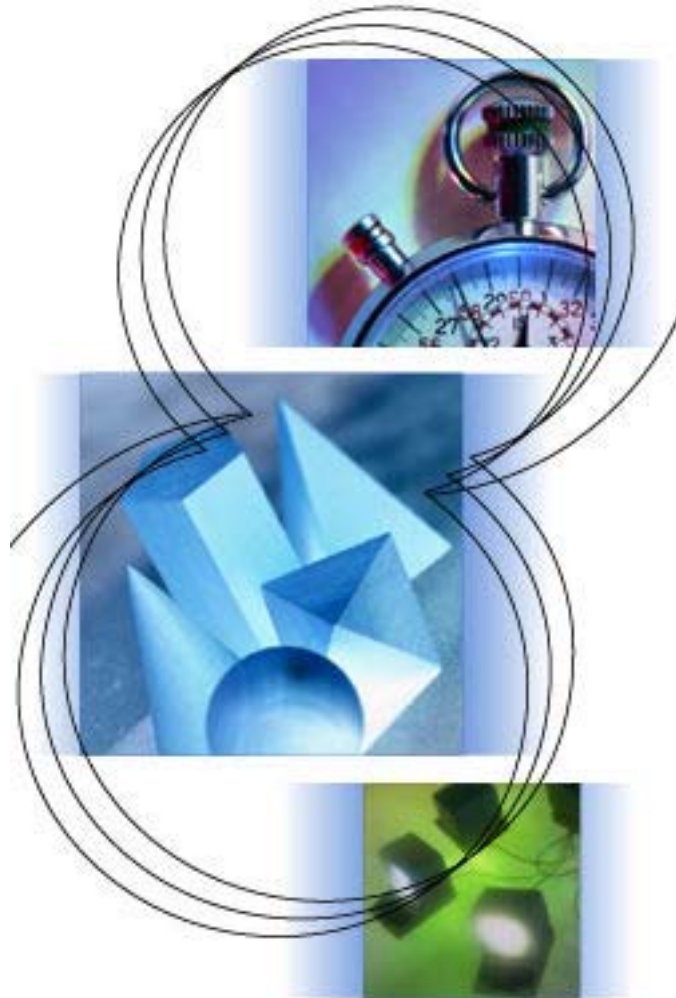


Dreamweaver 2



Formation création d'un site WEB

Formateur : M. BRECHET Stéphane

Sommaire

◆ Informations générales sur la création de site -----	2
◆ Réserver gratuitement un hébergement -----	4
◆ Créer un site avec Dreamweaver 2-----	6
◆ Aller plus loin avec Dreamweaver 2-----	12
◆ Compteur -----	25
◆ Moteurs de recherche -----	26

CREER UN SITE

INFORMATIONS GENERALES

Il faut un espace où héberger le site. Si l'établissement a un abonnement internet auprès d'un fournisseur d'accès comme Wanadoo, vous disposez d'un espace d'environ 15 MO pour héberger votre site. Pour obtenir gratuitement un espace de 50 à 100 MO, vous pouvez par exemple vous inscrire sur www.multimania.com (inscription instantanée, mais avec publicité). Sur www.free.fr, il n'y a pas de publicité pour l'instant, mais il faut attendre une confirmation de l'inscription par courrier. Les fournisseurs d'accès proposent en général un espace gratuit. Sur le site www.webgratuit.com, vous trouverez d'autres adresses d'hébergement gratuit, mais il y a souvent un bandeau publicitaire.

IMPORTANT

- /La **page d'accueil** d'un site se nomme toujours **index.html**. Si elle n'existe pas, ce sera index.htm, ce qui laisse la possibilité de créer plus tard une nouvelle page d'accueil index.html.
- /La **taille des images** ne doit pas dépasser 20ko pour les images courantes.
- /Le nom des fichiers : **pas plus de 8 caractères**, pas de caractères accentués, pas d'espace. Vous pouvez utiliser _ à la place d'un espace. Utilisez une logique qui vous sera propre, mais il faudra pouvoir plus tard savoir à quoi correspond un fichier donné ... Par exemple espag_01 pour le premier fichier de la rubrique sur le voyage en Espagne. **Attention, pas d'accents** : tout fonctionnera en interne, mais plus lorsque vous mettrez le site en ligne !
- /Faites attention aux **minuscules-majuscules** pour les noms des fichiers : elles ne sont pas distinguées dans Windows, mais le sont sur internet ! Le plus simple est d'écrire systématiquement les noms de fichiers en minuscule.
- /Si vous utilisez une **image de fond**, choisissez une couleur de fond dans les mêmes tons. La page aura à peu près le même aspect pendant son chargement qu'avec l'image de fond.
- /Vérifiez les pages avec plusieurs navigateurs, au moins Netscape et Internet Explorer, si possible avec différentes versions. Certains composants de FrontPage sont parfaits avec Internet Explorer, mais n'apparaissent pas avec Netscape.

Dans un traitement de texte, en tapant sur la touche "entrée", on va à la ligne. Dans un logiciel de création de pages web, en tapant "entrée", on va aussi à la ligne, mais en plus, on saute une ligne. **Pour aller à la ligne sans saut de ligne**, il faut tenir la touche "shift" enfoncée et taper sur "entrée" (ce qui correspond au passage à la ligne sans changement de paragraphe dans un traitement de texte).

/Un **espace insécable** est un espace qui ne peut pas être dissocié du caractère qui le suit. Il faut faire attention aux espaces dans les pages web, car on ne sait pas quel va être l'écran utilisé pour consulter les pages. Il faut éviter la situation du point d'exclamation se trouvant tout seul en début de ligne. Pour cela, il faut le précéder d'un espace insécable : le mot précédant le point d'exclamation et le point d'exclamation lui même passeront ensemble à la ligne suivante.

/On ne peut pas utiliser la touche de **tabulations** dans une page web. Il faut utiliser l'icône "augmenter le retrait".

/Les **tableaux facilitent la présentation des pages web**. Utilisez de préférence les tableaux aux calques si vous ne souhaitez pas réaliser un effet particulier, car les anciens navigateurs ne lisent pas correctement les calques. Peu de personnes les utilisent encore, mais cela peut se produire.

/Les **images que l'on place sur un site internet doivent être au format gif, jpg, ou png**.

Le format .gif (Graphics Interchange Format) **est plutôt utilisé pour les images**, car il est limité à 256 couleurs. La qualité de l'image reste la même (dans la mesure où elle n'avait pas plus de 256 couleurs) après avoir été enregistrée au format gif. Attention, avec la nouvelle réglementation, le logiciel que vous utilisez doit avoir payé la licence à la société Unisys. C'est le cas de Paint Shop Pro et Photoshop. Il devrait être remplacé par le **format .png en particulier** à cause des problèmes de licence.

Le format.jpg (Joint Photographic Experts Group) **est plutôt utilisé pour les photos**, car il n'est pas limité en nombre de couleurs.

On peut choisir le taux de compression lorsqu'on enregistre une photo au format .jpg. Plus le taux est élevé, moins la qualité sera bonne. Pour internet, une compression de 50% semble convenir. Photoshop 5.5 possède une option "enregistrer pour le web" très efficace : l'image est de bonne qualité, tout en restant légère.

