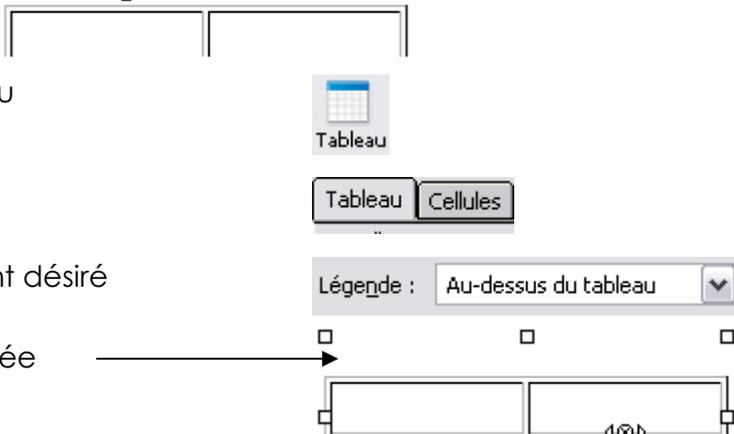
Cliquez dans le tableau

Cliquez sur

Passez sur

Demander l'alignement désiré

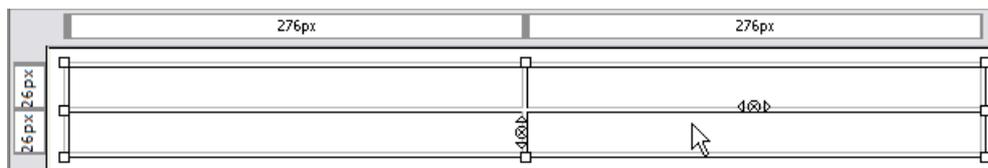
Tapez la légende désirée



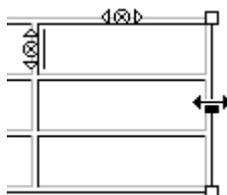
## Redimensionner un tableau avec la souris

Affichez les règles : **Affichage /Barres d'outils>Règles**

Cliquez dans une cellule pour faire apparaître sa taille



Utilisez les poignées pour redimensionner

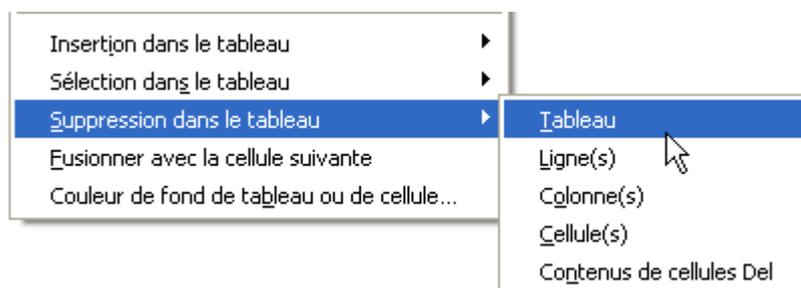


## Supprimer un tableau

Cliquez sur le tableau puis menu

**Tableau / Suppression dans le tableau /Tableau**

Cliquez bouton droit puis



---

## 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 %)

10%	10%	10%	70%

- 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 le 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 résolution de l'écran de navigation...
- On peut laisser un 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. C'est pourquoi il arrive qu'une colonne de tableau devienne beaucoup plus large que les autres lorsque vous y ajoutez du contenu.

---

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

## Les largeurs de colonnes

Cliquez dans la première cellule concernée

Cliquez sur



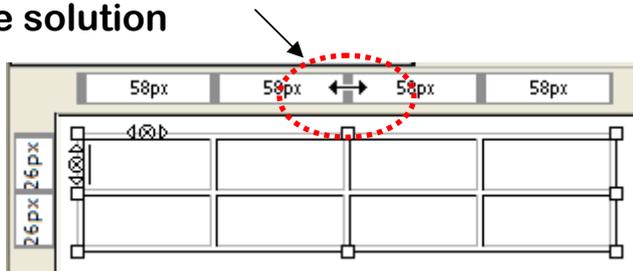
Passez sur

Précisez la largeur et l'unité



Dans ce cas seule la cellule sélectionnée est concernée par la largeur

### Autre solution



Dans ce cas toutes les cellules des deux colonnes sont concernées par la largeur

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

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

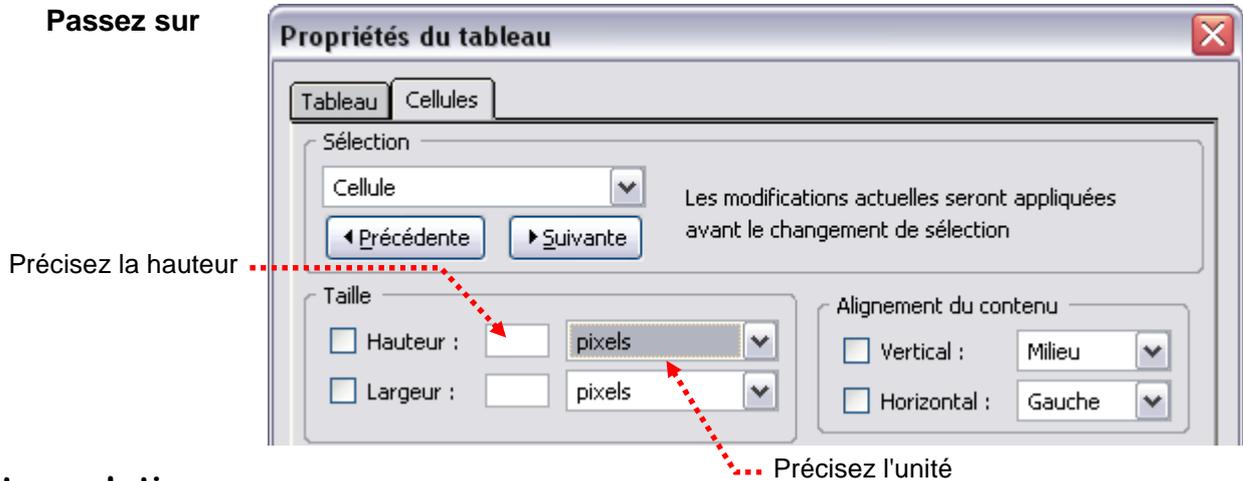
## Les hauteurs de lignes

Cliquez dans la première cellule concernée

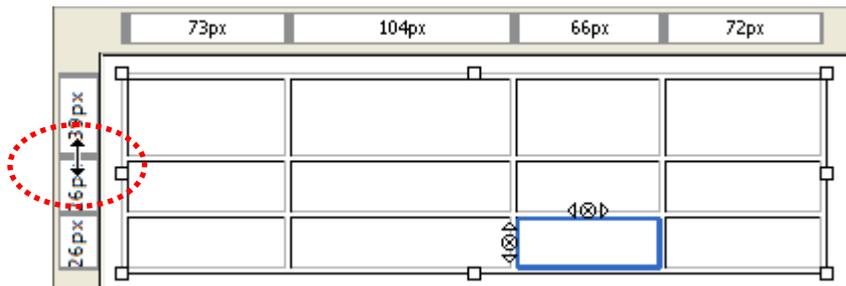
Cliquez sur



Passez sur



## Autre solution



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

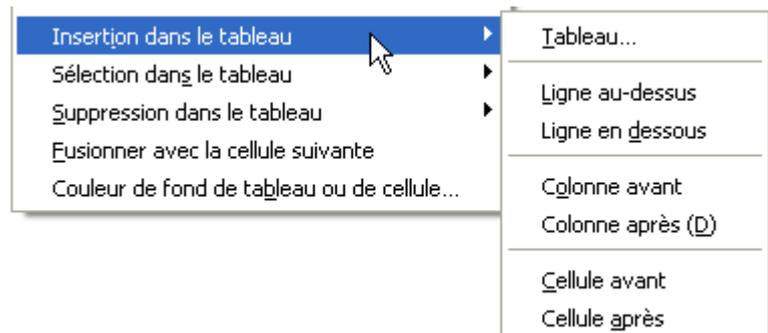
**NB:** le w3c autorise la hauteur de cellule uniquement en pixel

30 pixels		
60 pixels		
90 pixels		
120 pixels		

## Ajouter une cellule, ligne ou colonne:

Cliquez dans le tableau menu **Tableau / Insérer**.

Choisissez l'une des possibilités proposées. (Vous pouvez également insérer un nouveau tableau dans une cellule).



---

## Supprimer une cellule, ligne ou colonne :

Cliquez sur une ligne, colonne ou cellule

Ouvrez le menu **Tableau / Supprimer**. Ou cliquez bouton droit

Puis choisir l'item que vous voulez supprimer.

---

## Fusionner une cellule avec celle placée à sa droite :

Cliquez dans la cellule de gauche

Ouvrez le menu **Tableau / Fusionner avec la cellule suivante**.

---

## Fusionner des cellules adjacentes :

Sélectionnez les cellules adjacentes que vous désirez.

Ouvrez le menu **Tableau / Fusionner les cellules sélectionnées**.

---

## Scinder des cellules fusionnées :

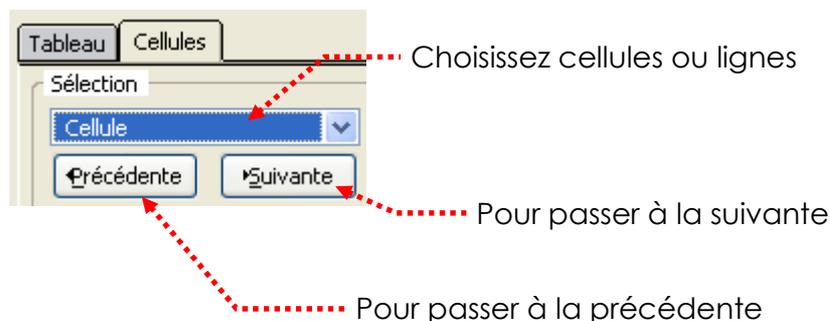
Cliquez dans la cellule fusionnée

Ouvrez le menu **Tableau / Scinder la cellule**.

**N.B:** KompoZer mettra tout le contenu de la cellule fusionnée dans la première des deux cellules.

---

## Parcourir les lignes cellules du tableau



---

## Accéder rapidement aux réglages de tableau

Double clic dans une cellule

---

# LES FORMULAIRES

## 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 dropdown list showing "8h00" and "9h00", 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".

---

## Structure Générale

Les tags nécessaires sont les suivants

**<FORM>**            **</FORM>**            marqueur de début et de fin de formulaire

deux paramètres principaux existent pour un formulaire

**METHOD="type"**    indiquant quel protocole il faut utiliser pour envoyer les données

"Post" est le protocole à utiliser en général  
"get" étant l'alternative

**ACTION="adresse"**    indiquant l'endroit où les résultats de la saisie dans le formulaire doivent être envoyés pour être traités, sous forme généralement d'une URL de @mail

Exemple traitement par mail

`mailto:info@cabare.net ?subject=formulaire`

Exemple traitement par script cgi

`http://www.cabare.net /cgi-bin/mailto.cgi`

Ainsi notre formulaire s'inscrira le plus souvent dans la trame suivante

```
<FORM METHOD="post" ACTION="adresse URL de l'exécutable">  
  
  Corps du formulaire  
  
</FORM>
```

Ensuite le corps du formulaire est composé de 3 tags principaux

INPUT

SELECT

TEXTAREA

Chacun de ces tags amenant une zone de saisie à l'écran, se voit assigner d'un paramètre NAME="nom" avec "nom" étant un identificateur donné pour la valeur saisie par l'utilisateur dans le formulaire à ce niveau (et donc pour pouvoir ensuite s'en servir ultérieurement)

Souvent ces tags acceptent un paramètre VALUE="x" permettant d'indiquer le plus souvent la valeur par défaut à renvoyer ainsi que des paramètres biens spécifiques selon la zone de saisie qu'il créent

# FORMULAIRE

## Les divers champs

NOM:

