

De la planification à la création d'un site Web

Objectifs et prérequis

Objectifs du cours:

- ✓ Créer et gérer un site web personnel.
- ✓ Savoir transférer un site web sur un hébergeur.

Les logiciels utilisés seront:

- Windows Explorer
- Dreamweaver
- Firefox, Internet Explorer et Chrome

Les connaissances requises:

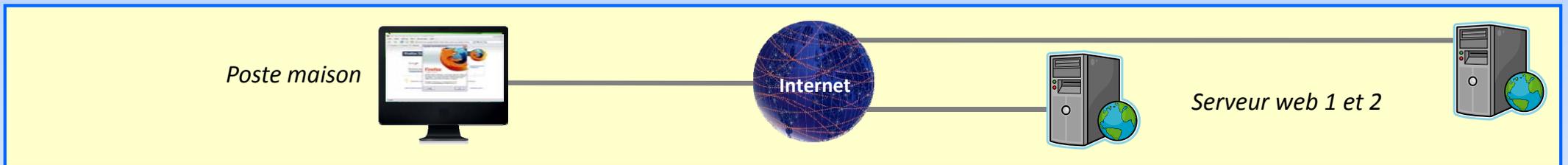
- Module 1030

De la planification à la création d'un site Web

Environnement logistique

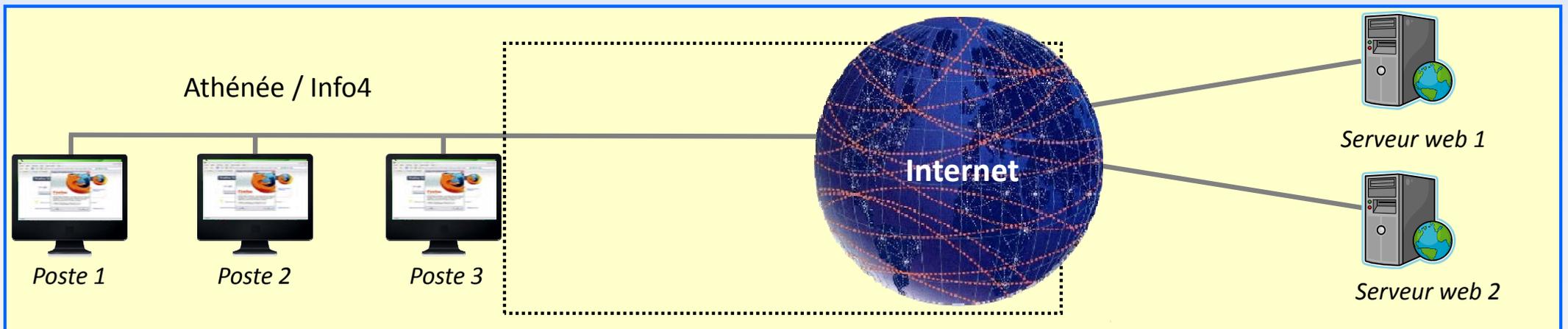
Les PC en réseau :

En général, on travaille à la maison sur un PC qui est connecté à Internet.



Dans ce cours vous travaillerez avec un PC en réseau. Cela veut dire que vous aurez besoin d'un compte/mot de passe pour vous logger dans le système.

user : a1038-userxx
password : a1038-userxx



De la planification à la création d'un site Web

Table des matières

1. Introduction [3h]	
1.1 <i>Présentation du cours</i>	5
1.2 <i>Le serveur web</i>	6
1.3 <i>Conception et planification d'un site web</i>	10
1.4 <i>Introduction à Dreamweaver</i>	25
2. Les modèles (templates) [3h]	
2.1 <i>Les images, le son, la vidéo</i>	33
2.2 <i>Création d'un modèle</i>	37
2.3 <i>Clickable map</i>	51
3. Les feuilles de styles (cascade style sheets, css) [3h]	
3.1 <i>Les références de Dreamweaver</i>	55
3.2 <i>Création d'un fichier *.css</i>	57
4. Les calques (layers) [3h]	
4.1 <i>Création d'un calque (layer)</i>	85
4.2 <i>Les comportements (behaviors)</i>	99
5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver [3h]	
5.1 <i>Les formulaires (forms)</i>	100
6. Le projet personnel : création d'un site web [15h]	127

1. Introduction

1.1. Présentation du cours

Le cours est divisé en deux parties:

➤ **Partie théorique (séances 1-5)**

- Apprentissage de 3 techniques.
 - Modèles
 - Feuilles de style
 - Calques
- Tous les candidats créeront les même site web prédéfini.

➤ **Partie pratique (séances 6-10)**

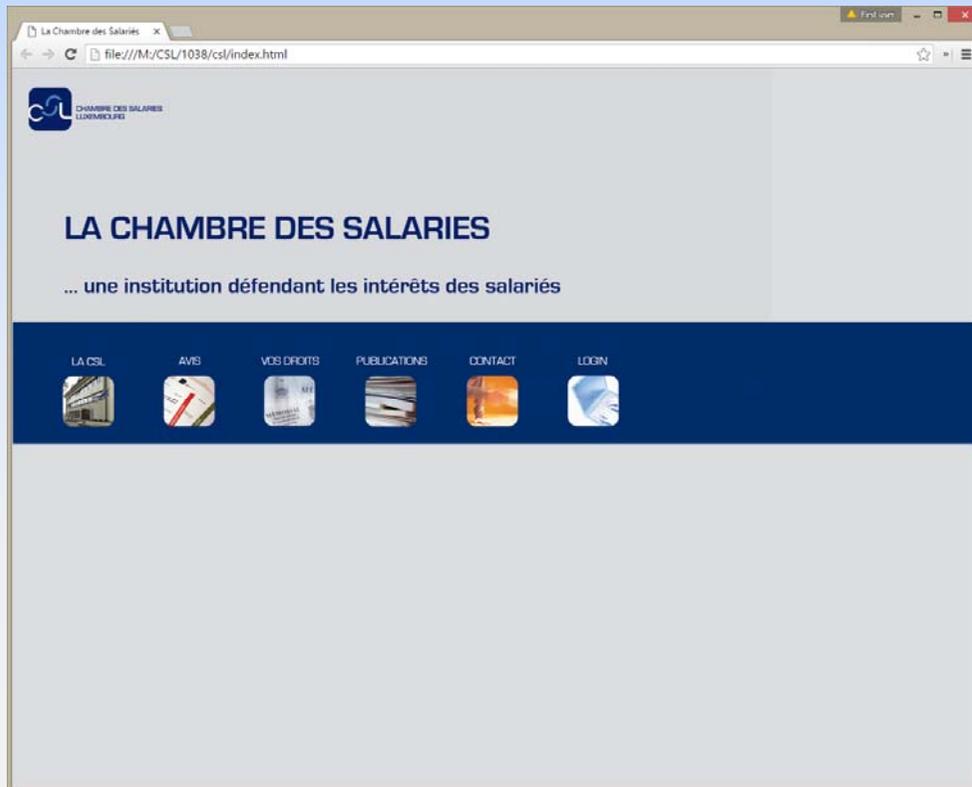
- Au début du 6^{ième} cours un test (code html) sera fait.
- Tous les candidats créeront leur propre site web.

1. Introduction

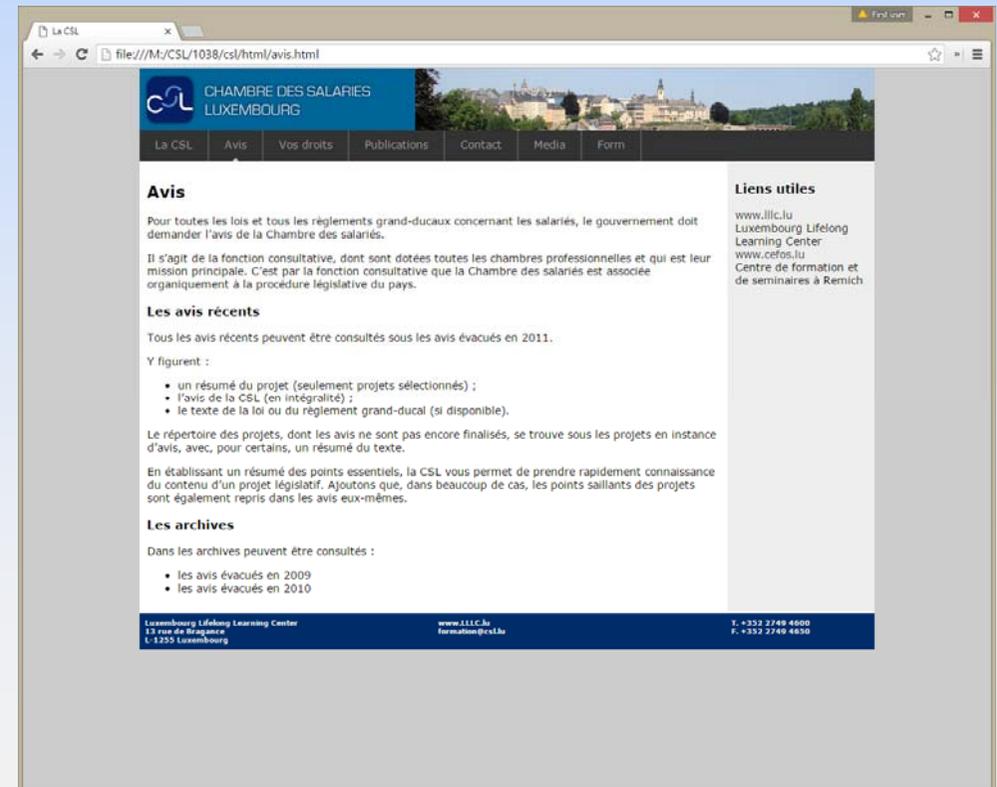
1.1. Présentation du cours

Voici le site que vous allez créer pendant les 5 premières séances:

Première page



Page Avis



1. Introduction

1.2. Le serveur web

Le serveur web et le PC local :

En général, vous ne travaillez jamais directement sur le serveur web.

Imaginons que vous gérez un site web dédié à la vente on-line. 10.000 internautes sont en train d'acheter vos produits. Vous testez une nouvelle page et le site web se plante. Toutes les connexions tombent et vous "perdez" 10.000 clients.

Pour éviter cette situation, vous modifiez ou créez les pages "html" sur une machine locale où vous avez la même structure sur le disque dur que sur celle du site web. A chaque fois que vous avez testé avec succès une page "html", vous l'envoyez via FTP ou via réseau sur le serveur web. Vous gérez donc deux machines, le serveur web et le PC local.



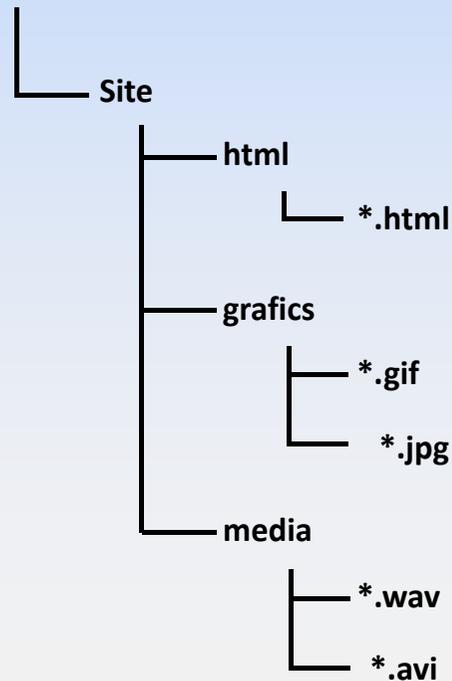
1. Introduction

1.2. Le serveur web - arborescence

Vous avez exactement la même structure sur le site web que sur le PC local. La fonction synchronisation dans Dreamweaver vous permettra alors de synchroniser votre PC local avec votre site web.

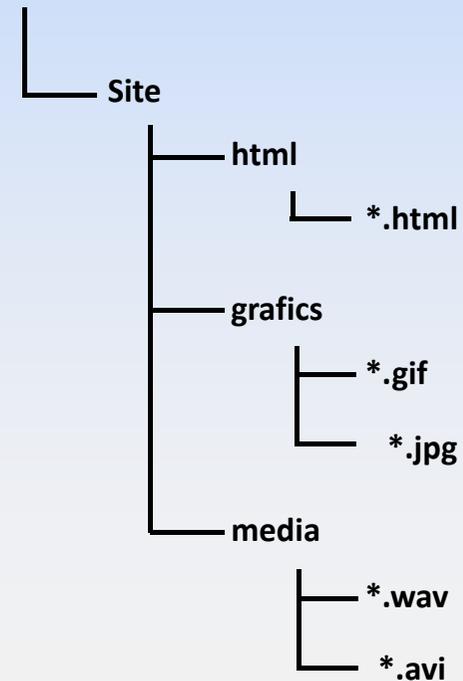
Structure sur le disque dur de votre PC local :

C:/MesSites



Structure sur le disque dur du serveur WWW :

/var/www



1. Introduction

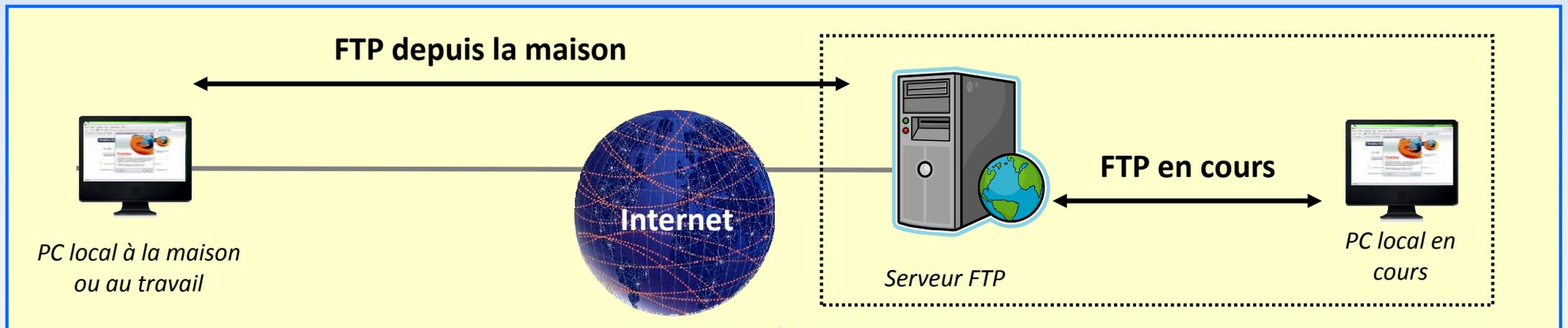
1.2. Le serveur web -connexion

Configuration des machines au cours :

Pendant les dix séances l'adresse du serveur web sera www.al.lu.

Le PC local sera votre disque en réseau (U:/).

Vous pourrez également accéder le serveur web depuis votre maison ou votre travail. A ce moment le PC local sera le disque dur de votre PC.

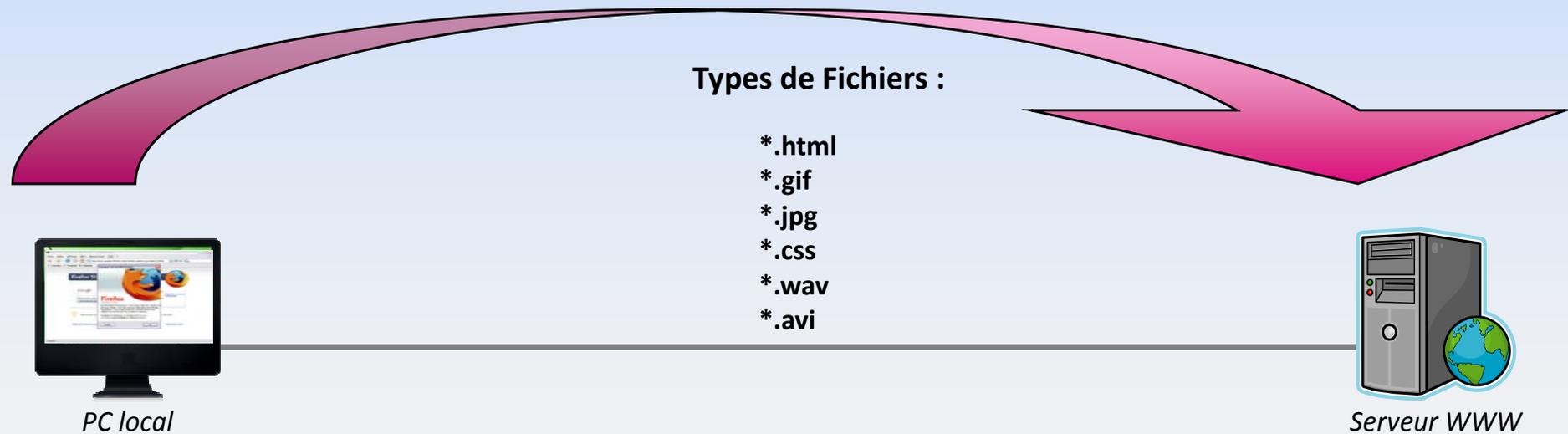


1. Introduction

1.2. Le serveur web - FTP

Envoie de fichiers d'un PC à un serveur WWW :

FTP = File Transfer Protocol



1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

On part du contenu

C'est sur le papier qu'on commence la création d'un site web. Armez-vous de papier et d'un stylo et listez les différents contenus du futur site web. Un fois ceux-ci définis, on peut définir un architecture. Il est très important de partir du contenu.

Architecture

Pour l'architecture du site web il faudra se poser plusieurs questions.

- Combien de pages comprendre-t-il?
- Dans combien de rubriques ses pages seront elles regroupés?
- Créez un fichier Excel et listez vos menus du premier niveau, du deuxième et ainsi de suite.

Design

Il faut pour cela déterminer la structure des pages. Faites d'abord de petits schémas des pages sur papier. Les premières contrainte techniques vont commencer. Quelle résolution d'écran va-t-on choisir?

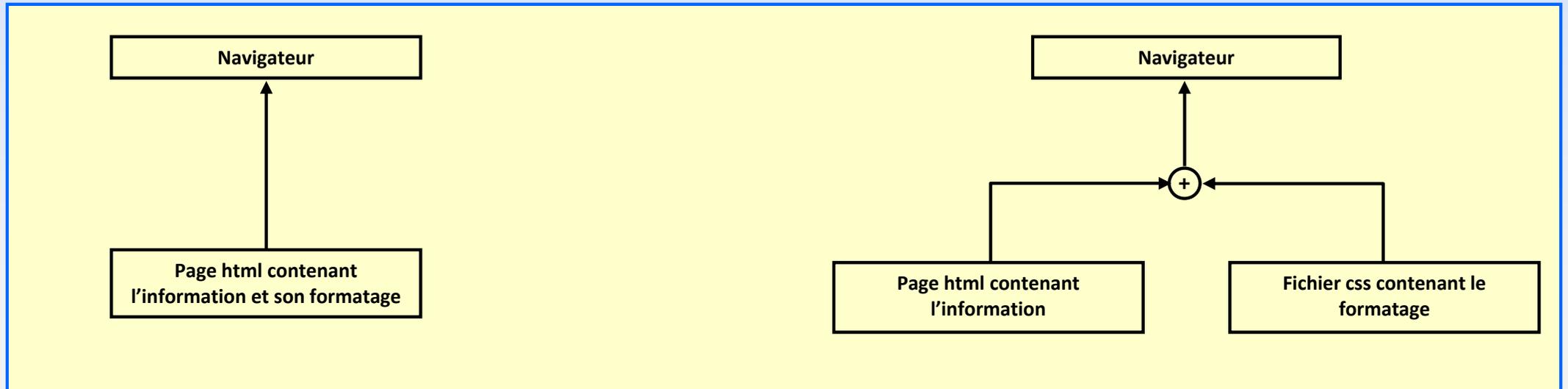
1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Quelques choix primordiaux.

Feuilles de styles en cascade. C'est obligatoire!

La mise en forme de la page web représente une grande partie du travail de création d'un site. Malheureusement, le html n'est pas vraiment conçu pour faciliter ce travail. C'est la raison de l'existence de feuilles de style en cascade, ou css (*cascade style sheet*). Les feuilles de style en cascade sont des instructions servant exclusivement à la présentation des documents web, et qui facilitent par conséquent le travail de mise en forme tout en offrant des possibilités supplémentaires. Point primordial, vous séparez l'information de sa mise en forme!



1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Tableaux ou calques?

Une fois le créateur de site lancé dans la technique pure, c'est le premier dilemme qui se pose à lui.

- les tableaux ont l'avantage de rester identiques quelle que soit la résolution utilisée.
- les calques apportent une très grande souplesse à une mise en page. Ils nécessitent cependant d'être testés sur toutes les configurations logicielle... Certains navigateurs ne les prennent en charge que très difficilement.

On peut également créer une page avec le gros de la structure faite avec des calques dans lesquelles on place des tableaux.

Dans ce contexte ne pas oublier les listes.

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Barre de navigation ou menu de routage?

Le choix des outils de navigation présents sur votre site sera tout aussi important que celui du design ou de l'organisation des pages. Dreamweaver possède un ensemble d'outils pour créer la navigation générale de votre site. Les objets Barre de navigation et Menu de routage sont très utiles s'ils sont employés de façon cohérente.

- Vous pouvez utiliser un menu de navigation simple affiché dans un calque à gauche de l'écran. Ce menu indiquera les grandes parties du site et permettra d'y accéder facilement.
- La barre de navigation horizontale peut être une autre solution si votre site ne possède pas trop de rubriques. En cas de site complexe, vous pouvez la compléter par une deuxième barre qui change de contenu suivant la partie du site dans laquelle l'utilisateur navigue.
- La création d'une barre composée de plusieurs menus de routage peut aussi être utile, elle permet de séparer la navigation du site en plusieurs rubriques bien distinctes. Il est également possible de combiner menu de routage et barre de navigation.

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Compatibilité techniques avec tous le navigateurs?

L'intérêt même d'un site web est qu'il peut être vu par tout le monde, partout et sur n'importe quel ordinateur. C'est le principe même d'Internet que de rendre l'information disponible quelles que soient les circonstances. Mais le site que vous vous apprêtez à créer suivra-t-il cette logique?

Bien que le code généré par Dreamweaver soit très propre et qu'il ne contienne aucune balise propriétaire d'un navigateur ou d'un autre, il est nécessaire de prendre en compte différents types de navigateurs lors de la création de pages web. En effet tous les internautes ne sont pas logés à la même enseigne.

- Il faudra distinguer deux groupes de navigateurs. Internet Explorer et les autres.
- Votre navigateur par default sera Firefox avec le module complémentaire Firebug.

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Internet Explorer et les autres navigateurs

A l'heure actuelle, si vous contrôlez vos pages sur Firefox. Chrome et Internet Explorer vous touchez presque 90% des internautes. Voici une liste des navigateurs les plus utilisés:

Firefox (disponible pour Windows, Mac OS et Linux).

LE Navigateur du développeur web.

Chrome (disponible pour Windows, Mac OS et Linux)

Le navigateur le plus utilisé

Internet Explorer (disponible pour Windows)

IE7, IE8, IE9, IE10 et IE11 → Ca promet ...

Safari (disponible pour Windows et Mac OS).

Le navigateur "natif" de Mac OS.

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Quelle résolution d'écran choisir?

En tant que concepteur de pages web, vous travaillez sans doute avec un moniteur à haute résolution. Certains internautes utilisent quant à eux une résolution d'écran de 1024x768pixels, alors que d'autres disposent de grands écran dont la résolution va jusqu'à 1600x1200 pixels, voir plus!!! Sans parler des différents autres moyens d'accéder à Internet: tablet, smartphone, etc.

Résolution d'écran dans Dreamweaver

Dreamweaver propose une fonction très pratique permettant de prévisualiser l'aspect de votre page à différentes résolutions.

Le gros problème du concepteur de pages est qu'il ne sait pas quelle résolution d'écran utilisent les internautes.

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Solution acceptable :

La seule solution pour satisfaire tous les visiteurs consiste à créer des pages s'affichant correctement dans les résolutions les plus utilisées.

Voici une liste de résolutions utilisées.

- 640x480 (tablet)
- 800x600 (netbook)
- 1024x768 (on utilise cette résolution comme standard)
- 1280x1024 (PC)
- 1400x1050 (utilisé par des développeurs)
- 1600x1200 (utilisé par des graphistes)
- ...

Si vous vous basez sur la résolution 1024x768 vous aurez une surface exploitable de:

Votre site aura une largeur de 960px. Pourquoi 960?

Car 960 est divisible par 2, 3, 4, 5, 6, 8 et 10 !!!

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Solution idéale :

Créer une site web en responsive design.

Mais cela c'est un autre histoire ...

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

La taille des fichiers et la taille du site.

Avec la fibre et la 4G les vitesses de téléchargement sont excellentes. De ce point de vue la taille des fichiers et celui de votre site pourraient n'avoir aucune importance.