Il faut faire attention, car le taux de compression défini dans les préférences n'est pas visible avec un logiciel comme Paint Shop lorsqu'on enregistre, à moins de cliquer sur "options". Si l'utilisateur précédent a choisi un taux de compression de 80%, vous risquez d'avoir de mauvaises surprises ! Lorsqu'on compresse une photo, **il faut toujours conserver l'original**, et l'enregistrer sous un autre nom.

/Pour **limiter le temps de chargement, il faut aussi limiter les dimensions des photos**. On peut être tenté de les diminuer simplement dans le logiciel de création de pages, mais en général, la photo conservera la même taille, c'est seulement l'affichage qui sera modifié. Il est plus efficace de la redimensionner dans votre logiciel de traitement d'images.

➤ **Les images doivent être enregistrées dans le même dossier que vos pages**, ou dans un dossier "images" contenu dans ce dossier.

RESERVER GRATUITEMENT UN HEBERGEMENT

Vous allez créer un espace gratuit sur Multimania pour pouvoir vérifier aujourd'hui si les pages que vous allez créer fonctionnent en ligne C'est important, parce qu'en général, ce n'est pas l'utilisation des logiciels de création qui pose un problème, mais les images qui ne s'affichent pas ou les liens qui ne fonctionnent pas lorsqu'on met le site en ligne. Si vous avez déjà un espace et si vous avez aujourd'hui le login et le mot de passe, vous pouvez sauter cet exercice.

Exercice 1 : créer un espace gratuit sur Multimania

1. Ouvrez Internet Explorer et tapez l'adresse www.multimania.com
2. Cliquez sur "Devenez membre"
3. Choisissez votre identifiant, c'est à dire le nom de votre site (sans espace ni accent). Si vous choisissez [login], l'adresse de votre site sera [www.multimania.com/\[login\]](http://www.multimania.com/[login])
4. Entrez un mot de passe et votre adresse email Si vous n'en avez pas, il faut en créer une...
5. Entrez les informations correspondant à l'étape 2 (nom, prénom, date de naissance et adresse).
6. Dans les données facultatives (en bleu), cochez les cases "Non" pour éviter de recevoir des Emails publicitaires.
7. Cliquez sur "Suite". Dans la nouvelle fenêtre qui s'est ouverte, cliquez sur "J'accepte".
8. Une fenêtre s'affiche rappelant votre identifiant, vous indiquant votre adresse email sur Multimania et l'adresse à utiliser pour votre site.
9. Votre espace est maintenant activé. Dans les exercices suivants, vous aller créer quelques pages et les envoyer sur cet espace en ligne

INFORMATION GENERALE

Sur Free, contrairement à Multimania, il n'y a pas de fenêtre de publicité. En revanche, l'inscription n'est pas instantanée. Il faut s'inscrire sur internet, puis attendre une confirmation par courrier postal qui vous donne vos login et mot de passe. Ensuite, il faut aller sur le site de Free et activer son compte. Environ 4h plus tard, l'espace est disponible.

Si vous avez déjà un espace que vous souhaitez utiliser, ce n'est pas la peine de vous inscrire sur Free.

Exercice 2 : créer un espace gratuit sur Free

1. Dans Internet Explorer, tapez l'adresse www.free.fr
2. Cliquez sur "Inscription à Free"
3. En vous inscrivant, vous aurez un espace gratuit de 100 MO, et aussi un accès internet. Si vous n'utilisez pas cet accès internet, cela n'a aucune importance pour la création de votre site. Cliquez sur "Continuer".
4. Remplissez obligatoirement les champs avec une * (il faut obligatoirement indiquer votre nom et votre adresse afin de recevoir le courrier de confirmation). Lorsque vous avez terminé, cliquez sur "Valider".
5. Choisissez votre login (si vous choisissez *[login]*, l'adresse de votre site sera *[login].free.fr*).
6. Cochez la case "Informations de configuration uniquement" puis cliquez sur "Valider".
7. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Vérifiez ce qui est affiché, puis cliquez sur "Continuer".
8. Une nouvelle fenêtre s'ouvre, indiquant que votre inscription a été prise en compte et qu'un courrier postal vous sera envoyé dans les prochains jours.

Exercice 3 : validation de l'espace sur Free

1. Cet exercice sera à faire seulement lorsque vous aurez reçu le courrier de confirmation de Free avec votre mot de passe.
2. Dans Internet Explorer, tapez l'adresse www.free.fr
3. Cliquez sur "Votre espace web"
4. Vous voyez "Vous pouvez héberger chez Free jusqu'à 100 MO de pages personnelles. Pour cela, il faut d'abord les activer. Tapez votre login et votre mot de passe et cliquez sur "valider".
5. Dans 4h au plus tard, votre espace sera activé et vous pourrez envoyer vos pages sur le site en utilisant ftpperso.free.fr

CREER UN SITE AVEC DREAMWEAVER 2

Dreamweaver 2, en français, est devenu gratuit. Vous pouvez le trouver entre autres sur le Web.

Lors de l'ouverture de Dreamweaver 2, plusieurs fenêtres (ou inspecteurs) s'ouvrent, ce qui est un peu déroutant :

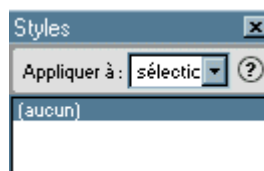
Fenêtre des propriétés :



Fenêtre des objets :



Fenêtre des styles :



Fenêtre "lanceur" :



Les fenêtres ou inspecteurs :

- Dans un premier temps, vous pouvez fermer toutes les fenêtres sauf celle des propriétés (vous pourrez les ouvrir de nouveau à partir du menu "fenêtre"). Vous pouvez les déplacer en cliquant dans le bandeau gris foncé.
- En cliquant sur le petit carré en bas à droite de certaines fenêtres, vous pourrez choisir de les afficher horizontalement ou verticalement.
- Si en bas à droite de la fenêtre, vous voyez un petit triangle, il permet d'accéder à un menu, ou alors de masquer ou de faire apparaître une partie de la fenêtre.
- La fenêtre des propriétés correspond aux propriétés de l'objet sélectionné. Par exemple, si vous voulez changer la couleur de fond d'un tableau, sélectionnez le tableau, la fenêtre des propriétés va afficher les propriétés du tableau. Pour connaître la signification d'une icône, placez doucement la souris sur l'icône, une bulle d'aide s'affichera. La petite flèche en bas à droite des icônes permet d'afficher une fenêtre afin d'effectuer un choix.

Exercice 1 : Créer un nouveau site

1. Dans le menu "fichier", cliquez sur "nouveau site". Une fenêtre s'ouvre. Donnez un nom au site (par exemple "essai de création de site")
2. Cliquez sur le petit rectangle jaune, placez-vous dans « mes documents ».
3. Cliquez sur l'icône "créer un dossier" (passez doucement la souris sur les icônes pour connaître leur signification). Nommez ce nouveau dossier *[votre nom]*. Placez-vous dans le dossier *[votre nom]*.
4. Une fenêtre s'ouvre avec 2 parties, une pour le site distant, et l'autre pour le répertoire local. Pour l'instant, il n'y a rien dans le site, donc ces fenêtres sont vides.