Zone de texte ou **Text Box**

Zone masquée ou **Password Box**

Mr  Mdme  Mlle

Boutons Radio ou **Radio Button**

Français  
 Anglais  
 Italien  
 Allemand

Cases à Cocher ou **Check Box**

Listes Déroulantes ou **Select input**

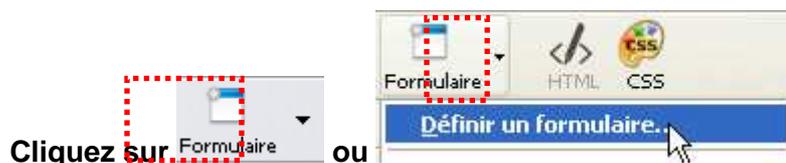
**Scrolling text**

ou

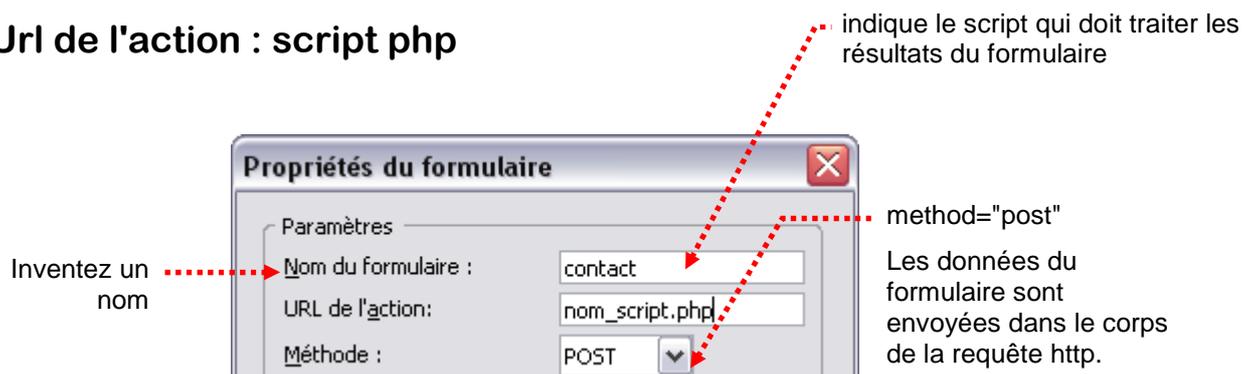
Zone de texte

## Créer la zone de formulaire

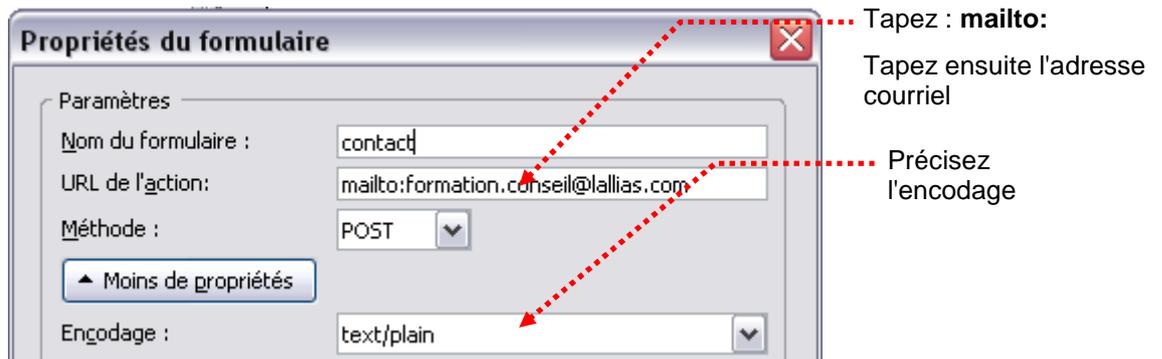
Pour préparer un formulaire il faut une zone d'édition (appelée **form**), puis définir la méthode à employer pour transmettre au serveur l'information recueillie dans les champs du formulaire



## Url de l'action : script php



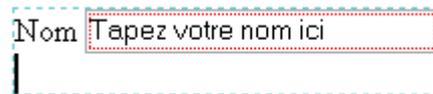
## Url de l'action : envoi des infos par email



```
<form action="mailto:xxxx@zzzz.vv" method="post" enctype="text/plain"> .... </form>
```

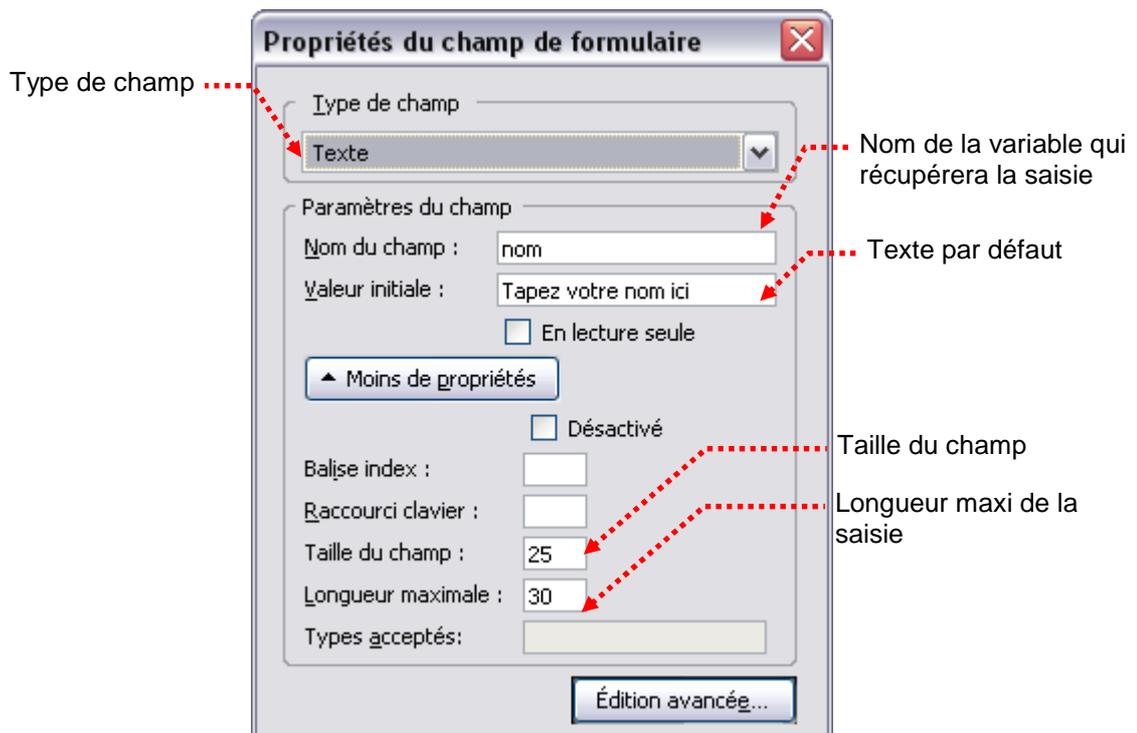
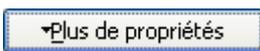
## Le type Text

**type="text"** permet de créer un champ de saisie



Menu **Formulaire / Définir un formulaire**

Puis sur



```
NOM : <input type="text" name="nom" size="25" maxlength="30" value="tapez votre nom ici" />
```

- size correspond à la taille de la zone
- maxlength correspond à la taille maxi de l'info pouvant être saisie
- value correspond à la valeur renvoyée par défaut si rien d'autre n'est saisi.

## Le type Mot de passe

**type="password"** idem "text" mais l'utilisateur ne voit pas les lettres tapées au clavier



## Le type Caché

**type="hidden"** permet d'affecter une variable cachée



## Le type Radio

**type="radio"** permet de créer des "boutons radio", un seul bouton est sélectionnable sur l'ensemble des possibilités

- Mme
- Mr
- Mlle

Prenez Bouton radio

Nom de la variable qui récupérera le choix

La valeur choisie (Monsieur, Madame ou Mademoiselle) sera stockée dans une variable nommée "genre"

Coché par défaut

```
<input type="radio" name="genre" value="Madame" />Mme  
<input type="radio" name="genre" value="Monsieur" checked="checked" />Mr  
<input type="radio" name="genre" value="Mademoiselle" />Mlle
```

**N.B :** Il faut insérer autant de champ de formulaire que de boutons radio désirés

**N.B:** le nom de la variable (du groupe) doit être le même pour l'ensemble des choix

**N.B:** Le paramètre **checked** active un bouton par défaut

## Le type Checkbox

**type="checkbox"** permet de créer des "cases à cocher", plusieurs cases sont sélectionnables sur l'ensemble

- Fr
- Gb
- Ita
- All

Prenez Case à cocher

Nom d'une des variables qui récupérera le choix

La valeur choisie (français, anglais...) sera stockée dans des variables nommées "langue1, langue2..."

Coché par défaut

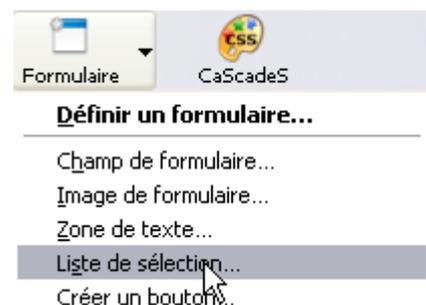
```
<input type="checkbox" name="langue1" value="français" checked="checked" />Fr<br/>  
<input type="checkbox" name="langue2" value="anglais" />Gb<br/>  
<input type="checkbox" name="langue3" value="italien" />Ita<br/>  
<input type="checkbox" name="langue4" value="allemand" />All<br/>
```

**N.B :** Le paramètre **checked** active une case par défaut

## Le type Select

C'est le tag qui va permettre de choisir un élément dans une liste

Menu **Formulaire / Liste de sélection**



Tapez le nom de la liste

Liste de sélection

Nom de la liste : horaires

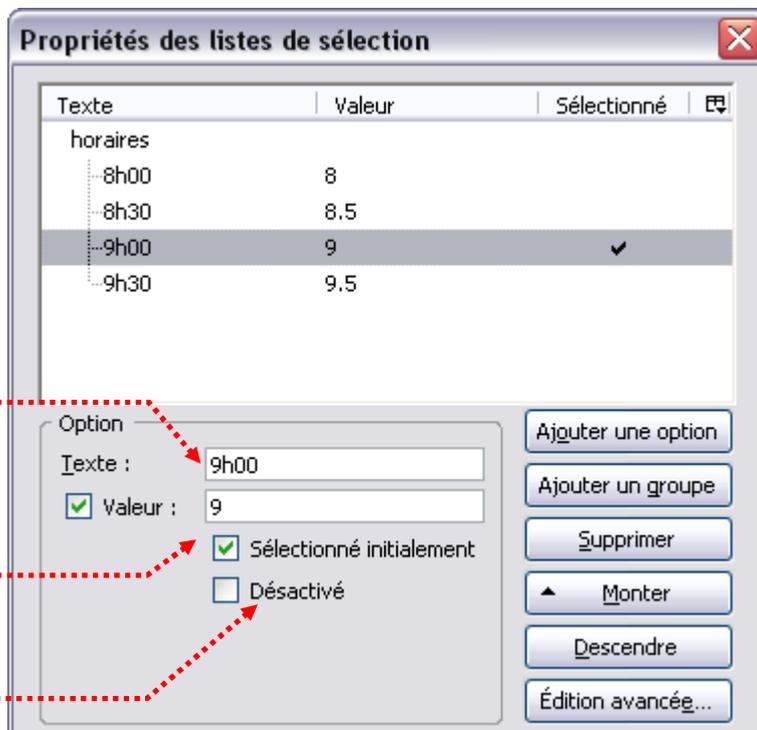
Hauteur :

Sélection multiple

Si Sélection multiple est précisée une sélection multiple via la touche CTRL est autorisée

Cliquez ensuite sur

Ajouter une option



Tapez le texte qui apparaît dans la liste

Tapez la valeur qui sera renvoyée

Choix par défaut

```
<select name="horaires">
<option value="8">8h00</option>
<option value="8.5">8h30</option>
<option value="9" selected="selected">9h00</option>
<option value="9.5">9h30</option>
</select>
```

Le paramètre **selected** sélectionne une valeur par défaut.