Mais qui dit responsive design dit device comme tablette et/ou smartphone. Et précisément concernant les smartphones, ils sont en général toujours couplés à des forfaits. Cela veut dire que pour un mois vous avez une quantité de MB ou GB que vous pouvez télécharger.

Ceci est bien sur un argument pour faire attention à la taille de vos fichiers et à celui de votre site.

Optimisez donc tous vos fichiers notamment les images et les fichiers multimédia (audio et vidéo).

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

L'accessibilité du site web.

L'accessibilité concerne principalement les personnes handicapés ne pouvant pas explorer les pages web de manière classique et ayant recours à différents systèmes spécifiques:

- affichage en grand pour les malvoyants
- systèmes de lecture à haute voix pour les non-voyants
- navigation sans souris pour certains handicapés moteurs
- etc.

Toutefois la plupart des règles d'accessibilité profitent à tous les utilisateurs en rendant le contenu du site plus clair et plus simple d'accès.

En pratique, les règles d'accessibilité imposent principalement de désigner clairement chacun des éléments d'une page et de les organiser de manière cohérente. Ainsi, toutes les images doivent être munies de balises `<alt>`, les tableaux doivent avoir si possible des intitulés pour chacune de leurs lignes et colonnes, les éléments de formulaire doivent être associés à leurs intitulés respectifs et contiendront si possible une touche d'accès rapide, etc. Pour ce faire, il suffit généralement de spécifier des attributs supplémentaires pour certaines balises.

1. Introduction

1.3. Conception et planification d'un site web

Votre site web, un peu d'organisation.

Voici quelques conseils qui concernent plus spécifiquement le site lui-même et non les pages dont il est composé.

Que vous le vouliez ou non, votre site web va être appelé à vivre et à s'agrandir. Si vous ne faites pas attention, le nombre croissant de fichiers utilisés risque de transformer votre disque dur en véritable capharnaüm. Contre cela, il est indispensable de suivre quelques conseils élémentaires sur l'organisation des fichiers de votre site :

- Si votre site se compose de plusieurs parties bien distinctes (site web en plusieurs langues), utilisez un dossier pour chacune d'elles. Ainsi, vous aurez plus facilement où peut se trouver telle ou telle autre page. N'hésitez pas à décomposer encore l'arborescence à l'intérieur de ces dossiers.
- Répétez cette même méthode pour séparer les différents médias de votre site. Pour une partie donnée, placez les pages html à la racine d'un dossier, puis créez des sous-dossiers pour accueillir les images, sons, vidéos, etc.
- Ne choisissez jamais des accents, espaces ou signes spéciaux pour tous vos noms de fichiers. Essayez même si possible d'utiliser systématiquement des minuscules. Cela facilitera la tâche si vous devez changer votre site web de serveur. En effet, même si la création à l'aide de Dreamweaver permet une plus grande liberté dans la gestion des liens, les noms de fichiers en majuscules peuvent être interprétés différemment suivant le type de serveur utilisé pour l'hébergement du site web (UNIX, Windows, ...)

1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Choix du logiciel de développement html.

Comme vous l'avez sûrement déjà remarqué, le choix du logiciel de développement html s'est porté sur Dreamweaver.

Ce qui distingue, entre autre, Dreamweaver des autres éditeurs html est sa manière de gérer le code html. En effet, beaucoup de logiciels tendent à ajouter leurs propres balises non standard au document html, même lorsque ces derniers ont été initialement créés à l'aide d'un logiciel différent.

Lorsqu'on ouvre un document dans Dreamweaver, le logiciel ne modifie en rien le code html de la page. De plus le code généré par Dreamweaver est très propre et ne comprend aucune balise spécifique. Mieux, Dreamweaver permet de formater le code selon vos préférences (casse des balises et des attributs) et aussi de nettoyer le code html pour supprimer les balises inutiles.

Autre atout de Dreamweaver est sa fonction ftp et la facilité pour transférer les fichiers sur le serveur web.

Les possibilités offertes par le web ne cessent de se développer, mais en contrepartie, la création d'un site web est une affaire de plus en plus complexe. Les versions successives de Dreamweaver ont toujours pris en compte cette évolution.

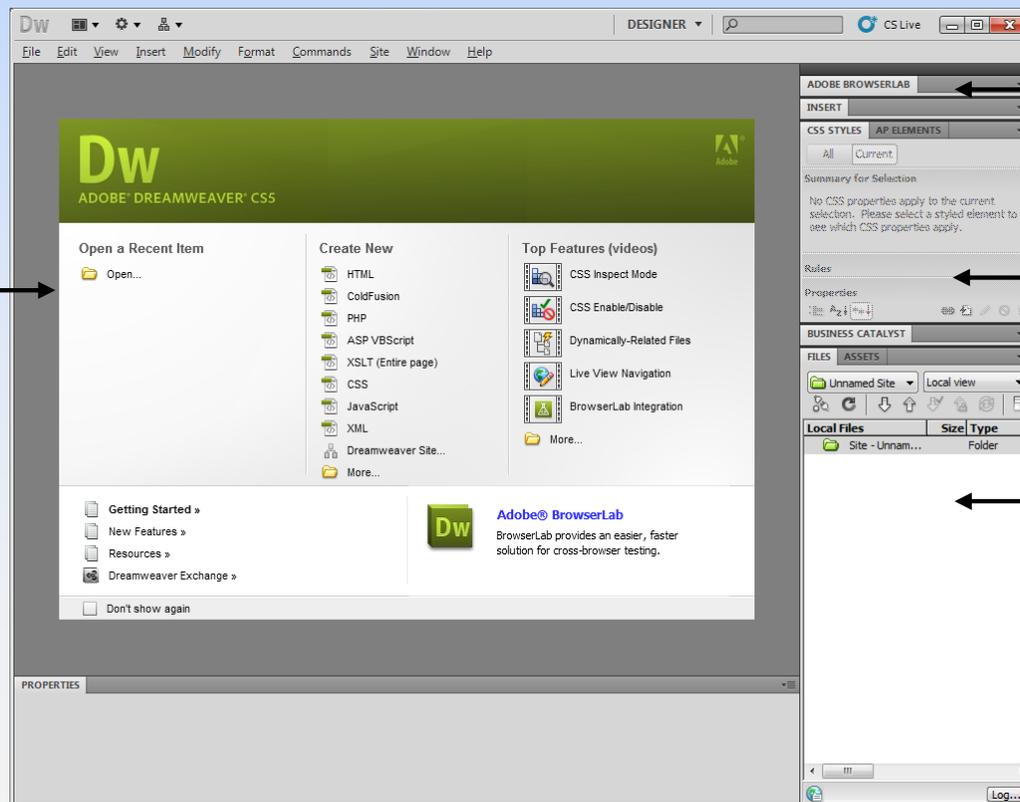
1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

Au lancement de Dreamweaver apparaît cette fenêtre à partir de laquelle on peut éditer une page web, consulter les connexions, etc.

Depuis cette fenêtre vous pouvez effectuer ouvrir un élément récent, créer un nouveau site ou créer de nouveaux documents à partir d'exemples.



Ces menus contiennent l'accès à différentes propriétés de Dreamweaver MX 2004.

Cette icône vous permet d'ouvrir la page site.

Depuis cette fenêtre vous pouvez ouvrir des pages 'html' ou bien copier et coller des fichiers. Vous pouvez également transférer des fichiers.

1. Introduction

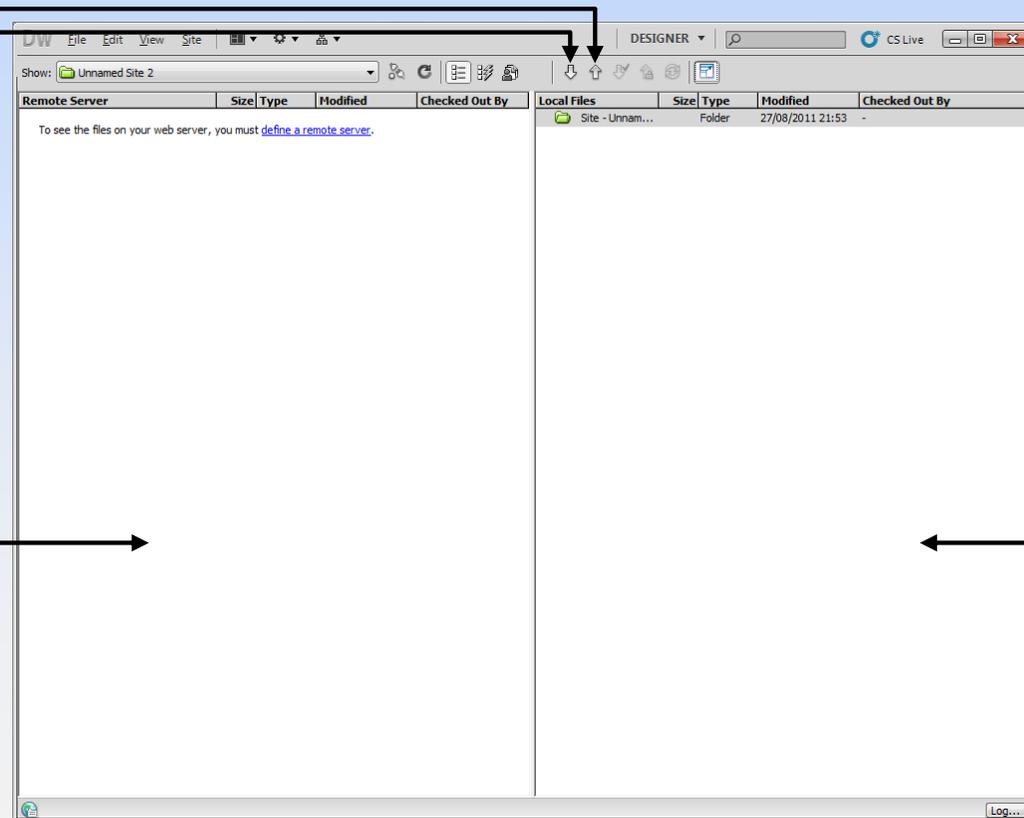
1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

La page site permet de comparer les fichiers sur le PC local et sur le serveur web. Vous devez au préalable définir l'emplacement de vos fichiers coté PC local et coté serveur web.

Ces deux icônes permettent de faire un *put* ou bien un *get*.

Cette partie de la fenêtre vous affiche les fichiers du serveur web.



Cette partie de la fenêtre vous affiche les fichiers du PC local.

1. Introduction

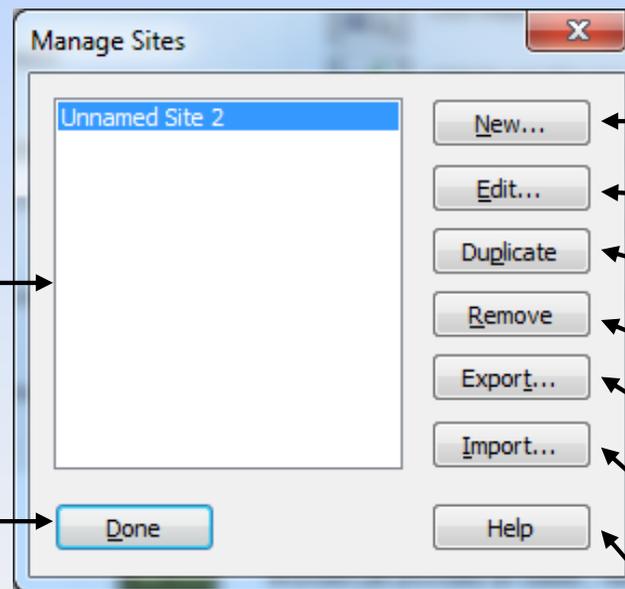
1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

Pour définir l'emplacement de vos fichiers côté PC local et côté serveur web, il faut ouvrir la fenêtre Gérer les sites. Dans cette fenêtre vous pouvez définir autant de connexions que vous souhaitez. Cela permet de gérer plusieurs sites web.

Cette fenêtre vous affiche les connexions qui ont été définies.

Ce bouton permet d'aller sur la page site ou la page édition de la connexion choisie.



Ce bouton vous permet de créer une nouvelle connexion.

Ce bouton vous permet de modifier une connexion.

Ce bouton vous permet de dupliquer une connexion.

Ce bouton vous permet de supprimer une connexion.

Ce bouton vous permet d'importer les données d'une connexion.

Ce bouton vous permet d'importer les données d'une connexion.

Ce bouton fait appel à l'aide.

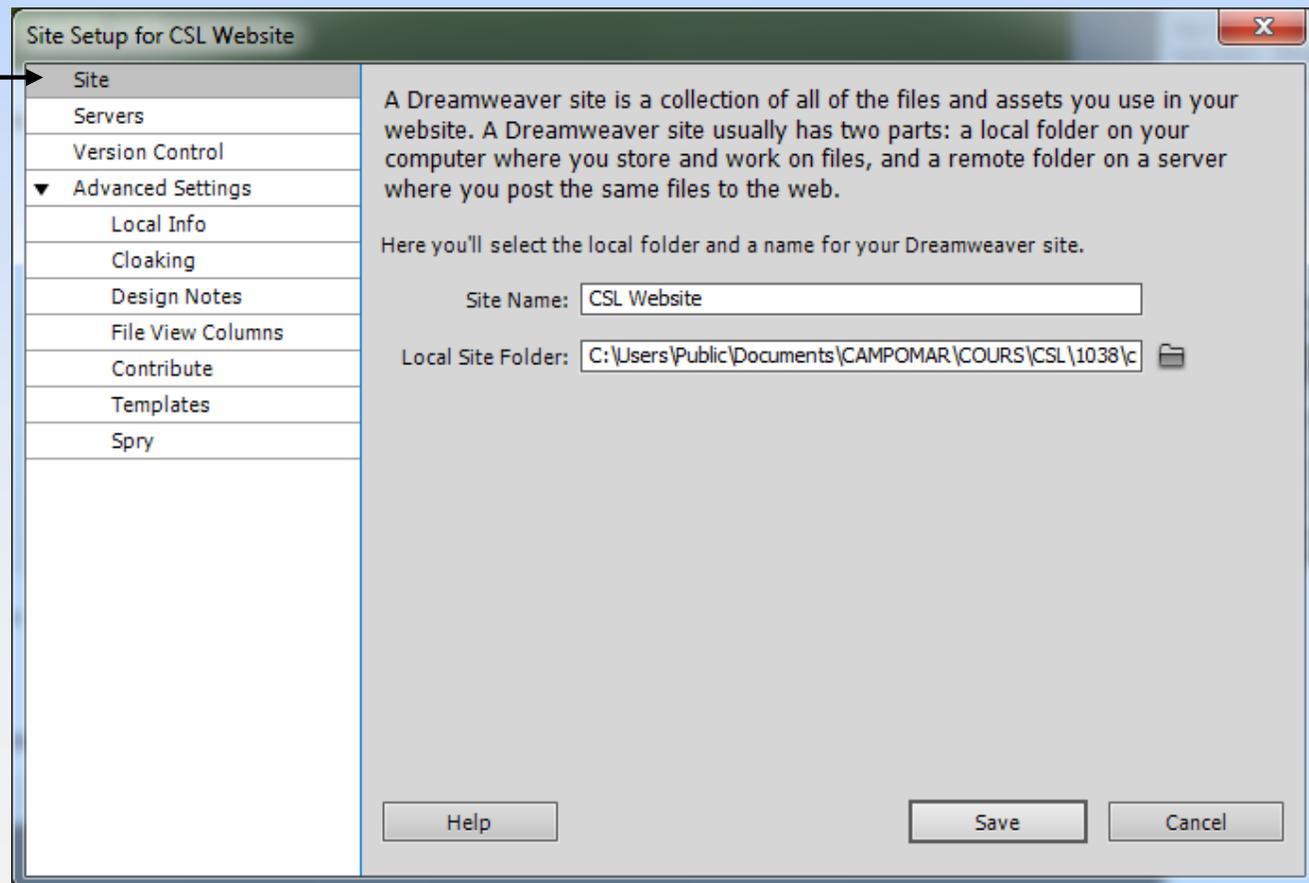
1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

Dans cette fenêtre vous définissez tous ce qui concerne une connexion donnée. Pour cela vous avez plusieurs catégories. Ici les *Infos locales*.

Dans la catégorie *Site*, vous définissez les infos du PC local.



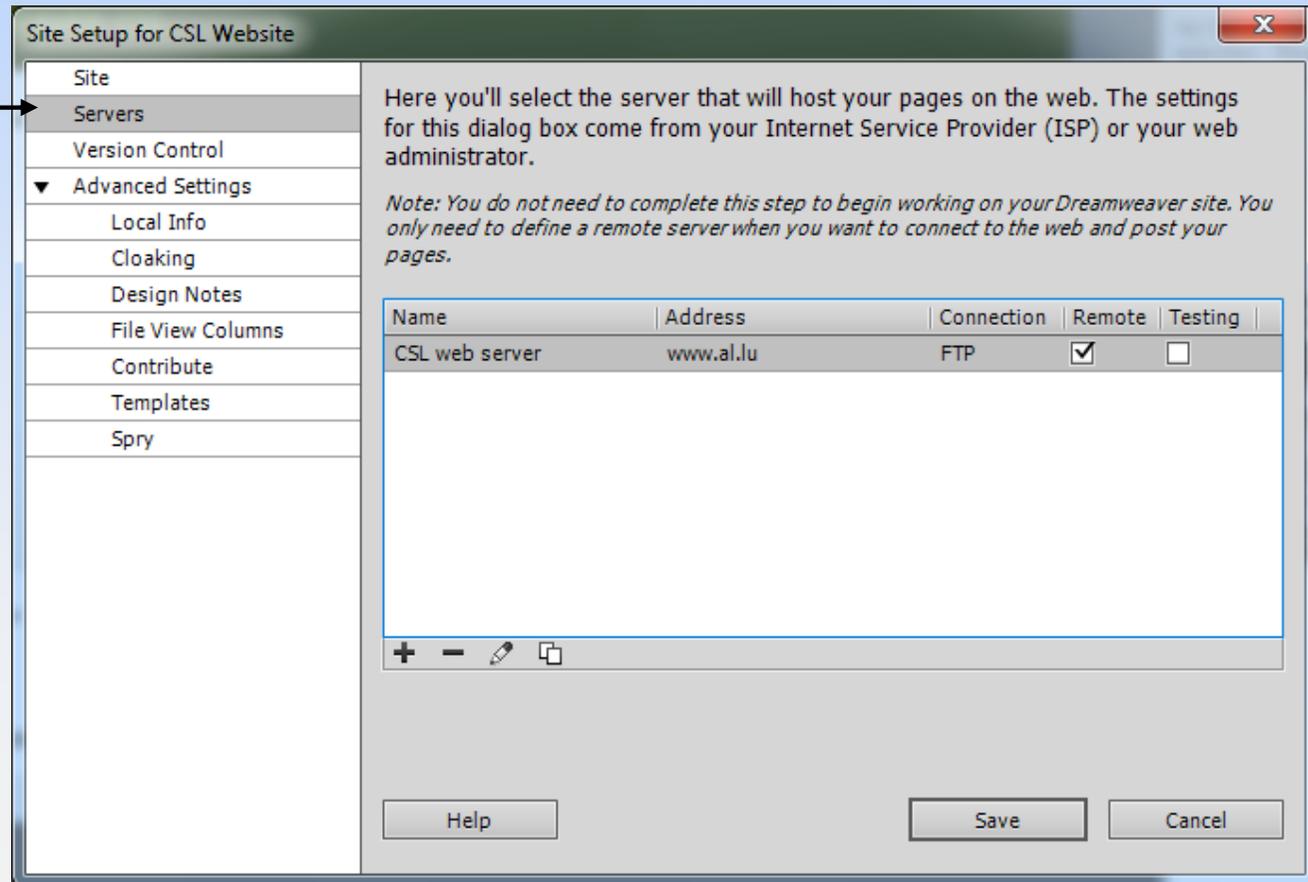
1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

Ici vous définissez les données du serveur web (*Infos distantes*).

Dans la catégorie *Infos distantes*, vous définissez les infos du serveur web.



1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

Ici vous définissez les données du serveur web (*Infos distantes*).

Dans la catégorie *Infos distantes*, vous définissez les infos du serveur web.

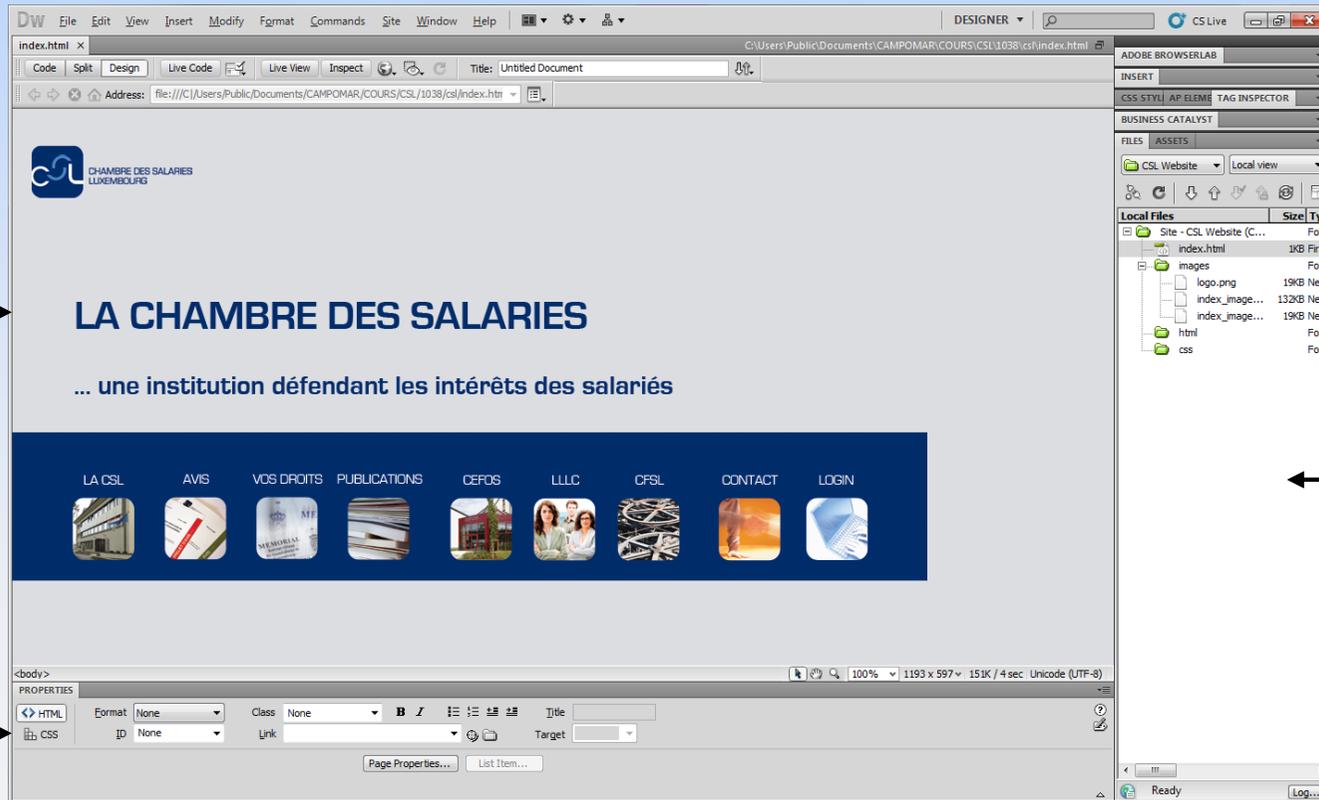
The screenshot shows the 'Remote Site Information' dialog box in Dreamweaver. The 'Basic' tab is active. The 'Server Name' field contains 'CSL web server'. The 'Connect using' dropdown is set to 'FTP'. The 'FTP Address' is 'www.al.lu' and the 'Port' is '21'. The 'Username' is 'cepl' and the 'Password' is masked with dots. There is a 'Test' button and a 'Save' checkbox. The 'Root Directory' and 'Web URL' fields are empty and 'http://www.al.lu/' respectively. The 'More Options' section is expanded, showing several checkboxes: 'Use Passive FTP', 'Use IPV6 Transfer Mode', 'Use Proxy, as defined in Preferences', 'Use FTP performance optimization' (checked), and 'Use alternative FTP move method'. At the bottom, there are 'Help', 'Save', and 'Cancel' buttons.

1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

Voici la fenêtre d'édition d'une page html.



Dans cette fenêtre vous travaillez pratiquement comme dans un éditeur de texte.

Ce menu vous permet de changer les propriétés de l'élément sélectionné.