Exercice 2 : Créer une page avec Dreamweaver2

1. Dans la barre des tâches, vous devez voir deux icônes de Dreamweaver. Cliquez sur celle qui correspond à la fenêtre qui n'est pas affichée. Vous devez voir une page vierge.
2. Tapez un petit texte, du style "voilà la page d'accueil de mon site".
3. Enregistrez votre page sous le nom index.htm (il ajoute l'extension automatiquement). La page d'accueil d'un site se nomme toujours index.htm ou index.html.
4. Faites un clic droit, choisissez "propriétés de la page", donnez un titre à votre page (c'est important, ce titre apparaîtra lorsque quelqu'un visitera votre page dans son navigateur, ainsi que dans **les moteurs de recherches**). Choisissez la couleur d'arrière-plan (vous choisirez une image d'arrière-plan plus tard), la couleur du texte, la couleur des liens, des liens visités et des liens actifs. Cliquez sur "OK" lorsque vous avez choisi.

Exercice 3 : Trouver une image de fond (ou texture) sur Internet, pour pouvoir par la suite, l'insérer sur votre site.

1. Ouvrez Internet Explorer.
2. Allez à l'adresse <http://stephane.brechet.free.fr> et trouvez grâce au menu « objets » -> « textures » l'image de votre choix.
3. Sélectionnez-la avec un clic droit (un menu doit s'ouvrir) et choisissez « enregistrer l'image sous ».
4. Allez dans votre répertoire de travail (Mes documents/*[votre nom]*), créez éventuellement un nouveau répertoire « images ».
5. Cliquez sur enregistrer.
6. Effectuez les mêmes opérations pour une autre image qui ne soit pas une texture. Vous pouvez en trouver sur mon site dans « objets » -> « images ».
7. Fermez Internet Explorer.

Exercice 4 : Choisir une image d'arrière-plan dans Dreamweaver 2

1. Faites un clic droit, et choisissez "propriétés de la page",
2. Si vous choisissez une image en face de "image d'arrière-plan", l'image va se reproduire en mosaïque. Sélectionnez éventuellement l'image que vous avez trouvée sur le WEB (voir exercice 3).
3. Lorsque l'image ne se trouve pas dans le dossier de votre site, Dreamweaver vous propose de la copier. Acceptez. Une fenêtre s'ouvre dans le dossier général de votre site. Placez-vous dans le sous-dossier qui vous convient, puis cliquez sur "enregistrer".

Exercice 5 : insérer une image dans une page web

1. Placez vous dans Dreamweaver sur la page que vous venez de créer
2. Dans le menu « insertion », choisissez « image ». Sélectionner une image dans un répertoire local de votre choix. Lorsque l'image ne se trouve pas dans le dossier du site, Dreamweaver propose de la copier. Répondez "Oui". Une fenêtre s'ouvre dans le dossier général de votre site. Placez-vous dans le sous-dossier qui vous convient, puis cliquez sur "enregistrer". Ne cherchez pas à bien placer l'image sur la page, vous verrez plus loin comment procéder.
3. Dans les propriétés de l'image, à côté de "Sec" vous pouvez taper un petit texte qui s'affichera en attendant que l'image soit chargée et au survol de l'image par la souris.
4. Attention à la taille de l'image pour qu'elle ne soit pas trop longue à charger. En faisant un clic droit sur l'image et en choisissant "modifier l'image", votre logiciel de traitement d'image s'ouvre. Vous pouvez la redimensionner.
5. Si elle est au format Jpeg, vous pouvez l'enregistrer avec un taux de compression plus important : dans le menu "Fichier", cliquez sur "Enregistrer sous". Si vous utilisez Paint Shop, cliquez sur "Options" dans la fenêtre qui s'est ouverte et choisissez le taux de compression. En général, un taux de compression de 40% convient. (Photoshop, et encore mieux Fireworks propose un format d'enregistrement pour le web très efficace.)
6. Lorsque la modification est terminée, fermez le logiciel de traitement d'image ; il vous propose d'enregistrer, acceptez. L'image modifiée s'affiche dans Dreamweaver.
NB : Lorsque vous fermez le logiciel de traitement d'image, l'enregistrement vous est proposé, mais vous pouvez aussi l'enregistrer sous un autre nom. Attention : conservez toujours l'original de l'image.

Pour placer une image à côté d'un texte, il faut insérer un tableau (voir ci-dessous) ou utiliser les calques.

Exercice 6 : Créer une page avec un tableau

1. Placez vous dans Dreamweaver. Dans le menu "fichier", choisissez "nouveau" pour créer une nouvelle page.
2. Dans le menu "insertion", choisissez "tableau". Choisissez une ligne et 2 colonnes. Choisissez 0 comme taille de la bordure : nous allons simplement utiliser le tableau pour une mise en page.
3. Insérez une image dans la première colonne et tapez une courte description de l'image dans la 2^{ème} colonne. Pour centrer l'image, sélectionnez l'image, puis dans la fenêtre des propriétés, en face de "Alignement", sélectionnez "Milieu".
4. Enregistrez votre page sous le nom de page1 (évités les espaces) dans votre dossier.

NB : lorsque vous vous trouvez dans un tableau, la fenêtre des propriétés affiche les propriétés de la cellule dans laquelle se trouve le curseur. Pour afficher les propriétés du tableau, il faut faire un clic droit dans le tableau et choisir "Tableau", puis "sélectionner le tableau".

Exercice 7 : créer un lien sur un mot

1. Cliquez sur le menu « fenêtre », puis placez vous sur votre page d'accueil (index.htm).
2. Ecrivez "cliquer ici pour aller à la page 1", sélectionnez "cliquer ici", faites un clic droit, puis cliquez sur "créer un lien". Placez-vous dans votre dossier, sélectionnez la page 1, puis cliquez sur "sélectionner". Le lien change de couleur et devient souligné.
3. De même, à partir de la page 1, créez un lien vers la page index..
4. Cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sur « ouvrir la page liée » pour vérifier si le lien fonctionne.
5. Vérifiez votre site dans le navigateur : il peut y avoir des différences de présentation, et mieux vaut s'en rendre compte tout de suite. Pour cela, dans le menu "fichier", cliquez sur "aperçu dans le navigateur".
6. Enregistrez vos pages

Exercice 8: créer un lien sur une image

1. Sélectionnez l'image de la page index en cliquant une fois sur cette image.
2. Faites un clic droit, puis cliquez sur "créer un lien".
3. Cette fois, nous allons faire un lien vers le site de la chambre de métiers du Lot et Garonne. En face de URL, tapez l'adresse <http://www.cm-agen.fr> puis cliquez sur "sélectionner".
4. Dans le menu "fichier", cliquez sur "aperçu dans le navigateur" afin de vérifiez votre lien (il ne fonctionnerait pas dans Dreamweaver).

NB : Pour un lien vers une adresse email, par exemple stephane.brechet@free.fr , tapez <mailto:stephane.brechet.free.fr> en face de URL.

Exercice 9 : mots clés et description pour les moteurs de recherche (au moins pour la page d'accueil)

1. Dans le menu "insertion", "en-tête", choisissez "description".
2. Entrez une description de la page dans la fenêtre qui s'affiche.
3. De même, en choisissant "Mots clés", entrez-les mots clés qui permettront de trouver votre page.

