الجمهورية الجزائرية الديمقراطيـــة الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التكوين و التعليم المهنيين
Ministère de la Formation et de l'enseignement Professionnelle
المعهد الوطني المتخصص في التكوين و التعليم المهنيين – بئر خادم-
Institut National Spécialisé de la formation et de l'enseignement Professionnels - Bir Khadem -

MANUEL TECHNIQUE ET PEDAGOGIQUE

ASSISTANT MULTIMEDIA

MODULE

Maîtriser l'intégration des différents éléments d'un site (Dreamweaver)

NIV : BT

I.N.S.F.E.P

2014

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

CHAPITRE 1 : LES BASES DE DREAMWEAVER

Introduction :

Internet et le Web se démocratisent et pénètrent notre quotidien, créentde nouveaux besoins et deviennent de formidables supports d'échange etde communication, où chacun peut s'exprimer, réaliser son site web pourson plaisir, pour ses besoins professionnels, pour partager une passion,pour défendre une cause, ou pour toute autre motivation. Mais pour réaliser ce site web, il faut utiliser un logiciel adéquat et performant.

Aujourd'hui, il existe plusieurs logiciels, et parmi eux, on trouve Dreamweaver

1.1 : Présentation de Dreamweaver :

Dreamweaver est un logiciel qui sert à la création de pages, de sites et d'applications web développé par la société Adobe System. Originalement édité par Macromedia en 1997, Adobe System en est aujourd'hui le principal éditeur depuis qu'il a racheté cette première en 2005. Dreamweaver est facile à employer car il intègre déjà les fonctions de base qui accélèrent la conception de la page du site web. Il est l'un des meilleurs logiciels d'édition de sites web et est compatible à la fois sur PC et sur Mac.

Dreamweaver fonctionne avec l'interface connue sous le nom de ***What You See Is What You Get*** ou ***WYSIWYG***, en d'autres termes, le résultat est tel qu'on le voit. Dreamweaver offre deux modes de conception par son menu affichage :

• Mode ***création :*** mise en page directement à l'aide d'outils simples, comparables à un logiciel de traitement de texte (insertion de tableau, d'image, etc.).

• ***Mode code :*** éditer directement le code (HTML ou autre) qui compose la page.

On peut passer très facilement d'un mode d'affichage à l'autre ou opter pour un affichage mixte. Cette dernière option est particulièrement intéressante pour les débutants, qui à terme, souhaitent se familiariser avec le langage HTML.

1.1.1 : Présentation de l'écran d'accueil de Dreamweaver :

Pour accéder à Dreamweaver, suivez les étapes suivantes :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer ou appuyez sur la touche  du clavier
2. Sélectionnez Tous les programmes
3. Sélectionnez le groupe Adobe Master Collection CS5.5
4. Puis Adobe Dreamweaver CS5.5

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Au démarrage de Dreamweaver CS5.5, un écran d'accueil s'affiche, composé de trois menus regroupant différents liens :



Figure 1: Ecran d'accueil de Dreamweaver

- Le premier menu permet d'accéder rapidement aux derniers documents utilisés (voir repère 1 De la figure 1).
- Le deuxième menu vous invite à créer une nouvelle page vierge en sélectionnant son type (voir repère 2 de la figure 1).
- Le troisième menu permet d'accéder à de nombreuses démonstrations vidéo (voir repère 3 de la figure 1) sur l'usage de Dreamweaver, disponibles depuis un site Internet d'Adobe (http://www.adobe.com).

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

1.1.2. : Présentation de l'espace de travail :

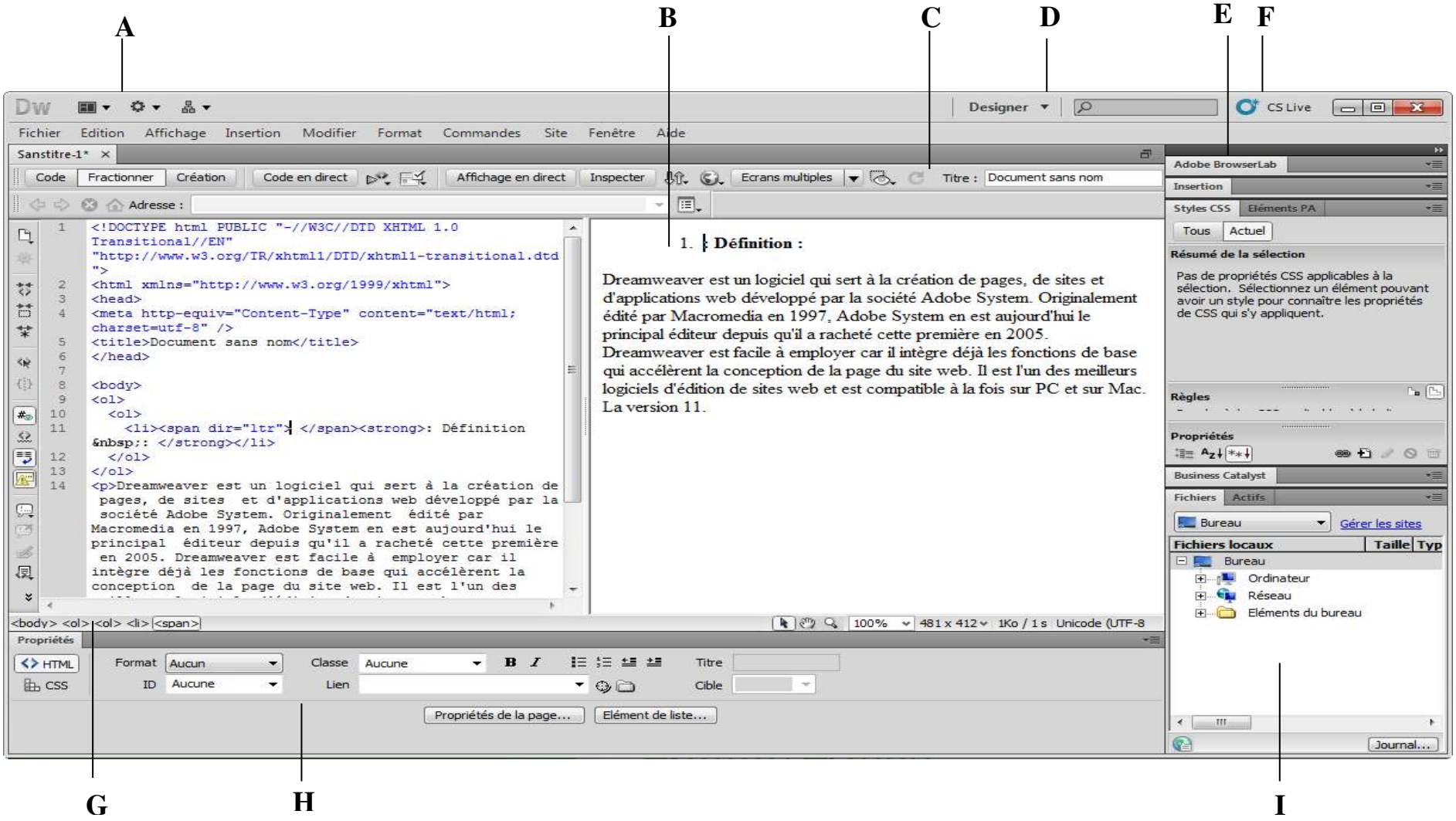


Figure 2: Espace de travail Dreamweaver

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

A. Barre d'application **B.** Fenêtre de document **C.** Barre d'outils du document **D.** Commutation d'espace de travail **E.** Groupes de panneaux **F.** CS Live **G.** Sélecteur de balises **H.** Inspecteur Propriétés **I.** Panneau Fichiers

- **Description des différentes fenêtres :**

A. Barre d'application :

Cette barre se trouve sur toute la largeur de la partie supérieure de la fenêtre d'application, elle contient les menus : Fichier, Edition, Affichage, Insertion, Modifier, Format, Commandes, Site, Fenêtre et aide



Figure 3: Barre de menu

B. Fenêtre de document :

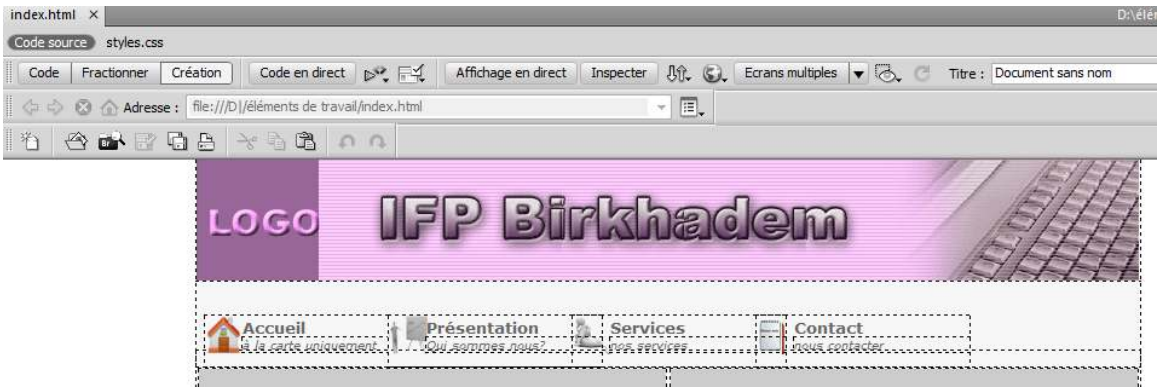


Figure 4: Affichage du document en mode création

Elle affiche le document que vous créez et modifiez.

C. Barre d'outils du document :



Figure 5 : Barre d'outils document

Elle contient des boutons permettant d'accéder aux différents modes d'affichage de la fenêtre du document (tels que le mode Création ou le mode Code), de définir les différentes options d'affichage et d'effectuer certaines opérations courantes, telles que la prévisualisation dans un navigateur.

D. Commutation d'espace de travail :

Il contient les différents espaces de travail à afficher.

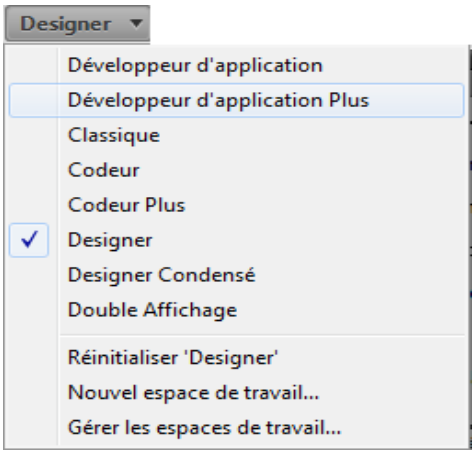


Figure 6: Espace de travail Designer

E. Groupes de panneaux :



Figure 7: Panneau Insertion et Styles CSS

Permet de surveiller et de modifier votre travail. Citons par exemple le panneau Insertion, le panneau Styles CSS et le panneau Fichiers. Pour développer un panneau, double-cliquez sur son onglet.

F. CS Live :

C'est un ensemble de services en ligne pouvant être intégrés aux logiciels adobe Créative Suite et permettant de simplifier certaines tâches prenant beaucoup de temps (tests de compatibilité du navigateur, création collaborative,…)

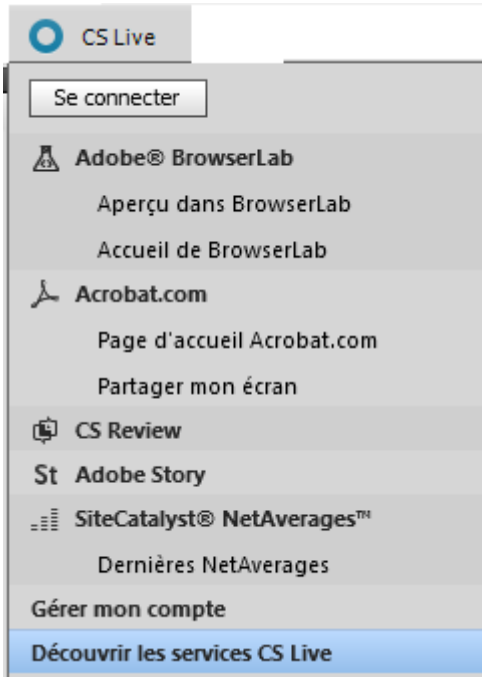


Figure 8: Onglet Créative Suite

G. Sélecteur de balises :



Située dans la barre d'état, dans le bas de la fenêtre de document. Affiche la hiérarchie des balises entourant la sélection active. Cliquez sur une balise quelconque dans la hiérarchie pour la sélectionner avec son contenu.

H. L'inspecteur Propriétés :

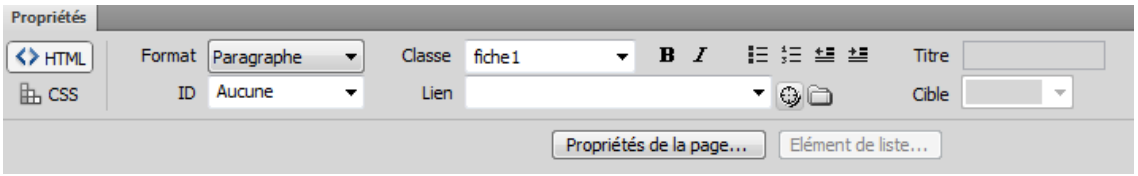


Figure 9: La barre Propriété

Permet de visualiser et de modifier diverses propriétés de l'objet ou du texte sélectionné. Chaque objet possède des propriétés différentes. L'inspecteur Propriétés n'est pas développé par défaut dans la présentation de l'espace de travail Codeur.

I. Le panneau Fichiers :

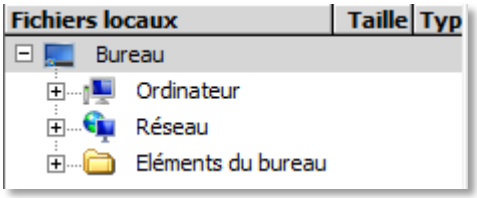


Figure 10: Panneau Fichiers

Permet de gérer vos fichiers et dossiers, qu'ils fassent partie d'un site Dreamweaver ou qu'ils se trouvent sur un serveur distant. Il permet également d'accéder à tous les fichiers situés sur votre disque local.

- **Description du groupe insertion :**

Le groupe insertion est l'élément le plus important dans Dreamweaver, il propose de nombreux outils et son affichage et il est indispensable car il permet d'accéder aux commandes essentielles de Dreamweaver. Ce panneau peut s'ouvrir depuis le menu Fenêtre.

Les catégories du panneau Insertion sont dynamiques. Lorsque vous choisissez une option une première fois, elle apparaît ensuite au premier plan. Le panneau Insertion peut s'afficher sous forme d'onglets ou lorsque l'on choisit l'environnement de travail ***Classique***, par exemple, Affiché sous la forme d'onglets. Ce panneau peut aussi prendre l'aspect d'une autre forme de menu.

Lorsque vous êtes dans l'environnement ***Classique***, pour passer d'un affichage onglet à un affichage menu, cliquez sur le mot Insertion avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez ***Afficher en tant que menu***, ou bien, lorsque l'affichage est sous forme de menus, sélectionnez ***Afficher en tant qu'onglets*** dans le menu de la barre d'insertion. Dans la suite de cet ouvrage, nous resterons dans l'environnement ***Designer.***



Figure 11: Affichage onglet

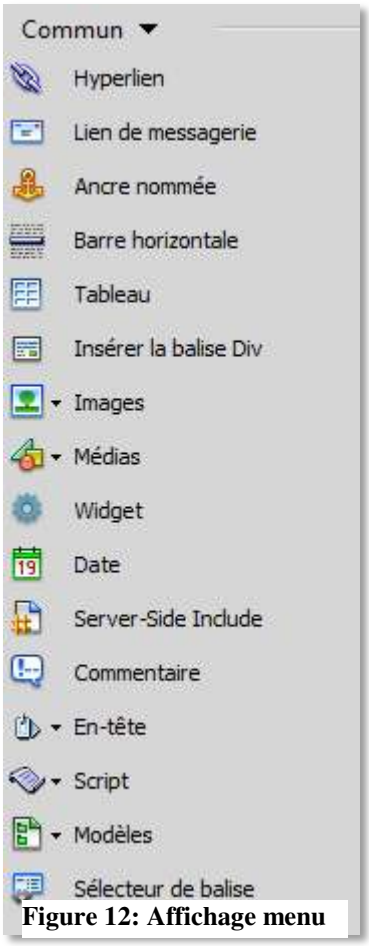


Figure 12: Affichage menu

Le panneau Insertion est organisé en différentes catégories, comme suit :

Catégorie Commun Permet de créer et d'insérer les objets les plus couramment utilisés, comme les images et les tableaux.

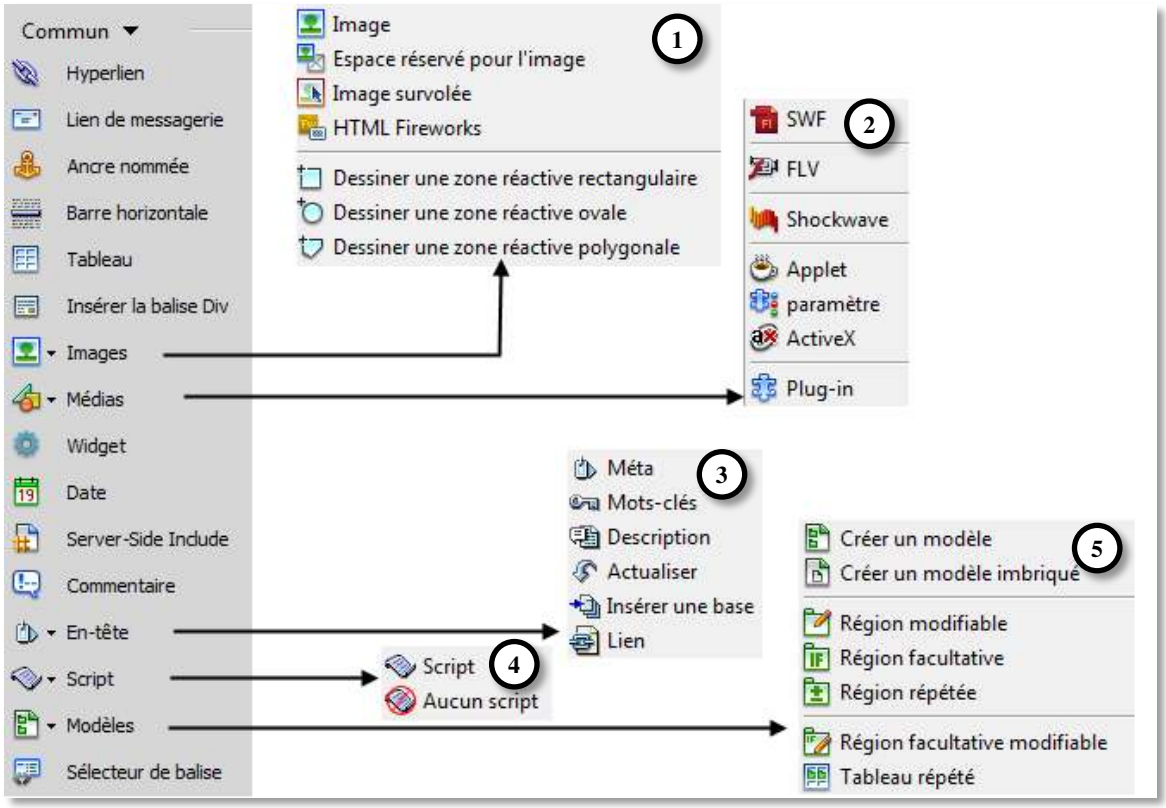


Figure 13: Les outils du menu Commun

d'accessibilité.

- Lien de messagerie – Permet de créer un lien qui ouvre le logiciel de messagerie électronique de l'internaute.
- Ancre nommée – Pour créer une ancre nommée. Cela permettra, par la suite, de créer des liens internes à la page ou bien de cibler précisément l'affichage d'une page.
- Tableau – Ouvre la boîte de dialogue de création de tableaux.
- Insérer la balise div – Ouvre une boîte de dialogue pour l'insertion d'un élément div.
- Images – Ouvre la boîte de dialogue d'insertion d'une image. Cette commande ouvre également le sous-menu du repère ① de la figure 13.
- Médias – Permet l'intégration d'objets multimédias. Cette commande ouvre également le sous-menu du repère ② de la figure 13.
- Date – Pour insérer la date courante dans la page. Attention, il ne s'agit pas d'un script d'affichage de la date. Vous pouvez cocher la case Mettre à jour lors de l'enregistrement pour que cette date se modifie à chaque modification de la page.
- Server-side Include – Permet d'insérer un code d'inclusion de script placé sur un serveur.

- Commentaire – Insertion d'un commentaire HTML dans les deux modes de travail, Code et Création. Le code ci-dessous présente un commentaire HTML : <!-- commentaire html -->
- En-tête – Propose les différents éléments à placer dans l'en-tête du document. Cette commande ouvre également le sous-menu du repère 3 de la figure 13.
- Script – Permet de lier une feuille de script au document courant et place le lien du script à l'endroit où se trouve le curseur dans le code. Il est préférable d'utiliser ici le mode Code et de placer le pointeur de la souris dans la zone d'en-tête du document. Cette commande ouvre également le sous-menu du repère 4 de la figure 13.
- Modèle – Donne accès aux différents outils de création de modèles. Cette commande ouvre aussi le sous-menu du repère 5 de la figure 13.
- Sélecteur de balise – Ouvre le sélecteur de balise pour insérer une balise en mode Création ou Code.

Catégorie Mise en forme Permet d'insérer des tableaux, des éléments de tableau, des balises div, des cadres et des widgets Spry. Vous pouvez choisir deux modes pour les tableaux : Standard (par défaut) et Développé.

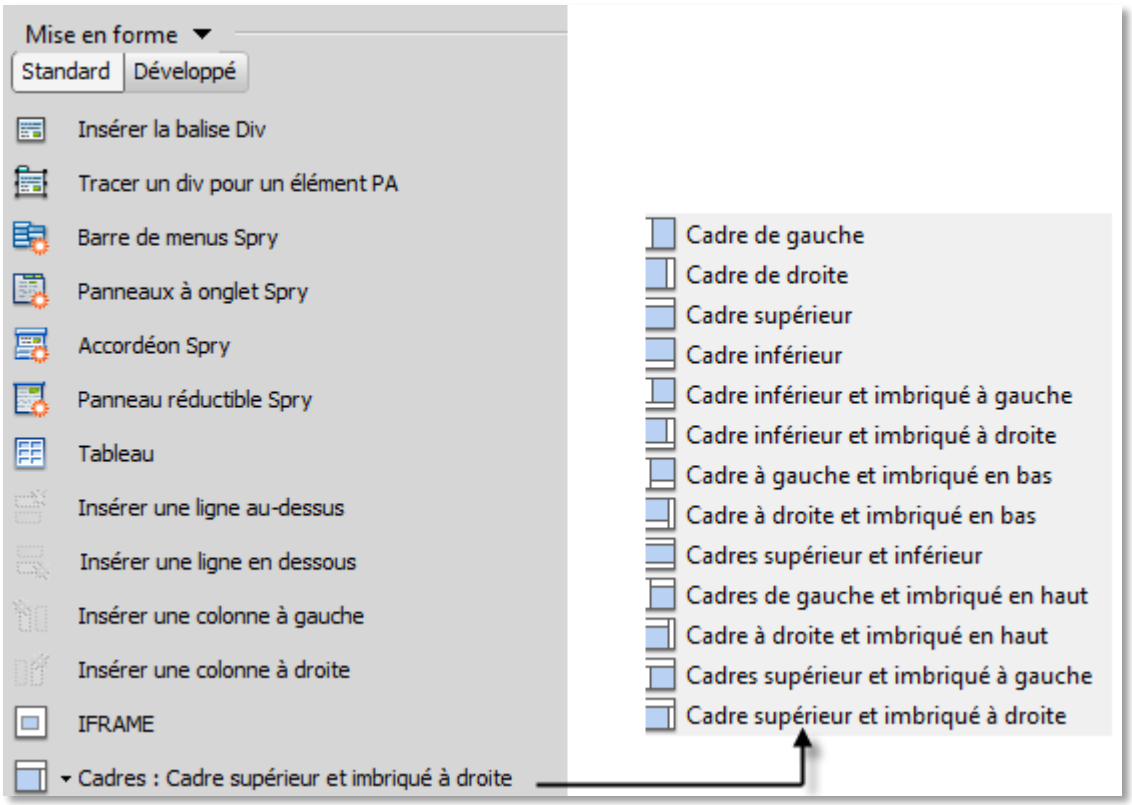


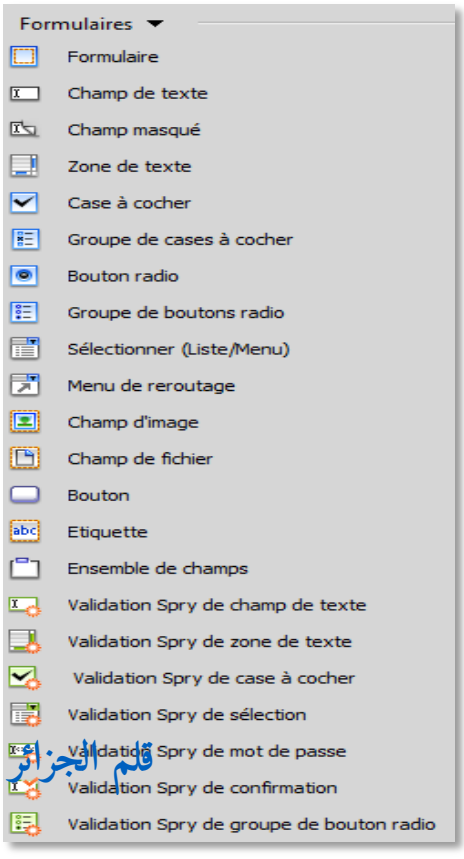
Figure 14: Les outils du menu Mise en forme

- Insérer la balisediv – Ouvre une boîte de dialogue pour insérer un élément div. Cette icône est la même que celle du menu Commun.
- Tracer un div pour un élément PA – Permet de dessiner les éléments en mode Création.
  Cette icône correspond à la création de calques dans les versions précédentes de Dreamweaver.
- Barre de menus Spry – Insère un composant Spry pour créer une barre de menus.
- Panneaux à onglet Spry – Insère un composant Spry afin de créer un panneau à onglets.
- Accordéon Spry – Insère un composant Spry pour créer un ensemble de panneaux rétractables.
- Panneau réductible Spry – Insère un composant Spry pour créer un panneau rétractable.
- Tableau – Ouvre la boîte de dialogue de création de tableaux. Cette icône est la même que celle du menu Commun.
- Insérer une ligne au-dessus/Insérer une ligne en dessous/Insérer une colonne à gauche/ Insérer une colonne à ***droite*** – Pour ajouter une ligne au tableau à la position précisée.
- IFRAME – Pour la création de cadres incorporés. Les cadres incorporés affichent, dans une partie de la page, des documents extérieurs liés. Cette icône ouvre la zone Code de la fenêtre Document. Vous devez y spécifier le lien vers le fichier externe.
- Cadres – Ce menu local permet de transformer une page simple en une page divisée. De nombreuses possibilités de mise en page sont offertes par ces différentes options.

Catégorie Formulaires Contient des boutons permettant de créer des formulaires et d'insérer des éléments de formulaire, dont des widgets de validation Spry.

Voici une courte description des différents outils du menu Formulaires :

- Formulaire – Crée un conteneur de formulaire.
- Champ de texte – Insère un champ de texte.
- Champ masqué – Insère un champ de texte invisible.
- Zone de texte – Insère une zone de texte.
- Case à cocher – Insère un élément case à cocher.



- Groupe de case à cocher – Ouvre une boîte de dialogue permettant l'insertion de plusieurs cases à cocher, formant un groupe.
- Bouton radio – Insère un bouton radio seul.
- Groupe de boutons radio – Ouvre une boîte de dialogue pour insérer des boutons radio groupés. Les boutons groupés n'autorisent qu'un seul choix parmi plusieurs propositions.
- Liste/Menu – Crée des listes ou des menus de choix.

Figure 15: Les outils du menu Formulaires

- Menu de reroutage – Ouvre la boîte de dialogue de création d'un menu de reroutage.
- Champ d'image – Insère un bouton représenté par une image que vous choisirez sur votre poste de travail.
- Champ de fichier – Insère un champ de texte et un bouton Parcourir permettant à l'internaute de choisir un fichier sur son poste de travail. Cet élément ne s'accompagne pas du script de gestion du fichier.
- Bouton – Insère un bouton pour envoyer ou effacer le formulaire en cours.
- Etiquette – Insère une balise d'étiquette <label>. Cet outil s'utilise de deux manières : si vous cliquez simplement dessus, le mode Code s'ouvrira, alors que si vous cliquez dessus en ayant au préalable sélectionné un élément de formulaire, une étiquette sera ajoutée à cet élément.
- Ensemble de champs – Regroupe des champs et ainsi de créer des zones plus lisibles pour l'utilisateur. Ce bouton génère la balise <fieldset>.
- Validation Spry de champ texte – Crée un champ de texte, similaire au champ de texte courant, avec un script de vérification des types de données écrites par l'utilisateur.
- Validation Spry de zone de texte – Création d'une zone de texte, similaire à une zone de texte courante, avec un script de vérification des types de données écrites par l'utilisateur.
- Validation Spry de case à cocher – Permet de créer une ou plusieurs cases à cocher, similaires aux cases à cocher courantes, ceci avec un script de vérification pour le nombre de cases que 'utilisateur doit cocher.
- Validation Spry de sélection – Pour créer une liste ou un menu de choix, similaires aux listes ou aux menus courants, avec un script de vérification. Ce script Spry ne vérifie pas les listes à sélection multiple.
- Validation Spry de mot de passe – Insère un champ de type mot de passe. Le texte écrit par d'internaute est ainsi masqué, il s'écrit avec des petits points. Ce Spry mot de passe possède de nombreuses options de vérification.
- Validation Spry de confirmation – Permet la vérification du mot de passe écrit dans le champ Spry de mot de passe.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- Validation Spry de groupe de bouton – Insère un groupe de bouton radio. Ce Spry permettra, par exemple de spécifier un nombre minimum de cases devant être cochées.

Catégorie Données : Le menu Données de la barre du panneau Insertion vise à la création de sites dynamiques. Elle permet d'insérer des éléments de données Spry et d'autres éléments dynamiques, tels que des jeux d'enregistrements, des régions répétées et des formulaires d'insertion et de mise à jour d'enregistrements.

Voici une courte description des différents outils du menu Données :

- Importer les données tabulaires – Permet d'importer dans une page des données issues d'un document Excel ou directement d'une base de données.
- Ensemble de données Spry – Permet de lier un fichier XML ou HTML à une page Web afin d'en exploiter les données. Les éléments de données seront ensuite disponibles dans le panneau Liaisons
- Région Spry – Une région Spry doit être créée avant d'ajouter un élément de données Spry dans la page.
- Répétition Spry – Permet de répéter des éléments de données Spry.
- Liste de répétition Spry – Permet d'afficher des éléments de données Spry dans une liste ordonnée, à puces ou déroulante.
- Jeu d'enregistrements – Permet de créer un jeu d'enregistrements issu d'une base de données. Les éléments dynamiques ainsi créés seront ensuite disponibles depuis le panneau Liaisons.
- Procédure stockée – Permet de créer une requête SQL de base de données réutilisable. Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous utilisez des technologies serveur ASP ou JSP.

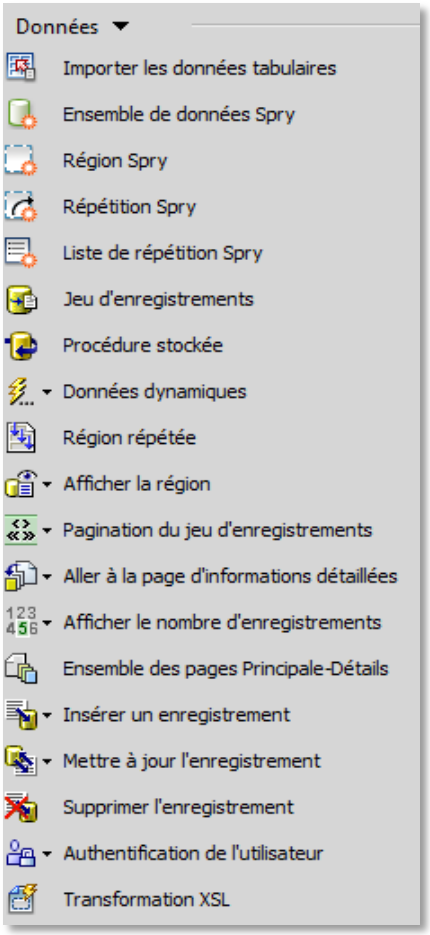


Figure 16 : Les outils du menu Données

- Données dynamiques – Permet d'insérer différents types d'éléments HTML dynamiques (exploitant des données issues d'une base de données). Il est ainsi possible de créer des éléments dynamiques, tels que des tableaux, des textes, des champs de texte, des cases à cocher, des groupes de boutons radio ou encore des listes de sélection.

- Région répétée – Permet de répéter automatiquement un élément de la page (ou une partie de celui-ci) en se référant à un jeu d'enregistrements disponible dans le panneau Liaisons.
- Afficher la région – Permet de conditionner l'affichage d'une région particulière de la page. La condition peut tester si un jeu d'enregistrements est vide ou non ou s'il s'agit de la première ou dernière page dans le cas d'un affichage de données paginé.
- Pagination du jeu d'enregistrements – Permet d'insérer une barre de navigation pour un jeu d'enregistrements (pagination des données) ou un de ses éléments.
- Aller à la page d'informations détaillées – Permet d'ouvrir une page associée en lui transmettant des paramètres existants. Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous utilisez des technologies serveur ASP ou JSP.
- Afficher le nombre d'enregistrements – Permet d'accéder à un menu déroulant afin d'insérer une barre d'état de navigation pour afficher la pagination (texte dynamique qui indique les numéros d'enregistrements affichés).
- Ensemble des pages Principale-Détails – Permet de créer rapidement une structure de pages comprenant une page principale (affichant en général une liste des enregistrements) liée à une page de détails correspondant à l'enregistrement sélectionné.
- Insérer un enregistrement – Permet de créer une page d'insertion d'un enregistrement dans une base de données. Pour cela, il est possible d'utiliser un assistant qui prendra en charge la création du formulaire ou un simple comportement qui nécessitera d'avoir créé le formulaire au préalable.
- Mettre à jour l'enregistrement – Permet de créer une page de mise à jour d'un enregistrement dans une base de données. Pour cela, il est possible d'utiliser un assistant qui prendra en charge la création du formulaire ou un simple comportement qui nécessitera d'avoir créé le formulaire au préalable.
- Supprimer l'enregistrement – Permet de créer un système de suppression d'un enregistrement dans la base de données.
- Authentification de l'utilisateur – Permet de créer les différentes fonctionnalités qui permettront de mettre en œuvre un système complet d'authentification d'un utilisateur par login et mot de passe.
- Transformation XSL – Permet de créer un programme de transformation des données issues d'un document XML.

Catégorie Spry Ce menu regroupe tous les widgets Spry proposés dans Dreamweaver CS5.5. Vous retrouverez ici les mêmes widgets que dans les menus Mise en forme, Formulaires et données. Reportez-vous aux définitions de ces différentes catégories.

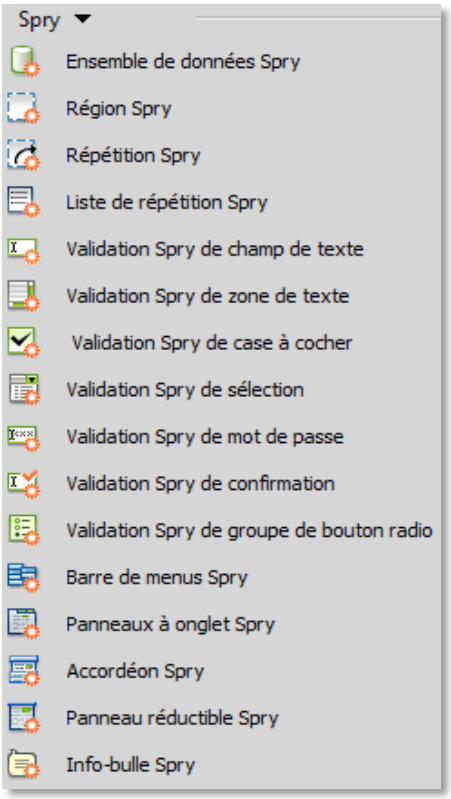


Figure 17: Panneau Spry

La catégorie InContext Editing Contient des boutons destinés à la création de pages InContext Editing, dont des boutons pour les régions modifiables, pour les régions répétées et pour la gestion des classes CSS.

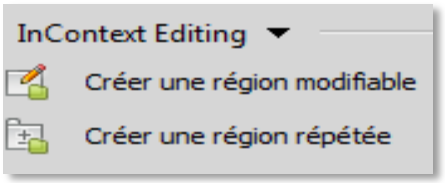


Figure 18: Les outils du menu InContext Editing

Voici une courte description des différents outils du menu InContext Editing :

- Créer une région répétée – Permet de créer une région à répéter.
- Créer une région modifiable – Permet de créer une région modifiable.

Catégorie Texte Permet d'insérer diverses balises de formatage de texte et de liste, telles que b, em, p, h1et ul.

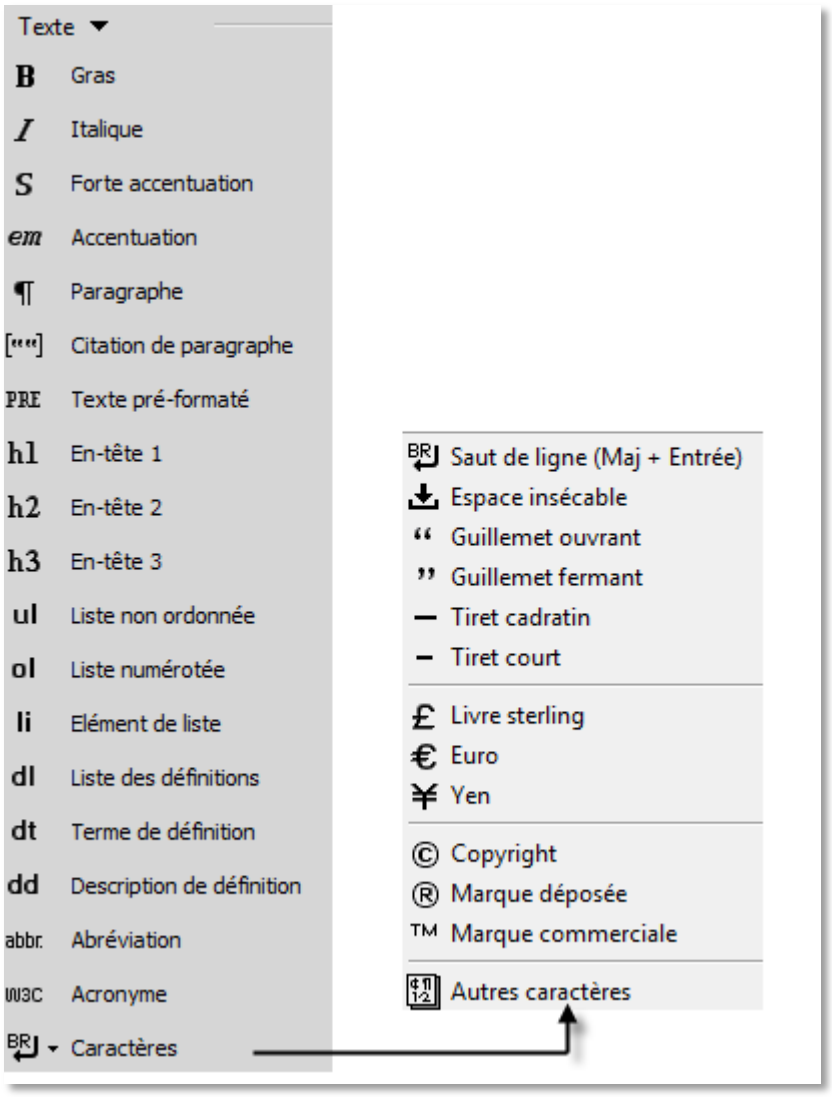


Figure 19: Les outils du menu Texte

Voici une courte description des différents outils du menu Texte :

- Les quatre premières icônes permettent, de gauche à droite, de mettre le texte sélectionné en gras, en italique, de lui appliquer une forte accentuation ou une accentuation.
- Paragraphe – Permet de créer ou de transformer une sélection en paragraphe.
- Citation de paragraphe – Permet de créer ou de transformer une sélection en citation.
- Texte pré-formaté – Permet de créer un paragraphe pré-formaté qui conservera les espaces, tabulations et sauts de ligne inclus dans le texte.
- En-tête 1, En-tête 2, En-tête 3 – Permettent de créer ou de transformer une sélection en niveaux de titre.