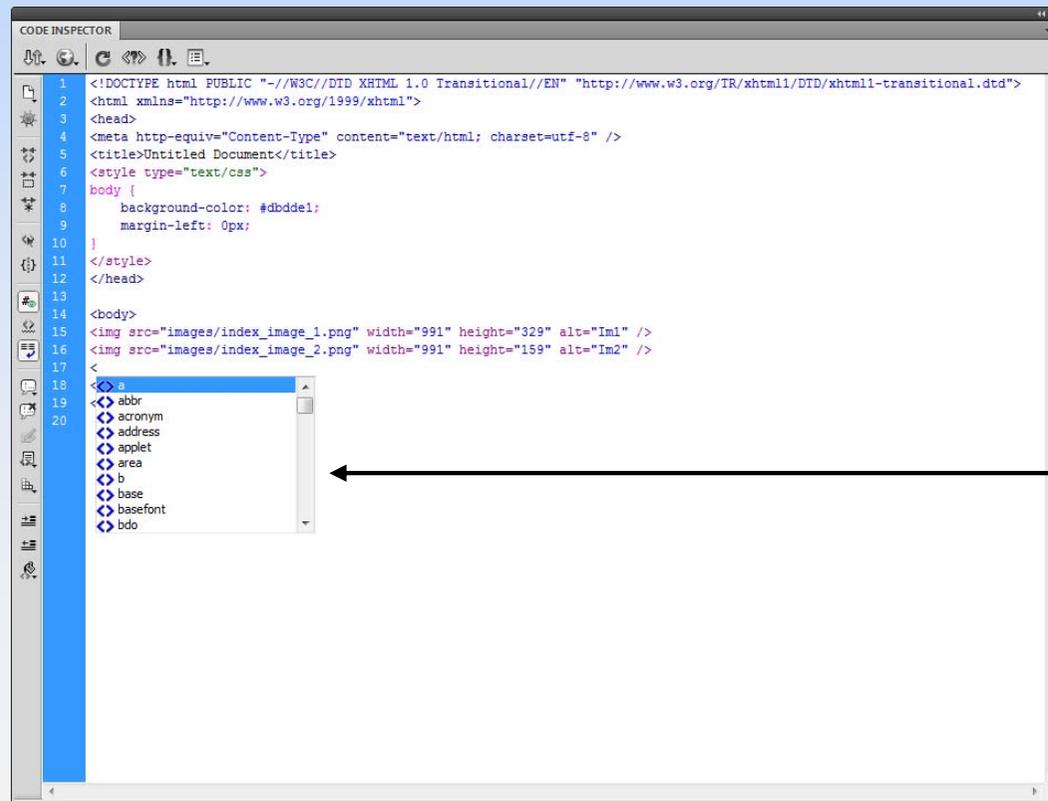
Depuis cette fenêtre vous pouvez effectuer la fonction FTP, ouvrir des pages 'html' ou bien copier et coller des fichiers.

1. Introduction

1.4. Introduction à Dreamweaver

Introduction à Dreamweaver

La touche de fonction F10 vous permet d'accéder au code source "html". Dreamweaver MX 2004 vous aidera dans le code



Notez que chaque fois que vous tapez le début d'une balise, Dreamweaver vous montre une liste de possible balises. Même chose pour les attributs.

2. Les modèles (templates)

2.1. Les images, les sons, la vidéo

Formats d'images et autres problèmes

Les navigateurs sont compatibles avec trois formats d'images :

- 1.gif
- 2.jpg
- 3.png

Si vous vous occupez personnellement de la création ou de l'optimisation des images de vos pages web, vous serez amené à choisir l'un ou l'autre de ces formats. Lequel? La réponse dépend des différents facteurs, les deux principaux étant la taille (pixels) du fichier résultant et la qualité souhaitée.

Le format gif

Le format gif est le premier format spécifiquement destiné au web. Il a initialement été mis au point par CompuServe pour les besoins de son propre service en ligne, mais il a connu un tel succès qu'à l'heure actuelle il s'agit sans doute du format le plus répandu sur le web. Ses caractéristiques essentielles sont les suivantes:

- *maximum de 256 couleurs*
- *compression sans perte de qualité pouvant atteindre un rapport 1:3, voire beaucoup plus selon les images*
- *possibilité de transparence (un seul niveau de transparence)*
- *possibilité de gif entrelacé*

Dans la mesure où les taux de compression les plus élevés sont atteints avec des images comprenant d'importantes zones de couleur uniforme, le gif sont parfaitement adaptés à l'interface des sites (bouton, logos, etc.). Dans d'autres situations, le recours au gif est obligatoire dans la mesure où il est le seul à offrir une option de transparence.

2. Les modèles (templates)

2.1. Les images, les sons, la vidéo

Le format jpg

Le format jpg est destiné à la compression d'images photographique, qui comprennent donc de nombreuses variations de tons. Ses principales caractéristiques sont les suivantes :

- millions de couleurs
- compression avec perte de qualité variable selon les images, et qui peut être paramétré lors de l'enregistrement; le taux de compression peut atteindre 1:10, voire beaucoup plus.
- possibilité de jpg progressif

Contrairement au format gif, où la compression n'est pas paramétrable, le format jpg permet à l'utilisateur de déterminer la compression à appliquer à une image lors de l'enregistrement. Cette compression provoque une perte de qualité de l'image. Lorsque le taux de compression est faible, cette perte de qualité est invisible à l'œil nu. Des taux de compression trop élevés, en revanche, provoquent une dégradation visible de l'image. Utilisez le format jpg pour les photographies et les illustrations comprenant des dégradés de couleur.

Le format png

Le format png, comme le format gif, a été spécialement développé pour le web (png signifie portable network graphics). Il ressemble au format gif par certains aspects, mais ses possibilités sont plus étendues. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- incompatibles avec les navigateurs plus anciens
- millions de couleurs, mais possibilité de limiter le nombre de couleurs à 256
- compression sans perte de qualité de même type que le format gif, avec des taux de compression légèrement supérieures
- possibilité de 256 niveaux de transparence
- possibilité de png entrelacé

2. Les modèles (templates)

2.1. Les images, les sons, la vidéo

Le format png est destiné à remplacer le format gif, qui est un format propriétaire de CompuServe. De ce fait le format png est supérieur au format gif dans tous les domaines, sauf un. Il n'est pas pris en charge par les navigateurs anciens (version 3 et antérieures) et, surtout, rares sont les navigateurs qui l'interprètent correctement, en particulier en ce qui concerne les informations de transparence. Par conséquent, s'il est possible d'utiliser aujourd'hui ce format d'image, vérifiez au préalable que vos images s'affichent correctement dans toutes les navigateurs ciblés.

Les images font le poids de la page html !

Lors du téléchargement d'une page html, ce qui prend le plus de temps, c'est le téléchargement des images ou autre fichier attaché (p.ex. un son, vidéo). Le texte de la page html ne prend que très peu d'espace, donc peu de temps de téléchargement.

Donc quand on crée des pages html, on doit faire attention au nombre, à la taille et au format dans lequel on intègre ces images dans la page html.

Dans ce tableau sont marqués les dimensions en pixels d'une image (256 couleur ; 2 couleurs) et ses capacités en KB (format TIF et GIF)

<u>Dimensions en pixels</u>	<u>TIF</u>	<u>GIF (256 couleurs)</u>	<u>GIF (2 couleurs)</u>
100 X 100	31	5	1
200 X 200	119	31	1
500 X 500	734	129	1
1000 X 1000	2932	438	2
2000 X 2000	11722	1792	4
5000 X 5000	73244	12738	17
10000 X 10000	292971	53372	67

2. Les modèles (templates)

2.1. Les images, les sons, la vidéo

Le multimédia pèse lourd!

Quand on intègre du son ou une vidéo, il faut procéder de la même façon qu'avec les images. Plus le fichier est grand (et généralement ils sont très grands), plus il faudra de temps pour le télécharger.

Par exemple :

Vous êtes connecté au réseau à 56kb/s (Modem).

Pour télécharger	1MB = 1024 kB = 8192kb
il vous faudra	146,3 s = 2,4 min

Vous êtes connecté au réseau à 2Mb/s (ADSL)

Pour télécharger	1MB = 1024 kB = 8192kb
il vous faudra	4 s

Concernant la vidéo, qui sont généralement des fichiers volumineux, il vaut mieux systématiquement avertir l'internaute.

2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

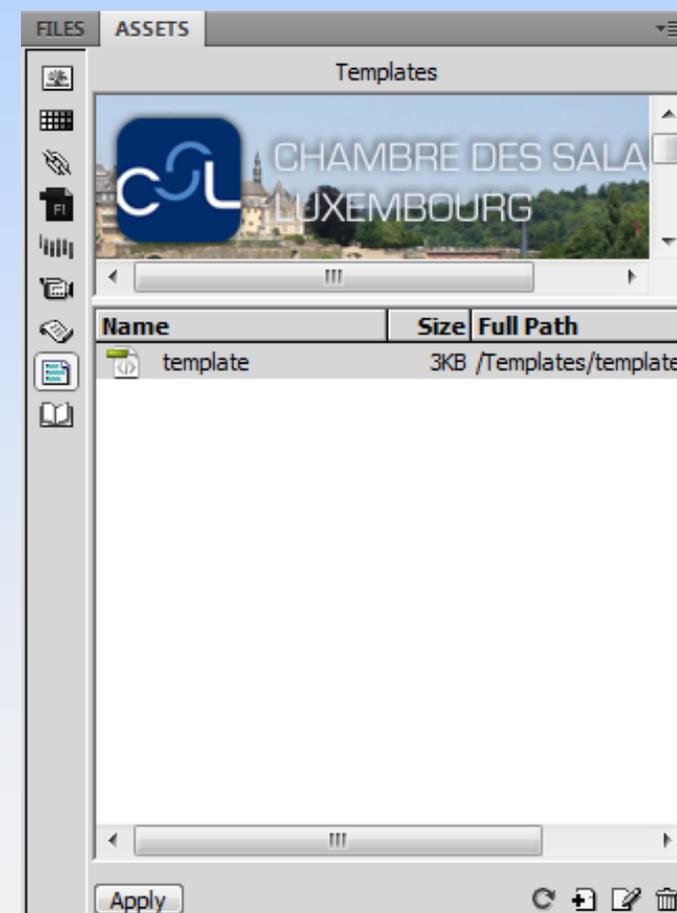
Pourquoi utiliser les modèles?

Galerie de portraits, d'œuvres, présentations de produits ou fil d'actualité... pour peu que votre site ait de l'envergure, vous serez sûrement amené à utiliser des pages bâties sur un modèle.

Plutôt que de multiplier à l'infinie les mêmes manipulations et les risques d'erreurs, Dreamweaver met à votre disposition les modèles. Ce sont des gabarits de pages qu'il est possible d'utiliser à l'infinie. Sur ces gabarits sont définies un certain nombre de zones modifiables et de zones verrouillées.

Les éditeurs qui travaillent sur ces gabarits ne peuvent changer que les zones modifiables. Plus d'accident ou d'erreur de manipulation, seules les informations ayant été définies comme modifiables dans le modèle pouvant être édités.

Les modèles de Dreamweaver utilisent le panneau Actifs du menu Fichiers. C'est à partir de ce panneau que le modèle sera créé. Les manipulations montrées dans ce cours ne sont pas uniques. On peut bien sûr obtenir les mêmes résultats en passant par les menus ou raccourcis.



2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Création d'un modèle.

La création d'un modèle se fait en plusieurs étapes.

1. Dans le panneau Actifs, cliquez sur le bouton Nouveau, en bas à droite. Un modèle sans titre (untitled) apparaît dans la liste des modèles existants. Il n'attend plus que d'être nommé. 
2. Donnez un nom précis à ce modèle. Sur votre site, vous serez peut-être amené à utiliser plusieurs modèles différents. Autant que leurs noms soient compréhensibles.
3. Une fois le modèle nommé, cliquez sur le bouton Modifier, en bas à droite dans le panneau actif. Une nouvelle fenêtre vierge s'ouvre alors. 
4. Vous pouvez maintenant éditer votre page comme s'il s'agissait d'une page html normale. Les modèles peuvent inclure n'importe quel type d'objet et peuvent également utiliser les scénarios, comportements ou feuilles de styles.

Création d'une région modifiable.

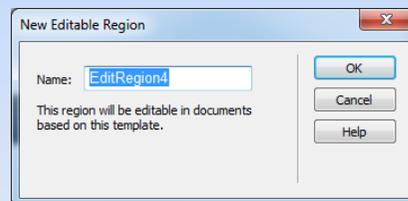
Un modèle Dreamweaver se compose de deux types de région : modifiables et verrouillées. Les régions modifiables correspondent aux endroits que l'utilisateur du modèle pourra modifier dans le document final. Les régions verrouillées seront immuables, sauf modification directe du modèle.

2. Les modèles (templates)

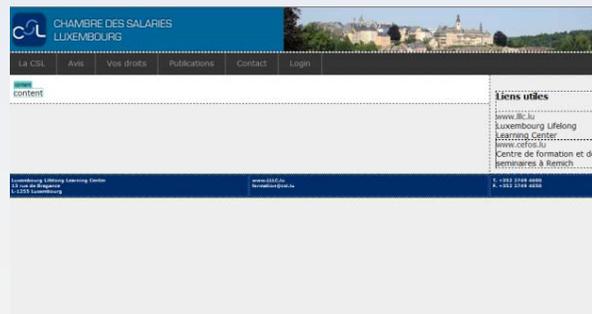
2.2. Création d'un modèle

Pour définir une nouvelle région modifiable :

1. Dans le document, cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer la région modifiable
2. Sélectionnez la commande Insertion -> Objets de modèles -> Région modifiable... dans le menu qui apparaît. La boîte de dialogue Nouvelle région modifiable s'affiche.
3. Tapez dans cette boîte de dialogue le nom de la région modifiable que vous souhaitez ajouter au modèle.



4. Cliquez OK pour valider le nom de la région. La boîte de dialogue se ferme et Dreamweaver affiche en surbrillance le nom que vous avez choisi pour la région. De plus, cette région est entouré d'un halo bleuté dans lequel est présente une vignette reprenant le nom de la région. Ainsi, cette dernière sera identifiable à tout moment.

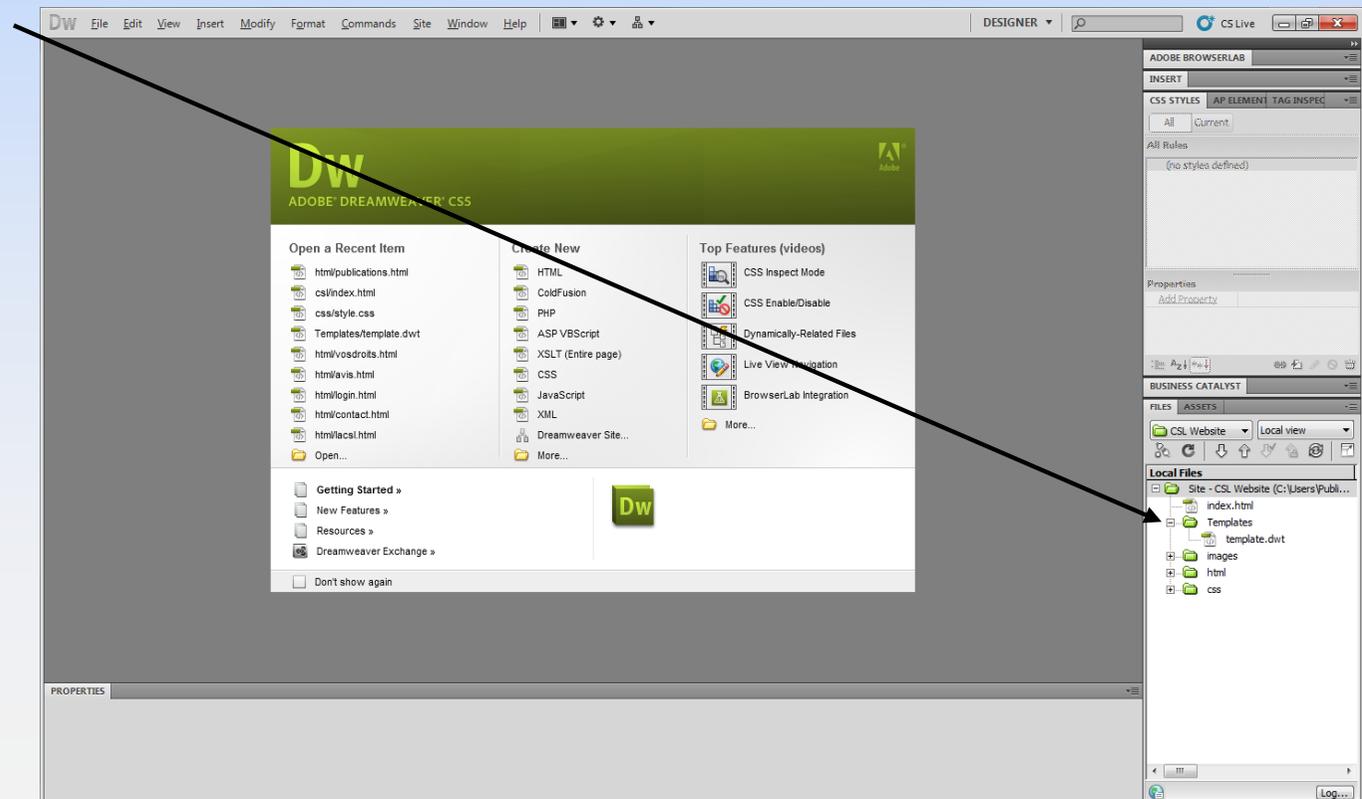


2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Enregistrement d'un modèle.

Pour qu'un modèle soit utilisable dans un site, il faut l'enregistrer. Lors de l'enregistrement d'un nouveau modèle, Dreamweaver procède automatiquement à la création d'un fichier *.dwt (Dreamweaver Template : modèle Dreamweaver). Ce fichier est sauvegardé dans un dossier Templates (modèles) à la racine du site courant. Ensuite l'ensemble des modèles créés sera stocké par défaut dans ce dossier. Il ne faut en aucun cas renommer ou bien déplacer le dossier Templates!



2. Les modèles (templates)

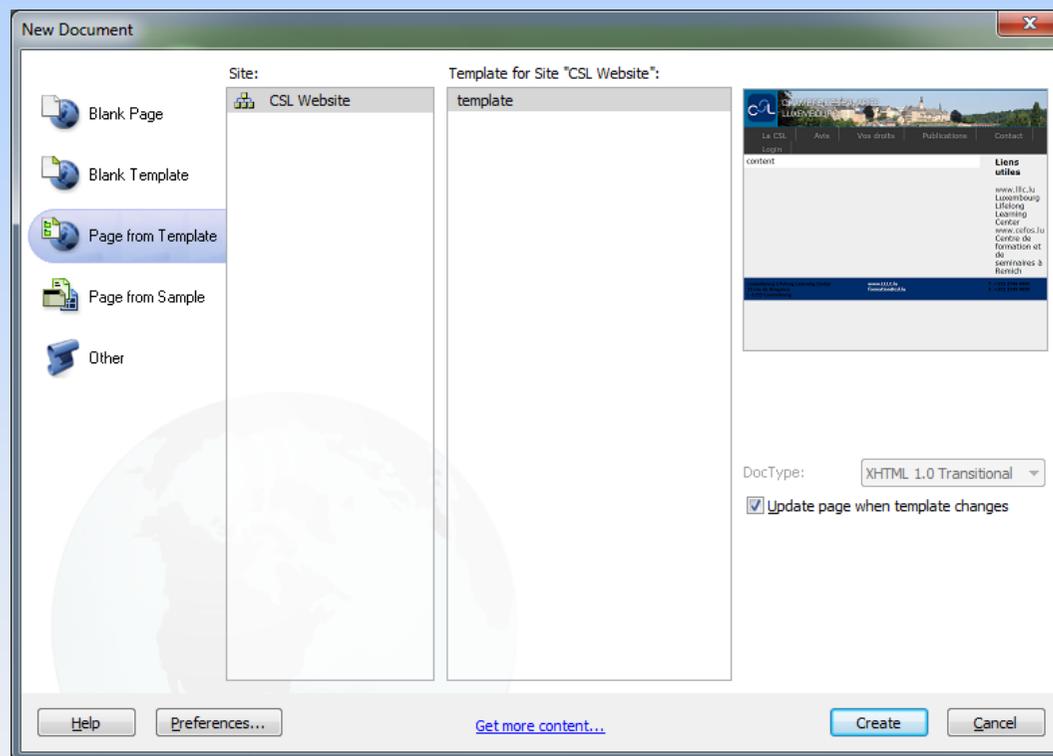
2.2. Création d'un modèle

Création d'une page à partir d'un modèle.

- 1. Sélectionnez la commande Fichier -> Nouveau. La boîte de dialogue Nouveau document s'ouvre alors.**
- 2. Affichez la sélection Modèles pour créer une nouvelle page à partir d'un modèle. La boîte de dialogue affiche alors l'ensemble des modèles disponibles dans le site courant, mais aussi dans les autres profils de sites définis dans Dreamweaver.**
- 3. Choisissez dans la liste Modèles le profil de site sur lequel se trouve le modèle que vous souhaitez utiliser.**
- 4. La liste des modèles s'actualise alors pour afficher l'ensemble des modèles disponibles dans le profil de site choisi. Sélectionnez le modèle qui vous intéresse. Vous disposez d'un aperçu sur la droite de la boîte de dialogue pour vous assurer qu'il s'agit du bon modèle.**
- 5. Cliquez sur créer pour valider votre choix.**

2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle



Une fenêtre affiche le modèle. Ses zones modifiables sont toujours entourés d'un halo bleu. Elles indiquent les zones dans lesquelles l'éditeur peut effectivement intervenir. Au-dessus de chaque zone est rappelé le nom de celle-ci, comme indication des renseignements à fournir dans le modèle.

2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Application d'un modèle à une page existante.

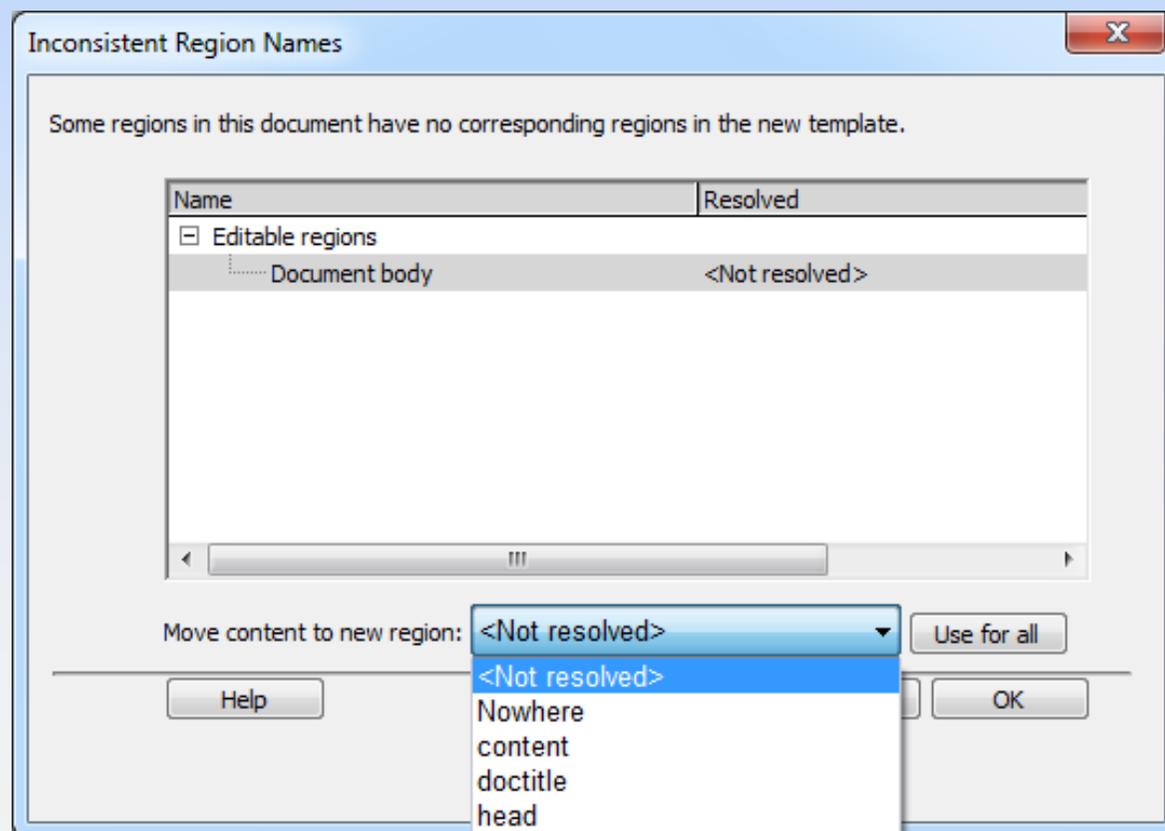
Il est possible d'appliquer un modèle prédéfini à un page html existante:

1. Ouvrez la page html à laquelle vous souhaitez appliquer votre modèle
2. Dans la catégorie Modèles du panneau Actifs, sélectionnez un modèle.
3. Cliquez sur le bouton Appliquer à la page.
4. Si votre page était déjà issue d'un modèle, les régions modifiables se mettront à jour automatiquement, pour peu qu'elles portent le même nom d'un modèle à l'autre
5. En revanche, si votre page ne provient d'aucun modèle, Dreamweaver ouvrira la boîte de dialogue Choisir la région modifiable du contenu orphelin. Celle-ci comprend la liste de l'ensemble des régions modifiables du modèle. Sélectionnez dans cette liste la région qui recevra les textes présents dans votre page, sans relever d'aucune région. Si vous sélectionnez Aucune, ces textes seront simplement supprimés du document.