On peut dissocier les choix apparaissant dans la liste et les valeurs retournées

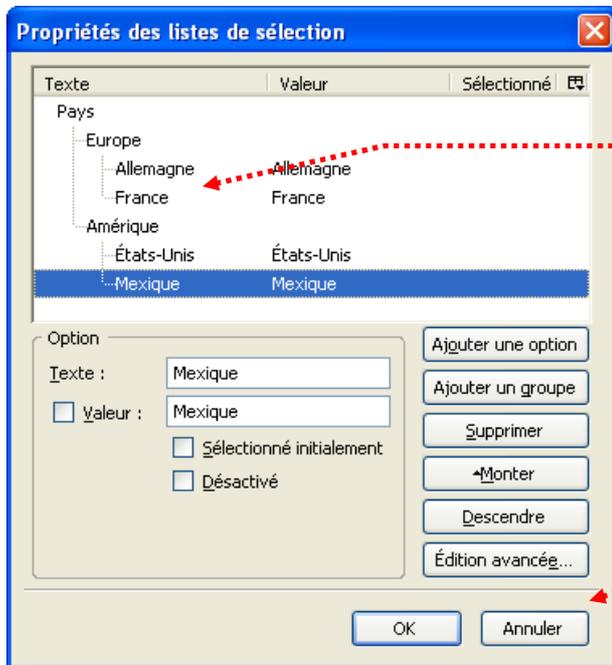
```
<option value="8">8h00</option>
```

## Ajouter un groupe

Ceci est un groupe

Ceci est un groupe





Créer les différents groupes  
Et es différentes options

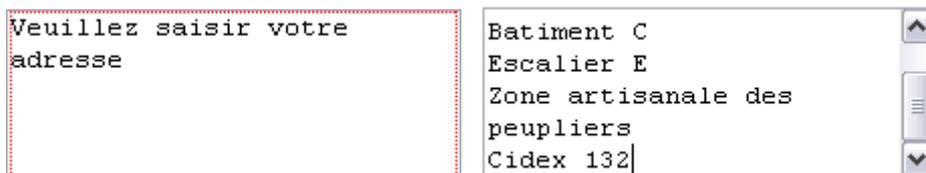
Grâce au bouton Monter ou  
Descendre associez les  
différentes options aux différents  
groupes

Attention : vous ne pouvez pas ajouter une option lorsque vous êtes sur ou dans un groupe. Il faut être sur une option ou sur le nom de la liste.

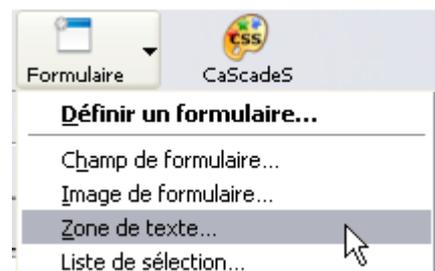


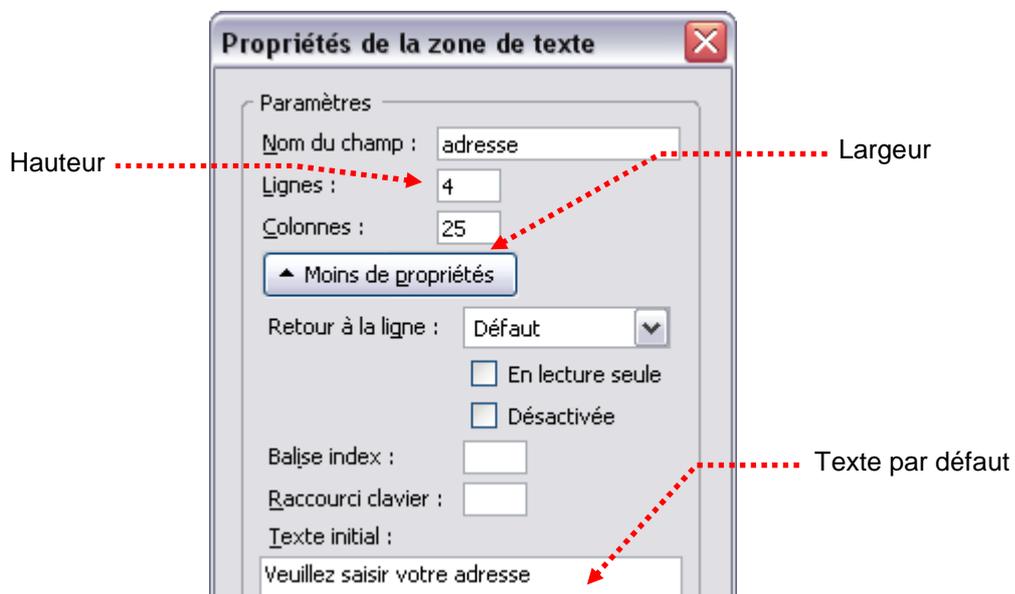
## Le type Textarea

C'est le tag qui va permettre des entrées clavier volumineuses (une adresse par exemple)



Menu **Formulaire / Zone de texte**

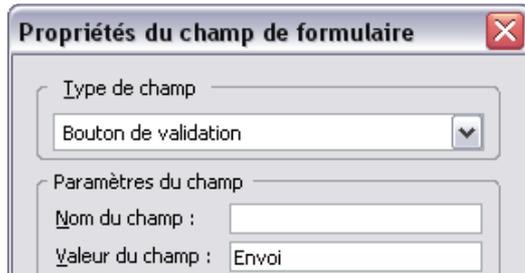




```
<textarea name="adresse" rows="5" cols="40"> Veuillez saisir votre adresse </textarea>
```

## Annulation ou Envoi

Menu **Formulaire** / **Champ de formulaire...**



```
<input type="submit" value="Envoi" />
```



```
<input type="reset" value="Annuler" />
```

## Créer un bouton

Tapez le texte

Validation du formulaire

Sélectionnez le texte

Menu **Formulaire** / **Créer un bouton**

Validation du formulaire

## Créer un groupe de champs

Genre

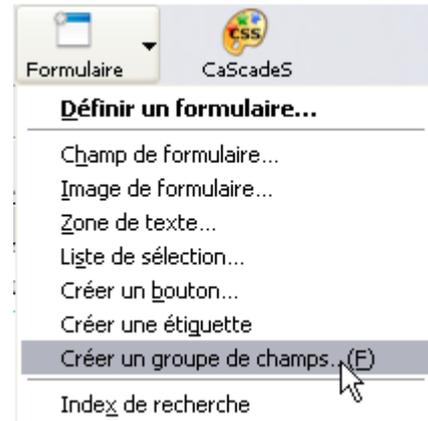
Mme

Mr

Mlle

Sélectionnez les éléments à placer dans le groupe

Menu **Formulaire / Créer un groupe de champs...**



## Créer une étiquette

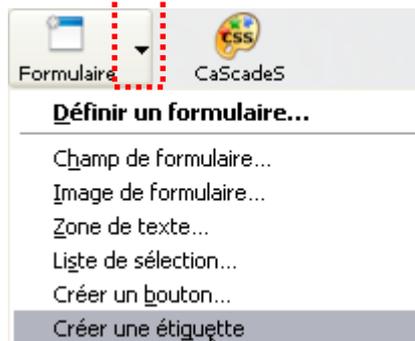
Dans ce cas on peut activer(désactiver) un choix en cliquant sur la case à cocher (bouton radio) ou sur le texte



Sélectionnez l'élément concerné



Cliquez sur



```
<label><input checked="checked" name="langue1" value="français" type="checkbox" />Fr</label>
```

## Utiliser une image comme bouton de validation

Insérez une image

Sélectionnez cette image



Cliquez sur

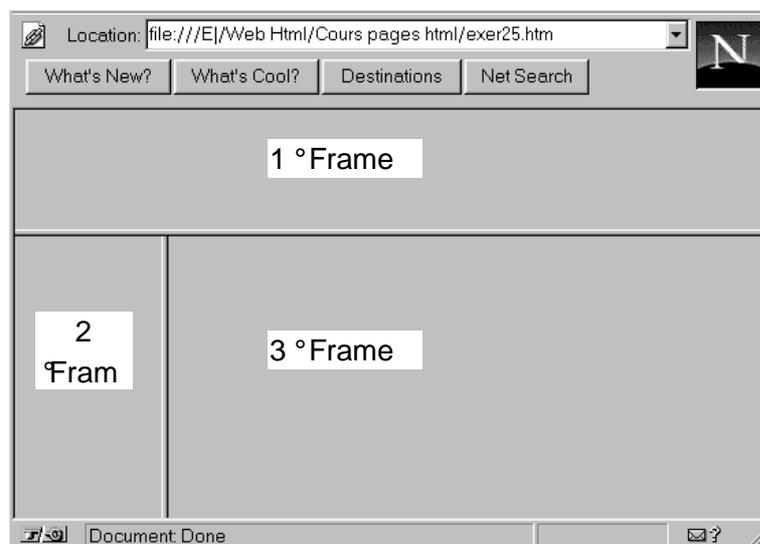
Choisissez



# BALISE IFRAME

## Les frames et iframes

Si l'utilisation des **Frames** comme méthode de conception de site est définitivement abandonnée,



Utilisant le code suivant (**EXER25.HTM**)

```
<FRAMESET ROWS="30%,70%">
  <FRAME> ..... 1 °Frame
  <FRAMESET COLS="20%,80%">
    <FRAME> ..... 2 °Frame
    <FRAME> ..... 3 °Frame
  </FRAMESET>
</FRAMESET>
```

L'utilisation de la variante **iframe** existe et est parfois encore utilisée...

Les tags nécessaires sont les suivants

**<iframe>**      **</iframe>**      marqueur de début et de fin de frame embarquée

quelques paramètres principaux existent, classiques...

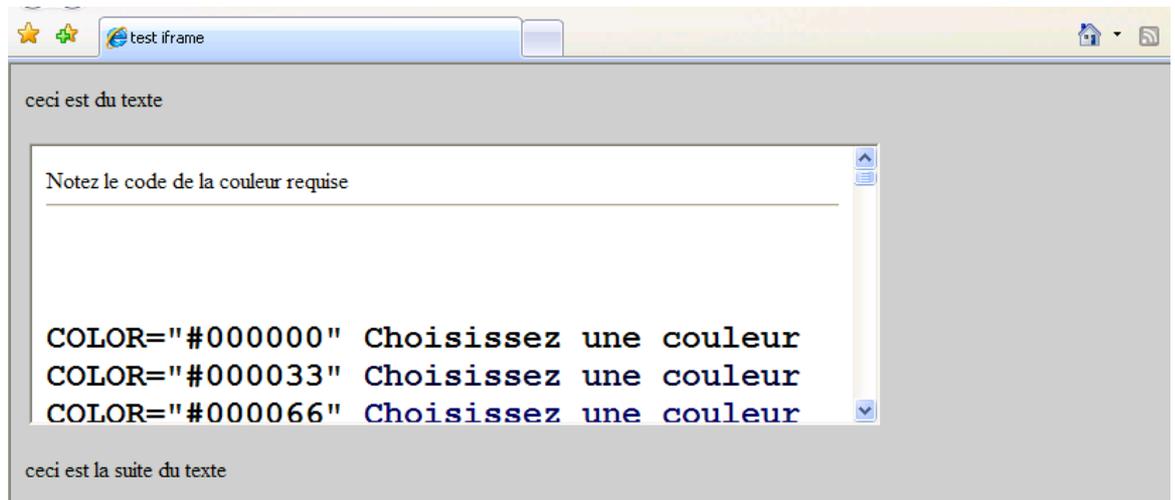
**SRC="fichier"**      indiquant le fichier à placer dans l'IFRAME

**Width et Height**      indiquant la taille de l'IFRAME

**Id="identifiant"**      permettant d'atteindre l'iframe depuis un lien+target



Ainsi l'iframe suivante est possible



Utilisant le code suivant (**EXER25b.HTM**)

```
<table>
  <tbody>
    <tr>
      <td align="center" height="200" valign="top"
width="600"> <iframe src="couleur.htm"
name="cwindow" id="cwindow" height="100%"
width="100%"></iframe> </td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

Si le développeur se limite à cette définition, les moteurs ne suivront pas l'instruction iframe, et en l'occurrence ne référenceront pas son contenu.

définition d'un lien et d'une fenêtre d'affichage

**<a href="blabla.htm" target="cwindow">blabla</a>**

Ce lien indique donc de charger le fichier "blabla.htm" dans l'iframe. Le moteur suivra le lien, peu importe que le contenu soit affiché dans la même page ("self"), une nouvelle ("blank") ou une iframe ("cwindow").

# FAVICON ET FAVORIS

## Image pour favoris

L'objectif est de pouvoir personnaliser l'image qui visualise vos favoris de navigation, devant votre URL...



Les navigateurs réagissant un peu différemment, un compromis sera le suivant

Une instruction dans la zone Head, fonctionnant avec IE