- Liste non ordonnée et Liste numérotée – Permettent respectivement de créer des listes non ordonnées et ordonnées.
- Elément de liste – Crée ou transforme une sélection en élément de liste.
- Liste des définitions, Terme de définition et Description de définition – Permettent de créer une liste de définitions.
- Abréviation – Ouvre une boîte de dialogue permettant d'entrer une forme complète du mot sélectionné. Cet outil s'utilise avec les mots abrégés.
- Icône Acronyme – Ouvre une boîte de dialogue permettant d'entrer une forme complète du mot sélectionné. Cet outil s'utilise avec les mots écrits sous forme d'acronymes.
- Caractères – Ouvre un sous-menu pour l'insertion de caractères particuliers (euros, yen, guillemets, copyright…).

Différence entre un mot abrégé et un acronyme :
Un mot abrégé est un mot qui n'est pas écrit complètement ou qui est écrit au moyen de quelques lettres,
par exemple « px » pour « pixel » ou « ppp » pour « point par pouce ».
Un acronyme est un mot abrégé qui peut se prononcer, par exemple « Ajax » pour « Asynchronous JavaScript and XML ».

Catégorie Favoris Permet de regrouper et d'organiser, dans un espace commun, les boutons du panneau Insertion que vous utilisez le plus fréquemment.

Ce menu est vide par défaut car c'est vous qui le remplirez par la suite en y ajoutant les outils dont vous vous servez le plus. Il est vivement conseillé, après la prise en main du logiciel, de placer ici les objets de mise en page que vous utilisez fréquemment. Voici la marche à suivre pour ajouter un outil dans le menu Favoris.

1. Cliquez sur l'icône de l'outil souhaité avec le bouton droit de la souris ou sélectionnez le via le menu Insertion>Personnaliser les favoris.
2. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, à gauche, sélectionnez les outils disponibles et déplacez-les à droite à l'aide du bouton représentant deux chevrons (>>), situé entre les deux cadres de la boîte de dialogue.

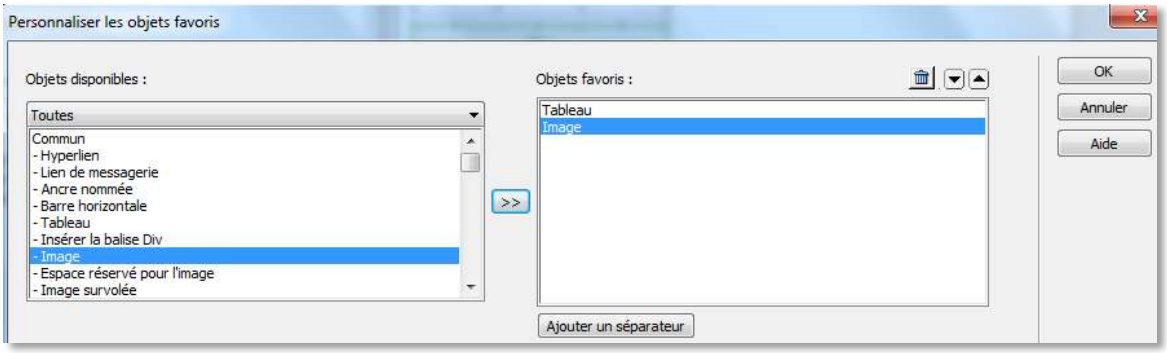


Figure 20: La boîte de dialogue pour personnaliser les objets favoris

Pour supprimer un élément des Favoris, sélectionnez-le dans le cadre Objets favoris, puis cliquez sur l'icône représentant une corbeille située au-dessus du cadre.

Contrairement aux autres panneaux de Dreamweaver, vous pouvez retirer le panneau Insertion de son emplacement d'ancrage par défaut et le placer à l'horizontale, au-dessus de la fenêtre de document. Dans ce cas, ce panneau se transforme en barre d'outils, même s'il est impossible de la masquer et de l'afficher comme vous le feriez pour les autres barres d'outils.

Affichage du panneau Insertion sous la forme d'une barre Insertion horizontale :

1. Cliquez sur l'onglet du panneau Insertion et tirez-le en haut de la fenêtre de document

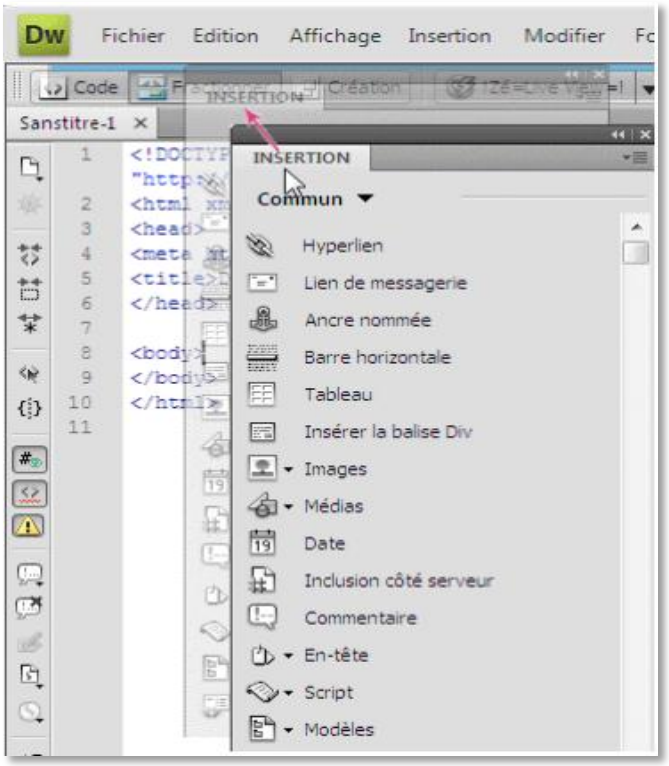


Figure 21: Déplacement du Panneau Insertion

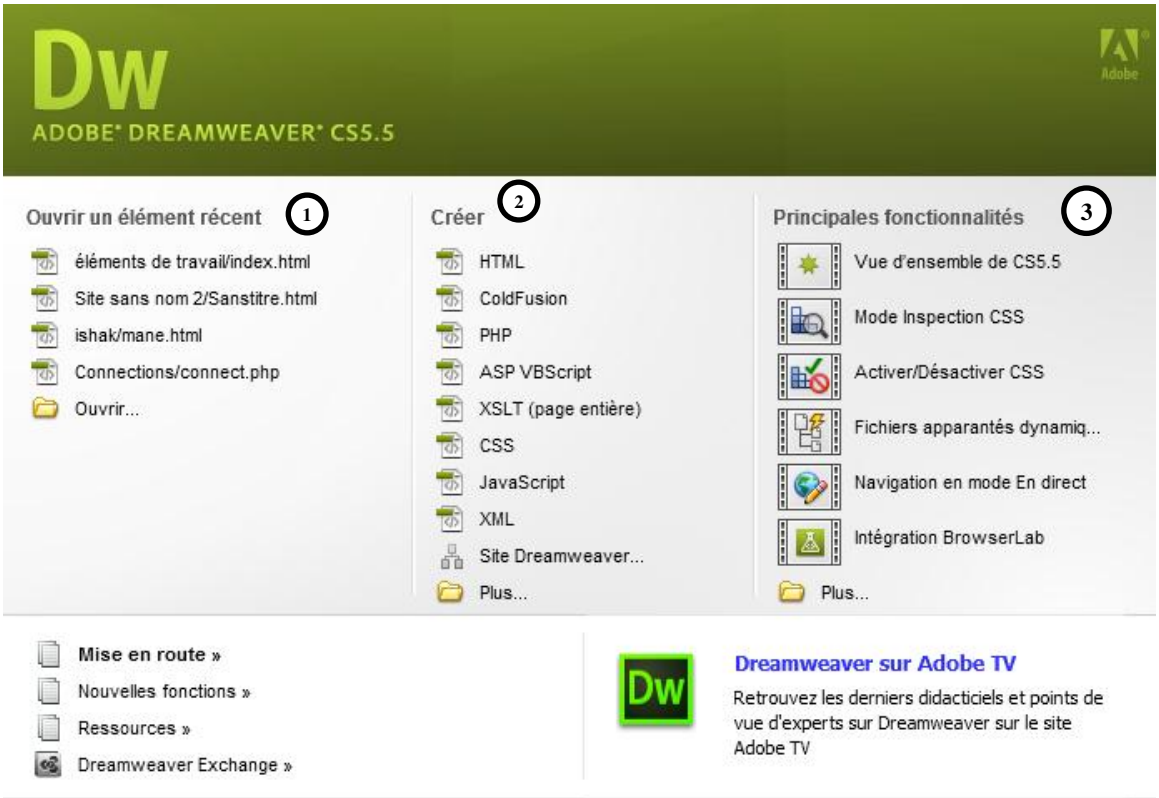
2. Lorsqu'une ligne bleue horizontale s'affiche sur la largeur de la fenêtre du document, relâche le panneau Insertion.



Figure 22: Affichage du panneau Insertion sous la forme d'une barre Insertion horizontale

1.1.3 : Exercices d'application :

I. A quoi sert Dreamweaver ?
II. Il existe deux modes d'affichage de Dreamweaver, citer-les.
III. Soit le schéma suivant :



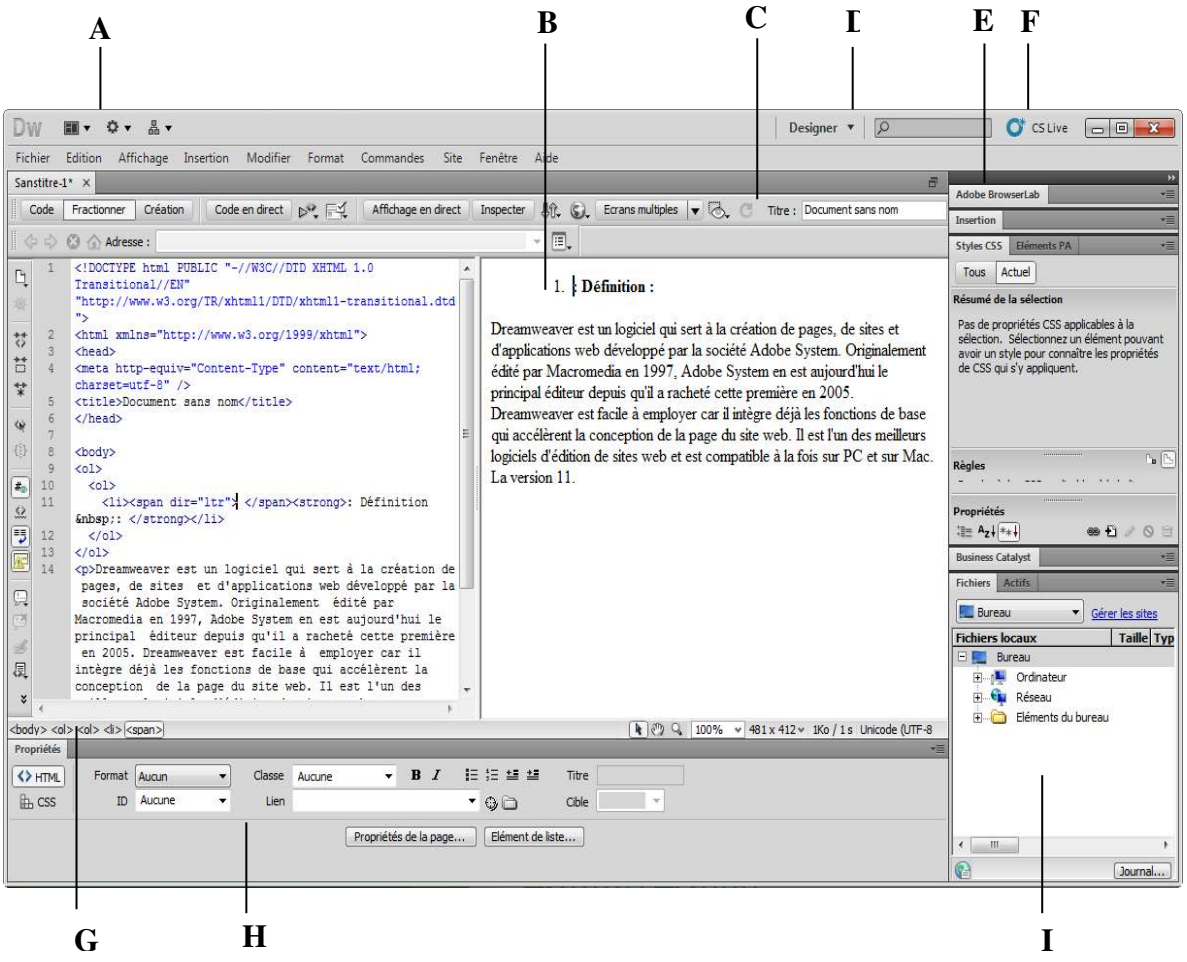
- Quel est le rôle de chaque menu symbolisé par des repères numérotés ?

Résumé:

Ce chapitre nous a permis de connaître l'utilité du logiciel Dreamweaver et son importance pour la conception des pages web, son mode visuel ***WYSIWYG***, et de connaître aussi ses deux modes de conception (mode création et mode code), l'espace de travail de Dreamweaver et la description de chaque fenêtre.

Exercices de synthèse :

- Quel est le rôle de l'inspecteur de propriétés sous Dreamweaver ?
- Le panneau insertion prend deux formes d'affichage sur Dreamweaver. Citez-les, et démontrez les méthodes de ces formes d'affichage.
- Soit le schéma suivant :



- Identifiez les différents éléments indiqués par des lettres alphabets
- Démontrez commentinsérer une image survolée.

CHAPITRE 2 : CREATION DE SITE WEB STATIQUE

Introduction :

Dreamweaver permet de réaliser aussi bien une simple page Web qu'un site completpouvant intégrer des bases de données, des pages XML, des scripts JavaScript ouencore PHP. La création d'une page Web seule sera facilitée par l'utilisation despropriétés de création de page, de sélection ainsi que le recours aux modèles prédéfinis.
Dans Dreamweaver, le terme ***« site »*** se rapporte à un lieu de stockage local ou distant dans lequel sont conservés tous les documents appartenant à un site Web. Un site Dreamweaver permet d'organiser et de gérer tous vos documents Web, de transférer vos fichiers de site à un serveur Web, de suivre et de gérer les liens, ainsi que de gérer et de partager les fichiers.

Un site web statique est constitué de pages HTML prédéfinies, créées une fois pour toutes à l'aide d'un éditeur HTML. Le contenu des pages est fixe. Il est donc essentiel de définir un site, ausens Dreamweaver du terme, dès le démarrage. La création des documents de base, demises en page identiques, l'automatisation de l'écriture des entités HTML et les outilsde la fenêtre Document, permettront de réaliser, très rapidement, des sites de qualitéprofessionnelle.

2.1 :Définir un site sous Dreamweaver :

Quel que soit le travail à effectuer, il est recommandé de toujours définir un site. Il sera ainsi très facile de placer l'ensemble des éléments sur un serveur Web, de les renommer tout en conservant les liens entre les pages ou encore de remplacer automatiquement une chaîne de caractères sur l'ensemble des pages. Bien d'autres possibilités vous seront offertes grâce à la définition du site et notamment l'enregistrement des pages directement dans le dossier choisi.

Pour définir un site Dreamweaver, vous devez simplement configurer un dossier local. Pour transférer des fichiers vers un serveur Web ou pour développer des applications Web, vous devez également ajouter des informations concernant un site distant et un serveur d'évaluation.

Un site Dreamweaver se compose de trois parties, ou dossiers, selon votre environnement de travail et le type de site Web que vous développez :
Dossier racine local Stocke les fichiers en cours de développement. Dans Dreamweaver, ce dossier est appelé votre « site local ». Ce dossier se trouve généralement sur votre ordinateur local, mais il peut également se trouver sur un serveur de réseau.
Dossier distant Stocke les fichiers que vous réservez aux évaluations, à la production, à la collaboration, etc. Dans Dreamweaver, ce dossier est appelé votre « site distant » dans le panneau Fichiers. En règle générale, votre dossier distant se trouve sur l'ordinateur à partir

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

duquel vous exécutez votre serveur Web. Le dossier distant contient les fichiers auxquels les utilisateurs accèdent via Internet.

Ces deux dossiers (local et distant) vous permettent de transférer des fichiers entre votre disque dur local et un serveur Web, ce qui facilite la gestion des fichiers sur vos sites Dreamweaver. Vous travaillez sur les fichiers dans le dossier local, puis vous les publiez dans le dossier distant lorsque vous voulez les rendre accessibles à d'autres utilisateurs.

Dossier du serveur d'évaluation Dossier dans lequel Dreamweaver traite les pages dynamiques.

2.1.1 : Méthode de définition de site :

Pour définir un nouveau site statique, Dreamweaver propose plusieurs possibilités afin d'ouvrirla fenêtre de définition de site. Depuis l'écran de démarrage, cliquez sur le bouton SiteDreamweaver, placé dans la partie centrale nommée Créer.

Si un

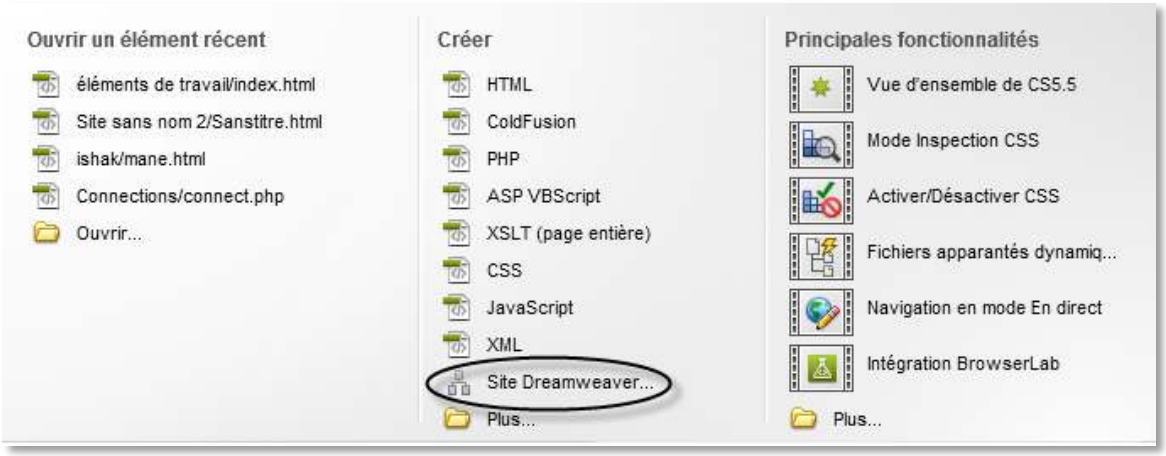


Figure 23: Bouton Site Dreamweaver

document est déjà ouvert, sélectionnez le menu Site>Nouveau site ou Site>Gérer les sites (voir la figure 24) et cliquez sur le bouton Nouveau site pour définir un site.

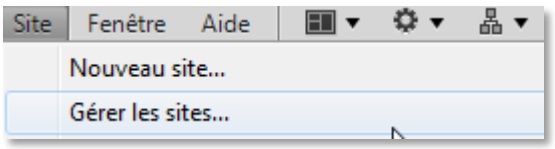


Figure 24: Menu de définition du site

L'écran suivant permet d'indiquer le nom que vous souhaitez donner à votre site pour le retrouver facilement parmi ceux qui sont gérés dans Dreamweaver. Ce nom peut être quelconque, il n'y a pas de restriction particulière.

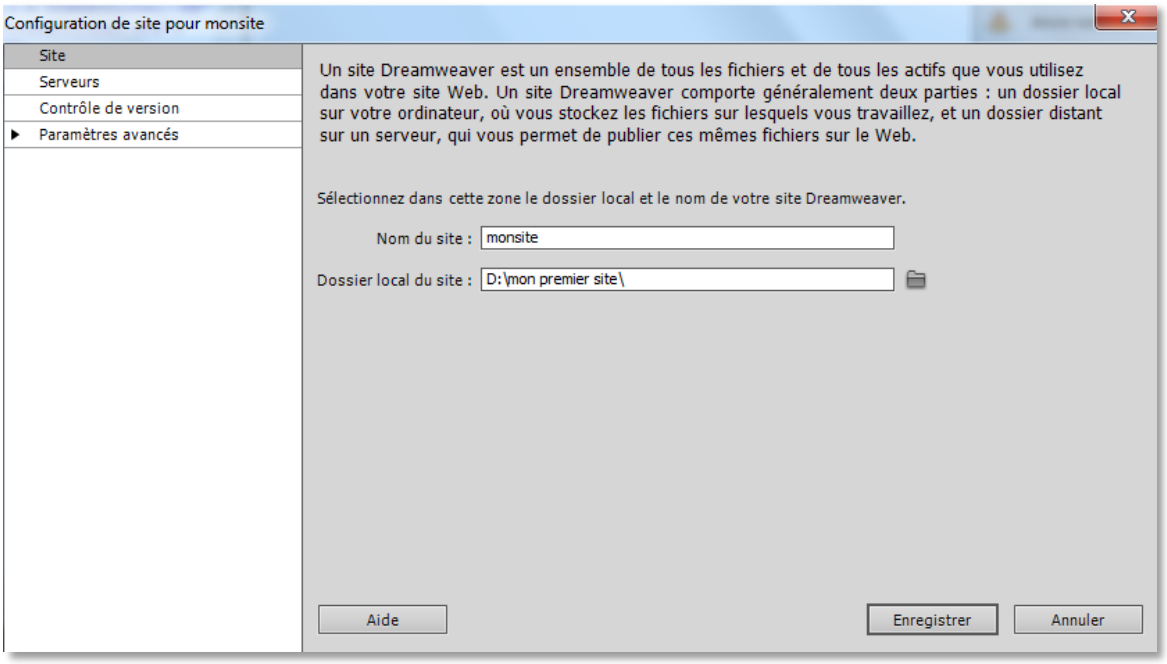


Figure 25: Configuration d'un site sous Dreamweaver

Dans ce+tte catégorie il est préférable de renommer le nom du site selon le type du site.
Le dossier local du site est le nom du dossier sur votre disque local où vous stockez les fichiers, les modèles et les éléments de bibliothèque de votre site.

- Créez un dossier sur votre disque dur ou cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher un dossier.

Lorsque Dreamweaver résout des liens relatifs à la racine du site, il le fait par rapport à ce dossier. Par défaut, Dreamweaver utilise le dossier local dans mes documents, il vaut mieux changer son emplacement (Voir figure 25).

- Une fois terminé, Cliquez sur ***Enregistrer***.

Dans le panneau Fichiers, vous apparait le dossier local du nouveau site Dreamweaver (Voir figure 26).

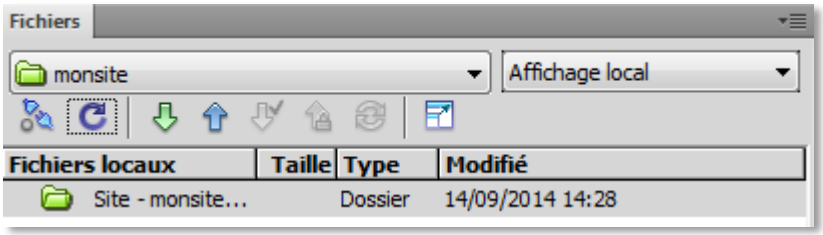


Figure 26: Panneau Fichiers contenant le dossier du site local

Ensuite il faut créer un nouveau document en utilisant deux méthodes :

1ere méthode :

- Clique droit de la souris sur le dossier du site du panneau Fichiers (voir la figure 27).

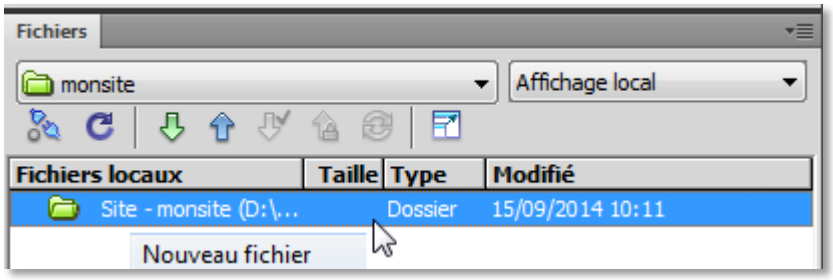


Figure 27: Nouveau fichier avec bouton droite

- Clique gauche de la souris sur nouveau fichier (voir la figure 27).

2eme méthode :

- Cliquez sur le menu Fichier dans la barre des menus
- Sélectionnez Nouveau (Ctrl+N)
- Dans la catégorie Page vierge de la boîte de dialogue Nouveau document, sélectionnez le type de page à créer dans la colonne Type de page. Dans votre cas, choisissez HTML pour créer une page HTML ordinaire (voir la figure 28).

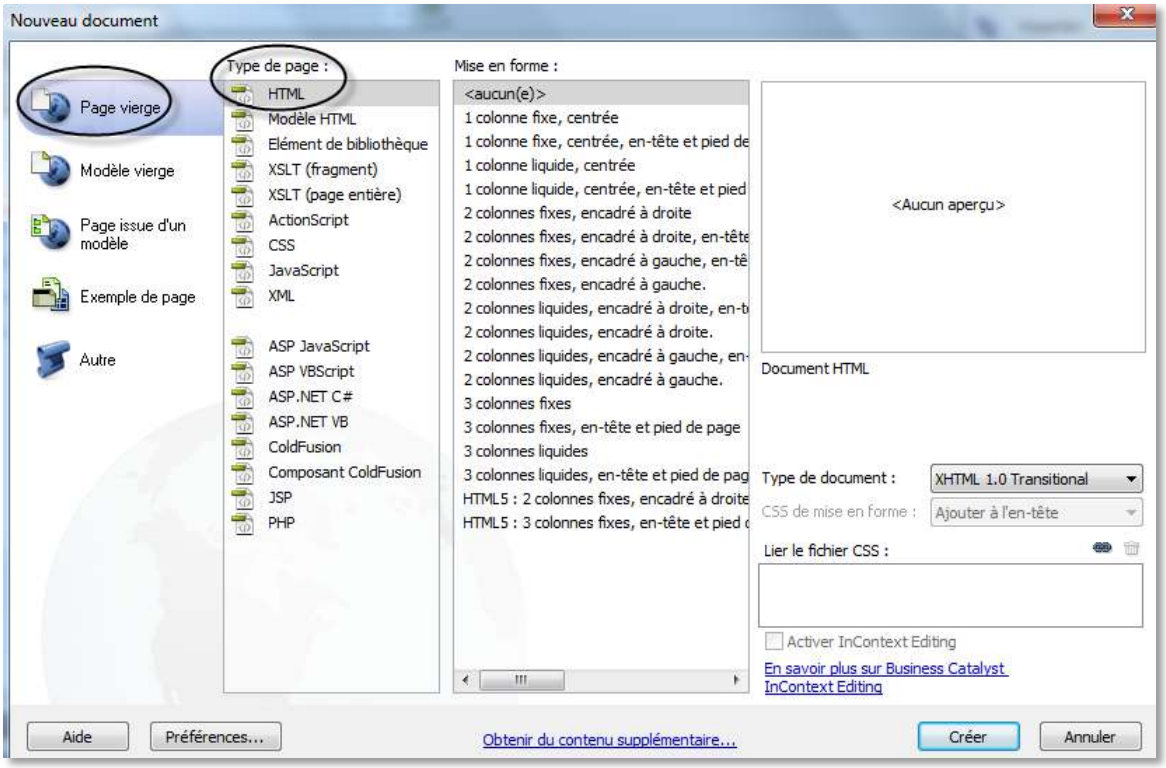
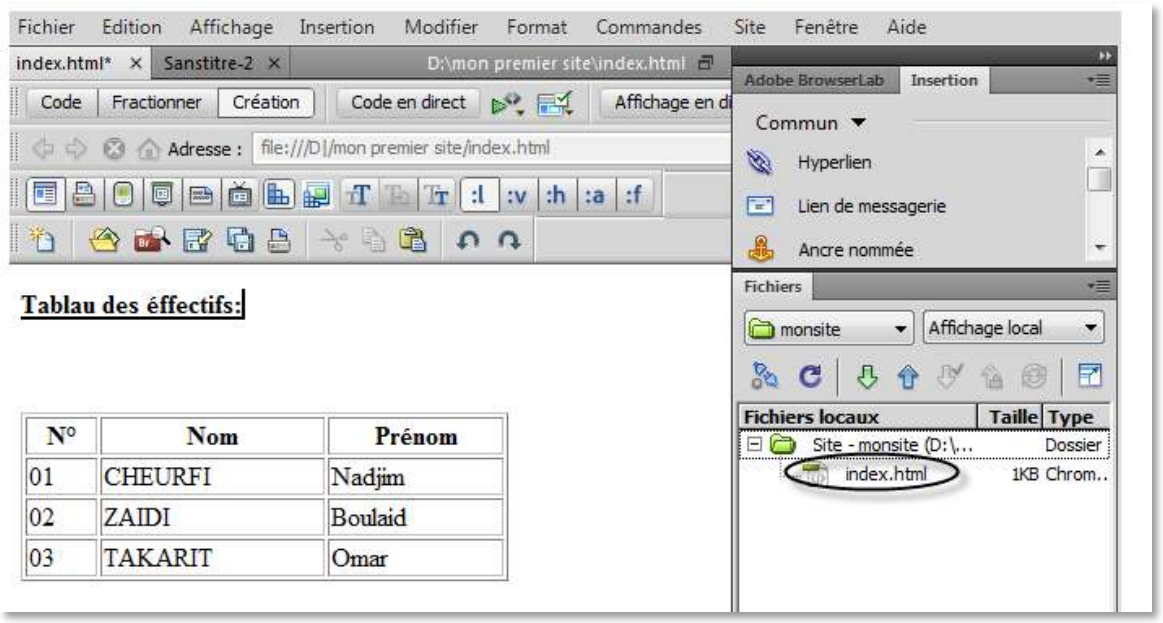


Figure 28: Nouveau fichier à partir du menu Fichier

- Cliquez sur le bouton Créer. Une fois le fichier est créé,
- Allez vers Fichier/Enregistrer sous…

- Utilisez le même dossier déjà crée ***« monsite »*** donnant un nom par exemple « index.html »

Vous remarquez dans le panneau Fichiers que le fichier crée est rajouté (voir figure 29)



2.1.2 :Exercices d'application :

I. Qu'est-ce qu'un site web statique ?

II. Soit le fichier présentation.html qui se trouve dans le dossier racine ***"D:\site-cfpa":***Expliquez en pratique la méthode de création d'un dossier local pour définir le site nommé ***"formation cfpa"***, et la méthode de création de ce fichier ***"présentation.html"***.

Figure 29: Fichier index.html

2.2 : Saisir et mettre en forme du texte :

Vous allez à présent apprendre à créer un premier document contenant du texte. Dreamweaverétant un éditeur avancé, il possède de nombreuses fonctionnalités permettant degérer des flux de production importants. Vous verrez tout d'abord comment saisir et insérerdu texte par copier-coller, puis vous apprendrez à mettre en forme ce texte grâce à la palettedes propriétés.

2.2.1 : Copier-coller un texte depuis une autre application :

Pour copier et coller un texte qui appartient par exemple à Word ou Excel, vous pouvez passer par deux méthodes :

La 1ere méthode consiste à sélectionner le texte, puis le copier.

La 2ememéthode consiste à importer un document entier (Word, Excel, tableau ou XML).

1ere méthode : copier-coller

- Ouvrez le document dans son application d'origine.
- Sélectionnez le texte puis copiez-le via le menu ***Edition>Copie***r ou le raccourci clavier ***Ctrl + C***.
- Ouvrez un nouveau document HTML dans Dreamweaver ou un document existant.
- Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous souhaitez insérer le texte précédemment copié.
- Collez le texte via le menu ***Edition>Coller*** ou le raccourci clavier ***Ctrl + V.***

2eme méthode : Importation du document

- Choisissez le mode création
- Positionnez le curseur dans la fenêtre du document (voir figure 30)

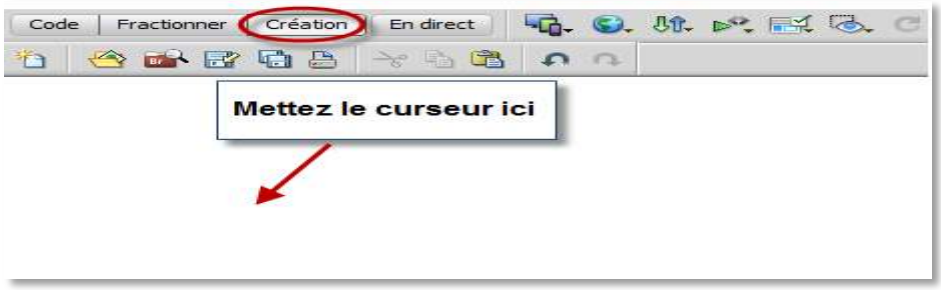


Figure 30: Lieu où importer un document

- Choisissez le menu ***Fichier>Importer>Document Word…*** (voir figure 31)



Figure 31: Fenêtre importation d'un document

- Choisissez le fichier à importer, puis cliquez sur ouvrir.

Remarque :

Il est déconseillé d'importer des fichiers volumineux et importez uniquement des fichiers de petites tailles dans votre document.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2.2.2 : Copier-coller un texte d'un document à l'autre:

- En mode Création, sélectionnez une portion de texte déjà formaté.
- Copiez le texte via le menu ***Edition>Copier*** ou le raccourci clavier ***Ctrl + C***.
- Ouvrez un nouveau document ou un document existant et placez le curseur de la souris à l'endroit où vous souhaitez coller le texte précédemment sélectionné.
- Collez le texte via le menu ***Edition>Collage spécial...*** ou le raccourci clavier ***Ctrl + Maj + V***.

- La boîte de dialogue suivante apparaît :

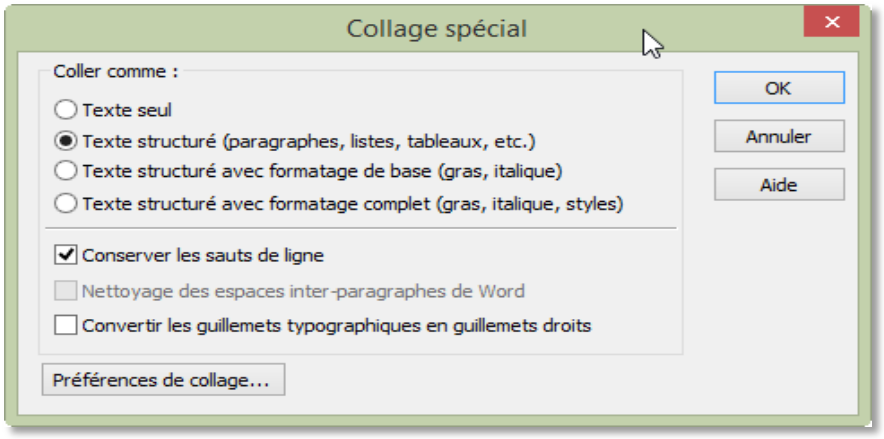


Figure 32: Boite de dialogue collage spécial

2.2.3 : Mettre en forme du texte avec le panneau Propriétés :

Le panneau Propriétés permet de mettre en forme un texte sélectionné. Voici la démarche àsuivre :

- Sélectionnez le texte à formater.
- Appliquez-lui le formatage souhaité grâce au panneau Propriétés (voir figure 33).

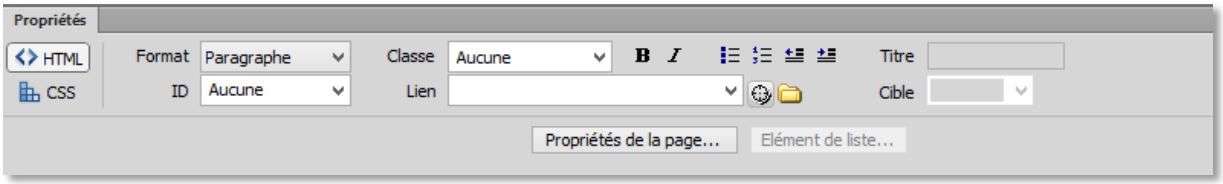


Figure 33:Inspecteur Propriétés

Cette figure montre le panneau des propriétés tel qu'il se présente pour les textes. Denombreuses options de formatage sont ici accessibles, cependant, dans le cadre d'undéveloppement de site comportant un grand nombre de pages, vous préférerez sans doute utiliser des styles personnels (feuille de style css).
Voici les différents éléments de l'inspecteur Propriétés :

- **Format** – Permet de sélectionner le format à appliquer au texte sélectionné. Les différentsformats proposés génèrent toutes des balises de type bloc. Le format Paragraphe permet d'insérer le texte dans un paragraphe de type … .Ce formatage vous permettra de l'isoler physiquement d'un autre bloc de texte. Vouspouvez également générer des sauts de paragraphe en appuyant sur la touche Entrée devotre clavier avant, après ou entre deux textes.

Les formats En-tête 1 à En-tête 6 permettent de transformer un paragraphe ou bloc detexte continu en un titre de niveau 1 à 6. Les balisesgénérées sont <h1> à <h6>.
Le format Pré-formaté introduit l'élément <pre> et permet de conserver la saisie desespaces de la ligne. Cette option est affichée dans une police à espacement fixe.

- **Liste simple** – Permet de créer une liste dite « simple » (à puce). Pour cela, rédigez toutd'abord votre texte, soit les éléments de la future liste, en les séparant d'un saut deparagraphe (appuyez sur la touche Entrée entre chaque élément de la liste). Sélectionnezensuite toutes les lignes à inclure dans la liste et cliquez sur l'icône pourconvertir la sélection en liste.
- **Liste à numéros** – Permet de créer une liste numérotée par ordre croissant. La procédureest la même que pour la création d'une liste simple.

Vous pouvez imbriquer les listes autant que vous le souhaitez.

- **Retrait du texte** – Permet de créer une marge identique à gauche et à droite du blocactif. Vous ne pouvez pas modifier la largeur de cette marge mais vous pouvez la multiplierou la soustraire. Cliquez plusieurs fois de suite sur cette option pour la multiplier.
- **Retrait négatif du texte** – Permet de soustraire des retraits effectués à un bloc pourréduire la marge qui le sépare du bord du document. Cette option ne peut être appliquéeque si l'option Retrait du texte a préalablement été activée.

Vous pouvez également utiliser ces deux dernières options pour décaler des élémentsde listes. Lorsqu'elles sont utilisées dans un texte formaté en paragraphe, ces deuxoptions alourdissent le code en insérant des balises <blockquote>. Utilisez un style deformatage pour la balise , contenant le texte.

Si vous cliquez sur le bouton ***"Propriétés de la page"***, vous obtenez la boite de dialogue suivante (voir figure 34) qui détermine les options de formatage :

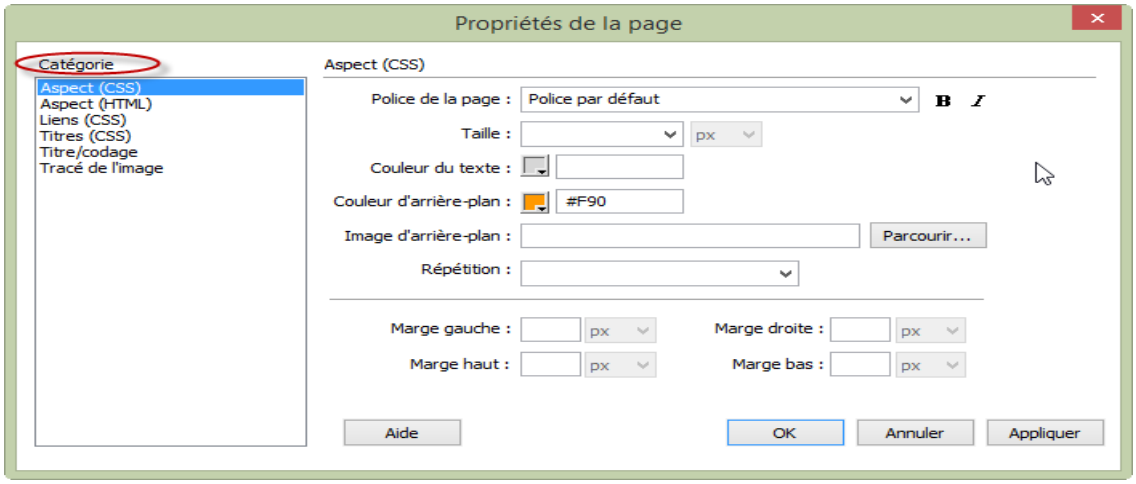


Figure 34 : Panneau Propriétés de la page

Cette figure est composée de deux colonnes (catégorie et l'aspect de chaque catégorie)
Généralement concernant l'onglet catégorie, deux aspects sont importants (CSS et HTML):

- L'aspect CSS applique et génère les styles CSS à l'intérieur (à l'entête) du document HTML.
- L'aspect HTML applique les formatages de texte à l'intérieur des balises HTML.