2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Cette méthode d'application est surtout pratique en cas de changement de la charte d'un site complet et permet de basculer d'une apparence à l'autre d'un simple clic sans perdre aucune donnée. Dans les deux cas vous obtenez une page qui est éditable comme n'importe quelle autre page html. Sa seule particularité est que certaines parties sont inaccessibles à l'utilisateur. Les zones situées en dehors des halos bleus sont fermées et ne sont pas modifiables, ces sont des régions verrouillées.



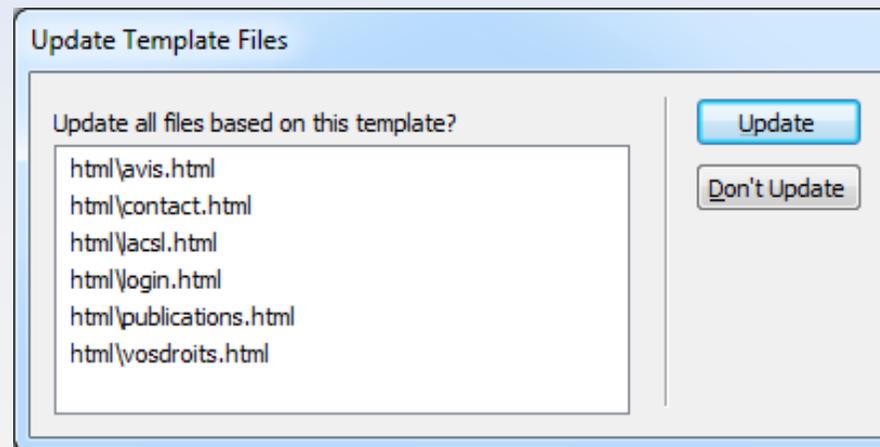
2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Modification d'un modèle.

Les modèles Dreamweaver sont modifiables à tout moment à l'intérieur d'un site. Pour modifier un modèle:

1. Sélectionnez le modèle à modifier dans la catégorie Modèles du panneau Actifs.
2. Cliquer sur Modifier de ce même panneau.
3. Un nouveau document affiche alors le modèle désiré. A partir de là, vous pouvez réaliser toutes les modifications que vous jugerez utiles.
4. Sauvegardez le modèle que vous venez de modifier. Une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez mettre à jour toute les pages utilisent le modèle sur votre site local. Cliquez sur oui.



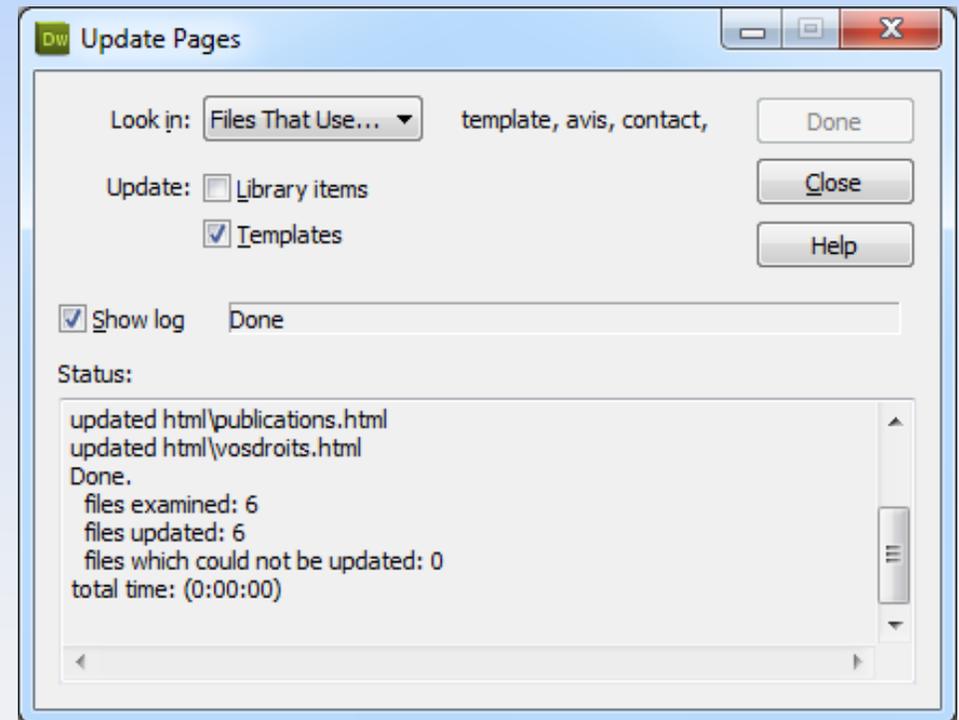
2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

5. Dreamweaver effectue alors les opérations sur l'ensemble du site. Cela peut prendre du temps si votre site possède beaucoup de pages. Une fois cette opération finie, une nouvelle boîte de dialogue résumant les modifications effectuées apparaît.

- le nom du site et son dossier de travail
- la liste des fichiers actualisés
- Le nombre total de fichiers vérifiés
- Le nombre total de fichiers actualisés
- La durée totale de l'opération

6. Cliquez sur Fermer pour quitter cette boîte de dialogue.



Une fois cette manipulation effectuée, votre site utilise la nouvelle version du modèle que vous venez de définir.

2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

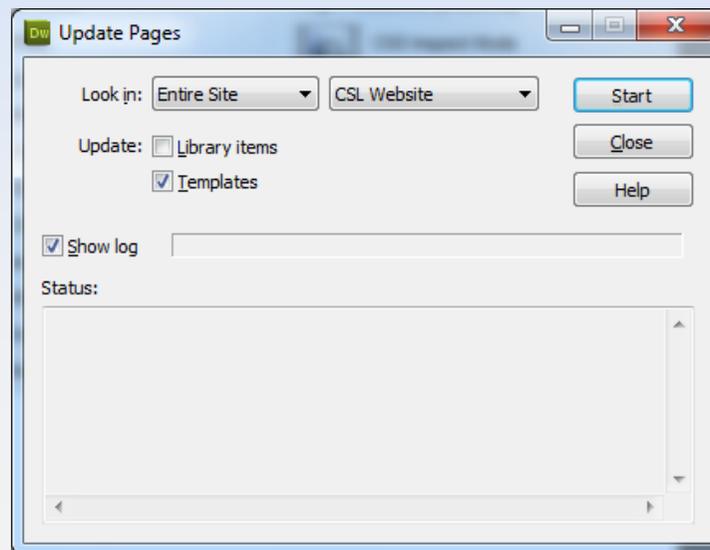
Mise à jour d'une page à partir d'un modèle.

Il est également possible d'effectuer la mise à jour d'une page manuellement après le changement d'un modèle:

1. Ouvrez la page que vous souhaitez actualiser dans une nouvelle fenêtre.
2. Sélectionnez la commande **Modifier -> Modèles -> Mettre à jour la page encours**.

Mis à jour d'un site à partir d'un modèle

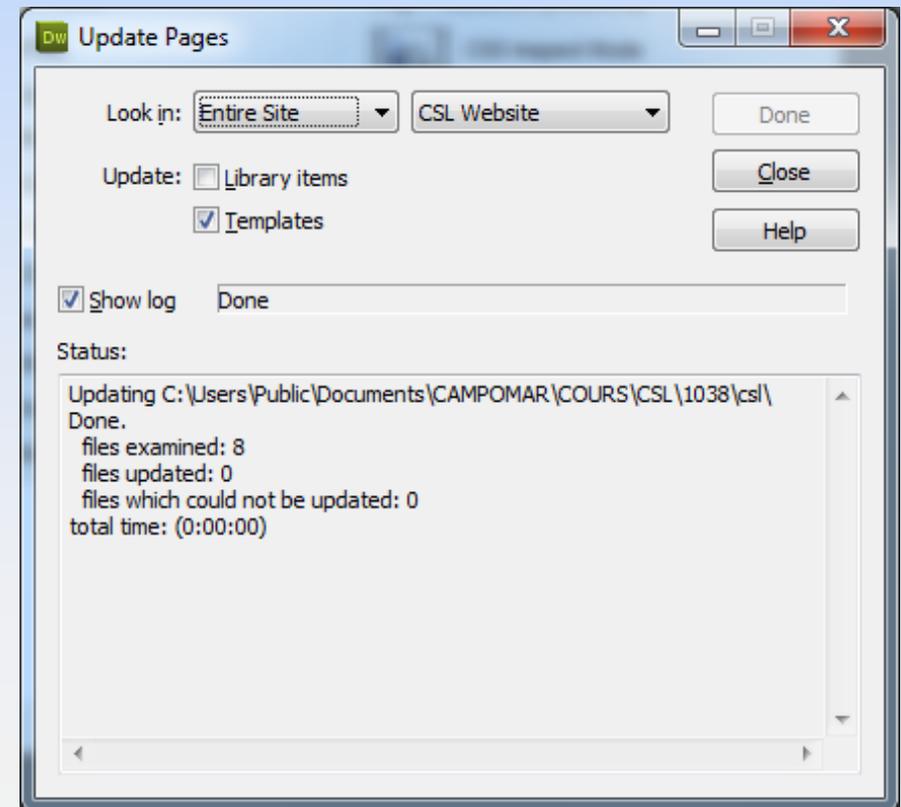
Il est aussi possible de mettre à jour manuellement un site complet plutôt qu'une seule page:



2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

1. Sélectionnez la commande Modifier -> Modèles -> Mettre à jour les pages. La boîte de dialogue Mettre à jour les pages s'ouvre alors
2. Cochez la case Modèles au milieu de la boîte de dialogue pour mettre à jour des fichiers utilisant des modèles.
3. Dans le champ Regarder dans, sélectionnez Site entier si vous souhaitez que Dreamweaver fasse une mise à jour de l'ensemble des pages du site en vérifiant tous les modèles. Si vous souhaitez qu'il effectue une mise à jour par rapport à un seul modèle, sélectionnez Fichier utilisant... puis le nom du modèle concerné dans la liste déroulante de droite
4. Cochez la case Afficher le journal pour obtenir un compte rendu de l'ensemble des opérations effectuées
5. Cliquez sur le bouton Démarrer pour commencer la vérification des fichiers. Suivant la taille du site et les options choisis, cela peut prendre un certain temps.
6. Une fois les mises à jour terminées, la boîte de dialogue affiche dans sa partie basse le journal des opérations effectuées. Cliquez sur Fermer pour fermer la boîte de dialogue et revenir à la fenêtre principale.



2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Gestion des modèles.

De même qu'on crée et applique des modèles de documents à des pages, il est possible de supprimer des modèles devenus inutiles ou de détacher une page d'un modèle pour redonner un statut de page indépendante.

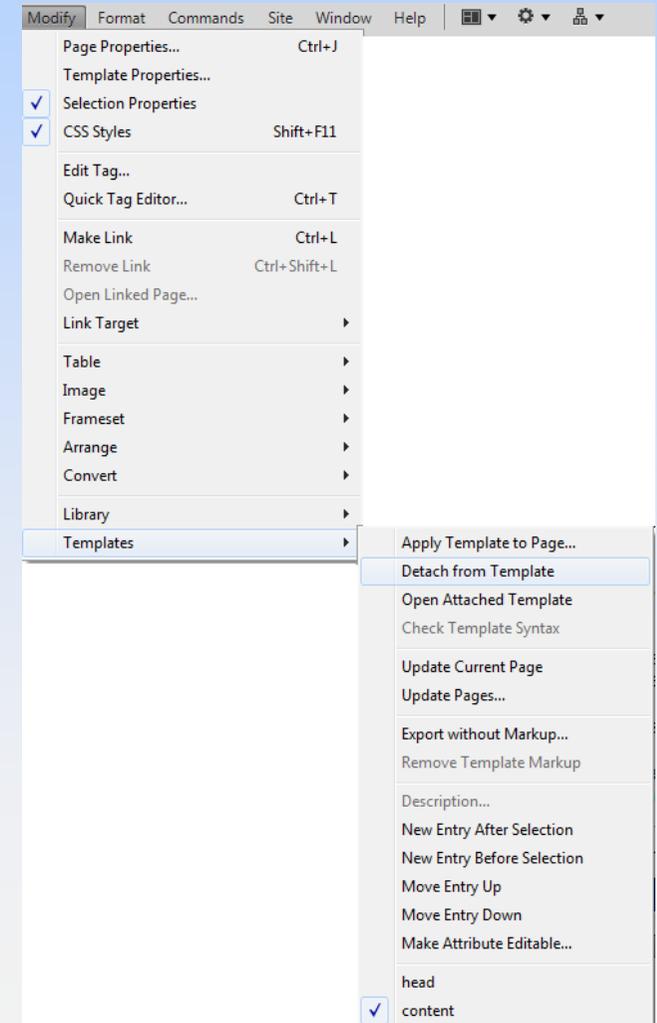
Détacher une page d'un modèle:

Si l'une des pages de votre site ne doit plus suivre un modèle précis, le mieux est encore de la détacher du modèle qu'elle suivait jusque-là.

Pour détacher une page d'un modèle:

1. Ouvrez la page que vous souhaitez détacher dans une nouvelle fenêtre.
2. Sélectionnez la commande **Modifier -> Modèles -> Détacher un modèle**. Cette commande est suivi du nom du modèle alors attaché à la page.

Les régions verrouillées qui apparaissent en surbrillance disparaissent alors de la page et deviennent de nouveau modifiables. La page conserve sa mise en forme, mais ne sera plus affectée par aucune des modifications de modèle à venir.



2. Les modèles (templates)

2.2. Création d'un modèle

Supprimer un modèle.

Si un modèle ne sert plus dans un site, il est possible de le supprimer de la liste des modèles existants :

- 1. Affichez la catégorie Modèles du panneau Actifs.**
- 2. Sélectionnez dans la liste des modèles le nom de celui que vous souhaitez supprimer.**
- 3. Vérifiez dans l'aperçu en haut du panneau qu'il s'agit bien du bon modèle.**
- 4. Cliquez sur le bouton Supprimer de la catégorie Modèles du panneau Actifs.** 

2. Les modèles (templates)

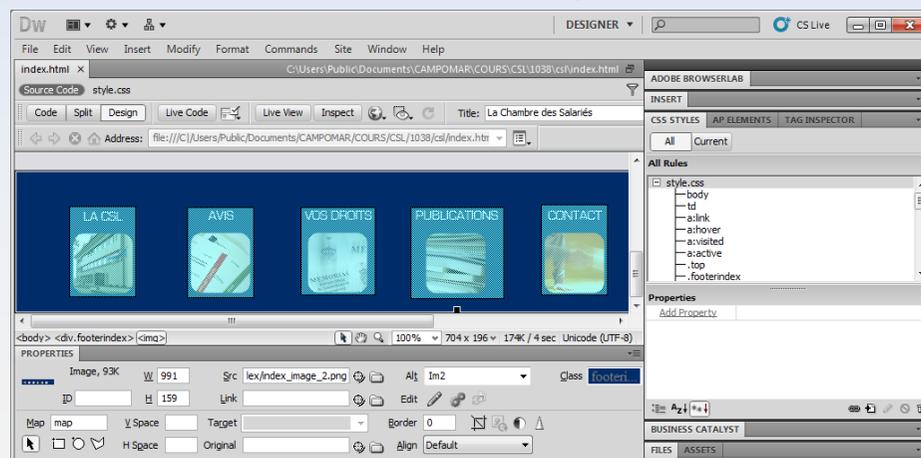
2.3. Clickable Map

Clickable map.

Il est possible d'associer à une image des liens à différentes zones. Ce procédé se nomme clickable map.

Pour en créer un dans Dreamweaver procédez comme suit:

1. Insérez dans votre document l'image servant de base à l'imagemap.
2. Sélectionnez l'image en cliquant dessus.
3. La partie inférieure gauche de l'inspecteur des propriétés, affiche quatre outils: trois boutons permettant de créer des zones de différentes formes, et une flèche permettant de sélectionner les zones.



2. Les modèles (templates)

2.3. Clickable Map

Voici comment employer ces outils :

- Le bouton avec un rectangle permet de définir des zones rectangulaires. Pour cela, cliquez sur le bouton et faites glisser dans l'image le pointeur en forme de croix.
- De même, le bouton avec un cercle permet de définir des zones circulaires.
- Le bouton doté d'une forme irrégulière permet de définir des polygones par clics successifs. Trois clics créent un triangle, quatre clics créent un rectangle, etc. Pour cesser d'ajouter des coins au polygone, faites un double-clic ou cliquez à l'extérieur de l'image.
- L'outil flèche (ou zone réactive pointeur) permet de sélectionner les zones existantes, de les déplacer en les faisant glisser ou de modifier leur forme ou leur taille en faisant glisser leur poignées (les carrés bleus).

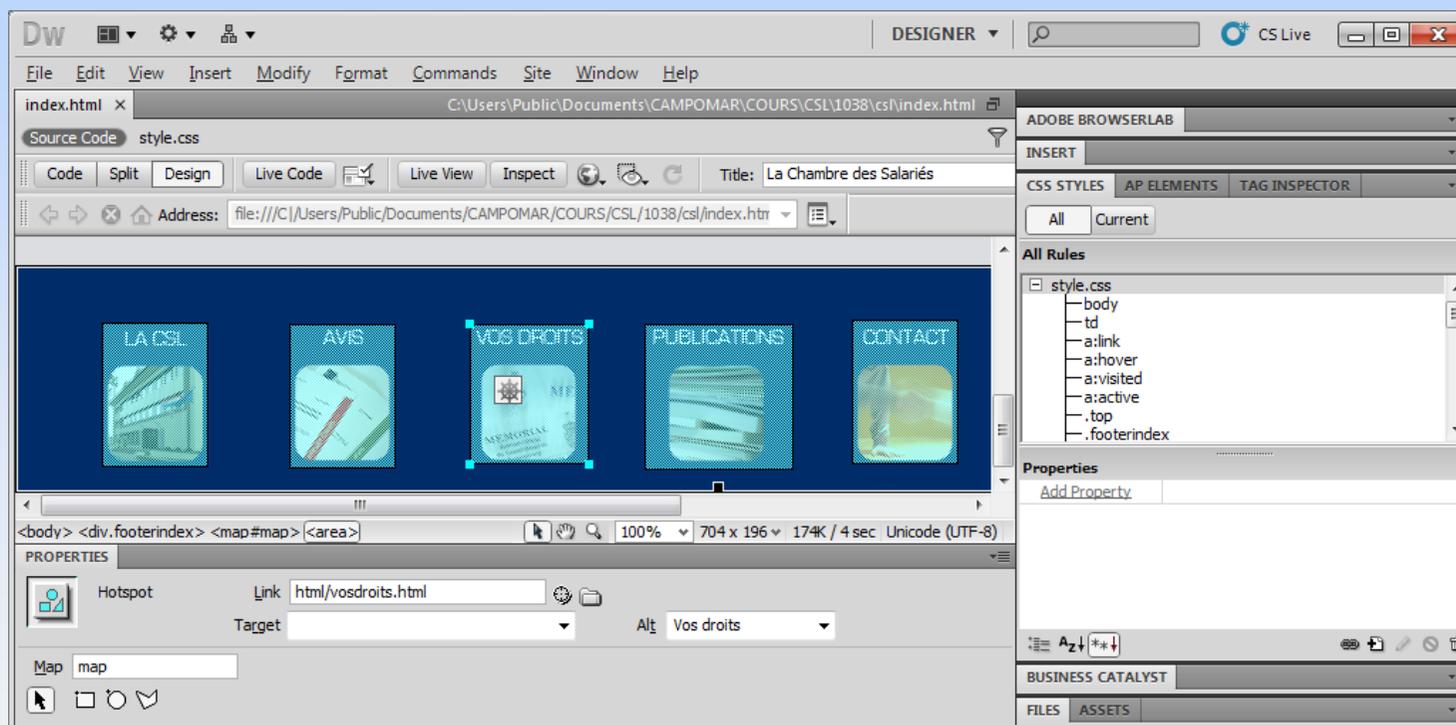
Les zones que vous définissez à l'aide des trois outils apparaissent en bleu clair dans la document. Une fois que vous avez défini toutes les zones voulues, il vous reste à attribuer des liens à chacune d'entre elles:

4. Avec la Flèche, sélectionnez la première zone que vous avez définie. L'inspecteur de propriétés affiche les paramètres de la zone sélectionnée.
5. Entrez dans l'inspecteur de propriétés l'URL (absolue ou relative) de la page à laquelle cette zone de l'image doit permettre d'accéder, ou utilisez la cible en conjonction avec le fichiers panneau Fichiers. Vous pouvez aussi saisir dans le champ Sec[ondaire] un texte de remplacement (attribut alt).

2. Les modèles (templates)

2.3. Clickable Map

6. Répétez cette opération pour chacune des zones que vous souhaitez créer.



Pour modifier par la suite les zones d'un clickable map ou leurs liens, cliquez sur l'image pour la Sélectionner, puis utilisez l'outil Flèche, dans l'inspecteur de propriétés, pour activer et modifier les différentes zones.

2. Les modèles (templates)

2.3. Clickable Map

Mais comment fonctionnent les clickable map dans le code html?

2. Dans la balise *map* vous définissez une *area shape* contenant les coordonnées de la zone clickable, son lien, son attribut alt, etc..

```
CODE INSPECTOR
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
6 <title>La Chambre des Salariés</title>
7 <link href="css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
8 <style type="text/css">
9   body {
10     background-color: #DBDDE1;
11   }
12 </style>
13 </head>
14 <body>
15 <div class="top">
16 </div>
17 <div class="footerindex">
18 
19 <map name="map" id="map">
20   <area shape="rect" coords="193,41,268,142" href="html/avis.html" alt="Avis" />
21   <area shape="rect" coords="320,41,404,139" href="html/vosdroits.html" alt="Vos droits" />
22   <area shape="rect" coords="443,41,548,143" href="html/publications.html" alt="Publications" />
23   <area shape="rect" coords="589,38,664,139" href="html/contact.html" alt="Contact" />
24   <area shape="rect" coords="721,41,796,142" href="html/login.html" alt="Login" />
25   <area shape="rect" coords="61,40,136,141" href="html/lacs1.html" alt="La CSL" />
26 </map>
27 </div>
28 </body>
29 </html>
```

1. Vous ajoutez dans la balise *img* l'attribut *usemap* et vous le dirigez vers une balise *map* qui s'appelle Map.

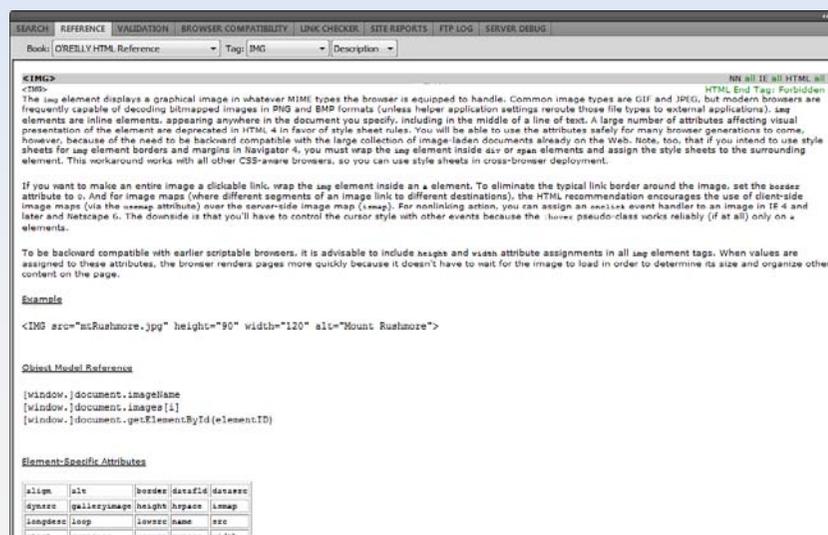
3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.1. Les références de Dreamweaver

Panneau référence

Si vous avez des doutes en ce qui concerne l'utilisation ou la syntaxe de certains éléments de votre code, utilisez le panneau Référence de Dreamweaver. Les informations présentées par l'intermédiaire de ce panneau couvrent le html, le css, le JavaScript, le php, l'asp, le cfml, le sql, et le jsp ainsi que les normes d'accessibilité. Voici comment l'employer.