Exercice 10 : utiliser pour écrire un texte une couleur qui se trouve dans une image

1. Si vous n'avez pas d'image sur votre page, insérez une image.
2. Ecrivez quelques mots, puis sélectionnez-les.
3. Dans la fenêtre de propriétés, cliquez sur le petit carré couleur du texte
4. Votre curseur est transformé en pipette. Cliquez sur la couleur de l'image que vous voulez utiliser.
5. Supprimez la sélection du texte. Il a pris la couleur de l'image.

NB : Il est possible aussi d'utiliser une couleur présente sur une autre page en affichant les deux pages côte à côte, par exemple en mosaïque verticale (pour obtenir ce type d'affichage, faites un clic droit dans une zone vide de la barre des tâches et choisissez mosaïque verticale).

ARBORESCENCE DU SITE

Dans la barre des tâches, cliquez sur l'autre icône de Dreamweaver pour afficher la fenêtre avec l'arborescence du site.

Dans le menu "Fenêtre", vérifiez que "Carte du site" est cochée. Si vous avez un message d'erreur disant qu'aucune page d'accueil n'est définie, faites un clic droit sur la page index et cliquez sur "Définir comme page d'accueil".

A droite de l'écran, vous voyez une fenêtre avec tous les dossiers et fichiers du site existant.

A gauche de l'écran, vous voyez l'arborescence du site. En cliquant sur le petit + à côté du nom d'un fichier, vous développez cette arborescence. Pour réduire l'arborescence, cliquez sur le petit - qui est apparu. Lorsque l'arborescence est développée, vous ne voyez pas la fin du nom des fichiers. Pour la voir, passez doucement la souris sur le nom du fichier, les informations sur le fichier s'affichent en bas de l'écran.

Important : dans la partie droite de l'écran, vous voyez la taille des fichiers en KB. Une image ne doit pas avoir une taille supérieure à environ 30 KB, sauf cas particulier (voir la compression des images à la fin de ce document).

➤ **Pour ouvrir une page afin de la modifier, il suffit de faire un double clic sur son nom** (vérifiez qu'il n'y a pas un cadenas à côté de son nom ; dans ce cas, il faut cliquer sur le nom de la page pour la sélectionner, puis dans le menu "fichier" cliquer sur "désactiver lecture seule").

Lorsque la modification est terminée, il faut cliquer sur le menu "Fichier" puis sur "Enregistrer sous" (si la fonction "enregistrer" est activée, choisissez "enregistrer", ce sera plus simple). Il vous demande si vous souhaitez remplacer le fichier existant, répondez "oui".

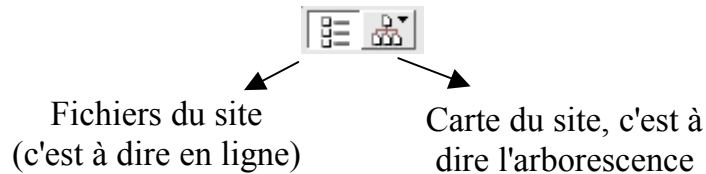
➤ **Vérifier après avoir effectué une modification** : lorsque la modification est terminée, dans le menu "Fichier", cliquez sur "Aperçu dans le navigateur", puis sur Iexplore, ce qui va ouvrir Internet Explorer. Vous pouvez éventuellement vérifier aussi dans Netscape, car parfois l'affichage est différent d'un navigateur à l'autre.

➤ **Configurer l'envoi sur internet (à faire seulement la première fois) :**

1. Placez-vous sur la page avec l'arborescence. Dans le menu "Site", cliquez sur "définir les sites".
2. Sélectionnez le nom du site, puis cliquez sur "Modifier".
3. Cliquez sur "Infos du serveur web". Cliquez sur la petite flèche à droite de "Aucun" et cliquez sur "FTP".
4. Hôte FTP : ftp.multimania.com
5. Répertoire de l'hôte : ne mettez rien
6. Nom d'utilisateur : votre login
7. Mot de passe : écrivez le mot de passe
8. Si vous utilisez votre ordinateur, vous pouvez cocher la case "Enregistrer". Sinon, ne le faites pas : quelqu'un d'autre pourrait modifier le site.
9. Cliquez sur "ok" puis sur "Terminé"

ENVOYER LE SITE OU LES MODIFICATIONS SUR INTERNET

1. En utilisant les icônes de DreamWeaver sur la barre des tâches, placez-vous sur la page avec l'arborescence. Dans le menu "Fenêtre", cochez "Fichiers du site". Vous pouvez aussi utiliser les icônes en haut à gauche de l'écran :



2. Cliquez sur "Connecter".
3. Lorsque la connexion est établie, les fichiers qui sont sur le site s'affichent. Sélectionnez le ou les fichiers que vous voulez envoyer puis cliquez sur "Placer". Dans le menu "Affichage", vous pouvez cliquer sur "Sélectionner local plus récent", ce qui vous permet de voir facilement ce que vous devez envoyer. C'est assez long, car il compare les fichiers locaux et les fichiers en ligne pour savoir lequel est le plus récent, mais c'est très pratique car il suffit ensuite de cliquer sur "Publier" pour envoyer les nouveaux fichiers.
4. Si vous êtes plusieurs à travailler sur le site, vous pouvez utiliser la même méthode, mais cette fois avec "Sélectionner distant et plus récent" et "Acquérir", ce qui vous permet de récupérer les nouveaux fichiers créés par vos collaborateurs.
5. Une fenêtre s'affiche demandant si vous voulez envoyer les fichiers dépendants. Si vous répondez non, vous enverrez seulement les pages sélectionnées. Si vous répondez oui, vous enverrez en même temps les images et les objets qui figurent sur les pages.
6. Dans le menu "Fenêtre", cochez "Journal FTP du site afin de voir quels sont les fichiers envoyés. Au fur et à mesure de l'envoi des pages, vous voyez la fenêtre de gauche se compléter et les dossiers se reconstituer (si vous ne la voyez pas, cliquez sur l'icône en haut à gauche "Fichiers du site").
7. Pour revenir à l'affichage de l'arborescence, cliquez en haut à gauche de l'écran sur l'icône "Carte du site"

VERIFIER LES LIENS

1. En utilisant les icônes de DreamWeaver sur la barre des tâches, placez-vous sur la page avec l'arborescence.
2. Dans le menu "Fichier", cliquez sur "Vérifier les liens". Vous avez le choix entre "Site entier" et "Fichier/Dossiers sélectionnés". Choisissez "Site entier".
3. Une fenêtre s'ouvre. Vous pouvez voir les liens brisés, ou en cliquant sur la petite flèche les liens externes et les fichiers orphelins (c'est à dire figurant dans le dossier du site, mais n'apparaissant sur aucune page).