- Cliquez en dehors du panneau Propriétés ou appuyez sur la touche Entrée pour validervos choix.

2.2.4 : Exercices d'application :

Soit le dossier archive qui se trouve dans D: et qui contient deux fichiers : Word (fiche1.docx) et Excel (fiche2.xlsx) :

I. Importer ces deux fichiers dans le document html nommé ***"fiche.html"*** par la méthode "***importer"***.
II. Modifier le formatage de ces deux fichiers en utilisant l'inspecteur des propriétés :
   - Centrez le tableau Excel
   - Mettez une couleur de fond ***"#FF9966"***pour la 1ere ligne de ce tableau
   - Faites apparaitre les bordures du tableau***(1px).***
   - Modifiez les titres et paragraphes du fichier Word. (pour chaque titre "en-tête1, sous-titre "en-tête2", pour les paragraphes une taille de 12px et une fonte du texte (Arial).

2.3 : Mise en page avec des tableaux :

A propos des tableaux

Pendant plusieurs années, la mise en page au moyen du tableau été très utiles pour présenter des données tabulaires et mettre en forme du texte et des images dans une page HTML. Un tableau comprend au moins une ligne ; chaque ligne comporte au moins une cellule. Bien que les colonnes ne soient généralement pas spécifiées explicitement en code HTML, Dreamweaver vous permet de manipuler les colonnes, les lignes et les cellules.

2.3.1 : Saisir un tableau :

Avant la saisie du tableau, il faut passer par l'insertion de ce dernier. Il existe plusieurs méthodes pour insérer un tableau

- Dans la fenêtre de document en mode Création, placez le point d'insertion à l'endroit où vous voulez que le tableau apparaisse (voir la figure 35).

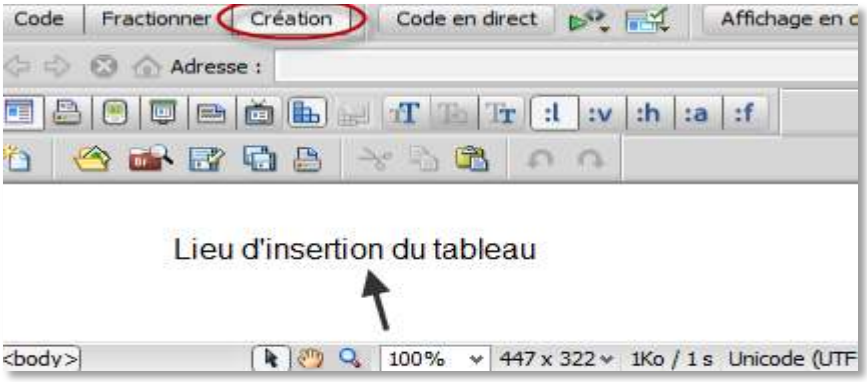


Figure 35:Document en mode création

Remarque :

Si votre document est vide, le point d'insertion peut uniquement être placé au début du document

- Choisissez le menu Insertion > Tableau.
- Ou bien, dans la catégorie Commun du panneau Insertion, cliquez sur le bouton Tableau (voir figure 36).
- Ou bien, cliquez sur la catégorie Mise en forme du panneau Insertion, puis sur le bouton Standard, en fin sur le bouton tableau.

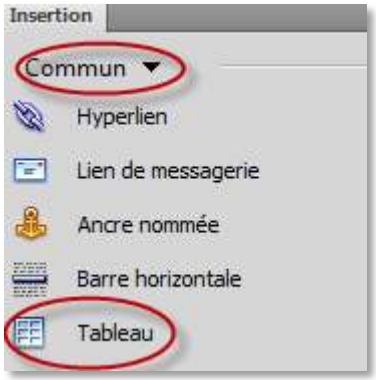


Figure 36: Insertion du tableau

- Renseignez les différents champs, puis validez (voir figure 37).

- Définissez les attributs dans la boîte de dialogue Tableau et cliquez sur OK pour créer le tableau.

Lignes Détermine le nombre de lignes du tableau.

Colonnes Détermine le nombre de colonnes du tableau.

Largeur du tableau Indique la largeur du tableau en pixels ou en pourcentage de la largeur de fenêtre du navigateur.

Largeur de la bordure Indique la largeur, en pixels, des bordures du tableau.

Espacement des cellules Détermine le nombre de pixels séparant les cellules contiguës d'un tableau.

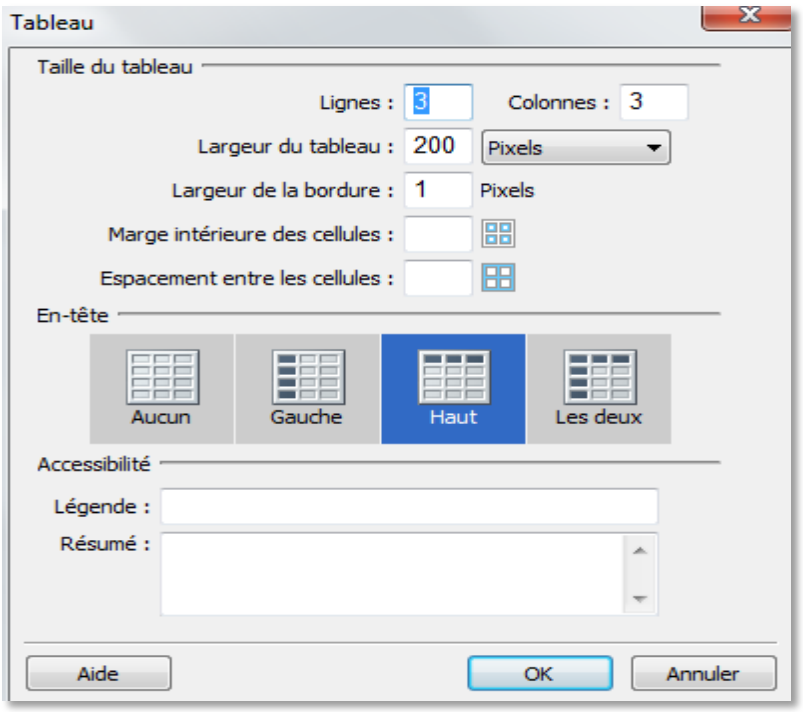


Figure 37: Insertion du tableau

Une fois le tableau créé, vous allez pouvoir ajouter du contenu dans ses cellules. Pour cela, sélectionnez une cellule en cliquant à l'intérieur et saisissez le contenu (voir figure 38).

Tablau des éffectifs:

N°	Nom	Prénom
01	CHEURFI	Nadjim
02	ZAIDI	Boulaid
03	TAKARIT	Omar

Figure 38: Tableau saisi

2.3.2 : Fusionner des cellules :

Pour fusionner les cellules de deux lignes :

- Sélectionnez les cellules en question.
- Puis cliquez sur l'icône « ***Combiner la sélection rectangulaire des cellules*** » du panneau Propriétés (Voir figure 39).

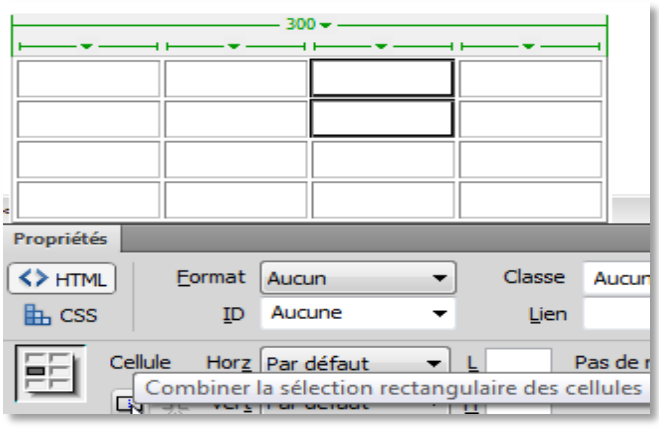


Figure 39: Fusionner les cellules

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Les cellules doivent être adjacentes et sélectionnées sur une seule ligne ou une seule colonne.

En fin vous obtenez ce résultat (voir figure 40).

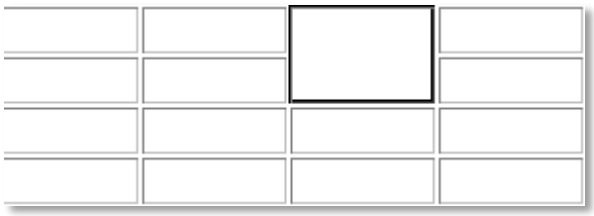


Figure 40: Les cellules fusionnées

Pour diviser une cellule en deux colonnes ou en deux lignes :

- Sélectionnez les cellules en question
- Puis cliquez sur l'icône ***« Combiner la cellule en lignes ou en colonnes »*** du panneau Propriétés (Voir figure 41).

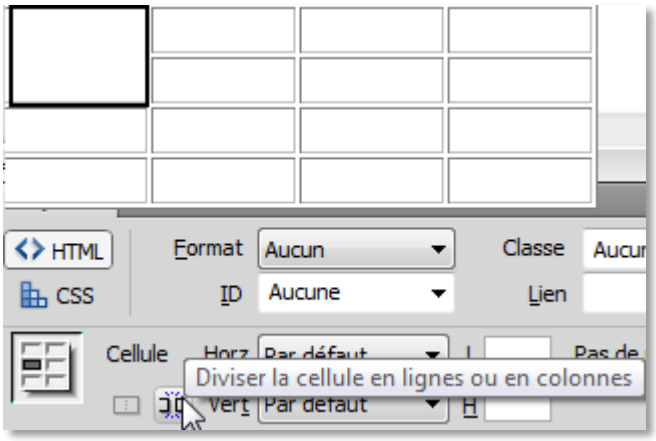


Figure 41: Diviser les cellules

Une boite de dialogue s'affiche (voir figure 42).

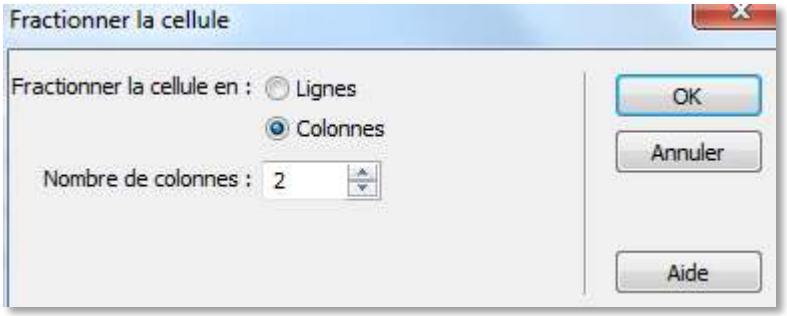


Figure 42: Boite de dialogue Fractionner la cellule

- Choisissez laquelle des cellules à fractionner, puis cliquez sur OK.

- En fin voici le résultat (voir figure 43)

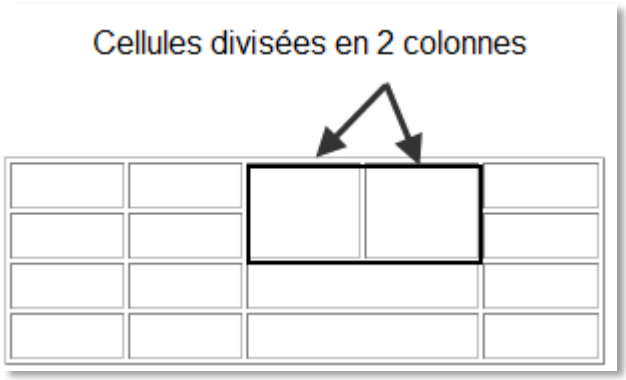


Figure 43: Résultat de cellule divisée

2.3.3 : Images d'arrière-plan :

L'utilisation des images d'arrière-plan dans le menu propriété de Dreamweaver n'existe pas. Donc pour insérer une image d'arrière-plan dans un tableau (ou bien cellule) sous Dreamweaver, il faut utiliser deux méthodes :

1ere méthode : Utilisez l'attribut background dans la balise html « td » au niveau de la partie du code html (voir figure 44).

- Donc sélectionnez la cellule où mettre l'image d'arrière-plan ou bien le tableau
- Allez dans la partie du code html
- Au niveau de la balise td par exemple, tapez le code suivant :
  <td background="img/fond3.GIF"></td>

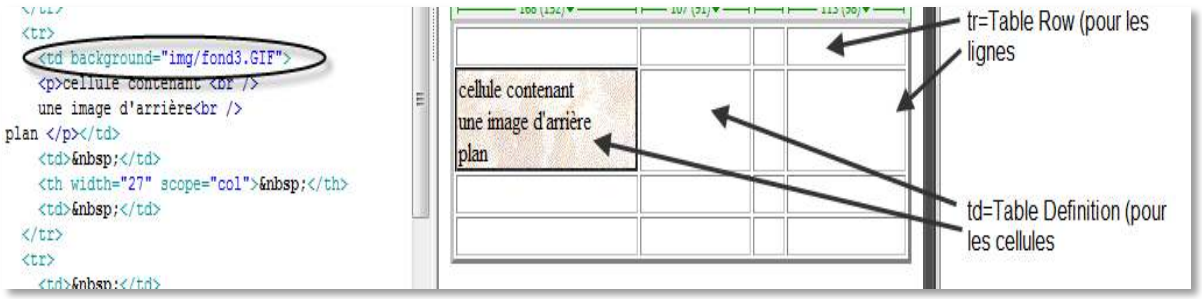


Figure 44: Image arrière-plan avec l'attribut background du code html

2eme méthode : Utilisez les styles CSS (Cascading Style Sheets) (Feuilles de styles en cascade)

Si vous utilisez la barre de propriété :

- Sélectionnez la cellule où mettre l'image d'arrière-plan ou bien le tableau
- Dans la barre de propriété, sélectionner le bouton CSS
- Sélectionner nouvelle règle dans le liste déroulante « règle cible »
- Activez le bouton Modifier la règle (voir figure 45)

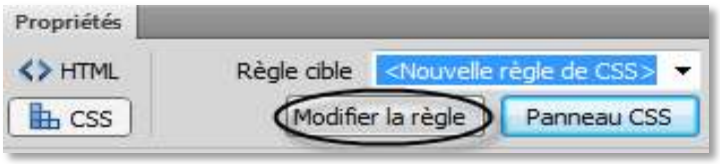


Figure 45: Utilisation des règles CSS dans la barre de propriétés

Ou bien si vous utilisez le panneau CSS :

- Cliquez sur le bouton Nouvelles règles CSS (voir figure 46)

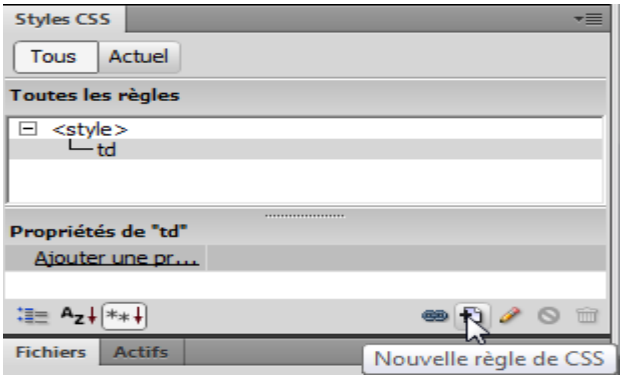


Figure 46: Panneau CSS

La fenêtre Nouvelle règle de CSS s'affiche :

- Choisissez le type de sélecteur qui est la balise html « td » (voir figure 47).
- Cliquez sur OK

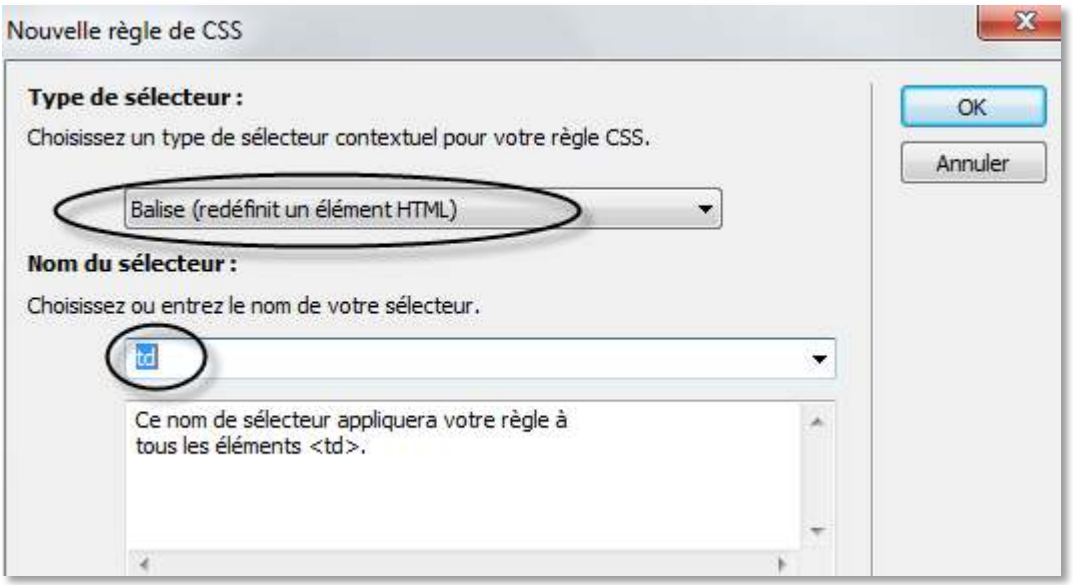


Figure 47: Fenêtre nouvelle règle CSS

- Dans la fenêtre Définition des règles de CSS pour l'attribut sélectionné « td » qui s'affiche, dans la catégorie arrière-plan, positionnez le curseur dans le bouton parcourir concernant background-image.
- Choisissez l'image voulue puis cliquez sur OK.

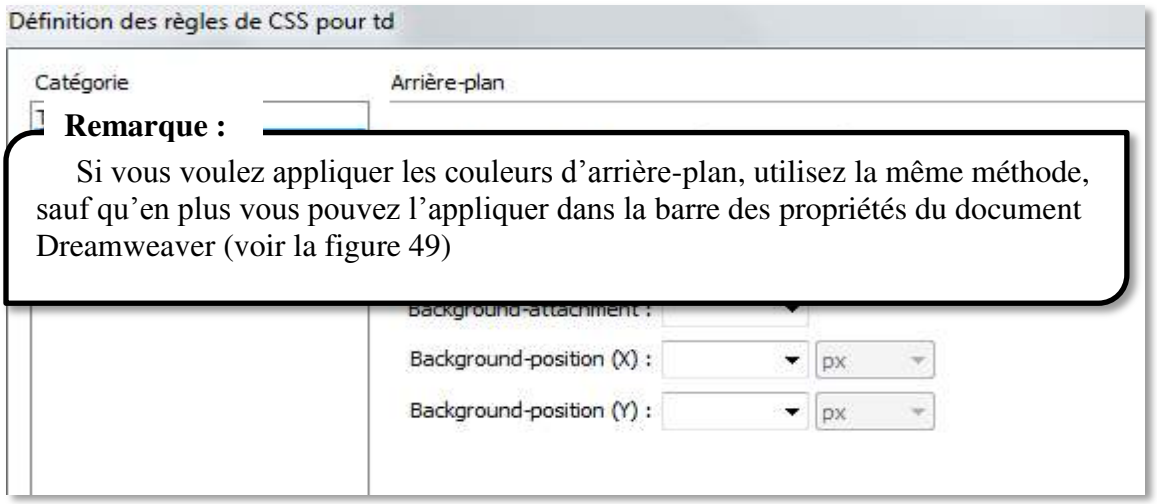


Figure 48: Définition des règles CSS

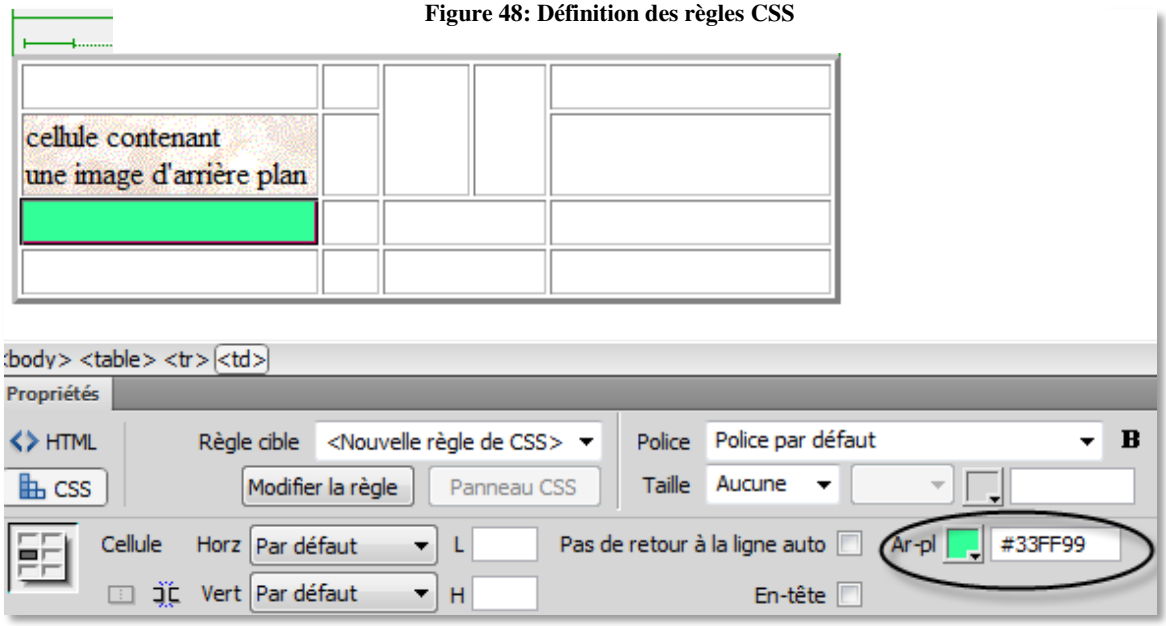


Figure 49: Application des couleurs arrière-plan dans la barre des propriétés

2.3.4 : Insérer une image dans une cellule :

La méthode d'insertion d'une image dans une cellule est très simple.

- Il suffit, en effet, de cliquer dans le tableau à l'endroit où vous souhaitez l'insérer (cellule).
- Puis de sélectionner le menu Insertion>Image (voir figure 50).

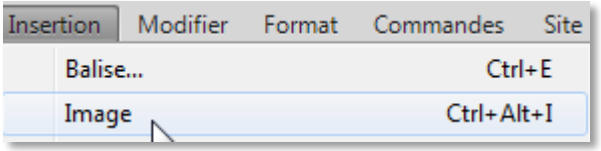


Figure 50: Insertion de l'image à partir du menu

Vous pouvez également cliquer sur l'icône Images, représentée par un arbre, de la catégorie Commun du panneau Insertion et sélectionner Image dans le menu contextuel qui s'affiche (voir figure 51). Une fenêtre s'ouvre alors, vous invitant à choisir le fichier image. Après validation, l'image est insérée à l'endroit sélectionné préalablement.



Figure 51: Insertion d'une image à partir d'une icone

Une nouvelle boite de dialogue s'affiche (voir figure 52).

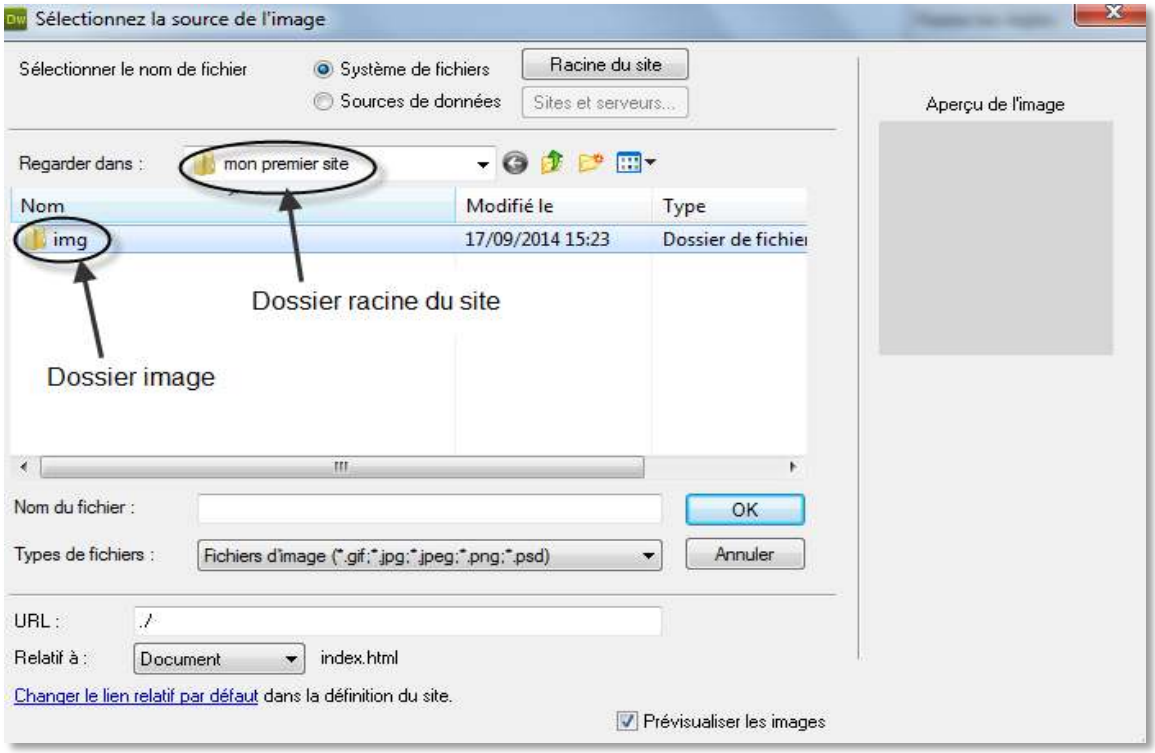


Figure 52: Dossier image dans le dossier racine du site

Cette boite de dialogue le dossier racine du site et à l'intérieur de ce dernier se trouve le dossier image vous devez crée pour avoir un bon archivage des fichiers par leurs types.

- Cliquer sur le dossier image que j'ai nommé « img », puis sélectionnez l'image voulue.
- En fin voici le résultat final du tableau



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Figure 53: Image insérée dans la cellule

En remarque bien que l'image a été insérée dans la cellule sélectionnée.

2.3.5 : Insérer un tableau dans un tableau (Tableaux imbriqués):

Un tableau imbriqué est un tableau à l'intérieur d'un tableau. Vous pouvez le configurer comme n'importe quel tableau, mais sa largeur est limitée par la largeur de la cellule dans laquelle il se trouve (voir figure 54).

L'usage des tableaux imbriqués est courant car il évite des manipulations de fusion de cellules qui sont parfois instables avec certains navigateurs.

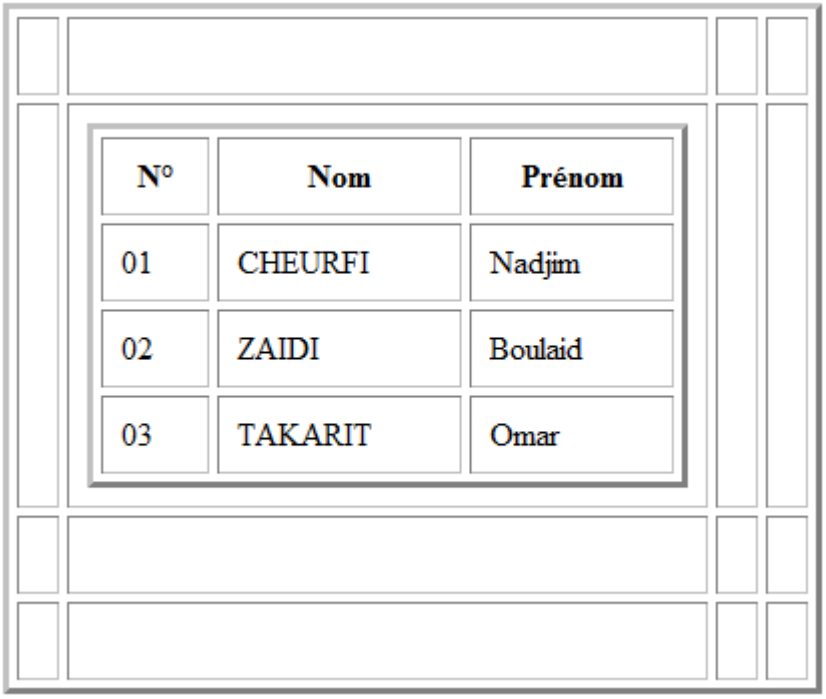


Figure 54: Tableau inséré dans une cellule

Pour imbriquer un tableau à l'intérieur d'une cellule de tableau, utilisez la méthode suivante :

- Cliquez dans une cellule du tableau.
- Sélectionnez Insérer > Tableau.
- Définissez les options Tableau et cliquez sur OK.

Remarque :

La mise en page en utilisant des tableaux est fortement déconseillée pour causes suivantes :

- Code entier à répéter pour chaque page à créer.
- Lourdeur du code à télécharger avec certains navigateurs.

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Aujourd'hui, la pluparts des sites utilisent les divisions (balises appelées : DIV) avec des styles CSS

2.2

2.3.6 : Exercices d'application :

I. Qu'elle est l'utilité d'un tableau sous Dreamweaver ?

II. Réalisez le tableau suivant en utilisant les techniques de fusion :

N°	Désignation	Qté	Entrées	
			Date	Emargement

III. Ajoutez une couleur bleu clair (#33CCCC) d'arrière-plan pour l'entête (les titres) du tableau.

IV. Observez la page web suivante :



- Avec quel type de mise en page est-elle réalisée ?
- Quel est l'attribut qui permet d'afficher les bordures d'un tableau ?

2.4 : Navigation :

La navigation est le cœur de votre site. Une navigation mal pensée et un site peu accessible peuvent remettre totalement en cause le succès de vos pages web, même si elles sont esthétiques et riches en informations.

2.4.1 : Les règles d'or de la navigation :

- **La page d'accueil efficace :**

La page d'accueil doit être traitée avec une attention toute particulière car elle est une véritable vitrine du site Internet. De la même manière que lorsque vous faîtes les magasins, les vitrines vous permettent de vous faire une idée de ce que vous allez trouver dans le magasin.

- **Navigation intuitive et cohérente :**

Pour être efficace, un site doit proposer une navigation intuitive (inspirée) et cohérente. Ainsi, les internautes doivent faire un minimum d'efforts pour se repérer dans le site et trouver les informations qu'ils recherchent.

Les éléments de navigation du site Internet doivent respecter les logiques du parcours visuel. Dès l'affichage de la page d'accueil, les yeux font effectuer des mouvements de saccades qui vont former d'une manière générale un "Z" partant du haut à gauche et se terminant vers le bas droit de l'écran. Le mouvement des yeux va naturellement être fonction de l'attractivité visuelle des éléments de la page. D'une manière générale, la zone centrale sera le point de passage et de repos du regard et représente donc un emplacement stratégique à soigner.

A l'intérieur du site, les éléments de navigation doivent faciliter la navigation descendante et transversale : descendre dans l'arborescence du site et passage aisé d'une rubrique à l'autre. Le principal enjeu est de faciliter et de réduire au maximum le temps d'accès à l'information recherchée. Donc, il est important de veiller à :

- ✓ la lisibilité des barres de navigation
- ✓ la compréhension et l'adaptation des intitulés à la cible
- ✓ la disposition des éléments de navigation
- ✓ la hiérarchisation des rubriques
- ✓ la qualité des médias
- ✓ limiter les efforts cognitifs des internautes
- ✓ la fluidité de la navigation...

- **Recherche et accès facile et rapide à l'information :**

Plus qu'une simple vitrine, la page d'accueil doit présenter l'ensemble des principales rubriques du site. D'un seul coup d'œil, l'internaute doit pouvoir se faire une idée des contenus et fonctionnalités du site, et si possible y accéder en 1 clic. Le concept du ***"one clic to purchase"*** a permis à de nombreux sites e-commerce d'optimiser leurs interfaces en facilitant la navigation et l'achat des internautes.

Pour s'adapter aux différentes typologies d'internautes et de recherche d'information (guidée, exploratoire...), l'interface web doit proposer plusieurs accès et entrées dans les rubriques. Pour un catalogue de vente en ligne, il est recommandé de mettre en place une navigation par catégories et sous-catégories, un moteur de recherche, des guides d'achat, une aide à l'achat...
Les concepteurs d'interfaces web doivent également assurer une identification facile et permanente des éléments de navigation et des liens html.

- **Repérage facile dans l'arborescence :**

A tout moment et à n'importe quel endroit du site, l'internaute doit pouvoir visualiser rapidement :

- ✓ où il est ?
- ✓ où il a déjà été ?
- ✓ où il peut aller ?

La page d'accueil est l'élément central et fondamental du site, elle doit ainsi orienter et guider l'internaute vers l'ensemble des contenus du site.
Pour un repérage facile à l'intérieur du site, les barres de navigation doivent être visibles en permanence et orienter l'internaute vers les principales rubriques du site. D'autres éléments d'aide à la navigation peuvent se révéler très utiles dans l'utilisation de l'interface web :

- ✓ le plan du site, permet de visualiser l'ensemble des rubriques et l'arborescence du site
- ✓ le "train d'arborescence" permet à l'internaute de visualiser à tout moment sa position dans l'arborescence
- ✓ les boutons "retour", "précédent", "sommaire"... sont également d'une aide très précieuse. Même s'ils sont redondants avec les boutons du navigateur ou le "train d'arborescence", ils sont très utilisés par certains internautes (alors que d'autres préfèrent utiliser le bouton "back" du navigateur.

Dans une interface web, on distingue différentes typologies de liens :

- ✓ les liens "structuraux" : éléments de navigation dans l'arborescence du site (train de navigation, retour sommaire...)
- ✓ liens "intégrés" : liens vers des éléments de la page (ancres, fenêtre pop up...)
- ✓ liens "associatifs" : liens vers des éléments associés au contenu de la page (pour en savoir plus, voir aussi...).

2.4.2 : Quel type de navigation choisir ? :

Pour permettre toutes ces fonctionnalités, différents **types** de navigation coexistent dans un site web :

- La **navigation principale** : elle reprend les parties principales du site, les catégories de rubriques. Sa situation idéale sera :

- ✓ soit en haut, lui permettant d'être facilement repérable sous la bannière
- ✓ soit à gauche, lui permettant d'être imbriquée avec la navigation secondaire

- ✓ soit en haut et à gauche, combinant les deux options pour cumuler leurs avantages.

- La **navigation secondaire** : elle diffère pour chaque partie du site et peut présenter un ou deux niveaux de sous-navigation. Elle sera de préférence située à gauche, éventuellement imbriquée dans la navigation principale. Cela lui permettra de rester affichée lorsqu'on en sélectionne un élément, contrairement aux menus déroulants qui disparaissent de manière peu conviviale et sans respect de l'ergonomie dès que le pointeur de la souris en sort ou dès le premier clic.

- Le **fil d'Ariane** : indique la page actuellement en cours d'affichage ainsi que la hiérarchie ascendante des pages dont elle dépend dans l'arborescence du site, et ce jusque la page d'accueil, permettant de remonter facilement à n'importe quel niveau supérieur. Elle sera généralement située au-dessus du contenu principal, précédée d'une mention telle que "Vous êtes ici" ou "Page en cours".

- Les **outils** : contact, plan d'accès, plan du site, jobs, choix de langue, ... Ils seront situés généralement en haut, au-dessus de la bannière.

- La liste de **liens rapides** : liste alphabétique de mots clés courants pointant directement vers la page concernée. Elle sera située généralement en bas de page.

- Les **liens textuels** : attirent l'attention du lecteur sur l'existence d'une page traitant de l'expression ou du mot souligné en permettant de s'y rendre directement. Ils sont intégrés dans le texte et écrits dans une couleur différente, éventuellement soulignés.

- Les **boutons contextuels** : invitent le lecteur à en lire davantage sur le sujet dont parle le paragraphe en se rendant directement sur la page concernée. Ils seront placés de préférence à la fin du paragraphe.

- Les **liens externes** : liens vers un autre site, soit vers sa page d'accueil, soit vers une autre de ses pages (lien profond).

2.4.3 : Liens hypertextes :

Un lien hypertexte est un mot ou une phrase destinés à naviguer vers une autre page Internet, une page interne à votre site, une adresse ou un fichier à télécharger. Les liens peuvent être placés sur les textes et aussi sur les images. Il existe plusieurs types de liens :

- **Lien relatif sur un texte ou une image :**

Un lien relatif indique l'adresse du fichier par rapport à la page actuelle. Pour un texte ou une image, le principe de création d'un lien reste toujours le même. Tout d'abord, on écrit le texte ou on insère l'image dans la page, on sélectionne ensuite cet élément et on écrit le lien. En pratique, voici étape par étape les différentes mises en œuvres dans Dreamweaver.

1ere méthode : Lien par la saisie :

1. Ouvrez un document Dreamweaver en mode Création et saisissez un ou plusieurs mots. Vous pouvez aussi écrire une phrase complète.
2. Enregistrez le document à son emplacement définitif. Cela permettra à Dreamweaver de repérer la position du document.
3. Sélectionnez un ou plusieurs mots (voire une phrase complète). Dans le cas d'une image, cliquez dessus pour la sélectionner. Tout ce qui est sélectionné deviendra actif et sera cliquable par la suite (voir figure 55).
4. Si le panneau des propriétés n'est pas visible à l'écran, sélectionnez le menu Fenêtre>Propriétés pour l'afficher. Si vous avez sélectionné un texte, cliquez sur le bouton HTML situé sur la gauche de la palette pour activer ce mode de travail (voir figure 55).
5. Dans le champ Lien du panneau Propriétés, indiquez le chemin entre le document actuel et le document à charger. Dans la majorité des cas, vous écrirez un lien relatif ou bien parcourir dans le dossier jaune dans la barre des propriétés (voir figure 55).

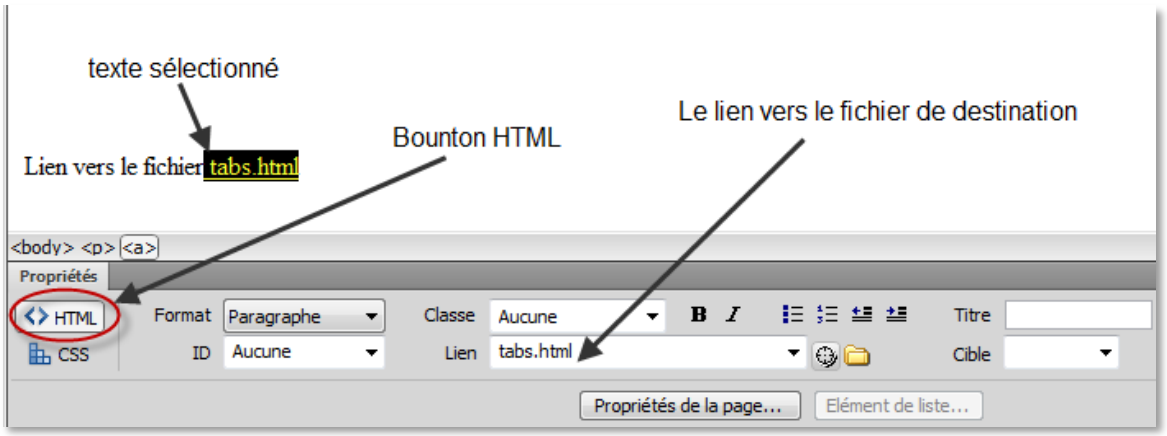
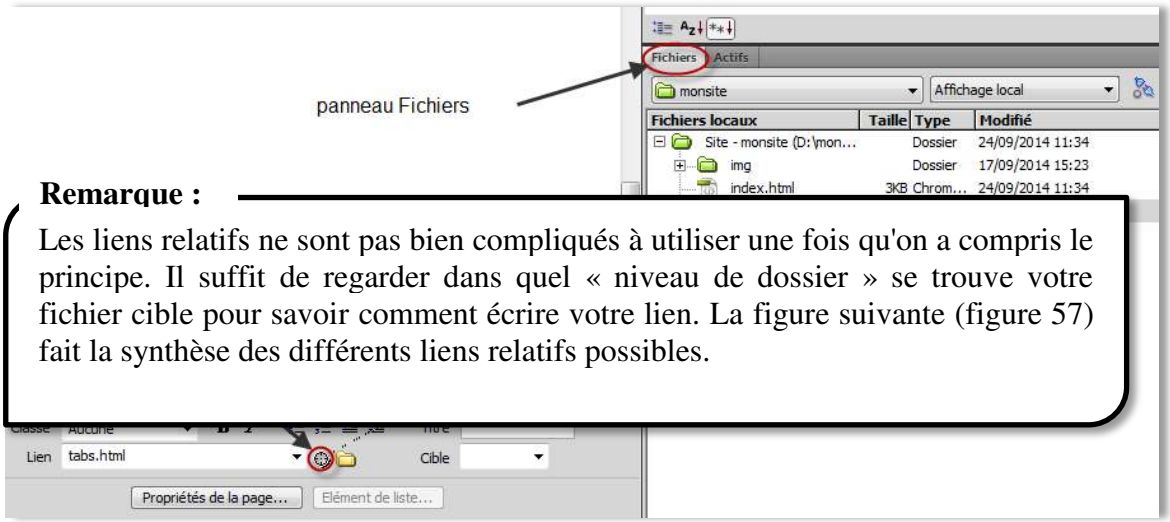


Figure 55: Propriétés d'un lien hypertexte

2eme méthode : Lien par pointage :

1. Sélectionnez le menu Fenêtre>Fichiers pour afficher le panneau des fichiers et des documents du site.
2. Sur le document de travail, sélectionnez un ou plusieurs mots ou encore une image.
3. Si vous avez sélectionné un texte, cliquez sur le bouton HTML situé sur la gauche de la palette Propriété pour activer ce mode de travail.