1. Dans le volet Code ou l'inspecteur de code, cliquez sur la balise, l'attribut ou l'instruction qui vous intéresse.
2. Appuyez sur les touches Maj+F1. Le panneau Référence s'ouvre et affiche les références de l'élément recherché.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.1. Les références de Dreamweaver

Ces références Comprennent notamment:

- Les navigateurs avec lesquels l'élément est compatible, et la spécification (html 3.2 ou css 1, par exemple) à laquelle il correspond. "s.o." signifie "sans objet", autrement dit, l'élément n'est pas compatible avec la navigateur (ou n'est pas conforme à aucune spécification)
- La syntaxe de l'élément.
- Le fait qu'une balise doive ou non comprendre une balise de fin et qu'un attribut de balise soit obligatoire ou facultatif.

Vous pouvez également effectuer une recherche systématique dans le panneau, par exemple si vous n'êtes pas sûr de l'orthographe d'une balise ou d'une instruction. La liste déroulante Livre, en haut dans le panneau, permet de choisir le type d'élément recherché. La liste située au-dessous et à gauche permet de solutionner la balise ou l'instruction voulue.

La liste déroulante de droite sert à afficher les attributs correspondants à la balise sélectionnée. Autrement dit, si vous cherchez l'attribut face de la balise , sélectionnez d'abord FONT dans la liste de gauche, puis face dans la liste de droite. Dans le cas du JavaScript, elle permet d'afficher les méthodes et propriétés des objets. Elle permet aussi d'afficher certaines sous-catégories d'éléments génériques.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Un peu de théorie

Qu'est-ce qu'une feuille de style?

Une feuille de style est un ensemble d'instructions définissant l'apparence d'un ou de plusieurs éléments de la page.

Supposez par exemple que vous souhaitez que tous les titres de votre page aient les attributs suivants:

- police : Arial/Helvetica
- taille : 18 pixels
- couleur : rouge

Pour y parvenir, il suffira de définir un style avec des paramètres, puis d'appliquer ce style à chacun des titres de votre page.

- Supposons que la couleur de vos titres ne vous plaise plus. Dans ce cas, il suffit de modifier le style (en remplaçant le rouge par du gris, par exemple) pour que l'apparence de tous vos styles change automatiquement sans autre intervention de votre part.
- Vous pouvez appliquer le style soit à une page donnée, soit à toutes les pages de votre site (voir plusieurs sites). Autrement dit, le changement de couleur évoqué ci-dessus s'appliquera, si vous le souhaitez, à toutes les pages de votre site à la fois, sans même que vous ayez besoin de les ouvrir.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Le code correspondant au style évoqué ci-dessus pourra ressembler à :

```
.titre {  
font-family: Arial, Helvetica, sans serif;  
font-size: 18px;  
color: #FF0000  
}
```

```
.text {  
font-family: Arial, Helvetica, sans serif;  
font-size: 14px;  
color: #220022  
}
```

Comme vous pouvez le constater, le code css est relativement explicite, pour peu qu'on comprenne l'anglais. A priori, vous n'aurez pas besoin de la modifier, Dreamweaver se charge de l'écrire pour vous.

On peut également remarquer que le fichier css est simplement un fichier texte qu'on pourrait aussi éditer avec Notepad.

Vous pouvez créer autant de styles que vous voulez, mais vous pouvez également redéfinir toutes les balises.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Comment appliquer une feuille de style?

Il y a deux manières principales d'appliquer un style à un texte ou à un élément de la page :

La première consiste à redéfinir une balise html existante. Vous pouvez par exemple redéfinir la balise `<h1>` pour qu'elle s'affiche en Arial ou Helvetica, en rouge, avec une taille de 18 pixels. Dans ce cas, chaque fois que vous appliquerez le balise `<h1>` à un texte, celui-ci prendra automatiquement les attributs ci-dessus.

La seconde consiste à définir une classe, à laquelle vous pouvez donner le nom de votre choix. L'exemple de code donné plus haut définit une classe nommée titre. Cette classe peut ensuite être appliquée à n'importe quelle balise, `<h1>`, `<p>`, voire `<body>`.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Blocs et balises `<div>` et ``?

Les balises `<div>` et `` sont rarement employées par ailleurs, mais dans le contexte des feuilles de style, elles ont une importance particulière. EN soi, aucune de ces deux balises n'a d'effet. Leur seule fonction est de définir une section de texte.

La balise `<div>` définit un bloc de texte, autrement dit un texte précédé et suivi d'une ligne. On peut donc encadrer de balises `<div>` un ou plusieurs paragraphes de texte, un tableau ou un formulaire, par exemple. On peut également employer cette balise pour délimiter les différentes parties logiques d'une page web: titre, menu de navigation, etc.

La balise `` définit quant à elle une section de texte sans saut de ligne (inline) c'est-à-dire l'intérieur d'un paragraphe donné.

Ces balises servent principalement à l'application de feuilles de style, ce qui permet de mettre en forme une page sans y appliquer d'autres balises.

3. Les feuilles de style (*cascade style sheet / css*)

3.2. Créer une feuille de style

Où se trouvent les feuilles de style?

Comme vous l'avez vu les feuilles de style ne sont rien d'autre que des instructions au format texte. Ce texte peut être placé à différents endroits :

- A l'intérieur d'une balise, en utilisant l'attribut *style*. Ainsi, vous pourrez par exemple écrire `<td style="color:red">` pour que tout le texte contenu dans la cellule s'affiche en rouge. Cette méthode est rarement utilisée parce qu'elle ne permet de redéfinir qu'une seule balise.
- N'importe où dans la section `<head>` du document html. Le texte de feuille de style est alors encadré par des balises `<style type="text/css">` et `</style>`.
- Dans un document distinct, la page html renvoyant vers ce document à l'aide d'une balise `<link>`. Avec cette méthode, vous pouvez utiliser une même feuille de style pour plusieurs documents. Il suffit de relier chacun d'entre eux à la feuille de style. Les fichiers de feuille de style portent l'extension `.css`.

En général, c'est la troisième méthode qui est employée. Comme vous le verrez dans Dreamweaver, vous pouvez choisir d'utiliser soit une feuille de style interne au document, soit une feuille de style externe, sans réelle différence pratique en ce qui concerne la conception et la modification de l'une ou de l'autre.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

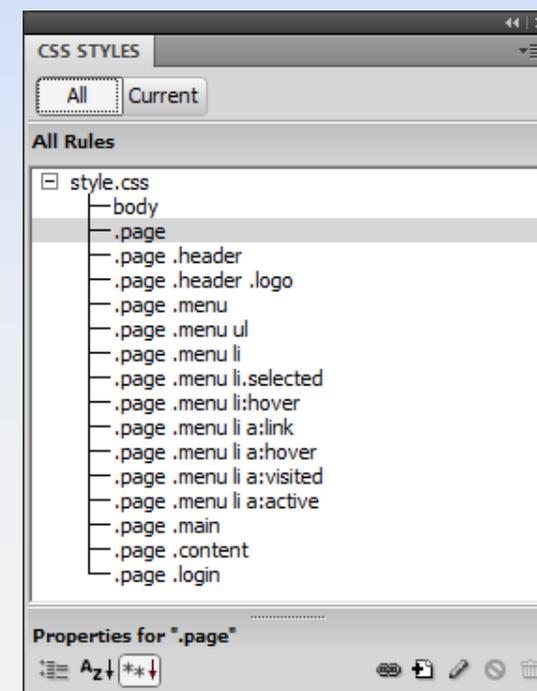
Dreamweaver et les feuilles de style.

Dans ce chapitre et les suivants, nous verrons comment utiliser les feuilles de style dans différents contextes. La création et l'utilisation de feuilles de style peuvent se faire de différentes manières.

Les feuilles de style dans l'interface.

Voici en bref les différentes parties de l'interface qui servent à la création et à la modification des feuilles de style:

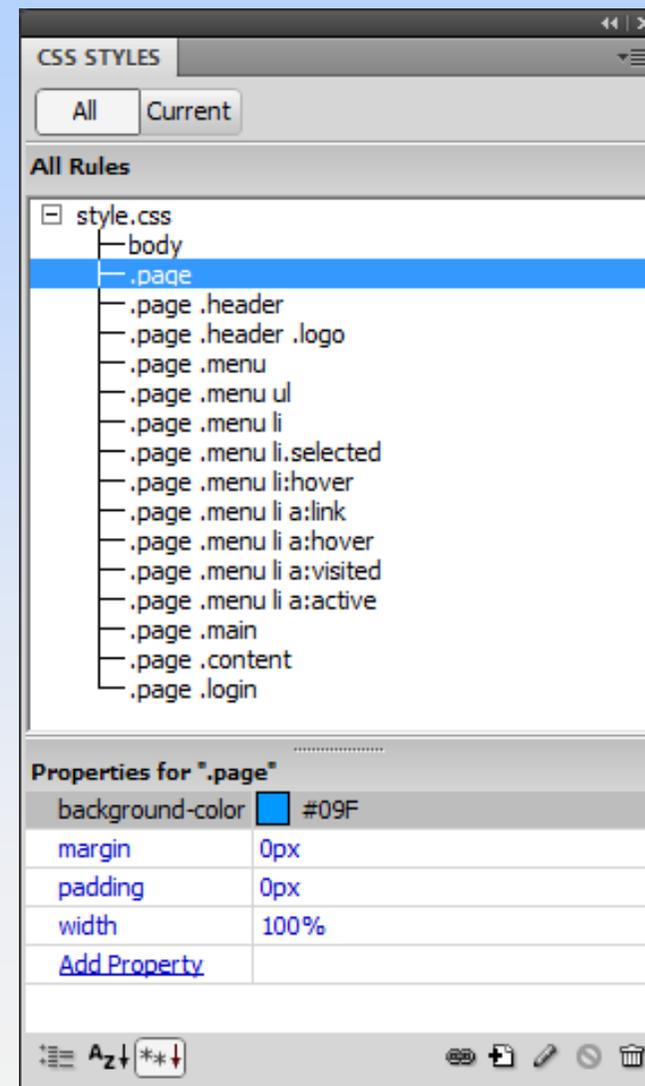
- Le panneau Styles css. Ce panneau, qui fait partie du groupe de panneaux Création, affiche tous les styles qui s'appliquent au document actif, que ces styles soient définis dans une feuille de style interne au document ou dans un document externe. Ce panneau permet également de définir de nouveaux styles, de modifier les styles existants et d'attacher des feuilles de style externes au document actif.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

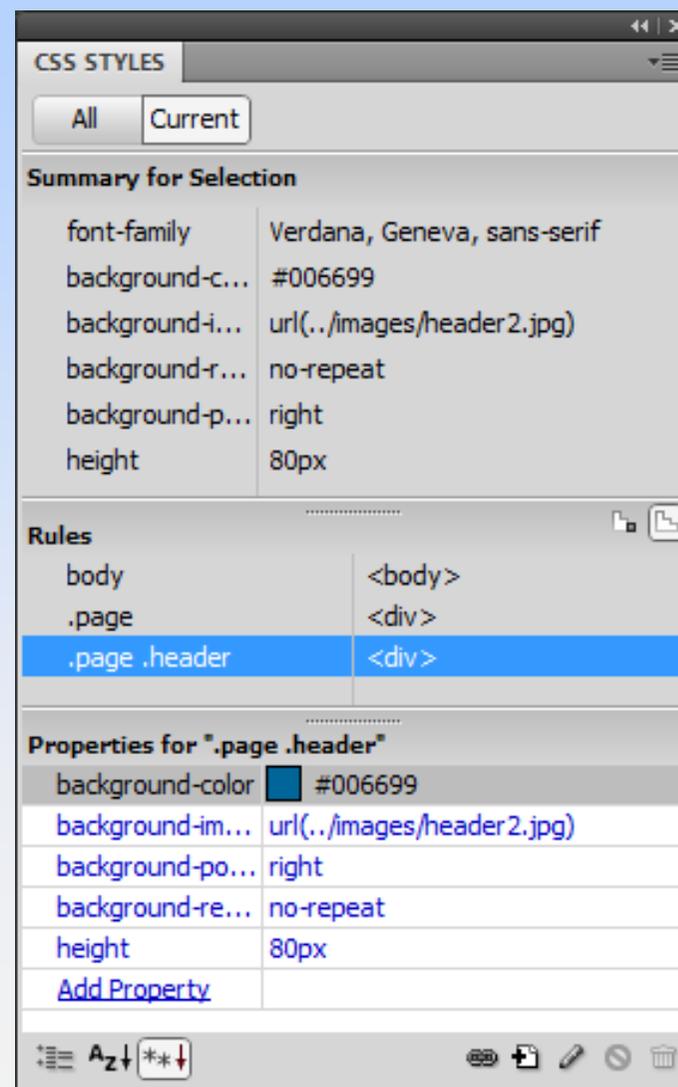
- L'inspecteur de balises. Quand un style est sélectionné dans le panneau Styles CSS, tous les attributs du style sont affichés dans le panneau Inspecteur des balises. L'onglet de l'inspecteur de balises se nomme alors Propriétés CSS et le groupe de panneaux prend le nom du style sélectionné dans le panneau Styles CSS. Les attributs que vous avez modifiés s'affichent en haut de la liste et en bleu. Notez que les noms des attributs se présente tel qu'il apparaît dans le code, c'est-à-dire en anglais.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

- Le panneau css pertinent. Dans le même groupe de panneaux, si cliquez a l'intérieur d'une page pour laquelle des styles css ont été définis, vous verrez apparaître un panneau CSS pertinents. Ce panneau est divisé en deux. La partie supérieure affiche tous les styles qui s'appliquent à l'endroit du document où vous avez cliqué. La partie inférieure affiche les attributs définis par le style sélectionné dans la partie supérieure du tableau. Ce panneau est très utile pour déboguer vos feuilles de style. Il permet de savoir quels styles s'appliquent (et lesquels ne s'appliquent pas) à un endroit donné.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Feuilles de style ou html?

Vous devez faire votre choix entre trois options en ce qui concerne la mise en forme de vos pages :

- **N'utiliser que les feuilles de style en cascade. Cette solution est pour moi, la plus facile et rapide car vous concentrez la mise en forme de toutes les pages de votre site en un fichier *.css.**
- **N'utiliser que les styles html. C'est une solution envisageable pour un site très simple où la présentation n'est qu'une préoccupation secondaire.**
- **Utiliser à la fois les feuilles de style et les styles html. Cette option garantit une compatibilité maximale avec les navigateurs plus anciens, mais elle représente aussi beaucoup de travail, puisqu'il faut effectuer deux fois le mise en forme.**

Par défaut, Dreamweaver utilise des feuilles de style pour presque toute la mise en forme du texte. Cela concerne la police, sa couleur, sa taille et ses autres caractéristiques, mais aussi les caractéristiques de la page qui sont définies à l'aide de la balise `<body>` : image et couleur d'arrière-plan et marges du document, par exemple. Toutefois, vous pouvez aussi demander à Dreamweaver d'utiliser les attributs html à la place des feuilles de style. Pour cela, ouvrez la boîte de dialogue Préférences (Ctrl+U), cliquez sur la catégorie Générale dans la colonne de gauche, puis désactivez l'option Utiliser des balises CSS au lieu de balises HTML.

3. Les feuilles de style (*cascade style sheet / css*)

3.2. Créer une feuille de style

Création de nouveaux styles.

La création de styles peut se faire soit à partir de l'inspecteur des propriétés, soit à partir du panneau Styles CSS.

Création d'un style à partir de l'inspecteur des propriétés.

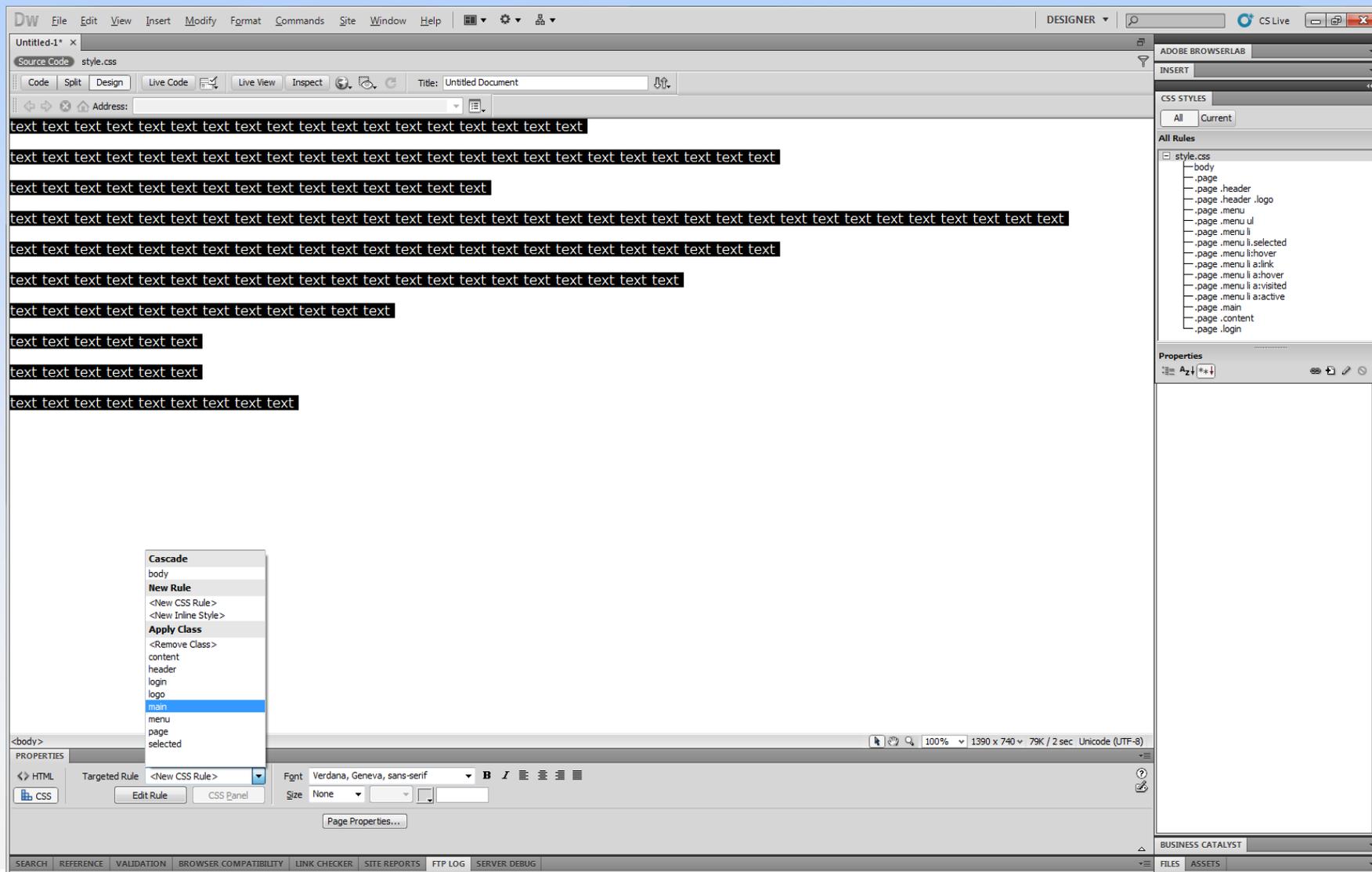
L'inspecteur de propriétés est le moyen le plus simple de créer un style. Procédez comme suit :

- Dans un nouveau document entrez un texte quelconque.
- Sélectionnez une partie du texte, puis modifiez sa mise en forme en changeant sa couleur. Choisissez par exemple le bleu.
- Sélectionnez une autre partie du texte et choisissez une taille de 16 pixels.
- Dans le panneau Styles CSS, cliquez sur le signe + situé à gauche de `<style>` pour afficher tous les styles actifs dans le document.

Comme vous pouvez le constater, votre document comprend maintenant deux styles nommés `.Style1` et `.Style2`. Par ailleurs, si vous cliquez sur l'une des deux parties du texte que vous avez mis en forme, vous constaterez que le sélecteur de balises indique que le document contient maintenant une balise `` à laquelle a été appliqué le style `.Style1` (ou `.Style2`). Cette information s'affiche sous la forme `<span.Style1>`. Enfin, dans l'inspecteur de propriétés, la liste déroulante Style affiche maintenant les deux styles qui ont été créés.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style



3. Les feuilles de style (*cascade style sheet / css*)

3.2. Créer une feuille de style

Inspecteur de propriétés, html et css

Les possibilités de mise en forme proposés par l'inspecteur de propriétés ressemblent beaucoup à celles d'un logiciel de traitement de texte. Mais cette apparente simplicité est trompeuse. En effet, en mode css, les différentes options de l'inspecteur de propriétés ont des effets divers :

- La liste déroulante **Format** applique une balise de paragraphe ou de titre (<p>, <h1> à <h6> ou <pre>) au paragraphe où se trouve le point d'insertion.
- La liste déroulante **Style** permet d'appliquer un style css à l'élément sélectionné, texte ou balise.
- La liste déroulante **Police** et les champs **Taille** et **Couleur** permettent de définir les attributs correspondants pour le texte sélectionné. L'application de ces attributs crée automatiquement un style css.
- Les boutons **B (gras)** et **I (italiques)** appliquent respectivement et au texte sélectionné, sauf si celui-ci comprend une mise en forme css, auquel cas les attributs gras et italiques sont ajoutés au style css.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

- Les boutons d'alignement ajoutent un attribut d'alignement (`align= "center "`, *par exemple*) à la balise de paragraphe la plus proche.
- Les boutons de liste à puces, de liste numérotée et de retrait ajoutent les balises correspondantes (``, ``, `<blockquote>`, etc.) au paragraphe dans lequel se trouve le point d'insertion.
- Enfin, en cliquant sur le bouton Propriétés de la page, on affiche une boîte de dialogue permettant d'apporter des modifications à l'ensemble de la page. Ces modifications sont appliquées en redéfinissant les balises `<body>`, `<td>`, `<th>` avec ses attributs css.

Nouveaux styles css, redéfinition de balises à l'aide du css, insertion de balises html, ajout d'attributs html : comme vous voyez, l'apparente homogénéité de l'inspecteur de propriétés masque une certaine complexité.

Pour le moment, reprenez simplement que la mise en forme d'un document html n'est hélas pas aussi simple que celle d'un traitement de texte.

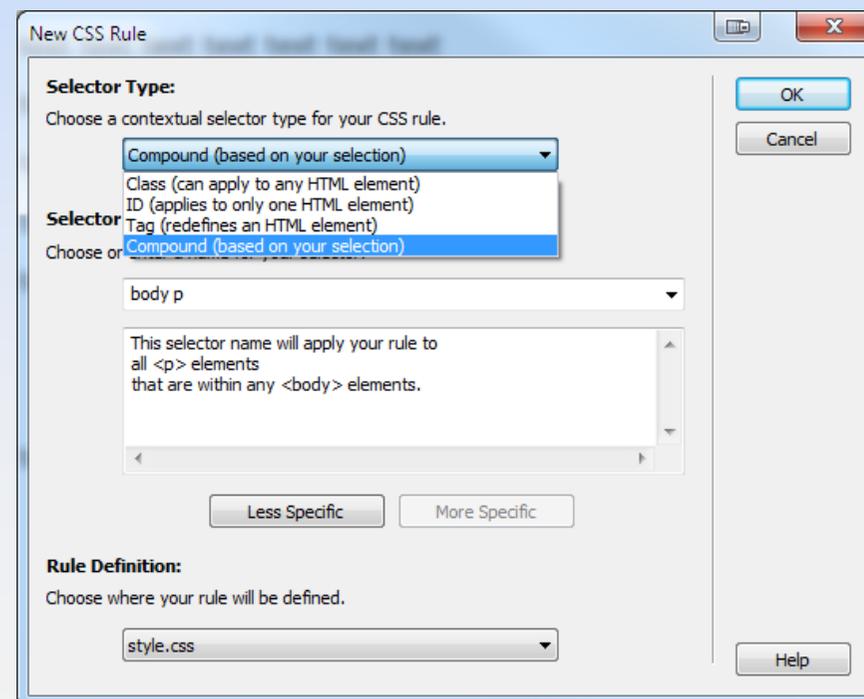
3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Création d'un style à partir du panneau Style CSS.

L'inspecteur de propriétés peut suffire si vous mettez votre document en forme au fur et à mesure de sa création. Si en revanche, vous avez planifié vos styles avec soin, ce qui est toujours préférable, mieux vaut les créer de toutes pièces. Vous disposerez ainsi de beaucoup plus d'options. Pour créer vos styles, cliquez sur le bouton Nouveau style du panneau Styles CSS. Dreamweaver propose alors trois options :

- **Class** : pour créer une nouvelle classe.
- **ID** : pour créer un nouvel ID
- **Tag**: pour redéfinir le formatage par défaut d'une balise html.
- **Compound**: pour définir un autre type de style composé ou personnalisé.