```
<link rel="shortcut icon" type="image/x-icon" href="http://www.--/favicon.ico">
```

et une image (ici favicon.ico) qu'il faut placer à la racine du site web, ayant les caractéristiques suivantes

16\*16-pixel en 256-couleurs ( ou 32\*32-pixel en 256-couleurs) extension .ico

Une instruction dans la zone Head, fonctionnant avec Firefox

```
<link rel="icon" type="image/png" href="http://www.-- /favicon.png">
```

et une image (ici favicon.png) qu'il faut placer à la racine du site web, ayant les caractéristiques suivantes

16\*16-pixel au format png ( ou 32\*32-pixel)

On peut créer des .ico en <http://www.html-kit.com/favicon/>

---

## Lien simple

La seule solution reconnue universellement c'est la balise <HREF> mais elle ne permet aucun contrôle sur la manière dont le fichier s'exécutera sur le navigateur (elle est très minimaliste). La standardisation n'existe pas théoriquement dans ce domaine est elle n'est réalisée que de fait par le développement de telle ou telle norme de fait...

Un tag passe partout sera donc

**<A HREF="nomvidéo">**                      marqueur simple d'insertion de son ou de vidéo  
référéncé par le paramètre HREF="xxx" avec xxx  
le nom du fichier son ou vidéo désiré

---

## Plug-in

La lecture d'un document multimédia par le navigateur n'est pas si simple. Il doit disposer d'un plug-in (greffon en français) adaptés comme :

Macromedia Flash,  
Real Player,  
QuickTime,  
Windows Media Player...

À défaut de plug-in adéquat, le visiteur ne verra rien apparaître si ce n'est un texte alternatif s'il a été prévu et peut-être un lien vers le téléchargement du plug-in adapté.

### ***Plug-in Flash***

Flash appartient à Adobe (Macromedia). Il reconnaît les formats **.swf**

### ***Plug-in QuickTime***

[QuickTime](#) appartient à Apple et fonctionne aussi bien sur Mac que sur PC. Il reconnaît plusieurs formats **.qtl, .mov, .mpg, .mp4 et .mp3**.

### ***Plug-in Windows Media Player***

Windows Media Player reconnaît plusieurs formats: **.wmv, .wma, .avi, .mpg, .mp3 et .mp4**. Il est disponible nativement sur les systèmes Windows.

## Les Balises possibles

Deux Balises HTML spécifiques au son ou à la vidéo (multimédia...) existent:

### EMBED

### OBJECT

La balise **<EMBED>** est un élément obsolète et ne passe pas la validation XHTML.

La balise **<OBJECT>** est tout à fait adaptée et valide mais donne parfois des mauvais résultats d'affichage surtout dans certains navigateurs.

	Netscape 2	Netscape 3, 4.x	FireFox 3x	2.x, I.Explorer 3, 4.x, 5.x	I.Explorer 6.x, 7.x
<b>&lt;HREF&gt;</b>	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
<b>&lt;BG SOUND&gt;</b>	Non	Non	Non	Oui	Oui
<b>&lt;IMG DYN SRC&gt;</b>	Non	Non	Non	Oui	Oui
<b>&lt;EMBED&gt;</b>	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
<b>&lt;NO EMBED&gt;</b>	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
<b>&lt;OBJECT&gt;</b>	Non	Oui (v4)	Oui	Oui (v4 et v5)	Oui

Balises "propriétaires":

**<BG SOUND>** Microsoft et **<IMG DYN SRC>** Microsoft

**<EMBED>** Netscape, puis reconnue par Internet Explorer depuis sa version 3x

Si l'on souhaite passer la norme XHTML, et pouvoir valider ses pages auprès du w3C, il faudrait utiliser la balise OBJECT, seule balise préconisée en html 4.0 par le W3C. Cependant IE ne fonctionne pas toujours correctement avec la balise object, et marche parfois mieux avec l'ancienne balise EMBED...

Différentes écritures peuvent donc subsister pour assurer la compatibilité entre navigateurs... notamment, à la date d'aujourd'hui entre IE 6-7 et Firefox 2-3

Les paramètres sont passés à la balise EMBED par des paires de valeur

nom="valeur"

Des paramètres peuvent être passés à la balise OBJECT via une balise PARAM .

`<PARAM name="" value="xxxx"/>`

**N.B:** Mais ces balises PARAM ne sont pas normalisées, car ils dépendent des plug-in utilisés par le navigateur qui interprète la page HTML, hors à priori on ne peut pas connaître le plug-in installé sur le client !

# Balise Embed

<b>Utilisation</b>	Inclut, dans une page Web, tout type d'objet ( texte, image, audio, vidéo...)
<b>Balises de début/de fin</b>	Nécessaire/facultatif
<b>Attributs</b>	<p>src="..." (obligatoire) l'URL source du fichier multimédia à afficher</p> <p>type="..." (facultatif) type MIME définissant le format des données à afficher</p> <p>pluginspage = "..." (facultatif) l'URL permettant de télécharger le plugin en cas de besoin</p> <p>et pour la mise en forme</p> <p>alt="..." : texte de remplacement à afficher</p> <p>height="..." hauteur d'affichage</p> <p>width="..." largeur d'affichage</p> <p>border="..." affiche une bordure autour de l'objet</p>
<b>Attributs IE</b>	<p>Paramètre optionnel. Ces paramètres définissent des états alternatifs en prenant comme valeur TRUE ou FALSE.</p> <p>AUTOSTART : Spécifie si le fichier source est jouée automatiquement (TRUE) ou non (FALSE) (défaut : TRUE).</p> <p>AUTOLOAD : Spécifie si le chargement de la vidéo s'effectue automatiquement (TRUE) ou non (FALSE) (défaut : TRUE).</p> <p>LOOP : Spécifie le nombre de fois où la vidéo est jouée (si la valeur est -1 le fichier sera joué indéfiniment).</p> <p>SHOWCONTROLS : Indique si le panneau de contrôle s'affiche (TRUE) ou non (FALSE) (défaut : TRUE).</p>

exemple: **multimedia-00.html**:

```
<embed src="sons-videos/fond-sonore.mp3" width="300" height="40"
autostart="true" loop="false">
```

```
<noembed> probleme de lecture de son
```

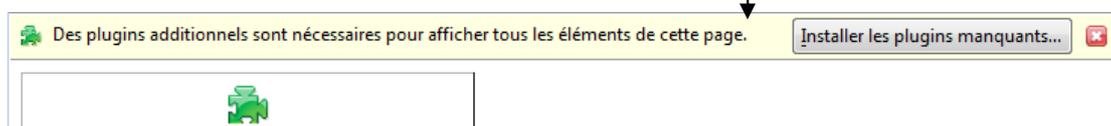
```
</noembed>
```

```
</embed>
```

peut donner si les plug-ins sont installés



ou pour Firefox dans le cas contraire...



Firefox "par défaut" utilise le plug-in de Apple QuickTime pour les fichiers mp3, si celui-ci n'est pas chargé, alors il est

Il ne faut pas en déduire autre chose que cela... si on veut utiliser un plug-in spécifique, il faut alors ajouter l'instruction Type Mime, avec une valeur particulière...

chez les développeurs de mozilla, on trouve une liste de MIME <http://plugindoc.mozdev.org/winmime.php> dans laquelle on voit que

si on donne un nom de type de fichier

audio/mp3	MPEG Layer 3 Audio	<a href="#">QuickTime Crescendo Player</a>
-----------	--------------------	--

ce qui fait que sous firefox on utilisera le plug-in Quicktime, et sous IE on utilisera le plug-in Windows Média Player

alors que

application/x-mplayer2	Windows Media	<a href="#">Windows Media Player</a>
------------------------	---------------	--------------------------------------

ou encore plus précis

application/x-ms-wmp	Windows Media (Force v11 Player)	<a href="#">Windows Media Player 11</a>
----------------------	----------------------------------	---

ce qui fait que sous firefox et IE on utilisera le plug-in Windows Média Player

Si donc on rajoute **TYPE="application/x-ms-wmp"** on jouera le morceau MP3 sous IE et Firefox avec Windows Media Player 11... (mais cela ne marchera pas avec une machine Linux ou Mac...)

exemple: **multimedia-01.html**:

```
<embed src="sons-videos/fond-sonore.mp3" TYPE="application/x-ms-wmp"
width="300" height="40" autostart="true" loop="false">
  <noembed> probleme de lecture de son
</noembed>
</embed>
```

Ainsi, pour jouer un "fond" sonore sur une page, on utilisera alors la balise avec les paramètres suivants

exemple: **multimedia-02.html**:

```
<embed src="sons-videos/fond-sonore.mp3" TYPE="application/x-ms-wmp"
autostart="true" loop="true" showControls="false">
  <noembed> probleme de lecture de son
</noembed>
</embed>
```

**N.B:** noter qu'il ne faut plus indiquer la taille en pixel de l'objet, et que beaucoup de paramètres dépendants du plug-in existant... Ainsi Firefox ne cache pas le lecteur... Les écritures peuvent varier et être incompatibles entre navigateurs-plugins différents...

**N.B: pour toutes ces raisons, EMBED est une balise à ne plus utiliser, sauf à vouloir être compatible avec de très anciens navigateurs...**



## Balise Object

<b>Utilisation</b>	Inclut, dans une page Web, tout type d'objet ( texte, image, audio, vidéo...)
<b>Balises de début/de fin</b>	Nécessaire/nécessaire
<b>Attributs</b>	<p><code>data="..."</code> (obligatoire) l'URL source du fichier multimédia à afficher</p> <p><code>type="..."</code> (obligatoire) type MIME définissant le format des données à afficher</p> <p><code>classid="..."</code> référence l'implémentation du contrôle ACTIVEX souhaité par son CLSID. Permet de cibler le player à utiliser en environnement MICROSOFT-WINDOWS-IE</p> <p><code>codebase="..."</code> l'URL permettant de télécharger le plugin en cas de besoin</p> <p><code>codetype="..."</code> type de contenu Internet du code, à utiliser à la place de type lorsque l'option classid n'est pas utilisée.</p> <p>et pour la mise en forme</p> <p><code>standby="..."</code> message affiché au cours du chargement</p> <p><code>height="..."</code> hauteur de l'objet</p> <p><code>width="..."</code> largeur de l'objet</p> <p><code>border="..."</code> affiche une bordure autour de l'objet</p>

Exemple avec data : **multimedia-03.html**:

```
<object data=" sons-videos/fond-sonore.mp3" type="audio/mpeg" width="300" height="40">
</object>
```

Firefox déclenche Quicktime (si ce plug-in est présent)

Mais IE ne marche pas avec ce code, il faut lui ajouter au minimum la ligne

```
<param name="src" value=" sons-videos/fond-sonore.mp3" />
```

Comme dans **multimedia-03b.html**

```
<object data=" sons-videos/fond-sonore.mp3" type=" audio/mpeg " width="300" height="40">
<param name="src" value=" sons-videos/fond-sonore.mp3" />
</object>
```



Et dans ce cas autant ajouter d'autres paramètres intéressants

```
<param name="autoplay" value="false" />
```

```
<param name="loop" value="false" />
```

Comme dans **multimedia-03c.html**

```
<object data=" sons-videos/fond-sonore.mp3" type="audio/mpeg" width="300" height="40">
```

```
<param name="src" value=" sons-videos/fond-sonore.mp3" />
```

```
<param name="autoplay" value="false" />
```

```
<param name="loop" value="false" />
```

```
</object>
```

cette écriture est conforme aux normes



Jump To: [Congratulations](#) · [Icons](#)

This document was successfully checked as XHTML 1.0 Transitional!

**N.B:** les balises `<param>` s'ont interprétées différemment suivant le lecteur (quicktime, real, mplayer etc...), il y a même un risque de "plantage" si le lecteur ne gère pas le `<param>`.

**NB:** Ici, c'est quicktime qui est appelé par défaut sur Firefox et Netscape, Windows Media Player Sur IE... Si on veut forcer Windows Media Player, on peut alors changer le type MIME par **type=" application/x-mplayer2"** Comme dans **multimedia-03d.html**

On peut noter que IE préconise l'écriture suivante avec classid :

Comme dans **multimedia-04.html**