4. Cliquez sur l'icône Pointer vers un fichier, située à droite du champ Lien dans le panneau Propriétés. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le curseur sur le fichier à lier dans le panneau Fichiers.
5. Une flèche apparaît. Relâchez le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur le document désiré (voir figure 56). Le lien vers le fichier sélectionné s'inscrit automatiquement dans le champ Lien du panneau des Propriétés.



Remarque :

Les liens relatifs ne sont pas bien compliqués à utiliser une fois qu'on a compris le principe. Il suffit de regarder dans quel « niveau de dossier » se trouve votre fichier cible pour savoir comment écrire votre lien. La figure suivante (figure 57) fait la synthèse des différents liens relatifs possibles.

Figure 56: Lien par pointage

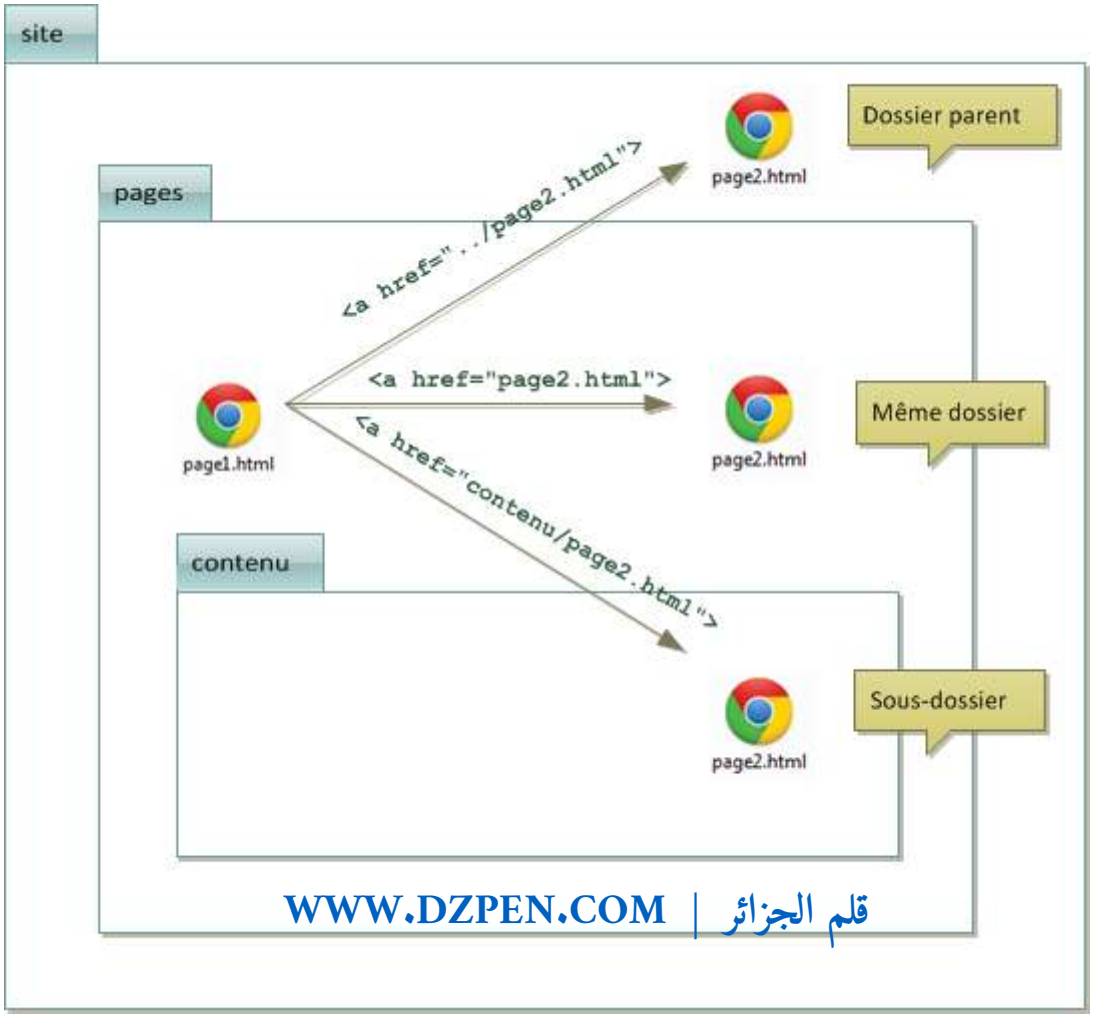


Figure 57: Les différents liens relatifs

- **Lien absolu :**

Les chemins absolus indiquent l'URL complète du document lié, y compris le protocole à utiliser (en général http:// pour les pages Web) Il est généralement utilisé pour afficher une page d'un autre site. Vous devez utiliser un chemin absolu lorsque vous créez un lien vers un document ou un actif situé en dehors du site courant.

Pour la création d'un lien absolu, seule la méthode de création de lien par saisie est vraiment adaptée. Vous devez connaître l'adresse Web où sera hébergée la page et écrire l'adresse complète qui comprend le protocole HTTP et le nom de serveur du domaine, par convention www. Voici la marche à suivre :

1. Ouvrez un document en mode Création et saisissez un ou plusieurs mots. Vous pouvez aussi écrire une phrase complète.
2. Sélectionnez un ou plusieurs mots ou encore une image.
3. Si vous avez sélectionné un texte, cliquez sur le bouton HTML situé sur la gauche de la palette pour activer ce mode de travail (voir figure 58).
4. Dans le champ Lien du panneau Propriétés, saisissez l'adresse complète de la page ou du site (figure 58), par exemple http://www.google.com.

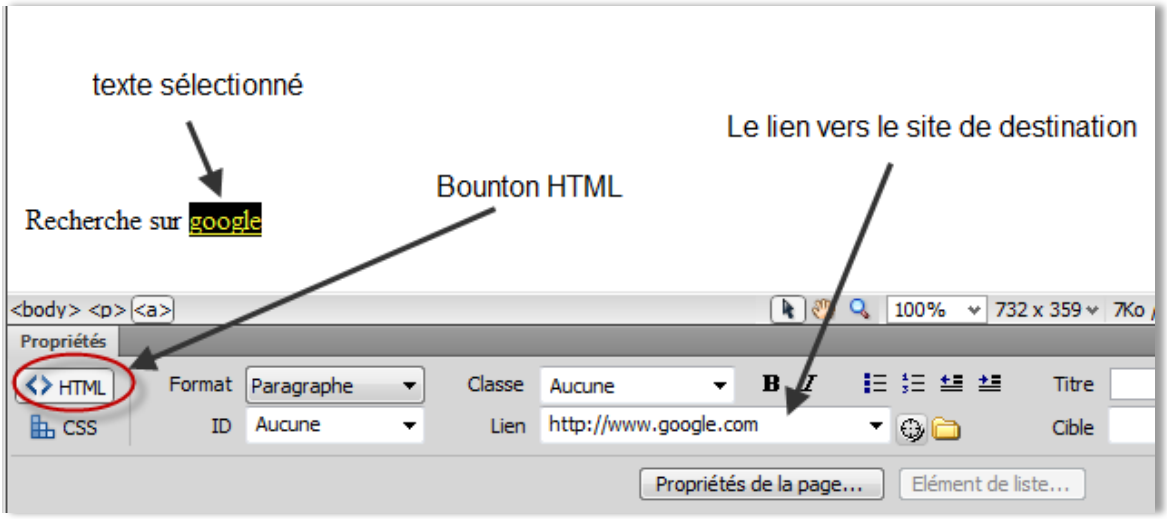


Figure 58: Lien absolu

- **Liens avec des ancres :**

Une ancre est une sorte de point de repère que vous pouvez mettre dans vos pages HTML lorsqu'elles sont très longues.

En effet, il peut alors être utile de faire un lien amenant plus bas dans la même page pour que le visiteur puisse sauter directement à la partie qui l'intéresse. Voici les différentes étapes pour créer un lien vers une ancre nommée.

Vous allez maintenant pouvoir définir les ancres nommées. Pour cela :

1. Placez le curseur de la souris à l'endroit où vous souhaitez insérer une ancre.
2. Choisissez le menu Insertion>Ancre nommée. La boîte de dialogue Ancre nommée s'ouvre. Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône d'ancre de la catégorie Commun du panneau Insertion (voir figure 59).



Figure 59: ancre nommée

3. Indiquez le nom de l'ancre (voir figure 60). Saisissez un mot simple, sans espace, sans accent et suffisamment explicite pour symboliser le contenu adjacent. Cliquez sur OK pour valider.
4. En mode Création, l'ancre nommée est symbolisée par une icône jaune représentant une ancre. Elle est placée à l'endroit où vous avez précédemment positionné le curseur de la souris (voir figure 60).
5. Si vous souhaitez insérer plusieurs ancres nommées, recommencez cette opération autant de fois que nécessaire

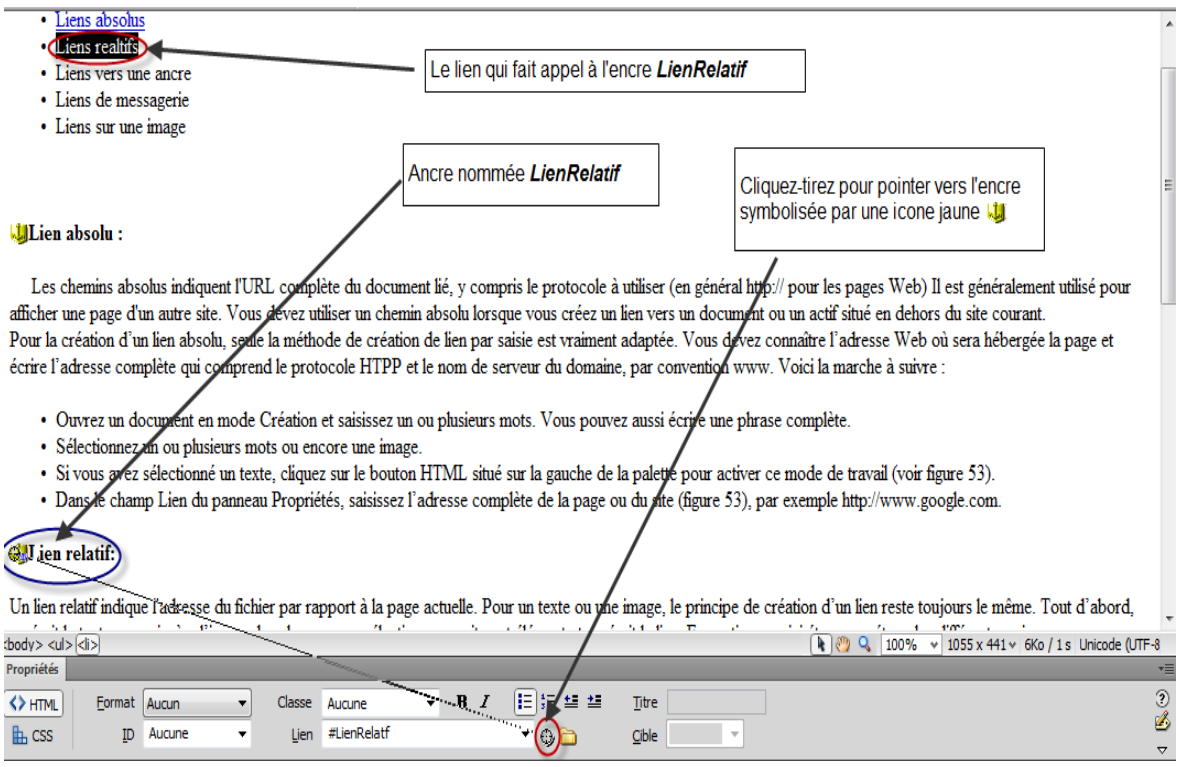


Figure 60: Liens avec des ancres

6. Vous devez à présent créer le lien qui appellera cette ancre. Deux méthodes pour cela :

✓ La première méthode utilise le champ Lien du panneau Propriétés. En mode Création, sélectionnez dans la page le texte qui servira de lien vers l'ancre. Attention, ne confondez pas le texte à sélectionner et l'ancre, il s'agit de deux éléments distincts qui ne sont normalement pas situés au même endroit dans la page. Après avoir sélectionné le texte (ou l'image), saisissez le nom de l'ancre dans le champ Lien du panneau des propriétés en le faisant précéder du caractère # (dièse).

✓ La seconde méthode utilise la technique du pointage. En mode Création, sélectionnez le texte du lien. Utilisez l'ascenseur horizontal ou vertical pour vous déplacer dans la page et faire apparaître l'ancre souhaitée. Cliquez sur l'icône Pointer vers un fichier située à droite du champ Lien dans le panneau Propriétés. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez la cible du lien sur l'ancre puis relâchez le bouton de la souris. Le nom de l'ancre s'inscrit automatiquement dans le champ Lien précédé du caractère # (dièse).

7. Enregistrez la page et testez-la dans un navigateur.

- **Liens de messagerie :**

Un lien de messagerie permettra à vos visiteurs d'ouvrir, par un simple clic sur un texte ou une image, l'application de messagerie présente sur leur ordinateur. La fenêtre de nouveau message qui s'ouvrira comportera automatiquement l'adresse du destinataire, évitant ainsi sa saisie par l'internaute. Voici les étapes de création de lien de messagerie :

- Dans la fenêtre de document, placez le curseur à l'endroit où afficher le lien de courriel ou sélectionnez le texte ou l'image qui doit représenter ce lien.
- Procédez de l'une des manières suivantes pour insérer le lien :

✓ Choisissez Insertion > Lien de messagerie.

✓ Dans la catégorie Commun du panneau Insertion, cliquez sur le bouton Lien de messagerie (voir figure 61).
Une nouvelle boite de dialogue s'affiche :



Figure 61: Lien de messagerie

- Dans la zone Texte, saisissez ou modifiez le corps du courriel (voir figure 62).
- Dans la zone Adresse électronique, tapez l'adresse électronique, puis cliquez sur OK.

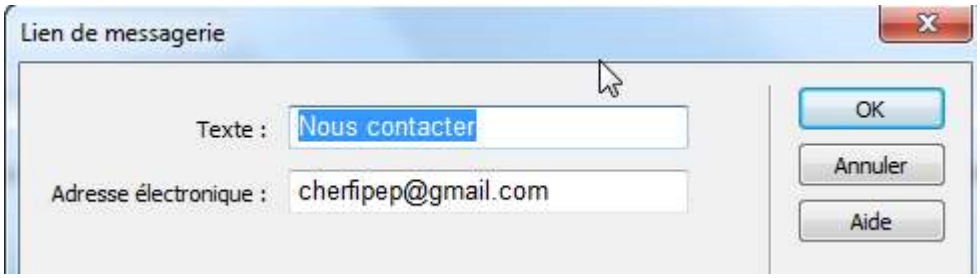


Figure 62 : Boite de dialogue de Lien de messagerie

- Testez sur un navigateur en tapant sur le raccourcit « ***F5*** » (voir figure 63).

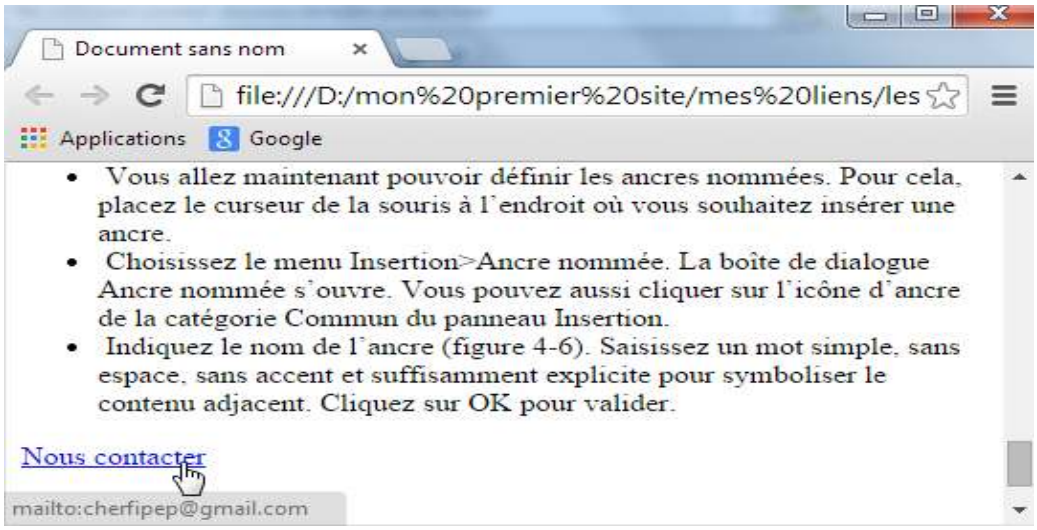


Figure 63: lien de messagerie sur un navigateur

Lorsque l'internaute cliquera sur ce lien, le logiciel de messagerie installé sur son ordinateur s'ouvrira sur un nouveau message (voir figure 64).

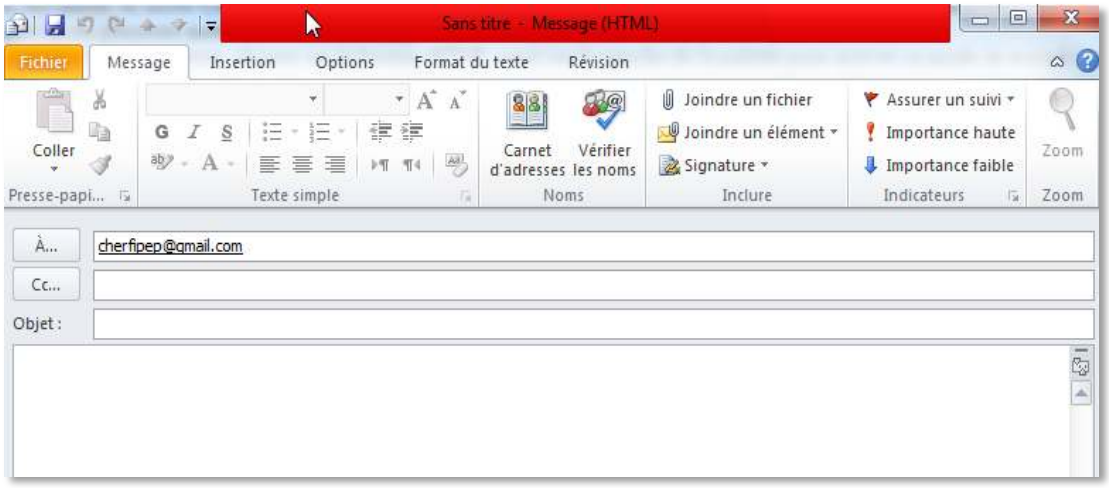


Figure 64: Le nouveau message dans Outlook

- **Liens nuls ou vides :**

Les liens nuls ou vides sont des liens qui ne pointent sur aucun document. Les textes ou les images qui comportent un lien vide ont l'aspect d'un lien. Le curseur de la souris se

transforme lorsque l'on passe au-dessus d'eux, mais si vous les cliquez, il ne se passe rien. Ces liens sont principalement employés avec des événements JavaScript car ces derniers n'appliquent généralement pas les modifications courantes des liens, à savoir le changement du curseur de la souris et éventuellement celui de l'aspect du texte.

Pour créer un lien vide, sélectionnez tout d'abord un texte ou une image. Dans le champ lien du panneau Propriétés, saisissez uniquement le signe # (dièse) (voir figure 65)

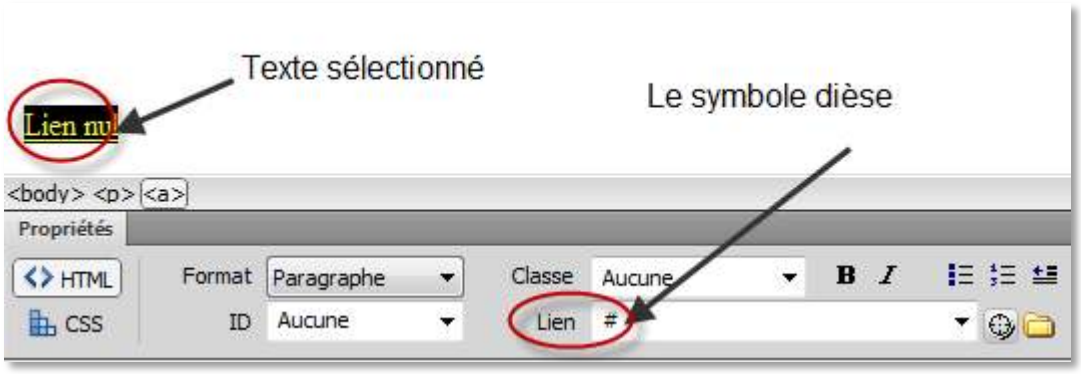


Figure 65:Liens vides

2.4.4 : La barre de navigation :

La barre de navigation est un élément essentiel pour l'internaute. Elle lui procure une vue globale du site et lui montre l'ensemble des rubriques. Ainsi l'internaute peut circuler facilement en fonction de ses besoins. Elle est toujours placée au même endroit sur toutes les pages du site, la barre de navigation est en général placée horizontalement ou verticalement dans le haut de la page et de préférence à gauche (voir figure 66 : exemple d'une barre de navigation).



Figure 66: Exemple d'une barre de navigation

La fonctionnalité de barre de navigation a été abandonnée depuis Dreamweaver CS5. Adobe recommande d'employer le widget Spry Barre de menus pour créer une barre de navigation.

Un widget Barre de menus est un ensemble de boutons de menu de navigation. Lorsque le visiteur d'un site place le pointeur de la souris au-dessus de ces boutons, ils affichent des sous-menus.

Dreamweaver permet d'insérer deux types de widgets Barre de menus : une barre verticale et l'autre horizontale.

L'exemple suivant montre un widget Barre de menus horizontale, dont le troisième élément de menu est développé :

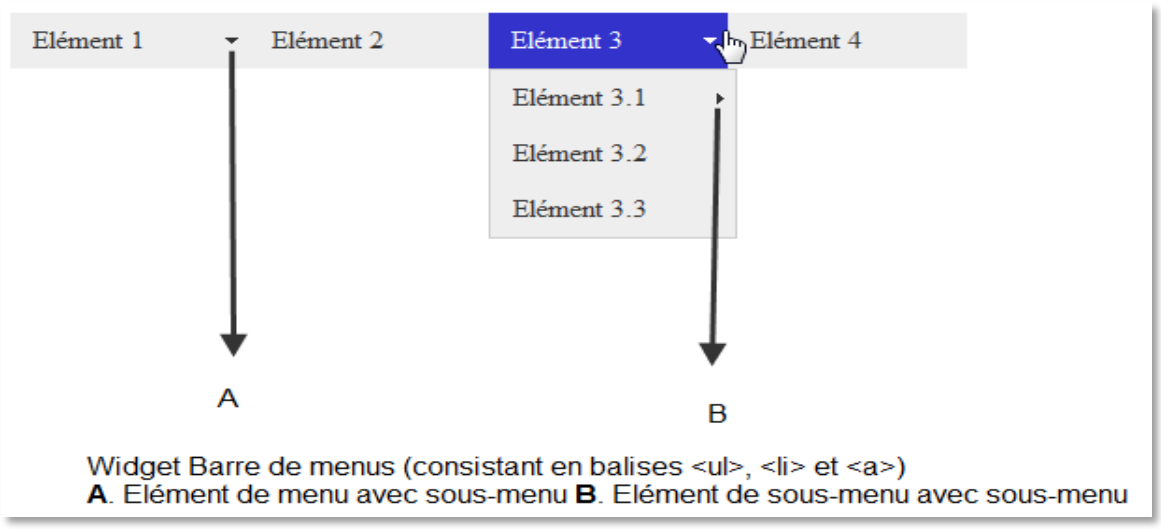


Figure 67: Barre de menu spry

Pour insérer le widgets Barre de menus, suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez Insertion > Spry > Barre de menus Spry. (voir figure 68).
2. Sélectionnez Horizontale ou Verticale, puis cliquez sur OK.(voir figure 69).

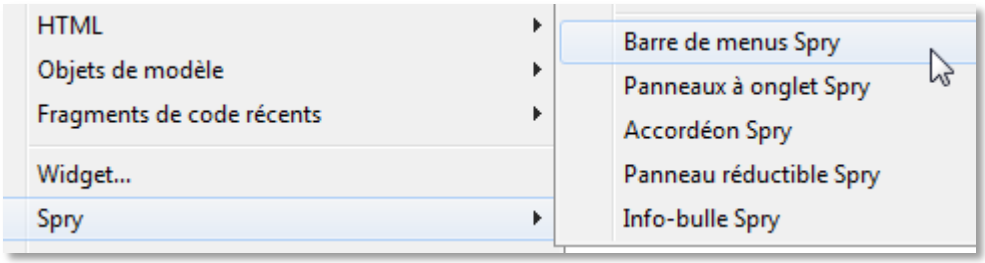


Figure 68: Insertion de la barre de menu spry par le menu insertion

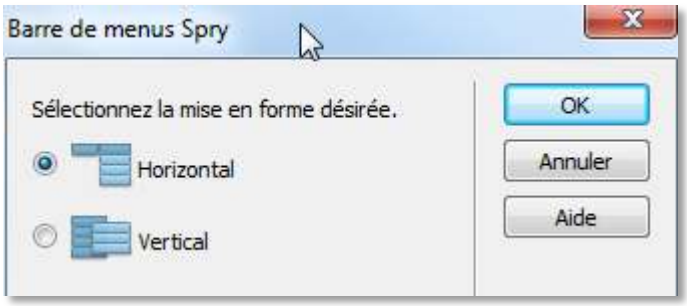


Figure 69: Mise en forme de la barre de menu spry

Note :

Vous pouvez également insérer un widget Barre de menus par l'intermédiaire de la catégorie Spry du panneau Insertion. (Voir la figure 70)

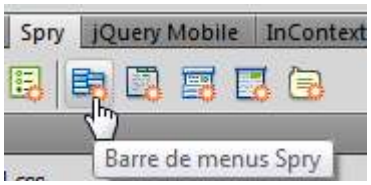


Figure 70: Barre de menu spry

L'inspecteur Propriétés (Fenêtre > Propriétés) permet d'ajouter des éléments de menu au widget Barre de menus et d'en supprimer.

Donc pour ajouter un élément de menu principal, suivez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez un widget Barre de menus dans la fenêtre de document (voir figure 71).



Figure 71: Barre de menu Spry

2. Dans l'inspecteur Propriétés, cliquez sur le bouton Plus au-dessus de la première

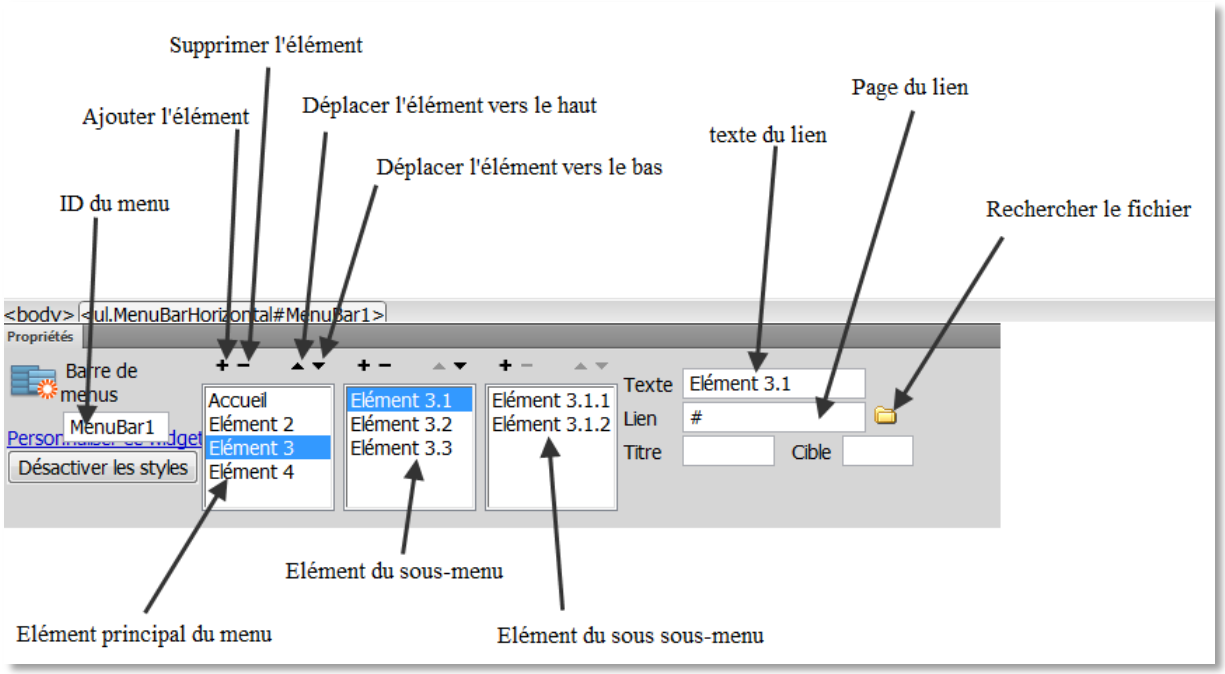


Figure 72: Interface de l'inspecteur de propriété du menu Spry

colonne (voir figure 72).

3. (Facultatif) Renommez le nouvel élément de menu en modifiant son texte par défaut, dans la fenêtre de document ou dans la zone de texte de l'inspecteur Propriétés.

2.4.5 : Créer une image à zone cliquable :

Une image peut très facilement être transformée en lien en utilisant les mêmes méthodesque pour les textes : sélection de l'image, puis définition du lien dans le champ Lien dupanneau Propriétés. Une image possède cependant une autre caractéristique. En effet,vous pouvez y définir des zones cliquables sans la découper. Lorsque vous passez lecurseur de la souris sur une image traitée de la sorte, le lien est différent selon l'endroitsurvolé. Avec cette technique, vous réaliserez, par exemple, des menus avec une seuleimage. Son découpage en zones permettra de créer des liens différents. Vous pourrezaussi créer des liens dont le contour s'adaptera précisément à une forme de l'image,créant ainsi un lien détouré.

Le découpage d'une image en différentes zones cliquables s'effectue via le panneau Propriétés (cliquez éventuellement sur la flèche située en bas à droite de ce panneau si sa partie inférieure n'est pas visible) (voir figure 73 et 74).

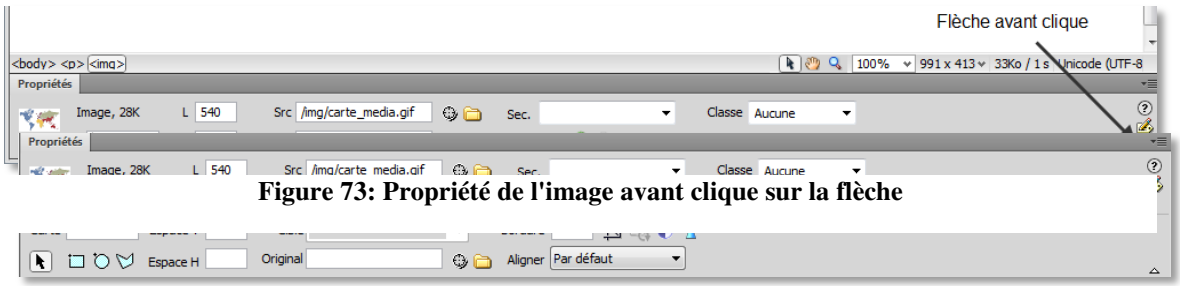


Figure 73: Propriété de l'image avant clique sur la flèche

Figure 74: Propriété de l'image après clique sur la flèche

Lorsqu'une image est sélectionnée, ce panneau présente, dans sa partie gauche, des outils de forme réactive (rectangulaire, ronde et polygonale) sur lesquels vous cliquerez pour découper l'image (voir figure 75)

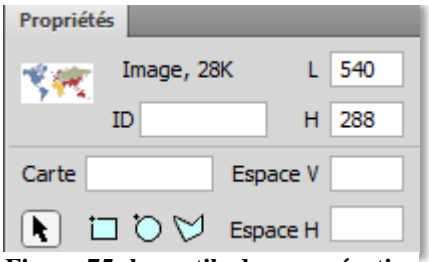


Figure 75: les outils de zone réactive pour créer une carte d'image

- **Carte :** Ce champ permet d'identifier les descriptions des zones de l'image. Vous pouvez lui attribuer un nom. Si aucun nom n'est donné, Dreamweaver en propose un que vous pouvez conserver ou modifier.
- **Icône Outil Zone réactive pointeur :** Cette icône permet de sélectionner les zones déjà créées pour modifier le lien. Le pointeur permet également la modification d'un tracé.
- **Icône Outil Zone réactive rectangulaire :** Cet outil permet de tracer des zones réactives rectangulaires. Pour cela, cliquez sur son icône et placez le curseur de la

souris sur l'image. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et, tout en le maintenant enfoncé, déplacez le curseur jusqu'à obtenir le rectangle souhaité.

- **Icône Outil Zone réactive ovale :** Cet outil permet de créer des zones réactives ovales. Pour cela, cliquez sur l'icône pour sélectionner l'outil et placez le curseur de la souris sur l'image. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et, tout en le maintenant enfoncé, déplacez le curseur jusqu'à obtenir la zone souhaitée. Pour créer un véritable lien sur cette zone, saisissez le lien dans le champ Lien du panneau des propriétés qui s'affiche pour la zone réactive.
- **Icône Outil Zone réactive polygone :** Cet outil permet de créer des zones réactives polygonales. Pour cela, cliquez sur l'icône pour sélectionner l'outil et placez le curseur de la souris sur l'image. Cliquez sur l'image en différents points pour dessiner une forme polygonale.

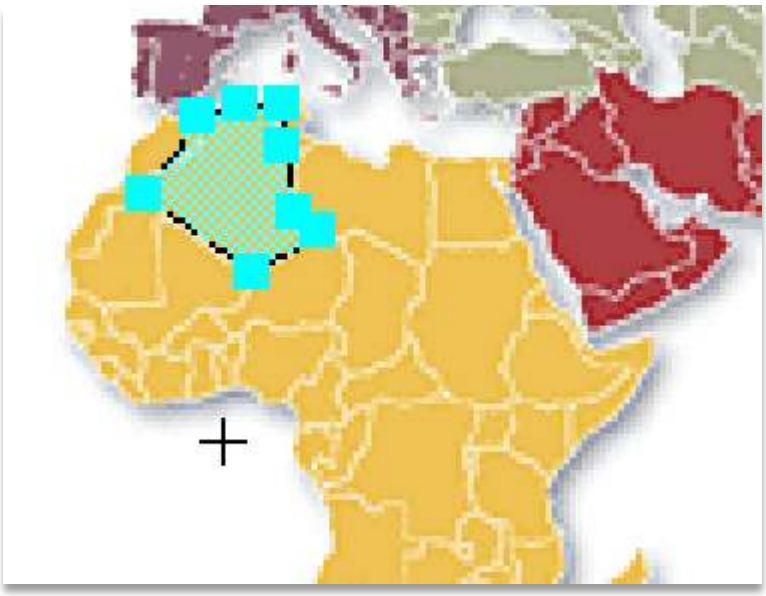


Figure 76: La création d'une zone réactive polygone sur l'image

Pour créer un véritable lien sur cette zone, saisissez-le dans le champ Lien du panneau des propriétés qui s'affiche pour la zone réactive (voir figure 77).

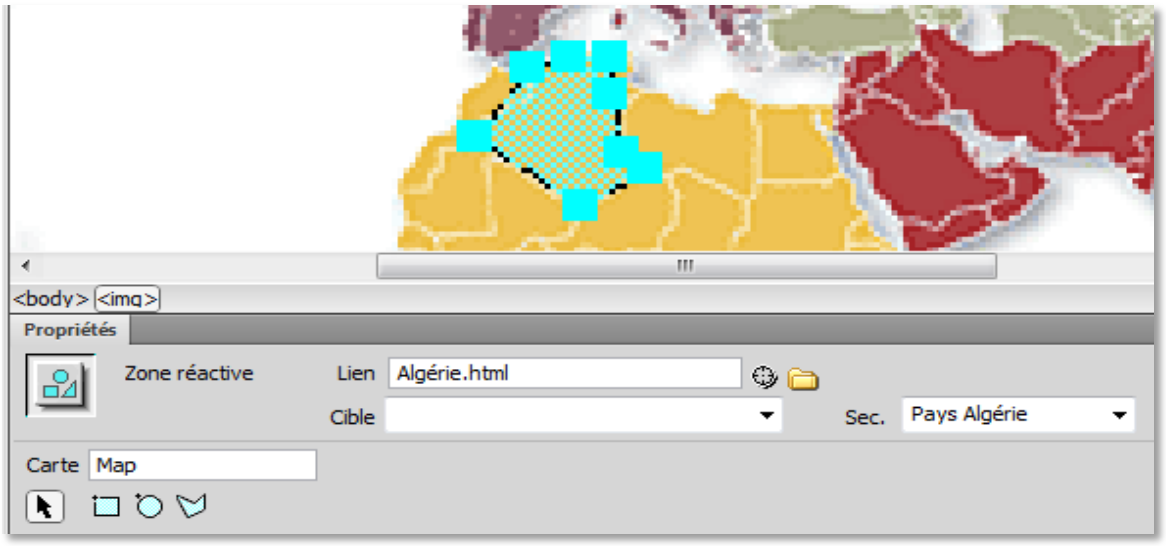


Figure 77: Le panneau Propriétés d'une zone réactive

Pour chacun des outils de traçage de zone réactive, une boîte de dialogue apparaît pour vous appeler de placer une description du lien dans le champ Sec.

2.4.6 : Exercices d'applications :

Exercice 01:

I. Décrivez deux moyens d'insérer un lien dans une page.
II. Qu'est-ce qu'un fil d'Ariane ?
III. **Vrai ou faux :** vous ne pouvez créer de liens que vers des pages situées à l'intérieur d'un site Dreamweaver.
IV. Quelle est la différence entre le lien relatif et absolu ?
V. Quelle est l'utilité d'un lien de messagerie dans un site web ?

Exercice 02:

Spécialité : Assistant multimédia
Module : Dreamweaver
Durée : 30 mn
But : Appliquer les connaissances concernant les images à zone cliquable avec le logiciel de Dreamweaver
Matériel requis :

- Micro-ordinateur

✓ **Outils :** Adobe Dreamweaver CS5.5 ou CS6

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Enoncé : Soit la carte géographique suivante :



- Si on veut créer une image à zone cliquable sur la zone Birkhadem, avec quel type d'outils de zone réactive peut-on la sélectionnée ? Faites une démonstration.

2.5 : Cadres ou Frames :

Les jeux de cadres permettent de diviser la fenêtre du navigateur en plusieurs cadres ayant chacun un fonctionnement indépendant. Chaque cadre peut afficher une page différente possédant sa propre URL. En général, un jeu de cadres définit une zone de navigation et une zone de contenu. Ainsi, vous pourrez par exemple découper la surface de l'écran du navigateur en deux cadres : le premier (cadre du haut ou latéral), affiche un menu contenant des liens permettant d'accéder aux différents contenus du site, alors que le second affiche les différentes pages de contenu correspondant aux cibles de ces liens.