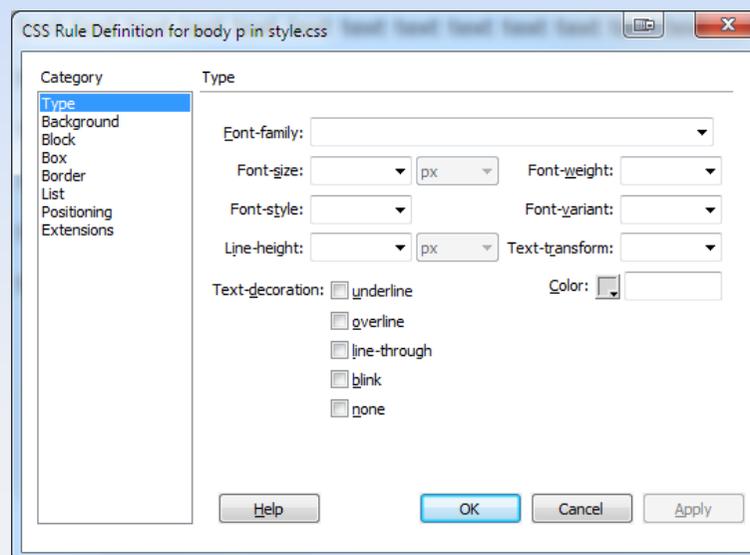


3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Voyons par exemple comment se passe la création d'une nouvelle classe :

1. La boîte de dialogue Nouveau style CSS étant ouverte, cochez le bouton **Classe**
2. Donnez un nom à votre style dans le champ **Nom**, par exemple `.styleperso`.
3. Cochez la case **Seulement ce document** dans la rubrique **Définir** dans. Cela permet de définir le style pour le seul document en cours.
4. La boîte de dialogue **Définition du style CSS** apparaît alors. C'est ici que vous allez définir l'ensemble des paramètres du style que vous allez créer.
5. Une fois les attributs sélectionnés, cliquez sur **OK**. La fenêtre **Définition du style CSS** se ferme.



La nouvelle classe apparaît dans le panneau **Style CSS** ainsi que dans la liste déroulante **Styles** de l'inspecteur des propriétés. Nous verrons un peu plus loin comment appliquer cette classe à votre document.

3. Les feuilles de style (*cascade style sheet / css*)

3.2. Créer une feuille de style

Redéfinition d'une balise html

Pour redéfinir une balise html, la manipulation est presque la même :

1. La boîte de dialogue Nouveau style CSS étant ouverte, cochez l'option Balise
2. Dans la liste déroulante Balise, sélectionnez le nom de la balise que vous souhaitez redéfinir
3. Cochez la case *Seulement ce document* dans la rubrique Définir dans pour ne redéfinir la balise qu'à l'intérieur du document en cours.
4. Dans la boîte de dialogue Définition du style CSS, choisissez les attributs pour la balise.
5. Une fois les attributs sélectionnés, cliquez sur OK.

Le nom de la balise modifiée s'affiche dans le panneau Styles CSS, suivi de la liste des attributs que vous avez modifiés.

Autres possibilités

La troisième option de la boîte de dialogue Nouveau styles CSS, l'option Avancé, permet d'accéder à des possibilités supplémentaires en matière de style. Nous évoquerons ici les pseudo-classes, les sélecteurs contextuels, les ID et les éléments groupés.

Pseudo-classes

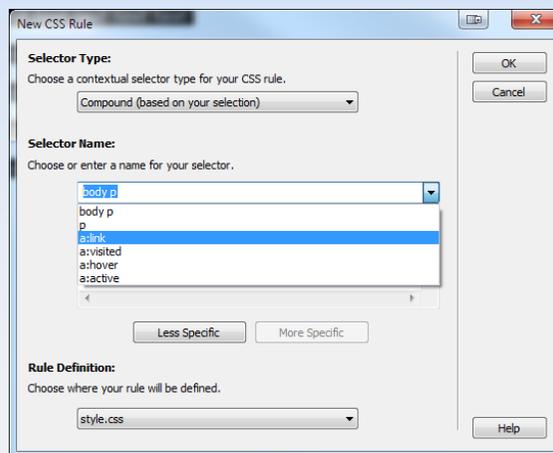
Lorsque vous choisissez l'option Avancé dans la boîte de dialogue Nouveau style CSS, la liste déroulante Sélecteur propose le choix parmi a:link, a:visited, a:hover et a:active. Ces quatre sélecteurs sont des pseudo-classes attachés à la balise <a>. Ils permettent de définir une mise en forme particulière des lien selon leur état. Par défaut , lors du survol, lors de l'activation ou en cas de liens déjà visités. Vous pouvez choisir pour les quatre pseudo-classes les attributs de votre choix, comme vous le feriez pour redéfinir une balise ou définir une classe. Voici à quoi correspondent les quatre pseudo-classes:

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

choix, comme vous le feriez pour redéfinir une balise ou définir une classe. Voici à quoi correspondent les quatre pseudo-classes:

- **a:link** désigne les liens non visités
- **a:visited** définit l'affichage des liens déjà visités
- **a:hover** détermine l'apparence du lien lorsque le pointeur se trouve au dessus. C'est sans doute la pseudo-classe la plus utilisée. Elle permet de créer des effets de roll-over sur les liens.
- **a:active** désigne le lien actuellement actif sur la page. Ce Style ne s'affiche généralement que pendant le temps de chargement de la page suivante, après l'activation d'un lien.



Notez que les pseudo-classes ne sont pas prises en charge par certains navigateurs plus anciens, Navigator 5, en particulier. Par conséquent, si vous redéfinissez les pseudo-classes, pensez aussi à redéfinir la balise <a> afin d'obtenir un document d'apparence homogène sur tous les navigateurs.

3. Les feuilles de style (*cascade style sheet / css*)

3.2. Créer une feuille de style

Modifier et renommer un style.

Pour modifier un style, différentes possibilités s'offrent à vous :

- Sélectionnez le style à modifier dans le panneau Styles CSS, puis choisissez **Modifier** dans le menu du panneau. La boîte de dialogue Définition du style s'affiche alors. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Modifier le style** ou encore effectuer un clic droit sur le style et choisir **Modifier**.
- Cliquez sur le style dans le panneau Style CSS, puis affichez le panneau Propriétés CSS (dans le groupe panneaux Inspecteur de balises). Toutes les propriétés du style peuvent être modifiées à partir du panneau Propriétés CSS, mais le nom des propriétés y est affiché en anglais
- Cliquez dans le document à un endroit où s'applique le style à modifier, puis sélectionnez le style dans le panneau CSS pertinent (dans le groupe de panneaux Inspecteur de balises) et modifiez les propriétés dans la partie inférieure du panneau. Mais, comme précédemment, les noms des propriétés y sont affichés en anglais.
- Double-cliquez sur le nom d'un style dans le panneau Styles CSS. La code correspondant s'affiche, soit dans le code du document en cours, soit dans une nouvelle fenêtre affichant la feuille de style css dans le cas d'une feuille de style externe. Vous pouvez alors procéder à vos modifications.

Pour renommer un style, sélectionnez-le dans le panneau Styles CSS et choisissez **Renommer** dans le menu du panneau. Notez qu'il est possible de renommer les classes, mais pas les balises redéfinies ni les ID.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

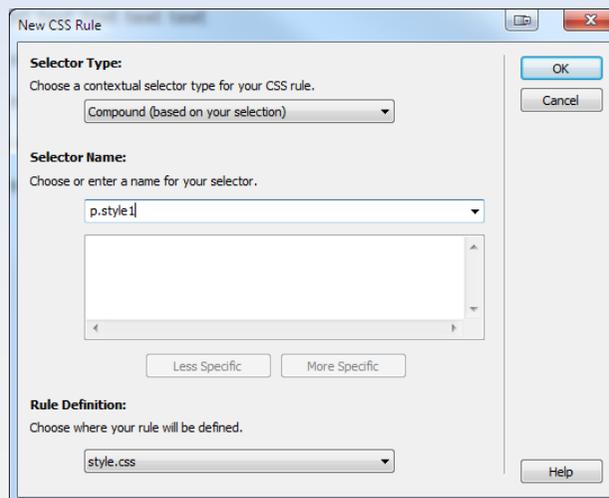
Feuilles de styles liées et importées.

Tant que vous utilisez les styles sur une seule page, pas de soucis. Mais si les styles que vous avez définis doivent servir pour un site complet, il est bien plus pratique de lier ou d'importer les feuilles de style que de les redéfinir à chaque nouvelle page.

Création d'un style externe lors de la définition d'un style.

Pour créer une feuille de style externe, le plus simple est de le faire en même temps que vous définissez un nouveau style. Procédez comme suit :

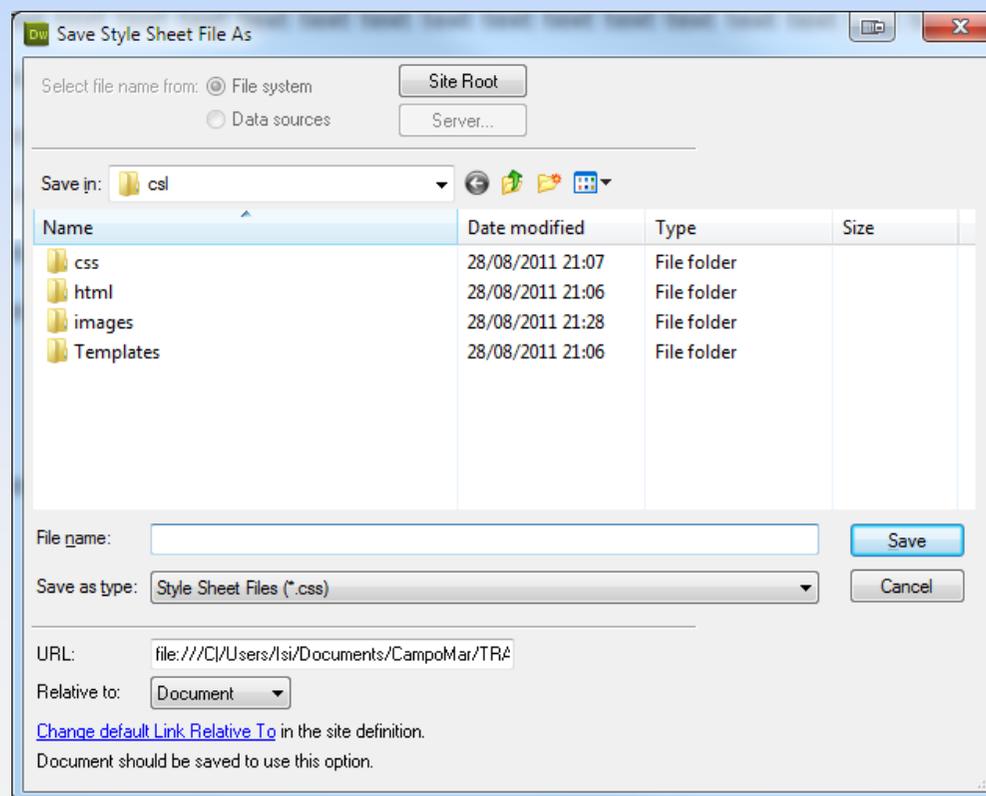
- Cliquez sur le bouton Nouveau style CSS du panneau Styles CSS. La boîte de dialogue de création de style s'ouvre alors.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

- Sélectionnez le style que vous souhaitez créer.
- Cochez la case *Nouveau fichier Feuille de style* dans la rubrique *Définir dans* de la boîte de dialogue.
- Cliquez sur le bouton OK.
- Une boîte de dialogue s'ouvre, vous invitant à préciser le nom de fichier de feuille de style à créer. Les fichiers de feuilles de styles externes doivent porter l'extension css.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

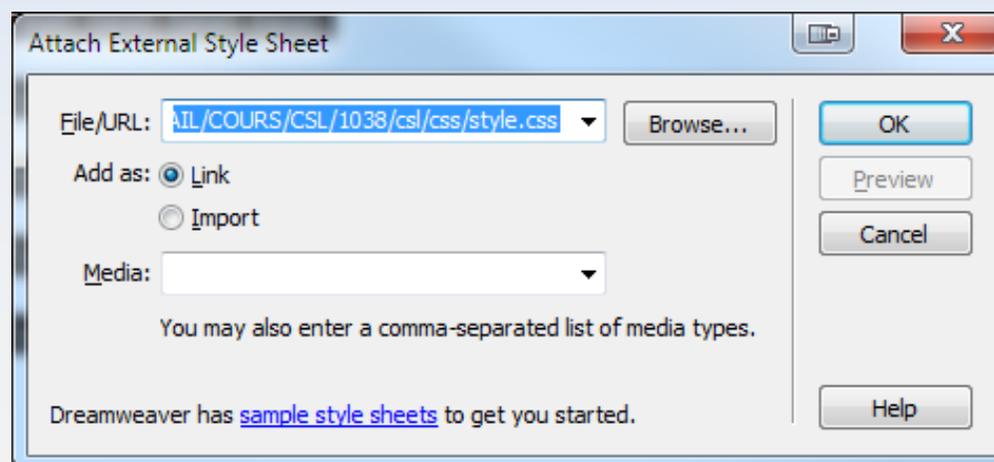
- Entrez le nom du fichier que vous souhaitez créer ou sélectionnez une feuille de style externe existante. Celle-ci sera automatiquement associée à votre page web.
- La fenêtre de définition des styles apparaît alors. Définissez l'ensemble des paramètres de votre nouveau style et cliquez sur OK quand vous aurez terminé.

Votre style est maintenant créé et enregistré dans un fichier externe. Le nom de ce fichier s'affiche dans le panneau Styles CSS. Vous pourrez utiliser de nouveau ce style dans d'autres pages.

Association d'une feuille de style externe à un document.

Si la feuille de style externe que vous souhaitez utiliser existe déjà, vous pouvez l'associer à votre page actuelle. De cette façon, vous n'aurez pas à redéfinir un par un des styles existants. Procéder comme suit :

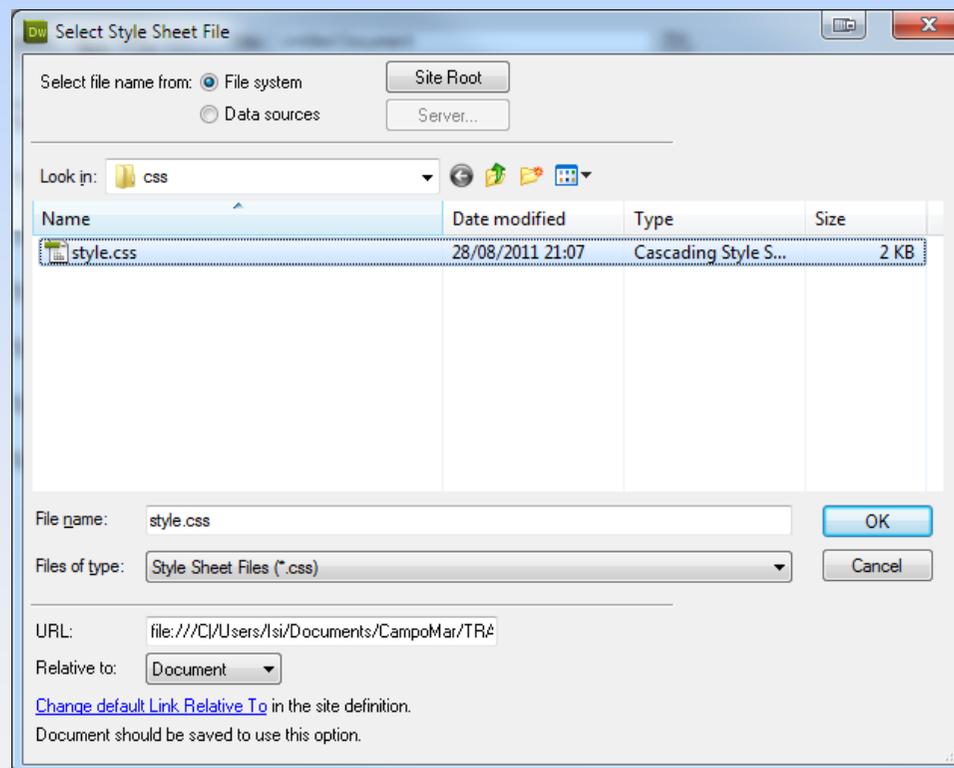
- Cliquez sur le bouton Attacher un feuille de style, en bas dans le panneau Styles CSS. La boîte de dialogue Ajouter un feuille de style externe apparaît.



3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

- Cliquez le bouton parcourir
- Localisez la feuille de style dans la fenêtre Sélectionner le fichier feuille de style et cliquez sur OK.



- La feuille de style externe apparaît alors dans le panneau Styles CSS.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Suppression d'une feuille de style externe

Si les styles définis dans une feuille de style externe ne sont plus utilisés sur votre page, vous avez la possibilité de supprimer le lien existant entre cette page et la feuille de style externe. Procéder comme suit :

- **Dans le panneau Style CSS, sélectionnez le fichier de feuille de style dont vous souhaitez rompre le lien.**
- **Cliquez sur le bouton supprimer le style CSS, en bas à droite du panneau.**

La feuille de style externe ainsi que tous les styles qui y étaient définis disparaissent du panneau. Si certains de ces styles sont toujours utilisés dans vos pages, les textes concernés reprennent leur mise en forme par défaut.

En revanche, le fichier de feuille de style est toujours présent dans l'arborescence de votre site. Vous pouvez donc les réassocier à vos pages à tout moment.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

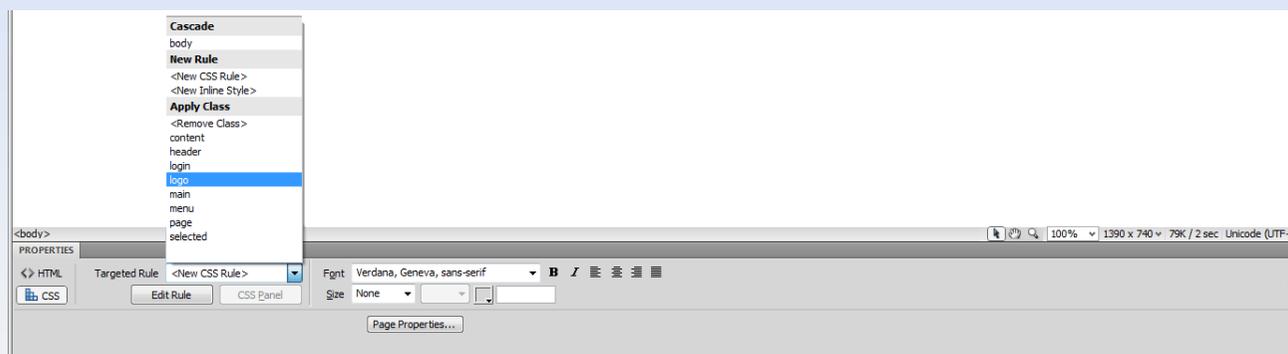
3.2. Créer une feuille de style

Application des styles.

Pour chacun des styles css que vous avez créés en redéfinissant des balises, il suffit d'insérer la balise concernée pour que le style s'applique à tout le contenu situé entre les deux balises (de début et de fin). C'est également vrai pour les pseudo-classes. En revanche si vous avez défini des classes, ceux-ci doivent être appliqués à des balises pour modifier l'apparence de votre document. Voici les différentes méthodes qui s'offrent à vous.

Appliquer un style à une portion de texte.

Pour appliquer une classe à une portion de texte, il suffit de sélectionner le texte dans le document, puis de choisir le style dans la liste déroulante *Style*, dans l'inspecteur de propriétés. Notez que cette liste déroulante montre un aperçu de l'aspect qu'aura le texte une fois mis en forme



Dreamweaver insère automatiquement des balises `` pour encadrer le texte sélectionné et il applique à celui-ci le style que vous avez besoin.

3. Les feuilles de style (*cascade style sheet / css*)

3.2. Créer une feuille de style

Appliquer un style à une balise.

Toutes sortes de méthodes peuvent être employées pour appliquer un style à une balise :

- Effectuez un clic droit sur la balise dans le sélecteur de balises puis choisissez *Définir Classe* -> *[nom de la classe]*.
- Cliquez sur la balise dans le sélecteur de balises, puis choisissez la commande *Texte* -> *Style CSS* -> *[nom du style]*.
- Cliquez sur la balise dans le sélecteur de balises, puis choisissez la balise dans la liste *Style* de l'inspecteur de propriétés.
- Cliquez sur la balise dans le sélecteur de balises, puis sélectionnez le style dans le panneau *Style CSS* et choisissez *Appliquer* dans le menu du panneau. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit sur la balise dans le panneau *Styles CSS* et choisir *Appliquer*.
- Effectuez un clic droit sur la balise dans le code html, puis choisissez *Style CSS* -> *[nom du style]*

Annuler l'application d'un style.

Pour annuler l'application d'un style à une balise, sélectionnez cette dernière dans le sélecteur de balises, puis utilisez l'une des méthodes décrites dans la section précédente, mais choisissez *Aucun* au lieu du nom du style.

En ce qui concerne l'annulation des styles appliqués par l'intermédiaire d'une balise **, le plus simple est d'effectuer un clic droit sur la balise ** dans le sélecteur de balises, puis choisir *Supprimer balise* dans le menu contextuel. En effet, la balise ** ayant pour seule vocation l'application d'un style, on peut la supprimer dès lors qu'on ne souhaite plus mettre en forme un texte d'une manière particulière.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Hérédité et conflits entre styles.

Les feuilles de style sont dites en cascade "en cascade" du fait de la manière dont les propriétés qu'elles définissent (gouvernés par des règles de propriété et d'hérédité) s'appliquent à différentes parties de la page. Voyons d'un peu plus près comment cela fonctionne.

Règle de priorité

Quand on applique un style à une balise, les propriétés du style s'appliquent à tout le contenu de la balise. Ainsi, si vous appliquez à la balise `<body>` un style qui affiche le texte en bleu et italiques, tout le texte s'affichera en bleu et italiques.

Bien entendu, vous pouvez aussi appliquer des styles aux balises situées à l'intérieur du document. Ainsi, vous pouvez définir les balises `<h1>` comme affichant le texte en rouge. A l'évidence, il y a contradiction entre les deux styles, l'un utilisant la couleur bleu, l'autre la couleur rouge. Que se passe-t-il dans ce cas? Le style s'applique à la balise la plus proche du texte qui l'emporte. Dans notre exemple, le texte situé à l'intérieur de la balise `<h1>` est plus proche de celle-ci que de la balise `<body>`. Il s'affichera donc en bleu.

La propriété "couleur" est modifiée par la balise `<h1>`, plus proche, mais cette dernière ne redéfinit pas la propriété Italiques. Par conséquent, tout le texte, y compris celui situé à l'intérieur des balises `<h1>`, s'affiche en italiques.

Pour savoir quelle balise s'applique en priorité à un endroit donné du document, placez-y le point d'insertion, puis examinez le sélecteur de balises. La balise la plus proche (et qui est donc "prioritaire") est celle qui se trouve le plus à droite, la balise la plus éloignée est celle qui se trouve le plus à gauche. C'est en général la balise `<body>`.

Il existe d'autres règles de priorité entre styles, qui sont les suivantes:

- Les styles à l'intérieur d'une balise sont prioritaires par rapport aux styles définis dans l'entête (`<head>`) du document. Ces derniers sont prioritaires par rapport aux styles définis dans un document css externe.
- Autrement dit, si dans une feuille de style externe liée à un document, vous redéfinissez les liens (balise `<a>`) pour qu'ils s'affichent en mauve, mais que dans le document même, vous les redéfinissez pour qu'ils s'affichent en vert, les liens apparaîtront en vert dans la page.
- Les styles plus spécifiques sont prioritaires par rapport aux styles plus généraux. Cela concerne en particulier les sélecteurs contextuels.
- Les styles définis en dernier (plus bas dans le code) sont prioritaires par rapport à ceux définis en premier (à condition qu'aucune autre règle de priorité ne s'applique)

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Hérité

Dans l'exemple précédent, nous avons vu que lorsqu'on applique le propriété Italiques à la balise `<body>`, tout les texte de la page apparaît en italiques. En effet, la propriété Italiques est héritable, autrement dit elle concerne non seulement la balise é laquelle elle est appliquée, mais aussi toutes les balises situées à l'intérieur de cette balise (celle qui se trouvent à sa droite dans le sélecteur de balises).