```
<object type=" application/x-oleobject " classid="clsid:6BF52A52-394A-11D3-B153-00C04F79FAA6" width="300" height="40">
```

```
<param name="url" value="sons-videos/fond-sonore.mp3" />
```

```
<param name="autostart" value="true" />
```

```
<param name="loop" value="false" />
```

```
</object>
```

par contre cela ne marche pas avec Firefox ...



## type MIME :

Le type MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) est utilisé d'une part pour typer les documents attachés à un courrier mais aussi pour typer les documents transférés par le protocole HTTP. Ainsi lors d'une transaction entre un serveur web et un navigateur internet, le serveur web envoie en premier lieu le type MIME du fichier envoyé au navigateur, afin que ce dernier puisse savoir de quelle manière afficher le document.

Un type MIME est constitué de la manière suivante :

**Content-type: type\_mime\_principal/sous\_type\_mime**

Une image GIF a par exemple le type MIME suivant :

**Content-type: image/gif**

**N.B:** il est important de comprendre que le type MIME, normalement, n'indique pas le plug-in à utiliser, mais donne une indication sur la nature du fichier téléchargé...

Le navigateur est censé lancer un plug-in selon ses préférences, et même interpréter le fichier différemment de l'indication fournie par le type-mime en cas de problèmes...

Il peut y avoir des exceptions parfois lorsque le type indique une application...

Type MIME	Type de fichier	Extension associée
application/atom+xml	Fichiers au format ATOM	atom
application/iges	Fichiers CAS	iges
application/javascript	Fichiers Javascript	js
application/dxf	Fichiers AutoCAD	dxf
application/mp4	Fichiers MPEG4	mp4
application/octet-stream	Fichiers binaires non interprétés	bin
application/msword	Fichiers bureautique au format Microsoft Word	doc
application/pdf	Fichiers Adobe Acrobat	pdf
application/postscript	Fichiers PostScript	ai,eps,ps
application/rtf	Format de texte enrichi	rtf
application/sgml	Fichiers SGML	sgml
application/x-shockwave-flash	Fichiers Flash	swf
application/vnd.ms-excel	Fichiers tableur au format Microsoft Excel	xls
application/vnd.ms-powerpoint	Fichiers diaporama au format Microsoft Powerpoint	ppt
application/xml	fichier XML	xml
application/x-tar	Fichiers compressés tar	tar
application/zip	Fichiers compressés ZIP	man

audio/basic	Fichiers audio basiques	au,snd
audio/mpeg	Fichiers audio MPEG	mpg,mp3
audio/mp4	Fichiers audio MPEG-4	mp4
audio/x-aiff	Fichiers audio AIFF	aif,aiff,aifc
audio/x-wav	Fichiers audio Wave	wav
image/gif	Images gif	man
image/jpeg	Images JPEG	jpg,jpeg,jpe
image/png	Images PNG	png
image/x-portable-bitmap	Fichiers Bitmap PBM	pbm
image/x-portable-graymap	Fichiers Graymap PBM	pgm
image/x-portable-pixmap	Fichiers Pixmap PBM	ppm
multipart/x-zip	Fichiers archive zip	zip
multipart/x-gzip	Fichiers archive GNU zip	gz,gzip
text/css	Feuille de style	css
text/csv	Fichiers texte avec séparation des valeurs	csv
text/html	Fichiers HTML	htm,html
text/plain	Fichiers texte sans mise en forme	txt,g,h,c,cc,hh,m,f90
text/richtext	Fichiers texte enrichis	rtx
text/rtf	Fichiers texte au format Rich Text Format	rtf
text/tab-separated-value	Fichiers texte avec séparation des valeurs	tsv
text/xml	Fichiers XML	xml
video/h264	Vidéos H.264	h264
video/dv	Vidéos au format DV	dv
video/mpeg	Vidéos MPEG	mpeg,mpg,mpe
video/quicktime	Vidéos QuickTime	qt,mov
video/avi	Vidéos Microsoft Windows	avi
video/msvideo	Vidéos Microsoft Windows	avi

une liste des MIME existe en <http://www.iana.org/assignments/media-types/>

on peut aussi essayer de savoir quel plug-in est associée à quel type-mime ...

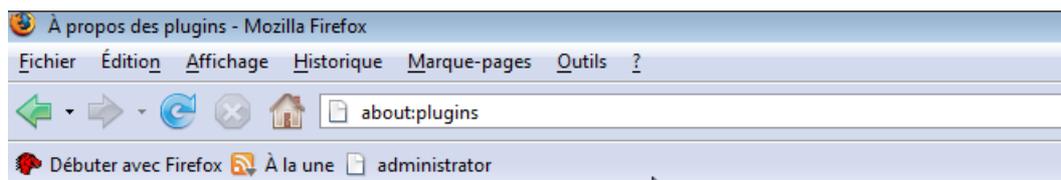
Extensions	Type MIME	Plug-in possibles (Firefox-IE)
.avi	video/avi	QuickTime - Windows Media Player
.css	text/css	Géré nativement
.gif	image/gif	Géré nativement
.htm / .html	text/html	Géré nativement
.ico / .cur	image/x-icon	Géré nativement
.jpg / .jpeg	image/jpg	Géré nativement
.js	text/javascript	Géré nativement
.mid / .midi	audio/midi	QuickTime - Windows Media Player



.mov	video/quicktime	QuickTime - Windows Media Player
.mp3	audio/mp3	QuickTime - Windows Media Player
.mp3	audio/mpeg	QuickTime - Windows Media Player
.mp3	application/x-mplayer2	Windows Media Player
.mpg / .mpeg	video/mpeg	VLC Media Player - Windows Media Player
.ogg	application/x-ogg	VLC Media Player
.pdf	application/pdf	Acrobat Reader
.png	image/png	Géré nativement
.ra, .ram	audio/vnd.rn-realaudio	RealAudio
.rm	application/vnd.rn-realmedia	RealMedia
.swf	application/x-shockwave-flash	Macromedia Flash Player
.tif / .tiff	image/tif	QuickTime
.txt	text/plain	Géré nativement
.wav	audio/wav	QuickTime - Windows Media Player
.xml	application/xhtml+xml	Géré nativement

on peut aussi essayer de savoir quel plug-in est installé sur un navigateur ...  
sous Firefox on tape comme URL

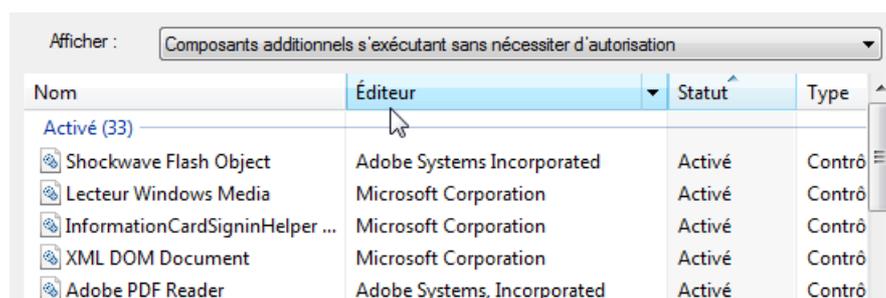
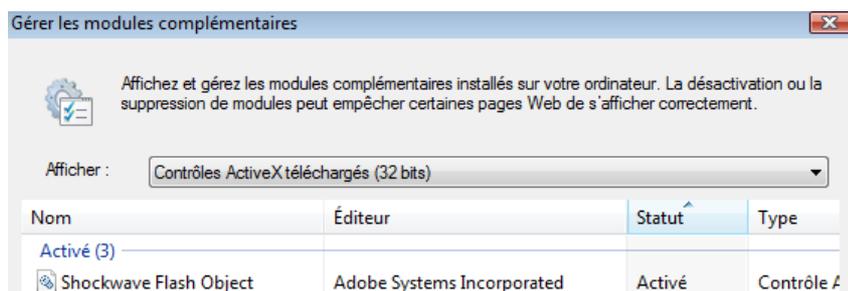
### about:plugins



## Plugins installés

Vous trouverez plus d'informations sur les plugins de votre navigateur sur [mozilla.org](http://mozilla.org).  
De l'aide pour l'installation des plugins est disponible sur [plugindoc.mozdev.org](http://plugindoc.mozdev.org).

sous IE cela dépend des versions... sous IE7, **Outils / Options Internet / Programmes / Gérer les modules complémentaires**



---

## classid et codebase :

Si on utilise dans le code HTML les attributs classid et codebase pour l'élément <object>, il faut savoir que chaque éditeur fournit le code 'object' complet pour sa technologie, avec le bon code activeX qui correspond à la bonne version du player.

N.B: Il est à noter que pour Windows Media Player, la commande codebase est déconseillée à partir de la version 7.0..., et que pour realplayer, elle est inexistante...

### ***Plug-in Flash***

classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"

codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,40,0"

### ***Windows Media Player 7-9-10-11***

classid="clsid:6BF52A52-394A-11D3-B153-00C04F79FAA6"

version 6.4 clsid:22D6F312-B0F6-11D0-94AB-0080C74C7E95  
version 6.0 clsid:05589FA1-C356-11CE-BF01-00AA0055595A

codebase=http://activex.microsoft.com/activex/controls/mplayer/en/nsmp2inf.cab#Version=6,4,5,715

### ***QuickTime***

classid="clsid:02BF25D5-8C17-4B23-BC80-D3488ABDDC6B"

codebase=http://www.apple.com/qtactivex/qtplugin.cab

### ***Real Player***

classid="clsid:CFCDA03-8BE4-11cf-B84B-0020AFBBCCFA"



---

## Balise Object et Embed

en résumé il faut choisir...

- ou on veut écrire selon la règle, et on utilise uniquement Object
- ou on veut être compatible avec de vieux navigateurs, et on utilise Embed
- ou on veut laisser le type de plug-in libre, et cela sera les associations Windows-Media Player pour IE, et QuickTime pour Firefox Netscape
- ou on cible un plug-in par le type MIME... genre
- ou on veut écrire en utilisant toutes les possibilités de Windows Media Player, en suivant la norme Windows, et alors il faut indiquer avec Object le paramètre CLSID, mais pour que Firefox fonctionne il faut alors imbriquer les balises Object et Embed ...

Comme dans **multimedia-05.html**

```
<object type="application/x-oleobject" classid="clsid:6BF52A52-394A-11D3-B153-00C04F79FAA6" width="300" height="40">
    <param name="url" value="sons-videos/fond-sonore.mp3" />
    <param name="autostart" value="true" />
    <param name="loop" value="false" />
    <embed src="sons-videos/fond-sonore.mp3" type="application/x-mplayer2"
        autostart="false" loop="false">
        <noembed> probleme de lecture de son
        </noembed>
    </embed>
</object>
```



---

## Video AVI

L'intégration d'un fichier AVI peut s'effectuer de différentes façons.

Comme dans **multimedia-06.html**

```
<object type="video/avi" data="sons-videos/oiseau.avi" width="320"
height="255">
    <param name="src" value="sons-videos/oiseau.avi">
    <param name="autostart" value="false" />
    <param name="loop" value="false" />
</object>
```

**NB:** Ici, c'est quicktime qui est appelé par défaut sur Firefox et Netscape, Windows Media Player Sur IE... Si on veut forcer Windows Media Player, on peut alors changer le type MIME par **type=" application/x-mplayer2"**

Comme dans **multimedia-06b.html**

et les mêmes montages imbriqués peuvent être réalisés....