ALLER PLUS LOIN AVEC DREAMWEAVER

Exercice 1 : effet rollover ou image retournée

1. Il s'agit d'une image qui change d'aspect (c'est à dire qui est remplacée par une autre image) au passage de la souris.
2. Dans le menu "insertion", choisissez "image retournée"
3. En cliquant sur parcourir, choisissez l'image originale qui sera visible lors de l'affichage de la page. Donnez lui un nom
4. En cliquant sur parcourir, choisissez l'image renouvelée qui sera visible lors du passage de la souris sur l'image.
5. En cliquant sur "Parcourir" (en face de lien), vous pouvez créer un lien vers une page du site. Si vous tapez une adresse du type <http://stephane.brechet.free.fr> , vous pouvez créer un lien vers un autre site.
6. Laissez la case "précharger les images" cochée et cliquez sur "Ok".
7. Regardez l'effet produit dans le navigateur.

Exercice 2 : Liens sur une image cliquable

Il s'agit d'une image dont différentes parties vont servir de lien vers des pages ou des sites différents.

1. Insérez une image ou utilisez une image se trouvant sur votre page.
2. Sélectionnez l'image et affichez sa fenêtre de propriétés complète cliquez sur la petite flèche en bas à droite de la fenêtre si la partie inférieure n'apparaît pas).
3. Cliquez sur "carte". Une fenêtre s'affiche. Dans le rectangle blanc en face de nom de carte, donnez un nom (évités les caractères particuliers).
4. Sélectionnez l'outil "Rectangle" et dessinez un rectangle sur l'image.
5. Sélectionnez l'outil "Cercle" et dessinez un cercle sur l'image.
6. Sélectionnez l'outil "polygone" et dessinez un polygone sur l'image (pour terminer, faites un double clic sur le point de départ).
7. Avec l'outil en forme de flèche, vous pouvez déplacer les objets sur l'image.
8. Sélectionnez le rectangle, puis cliquez sur le petit rectangle jaune et cliquez sur la page vers laquelle vous voulez créer un lien.
9. Sélectionnez le cercle, puis créez un lien vers le site <http://stephane.brechet.free.fr> en tapant son adresse dans le cadre blanc à droite de "Lien".

LES STYLES

INFORMATIONS GENERALES

Les styles sont très pratiques, car il suffit de modifier le style pour modifier l'aspect des différents éléments de la page, au lieu d'être obligé de les modifier un par un.

Exercice 1 : créer un style :

Dans le menu "fenêtre", cochez la case "style" pour afficher la fenêtre des styles. Faites un clic droit dans cette fenêtre et choisissez "nouvelle". Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez "créer un style personnalisé", donnez-lui un nom, puis cliquez sur "ok". Choisissez les caractéristiques du style au niveau de la police de caractères et de la couleur utilisée. Dans un premier temps, cela suffira pour comprendre le principe.

A titre indicatif, utilisation des différents onglets :

- Type : police de caractère, la couleur, si le texte va être souligné, en italique, gras ...
- Arrière Plan : Y aura-t-il une image d'arrière plan, une couleur.
- Bloc : les paragraphes. L'alignement le retrait...
- Boîte : épaisseur de la bordure d'une image. Certains de ces effets s'appliquent également aux calques (utilisation des calques déconseillé pour une compatibilité maximum entre les 2 navigateurs)
- Bordure : épaisseur et couleurs des bordures. Sert pour les tableaux.
- Liste : Permet d'appliquer un style de puce différent. Vous pouvez également préciser que ces puces seront des images. Dans ce cas là, choisissez simplement l'emplacement de votre image qui remplacera vos puces.
- Positionnement : ne concerne que les calques
- Extensions : vous permet par exemple de changer le curseur en main, croix, point d'interrogation ...

Lorsque votre choix est terminé, cliquez sur "OK" (vous pourrez ensuite modifier ce style en le sélectionnant et en cliquant sur "éditer").

Exercice 2 : appliquer un style

1. Sélectionnez le texte auquel vous voulez appliquer ce style
2. Faites un double clic sur le nom du style. Votre texte change d'aspect.

INFORMATIONS GENERALES

Vous pouvez créer plusieurs styles que vous utiliserez dans une même page. Mais pour l'instant, les styles créés sont utilisables seulement dans une page, nous allons donc créer une feuille de style externe dans laquelle nous créerons des styles. Cette feuille de style sera utilisable dans n'importe quelle page du site.

FEUILLE DE STYLE EXTERNE

Pour effectuer une modification dans le site (couleur des caractères, police utilisée, image d'arrière-plan... il suffira de modifier une fois la feuille de style, chaque page ayant un lien vers cette feuille de style. Dans une feuille de style, il peut y avoir plusieurs styles différents.

Exercice 1 : créer une feuille de style externe

1. Placez-vous sur une nouvelle page de votre site et enregistrez-la sous le nom `essai1style1`
2. Dans le menu "fenêtre", cochez la case "style" pour afficher la fenêtre des styles.
3. Cliquez sur "Editer", puis sur "Lien". Dans le rectangle blanc à côté de "Fichier/URL", tapez le nom de la feuille de style que vous voulez créer, en évitant les caractères particuliers et les espaces, par exemple `stephane.css` (n'oubliez pas l'extension `.css`) Laissez la case "Lien" cochée et cliquez sur "OK". `stephane.css` s'ajoute dans la fenêtre.

Exercice 2 : créer des styles pour la feuille de style externe

1. Cliquez une fois sur `stephane.css` pour le sélectionner, puis cliquez sur "Editer".
2. Une fenêtre s'ouvre. Cliquez sur "Nouveau". Donnez un nom au style que vous allez créer, par exemple `vert` (il va correspondre à un texte de couleur verte). Laissez la case "Créer un style personnalisé (classe)" cochée et cliquez sur "Ok".
3. Définissez votre style. Puisque vous l'avez nommé "Vert", choisissez la couleur verte pour les caractères. Lorsque vos choix sont terminés, cliquez sur "OK".
4. Cliquez sur "Nouveau" pour créer un nouveau style. Nommez-le `rouge` et choisissez la couleur rouge pour les caractères. Lorsque vos choix sont terminés, cliquez sur "OK".
5. La feuille de style "`stephane.css`" contient maintenant deux styles, le style `vert` et le style `rouge`.
6. Cliquez sur "Enregistrer" puis sur "Terminé".

Exercice 3 : appliquer les styles de la feuille de style externe sur la page actuelle

1. Ecrivez "Je veux ce texte en vert" et à la ligne suivante "Je veux ce texte en rouge".
2. Sélectionnez "Je veux ce texte en vert" et faites un double clic sur le style "vert". Votre texte devient vert.
3. Sélectionnez "Je veux ce texte en rouge" et faites un double clic sur le style "rouge". Votre texte devient rouge.

Exercice 4 : appliquer les styles de la feuille de style externe sur une nouvelle page

1. Dans le menu "Fichier", cliquez sur "Nouveau" pour créer une nouvelle page. Enregistrez la page sous le nom "essaistyle2"
2. Dans la fenêtre des styles, cliquez sur "Editer", puis sur "Lien".
3. Cliquez sur "parcourir", choisissez la feuille de style "stephane.css" et cliquez sur "Sélectionner"
4. Dans la nouvelle fenêtre qui s'ouvre, laissez "Lien" sélectionné et cliquez sur "Ok".
5. Cliquez sur "Terminé". Les styles "vert" et "rouge" apparaissent dans la fenêtre des styles et vous pouvez les utiliser comme précédemment.
6. Tapez deux petites phrases "Dans la nouvelle page, je veux cette phrase en vert" et "Dans la nouvelle page, je veux cette phrase en rouge".
7. Procédez comme à l'exercice précédent pour les écrire en rouge et en vert en utilisant les styles.