L'avantage d'une pareille structure évite le rechargement du menu à chaque changement de page, seule la page Web de contenu est rechargée

2.4

2.5.1 : Créer un jeu de cadre :

Pour créer une structure minimale d'un jeu de deux cadres, vous devez disposer d'aumoins trois fichiers. Le premier représente le jeu de cadres proprement dit. Il necomporte pas de balise <body>, mais une balise <frameset>qui définit le nombre,l'emplacement et la taille de

chaque cadre, ainsi que l'URL de la page qui s'y afficheinitialement. C'est aussi dans ce fichier que les noms des cadres seront nommés afin depouvoir ensuite s'y référer pour cibler les pages de contenu. Les deux autres fichierscorrespondent à des pages Web traditionnelles (avec des balises <body>) qui seront affichées à l'intérieur des cadres et qui matérialisent la partie visible du système.

L'une de ces pages peut être, par exemple, un menu dans lequel nous aurions intégré desliens vers des pages de contenu qui s'afficheraient dans le second cadre, alors que laseconde page peut être la page Web de contenu par défaut (voir la figure 78).

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

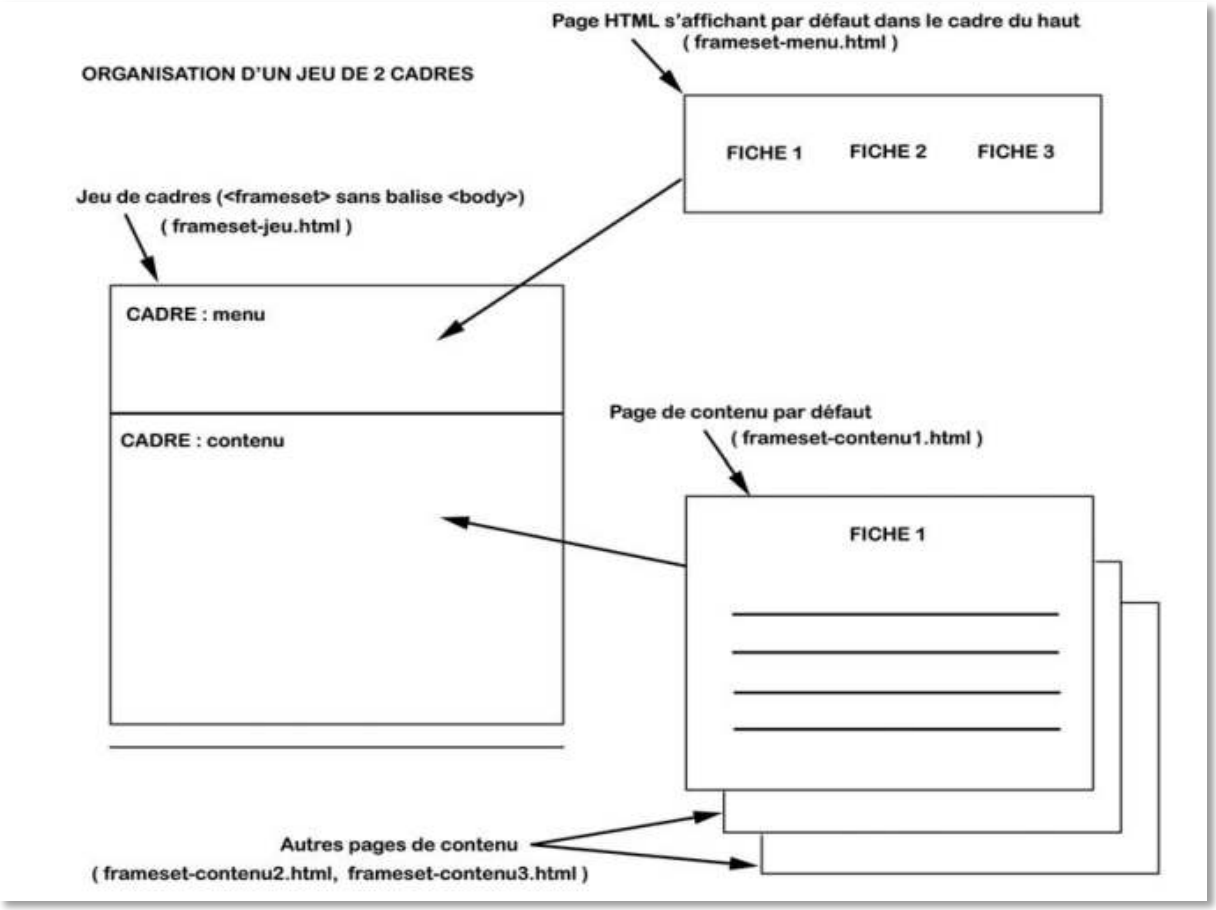


Figure 78: Exemple d'un jeu de cadres

Donc pour créer un jeu de cadre, suivez les étapes suivantes :

1. Placez le point d'insertion dans un document et procédez de l'une des manières suivantes :
   - Choisissez Insertion > HTML > Cadres et sélectionnez un jeu de cadres prédéfini (voir la figure 79).

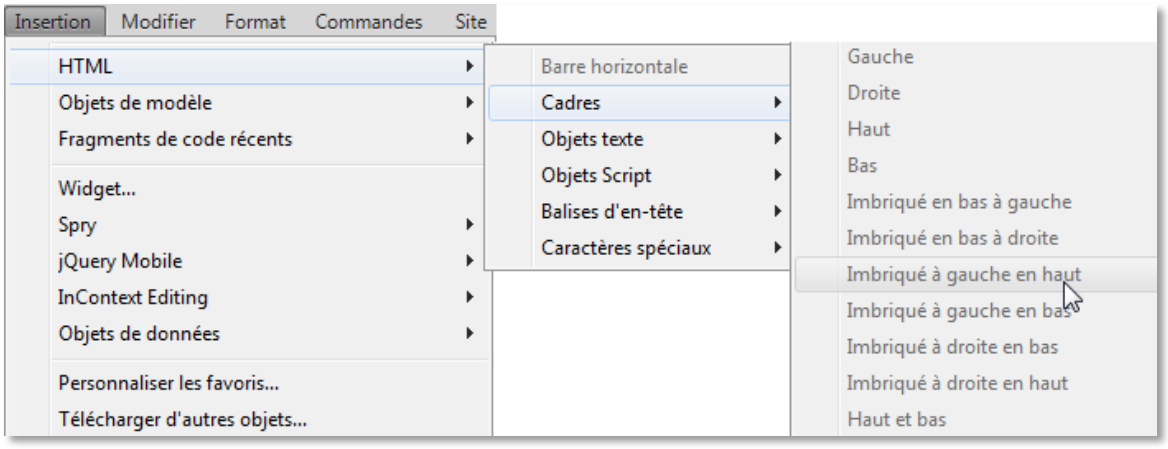
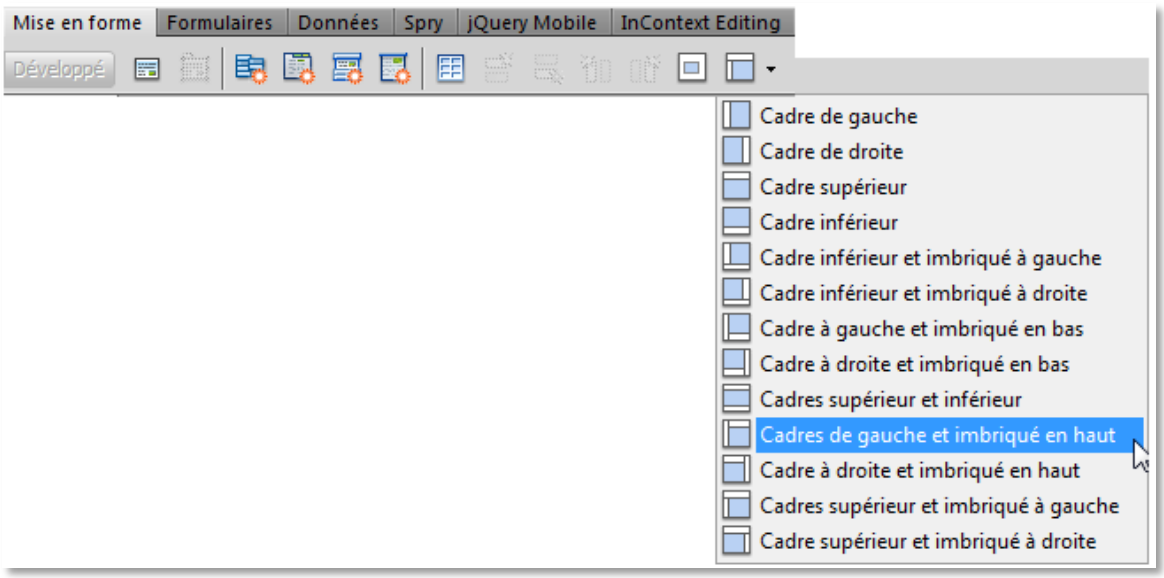


Figure 79: Insertion du cadre frameset par menu insertion

Dans la catégorie Mise en forme du panneau Insertion, cliquez sur la flèche du bouton cadres et choisissez un jeu de cadres prédéfini (voir la figure 80).



Les icônes de jeu de cadres fournissent une représentation visuelle de chaque jeu de cadres appliqué au document en cours. La zone bleue de l'icône du jeu de cadres représente le document courant et la zone blanche les cadres qui afficheront d'autres documents.
Une nouvelle fenêtre vous apparait :

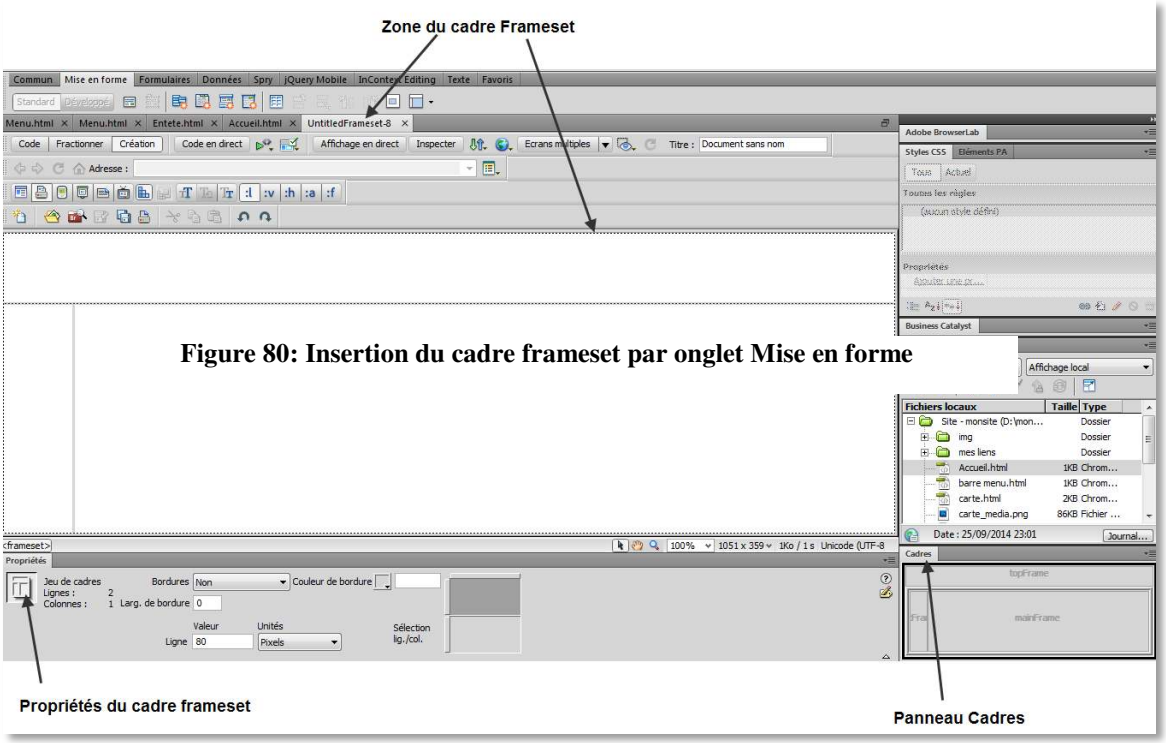


Figure 80: Insertion du cadre frameset par onglet Mise en forme

Figure 81: apparition du jeu de cadre dans le document actif

Maintenant, pour travailler sur ces cadres, il faut jouer sur les propriétés des cadres

2.5.2 : Propriétés du jeu de cadre :

Utilisez l'inspecteur Propriétés pour afficher et définir la plupart des propriétés de cadre, notamment les bordures, les marges et l'affichage ou non de barres de défilement dans les cadres. La définition d'une propriété de cadre est prépondérante sur la définition de cette propriété pour le jeu de cadres.

Donc, pour utiliser les propriétés du jeu de cadre, suivez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez un cadre en cliquant sur le cadre dans le panneau Cadres (Fenêtre > Cadres).
2. Définition des options de l'inspecteur Propriétés des cadres (voir figure 82).

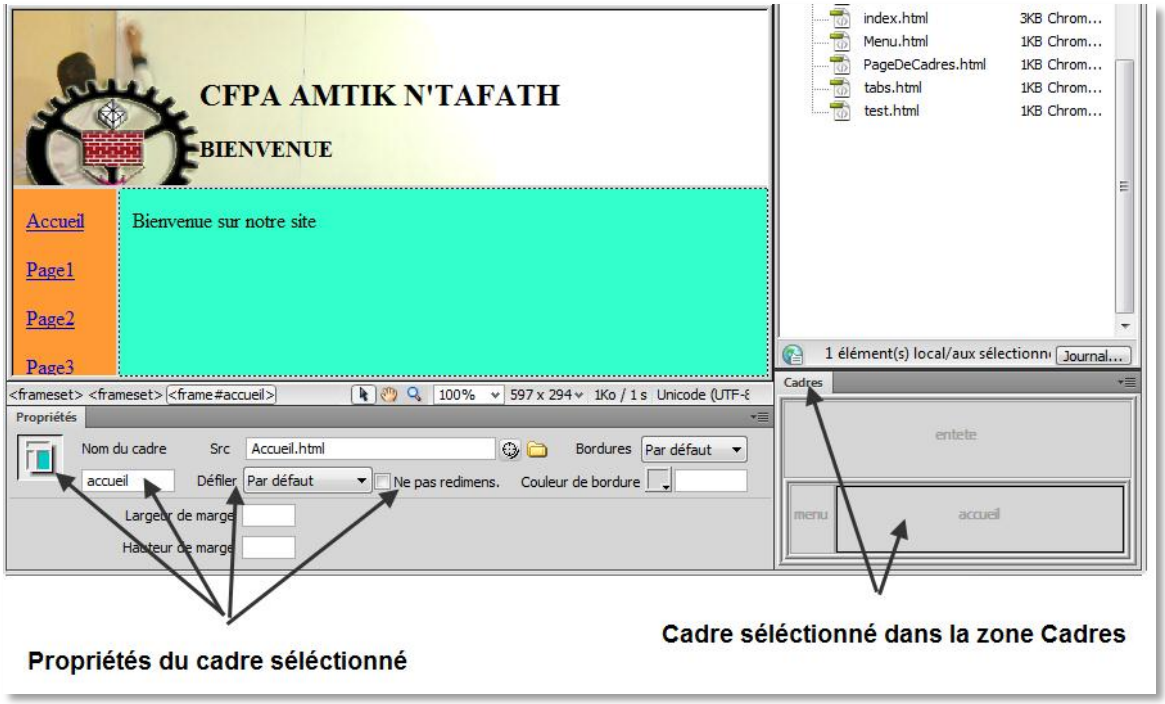


Figure 82: Propriété du jeu de cadre

Voici la description de la propriété du cadre :

Nom du cadre : Nom du cadre est le nom utilisé par l'attribut target d'un lien ou par un script pour référencer le cadre. Un nom de cadre ne doit contenir qu'un seul mot. Les traits de soulignement (_) appelés aussi « underscore » sont autorisés, mais pas les tirets (–), points (.) et espaces. Les noms de cadres doivent commencer par une lettre (et non un chiffre). Ils tiennent compte des majuscules et des minuscules. N'utilisez pas de termes réservés dans JavaScript (tels que les mots top ou navigator) comme noms de cadre.

Note :

Pour qu'un lien modifie le contenu d'un autre cadre, vous devez attribuer un nom au cadre cible. Pour faciliter la création de liens entre plusieurs cadres, donnez un nom à chaque cadre que vous créez.

Src : Spécifie le document source à afficher dans le cadre. Cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher et sélectionner un fichier.

Défiler : Détermine si des barres de défilement apparaissent dans le cadre. La définition de cette option sur Par défaut n'affecte aucune valeur à l'attribut correspondant, si bien que chaque navigateur peut utiliser sa valeur par défaut. Dans la plupart des navigateurs, la valeur par défaut est Auto. Par conséquent, les barres de défilement n'apparaissent que si la fenêtre du navigateur ne peut pas afficher la totalité du contenu du cadre courant.

Ne pas redimens. : Empêche les visiteurs de déplacer les bordures du cadre pour redimensionner ce dernier dans un navigateur.

Bordures Affiche ou masque les bordures du cadre courant lorsqu'il est affiché dans un navigateur. L'option Bordures remplace les paramètres de bordure du jeu de cadres.

Les options de bordure sont Oui (afficher les bordures), Non (masquer les bordures) et Par défaut. Dans la plupart des navigateurs, la valeur proposée est Oui, à moins que l'option Bordures du jeu de cadres parent ne soit définie sur Non.

Si plusieurs cadres partagent une même bordure, celle-ci n'est masquée que lorsque l'option Bordures est définie sur Non pour tous les cadres ou lorsque la propriété Bordures du jeu de cadres parent est définie sur Non et l'option Bordures sur Par défaut.

Couleur de labordure Définit la couleur de toutes les bordures du cadre. Cette couleur s'applique à toutes les bordures adjacentes au cadre et remplace celle du jeu de cadres.

Largeur de marge Définit la largeur en pixels des marges gauche et droite (c'est-à-dire l'espace séparant la bordure du cadre de son contenu).

Hauteur demarge Définit la hauteur en pixels des marges supérieure et inférieure (c'est-à-dire l'espace séparant la bordure du cadre de son contenu).

2.5.3 : Les cibles de cadre :

Le menu déroulant Cible, dans l'inspecteur de propriétés, permet de sélectionner le cadre dans lequel doit s'ouvrir un fichier. Vous pouvez décider que le fichier s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre, remplacera le contenu courant du cadre dans lequel se trouve le lien, ou remplacera le contenu courant d'un autre cadre.

Le contenu désigné par un lien hypertexte peut remplacer le contenu courant du cadre dans lequel se trouve ce lien, ou apparaître dans une nouvelle fenêtre.

Pour désigner un cadre cible :

1- Sélectionnez un texte ou un objet dans le menu (voir la figure 83).

1- Dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés, procédez de l'une des manières suivantes :
   - Tapez le chemin d'accès du fichier désigné par le lien.
   - Cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à un fichier et le sélectionner. Tirez l'icône Pointer vers un fichier pour sélectionner le fichier désigné par le lien. Pour spécifier une ancre dans l'autre fichier, tapez un signe dièse (#) avant le nom de l'ancre.

3- Dans le menu déroulant Cible, indiquez le cadre cible dans lequel s'ouvrira le document lié (voir la figure 78).

_blank ouvre le document lié dans une nouvelle fenêtre du navigateur, en gardant telle quelle la fenêtre courante.

_parent ouvre le document lié dans le jeu de cadres parent du lien.

_self ouvre le document lié dans le même cadre, en remplaçant son contenu courant.

_top ouvre le document lié dans le jeu de cadres le plus important du document courant, en remplaçant tous les cadres et jeux de cadres actuels.

Si vous avez donné des noms à des cadres dans l'inspecteur de propriétés, ces noms apparaissent dans ce menu. Si vous cliquez sur l'un de ces noms, le document lié s'ouvrira dans ce cadre. Dans votre cas, sélectionnez accueil

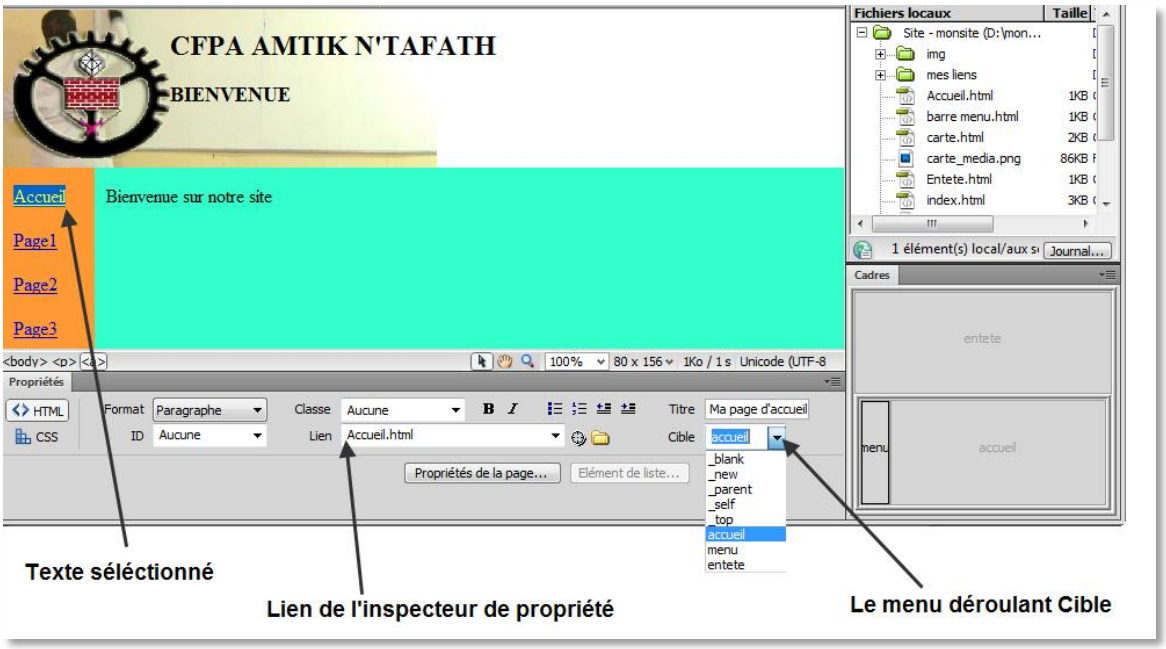


Figure 83: Les cibles de cadre

2.5.4 : Créer la page de cadre :

Vous allez créer maintenant les différentes pages web qui seront intégrée dans les cadres de la page principale. Pour cela, il n'est pas nécessaire de les ouvrir les unes après les autres individuellement. Il vous est tout à fait possible de les modifier à partir de frameset (page principale (voir figure 84)

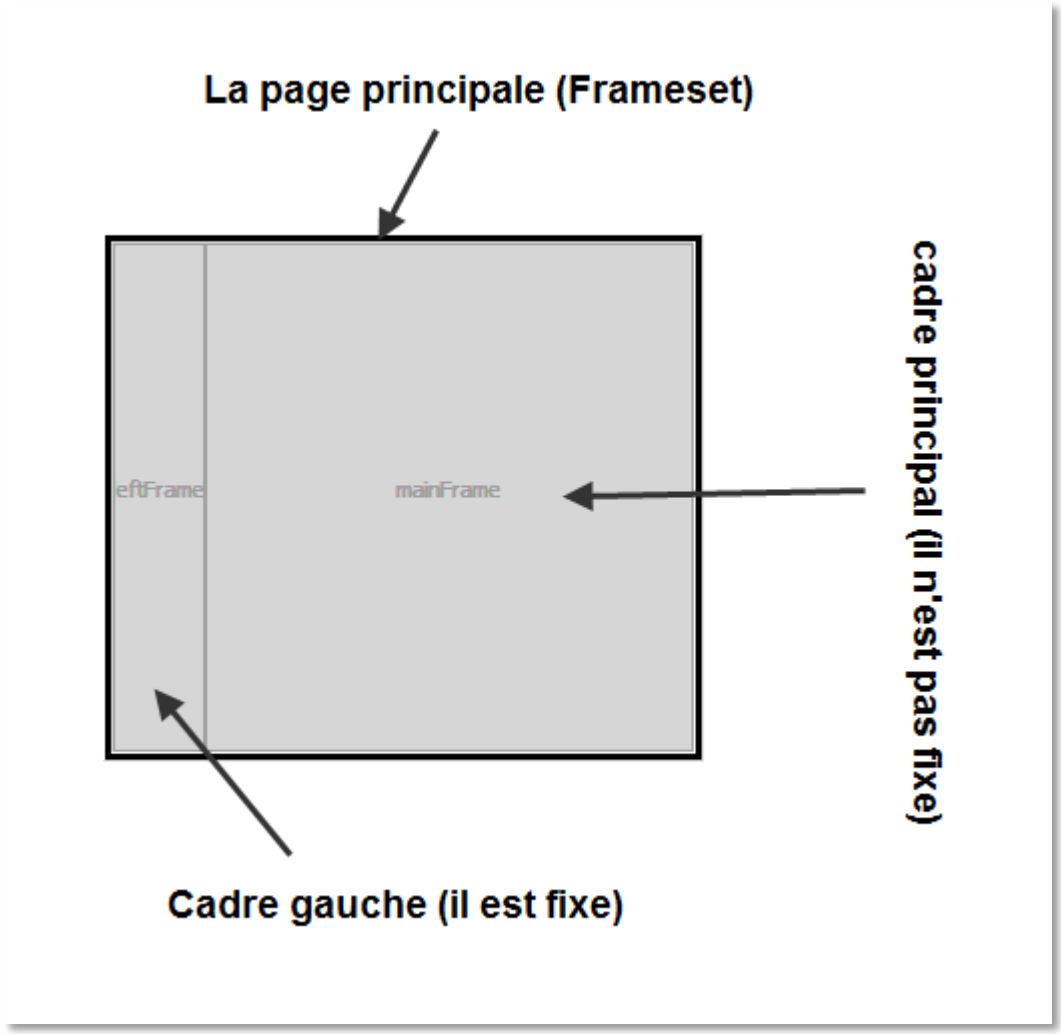


Figure 84: Cadre gauche fixe

Avant de passer aux liens hypertextes, il va falloir créer les pages html.

Par exemple pour créer la page html qui sera affichée dans le cadre droite principal (mainframe), il faut suivre les étapes suivantes :

- Cliquez sur le menu Fichier dans la barre des menus
- Sélectionnez Nouveau (Ctrl+N)
- Dans la catégorie Page vierge de la boîte de dialogue Nouveau document, sélectionnez le type de page à créer dans la colonne Type de page. Dans votre cas, choisissez HTML pour créer une page HTML ordinaire (voir la figure 85).

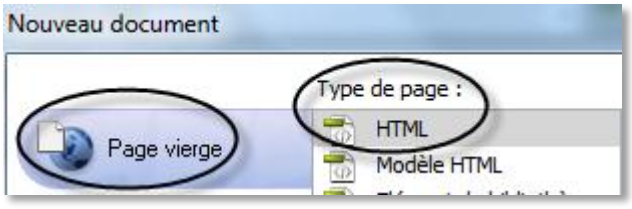


Figure 85: Nouveau fichier à partir du menu Fichier

- Cliquez sur le bouton Créer. Une fois le fichier est créé, faites une saisie dans cette page.
- Allez vers Fichier/Enregistrer sous…
- Utilisez le même dossier déjà crée ***« monsite »*** donnant un nom par exemple « index.html ».
- Dans le cadre gauche, sélectionnez le menu Accueil pour faire un lien vers la page crée « index.html » (voir la figure 86)

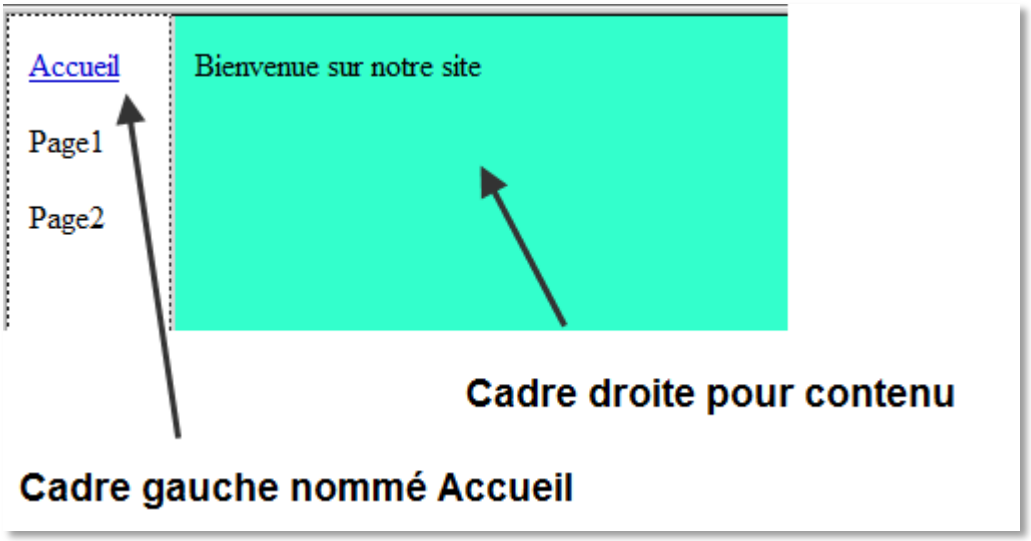


Figure 86: Page de cadres

- Dans la barre des propriétés, ouvrez le dossier Rechercher le fichier (voir la figure 87).

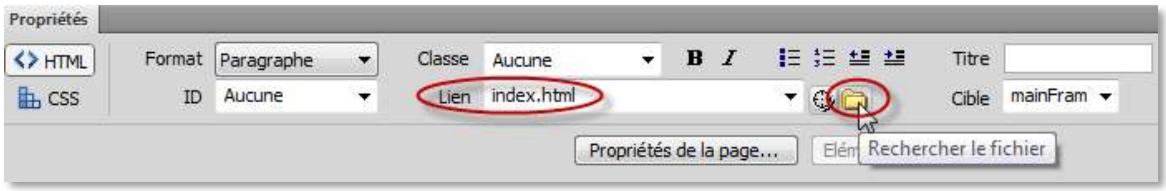


Figure 87: Dossier Rechercher le fichier de lien

- Dans la nouvelle fenêtre qui s'affiche, sélectionnez le fichier index.html puis cliquez sur OK (voir la figure 88).

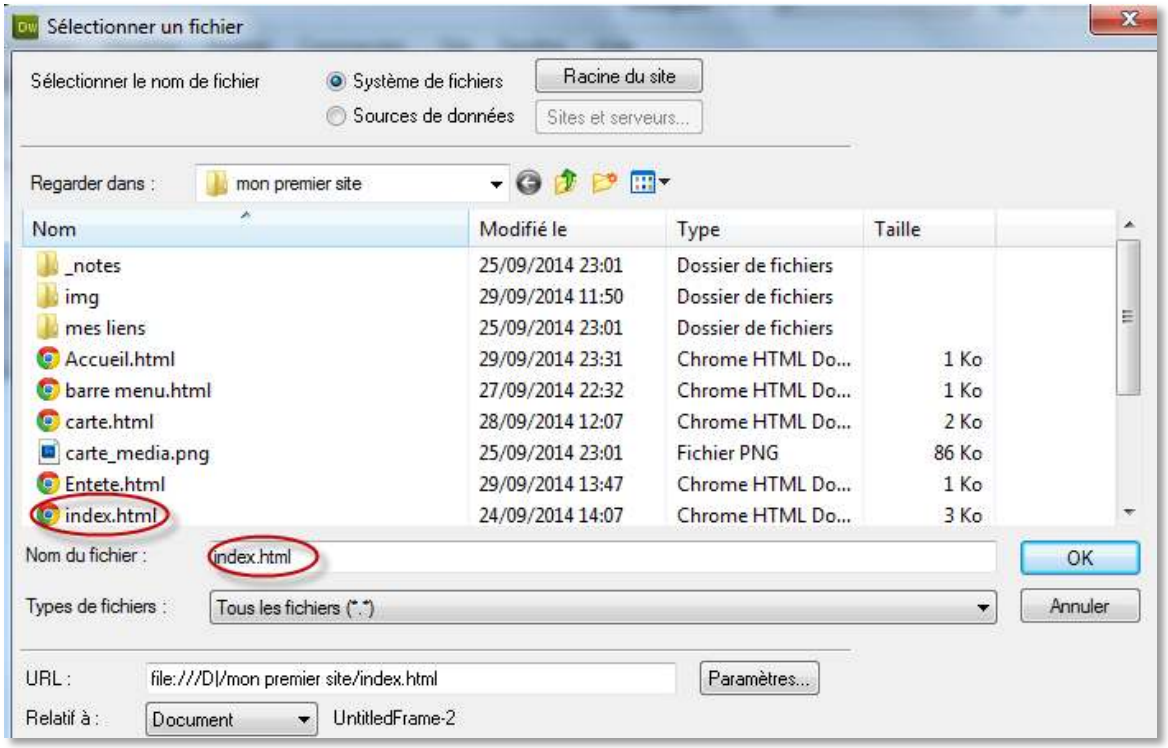


Figure 88: Lien vers le fichier index.html

- En fin, testez sur un navigateur.

Pour les autres pages, refaites les mêmes étapes.

En conclusion les cadres ont des avantages et inconvénients :

- Le principal avantage de l'utilisation des **cadres** réside dans le fait que le navigateur des visiteurs de votre site n'a pas besoin de recharger tous les contenus à chaque fois. Si vous utilisez un **cadre pour le menu** comme dans l'exemple précédent seul le contenu de la partie principale sera rechargé, c'est donc une considérable économie de temps surtout si le **contenu** du menu est lourd à charger.
- Un autre avantage de l'utilisation des cadres est que chaque cadre possède sa propre barre de défilement, ainsi (toujours dans notre exemple) si vous défilez la page principale **vers le bas** ou vers la droite, le menu et l'entête restent toujours dans la même place.

Parmi les inconvénients, on site :

- Les jeux de cadres sont souvent mal interprétés par les robots de moteur de recherche et constituent un frein au référencement.
- Le problème de l'indexation isolée d'une page de contenu : Dans une structure de jeu de cadres dont le contenu est géré par un menu, l'indexation isolée des pages de contenu peut poser des problèmes lors de leur affichage dans un navigateur. Si une page de contenu isolée est rappelée depuis les résultats d'un moteur de recherche, elle s'affichera dans le navigateur sans son cadre parent (et donc sans son menu de navigation dans le cas

présent) ce qui peut être très déroutant pour l'internaute, bloquant ainsi l'accès aux autres pages du site.

- L'enregistrement des pages affichées dans une structure à jeux de cadres dans les marque-pages ou favoris d'un navigateur peut aussi poser des problèmes car c'est l'URL du jeu de cadres avec sa page par défaut de contenu qui sera enregistré et non le contenu visible au moment de l'enregistrement.
- Ainsi, lorsque l'internaute appellera ce signet, il affichera la page du jeu de cadres avec son contenu par défaut et non celui affiché lors de l'enregistrement dans ses favoris.

2.5.5 : Exercices d'application :

Exercice 01 :

I. Quelle est l'utilité d'un jeu de cadre ?
II. Où se trouve le menu Cadres dans la barre de menu ?
III. En utilisant les jeux de cadres, dans quelle cible ouvrir un fichier ?

Exercice 02 :

Spécialité : Assistant multimédia
Module : Dreamweaver
Durée : 01 heure et 30 minutes
But : Créer une page de cadres avec le logiciel de Dreamweaver
Matériel requis : Micro-ordinateur
✓ **Outils :** Adobe Dreamweaver CS5.5 +63

Enoncé : Soit le jeu de cadre suivant :



- Réaliser un jeu de cadre qui ressemble à cette figure : Entête en haut, et le menu à gauche.
- Mettez les fiches qui s'affichent dans le contenu dans des cadres tableau.
- Mettez le cadre entête dans le tableau.
- Donnez une largeur de 75% pour le tableau à la zone du contenu et d'entête, une bordure de 1px et un alignement à gauche.
- Créez au minimum trois (3) liens dans la zone de menu vers trois (3) fiches de la zone de contenu.

N.B (bien noter que): Les tableaux qui représentent le contenu ou le cadre de l'entête ne doivent contenir qu'une seule ligne et une seule cellule.

2.6 : Les formulaires :

Les formulaires permettent de recueillir des informations provenant des utilisateurs et de les stocker dans la mémoire du serveur.

2.6.1: Créer un formulaire :

- Ouvrez votre page HTML en mode création
- Procédez de l'une des manières suivantes pour insérer le formulaire :
  - ✓ Choisissez « ***Insertion/ Formulaire/ Formulaire*** ». Cette commande permet d'insérer les balises HTML nécessaires à la structure du formulaire.
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur le bouton Formulaire (voir la figure 89).

  Une ligne rouge pointillée apparait à l'écran. C'est à l'intérieur de cette ligne, invisible lors de la visualisation dans le navigateur, que les différents éléments du formulaire seront placés (voir la figure 89).

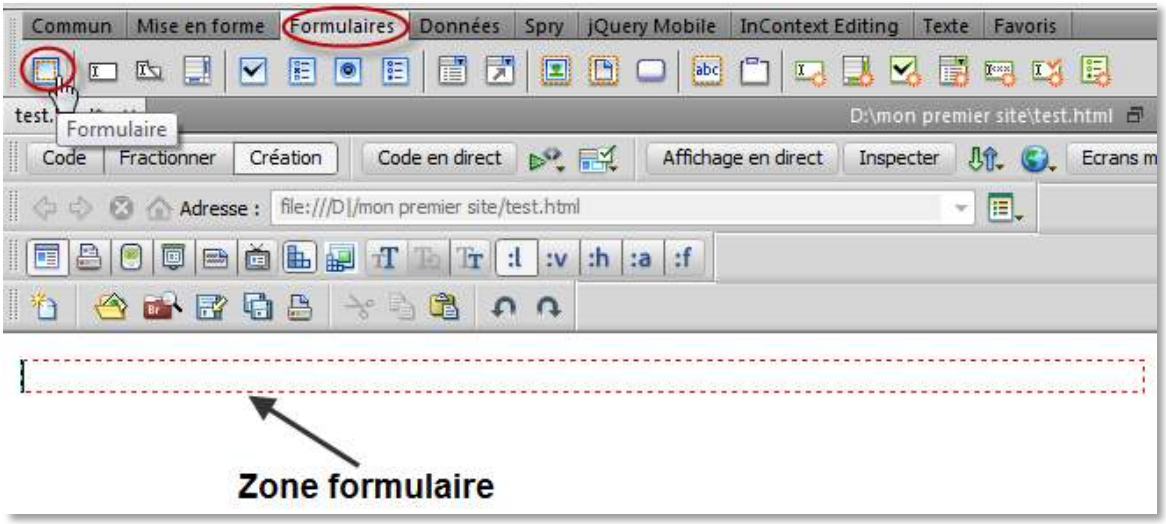


Figure 89: Insertion du formulaire

- Cliquez sur cette ligne rouge et ouvrez la fenêtre Propriétés. Dans le champs Action, indiquez votre adresse mail. Par exemple : « ***mailto : cherfipep@hotmail.fr*** ». Lors d'un clic sur le bouton d'envoi du formulaire, les informations seront transmises à l'adresse mail indiquée (voir la figure 90).



Figure 90: Le bouton Action du formulaire

Le formulaire contient des outils et objets importants et nécessaires pour son utilisation(voir la figure 15 : les outils du menu formulaire). Parmi ces outils, on cite : Zone de texte, Cases à cocher, Bouton radio et Liste de choix.