```
<OBJECT width="300" height="270" CLASSID="CLSID:6BF52A52-394A-11d3-B153-00C04F79FAA6"
type="application/x-oleobject">
<PARAM NAME="URL" VALUE=" sons-videos/oiseau.avi ">
<PARAM NAME="SendPlayStateChangeEvents" VALUE="True">
<PARAM NAME="AutoStart" VALUE="true">
<PARAM name="uiMode" value="full">
<PARAM name="enabled" value="true">
<PARAM name="PlayCount" value="9999">
<EMBED type="application/x-mplayer2" pluginspage = "http://www.microsoft.com/Windows/MediaPlayer/"
SRC=" sons-videos/oiseau.avi " width="300" height="270" AutoStart="true"
autosize="0" transparentatStart="true" animationatStart="true" showControls="true">
</EMBED>
</OBJECT>
```



---

## Incorporation de flash

L'intégration d'un fichier flash peut s'effectuer simplement, en effet le lecteur est ... unique, chez ADOBE

### Adobe Flash Player



#### Installer Adobe Flash Player

Version d'Adobe Flash Player 10.0.22.87

Windows | 1.8Mo

[Vous utilisez un système d'exploitation ou un navigateur différent ?](#)

Navigateur : Firefox, Safari, Opera

Durée approximative du téléchargement : 2 minutes avec un modem à 56 Kbits/s

Comme dans **multimedia-07.html**

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="sons-videos/demo-  
flash.swf" width="400" height="400">  
  <param name="URL" value="sons-videos/demo-flash.swf" />  
  <param name="movie" value="sons-videos/demo-flash.swf" />  
  <param name="wmode" value="transparent" />  
  <param name="quality" value="high" />  
</object>
```

---

## Paramètres flash player

L'utilisation de flash player permet certains paramètres, ...

[http://kb.adobe.com/selfservice/viewContent.do?externalId=tn\\_12701](http://kb.adobe.com/selfservice/viewContent.do?externalId=tn_12701)

Cependant raisonnablement on peut trouver les valeurs suivantes :

- `width` - Specifies the width of the movie in either pixels or percentage of browser window.
- `height` - Specifies the height of the movie in either pixels or percentage of browser window.
- `classid` - Identifies the ActiveX control for the browser.
- `codebase` - Identifies the location of the Flash Player ActiveX control so that the browser can automatically download it if it is not already installed. (See example code in TechNote tn\_4150 for the correct value.)
- `movie (param)` - Specifies the location (URL) of the movie to be loaded.
- `play` - Possible values: `true`, `false`. Specifies whether the movie begins playing immediately on loading in the browser. The default value is `true` if this attribute is omitted.
- `loop` - Possible values: `true`, `false`. Specifies whether the movie repeats indefinitely or stops when it reaches the last frame. The default value is `true` if this attribute is omitted.
- `menu` - Possible values: `true`, `false`.
  - `true` displays the full menu, allowing the user a variety of options to enhance or control playback.
  - `false` displays a menu that contains only the Settings option and the About Flash option.
- `quality` - Possible values: `low`, `high`, `autolow`, `autohigh`, `best`.
  - `low` favors playback speed over appearance and never uses anti-aliasing.
  - `autolow` emphasizes speed at first but improves appearance whenever possible. Playback begins with anti-aliasing turned off. If the Flash Player detects that the processor can handle it, anti-aliasing is turned on.
  - `autohigh` emphasizes playback speed and appearance equally at first but sacrifices appearance for playback speed if necessary. Playback begins with anti-aliasing turned on. If the actual frame rate drops below the specified frame rate, anti-aliasing is turned off to improve playback speed. Use this setting to emulate the View > Antialias setting in Flash.
  - `medium` applies some anti-aliasing and does not smooth bitmaps. It produces a better quality than the Low setting, but lower quality than the High setting.
  - `high` favors appearance over playback speed and always applies anti-aliasing. If the movie does not contain animation, bitmaps are smoothed; if the movie has animation, bitmaps are not smoothed.
  - `best` provides the best display quality and does not consider playback speed. All output is anti-aliased and all bitmaps are smoothed.
- `scale` - Possible values: `showall`, `noborder`, `exactfit`.
  - `default` (Show all) makes the entire movie visible in the specified area without distortion, while maintaining the original aspect ratio of the movie. Borders may appear on two sides of the movie.



- `noorder` scales the movie to fill the specified area, without distortion but possibly with some cropping, while maintaining the original aspect ratio of the movie.
  - `exactfit` makes the entire movie visible in the specified area without trying to preserve the original aspect ratio. Distortion may occur.
- `align` (attribute for Object) - Possible values: l, t, r, b.
  - Default centers the movie in the browser window and crops edges if the browser window is smaller than the movie.
  - l (left), r (right), t (top), and b (bottom) align the movie along the corresponding edge of the browser window and crop the remaining three sides as needed.
- `salign` - Possible values: l, t, r, b, tl, tr, bl, br.
  - l, r, t, and b align the movie along the left, right, top or bottom edge, respectively, of the browser window and crop the remaining three sides as needed.
  - tl and tr align the movie to the top left and top right corner, respectively, of the browser window and crop the bottom and remaining right or left side as needed.
  - bl and br align the movie to the bottom left and bottom right corner, respectively, of the browser window and crop the top and remaining right or left side as needed.
- `wmode` - Possible values: window, opaque, transparent. Sets the Window Mode property of the Flash movie for transparency, layering, and positioning in the browser.
  - window - movie plays in its own rectangular window on a web page.
  - opaque - the movie hides everything on the page behind it.
  - transparent - the background of the HTML page shows through all transparent portions of the movie, this may slow animation performance.
- `bgcolor` - [ *hexadecimal RGB value* ] in the format `#RRGGBB` . Specifies the background color of the movie. Use this attribute to override the background color setting specified in the Flash file. This attribute does not affect the background color of the HTML page.
- `base` - . or [ *base directory* ] or [ *URL* ]. Specifies the base directory or URL used to resolve all relative path statements in the Flash Player movie. This attribute is helpful when your Flash Player movies are kept in a different directory from your other files.
- `flashvars` - Possible values: *variable to pass to Flash Player*. Requires Macromedia Flash Player 6 or later.
  - Used to send root level variables to the movie. The format of the string is a set of name=value combinations separated by '&'.

## Vidéo swf dans...flash

L'intégration d'un fichier flash "englobant" une video, peut s'effectuer simplement, en effet la vidéo est traitée comme un fichier flash quelconque...

Comme dans **multimedia-08.html**

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="sons-  
videos/cavalcade.swf" width="400" height="400">  
  <param name="movie" value="sons-videos/cavalcade.swf" />  
  <param name="wmode" value="transparent" />  
  <param name="quality" value="high" />  
</object>
```

## Vidéo .flv et player flash flv

Si vous encodez votre fichier en .flv, pour bénéficier du téléchargement progressif, pour visualiser la vidéo, il ne faudra plus la traiter comme un fichier flash classique, mais utiliser un player flv...

Ce player (ex : FLVPlayer ou player\_flv\_maxi) doit être installé dans un dossier de votre site web.

on le récupère par exemple sur



accessibility | content | site map | contact

# FLV Player

Play your web movies

Home | **Players** | Help

Type: MINI NORMAL MAXI MULTI JS

## Preview

- Preview
- Documentation
- Generator
- Download
- License

This is the first player of the series. He is here as reference.

et le player est donc un fichier

 player_flv_maxi.swf	08/04/2009 18:34	Shockwave Flash Object	13 Ko
---	------------------	------------------------	-------

La page web devra quand à elle contenir le code suivant :

Comme dans **multimedia-09.html**

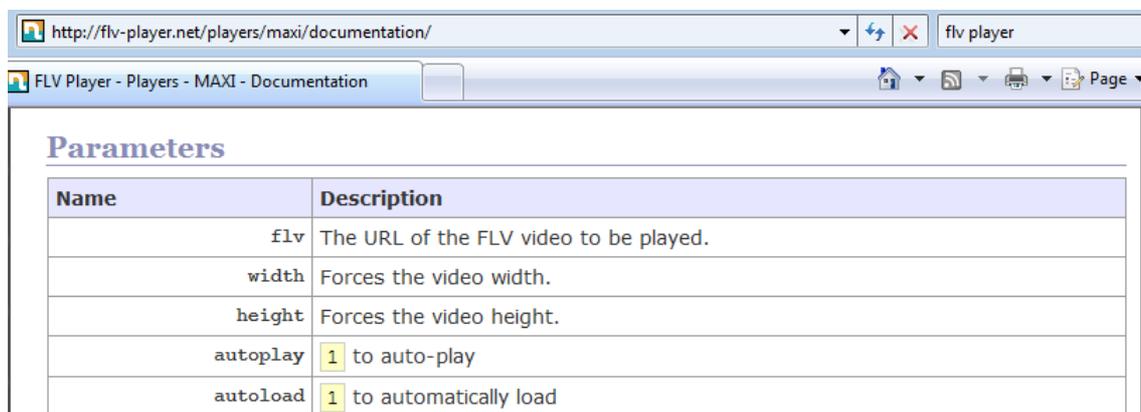
```
object type="application/x-shockwave-flash" data="player_flv_maxi.swf"
width="400" height="400">
  <param name="movie" value="player_flv_maxi.swf" />
  <param name="FlashVars" value="flv=sons-videos/oiseau.flv" />
</object>
```

— on affiche le player (au format flash) via le plug-in flash classique...

et on passe les paramètres voulus à ce player via la variable FlashVars.. (au minimum, la valeur **flv=.....** permettant de donner le source de la video en flv=

on peut affiner les réglages du player

sur le site du player, une documentation existe...



Name	Description
flv	The URL of the FLV video to be played.
width	Forces the video width.
height	Forces the video height.
autoplay	1 to auto-play
autoload	1 to automatically load

...

showstop	1 to show the STOP button.
showvolume	1 to show the VOLUME button.
showtime	1 to show the TIME button, 2 to show the remaining time by default
showplayer	Player bar display mode : <b>autohide</b> , <b>always</b> or <b>never</b> .
showloading	Loading bar display mode : <b>autohide</b> , <b>always</b> or <b>never</b> .
showfullscreen	1 to show fullscreen button (requires Flash Player 9.0.16.60 or newer)
showswitchsubtitles	1 to show the button showing/hiding subtitles
showmouse	Display of the mouse cursor : <b>always</b> , <b>autohide</b> , <b>never</b> .
loop	1 to loop.
startimage	The URL of the JPEG file (not progressive) to be shown before loading the video

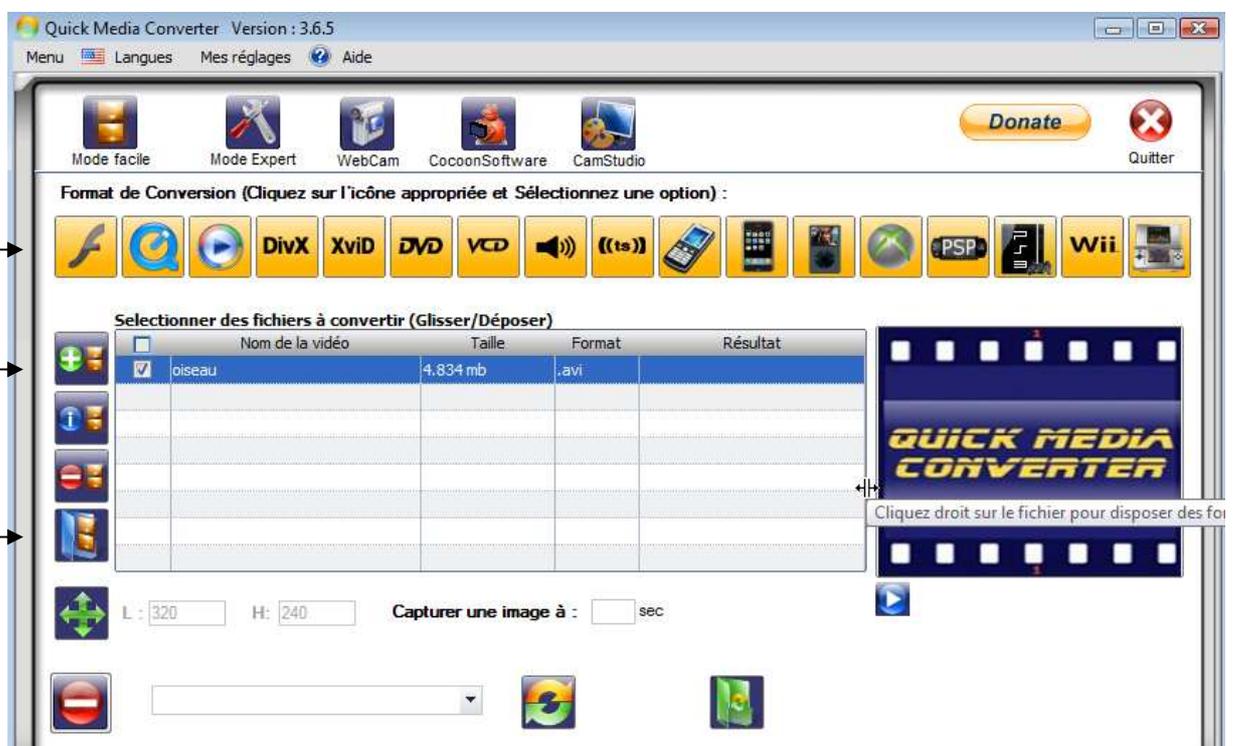
Comme dans **multimedia-09b.html**