Exercice 5 : modifier la feuille de style

1. Dans la fenêtre des styles, cliquez sur "Editer".
2. Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez "chantal.css" et cliquez sur "Editer". Sélectionnez le style "rouge" et cliquez sur "Editer".
3. Modifiez la couleur et prenez du rose. Cliquez sur "Ok".
4. Dans la fenêtre qui est visible, cliquez sur "Enregistrer". Cliquez sur "Terminer".
5. Affichez la première page sur laquelle vous avez utilisé la feuille de style externe, c'est à dire essaistyle1 en utilisant le menu "Fenêtre". Le texte qui était rouge est devenu rose.

AFFICHAGE DES LIENS SANS SOULIGNEMENT, AVEC CHANGEMENT DE COULEUR AU PASSAGE DE LA SOURIS

Il faut utiliser les styles pour effectuer un effet de rollover sur un texte. Vous devez avoir fait les exercices sur les styles et la feuille de styles externe avant de faire ce qui suit.

Exercice 1 : définir le style des liens en général

1. Dans la fenêtre des styles, sélectionnez "stephane.css" et cliquez sur "Editer".
2. Cliquez sur "Nouveau" dans la fenêtre qui s'est ouverte.
3. Sélectionnez "Redéfinir la balise html"
4. Dans la liste déroulante qui se trouve au bas de la fenêtre, choisissez "a" puis cliquez sur "Ok" (la balise "a" correspond à l'affichage des liens passifs, c'est à dire tels qu'on les voit lors de l'ouverture de la page).
5. Choisissez la couleur turquoise (les liens seront turquoise). Si vous ne voulez pas que le lien soit souligné, cochez la case "Aucune" dans "Décoration" puis cliquez sur "Ok". Laissez la fenêtre ouverte pour l'exercice suivant.

Exercice 2 : définir le style pour créer un effet de rollover sur les liens

1. Cliquez sur "Nouveau", cochez la case "Utiliser le sélecteur CSS"
2. Dans la liste déroulante, choisissez "a:hover" et cliquez sur "Ok".
3. Choisissez la couleur orange (lors du survol de la souris, les liens deviendront orange) et cliquez sur "Ok".
4. Cliquez sur "Enregistrer" puis sur "Terminé".

Avec ce que vous venez de faire, les liens sont toujours turquoise, qu'ils aient été visités ou non, qu'ils soient actifs ou non. Vous pouvez aussi modifier ces couleurs avec la technique de l'exercice 2. Simplement, au lieu de choisir a:hover, vous choisirez a:visited pour le lien visité et a:active pour le lien actif. Mais "a:hover" ne fonctionnera plus lorsque le lien aura été visité....

LES MODELES

L'utilisation des modèles permet par exemple de retrouver un même sommaire sur toutes les pages . En modifiant ce sommaire dans le modèle, il sera modifié automatiquement dans toutes les pages utilisant ce modèle.

En utilisant un modèle contenant une feuille de style externe, on la retrouve automatiquement sur toutes les pages créées à partir de ce modèle.

Exercice 1 : créer un modèle

1. Dans le menu "Fichier", choisissez "Nouveau" pour créer une nouvelle page.
2. Dans le menu "Insertion", cliquez sur "Tableau". Choisissez une ligne et deux colonnes, largeur 100%, bordure 0.
3. Dans la cellule de gauche, préparez un petit sommaire.
4. Laissez la cellule droite libre.
5. Avec la souris, ajustez la largeur de la cellule de gauche à la taille du sommaire.
6. Dans le menu "Fichier", cliquez sur "Enregistrer comme modèle". Donnez le nom 'modele1' à côté de "Enregistrer sous", puis cliquez sur "Enregistrer".

Exercice 2 : indiquer les régions modifiables dans le modèle

1. Vous devez toujours vous trouver sur la page "Modele1". Cliquez dans la cellule de droite du tableau.
2. Dans le menu "Modifier", cliquez sur "Modèle", puis sur "Nouvelle région modifiable".
3. Donnez un nom à cette région modifiable, par exemple "Texte de la page" et cliquez sur "Ok". "Texte de la page" s'affiche entre parenthèse et surligné en bleu ; cela signifie qu'il s'agit d'une région modifiable.
4. Dans le menu "Fichier", cliquez sur "Enregistrer" pour enregistrer le modèle.

Exercice 3 : créer une feuille de style externe dans le modèle

1. Procédez comme indiqué dans la rubrique "Feuille de style externe" pour créer une feuille de style externe.
2. Cette feuille de style apparaîtra chaque fois que vous créerez une nouvelle page à partir du modèle.

Exercice 4 : créer une page à partir d'un modèle

1. Dans le menu "Fichier", cliquez sur "Nouveau à partir d'un modèle". Cliquez sur "Modele1" puis sur "Sélectionner".
2. Une page s'ouvre, avec "Texte de la page" écrit entre parenthèses. cela vous indique qu'il s'agit d'une zone modifiable, dans laquelle vous pouvez écrire.
3. Ecrivez "Ceci est une page réalisée à partir du modèle1", puis enregistrez la page sous le nom de pagemod1.

Exercice 5 : modifier un modèle

1. Dans le menu "Fenêtres", vérifiez que "Modèles" est coché. Dans la fenêtre des modèles, faites un double clic sur "Modele1". le modèle s'ouvre.
2. Modifiez le sommaire, puis enregistrez.
3. Une fenêtre s'ouvre affichant la liste des pages créées avec ce modèle, vous demandant si vous souhaitez mettre à jour. Sélectionnez pagemod1.htm et cliquez sur "mettre à

jour". Une fenêtre s'ouvre indiquant la mise à jour. Lorsqu'elle est terminée, cliquez sur "Fermer".

4. Ouvrez la page "pagemod1" pour vérifier que la modification a été effectuée.

LES FRAMES OU CADRES

Il s'agit d'un partage de l'écran en deux fenêtres, que l'on peut nommer par exemple gauche et droite.

Dans la fenêtre de gauche, on pourra afficher le sommaire en permanence, et passer d'une page à l'autre dans la fenêtre de droite. Les frames sont très pratiques pour effectuer des modifications dans le sommaire, mais ne sont plus à la mode. Ils sont maintenant remplacés par l'utilisation des modèles qui permet d'effectuer la modification aussi facilement.