2.6.2 : Zone de texte :

Un champ texte est un objet de formulaire dans lequel un utilisateur saisit une réponse. Les champs texte acceptent tout type de texte, que ce soient des entrées alphabétiques ou numériques. Le texte saisi peut être affiché sur une seule ligne, sur plusieurs lignes ou sous forme de puces ou d'astérisques (pour la protection par mot de passe).
Il existe trois types de champs texte (voir la figure 91) :

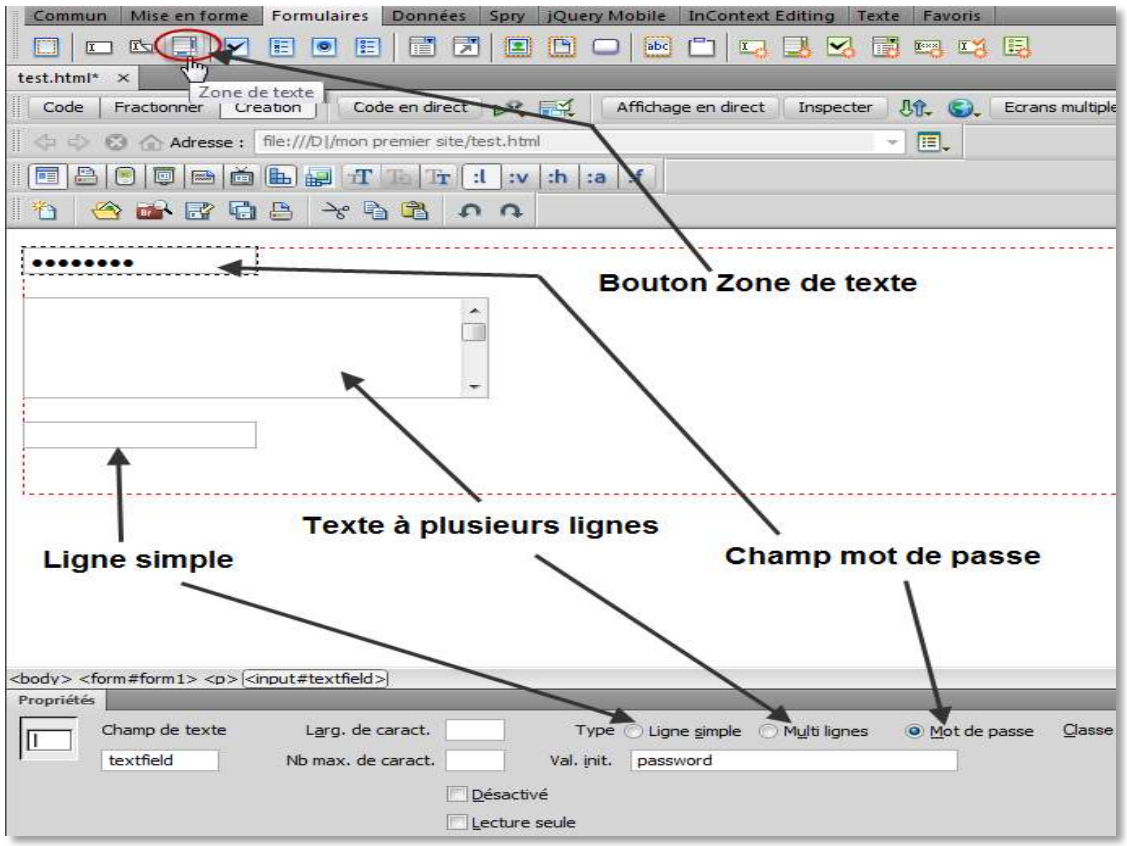


Figure 91: Propriétés Zone de texte

Les champs texte à ligne

simple qui servent généralement à fournir une réponse composée d'un mot ou d'une courte expression, par exemple un nom ou une adresse.

Les champs texte à plusieurs lignes qui offrent à l'utilisateur une plus grande zone dans laquelle saisir sa réponse. Vous pouvez facilement déterminer le nombre de caractères ou de lignes disponibles.

Les champs mots de passe qui constituent une catégorie spéciale de champs texte. Lorsqu'un utilisateur entre des données dans un champ mot de passe, le texte entré est masqué et remplacé par des astérisques ou des puces.

Pour créer un champ à une seule ligne ou un champ mot de passe :

- Placez le point d'insertion dans la bordure du formulaire, puis effectuez l'une des actions suivantes :
  - ✓ Choisissez Insertion> Formulaire > Champ de texte.
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Insérer un champ de texte.

Un champ texte apparaît dans le document.

- Dans le champ texte de l'inspecteur de propriétés, entrez un nom de champ unique.

Assurez-vous que ce nom est unique : vous ne pouvez pas dupliquer un nom de champ texte dans un formulaire. Ne laissez pas d'espace entre les mots, utilisez plutôt le caractère souligné (tiret bas). Par exemple, choisissez nom_famille plutôt que nom famille.

- Dans le champ Larg. des caract., procédez de l'une des manières suivantes :
  - ✓ Acceptez les paramètres par défaut qui définissent la longueur du champ texte à environ 24 caractères.
  - ✓ Entrez un chiffre pour définir la longueur du champ texte.
- Dans le champ Nbre caract. max., procédez de l'une des manières suivantes :
  - ✓ Laissez le champ vide pour permettre aux utilisateurs d'entrer autant de texte qu'ils le souhaitent. Si l'entrée de l'utilisateur dépasse la largeur du champ texte (longueur), le texte défilera.
  - ✓ Entrez un chiffre pour définir le nombre maximal de caractères qu'un utilisateur peut entrer dans le champ.

Par exemple, vous pouvez limiter un champ âge à trois chiffres ou un champ mot de passe à huit caractères. Si un utilisateur dépasse le nombre maximal de caractères, le formulaire émet un son d'alerte.

- Pour Type, sélectionnez le type de champ texte que vous souhaitez créer, en effectuant l'une des actions suivantes :
  - ✓ Sélectionnez Ligne simple pour créer un champ texte à une seule ligne.
  - ✓ Sélectionnez Mot de passe pour créer un champ mot de passe.
- Si vous souhaitez mettre du texte par défaut dans un champ texte, entrez ce texte dans le champ Val. init. de l'inspecteur de propriétés.Ce texte apparaît dans le champ texte la première fois que le formulaire est chargé sur le navigateur d'un utilisateur.

- Vous pouvez entrer un libellé ou un texte descriptif à côté de l'objet

Pour créer une zone de texte à plusieurs lignes :

- Placez le point d'insertion dans la bordure du formulaire, puis effectuez l'une des actions suivantes :
  - ✓ Choisissez Insertion> Formulaire > Zone de texte.
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Zone de texte.

La zone de texte apparaît dans le document.

- Dans le champ « Champ de texte » de l'inspecteur de propriétés, entrez un nom pour l'objet champ texte.

Assurez-vous que ce nom est unique : vous ne pouvez pas dupliquer un nom de champ texte dans un formulaire. Ne laissez pas d'espace entre les mots, utilisez plutôt le caractère souligné (tiret bas). Par exemple, entrezcommentaires_utilisateurplutôt que commentaires utilisateur.

- Pour Type, sélectionnez Multi-lignes.
- Dans le champ Larg. des caract., procédez de l'une des manières suivantes :
  - ✓ Acceptez les paramètres par défaut, qui définissent la longueur de la zone de texte à 21 caractères.
  - ✓ Entrez un chiffre pour définir la longueur de la zone de texte.
- Dans le champ Nbre de lignes, procédez de l'une des manières suivantes :
  - ✓ Acceptez les paramètres par défaut, qui définissent un champ texte de 2 lignes.
  - ✓ Entrez un chiffre pour définir le nombre de lignes de la zone de texte.

En fin voici le résultat affiché dans un navigateur :

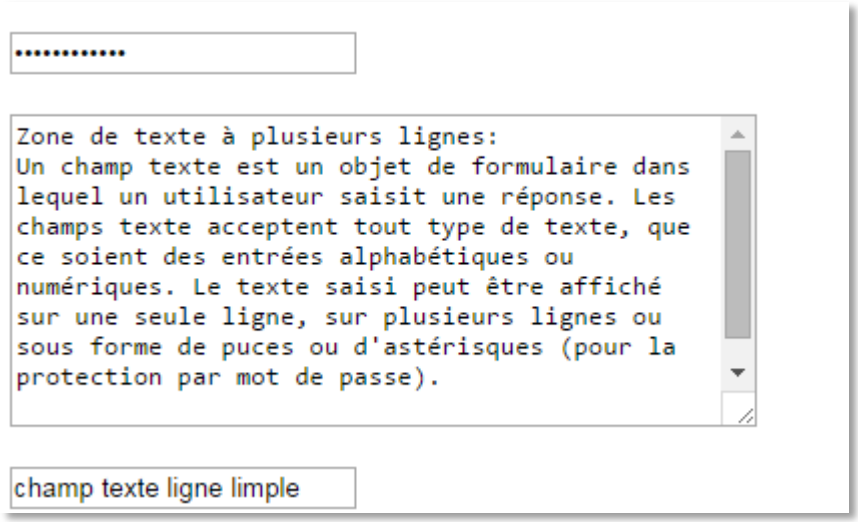


Figure 92: Différents champs de texte dans un navigateur

2.6.3 : Cases à cocher et bouton radio :

Les cases à cocher permettent aux utilisateurs d'activer ou de désactiver chaque réponse individuelle. Chaque option de la case à cocher fonctionne de manière indépendante. L'utilisateur peut sélectionner plusieurs options dans un groupe de cases à cocher (voir la figure 93).

Contrairement aux cases à cocher, les boutons radio sont utilisés dans le cas où une seule réponse parmi plusieurs est possible. Par exemple, à la question : Êtes-vous majeurs ? Une seule réponse est possible, soit ***OUI***, soit ***NON*** (voir la figure 93).

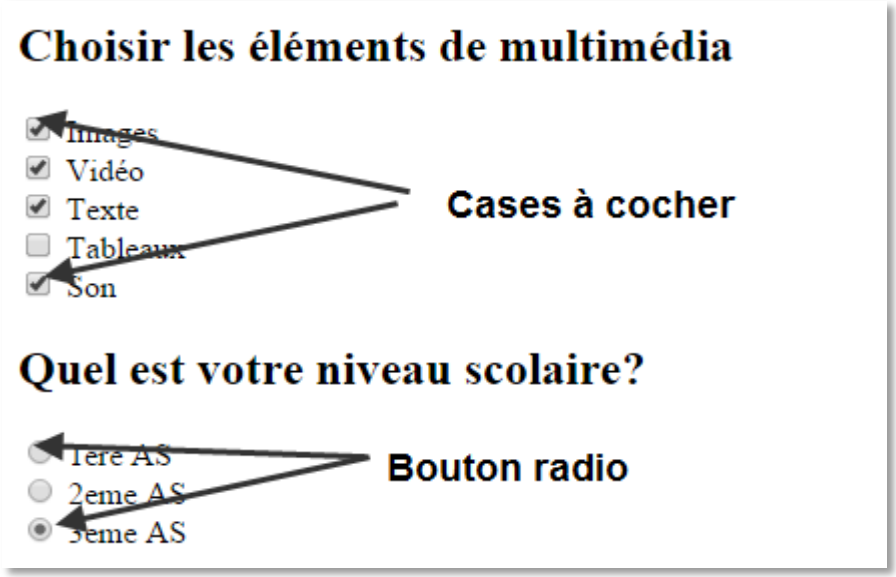


Figure 93: Boutons radio et cases à cocher

Pour insérer une case à cocher :

- Placez le point d'insertion dans la bordure du formulaire, puis effectuez l'une des actions suivantes :
  - ✓ Choisissez Insertion> Formulaire> Case à cocher.
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône case à cocher.
- Dans le champ Case à cocher de l'inspecteur de propriétés, spécifiez un nom descriptif. (ce nom doit être unique).
- Dans le champ Valeur, spécifiez une valeur pour la case à cocher.
- Pour Etat initial, cliquez sur Activépour qu'une option apparaisse la première fois que le formulaire est chargé dans le navigateur.

Vous pouvez aussi insérer le Groupe de cases à cocher (voir figure 94).

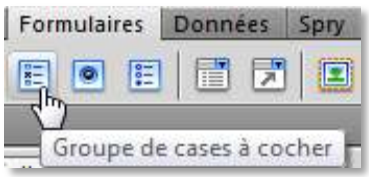


Figure 94: Groupe cases à cocher

- Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Groupe de cases à cocher.

- Une nouvelle boite de dialogue apparait, choisissez le nom unique pour le groupe.
- Dans la zone cases à cocher, ajoutez ou supprimez des cases à cocher, vous pouvez aussi modifier le nom de l'étiquette et sa valeur.
- Vous pouvez les mettre en forme à l'aide des sauts de lignes ou tableaux (voir la figure 95).

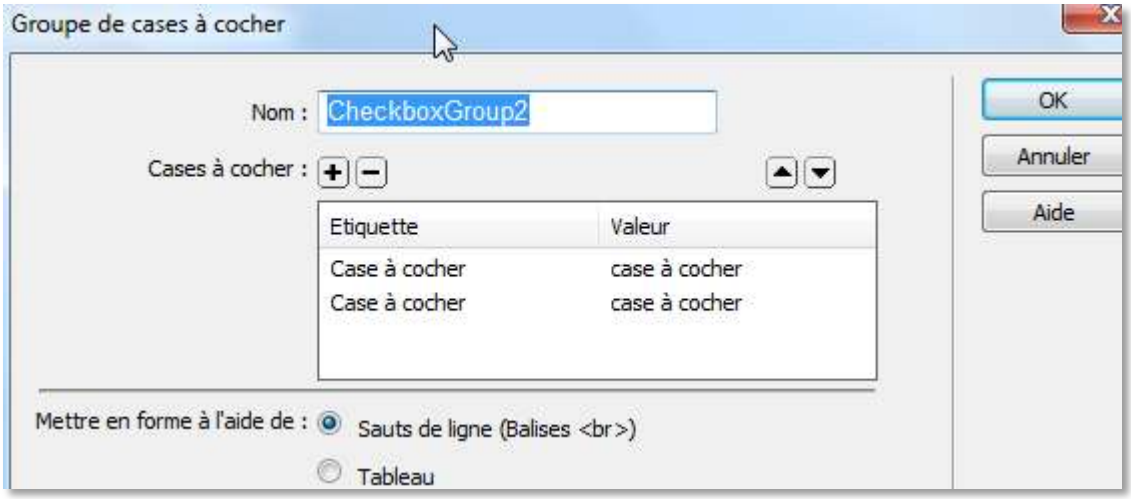


Figure 95: Fenêtre du Groupe cases à cocher

Pour insérer un bouton radio :

- Placez le point d'insertion dans la bordure du formulaire, puis effectuez l'une des actions suivantes :
  - ✓ Choisissez Insertion> Formulaire> Bouton radio.
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Bouton radio (voir figure 96).



Figure 96: Bouton radio

- Dans le champ Bouton radio de l'inspecteur de propriétés, entrez un nom descriptif pour l'ensemble des bouton radio.

Remarque :

Si vous créez des interactions entre plusieurs boutons de radio dans un formulaire, assurez-vous que chaque ensemble de bouton radio possède un nom unique.

- Dans le champ Valeur, spécifiez une valeur que vous souhaitez envoyer à l'application côté serveur ou au script de traitement lorsqu'un utilisateur sélectionne cette case d'options.

- Pour Etat initial, cliquez sur Activépour qu'une option apparaisse la première fois que le formulaire est chargé dans le navigateur.

Vous pouvez aussi insérer le Groupe de boutons radio (voir figure 97).



Figure 97: Icone Groupe de boutons radio

- Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Groupe de boutons radio.
- Une nouvelle boite de dialogue apparait, choisissez le nom unique pour le groupe.
- Dans la zone boutons radio, ajoutez ou supprimez des boutons radio, vous pouvez aussi modifier le nom de l'étiquette et sa valeur.
- Vous pouvez les mettre en forme à l'aide des sauts de lignes ou tableaux (voir la figure 98).



Figure 98: Fenêtre du Groupe de boutons radio

2.6.4 : Liste de choix :

Utilisez un menu ou une liste d'options lorsque vous souhaitez présenter plusieurs choix à un utilisateur dans un espace limité. Même si vous créez une liste ou un menu de formulaire dans le même inspecteur de propriétés, les listes et les menus disposent de fonctionnalités différentes (voir figure 99).

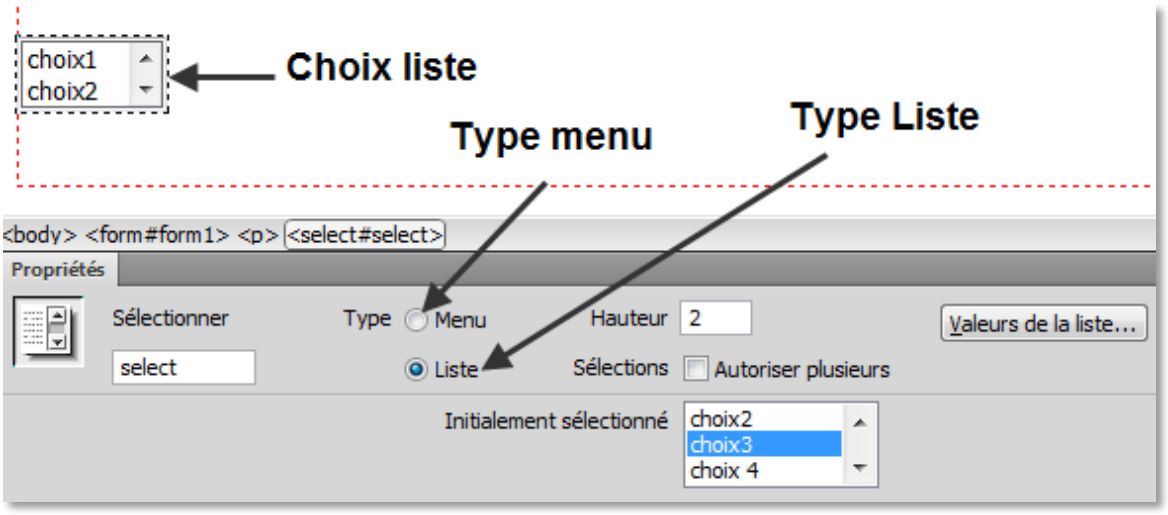


Figure 99: Liste de choix avec type

Utilisez une liste pour contrôler le nombre d'options affichées. Définissez la hauteur de ligne de la liste ; lorsque le nombre d'options de la liste excède la hauteur de ligne, une barre de défilement s'affiche, avec laquelle l'utilisateur peut visualiser toutes les options. Vous pouvez également permettre à l'utilisateur de sélectionner plusieurs éléments dans une liste.
Utilisez un menu lorsque vous disposez d'un espace limité. Un menu affiche une entrée à ligne unique et comprend une flèche vers le bas sur laquelle l'utilisateur clique pour afficher les autres choix du menu. Un utilisateur peut seulement choisir un élément du menu à la fois.

Pour créer une liste déroulante :

- Placez le point d'insertion dans la bordure du formulaire, puis effectuez l'une des actions suivantes :
  - ✓ Choisissez Insertion> Formulaire>Sélectionner (Liste/Menu).
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Sélectionner (Liste/Menu). (Voir figure 100)



Figure 100: Icone Sélectionner (Liste/Menu)

.

- Dans le champ Liste/Menu de l'inspecteur de propriétés, entrez un nom unique pour la liste.
- Pour Type, sélectionnez Liste.
- Dans le champ Hauteur, déterminez le nombre de lignes affichées dans la liste.

La hauteur de ligne par défaut est 4. Des barres de défilement apparaissent lorsque le nombre spécifié est inférieur au nombre d'options contenues dans la liste.

- Si vous désirez que l'utilisateur puisse sélectionner plusieurs options dans la liste, sélectionnez Autoriser plusieurs(à côté de Sélections). (Voir figure 99).
- Cliquez sur Valeurs de la listepour ajouter les choix d'option.

La boîte de dialogue Valeurs de la liste s'affiche. (Voir figure 101)

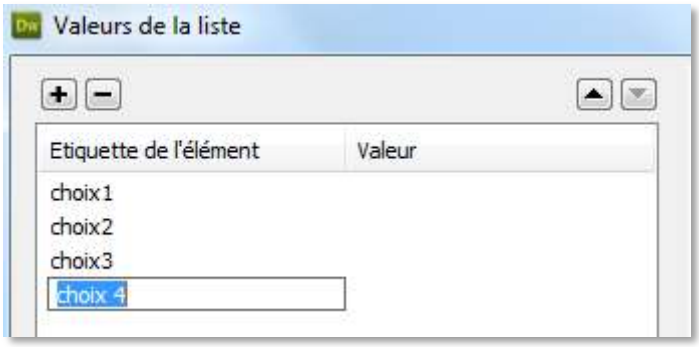


Figure 101: Boite de dialogue Valeurs de la liste

- Placez le point d'insertion dans le champ Etiquette de l'élément et entrez le texte qui doit apparaître dans la liste.
- Dans le champ Valeur, entrez le texte ou les données à envoyer au serveur lorsqu'un utilisateur sélectionne cet élément.
- Pour ajouter un autre élément à la liste d'options, cliquez sur le bouton plus **(+)**.
- Lorsque vous avez fini d'ajouter des éléments à la liste, cliquez sur OKpour fermer la boîte de dialogue Valeurs de la liste.

L'inspecteur de propriétés s'affiche. Vos choix d'options sont visibles dans le champ Initialement sélectionnés.

- Sélectionnez l'un des éléments de la liste pour qu'il soit sélectionné lorsque la liste apparaît initialement.

Pour créer un menu déroulant :

- Placez le point d'insertion dans la bordure du formulaire, puis effectuez l'une des actions suivantes :
  - ✓ Choisissez Insertion> Formulaire> Sélectionner (Liste/Menu).
  - ✓ Dans la catégorie Formulaires du panneau Insertion, cliquez sur l'icône Sélectionner (Liste/Menu). (Voir figure 100)
- Dans le champ Liste/Menu de l'inspecteur de propriétés, entrez un nom unique pour la liste.
- Pour Type, sélectionnez Menu.
- Cliquez sur Valeurs de la liste pour ajouter les choix d'option.

La boîte de dialogue Valeurs de la liste s'affiche. (Voir figure 101).

- Placez le point d'insertion dans le champ Etiquette de l'élément et entrez le texte qui doit apparaître dans la liste.
- Dans le champ Valeur, entrez le texte ou les données à envoyer au serveur lorsqu'un utilisateur sélectionne cet élément.
- Pour ajouter un autre élément à la liste d'options, cliquez sur le bouton plus (+).

Lorsque vous avez fini d'ajouter des éléments à la liste, cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Valeurs de la liste.

L'inspecteur de propriétés s'affiche. Vos choix d'options sont visibles dans le champ Initialement sélectionnés.

2.6.5 :Insérer un bouton :

Une fois que l'internaute a terminé de renseigner le formulaire, il doit disposer d'unbouton de soumission pour pouvoir l'envoyer au programme de traitement. Un formulairepeut aussi comporter un bouton Réinitialiser afin qu'il puisse être de nouveau affichéavec toutes ses valeurs initiales. Quel que soit le type de bouton désiré, la démarcheest la même et il suffira simplement de configurer l'option Action selon l'usage que l'ondésire faire du bouton (Envoyer ou Rétablir le formulaire).

Pour illustrer l'insertion d'un bouton, nous allons maintenant ajouter un bouton.

- A l'intérieur de la zone du formulaire(voir figure 102), allez vers l'onglet Formulaire/Bouton



Figure 102:Bouton à l'intérieur de la zone formulaire

- Au niveau de la barre des propriétés, donnez une valeur pour le bouton (Envoyer pour l'envoi,

ou bien



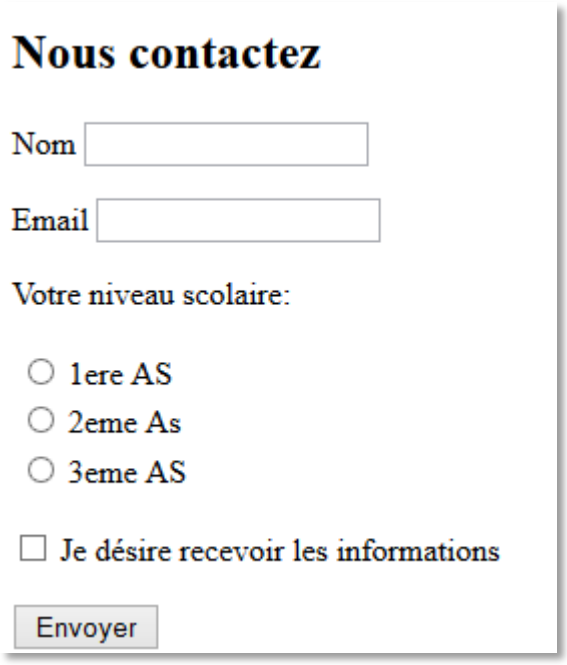
réinitialiser pour rétablir le formulaire, tel qu'illustré dans la figure suivante :

Figure 103: Propriétés du bouton

2.6.6 : Exercices d'application :

I. -Pourquoi utiliser des formulaires dans un site web ?
II. Il existe trois types de champs texte, citez-les ?
III. Quelle est la différence entre les cases à cocher et bouton radio ?

IV. Soit la figure suivante :



- Réalisez ce formulaire à l'aide de l'onglet Formulaires du menu Insertion de Dreamweaver.

2.7 : Insertion d'une animation de scénario :

L'animation de sites web est essentielle pour être visible sur la toile, ces animations peuvent rendre le site plus attrayant, elle permet aussi d'enrichir le contenu ou de le remplacer au profit d'un schéma dynamique et interactif où une explication textuelle est longue et laborieuse (pénible, fatigante), mais, en respectant les indications suivantes :

- Il ne faut pas en abuser : elles doivent être utilisées avec parcimonie, uniquement pour souligner les éléments d'une page qui sont vraiment importants pour l'internaute.
- Il ne faut pas mettre d'animations trop voyantes à côté d'un texte long à lire car elles attireront l'attention du lecteur au détriment du contenu de vos pages.
- Pas d'animation pour les éléments essentiels (logo, titre, signature).

Cette étape consiste à produire les éléments multimédias du site et notamment les animations Flash. Bien que pour la plupart des sites ces contenus soient moins fondamentaux, ils demandent cependantun travail important. Pour créer une animation, la première tâche est de formaliser un ***storyboard***[1] très précis. Celui-ci détaille, séquence par séquence, les éléments

[1] Découpage du scénario d'un film où chaque scène est illustrée par un ou plusieurs dessins

visuels, sonores et les interactions envisagées. Il faut également préciser les dimensions souhaitées en pixel, savoir si l'animation est prévue pour le Web ou pour CD-Rom. Une fois le storyboard validé, le travail de production peut débuter.Attention, il sera très difficile de revenir sur cette validation. L'insertion ou la suppression d'un élément de l'animation impliquent de décaler tous les éléments suivants dans la ***timeline***[2], ce qui prend un temps considérable.

Dreamweaver permet d'ajouter rapidement et facilement du son et des animations à un site web. La technologie Flash est la solution la plus répandue pour la diffusion de graphismes et d'animations vectorielles.

Remarque :

Depuis la version adobe Dreamweaver cs5, La technique de création d'une animation est disparue, et elle est remplacée par importation et insertion depuis adobe flash ou autres applications.

2.7.2 : Méthode d'insertion d'une animation flash :

Pour importer une animation flash qui contient des scénarios, suivez les étapes suivantes :

1. Dans la fenêtre de document (mode Création), placez le point d'insertion à l'endroit où vous souhaitez insérer lecontenu, puis procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la catégorie Commun du panneau Insertion, choisissez Médias puis cliquez sur l'icône SWF.
- Choisissez ***Insertion/ Médias/ SWF***.

2. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un fichier SWF (.swf) (voir la

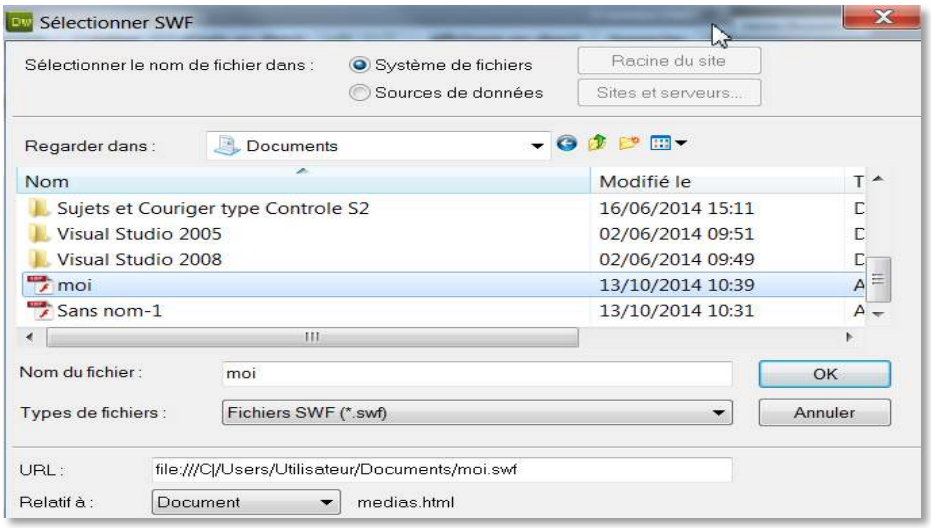


figure 104).

[2] C'est le scénario qui permet de distribuer le contenu de l'animation dans un temps

Figure 104:Recherche de l'emplacement du fichier SWF

Un espace réservé pour le fichier SWF s'affiche dans la fenêtre de document (voir la figure 105).

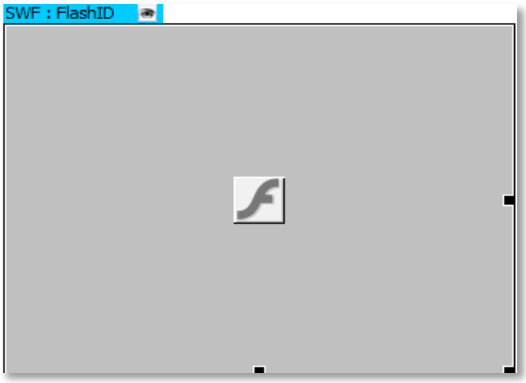


Figure 105: Espace réservé pour le fichier SWF

Cet espace réservé est entouré d'un contour bleu à onglet. L'onglet indique le type d'actif (fichier SWF) et l'ID du fichierSWF. Cet onglet comporte également une icône qui représente un œil. Il fait office de bascule entre le fichier SWF etles informations de téléchargement que les utilisateurs voient s'ils ne possèdent pas la version correcte de Flash Player.

3. Enregistrez le fichier.

Voici les propriétés du fichier SWF (voir la figure 106):

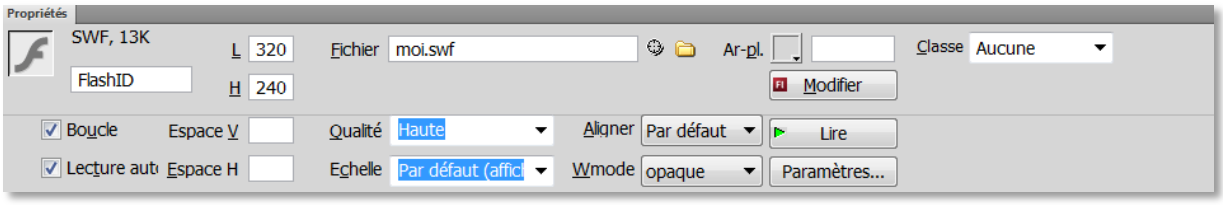


Figure 106: Les propriétés du fichier SWF

Vous pouvez définir les propriétés des fichiers SWF dans l'inspecteur Propriétés. Les propriétés s'appliquent égalementaux animations Shockwave.
Sélectionnez un fichier SWF ou une animation Shockwave, puis définissez ses options dans l'inspecteur Propriétés(Fenêtre /Propriétés).

ID : Définit un ID unique pour le fichier SWF. Entrez un ID dans la zone de texte sans titre, à l'extrême gauche del'inspecteur Propriétés. Depuis Dreamweaver CS4, un ID unique est requis.

L et H : Spécifient la largeur et la hauteur de l'animation, en pixels.

Fichier : Spécifiele chemin d'accès au fichier SWF ou Shockwave. Cliquez sur l'icône de dossier pour rechercher unfichier ou entrez le chemin d'accès.

Ar-pl :Spécifie une couleur d'arrière-plan pour la zone d'animation. Cette couleur apparaît également lorsquel'animation n'est pas en lecture (au cours du chargement et à la fin de la lecture).

Modifier :Démarre Flash pour mettre à jour un fichier FLA (fichier créé dans le programme de création Flash). Cetteoption est désactivée si Flash n'est pas installé sur votre ordinateur.

Classe : Permet d'appliquer une classe CSS à l'animation.

Boucle : Active la lecture en boucle de l'animation. Si l'option Boucle n'est pas activée, l'animation est lue une fois puiss'arrête.

Lecture automatique : Lit automatiquement l'animation lors du chargement de la page.

Espace V. et Espace H : Définit le nombre de pixels d'espace blanc au-dessus, au-dessous et de chaque côté del'animation.

QualitéContrôle l'anticrénelage pendant la lecture de l'animation. Des valeurs élevées améliorent l'apparence desanimations. Toutefois, avec des valeurs élevées, le rendu correct des animations à l'écran exige un processeur plusrapide. Un paramètre faible améliore la vitesse au détriment de l'apparence, alors qu'un paramètre élevé favorisel'aspect par rapport à la vitesse. L'option Basse automatiquement améliore la vitesse au départ, mais égalementl'apparence lorsque cela est possible. L'option Elevée automatiquement améliore de façon identique les deux qualitésau départ, mais sacrifie ensuite l'apparence pour la vitesse si nécessaire.

EchelleDétermine comment l'animation s'adapte aux dimensions définies dans les zones de largeur et de hauteur. Leparamètre par défaut affiche l'animation entière.

AlignementDétermine l'alignement de l'animation sur la page.

Wmode Définit le paramètre Wmode pour le fichier SWF de manière à éviter tout conflit avec des éléments DHTML,comme des widgets Spry. La valeur par défaut est Opaque, qui permet aux éléments DHTML de s'affiche au-dessus desfichiers SWF dans un navigateur. Si le fichier SWF comprend des sections transparentes et si vous voulez que leséléments DHTML apparaissent derrière celles-ci, activez l'option Transparent. Activez l'option Fenêtre poursupprimer le paramètre Wmode du code et permettre au fichier SWF de s'afficher au-dessus d'autres élémentsDHTML

Note :

Vous pouvez également insérer d'autres types de média avec la même manière que les fichiers swf

2.7.3 : Exercices d'application :

I. Quelle est l'importance des animations de scénario dans un site web ?
II. Quelles sont les indications à respecter lors de l'utilisation des scénarios dans un site web ?
III. Expliquez avec démonstration comment importer une animation flash dans une page web sous Dreamweaver.

2.8 : Les feuilles de styles :

Les feuilles de style en cascade CSS (Cascading Style Sheets) regroupent des règles de formatage qui déterminent l'aspect du contenu d'une page Web. Quand vous utilisez des styles CSS pour mettre une page en forme, vous séparez le contenu de la présentation.

Le contenu de votre page réside dans le fichier HTML, tandis que les règles CSS qui définissent la présentation du code résident dans un autre fichier (une feuille de style externe) ou dans une autre partie du document HTML (généralement dans la section head) entête du fichier HTML (voir les figures 107 et 108).



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

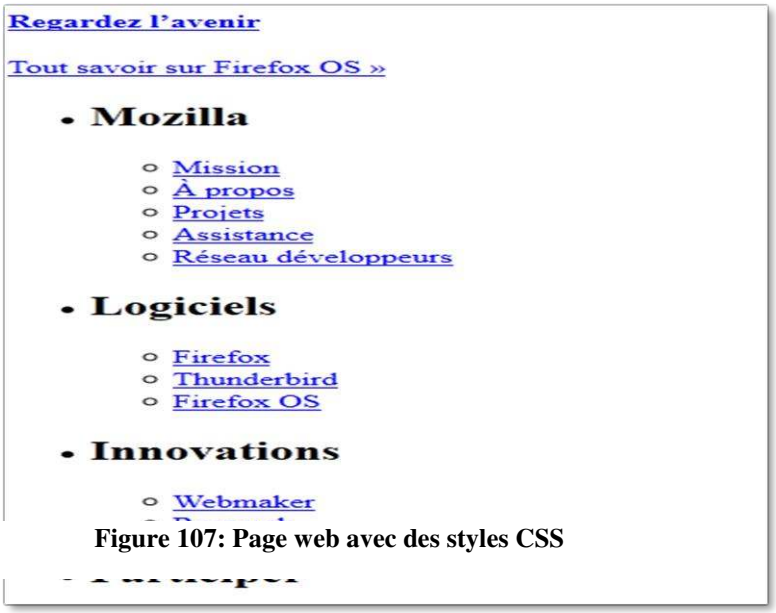


Figure 107: Page web avec des styles CSS

Figure 108: Page web sans styles CSS

La séparation du contenu et de la présentation facilite considérablement la gestion de l'aspect de votre site à partir d'un point central car vous n'avez pas besoin de mettre à jour les propriétés de toutes les pages chaque fois que vous souhaitez apporter une modification

CSS vous offre une plus grande souplesse et une plus grande maîtrise de l'aspect de votre page. Les feuilles de style CSS vous permettent de contrôler de nombreuses propriétés de texte, notamment les polices de caractères et les tailles de police, les styles gras, italique, soulignement et les ombres du texte, la couleur du texte et la couleur d'arrière-plan, la couleur des liens et le soulignement des liens, etc. En utilisant CSS pour contrôler vos polices de caractères, vous vous assurez d'un traitement plus cohérent de la mise en page et de l'aspect de votre page dans différents navigateurs.

2.8.1 : Créer un style :

Pour créer un style dans Dreamweaver, placez le point d'insertion dans le document, puis procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle règle CSS :

- Choisissez ***Format/Styles CSS/Nouveau***.
- Dans le panneau Styles CSS (***Fenêtre/Styles CSS***), cliquez sur le bouton Nouvelle règle CSS (+), situé dans la partie inférieure droite du panneau (voir la figure 109).



Figure 109: ajout d'une nouvelle règle CSS

Ou bien :

- Sélectionner un texte (dans votre cas sélectionnez le titre)

- Dans la fenêtre des propriétés du document, sélectionnez le bouton HTML, et dans la liste Format, choisissez En-tête 2 (voir la figure 110).

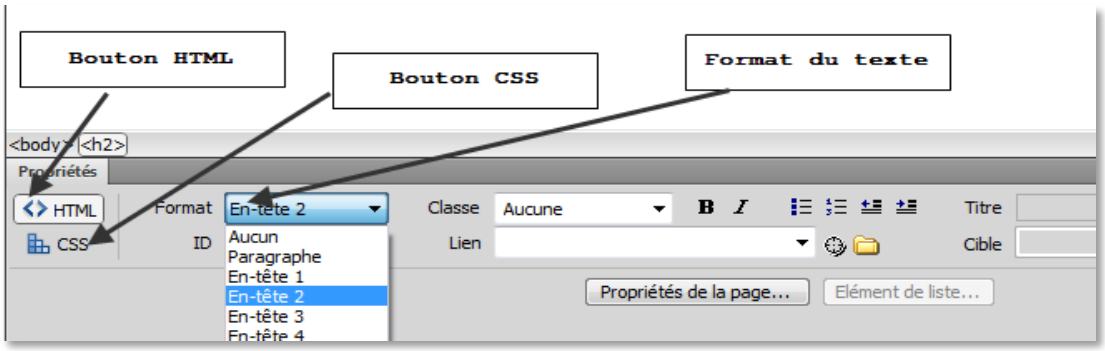


Figure 110: Propriétés du document HTML

- Dans les propriétés CSS, sélectionnez une nouvelle règle CSS
- Cliquez sur Modifier la règle (voir figure 111)

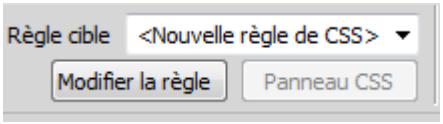


Figure 111: Propriétés des règles CSS

Une boite de dialogue s'affiche (voir la figure 112):

- Au niveau du Type de sélecteur, choisissez Balise HTML
- Au niveau du Nom du sélecteur, choisissez h2 (puisque En-tête2 en HTML c'est la balise h2).