```
value="flv=sons-
videos/cavalcade.flv&amp;autoplay=1&amp;showstop=1&amp;showtime=1
&amp;showvolume=1" />
```

# CONVERSION DE VIDEO QCM

## exemple Quick Media Converter

récupérable sur <http://www.cocoonsoftware.com>



on choisit le dossier de sortie

on charge la video à convertir... et

on demande le format désiré... !

# 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="..., ...">
```

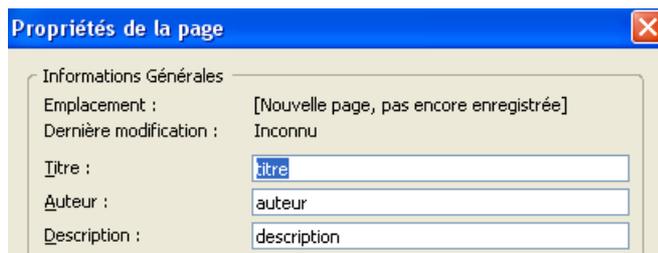
Dans vos balises META, appliquez les règles suivantes :

- 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 orthographes (casse, accentuation, singuliers, pluriels, masculins, féminins, etc.) pour vos mots clés : référencement, 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 Meta



---

### Balise META Description

**CODE HTML :**

```
<META NAME="description" CONTENT="Stela, chaussures de sport... ">
```

Une balise "**Meta Description**" doit comporter entre **150 et 200** caractères, espaces compris. 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.

---

### Balise META Keywords

**CODE HTML :**

```
<META NAME="keywords" CONTENT="stela, chaussure de sport... ">
```

Une balise "**Meta Keywords**" ne doit pas comporter plus de **100 mots ou 1000 caractères**, la première limite atteinte étant la bonne

---

### Balise META http-equiv="Content-Language"

**CODE HTML :**

```
<meta name="description" lang="fr"
```

```
<meta name="keywords" lang="fr"
```

et/ou

```
<meta http-equiv="Content-Language" content="fr">
```

**NB:** se rappeler de la maxime suivante : une page = un titre = une langue.

# RESOLUTION DES ECRANS

## Taille des fenêtres :

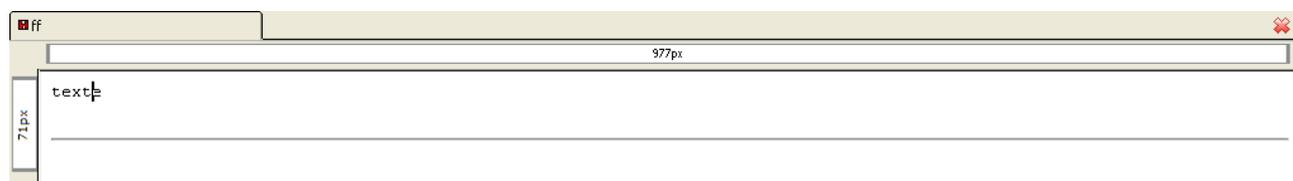
Si la taille d'un pixel était toujours la même, ce qui bien sûr n'est pas le cas selon la résolution, voilà ce que donnerait les tailles en largeur par hauteur: **L** x **H** les plus fréquentes, à savoir

640x480	800x600	1024x768	1200x960	1280x1024
				
Ecran 1 :	<b>640x480</b>			Ecran 2 : <b>800x600</b>
				
Ecran 1 :	<b>1024x768</b>			Ecran 2 : <b>800x600</b>
				
Ecran 1 :	<b>1200x960</b>			Ecran 2 : <b>800x600</b>
				
Ecran 1 :	<b>1280x1024</b>			Ecran 2 : <b>800x600</b>

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 Kompozer de **Affichage / barre d'outils / Règles**

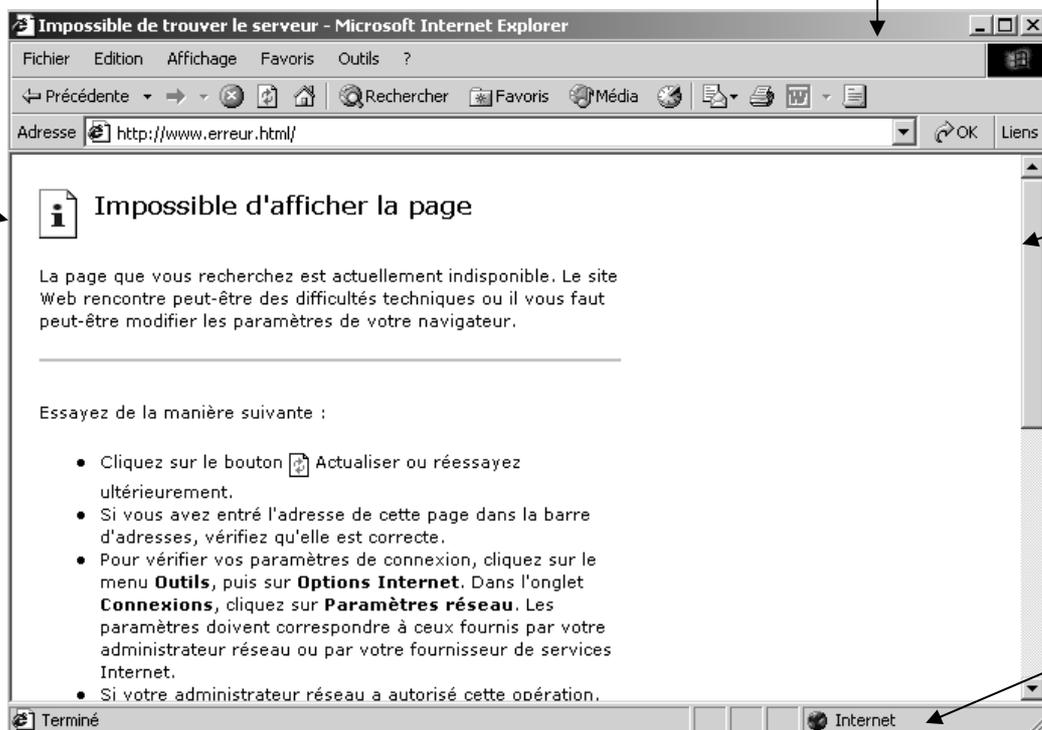


## Taille utile des navigateurs :

Les navigateurs ne donnent pas une surface utile à 100%

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

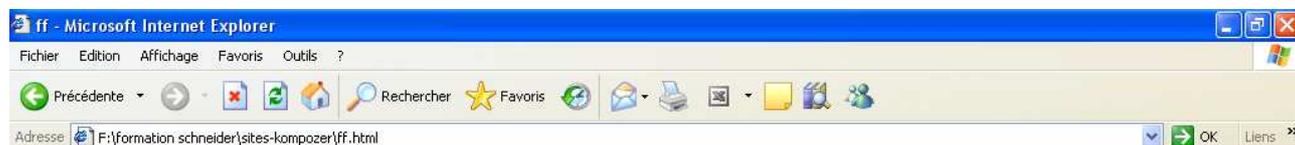
Ici IE 6.0 standard



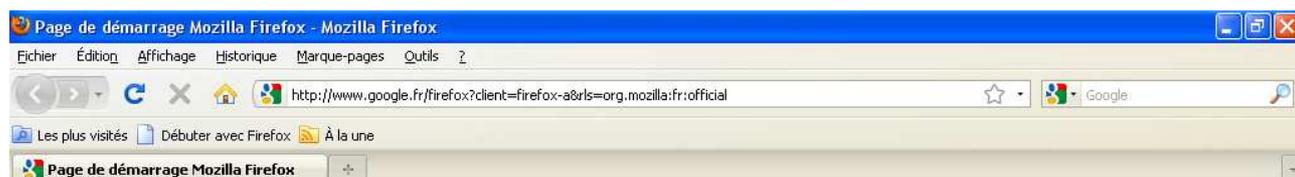
(et cela dépend d'ailleurs du navigateur utilisé, ainsi que des paramètres de l'utilisateur...) Le même avec la barre d'outils Google...



Hauteur IE 6.0



Hauteur Firefox 3.5



# TEMPS DE ... LECTURE

Sans revenir sur les conseils pour diminuer la taille de vos fichiers, comment avoir une idée du temps de chargement de vos pages pour vos lecteurs ?

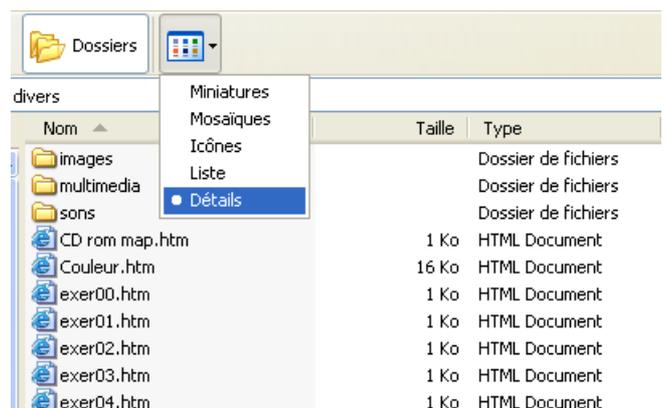
Deux paramètres interviennent, la taille de vos pages et la vitesse de connexion de votre lecteur ( sans parler du débit réel de votre serveur d'hébergement...)

## Taille des pages

Un moyen simple donnant une idée de la taille globale de vos pages consiste à regarder dans l'explorateur, (ou le poste de travail) après avoir sélectionné votre dossier et demander clic droit **Propriétés**



On peut aussi demander d'afficher les fichiers en mode **Détails**



---

## Vitesse de chargement

Quelques vitesses existent :

- 33.000-56.000 (4125-7000 octets/s) modem analogiques,
- 64.000-128.000 b/s numeris ou ADSL 1° niveau (8000-16000 octets/s)
- +de 1.500.000 formules Haut Débit (+de 187.000 octets/s)

Par conséquent si votre page complète fait :

- de 1 à 20 Ko :  
rapidement transmise même avec des vitesses lentes
- de 40 à 100 Ko :  
peut mettre jusqu'à 1 minute pour être chargée, et une minute à attendre devant un écran, c'est long !
- au delà de 100 Ko :  
Il vaudrait mieux fractionner la page en plusieurs pages plus réduite sous peine de voir votre site déserté !



# ANNEXE 1 : VERSIONS HTML-XHTML

---

## Principe de tolérance

A partir du moment où on construit des pages HTML, ces pages vont être parcourues par des navigateurs divers et variés, tant au niveau des éditeurs que des versions. Or il est nécessaire que nos pages soient lues par le plus grand nombre correctement.

HTML est un langage en perpétuel mouvement, et certains éditeurs n'ont pas hésité à créer de nouveaux tags compréhensibles uniquement par leur navigateur.

Heureusement lorsqu'un navigateur rencontre un tag qu'il ne comprend pas, soit parce qu'il est mal écrit soit car il n'est pas standardisé, il l'ignore tout simplement sans générer de message d'erreur !

Tous les navigateurs du marché sont basés au minimum sur une version du langage HTML, et les sites Web s'entourent de précautions en affichant des messages du type "conçut pour tel navigateur version x.0"

HTML possède donc lui aussi des numéros de version permettant de définir précisément les tags utilisables ou non. C'est un consortium nommé W3C qui est chargé d'édicter les nouvelles normes du langage. Actuellement la dernière norme préconisée est la 4.0 le consortium étant en peine d'éditer la 5.0.

On trouvera à l'adresse <http://www.w3.org> les spécifications actuelles du langage HTML ainsi que d'autres renseignements...