Exercice 1 : créer des cadres (ou frames)

1. Dans le menu "fichier", choisissez "nouveau" pour créer une nouvelle page.
2. Dans le menu "affichage", cochez "bordures de cadres"
3. En tenant la touche "alt" enfoncée, cliquez sur le bord du cadre et faites le glisser en conservant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous avez créé un cadre.
4. Dans le menu "fenêtre", cochez "cadres" pour afficher l'inspecteur des cadres.
5. Sélectionnez un cadre dans l'inspecteur des cadres, puis, dans la fenêtre des propriétés, cliquez sur le petit rectangle jaune et choisissez la page qui va s'ouvrir dans ce cadre.
6. Dans la fenêtre des propriétés, écrivez le nom des cadres dans le petit rectangle blanc situé à gauche, sous le mot cadre. Le plus simple est de choisir les noms suivants : gauche pour le cadre de gauche et droite pour le cadre de droite.
7. Vous pouvez choisir d'afficher ou non la bordure, sa couleur, la taille des marges. Laissez le défilement par défaut, pour que l'ascenseur s'affiche si nécessaire.
8. Dans le menu "fichier", enregistrez le jeu de cadre (si vous choisissez "enregistrer tout", vous enregistrerez à la fois le jeu de cadres et les fichiers qui s'affichent dans les cadres).
9. Lorsque vous créez un lien, en face de cible, vous choisirez en général le cadre de droite. `_blank` ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre, `_parent` remplace le jeu de cadre actuel.

INSERER UN SON OU UNE VIDEO

Pensez aux droits d'auteur lorsque vous utilisez une musique. Pour faire des essais, vous pouvez utiliser les fichiers qui se trouvent sur le site <http://stephane.brechet.free.fr> . Il faut essayer de limiter le poids des fichiers en choisissant un format adapté :

Son : midi, real audio ou MP3

Il existe des encodeurs permettant de convertir du wav en MP3.

Video : real video, MPEG, AVI.

Certains logiciels récents de montage vidéo permettent d'obtenir une vidéo au format real.

Fichiers son ou vidéo

Pour les fichiers midi, MP3 ou wav (à éviter à cause du poids) ainsi que pour les fichiers vidéo, il y a la possibilité d'afficher un lecteur intégré dans la page web qui permettra d'arrêter le son ou de reprendre la lecture. Dans le menu "insertion", cliquez sur "Plugin", puis sélectionnez votre fichier son. Dans les propriétés, choisissez une largeur de 150 et une hauteur de 40 pour un fichier son et 300 sur 300 pour un fichier vidéo.

En cliquant sur "paramètres", une fenêtre s'affiche. En cliquant sur le +, vous pouvez modifier des paramètres :

Paramètre	Valeur	
loop	true	Joué en boucle
	False	Joué une seule fois
autostart	true	La lecture démarre automatiquement
	False	La lecture ne démarre pas automatiquement

Lien

Si la méthode précédente ne fonctionne pas, vous avez la possibilité de faire un lien vers le fichier. Le principe est le même que vers un fichier html, simplement, il faut choisir "tous les fichiers" pour avoir accès aux formats autres que le html. Le logiciel de lecture associé au format du fichier s'ouvrira automatiquement. cela fonctionne aussi pour les fichiers .doc (Word), .xls (Excel) etc.

Fichiers Real audio ou vidéo

Pour les fichiers real, si vous utilisez la méthode précédente, l'utilisateur devra attendre que le fichier soit chargé entièrement pour le lire. Une autre possibilité :

- Créer un fichier texte avec le bloc note comportant simplement l'adresse du fichier (par exemple [http://www.multimania.com/\[login\]/son.rm](http://www.multimania.com/[login]/son.rm))
- Enregistrer ce fichier texte avec l'extension .ram, par exemple son.ram
- Faire un lien vers le fichier son.ram à partir de votre site. le fichier sera lu au fur et à mesure de son chargement.

LES ACTIONS ET LES EVENEMENTS **(plus difficile)**

Exercice 1 : déclencher l'ouverture d'une fenêtre au passage de la souris :

1. Sélectionnez un lien ou un objet (image ...)
2. Dans le menu "fenêtre", cochez "comportement" pour afficher la fenêtre des comportements.
3. Choisissez le type de navigateur (toutes les actions ne fonctionnent pas avec tous les navigateurs).
4. Cliquez sur "+"
5. Si aucune action n'est activée, choisissez un autre type de navigateur.
6. Sélectionnez une action, par exemple "fenêtre de message". Tapez un petit message dans la fenêtre qui s'ouvre, par exemple "coucou !". Cliquez sur "ok".
7. Par défaut, la dernière action utilisée s'affiche, mais vous pouvez en choisir un autre en sélectionnant celle qui est affichée et en cliquant sur la petite flèche. Choisissez "on mouse over", c'est à dire "au passage de la souris sur l'objet".

Vérifiez dans le navigateur : au passage de la souris, une fenêtre va s'ouvrir avec le texte que vous avez écrit.

Exercice 2 : déclencher l'affichage d'une image au passage de la souris sur un texte

1. Dans le menu "insertion", choisissez "calque" (pour pouvoir subir ce type d'effet, le texte ou l'image doit se trouver dans un calque). Le premier calque s'appelle "layer1" (vous pouvez modifier son nom dans la fenêtre des propriétés).
2. Tapez "bonjour" dans le calque.
3. Cliquez à l'extérieur du calque 1, et insérez un 2^{ème} calque (il va se nommer layer2), puis insérez une image dans ce calque. Vous pouvez déplacer et redimensionner les calques comme vous le souhaitez.
4. Sélectionnez le calque avec "bonjour" par un simple clic. Dans la fenêtre des comportements choisissez IE4.0 comme navigateur. Cliquez sur le signe + (si la fenêtre des comportements n'est pas affichée, dans le menu "fenêtre", cochez "comportements").
5. Cliquez sur "afficher-masquer calques". Cliquez sur "calque layer 2" puis sur "afficher" (nous voulons afficher le layer 2 au passage de la souris). Cliquez sur "Ok".
6. En cliquant sur la petite flèche de la fenêtre des comportements, choisissez "on mouse over", c'est à dire au passage de la souris.
7. Sélectionnez le layer 2 (attention, sélectionnez le calque, pas seulement l'image, il doit y avoir des poignées noires en haut et à gauche du calque) puis dans la fenêtre des propriétés, en face de "visib", choisissez "hidden", c'est à dire caché : pour que le calque et son image puissent apparaître au passage de la souris, il faut qu'ils soient cachés lors de l'affichage de la page.
8. Vérifiez dans Internet Explore. Lorsque la souris passe sur "bonjour", votre image doit s'afficher.

Exercice 3 : Déclencher la disparition de l'image lorsque la souris s'éloigne du texte

1. Sélectionnez le calque avec "bonjour" par un simple clic. Dans la fenêtre des comportements choisissez IE4.0 comme navigateur. Cliquez sur le signe +
2. Cliquez sur "afficher-masquer calques". Cliquez sur "calque layer 2" puis sur "masquer" (nous voulons cacher le layer 2). Cliquez sur "Ok".
3. En cliquant sur la petite flèche de la fenêtre des comportements, choisissez "on mouse out", c'est à dire lorsque la souris sort du calque.
4. Vérifiez dans Internet Explorer. Lorsque la souris passe sur "bonjour, votre image doit s'afficher, lorsque la souris s'éloigne, l'image doit disparaître.

NB : Il faut vérifier systématiquement dans Internet Explorer et Netscape : lorsqu'on utilise des comportements et des calques, le résultat risque d'être différent.

Au lieu de faire apparaître et disparaître une image, on peut le faire pour un texte : il suffit de taper ce texte dans le calque à la place de l'image. On peut aussi avoir à la fois un texte et une image dans un calque.