Il existe toutefois des propriétés qui ne sont pas héritables et qui concernent donc exclusivement la balise à laquelle elle sont appliquées. Il s'agit de propriétés relatives aux blocs de texte et non au texte lui-même. Essayez cette manipulation :

1. Choisissez la commande *Fichier -> Nouveau*. Dans la boîte de dialogue *Nouveau document*, sélectionnez *Conception de page CSS*, puis *Halo, navig. À gauche*, et cliquez sur *Créer*.
2. Cliquez dans le texte principal du document (Lorem ipsum ...). Affichez ensuite le panneau CSS pertinents (dans le groupe de panneaux Inspecteur de balises).
3. Dans la partie supérieur du panneau, cliquez sur *body*. La partie inférieure du panneau affiche toutes les propriétés qui s'appliquent à l'endroit de la page où vous avez cliqué. Celles qui ne sont pas héritées, et qui ne s'appliquent pas à cet endroit, sont barrées. Vous pouvez pointer sur les propriétés barrés pour afficher des informations supplémentaires dans une info-bulle.
4. Refermez le document sans l'enregistrer.

3. Les feuilles de style (cascade style sheet / css)

3.2. Créer une feuille de style

Suppression d'un style.

Si un style est devenu inutile sur votre page, il est possible de la supprimer. Il ne sera alors plus inclus dans l'en-tête de votre page. Pour cela sélectionnez simplement le style dans le panneau Styles CSS, puis cliquez sur l'icône de la corbeille.

Le style disparaît alors de la feuille de style. Toutes les parties de la page utilisant encore ce style retrouvent les options de mise en forme par défaut.

4. Les calques (layers)

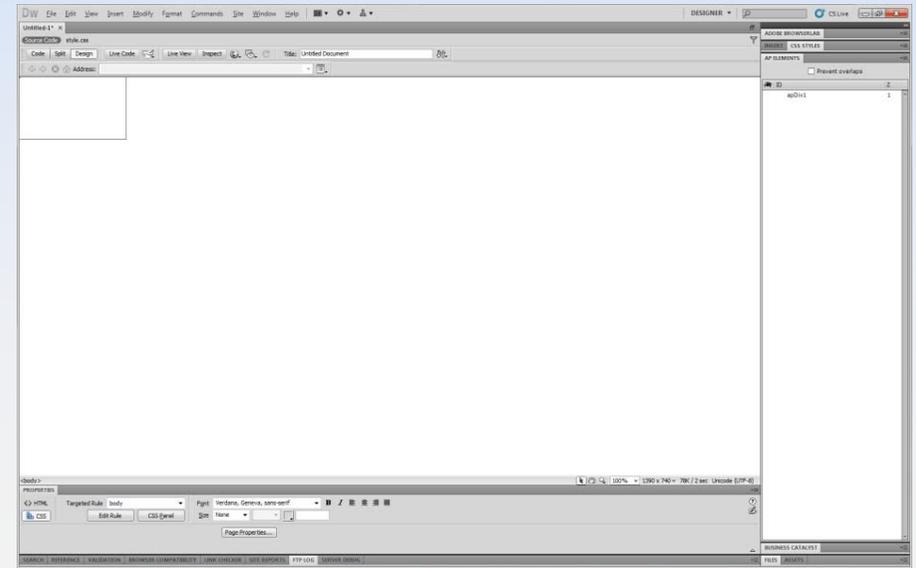
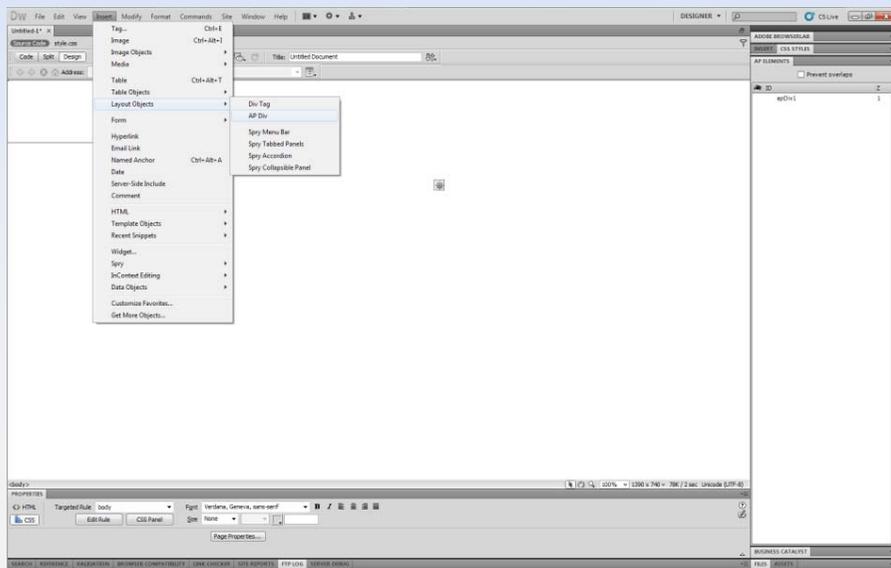
4.1. Création d'un calque

Création de calques.

Il existe deux méthodes pour créer des calques dans Dreamweaver. Vous pouvez utiliser le panneau Insertion et dessiner le calque directement sur votre page ou choisir la commande Calques dans le menu Insertion. Dans ce cas, Dreamweaver crée un calque par défaut à l'emplacement où se trouvait sur votre page.

A l'aide du menu Insertion.

Dans la barre de menus, choisissez *Insertion* -> *Objets de calque* -> *AP Div*. Un calque par défaut apparaît alors dans l'angle supérieur gauche de la page.

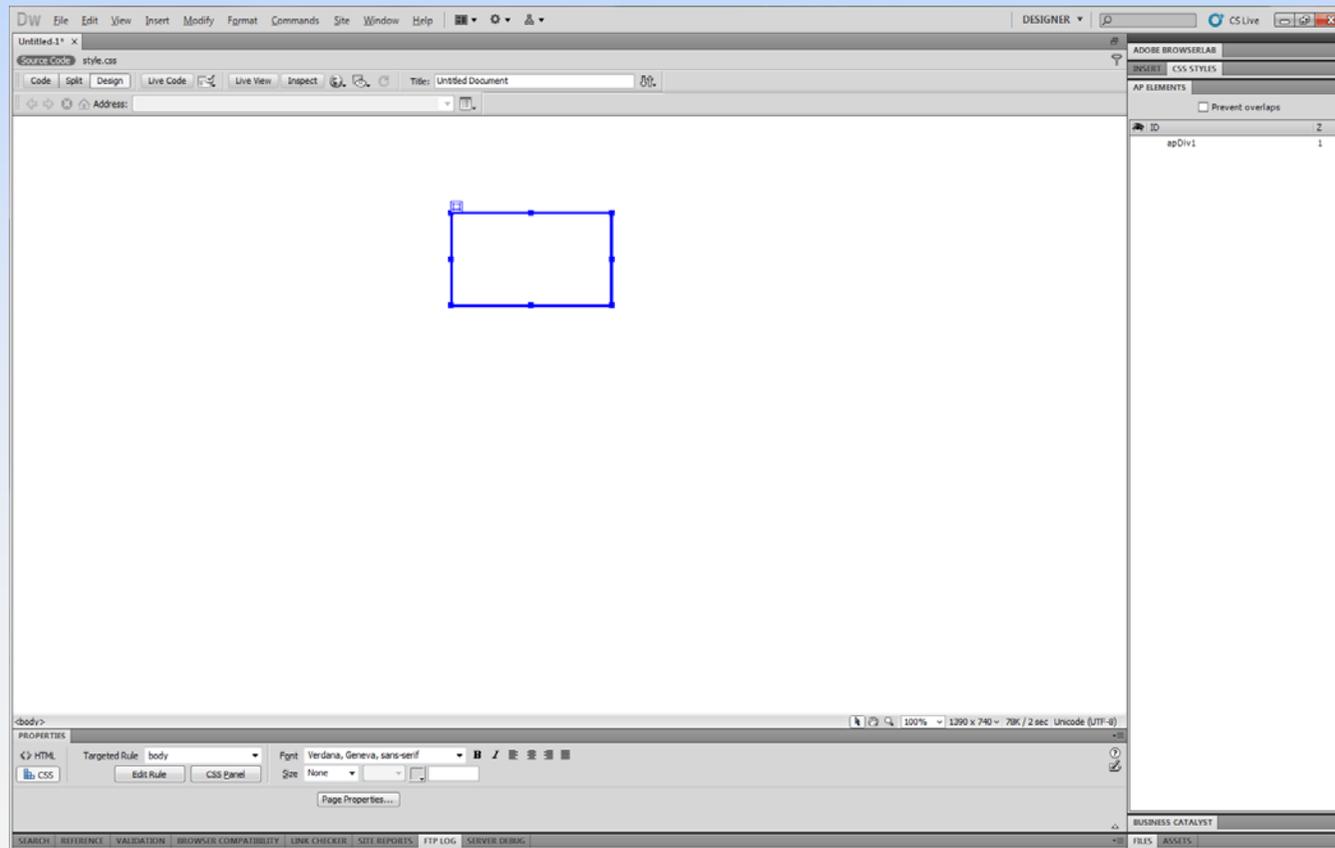


4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

A l'aide du panneau Insertion.

1. Sélectionnez le calque.
2. En cliquant dur le bord bleu vous pourrez déplacer le calque.
3. Vous pourrez également le redimensionner.



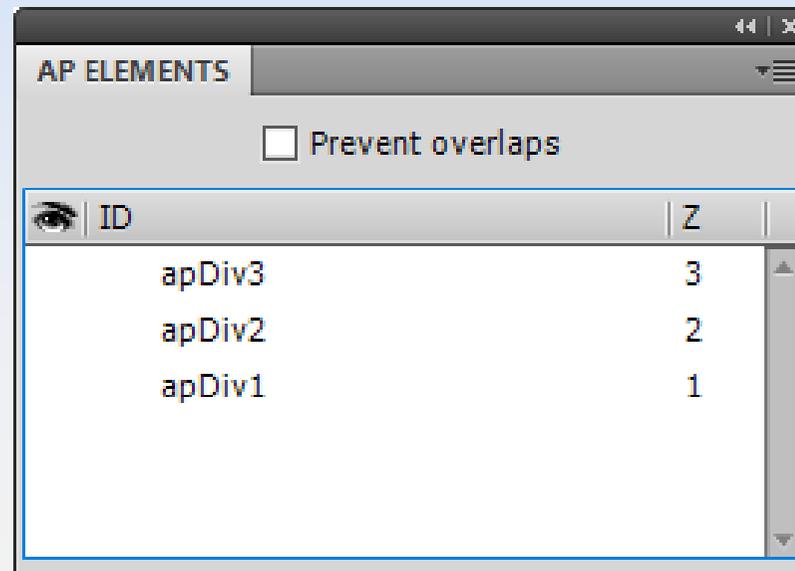
4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Un calque n'est rien d'autre qu'une balise `<div>` à laquelle est affectée une position absolue dans la page. Par conséquent, une fois votre calque inséré dans le document, vous verrez s'afficher une balise `<div>` dans le sélecteur de balises (sous la forme `<div#Layer1>`, ce qui signifie que l'ID de cette balise est Layer1)

Le panneau calques.

Le panneau calques dresse la liste de tous les calques présents dans votre document. Il permet aussi de connaître l'ordre dans lequel ces calques sont affichés. Chaque fois que vous créez un nouveau calque, il apparaît dans la liste. Si le panneau *Calques* n'est pas visible à l'écran, choisissez la commande *Fenêtre -> Calques* ou appuyer sur la touche *F2*.



4. Les calques (layers)

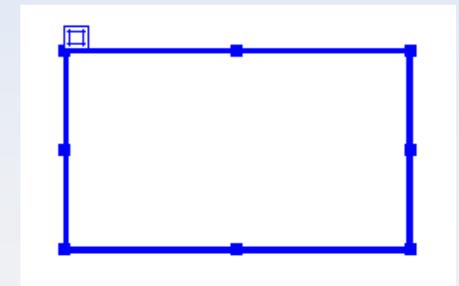
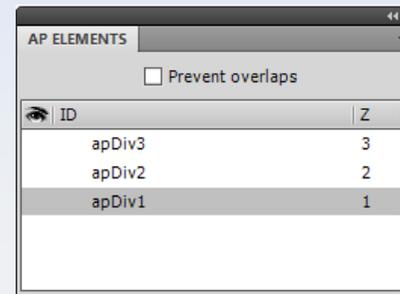
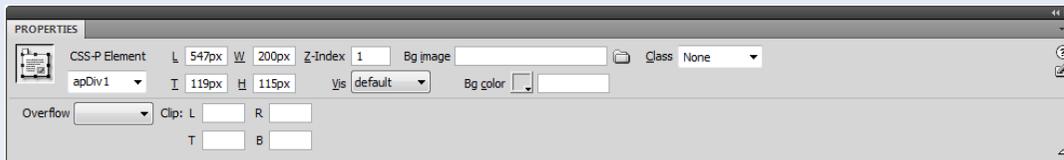
4.1. Création d'un calque

Sélection des calques.

Pour pouvoir supprimer, déplacer, redimensionner un calque, ou changer une quelconque de ses propriétés, il faut d'abord le sélectionner. Pour sélectionner un calque, vous pouvez cliquer au choix sur :

- sa poignée de sélection
- sa bordure
- son nom dans le panneau Calques
- son marqueur jaune
- la balise `<div>` qui lui correspond, dans le sélecteur de balises ou dans le code du document

Une fois le calque sélectionné, huit carrés noirs apparaissent. Ce sont des poignés. Le nom du calque apparaît également en surbrillance dans le panneau Calques et l'inspecteur des propriétés affiche les propriétés propres au calque. Une fois sélectionné, on peut lui affecter toutes les modifications désirées.



4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Modification des calques.

Supprimer un calque.

Pour supprimer un calque, il suffit de la sélectionner, puis d'appuyer sur la touche *Del*. Le calque ainsi que tout son contenu disparaît alors.

Positionner un calque.

La position d'un calque sur une page html est déterminé par ses coordonnées de son coin supérieur gauche par rapport au coin supérieur gauche de la page ou du claque parent dans lequel il se trouve. Vous pouvez changer à tout moment la position des calques avant de leur donner un contenu.

Déplacer un calque par glisser-déposer

1. Sélectionnez le calque.
2. Cliquez sur la poignée de sélection du calque. Déplacez-la à l'endroit voulu ou utilisez les touches fléchées pour déplacer le calque pixel par pixel.

Placer un calque à l'aide de l'inspecteur des propriétés

1. Sélectionnez le calque
2. Dans l'inspecteur des propriétés, tapez les coordonnées souhaitées pour le coin supérieur gauche de votre calque. **G** correspond à la distance en pixels entre la bord gauche de la page et le bord gauche de votre calque. **S** correspond à la distance entre les bords supérieurs de la page et ceux de votre calque.
3. Validez les coordonnées en appuyant sur le touche Entrée.

Le calque se place alors selon la position que vous venez d'indiquer.

4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Redimensionner les calques.

Tout comme vous changez la position d'un calque sur votre page, vous pouvez changer ses dimensions.

A l'aide des poignées

Lorsque vous sélectionnez un calque, huit petits carrés apparaissent sur le bord de celui-ci. Ce sont des poignées de dimensionnement. Pour changer la taille d'un calque à l'aide de ces poignées, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le calque.
2. Pour modifier la hauteur ou la largeur d'un calque, utilisez les poignées situées au milieu des bords. Cliquez sur l'une d'elles et faites-la glisser jusqu'à ce que le calque ait la taille désirée.
3. Si vous désirez modifier la hauteur et la largeur du calque en une seule fois, utilisez les poignées situées aux coins du calque. Cliquez sur celle que vous voulez déplacer et faites-la glisser jusqu'à ce que le calque ait les dimensions désirées.

A l'aide de l'inspecteur des propriétés

1. Sélectionnez le calque
2. Dans l'inspecteur des propriétés, entrez la largeur voulue pour le calque dans le champ L et la hauteur dans le champ H.
3. Validez vos modifications en appuyant sur la touche Entrée.

Si le calque que vous désirez redimensionner possède déjà un contenu, image ou texte, sa taille ne pourra pas être plus petite que celle des éléments qu'il intègre.

4. Les calques (layers)

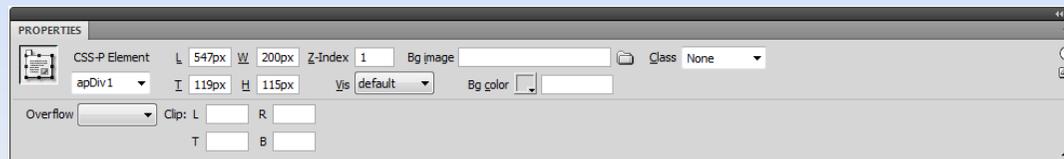
4.1. Création d'un calque

Renommer un calque.

Chaque calque d'un document possède un nom, ou plus exactement un ID. Lorsque vous créez votre premier calque, Dreamweaver lui donne par défaut le nom "Layer1". Il nommera les suivants "Layer1", "Layer2", etc.

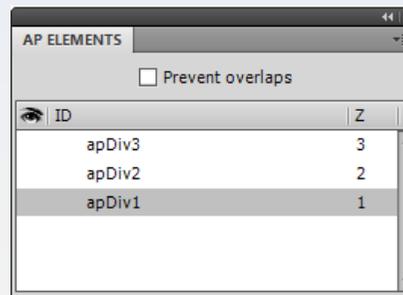
Pour plus de commodité, nous vous conseillons toutefois de donner à vos calques des noms explicites. Vous devez donc changer le nom de chaque calque à l'aide de l'inspecteur des propriétés ou du panneau *Calques*.

1. Sélectionnez le calque.
2. Dans l'inspecteur des propriétés, tapez le nouveau nom dans le champ *ID de calque*.



OU

1. Dans le panneau *Calques*, double-cliquez sur le nom du calque que vous voulez renommer. Le nom du calque que vous voulez renommer. Le nom du calque devient une zone de texte modifiable.
2. Entrez le nouveau nom.



4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Imbrication et superposition de calques.

Il est possible d'imbriquer et de superposer les calques, ce qui permet de réaliser des mises en page créatives et de structurer le document.

Calques imbriqués.

Il est possible d'imbriquer les calques, c'est-à-dire qu'un calque peut contenir un autre calque. Dans ce cas, on appellera le premier calque (le calque contenant), le calque parent et le second le calque imbriqué.

Un calque imbriqué n'est pas forcément entièrement inclus dans son calque parent. Il peut arriver qu'il soit plus grand que le calque parent ou complètement en dehors de celui-ci. L'imbrication des calques implique seulement que la balise `<div>` correspondant au calque imbriqué est à l'intérieur de la balise `<div>` du calque parent. Cela se remarque dans Dreamweaver par le fait que le marqueur du calque imbriqué se situe à l'intérieur du calque parent.

Créer des calques imbriqués

Pour créer des calques imbriqués dans Dreamweaver, procédez comme suit :

1. Créez un premier calque.
2. Assurez-vous que le point d'insertion se trouve à l'intérieur du premier calque, enfoncez le touche Alt puis dessinez le second calque.

Quand deux calques sont imbriqués, le panneau Calques fait apparaître le nom du calque imbriqué en retrait, juste au-dessous du nom du calque parent. Le marqueur du calque imbriqué apparaît lui aussi dans le calque parent.

4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Imbriquer des calques existants

Si les deux calques que vous souhaitez imbriquer existent déjà dans votre page, Dreamweaver propose deux méthodes pour les imbriquer. La première d'entre elles utilise le panneau *Calques*.

1. Dans le panneau Calques, cliquez sur le nom du calque que vous souhaitez imbriquer.
2. En maintenant la touche Ctrl enfoncée, faites glisser le nom du calque sur celui du calque parent. Le nom du calque apparaît entouré d'un rectangle.
3. Relâchez la touche Ctrl et le bouton gauche de votre souris. Le nom du calque imbriqué apparaît alors en retrait de celui du calque parent.

Si vous préférez utiliser le mode WYSIWYG pour imbriquer deux calques existants, procédez comme suit.

1. Sélectionnez le calque que vous souhaitez imbriquer.
2. Déplacez le marqueur jaune du calque à l'intérieur du calque parent.

Si vous désirez effectuer l'opération inverse, c'est-à-dire supprimer l'imbrication de deux calques, il suffit d'effectuer les mêmes opérations à l'inverse.

Quand un calque existant est imbriqué à l'intérieur d'un autre, il garde les attributs de position qu'il possède, mais change de référence. Les distances ne sont plus mesurées depuis le coin supérieur gauche de la page, mais depuis le coin supérieur gauche du calque parent.

4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Ordre de superposition des calques

L'ordre de superposition de calques (ou index Z) permet de déterminer quel calque doit être affiché au premier plan et lequel doit figurer à l'arrière-plan dans le navigateur.

L'ordre de superposition des calques peut être modifiée de plusieurs façons, soit en modifiant directement la valeur de l'index Z du calque, soit à l'aide du panneau calques.

1. Sélectionnez le calque.
2. Dans l'inspecteur des propriétés, modifiez la valeur du champ *Index Z*. La valeur 1 déterminera un calque en arrière-plan, une valeur plus élevée indiquera un calque au premier plan.

La valeur d'index Z est également disponible dans le panneau Calques:

1. Double-cliquez sur la valeur d'index Z correspondant au calque..
2. Tapez la nouvelle valeur d'index Z.
3. Validez votre choix en appuyant sur le touche Entrée.

L'index Z n'est pas un index exclusif. Plusieurs calques peuvent avoir la même valeur. Dans ce cas, le navigateur les affichera dans leur ordre d'apparition dans le code, le premier à l'arrière-plan et le dernier au premier plan.

4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Débordement et déroutage.

On peut insérer dans un calque le même contenu que dans une page html classique, textes, images, formulaires, objets multimédias, etc. Il arrive parfois que l'on désire que seule une partie de ce contenu soit visible par les visiteurs du site. Dans ce cas, on utilise les technique de débordement et de déroutage pour n'afficher qu'une portion d'un calque.

Gestion du débordement.

Le contenu d'un calque est parfois plus important que ses propres dimensions. On dit alors que le contenu déborde. Il existe quatre options pour traiter ces débordements dans Dreamweaver:

- **visible.** Le navigateur redimensionnera le calque pour que l'intégralité du contenu soit affiché à l'écran.
- **hidden.** Le navigateur tiendra compte des dimensions du calque et coupera le contenu excédant. Le débordement ne sera donc pas affiché à l'écran.
- **scroll.** Le navigateur fera apparaître une ou deux barres de défilement (horizontale et verticale) sur les bords du calque. Si le contenu du calque est plus petit que le calque, les barres de défilement apparaîtront, mais seront inactives.
- **auto.** Le navigateur utilisera ses options par défaut pour afficher le calque. Selon le navigateur, cette option peut équivaloir é visible, hidden ou scroll. Mieux vaut donc l'éviter si on cherche à obtenir un résultat prévisible.

Pour changer le mode d'affichage des débordements, procédez comme suit:

- Sélectionnez le calque.
- Choisissez l'option de débordement dans le champ *Débord[dement]* de l'inspecteur de propriétés.

4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Dreamweaver n'affiche pas les options de débordement dans l'aperçu de la page. Il montre le contenu complet du calque. Pour avoir un aperçu rapide de votre page dans un navigateur, appuyez sur la touche *F12*.

Déroutage

En plus de la gestion du débordement, les calques peuvent aussi gérer un déroutage. Cette option permet de n'afficher qu'une partie du calque (contenant souvent une image) à l'écran tout en laissant le fichier d'origine intact.

Le déroutage se paramètre à l'aide de quelques variables : G, D, S et B. G et D sont les limites gauche (G) et droite (D) de la zone de déroutage. On leur donne pour valeur la distance entre cette limite et la bordure gauche du calque. S et B sont les limites supérieure (S) et inférieure (B) de la zone de déroutage. Leur valeur est déterminée suivant leur distance par rapport au bord supérieur. Ne seront alors affichées que les parties du calque se situant entre G et D et entre S et B. Le reste du calque n'apparaîtra tout simplement pas.

Pour appliquer un zone de déroutage à un calque, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le calque.
2. Dans l'inspecteur de propriétés, donnez les valeurs de votre zone de déroutage en renseignant les valeurs G,S,S et B du champ *Découpe*.
3. Le déroutage s'affiche alors à l'écran.

4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

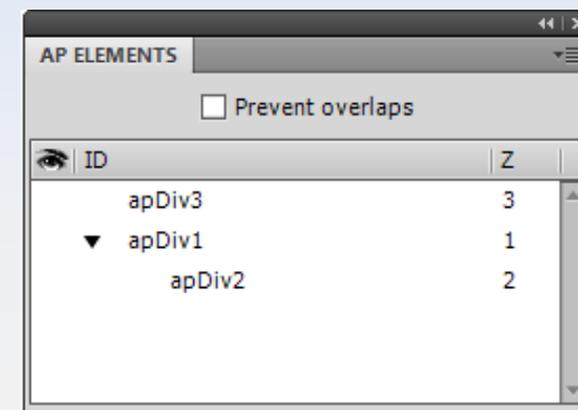
Visibilité des calques.