---

## 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 jscript – javascript – vbscript ....

---

## XHTML ver 1.0 – XHTML ver 1.10 en 2000

Il s'agit d'une reformulation du HTML sous les règles du eXtensible Markup Language (XML)

---

## Vers un HTML ver 5.0 – XHTML ver 2.0

Il y a présentement deux spécifications qui se battent pour succéder au HTML 4 et au XHTML 1, depuis janvier 2008...

le XHTML 2.0 et Web Applications 1.0 (mieux connu sous le nom de X/HTML 5). Les deux spécifications proposent deux approches différentes qui auront un impact différent sur le développement des langages de balisage.

---

## Annonce du Dot Type de la page:



Cela se fait dans Kompozer via **Outils / Préférences / Avancées...**

Balisage

Langage :  HTML 4     XHTML 1

DTD :  de transition     stricte

---

## Vérification W3c:

The W3C Markup Validation Service - Windows Internet Explorer

http://validator.w3.org/

The W3C Markup Validation Service

**W3C<sup>®</sup>** Markup Validation Service  
Check the markup (HTML, XHTML, ...) of Web documents

Validate by URI    Validate by File Upload    Validate by Direct Input

Validate by URI

Validate a document online:

Address:

▶ More Options

Check

# ANNEXE 2 : SINTAXE XHTML

---

## 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.

Les différences fondamentales entre HTML et XHTML sont de l'ordre de la rigueur :

### balises ouvrantes fermées

Exemple :

- en HTML on a une balise unique **<hr>** qui permet de créer une barre horizontale
- en XHTML on utilisera **<hr / >** pour obtenir la même chose  
raisonnement identique pour la balise **<br>**
- en HTML on a une balise unique **<br>** qui permet un retour à la ligne sans fin de paragraphe
- en XHTML on utilisera **<br / >** pour obtenir la même chose

### balises et propriétés écrites obligatoirement en minuscules

Exemple :

- en HTML on peut écrire la balise qui permet de créer une barre horizontale **<hr>** ou **<HR>** ou **<Hr>**
- en XHTML on utilisera obligatoirement la balise en minuscules **<hr / >** pour obtenir la même chose



## valeurs écrites entre quotes (apostrophes) ou double quotes (guillemets)

Exemple :

- en HTML on peut écrire la balise qui permet de créer un titre centré `<h1 align=center >` ou `<h1 align="center" >`
- en XHTML on utilisera obligatoirement des quotes/doubles quotes `<h1 align="center" >` pour obtenir la même chose

## les valeur évoquées doivent correspondre à des propriétés

Exemple :

- en HTML on peut écrire `<input name="radiobutton" type="radio" value="radiobutton" checked>`
- en XHTML on écrira `<input name="radiobutton" type="radio" value="radiobutton" checked="checked" />`

## les balises doivent être correctement imbriquées

Exemple :

- En XHTML `<b><em>`Ceci est un texte en gras et italique `</em></b>`  
On ferme les balises imbriquées dans le sens inverse de leur ouverture. La première balise ouverture est la dernière à se fermer. La dernière ouverte est la première à se fermer.

---

## 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">
```

- ensuite, vous devez déclarer l'**espace de noms XML** (XMLNS) :

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
```

# LES TAGS HTML (EN LISTE)

---

## Principes

Les tags peuvent être écrits soit en minuscule, soit en majuscule, mais les conventions préfèrent une notation en capitale. Ils sont toujours inscrits entre signes de la sorte <tag>

On distingue deux types de tags, les tags qui ont besoin d'être désactivés et ceux qui n'ont pas besoin d'être désactivés.

Lorsqu'ils activent une situation les tags prennent effet par une commande de type <tag> et par conséquent doivent désactiver la situation lorsqu'elle n'est plus souhaitée par une commande type </tag>. Lorsqu'ils ont une action ponctuelle, ils s'écrivent simplement <tag>

---

<!--	-->	marqueur de début et de fin de commentaire
------	-----	--

---

<A HREF="typelien"> xxx	</A>	marqueur début / fin de lien
-------------------------	------	------------------------------

Ce tag nécessite que le paramètre "typelien" définisse quel lien il va falloir mettre en œuvre, en respectant les notations suivantes:

HREF="C:\SITE\MONFICH.HTM"	un fichier HTM en local
----------------------------	-------------------------

HREF="http://xxx"	l'adresse xxx de sites sur le WEB
-------------------	-----------------------------------

HREF="ftp://xxx"	adresse de dossiers ou fichiers sur un serveur ftp
------------------	--

HREF="telnet://xxx"	adressage de serveurs telnet
---------------------	------------------------------

HREF="gopher://xxx"	adressage de dossiers ou de fichiers sur un serveur gopher
---------------------	--

HREF="newsxxx"	adressage de Newsgroup
----------------	------------------------

HREF="mailto:xxx"	Adressage d'adresse @Mail
-------------------	---------------------------

Ce tag nécessite que la valeur de xxx définisse le texte qui renverra au lien lorsque l'on cliquera dessus



<A HREF="nomson">	marqueur simple d'insertion de son référencé par le paramètre HREF="xxx" avec xxx le nom du fichier son désiré
<A NAME= "nom">	</A>      marque de repère Ce tag crée un repère "nom" référençable par une marque de type <A HREF.....> incluant la mention #"nom"
<BODY>      </BODY>	marqueur de début et de fin de corps d'une page modifiable par BGCOLOR="#000000" couleur de page BACKGROUND="xx" image de fond page LINK="#000000" coul. des liens ALINK="#000000" coul. de lien sélectionné VLINK="#000000" coul. de lien visité
<B>      </B>	met en gras (Bold) peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot
<BLINK>      </BLINK>	défini la portion de texte clignotante
 	provoque un saut de ligne Modifiable par CLEAR="all"
<CAPTION>      </CAPTION>	marqueur de début et de fin de présentation de tableau, c'est à dire d'un titre hors tableau mais parfaitement centré sur lui. Doit être placé entre <Table> et la première rangée Modifiable par ALIGN="top" "bottom"



<DL>	</DL>	marqueur de début et de fin de liste un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag DT et DD peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <DL> et </DL>
<DT>	</DT>	marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste sans retrait un saut de ligne est effectué après
<DD>	</DD>	marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste avec retrait un saut de ligne est effectué après
<FONT COLOR=x>	</FONT>	défini la portion de texte qui doit avoir une couleur définie par x valant "#000000" en hexadécimal
<FONT SIZE=x>	</FONT>	défini la portion de texte qui doit avoir une taille précisée par la valeur x, avec x variant de 1 (plus petit) à 7 (plus grand) par défaut la taille vaut 3
<FORM>	</FORM>	marqueur de début et de fin de formulaire
deux paramètres principaux existent pour un formulaire		
	METHOD="type"	indiquant quel protocole HTTP il faut utiliser pour envoyer les données "Post" est le protocole à utiliser en général "get" étant l'alternative
	ACTION="adresse"	indiquant l'endroit où les résultats de la saisie dans le formulaire doivent être envoyés, sous forme généralement d'une URL de @mail
<HEAD>	</HEAD>	marqueur de début et de fin d'en-tête de page
<HTML>	</HTML>	marqueur de début et de fin de page, c'est à dire de début de fin de fichier

<HR>	<p>écrit une ligne horizontale (Horizontal Rule) et provoque un saut de ligne avec un espacement avant et après</p> <p>Modifiable par <code>SIZE=nbpixels</code></p> <p>Modifiable par <code>ALIGN="right" "left" "center"</code></p> <p>Modifiable par <code>WIDTH="x%"</code> de l'écran</p>	
<Hx>	</Hx>	<p>Modifie la taille du texte compris entre les deux tags selon une échelle variant de 1 (+grand) à 6 (plus petit)</p> <p>Insère de plus une ligne blanche après</p>
<LI>	<p>annonceur d'une entrée de liste qui sera dotée d'une puce ou d'un nombre (selon le type de liste &lt;OL&gt; ou &lt;UL&gt;) avec un retrait et un saut de ligne</p>	
<I>	</I>	<p>met en italique</p> <p>peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot</p>
<INPUT	TYPE="xx">	<p>avec "xx" indiquant de quelle façon les données seront saisies par l'utilisateur</p> <p>xx valant "text", "password", "radio", "checkbox", "submit" et "reset"</p>
<IMG SRC="nomimage">	<p>marqueur simple d'insertion de l'image référencée par le paramètre <code>SRC="xxx"</code> avec xxx le nom du fichier image voulu</p> <p>N.B: la syntaxe <code>../dossier</code> reste valable comme pour les liens</p> <p>Modifiable par <code>ALIGN="top", "middle", "bottom" voire "right" et "left"</code></p> <p>Modifiable par <code>VSPACE= nbpixels</code></p> <p>Modifiable par <code>HSPACE= nbpixels</code></p> <p>Modifiable par <code>WIDTH= nbpixels</code></p> <p>Modifiable par <code>HEIGHT= nbpixels</code></p> <p>Modifiable par <code>ALT= "texte en clair"</code></p>	



<TEXTAREA>      </TEXTAREA>      Permet de définir une zone de texte dans un formulaire extensible "à volonté" par l'utilisateur lors de sa saisie  
Si ROWS et COLS sont précisés une taille en lignes et colonnes sera donnée

---

<TH>              </TH>              marqueur du titre du tableau qui est automatiquement centré et affiché en gras  
Modifiable par SIZE=nbpixels  
Modifiable par COLSPAN= nbcellules  
Modifiable par NOWRAP  
Modifiable par VALIGN="top" ..."baseline"

---

<TITLE>            </TITLE>            marqueur de début et de fin de titre de la page

---

<TR>              </TR>              marqueur de début et de fin de ligne de tableau

---

<UL>              </UL>              marqueur de début et de fin de liste non numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI  
peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <UL>... ou <OL>...

---

## SelfHTML en ligne



The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'http://fr.selfhtml.org/html/reference/index.htm'. The page content includes a breadcrumb trail 'SELFHTML/Aides à la navigation' and 'HTML/XHTML'. Below this is a large heading 'Sommaire de référence HTML' accompanied by a compass rose graphic. A paragraph explains that this section provides an overview of HTML elements and attributes that cannot be fully integrated into the descriptive documentation. It lists four sub-sections: 'Référence HTML pour les éléments', 'Référence HTML pour les attributs', 'Référence HTML pour les caractères', and 'Variantes HTML (strict, transitional, frameset)'.

# TAGS META CHARSET=ISO-XXXX

---

## Tags spéciaux pour les caractères nationaux

**Syntaxe :** <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-1">

**Version :** HTML 2.0

**Où la placer ? :** Entre les balises <HEAD> et </HEAD> (la première page de votre site).

**Fonction :** - Indique la langue (codage de vos documents) utilisée à l'intérieur de vos documents.

Langage	Charset
Africain	iso-8859-1, windows-1252
Albanais	iso-8859-1, windows-1252
Arabe	iso-8859-6
Basque	iso-8859-1, windows-1252
Bulgare	iso-8859-5
Biélorusse	iso-8859-5
Catalan	iso-8859-1, windows-1252
Croatie	iso-8859-2
Tchèque	iso-8859-2
Danois	iso-8859-1, windows-1252
Hollandais	iso-8859-1, windows-1252
Anglais	iso-8859-1, windows-1252
Espéranto *	iso-8859-3
Estonien *	iso-8859-10
Finlandais	iso-8859-1, windows-1252
Français	iso-8859-1, windows-1252
Galicien	iso-8859-1, windows-1252
Allemand	iso-8859-1, windows-1252
Grec	iso-8859-7
Hongrois	iso-8859-2
Islandais	iso-8859-1, windows-1252



Inuit *	iso-8859-10
Irlandais	iso-8859-1, windows-1252
Italien	iso-8859-1, windows-1252
Lapon *	iso-8859-10
Letton *	iso-8859-10
Lituanien *	iso-8859-10
Macédonien	iso-8859-5
Maltais *	iso-8859-3
Norvégien	iso-8859-1, windows-1252
Portugais	iso-8859-1, windows-1252
Roumain	iso-8859-2
Russe	koi-8-r, iso-8859-5
Ecossais	iso-8859-1, windows-1252
Serbe	iso-8859-5
Slovaque	iso-8859-2
Slovène	iso-8859-2
Espagnol	iso-8859-1, windows-1252
Suédois	iso-8859-1, windows-1252
Turc	iso-8859-9, windows-1254
Ukrainien	iso-8859-