CREER UNE ANIMATION

Souvent, en créant une animation, une fenêtre s'ouvrira pour vous prévenir que certaines fonctions ne seront pas visibles dans Netscape. Il faut toujours vérifier vos pages dans les deux navigateurs Internet Explorer et Netscape.

Exercice 1 : Animer une image en utilisant un scénario

1. Pour créer une animation, il faut d'abord créer un calque, c'est lui qui sera animé (menu "insertion", "calque").
2. Insérez une image dans le calque
3. Dans le menu "fenêtre", cochez "scénarios" pour afficher la fenêtre des scénarios.
4. Sélectionnez le calque (attention, sélectionnez le calque, pas seulement l'image, il doit y avoir des poignées noires en haut et à gauche du calque).
5. Dans le menu "modifier", choisissez "ajouter un objet au scénario" (on obtient le même résultat avec un clic droit sur le scénario en choisissant "ajouter un objet" ou en faisant glisser le calque dans le scénario). Si un message d'alerte s'affiche, cliquez sur "ok".
6. Cliquez sur le petit cercle à droite de la barre d'animation. Un trait vertical rouge se place à ce niveau.
7. Déplacez le calque dans sa position finale à l'aide de sa poignée de sélection. Une ligne grise apparaît entre les deux positions du calque représentant l'itinéraire du déplacement.
8. Rembobinez l'animation (bouton rembobiner de la fenêtre des scénarios), puis lisez l'animation (bouton lecture).
9. Cochez la case "lecture auto" si vous voulez que l'animation démarre automatiquement, sinon, elle devra être associée à un événement. Vous pouvez aussi cocher "lecture en boucle" (cliquez sur OK si des fenêtres d'alerte s'affichent).
10. Vous pouvez modifier la vitesse d'animation. Par défaut, elle est de 15 images par seconde.
11. Vérifiez dans le navigateur.

Exercice 2 : Améliorer l'animation en ajoutant une image clé

Une image clé est un point de passage de l'animation. Vous pouvez en ajouter autant que vous voulez. Pour cela :

1. Cliquez sur la barre d'animation, à l'endroit où vous voulez ajouter une image clé.
2. Dans le menu "modifier", choisissez "scénario", puis "ajouter une image clé".
3. Déplacez le calque vers la position souhaitée. L'itinéraire du déplacement symbolisé par la ligne grise est modifié.

Exercice 3 : définir un itinéraire précis

1. Créez un calque. Insérez une image dans le calque
2. Dans le menu "fenêtre", cochez "scénarios" pour afficher la fenêtre des scénarios.
3. Sélectionnez le calque (attention, sélectionnez le calque, pas seulement l'image, il doit y avoir des poignées noires en haut et à gauche du calque).
4. Dans le menu "modifier", choisissez "ajouter un objet au scénario" (on obtient le même résultat avec un clic droit sur le scénario en choisissant "ajouter un objet" ou en faisant glisser le calque dans le scénario).
5. Dans le menu "modifier", choisissez "enregistrer le chemin du calque".
6. Déplacez le calque. Vous pouvez choisir n'importe quel itinéraire, en conservant le bouton de la souris enfoncé. L'itinéraire est représenté par une ligne grise.
7. Terminez le paramétrage de l'animation.

FORMULAIRES

Exercice 1 : créer un formulaire

1. Cliquez à l'endroit où vous voulez insérer le formulaire.
2. Dans le menu "Insertion", cliquez sur "Formulaire". Vous obtenez un espace repéré par deux traits horizontaux en pointillés rouges.
3. Laissez le curseur à l'intérieur des 2 traits rouges, dans le menu "Insertion", cliquez sur "Objet de formulaire", puis choisissez un champ de texte . A gauche du champ de texte, tapez "Nom" (le visiteur devra taper son nom).
4. Cliquez sur le champ de texte pour le sélectionner, puis donnez lui un nom dans la fenêtre des propriétés, par exemple "Nom".
5. Insérez un autre champ de texte et nommez le "Prénom". A gauche du champ de texte, tapez "Prenom" (le visiteur devra taper son prénom). Ne mettez pas d'accent.
6. Insérez un bouton radio. Donnez lui un nom. Vous pouvez choisir son état initial : activé ou désactivé.
7. Insérez un bouton. Donnez lui le nom "Soumettre". Laissez l'action "Envoyer le formulaire".

Exercice 2 : paramétrer le formulaire

1. Sélectionnez le formulaire entier en cliquant sur la bordure rouge.
2. Dans ses propriétés, choisissez la méthode "Post" pour que le formulaire vous soit envoyé en courrier électronique.
3. En face de action, tapez mailto: suivi de votre adresse.
4. Donnez un nom au formulaire.

Exercice 3 : voir les données entrées dans le formulaire

1. Regardez la page dans le navigateur. Tapez votre nom et votre prénom, puis cliquez sur "envoyer". Un Email a du être envoyé à l'adresse que vous avez indiquée ou placé dans la boîte d'envoi du logiciel de courrier défini par défaut sur votre poste.
2. Enregistrez le fichier joint qui se nomme postdatta.att. Ouvrez le avec un traitement de texte. Vous obtenez :
Nom=brechet&Prenom=stephane&Soumettre=Envoyer
3. Ce n'est pas très pratique à utiliser, mais vous pouvez convertir le texte en tableau en utilisant comme séparateur &, ce qui donne :

Nom=brechet	Prenom=stephane	Soumettre=Envoyer
-------------	-----------------	-------------------

COMPTEUR

Vous aurez envie de savoir si votre site a des visiteurs, donc il vous faudra un compteur. Deux compteurs gratuits se trouvent sur les sites <http://www.free.fr> et <http://www.compteur.com>

Lorsque le compteur est créé, un code html vous est donné. Il faut l'insérer dans le code source.

Avec DreamWeaver

- Placez-vous à l'endroit où vous voulez placer le compteur (en général au bas de la page).
- Dans le menu "Fenêtre", sélectionnez "Html".
- Placez le code en utilisant la fonction copier-coller.
- Fermez la fenêtre d'affichage en html et vérifiez dans le navigateur.

Avec les autres logiciels, insérez ce code en affichant le code source, après avoir placé votre curseur là où vous voulez placer le compteur.

MOTEURS DE RECHERCHE

Il faudra inscrire votre site dans des moteurs de recherche.

Un site de référencement automatique gratuit ce trouve en liens sur mon site.

Vous pouvez mettre une description et des mots clés sur toutes les pages du site, mais ils doivent être adaptés à chaque page. Sinon, quand on tapera un mot clé, la liste de toutes les pages de votre site s'affichera !

Pour le faire avec DreamWeaver :

- Dans le menu "insertion", cliquez sur "En-tête", puis sur "Mots-clés". Entrez les mots clés séparés par une virgule, sans espace et cliquez sur "OK"
- Dans le menu "insertion", cliquez sur "En-tête", puis sur "Description". Entrez la description de votre site telle que vous souhaitez la voir apparaître dans les moteurs de recherche, puis cliquez sur "OK".

Il peut être utile aussi de demander à d'autres sites de mettre un lien vers le vôtre, à charge de réciprocité. Pensez par exemple à me le demander.