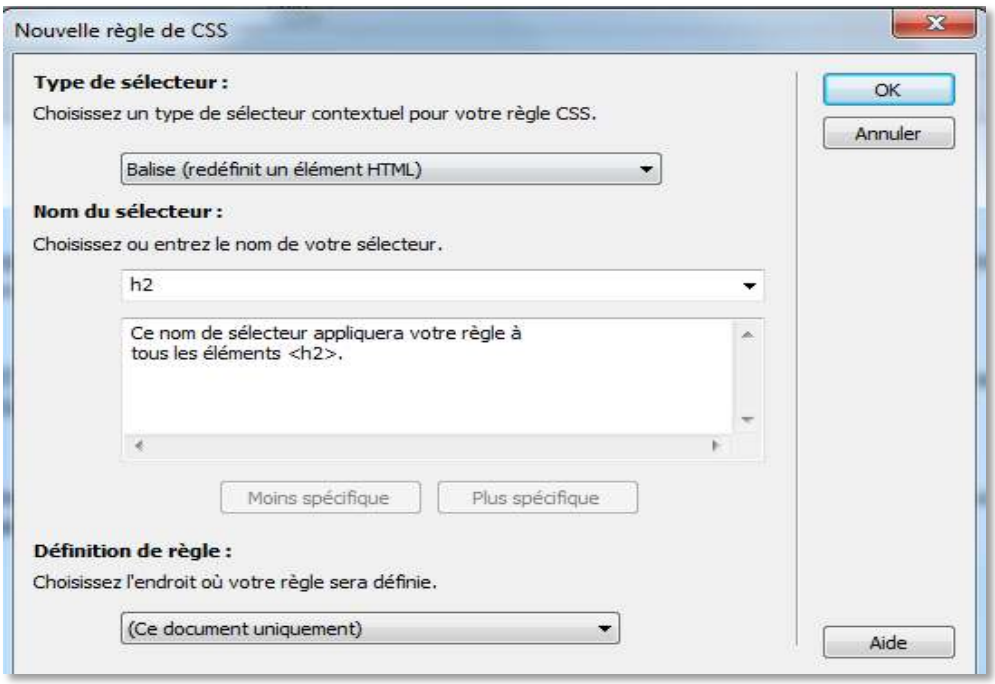


Figure 112: Fenêtre Nouvelle règle de CSS pour document

- Enfin, appliquez cette règle pour ce document uniquement

Voici le résultat :

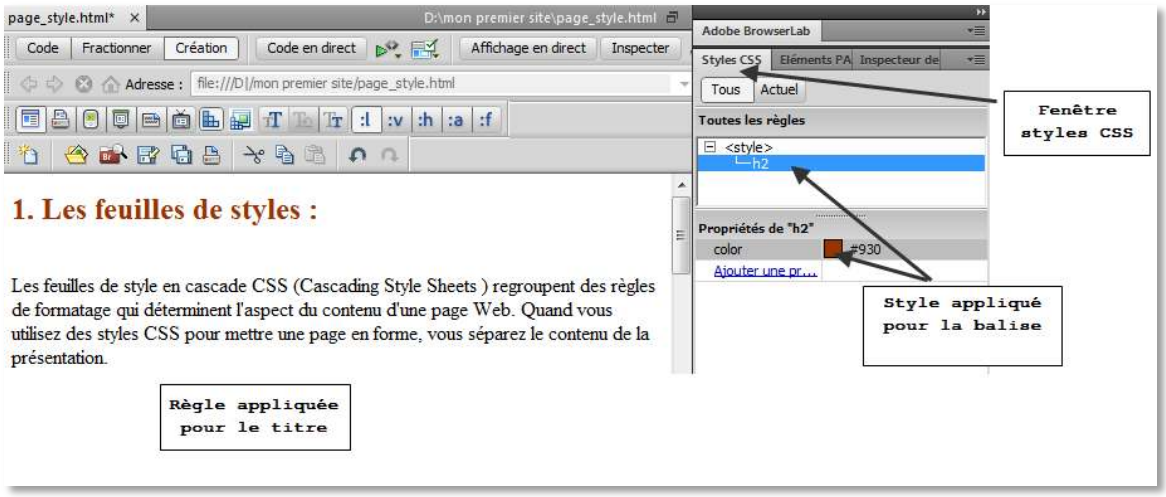


Figure 113: Document HTML avec styles pour le titre

Avec cette manière, vous pouvez appliquer les styles pour le reste du texte.

2.8.2 Attacher une feuille de style :

Une feuille de style CSS est un fichier texte externe à vos documents. Il contient toutes les indications de styles et de mises en forme. Si vous modifiez une feuille de style CSS externe, les changements sont reflétés dans tous les documents liés à cette feuille de style. En général, les feuilles de styles externes sont les plus utilisée au niveau des CMS (Content Management System) Système de gestion de contenu et dans le web, vu leur utilisation et modification facile.

Vous pouvez exporter les styles CSS trouvés dans un document afin de créer une nouvelle feuille de style CSS, et attacher ou créer un lien vers une feuille de style externe pour appliquer les styles trouvés à cet endroit.

Vous pouvez attacher toute feuille de style de votre création à vos pages ou copier ces feuilles dans votre site. De plus, Dreamweaver est fourni avec des feuilles de style prédéfinies qui peuvent être automatiquement placées dans votre site et attachées à vos pages.

- Ouvrez le panneau Styles CSS en procédant de l'une des manières suivantes :
  - ✓ Choisissez ***Fenêtre/Styles CSS***.
  - ✓ Appuyez sur les touches ***Maj + F11***.



- Dans le panneau Styles CSS, cliquez sur le bouton Attacher une feuille de style. (Dans le coin inférieur droit du panneau.)(voir le figure 114).

Figure 114: Attacher une feuille de style

Si la feuille de style n'existe pas encore, suivez les étapes suivantes :

- Sélectionnez le texte voulu (dans votre cas le paragraphe)
- Dans les propriétés CSS, sélectionnez une nouvelle règle CSS
- Cliquez sur Modifier la règle.
- Une boite de dialogue s'affiche (voir la figure 115):

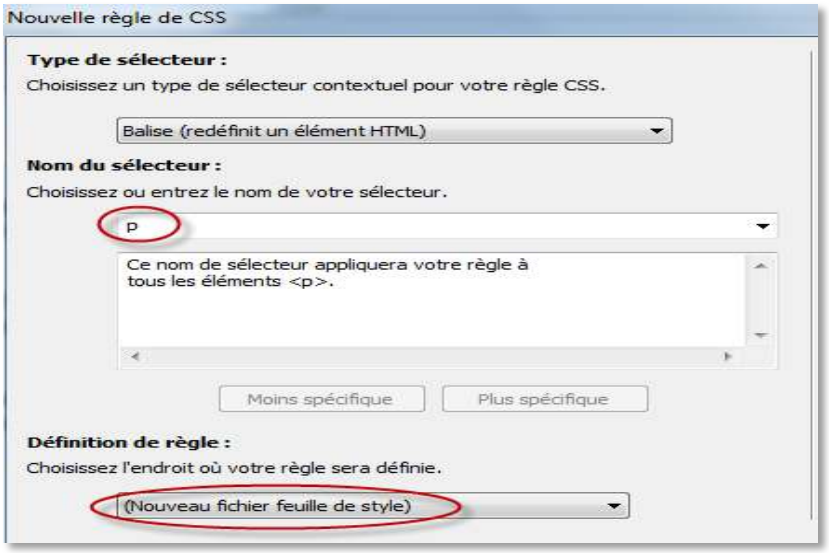
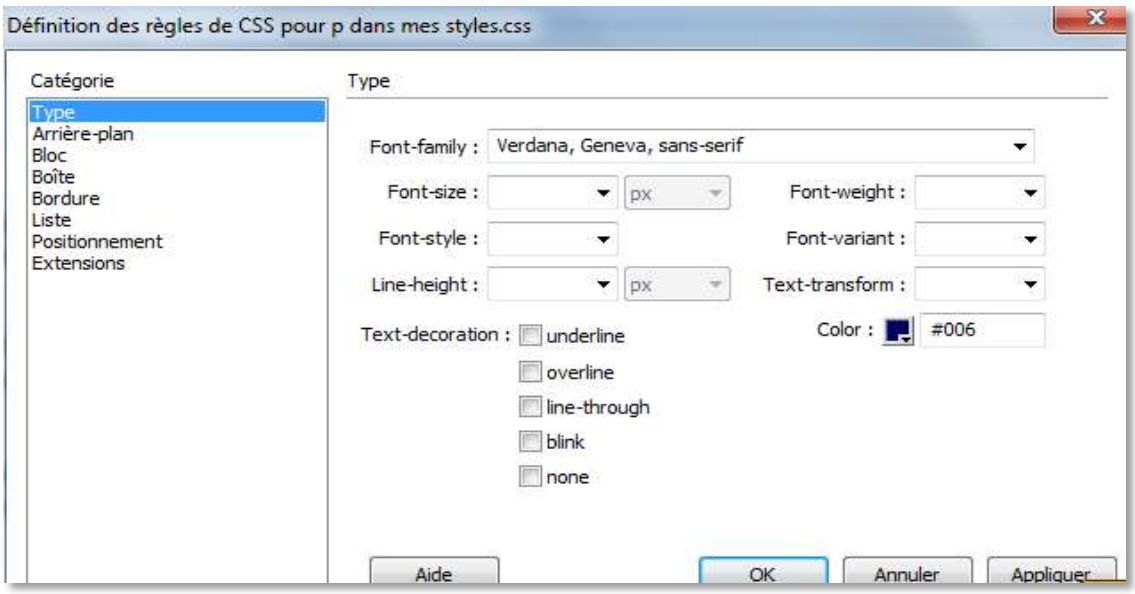


Figure 115: Fenêtre Nouvelle règle de CSS pour nouvelle feuille de style

- Au niveau du Type de sélecteur, choisissez Balise HTML
- Au niveau du Nom du sélecteur, choisissez « p »pour paragraphe
- Choisissez Nouveau fichier feuille de style
- Dans la nouvelle boite de dialogue qui s'affiche, donnez un nom de fichier pour la nouvelle feuille de style, puis Enregistrer.
- Dans la nouvelle boite de dialogue qui apparait, appliquez les styles pour chaque catégorie puis cliquez sur OK (voir la figure 116).

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Figure 116 : Définition des règles CSS



Si la feuille de style existe

- Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - ✓ Cliquez sur le bouton Parcourir pour rechercher une feuille de style CSS externe.
  - ✓ Entrez le chemin de la feuille de style dans le champ Fichier/URL.
- Enfin cliquez sur OK.

2.8.3 Appliquer un style :

Les styles CSS personnalisés, ou classes, sont le seul type de style CSS qui peut être appliqué à n'importe quel texte dans votre document, quelles que soient les balises qui contrôlent ce texte. La palette Styles CSS affiche les noms de tous les styles disponibles.

Donc pour créer un style personnalisé :

- Sélectionner le texte auquel vous voulez appliquer le style CSS.
- Dans les propriétés CSS, sélectionnez une nouvelle règle CSS
- Cliquez sur Créer ou Modifier la règle CSS
- Au niveau de la fenêtre qui s'affiche, choisissez le type de sélecteur « Classe » (voir la figure 117).
- Donnez un nom à ce sélecteur, puis validez par OK.



Figure 117: Règle CSS d'une classe

- Appliquez les styles pour chaque catégorie puis cliquez sur OK.
- Sélectionnez un texte ou paragraphe
- Dans la fenêtre des propriétés du document, et dans le bouton Règle cible, sélectionnez le style déjà crée (dans votre cas choisissez le style nommé maclasse) (voir figure 118).

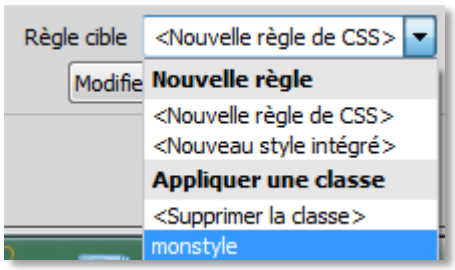


Figure 118: Application du style personnalisé

2.8.4 Modifier un style

Pour modifierun style déjà appliqué, il suffit de :

- Sélectionner ce style
- Dans le panneau Styles CSS, Cliquez sur l'icône Modifier le style qui est schématisé par un crayon (voir la figure 119).

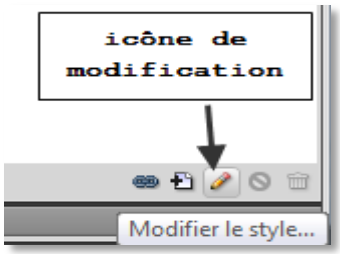


Figure 119: L'icône Modifier le style

- Dans la nouvelle boite de dialogue qui apparait, appliquez les styles pour chaque catégorie puis cliquez sur OK

2.8.5 Exercices d'applications :

I. Qu'est-ce qu'on appelle feuilles de style CSS ?
II. Pourquoi utiliser les feuilles de style dans le web ?
III. Démontrez comment créer un style CSS pour un paragraphe

Résumé :

Ce chapitre nous a permis de connaître les méthodes de définition d'un site web statique, et comment créer un dossier local, nous avons vu que Dreamweaver comporte des options d'importation des fichiers externes, tels que Word, Excel, PDF. En plus, l'utilité des tableaux dans le site web, comment fusionner les cellules de ces tableaux, comment insérer les images dans les cellules. Nous

WWW.DZBEN.COM

Exercices de synthèse :

Exercice 01 :

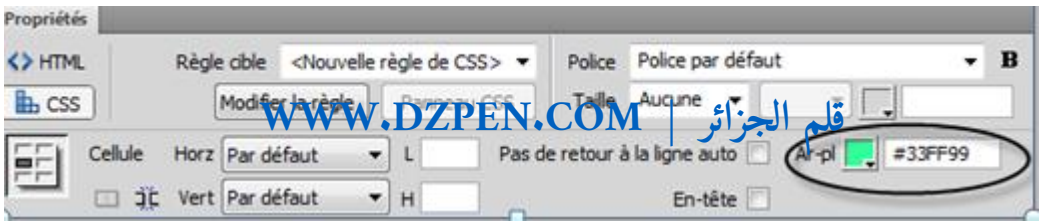
I. Le site Dreamweaver se compose de 03 types de dossiers. Citez-les ?

II. **Vrai ou faux:** La page de démarrage est une image sans fonctionnalité.

III. Nommez et décrivez brièvement les trois modes Dreamweaver disponibles dans la fenêtre de document.

IV. Quel est le rôle des tableaux dans un site Dreamweaver ?

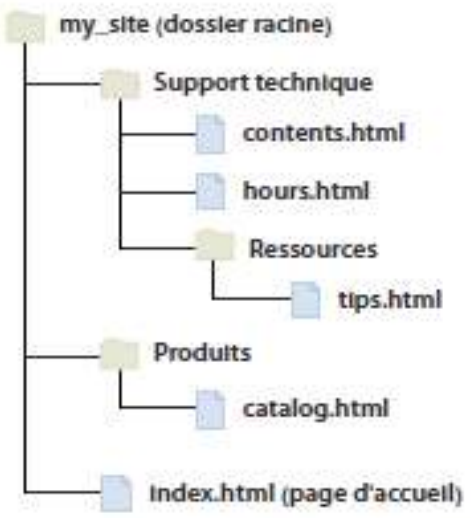
V. Que représente cette figure ?



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

Exercice 02 :

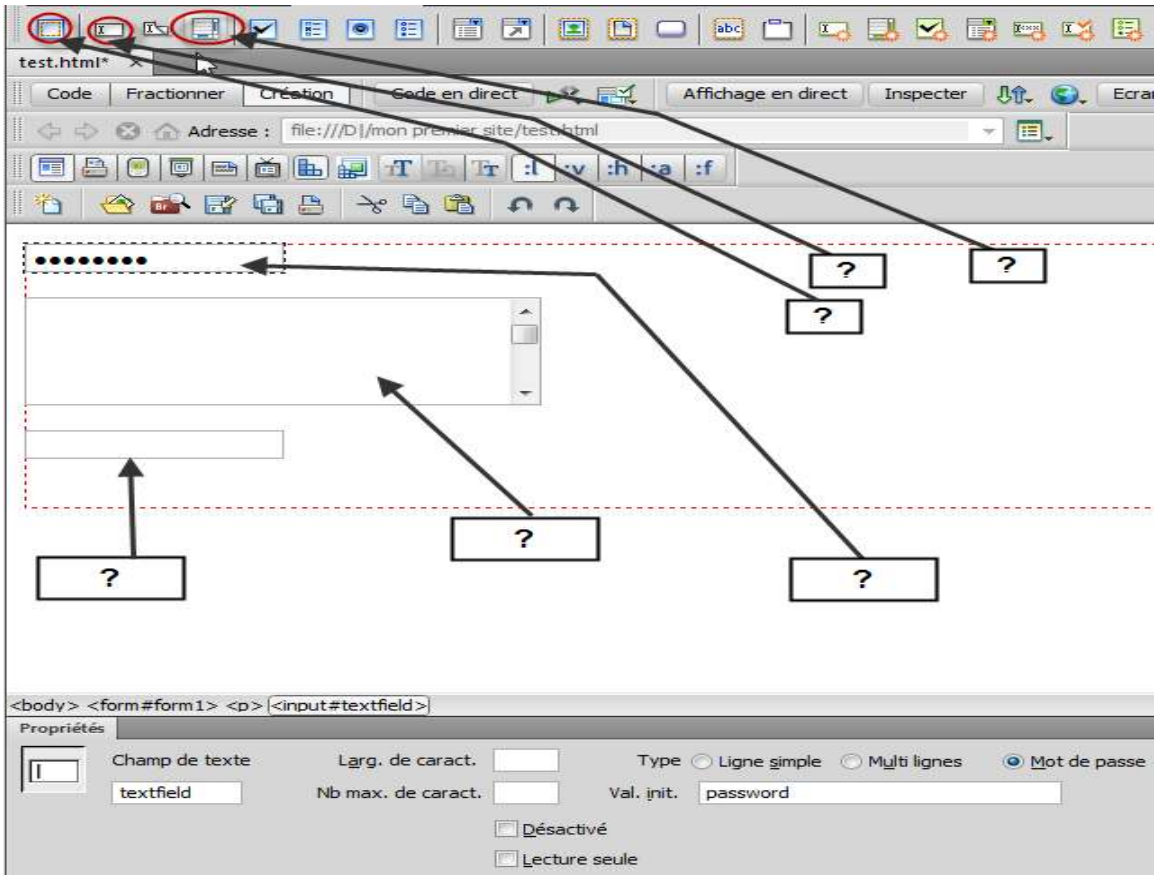
Supposons que la structure de votre site soit la suivante :



I. Etablissez un lien depuis contents.html vers hours.html
II. Etablissez un lien de contents.html vers tips.html
III. Etablissez un lien de contents.html vers index.html

Exercice 03 :

I. Par rapport à la fenêtre Propriétés de la figure ci-dessous, que représente chaque point d'interrogation ?



II. Soit le schéma suivant :

Nom	
Prénom	
Comment avez-vous connu ce site?	Publicité ▾ Publicité Moteurs de recherche Presse
Avez-vous apprécié ce site?	Oui Non
Souhaitez-vous recevoir des offres spéciales sur:	Matériel informatique Son mp3 Photo numérique
Envoyer	

- Créez ce formulaire d'inscription tel qu'il est présenté (utilisez une taille de 70% pour le tableau)

Exercice 04 :

I. Pourquoi les internautes travaillent très souvent avec les feuilles de styles externes ?

II. Observez bien cette figure: 

- Elle appartient à quel panneau Dreamweaver ?
- Que représente chaque icone de cette figure ?

III. Quel type de fichier faut-il utiliser dans les animations web ? pourquoi ?

Résumé général :

Ce manuel a été conçu pour vous offrir des réponses aux questions demandées par le stagiaire sur la maîtrise de l'intégration des différents éléments d'un site (Dreamweaver).

C'est un ouvrage qui vous a proposé beaucoup de connaissances pratiques et même théoriques et des savoirs faire en Dreamweaver pour la création de site web statique.

Il permet au stagiaire de se consacrer d'abord à la connaissance de l'environnement de Dreamweaver en premier lieu, et le fonctionnement de chaque outil ou élément pour le web statique en deuxième lieu.

Avec ce manuel, le stagiaire apprend le meilleur moyen de s'adapter à l'utilisation des éléments de Dreamweaver pour la création de site web statique par les connaissances des règles d'ergonomie web (comment créer le dossier local, règles de navigation, rôle des animations dans le web, rôle des formulaires,…) ainsi que l'exploitation des fonctionnalités du logiciel Adobe Dreamweaver CS5.5 (pour le statique et non les objets dynamiques tels que les éléments de l'ongle Données, Spry,…).

Avec ce Manuel, le stagiaire apprend rapidement à se familiariser avec les fonctionnalités de l'outil Adobe Dreamweaver CS5.5 et même de s'actualiser avec Adobe Dreamweaver CS6.

Activités de synthèse :

Spécialité : Assistant multimédia Durée : 02h00

Module : Dreamweaver

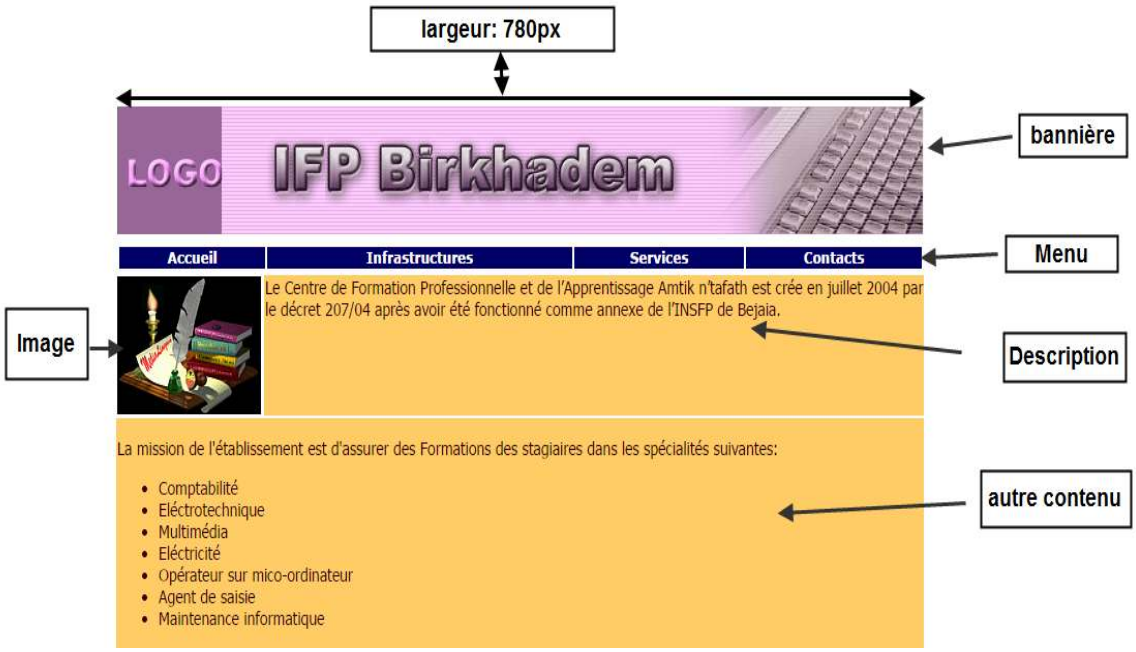
But : Mettre en œuvre les acquis relatifs au logiciel de Dreamweaver

Matériel requis :

- Micro-ordinateur
  - ✓ **Outils :** Adobe Dreamweaver CS5.5 ou CS6

Enoncé :

Créez avec Dreamweaver la page web ci-dessous selon les conditions suivantes :



- Créez un dossier local dans ***« D : »*** et le nommez ***« monsite »***
- Définissez un site local on suivant les techniques de configuration d'un site local.
- Créer une nouvelle page dans ce dossier et la nommez ***« index.html »***
- Utilisez les tableaux pour présenter le contenu
- La largeur du tableau ne doit pas dépasser 782 pixels
- La hauteur de la bannière est de 100px
- La largeur de l'image est de 120 à 160 px
- Faites un alignement centré pour le tableau
- La page doit contenir une bannière, un menu, une description avec image et enfin d'autre contenu qui contient des listes.
- Appliquez les styles CSS pour cette page tels qu'ils sont affichés dans cette page et non les styles html.
- Faites des liens vides pour les menus Infrastructure, services et contacts.
- Faites un lien vers index.html pour le menu Accueil.
- Sauvegarder le fichier

Observation :

- Le dossier concernant les images et bannières se trouve dans le lecteur disque dur D : nommé mes images.
- Vous pouvez mettre du contenu différent de cette figure (l'essentiel avoir un contenu mit en forme tel que schématisé dans la figure ci-dessus).

BIBLIOGRAPHIE

BOUCHER, Amélie. *Ergonomie web Pour des sites web efficaces*, 75240 Paris, 2eme édition Eyrolles, mars 2009.

WARBESSON, Karine. *Créer votre site web sans aucune notion de programmation !*, 75010 Paris, 2eme édition Micro Application, 2007.

Quatravaux,Anne-Laure et Quatravaux,Dominique. *Réussir un site web d'association... avec des outils gratuits*, 75240 Paris, édition Eyrolles, 2004.

AUDOUX , Thierry et DEFRANCE, Jean-Marie. *Dreamweaver CS4*, 75240 Paris, édition Eyrolles, 2009.

CEDERHOLM, Dan.*Bonnes pratiques des standards du web,* 75010 Paris, édition Pearson, 2010.

CHU, Nicolas. *Réussir un projet de site web*, 75240 Paris, édition Eyrolles, 2009.

Algérie (1998) .Méthodologie de conception et de rédaction des guides de formation .Ministère de la Formation Professionnelle, Institut National de la Formation Professionnelle.

http://www.savoirlivre.com/manuels-scolaires.php

http://marc.debreuil.pagesperso-orange.fr/images/Redaction%20scientifique.pdf

http://www.icheccampus.ichec.be/courses/1BAC/document/Divers/normes_de_citations_09-10.pdf

WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

ANNEXE A

Corrigé des exercices

Chapitre 01 :

Exercices d'applications :

I. A quoi sert Dreamweaver ?

Dreamweaver est un logiciel qui sert à la création de pages, de sites et d'applications web développé par la société Adobe System. Il fonctionne avec l'interface mieux connue sous le nom de ***What You See Is What You Get*** ou ***WYSIWYG***, en d'autres termes, le résultat est tel qu'on le voit.

II. Il existe deux modes d'affichage de Dreamweaver, citer-les :

- ***Mode création :*** mise en page directement à l'aide d'outils simples, comparables à un logiciel de traitement de texte (insertion de tableau, d'image, etc.).
- ***Mode code :*** éditer directement le code (HTML ou autre) qui compose la page.

III. Le rôle de chaque menu symbolisé par des repères numérotés est :

- Le premier menu du repère **(1)** permet d'accéder rapidement aux derniers documents utilisés.
- Le deuxième menu du repère **(2)** vous invite à créer une nouvelle page vierge en sélectionnant son type.
- Le troisième menu du repère **(3)** permet d'accéder à de nombreuses démonstrations sur l'usage de Dreamweaver, disponibles depuis un site Internet d'Adobe

Exercices de synthèse :

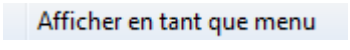
I. Quel est le rôle de l'inspecteur de propriétés sous Dreamweaver ?

- Permet de visualiser et de modifier diverses propriétés de l'objet ou du texte sélectionné. Chaque objet possède des propriétés différentes.

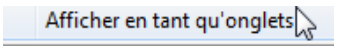
II. Le panneau insertion prend deux formes d'affichage sur Dreamweaver. Citez-les, et démontrez les méthodes de forme d'affichage.

Le panneau Insertion peut s'afficher sous forme d'onglets, comme il peut s'afficher sous forme de menu.

Démonstration :

- Quand le panneau Insertion est affiché en tant qu'onglet, il suffit de pointer la souris vers n'importe quel onglet et de cliquer avec le bouton droit, puis sélectionner ***Afficher en tant que menu***. 

- Quand le panneau Insertion est affiché en tant que menu, il suffit de cliquer sur le menu du panneau insertion, puis sélectionner ***Afficher en tant qu'onglet***

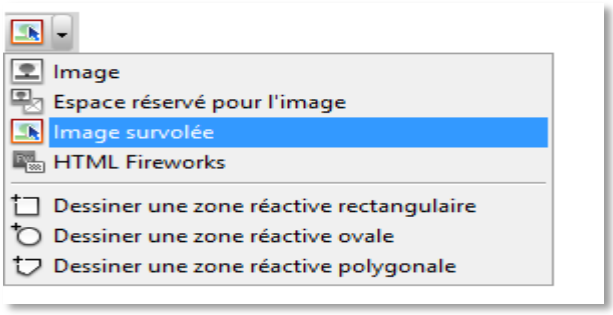


III.

A. Barre d'application **B.** Fenêtre de document **C.** Barre d'outils du document **D.** Commutation d'espace de travail **E.** Groupes de panneaux **F.** CS Live **G.** Sélecteur de balises **H.** Inspecteur Propriétés **I.** Panneau Fichiers

IV. Méthode d'insertion d'une image survolée :

Pour insérer une image survolée, il suffit d'aller vers le menu **Insertion/Objets image/Image survolée**. Ou bien dans le panneau Insertion, puis cliquez sur l'icône image et enfin Image survolée.



Chapitre 02:

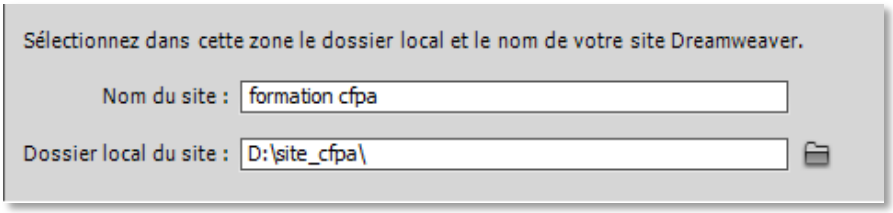
2.1 : Définir un site sous Dreamweaver :

I. Qu'est-ce qu'un site web statique ?

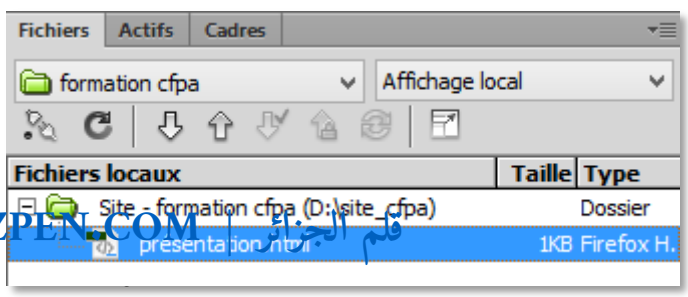
Un site web statique est constitué de pages HTML prédéfinies, créées une fois pour toutes à l'aide d'un éditeur HTML. Le contenu des pages est fixe.

II. Expliquez la méthode de création d'un dossier local pour définir un site

Cliquez sur le menu Site/Nouveau site…, une boite de dialogue s'affiche,



donnez un nom à votre site ***"formation cfpa"***, puis sur l'icône dossier, créez le nouveau dossier ***"site_cfpa"*** dans le disque **"D:"** puis cliquez sur***"Enregistrer"***. Une fois le site est créé, allez vers le panneau ***"Fichiers"***, avec le bouton droit de la souris, cliquez sur ***"nouveau fichier"***, et donnez-lui un nom ***"présentation.html"***.



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

2.2 : Saisir et mettre en forme du texte :

Soit le dossier archive qui se trouve dans D: et qui contient deux fichiers : Word (fiche1.docx) et Excel (fiche2.xlsx) :

I. Importer ces deux fichiers dans le document html nommé ***"fiche.html"*** par la méthode "***importer"***.

Choisissez le menu ***Fichier>Importer>Document Word…***

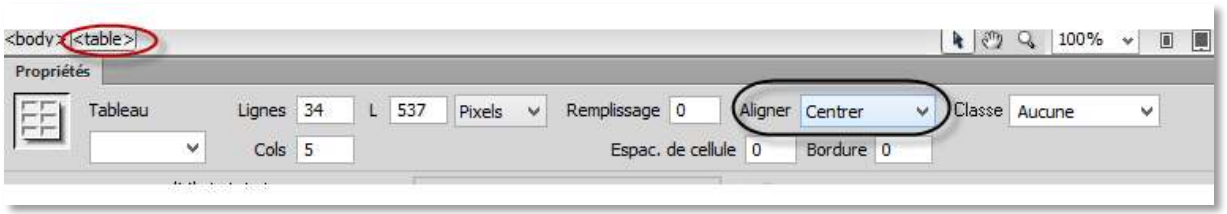


Vous faites la même chose pour Excel.

II. Modifier le formatage de ces deux fichiers importés en utilisant l'inspecteur des propriétés :

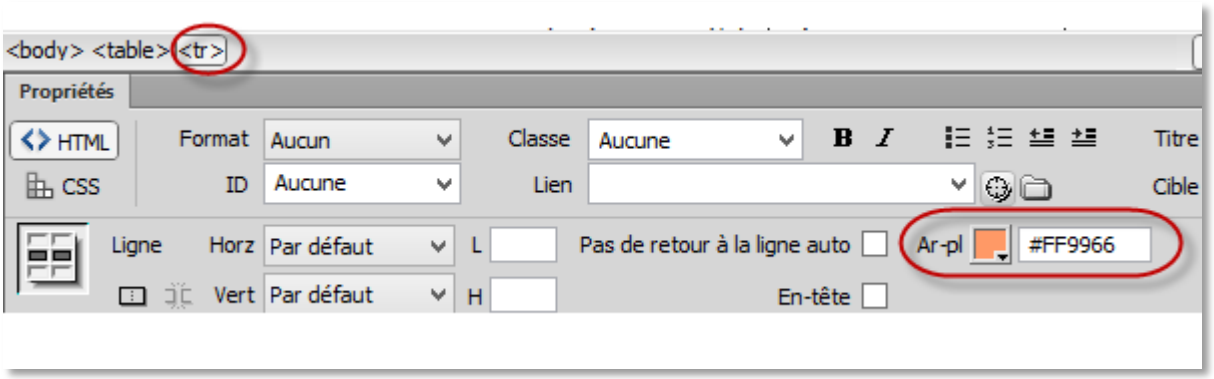
- Centrez le tableau Excel :

Assurez-vous que le tableau est sélectionné (la balise <table>), puis dans la barre des propriétés, dans ***Aligner***, choisissez Centrer.



- Mettez une couleur de fond ***"#FF9966"*** pour la 1ere ligne de ce tableau

Assurez-vous que la première ligne du tableau est sélectionnée (la balise <tr>), puis dans la barre des propriétés, dans ***Ar-pl*** (Arrière-plan), choisissez la couleur ***#FF9966***.

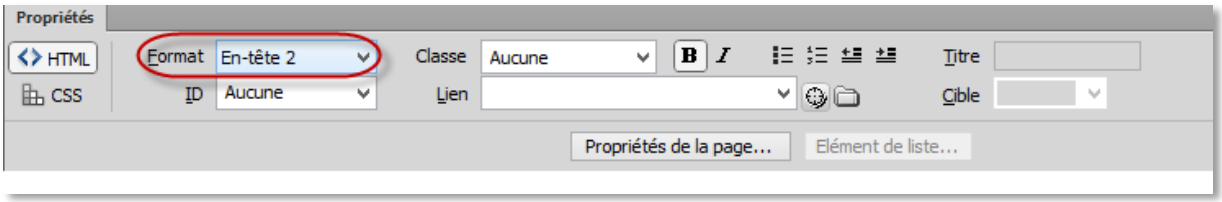


- Faites apparaitre les bordures du tableau ***(1px).***

Assurez-vous que le tableau est sélectionné (la balise <table>), puis dans la barre des propriétés, dans ***Bordure***, donnez une valeur "1".

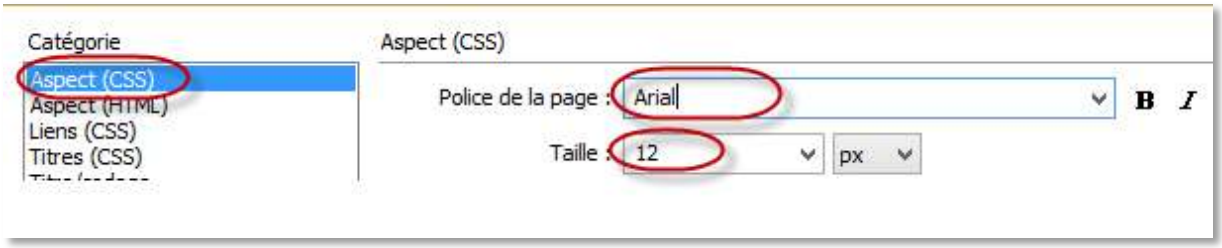
- Modifiez les titres et paragraphes du fichier Word. (pour chaque titre "en-tête1, sous-titre "en-tête2", pour les paragraphes une taille de 12px et une fonte du texte (Arial).

Sélectionnez le titre du niveau 2, dans la barre des propriétés, choisissez le format "En-tête 2".



Vous faites la même chose pour les sous titres. (En-tête 3).

Concernant les paragraphes, sélectionnez les paragraphes, puis dans Propriété de la page, choisissez ***"Aspect (CSS)"***, puisque l'aspect html ne contient pas ces propriétés, puis sélectionnez la police Arial avec une taille de 12px.



2.3 : Mise en page avec des tableaux :

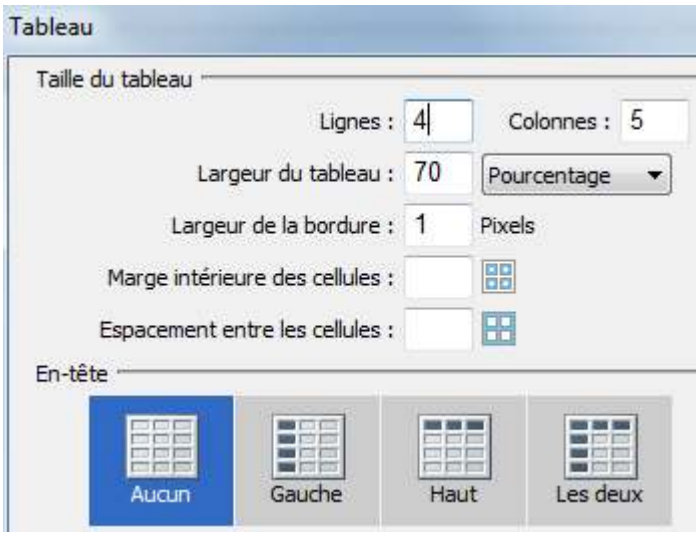
I. Qu'elle est l'utilité d'un tableau sous Dreamweaver ?

Les tableaux sont des outils extrêmement puissants destinés à la mise en forme de données et d'images dans une page HTML. Les tableaux permettent aux concepteurs de pages web d'ajouter une structuration verticale et horizontale à une page. Ils permettent aussi de présenter des données tabulaires, de tracer des colonnes sur une page ou de mettre en forme du texte et des images sur une page web.

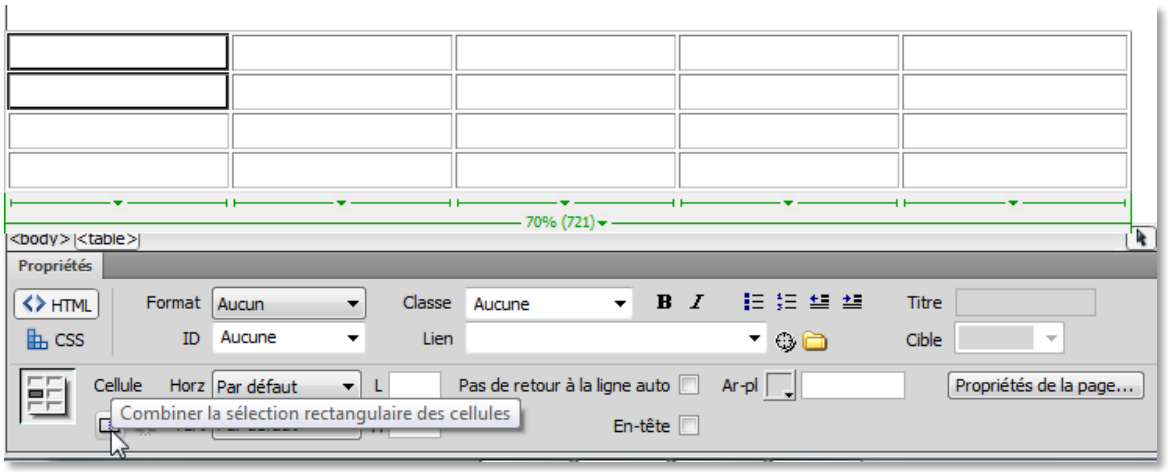
II. Réalisez le tableau suivant en utilisant les techniques de fusion :

N°	Désignation	Qté	Entrées	
			Date	Emargement

- Choisissez le menu ***Insertion/Tableau***
- Dans la figure qui s'affiche, insérez 4 lignes et 5 colonnes, puis cliquez sur OK.

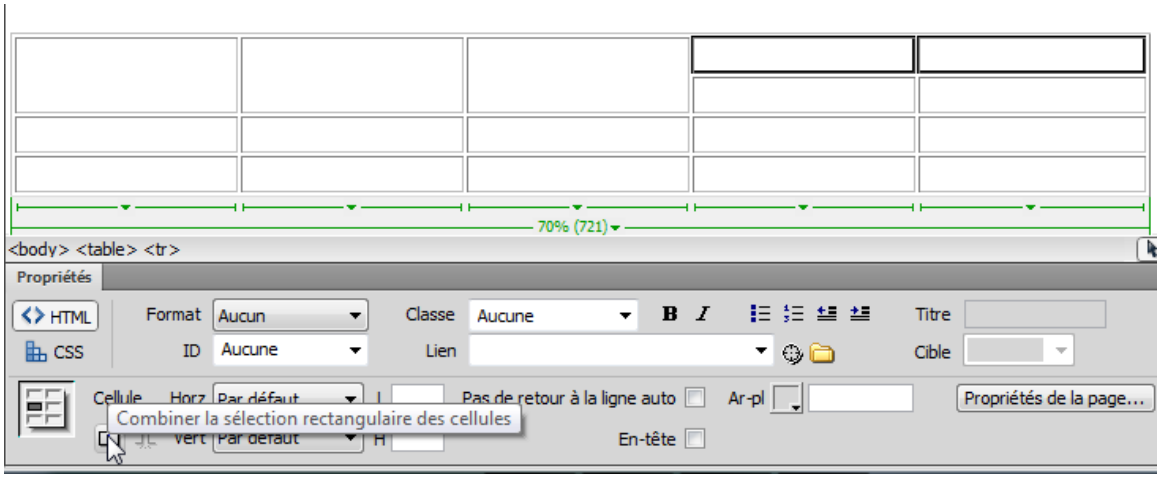


- Au niveau de la 1ere colonne, sélectionnez 2 lignes afin de les fusionner avec le bouton ***Combiner la sélection rectangulaire des cellules***.



-

- Refaites la même procédure pour la 2eme et 3eme colonne.
- Sélectionnez la 4eme et 5eme colonne, puis les fusionner avec le bouton ***Combiner la sélection rectangulaire des cellules***.



- Remplissez le tableau.

III. Ajoutez une couleur bleu clair (#33CCCC) d'arrière-plan pour l'entête (les titres) du tableau.

- Sélectionnez le tableau, au niveau de la fenêtre propriété, allez vers le bouton couleur d'arrière-plan, puis choisissez la couleur #33CCCC.

IV.

- Cette page web est réalisée et mise en forme avec les tableaux.
- L'attribut qui permet d'afficher les bordures d'un tableau est ***"border"*** ou bien Bordure au niveau de la barre des propriétés du document HTML.

2.4 : Navigation :

Exercice 01 :

I. Décrivez deux moyens d'insérer un lien dans une page web.

- L'une des techniques possibles consiste à sélectionner un texte ou une image, puis à cliquer sur l'icône ***"Rechercher le fichier"*** de l'inspecteur des propriétés à côté du champ***"lien"***, et naviguer jusqu'à la page désirée.
- Vous pouvez également faire glisser l'icône ***"Pointer vers un fichier"*** sur un fichier dans le panneau fichier.

II. Qu'est-ce qu'un fil d'Ariane ?

Le fil d'Ariane est une **aide à la navigation** pour les visiteurs de votre site internet. Il sert de repère et permet de se situer sur le site. C'est un des éléments qui améliorent l'**accessibilité**d'un site web.

III**. Vrai ou faux :** vous ne pouvez créer de liens que vers des pages situées à l'intérieur d'un site Dreamweaver.

Faux. Pour créer un lien vers une page externe, il suffit d'entrer l'adresse Web complète (ou URL) dans le champ ***"lien"*** de l'inspecteur des propriétés.

IV. Quelle est la différence entre le lien relatif et absolu ?

Un lien absolu indique l'adresse complète du fichier lié (`http://` à l'extension ou à l'extension du domaine). Il est généralement utilisé pour afficher une page d'un autre site.

L'adresse absolue peut être utilisée lorsque l'objet se trouve sur son propre site, à condition que l'on soit sûr qu'il ne bougera pas ; par exemple, toutes les images sont mises dans un répertoire /images qui ne sera jamais déplacé.

Un lien relatif indique l'adresse du fichier par rapport à la page actuelle.

V. Quelle est l'utilité d'un lien de messagerie dans un site web ?

C'est pour que les visiteurs puissent vous contacter, surtout si le site est commercial ou éducatif.

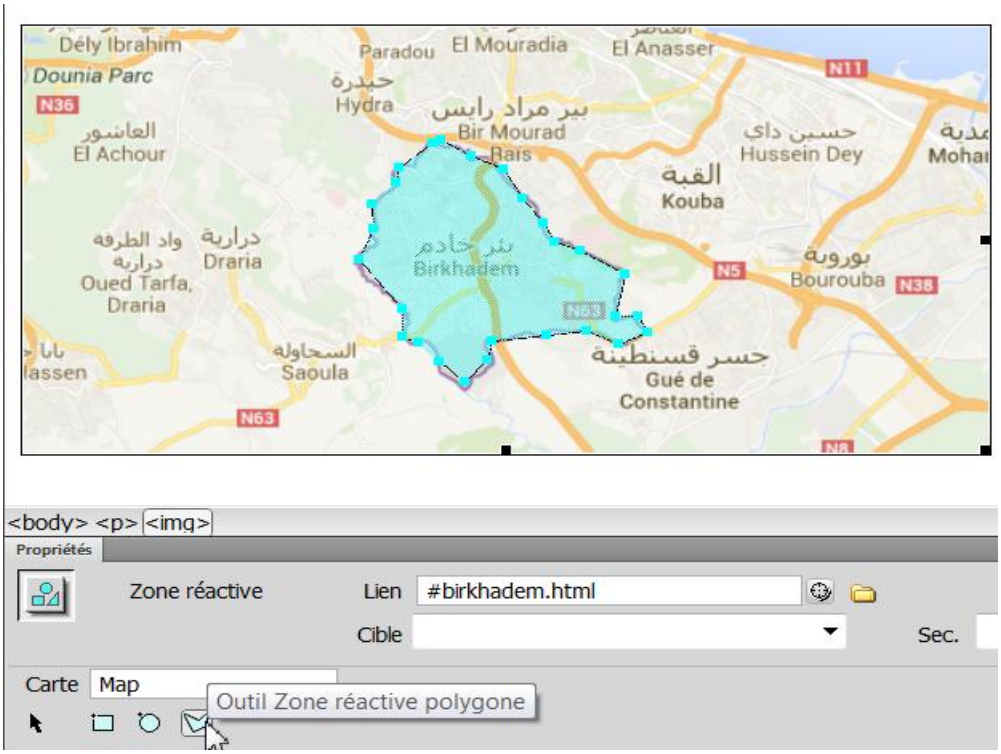
Exercice 02 :

Soit la carte géographique suivante :



Si on veut créer une image à zone cliquable sur la zone Birkhadem, on utilise l'icône Outil Zone réactivepolygone en suivant la méthode suivante :

- Sélectionnez l'image
- Choisir Outil Zone réactive polygone
- Cliquez sur l'image en différents points pour dessiner une forme polygonale (voir la figure dessous)



- Saisissez le lien dans le champ Lien du panneau des propriétés qui s'affiche pour la zone réactive

2.5 : Cadres ou frames :

Exercice01 :

I. Quelle est l'utilité d'un jeu de cadre ?

Les jeux de cadres permettent de diviser la fenêtre du navigateur en plusieurs cadres ayant chacun un fonctionnement indépendant. Chaque cadre peut afficher une page différente possédant sa propre URL. En général, un jeu de cadres définit une zone de navigation et une zone de contenu.

II. Où se trouve le menu Cadres dans la barre de menu ?

Le menu Cadres se trouve dans le menu ***Insertion/HTML/Cadres***

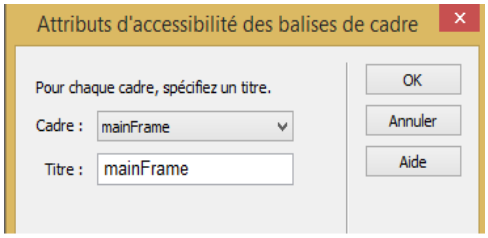
III. En utilisant le jeu de cadres, dans quelle cible ouvrir un fichier ?

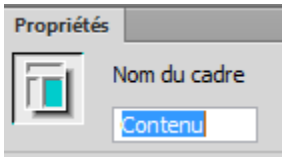
La cible sera le cadre principal nommé dans les Propriétés de ce cadre ou bien par défaut, il est nommé « ***mainFrame*** »

Exercice02 :

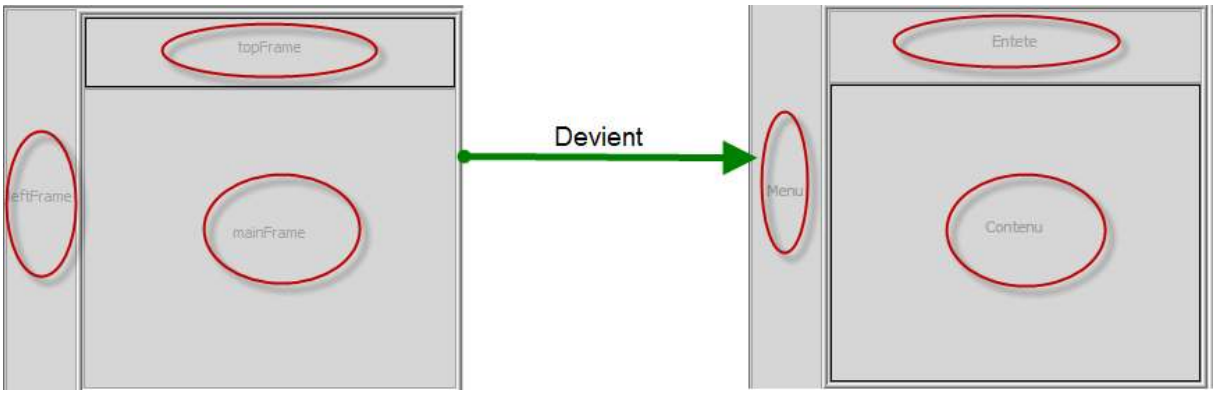
- Réalisation d'un jeu de cadre qui contient : Entête en haut, et le menu à gauche.
  - ✓ Créez un nouveau fichier

- ✓ Dans le menu Dreamweaver, cliquez sur Insertion/HTML/Cadres/Imbriqué à gauche en haut
- ✓ Une boite de dialogue s'affiche, cliquez sur OK
- ✓ Sauvegardez ce jeu de cadre en le nommant : ***"jeu-cadre"***.
- ✓ Affichez le cadre dans : Fenêtre/Cadres.
- ✓ Renommez chaque zone du cadre, tels que :

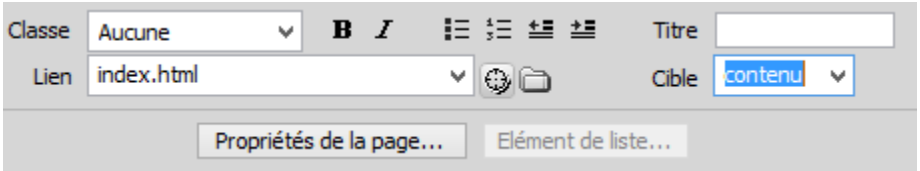




mainFrame devient Contenu, topFrame devient Entête et leftFrame devient Menu



- Au niveau de l'entête du cadre, positionnez le curseur à l'intérieur de la zone.
  - ✓ Renommez le fichier par la technique de sauvegarde (Enregistrer-sous…) en lui affectant un nom ***"entete.html"***.
  - ✓ Insérez un tableau d'une cellule et de bordure de 1pixel avec une largeur de 75% et un alignement à gauche.
  - ✓ Insérez une image que vous avez réalisée dans Photoshop qui s'adapte à la taille (largeur du tableau.
- Au niveau de zone de menu, créez 3 liens (Par exemple : Accueil vers le fichier index.html, Présentation vers présentation.html, Activités vers activités.html).
  - ✓ Assurez-vous, que pour chaque lien du menu doit avoir une cible vers "contenu" tel qu'il est illustré dans cette figure :



  - ✓ Vous remarquez bien que pour le lien index.html on a ciblé contenu.

- ✓ Renommez le fichier par la technique de sauvegarde (Enregistrer-sous…) en lui affectant un nom ***"menu.html"***.

- Au niveau de la zone de contenu, positionnez le curseur à l'intérieur de la zone.
  - ✓ Renommez le fichier par la technique de sauvegarde (Enregistrer-sous…) en lui affectant un nom ***"contenu.html"***.
  - ✓ Insérez un tableau d'une cellule et de bordure de 1pixel avec une largeur de 75% et un alignement à gauche.
- Enfin, testez avec le navigateur pour visualiser le résultat.

2.6: Les formulaires :

I. Pourquoi utiliser des formulaires dans un site web ?

On utilise les formulaires pour permettre de recueillir des informations des visiteurs et de les stocker dans la mémoire du serveur. Les formulaires peuvent avoir de multiples usages : Formulaires de candidature, livre d'or pour faire part de ses commentaires, etc.

II. Il existe trois types de champs texte, citez-les ?

- ✓ Les champs texte à ligne simple qui servent généralement à fournir une réponse composée d'un mot ou d'une courte expression, par exemple un nom ou une adresse.
- ✓ Les champs texte à plusieurs lignes qui offrent à l'utilisateur une plus grande zone dans laquelle saisir sa réponse. Vous pouvez facilement déterminer le nombre de caractères ou de lignes disponibles.
- ✓ Les champs mots de passe qui constituent une catégorie spéciale de champs texte. Lorsqu'un utilisateur entre des données dans un champ mot de passe, le texte entré est masqué et remplacé par des astérisques ou des puces.

III. Quelle est la différence entre les cases à cocher et bouton radio ?

- ✓ Les boutons radio sont utilisés dans le cas où une seule réponse parmi plusieurs est possible.
- ✓ Les cases à cocher sont employées dans les cas où plusieurs réponses sont possibles.

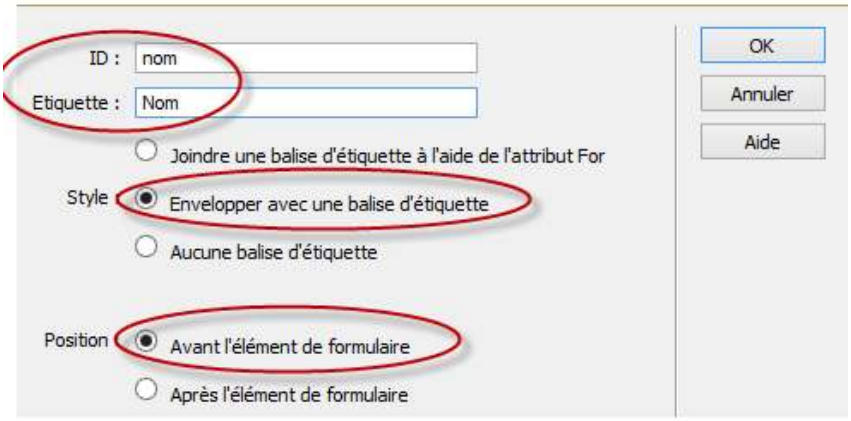
IV. Soit la figure suivante :



WWW.DZPEN.COM قلم الجزائر

Pour réaliser ce formulaire, suivez les étapes suivantes :

- Au niveau du panneau Insertion, sélectionnez l'onglet ***Formulaires***, puis l'icône ***Formulaire***.
- Saisissez le titre du niveau2 ***"Nous contactez"***.
- Sélectionnez l'icône ***"Champ de texte"***, une boite de dialogue s'affiche :



- Renseignez les champs suivants:
  - ✓ Donnez un nom "nom" pour identifiant, puis Nom pour l'étiquette
  - ✓ Cochez le style "envelopper avec une balise d'étiquette et une position Avant l'élément de formulaire. Puis cliquez sur OK.
  - ✓ Faites la même chose pour le champ "Email".
- Tapez Entrez du clavier et saisissez "**Votre niveau scolaire :**"
- Insérez successivement 03 boutons radio à l'aide du Groupe de bouton radio tels qu'illustré dans la figure suivante :



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

- Insérez une case à coché dans le menu : ***Formulaire/case à coché***
  - ✓ Tapez ***" Je désire recevoir les informations "*** comme nom d'étiquette.
- Enfin, insérez un bouton et choisissez dans les propriété du bouton l'action : ***Envoyer le formulaire***.

2.7 : Insertion d'une animation de scénario :

I. Quelle est l'importance des animations de scénario dans un site web ?

L'animation de sites web est essentielle pour être visible sur la toile, ces animations peuvent rendre le site plus attrayant, elle permet aussi d'enrichir le contenu ou de le remplacer au profit d'un schéma dynamique et interactif où une explication textuelle est longue et laborieuse (pénible, fatigante).

- Quelles sont les indications à respecter lors de l'utilisation des scénarios dans un site web ?
  a. Il ne faut pas en abuser : elles doivent être utilisées avec parcimonie, uniquement pour souligner les éléments d'une page qui sont vraiment importants pour l'internaute.
  b. Il ne faut pas mettre d'animations trop voyantes à côté d'un texte long à lire car elles attireront l'attention du lecteur au détriment du contenu de vos pages.
  c. Pas d'animation pour les éléments essentiels (logo, titre, signature).

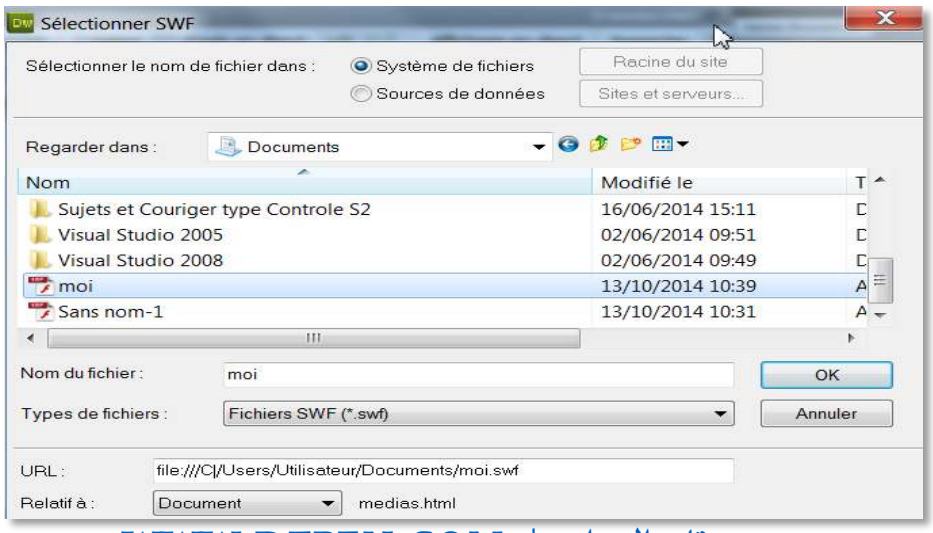
- Expliquez et démontrez comment importer une animation flash dans une page web sous Dreamweaver ?

Pour importer une animation flash qui contient des scénarios, suivez les étapes suivantes :

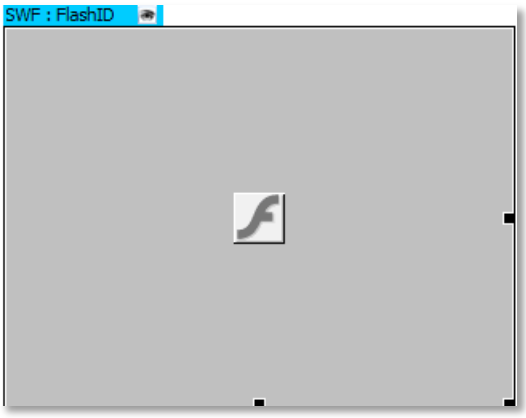
1. Dans la fenêtre de document (mode Création), placez le point d'insertion à l'endroit où vous souhaitez insérer lecontenu, puis procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la catégorie Commun du panneau Insertion, choisissez Médias puis cliquez sur l'icône SWF.
- Choisissez ***Insertion/ Médias/ SWF***.

2. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez un fichier SWF (.swf).



Un espace réservé pour le fichier SWF s'affiche dans la fenêtre de document



Cet espace réservé est entouré d'un contour bleu à onglet. L'onglet indique le type d'actif (fichier SWF) et l'ID du fichierSWF. Cet onglet comporte également une icône qui représente un œil. Il fait office de bascule entre le fichier SWF etles informations de téléchargement que les utilisateurs voient s'ils ne possèdent pas la version correcte de Flash Player.

3. Enregistrez le fichier.

2.8: Les feuilles de styles :

I. Qu'est-ce qu'on appelle feuilles de style CSS ?

Les feuilles de style en cascade CSS (Cascading Style Sheets) regroupent des règles de formatage qui déterminent l'aspect du contenu d'une page Web.

II. Pourquoi utiliser les feuilles de style dans le web ?

On utilise les styles CSS pour mettre une page en forme, etde séparer le contenu de la présentation. Cette séparation du contenu et de la présentation facilite considérablement la gestion de l'aspect du site à partir d'un point central car nous n'avons pas besoin de mettre à jour les propriétés de toutes les pages chaque fois que nous souhaitons apporter une modification

III. Démontrez comment créer un style CSS pour un paragraphe

Pour créer un style dans Dreamweaver, placez le point d'insertion dans la balise précise à laquelle le style CSS doit être appliqué, puis procédez de l'une des manières suivantes pour ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle règle CSS :

- Choisissez ***Format/Styles CSS/Nouveau***.
- Dans le panneau Styles CSS (***Fenêtre/Styles CSS***), cliquez sur le bouton Nouvelle règle CSS (+), situé dans la partie inférieure droite du panneau

- Dans la boite de dialogue qui s'affiche, au niveau du Type de sélecteur, choisissez Balise HTML
- Au niveau du Nom du sélecteur, choisissez p pour paragraphe.
- Enfin, appliquez cette règle pour ce document uniquement

Exercices de synthèse :

Exercice 01 :

- Le site Dreamweaver se compose de 03 types de dossiers. Citez-les ?

  - ***Dossier racine local*** Stocke les fichiers en cours de développement. Dans Dreamweaver, ce dossier est appelé votre « site local ». Ce dossier se trouve généralement sur votre ordinateur local, mais il peut également se trouver sur un serveur de réseau.
  - ***Dossier distant*** Stocke les fichiers que vous réservez aux évaluations, à la production, à la collaboration, etc. Dans Dreamweaver, ce dossier est appelé votre « site distant » dans le panneau Fichiers. En règle générale, votre dossier distant se trouve sur

l'ordinateur à partir duquel vous exécutez votre serveur Web. Le dossier distant contient les fichiers auxquels les utilisateurs accèdent via Internet.

- ***Dossier du serveur d'évaluation*** Dossier dans lequel Dreamweaver traite les pages dynamiques.

II. **Vrai ou faux :** La page de démarrage est une image sans fonctionnalité.

- **Faux :** la page de démarrage offre un accès rapide aux fichiers récemment ouverts, aux nouveaux types de fichiers et aux nouveaux sites.

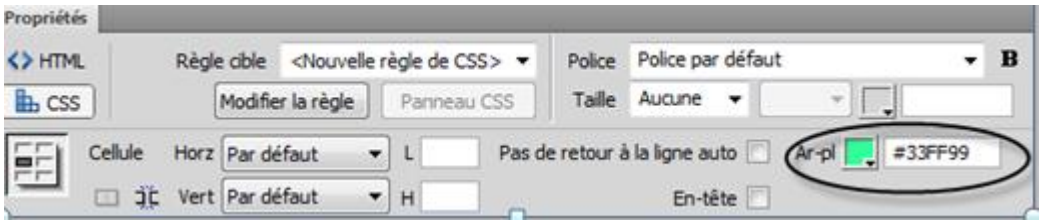
III. Nommez et décrivez brièvement les trois modes Dreamweaver disponibles dans la fenêtre de document.

- Le mode Création, qui reproduit la page web à la manière d'un navigateur ; Le mode ***"Code"***, qui affiche le code source de la page ; Et le mode ***"Fractionner"***, qui affiche simultanément les deux modes "***Création et Code"***.

IV. Quel est le rôle des tableaux dans un site Dreamweaver ?

Les tableaux sont un moyen très indispensable pour présenter des données tabulaires et important aussi pour la mise en page et mettre en forme du texte et des images dans une page HTML.

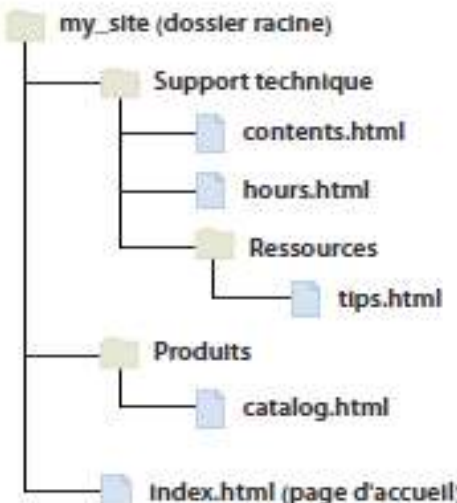
V. Que représente cette figure ?



Cette figure représente les propriétés d'une cellule d'un tableau

Exercice 02 :

Supposons que la structure de votre site soit la suivante :



WWW.DZPEN.COM | قلم الجزائر

I. Etablissez un lien depuis contents.html vers hours.html

Pour établir un lien depuis contents.html vers hours.html (ces deux fichiers sont dans le même dossier), utilisez le chemin relatif hours.html :

II. Etablissez un lien de contents.html vers tips.html

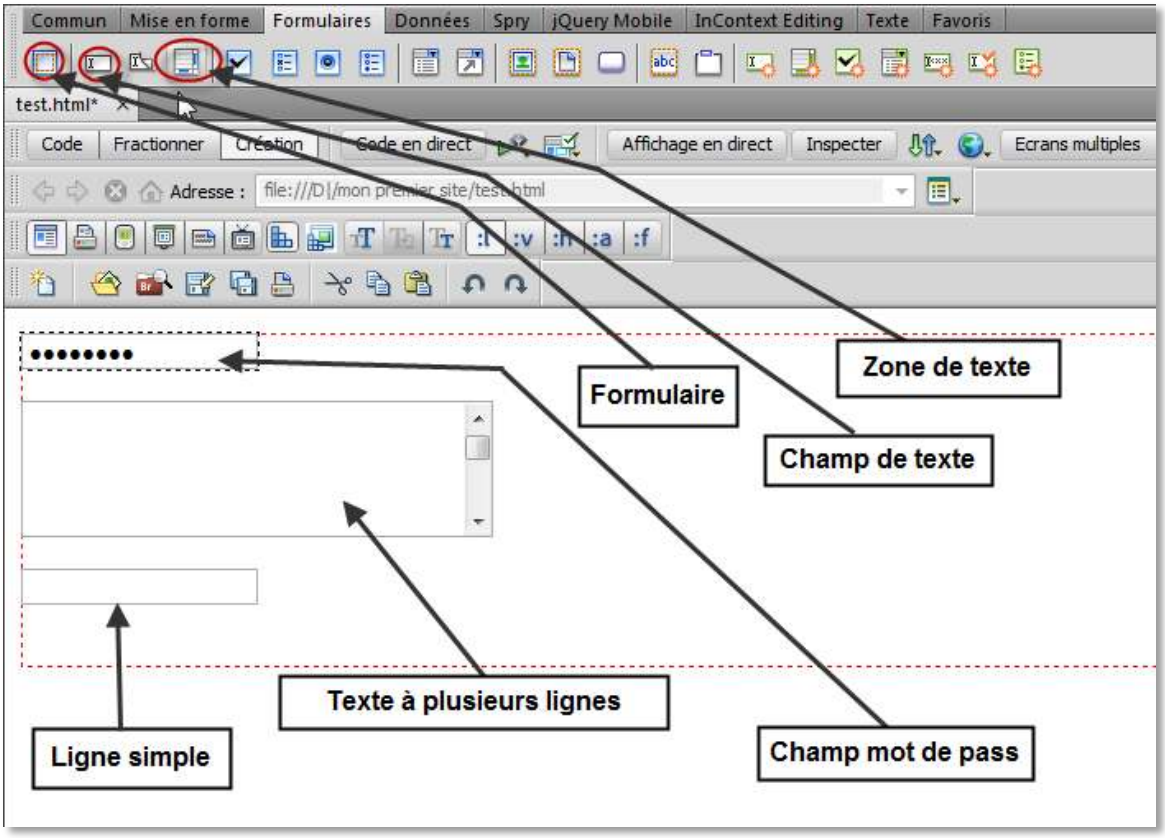
Pour établir un lien de contents.html vers tips.html (qui se trouve dans le sous-dossier « ressources »), utilisez le chemin relatif ressources/tips.html. A chaque barre oblique (/), vous descendez d'un niveau dans la hiérarchie des dossiers.

III. Etablissez un lien de contents.html vers index.html

Pour établir un lien de contents.html vers index.html (qui se trouve dans le dossier parent, un niveau au-dessus de contents.html), utilisez le chemin relatif ../index.html. Deux points et une barre oblique (../) permettent de remonter d'un niveau dans la hiérarchie des dossiers

Exercice 03 :

I. Par rapport à la fenêtre Propriétés de la figure ci-dessous, que représente chaque point d'interrogation ?



II.Création du formulaire d'inscription selon le schéma suivant :

Nom	
Prénom	
Comment avez-vous connu ce site?	Publicité Publicité Moteurs de recherche Presse
Avez-vous apprécié ce site?	Oui Non
Souhaitez-vous recevoir des offres spéciales sur:	Matériel informatique Son mp3 Photo numérique
Envoyer	

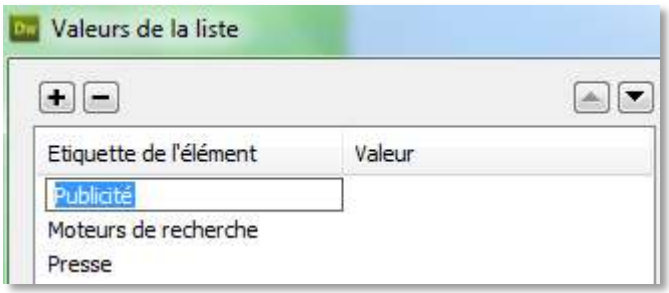
- Créez un nouveau formulaire avec le menu ***Insertion/Formulaire/Formulaire***.
- Placez le curseur entre les deux lignes rouges et sélectionnez la commande ***Insertion/Tableau***.
- Créez un tableau de 6 lignes et 2 colonnes, d'une largeur de 70%, sans bordure. Puis validez par OK.
- Appliquez la couleur d'arrière-plan pour le tableau en le sélectionnant, puis couleur d'arrière-plan dans la fenêtre ***Propriétés***.

a. Dans la 1ere colonne :

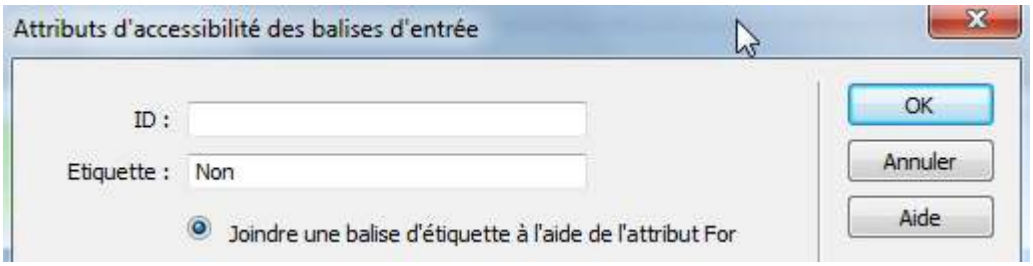
- Au niveau de la 1ere et 2eme ligne, insérez les intitulés NOM et PRENOM
- Au niveau de la 3eme ligne, saisissez la question ***Comment avez-vous connu ce site?***
- Au niveau de la 4eme ligne, saisissez la question A***vez-vous apprécié ce site?***
- Au niveau de la 5eme ligne, saisissez la question ***Souhaitez-vous recevoir des offres spéciales sur :***

b. Dans la 2eme colonne :

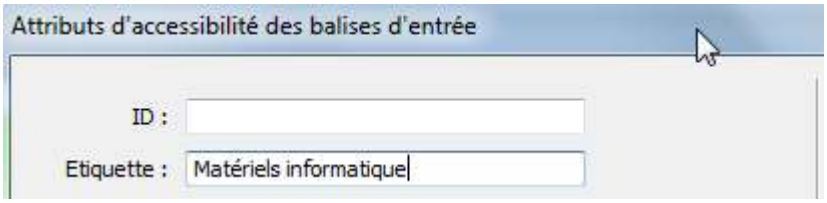
- Au niveau de la 1ere et 2eme ligne, insérez deux champs de texte, grâce à la commande ***Insertion/Formulaire/Champ de texte***
- Au niveau de la 3eme ligne, Insérez une liste déroulante comprenant plusieurs choix, avec la commande ***Insertion/Formulaire/Sélectionner (Liste/Menu)***
- Cliquez sur la liste afin de la sélectionner puis dans la fenêtre propriété, cliquez sur le bouton ***Valeurs de la liste…***
- Dans la boite de dialogue ***Valeurs de la liste*** indiquez dans le champ ***Etiquette de l'élément*** le premier intitulé.



- Cliquez sur le bouton + afin d'ajouter les éléments suivants puis validez par OK.
- Au niveau de la 4eme ligne, Insérez 2 boutons radio avec la commande ***Insertion/formulaire/Bouton radio***
- Dans la fenêtre ***Attributs d'accessibilité des balises d'entrée***, entrez ***Oui*** dans le champ Etiquette. Renouvelez l'opération pour créer le deuxième bouton radio avec l'étiquette ***Non***.



- Au niveau de la 5eme ligne, sélectionnez la commande ***Insertion/Formulaire/Case à cocher***. Insérez 3 cases à cocher comme indiqué sur l'illustration en spécifiant leur intitulé dans le champ Etiquette de la fenêtre ***Attributs d'accessibilité des balises d'entrée***.



- Fusionnez et centrez la dernière ligne du tableau puis sélectionnez la commande ***Insertion/Formulaire/Bouton***.
- Enfin, Pointez le curseur de la souris sur le cadre rouge du formulaire, dans le champ ***Action*** de la fenêtre ***Propriétés***, indiquez votre adresse mail. Lors d'un clic sur le bouton d'envoi du formulaire, les informations seront transmises à l'adresse mail indiquée.

Exercice 04:

I. Pourquoi les internautes travaillent très souvent avec les feuilles de styles externes ?

Parce qu'elles sont très souples à utiliser en attachant un fichier html à une feuille de styles CSS. En plus en modifiant un style de cette feuille externe, tous les éléments de la page html qui sont attachés à cette feuille de style sera modifié. Donc avoir un gain de temps assez important.

II. Observez bien cette figure 

- Elle appartient à quel panneau Dreamweaver ?

Cette figure appartient au panneau (fenêtre) Styles CSS qui se trouve dans le menu ***« Fenêtre/Styles CSS ».***

- Que représente chaque icone de cette figure ?

Attacher une feuille de style	
Nouvelle règle de CSS	
Modifier le style CSS	
Désactiver/Activer les propriétés CSS	
Supprimer propriété de CSS	

III. Quel type de fichier faut-il utiliser dans les animations web ? pourquoi ?

Il faut utiliser le fichier SWF, puisqu'il est compressé et optimiser pour la visualisation sur le web.

Activités de synthèse:

Spécialité : Assistant multimédia

Module : Dreamweaver

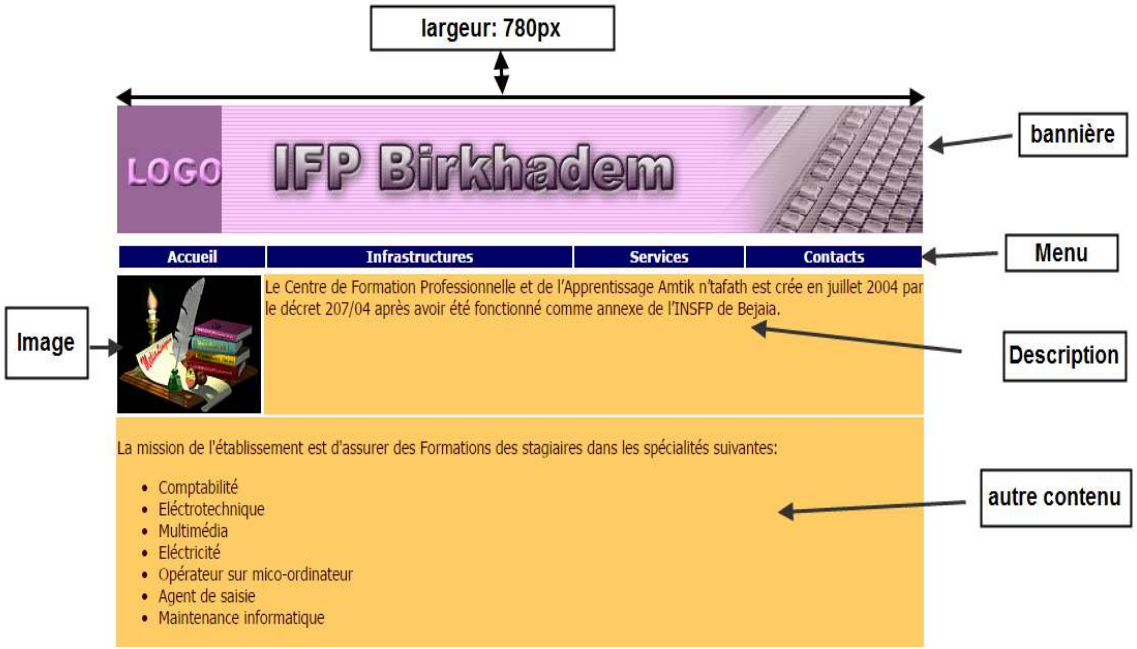
But : Mettre en œuvre les acquis relatifs au logiciel de Dreamweaver

Matériel requis :

- Micro-ordinateur
  - ✓ **Outils :** Adobe Dreamweaver CS5.5 ou CS6

Enoncé :

Créez avec Dreamweaver la page web ci-dessous selon les conditions suivantes :



- Créez un dossier local dans ***« D : »*** et le nommez ***« monsite »***
- Définissez un site local on suivant les techniques de configuration d'un site local.
- Créer une nouvelle page dans ce dossier et la nommez ***« index.html »***
- Utilisez les tableaux pour présenter le contenu
- La largeur du tableau ne doit pas dépasser 782 pixels
- La hauteur de la bannière est de 100px
- La largeur de l'image est de 120 à 160 px
- Faites un alignement centré pour le tableau
- La page doit contenir une bannière, un menu, une description avec image et enfin d'autre contenu qui contient des listes.
- Appliquez les styles CSS pour cette page tels qu'ils sont affichés dans cette page et non les styles html.
- Faites des liens vides pour les menus Infrastructure, services et contacts.
- Faites un lien vers index.html pour le menu Accueil.
- Sauvegarder le fichier

Observation :

- Le dossier concernant les images et bannières se trouve dans le lecteur disque dur D : nommé mes images.
- Vous pouvez mettre du contenu différent de cette figure (l'essentiel avoir un contenu mise en forme tel que schématisé dans la figure ci-dessus).

ANNEXE B

TABLEAU DES ABREVIATIONS

TABLEAU DES ABREVEATIONS

Abréviation	Description
HTML	*HyperText Markup Language (langage de balisage d'hypertexte)*
DHTML	Dynamic HTML (grace aux comportements JavaScript)
XHTML	Extensible HyperText Markup Language
XML	eXtensible Markup Language (langage de balisage extensible)
PHP	*Hypertext Preprocessor (*langage de programmation web côté serveur)
CSS	Cascading Style Sheets (Les feuilles de styles en cascade)
JSP	JavaServer Pages (permet l'affichage de contenus dynamiques sur le Web)
ASP	Active Server Pages (permet d'exécuter des scripts côté serveur et de rendre vos pages Web dynamiques)

ANNEXE C

TABLEAU DES OBJECTIFS INTERMEDIAIRES DE LA FICHE DE PRESENTATION DU MODULE PROPOSE

Tableau des objectifs intermédiaires proposé :

Objectifs intermédiaires	Critères particuliers de performance	Eléments contenus
➢ Les bases de Dreamweaver	Exploitation correcte du logiciel	➢ Présentation de Dreamweaver ✓ Présentation de l'écran d'accueil ✓ Présentation de l'espace de travail • Description de différentes fenêtres • Description du groupe Insertion
➢ Création de site web statique	Intégration correcte des différents éléments.	➢ Définir un site sous Dreamweaver • Méthode de définition de site ➢ Saisir et mettre en forme du texte • Copier-coller un texte depuis une autreapplication. • Copier-coller un texte d'un document à l'autre. • Mettre en forme du texte avec le panneau Propriétés ➢ Mise en page avec les tableaux • Saisir un tableau. • Fusionner des cellules. • Images d'arrière-plan • Insérer une mage dans une cellule. • Un tableau dans tableau. ➢ Navigation • Les règles d'or de la navigation

Objectifs intermédiaires	Critères particuliers de performance	Eléments contenus
➢ Création de site web statique	Intégration correcte des différents éléments.	• Quel type de navigation choisir • Liens hypertextes • La barre de navigation • Créer une image à zone cliquable ➢ Cadres ou Frames • Créer un jeu de cadres. • Les propriétés du jeu de cadre. • Les cibles de cadre. • Créer la page de cadre ➢ Les formulaires • Créer un formulaire. • Zone de texte • Cases à cocher et bouton radio • Liste de choix. • Insérer un bouton ➢ Insertion d'une animation de scénario ➢ Les feuilles de styles • Créer un style • Attacher une feuille de style • Appliquer un style • Modifier un style