Si vous travaillez sur une page comprenant un grand nombre de calques, vous pouvez avoir besoin de rendre un ou plusieurs calques invisibles pour pouvoir accéder à telle ou telle partie de tâche. Une telle opération est parfois nécessaire en cas de calques se chevauchent ou s'imbriquant.

La visibilité des calques se règle dans le panneau *Calques*. A gauche du nom du calque se trouve un œil qui représente l'état de visibilité du calque. Ouvert, il signifie que le calque est visible sur l'espace de travail. Fermé, qu'il n'est pas visible pour le moment. Si aucun œil n'apparaît, c'est que la visibilité du calque dépend du calque parent (pour les calques non imbriqués, le parent est la page html elle-même).

Pour rendre un calque visible ou invisible, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le nom du calque dont vous voulez changer l'état.
2. Cliquez sur l'œil présent sur sa gauche. Si l'œil était fermé (calque invisible), il s'ouvre et le calque devient visible. Si l'œil était ouvert (calque visible), il se ferme et la calque devient invisible.



4. Les calques (layers)

4.1. Création d'un calque

Vous pouvez également changer la visibilité d'un calque à l'aide de l'inspecteur de propriétés, en procédant comme suit :

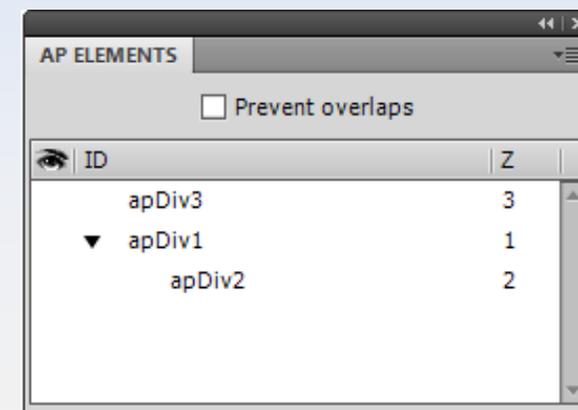
1. Sélectionnez le calque

2. Choisissez l'option de visibilité dans le champ *Visib[ilité]* de l'inspecteur de propriétés :

- visible. Le calque est affiché à l'écran.
- hidden. Le calque est invisible dans le navigateur.
- inherit. La visibilité du calque sera la même que celle du calque parent (ou de la page html, le cas échéant).

Si vous désirez changer l'état de l'ensemble des calques présents sur votre document, il suffit de cliquer sur le bouton en forme d'œil disponible en haut de la colonne *Visibilité* du panneau *Calques*. L'ensemble des calques de la page passeront alors de l'état visible à l'état invisible et vice versa.

La visibilité d'un calque s'applique également dans le navigateur. Les calques réglés comme invisibles dans Dreamweaver n'apparaîtront pas dans le navigateur de l'utilisateur. Cette option peut être utile pour créer certains effets spéciaux en combinaison avec le scénario ou les comportements.



4. Les calques (layers)

4.2. Les comportements (behaviors)

Les comportements

Le JavaScript permet d'enrichir considérablement l'interaction d'un site web avec les visiteurs. Le JavaScript présente l'inconvénient d'être un langage de programmation, ce qui implique un apprentissage

Pour ceux qui ne souhaitent pas se lancer dans la programmation, Dreamweaver propose des comportements et des scénarios. Les comportements sont des scripts JavaScript que l'utilisateur insère dans le document en employant simplement des commandes de menus et des boîtes de dialogue. Ces scripts peuvent être personnalisés en fonction des besoins.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Les formulaires

Les formulaires permettent de récolter des information sur les utilisateurs.

Il y à donc une interaction entre le client et le serveur. Nous traiterons que la coté client. La partie serveur ayant besoin de programmation pure n'est pas traitée

Création d'un formulaire

Tous les éléments d'un formulaire (listes déroulantes, champs de texte, boutons d'options, etc.) doivent êtres placés à l'intérieur d'un formulaire, qui, en html, est représenté par une paire de balises `<form>`. La création du formulaire même doit donc précéder l'insertion des divers éléments qui le composent.

Insertion du formulaire

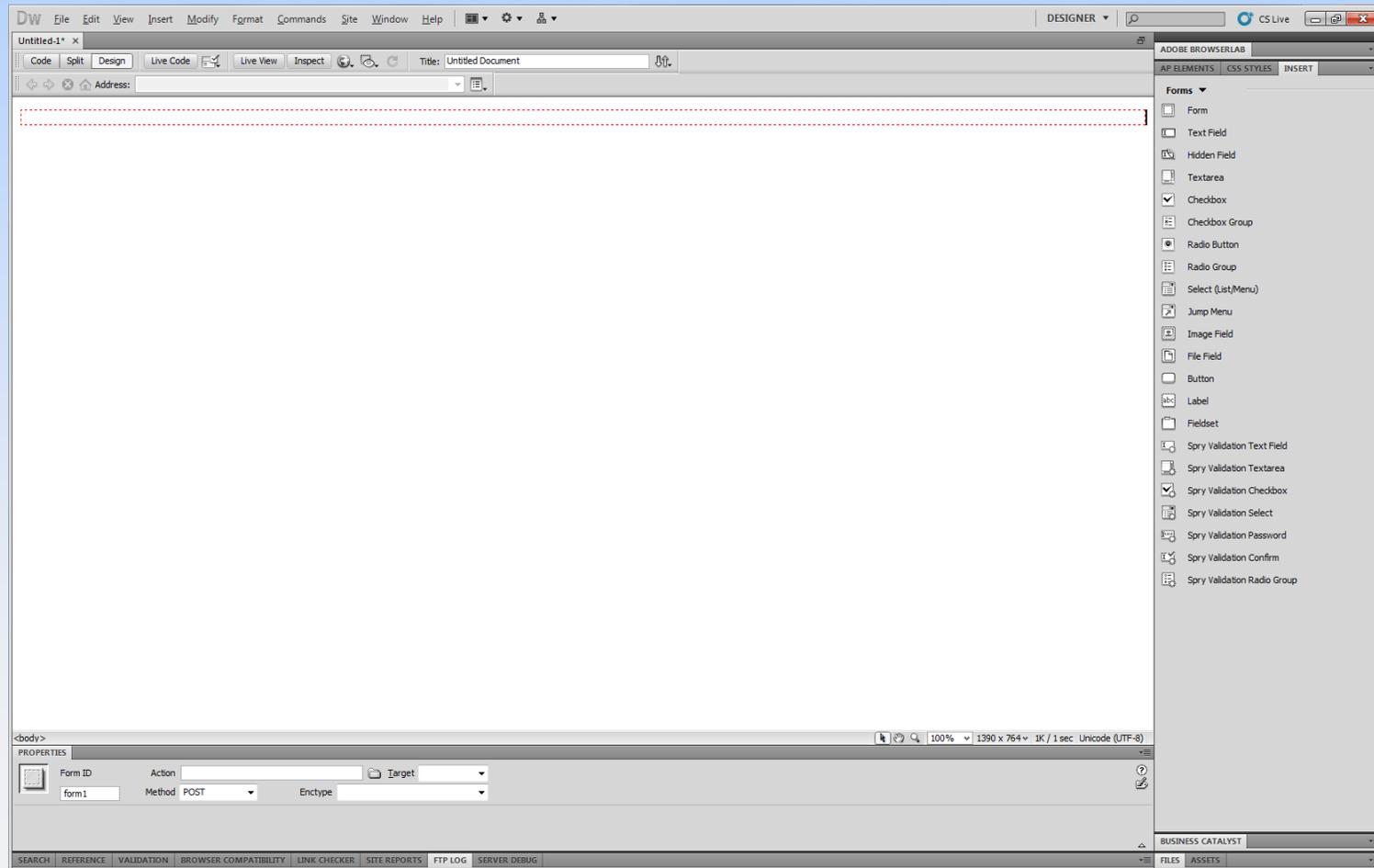
Pour insérer un formulaire dans un document, procédez comme suit :

1. Placez le point d'insertion à l'endroit où vous souhaitez insérer le formulaire
2. Affichez la section *Formulaires* du panneau *Insertion*
3. Cliquez sur le premier bouton du panneau (Formulaire). Le formulaire apparaît dans la page sous la forme d'un cadre rouge en pointillés.

Tout ce que vous placez à l'intérieur de ce cadre sera situé entre la balise d'ouverture `<form>` et la balise de fermeture `</form>`. Vous pouvez y placer des éléments de formulaire, mais aussi du texte, des images ou des tableaux.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

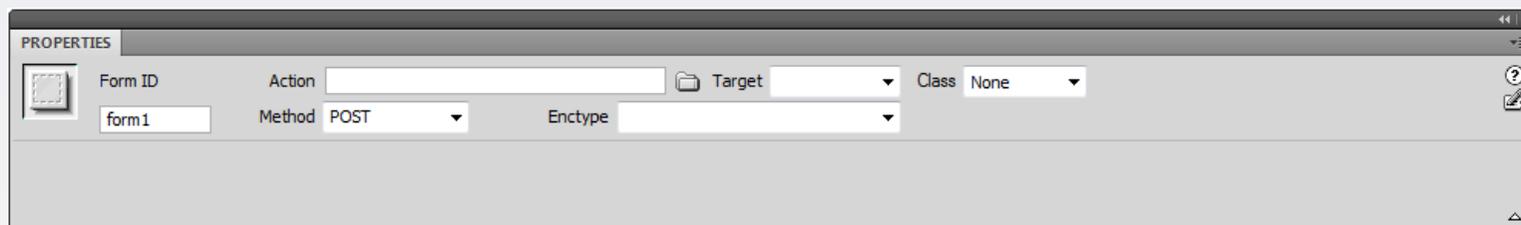
5.1. Les formulaires (forms)

Quelques précautions avant de commencer

Plus que les autres éléments d'une page web, les formulaires sont capricieux. Ils s'affichent parfois de manière imprévisible, selon la plate-forme et le navigateur utilisés. Vous devrez donc être particulièrement prudent :

- Vérifiez dans différents navigateurs que vos formulaires fonctionnent correctement, et testez-les. Si vous les employez pour obtenir des renseignements, assurez-vous qu'ils renvoient bien les informations voulues.
- Ne vous fiez pas à l'affichage de Dreamweaver lorsque vous créez un formulaire. Celui-ci devient parfois confus selon les éléments que vous placez dans le formulaire. Ouvrez votre page dans un navigateur pour savoir à quoi elle ressemblera vraiment.
- Ajoutez une adresse électronique sur la page contenant le formulaire. Ainsi, en cas de problème, les visiteurs pourront toujours envoyer des informations par ce e-mail.
- Pour ajouter des fonctions JavaScript à un formulaire, n'oubliez pas de lui donner un nom tout de suite après l'avoir créé. Utilisez pour cela l'inspecteur de propriétés.

Pour sélectionner le formulaire, cliquez sur l'une des lignes rouges qui le délimitent ou placez le point d'insertion à l'intérieur du formulaire et cliquez sur `<form>`, en bas à gauche dans la fenêtre du document.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

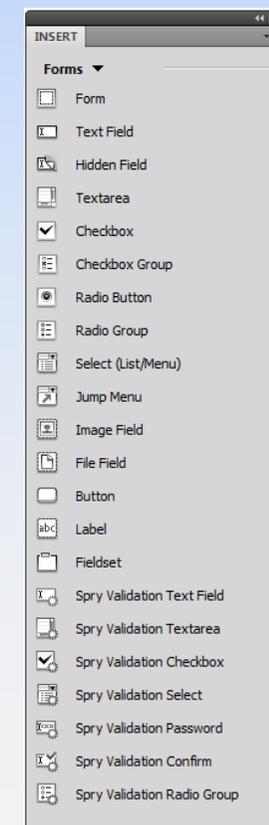
Les éléments de formulaire

Il existe en html une multitude de possibilités pour les éléments de formulaire et différentes options et variantes pour chaque élément. L'emploi de Dreamweaver simplifie beaucoup de choses. Les différentes catégories d'éléments de formulaire sont accessibles sous forme de boutons dans la section Formulaires du panneau Insertion. Les options de chacun des éléments sont ensuite accessibles à partir de l'inspecteur de propriétés.

Il existe trois méthodes pour insérer un élément de formulaire :

- Cliquer sur le bouton correspondant du panneau Insertion. L'élément de formulaire apparaît alors au niveau du point d'insertion.
- Faire glisser le bouton du panneau Insertion à l'endroit voulu dans le formulaire.
- Choisir la commande Insertion -> Formulaire, puis sélectionner l'élément à insérer.

Les éléments proposés par Dreamweaver sont au nombre de treize. Champs de texte, champ masqué, zone de texte, case à cocher, bouton radio, groupe de boutons radio, liste/menu, menu de routage, image faisant office de bouton (champ d'image), champ de fichier, bouton, étiquette et jeu de champs. Les deux derniers éléments sont de type structurel. Ils n'affichent pas dans la fenêtre du navigateur, mais servent à organiser les informations du formulaire.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Éléments de formulaire : nom, valeur et étiquette

A chaque élément (ou ensemble d'éléments) de formulaire sont associés un nom, une valeur et éventuellement une ou plusieurs étiquettes (labels).

Le nom est ce qui permet de distinguer les éléments les uns des autres. Chaque élément de formulaire doit par conséquent disposer d'un nom spécifique. Dreamweaver attribue d'ailleurs automatiquement des noms différents à chacun des éléments de formulaire que vous créez. Seule exception, le cas boutons radio, où plusieurs éléments d'un même ensemble portent un nom identique.

La valeur est ce qui est renvoyé au serveur ou au script. Il peut s'agir d'un texte saisi, dans le cas d'un champ texte. Dans les autres cas, c'est à vous de donner une valeur arbitraire à chacun des choix que l'utilisateur peut effectuer à l'aide du formulaire. Choisissez de préférence pour vos valeurs un nom court, mais explicite, en évitant les caractères spéciaux.

Ni le nom ni la valeur des éléments du formulaire ne sont visibles pour l'utilisateur. L'utilisateur voit uniquement s'afficher des étiquettes, ou description des options disponibles. Pour certains éléments de formulaire (bouton et listes), les étiquettes sont intégrés. Elles apparaissent à l'intérieur de l'élément. Pour les autres, les étiquettes sont simplement juxtaposés à l'élément et composées de texte html normal.

Pour mieux comprendre, reportez-vous à la prochain image. Elle comprend un formulaire très simple composé d'un court texte, d'une liste avec deux options et d'un bouton d'envoi :

- Les étiquettes de la liste sont "D'accord" et "Pas d'accord".
- Le nom de liste est "liste". Ce nom n'apparaît nulle part dans le navigateur (mais il est présent dans le code).
- Les valeurs des deux options de la liste sont "oui" et "non". Ces valeurs n'apparaissent pas non plus dans le navigateur de l'utilisateur.

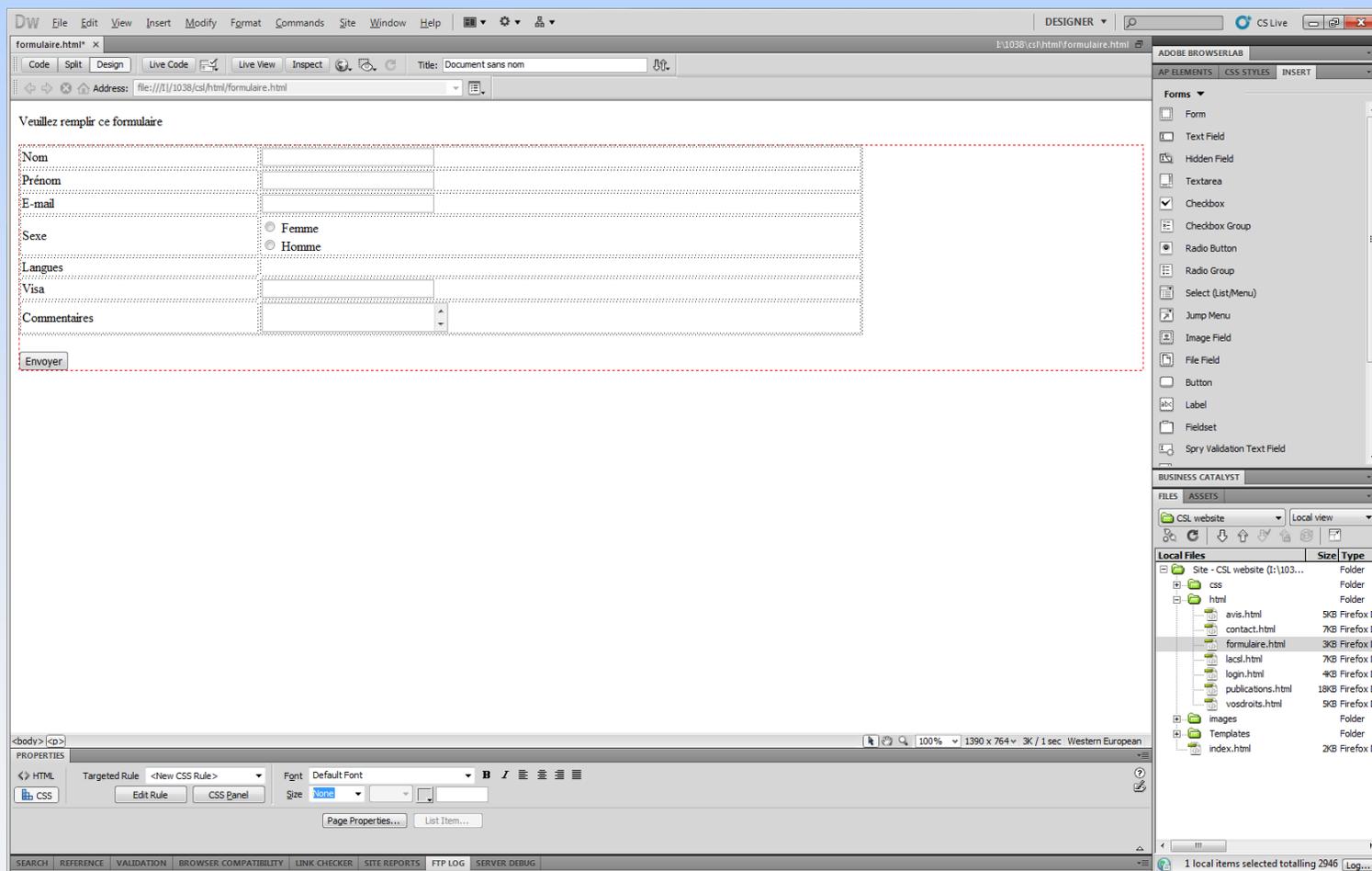
Si l'utilisateur clique sur le bouton d'envoi, la chaîne renvoyé par le formulaire sera la suivante :

```
liste=oui&submit=Envoyer
```

On voit apparaître dans cette chaîne le nom de la liste (liste) ainsi que la valeur sélectionnée par l'utilisateur (oui). Notez que cette valeur est différente de l'étiquette qui apparaît dans la liste, dans le navigateur de l'utilisateur.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

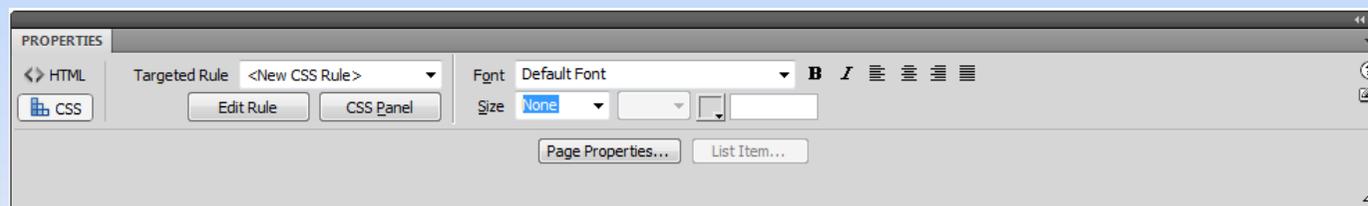


5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Le champ texte

Le champ texte est une case simple qui permet de saisir ou d'afficher du texte. Il en existe trois variantes. Ligne simple, Multi lignes et Mot de passe. Pour sélectionner l'une des variantes, cliquez l'option correspondante dans l'inspecteur des propriétés une fois le champ inséré dans la page et sélectionné.

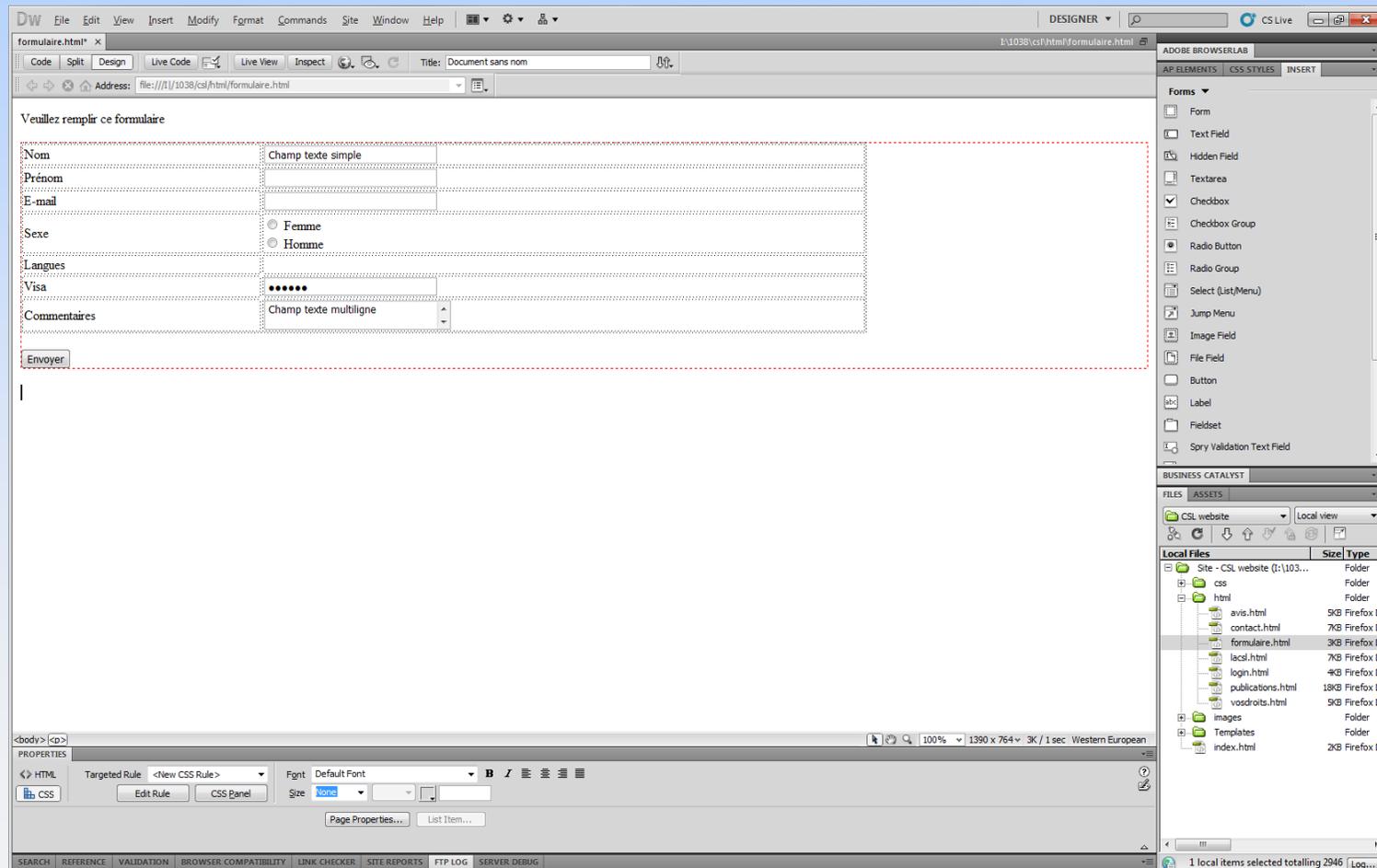


Types de champs

- Le champ de texte Ligne simple est un champ composé d'une seule ligne. L'utilisateur peut saisir du texte dépassant la largeur du champs. Dans ce cas, le contenu du champ défile vers la gauche. Pour la saisie de textes longs, le champ multi lignes est préférables
- Le champ multi lignes est un champ de plusieurs lignes de haut. Il permet à l'utilisateur de saisir des textes plus longs, par exemple des commentaires. Lorsque ce champ est rempli, son contenu défile vers le haut et des barres de défilement apparaissent ou sont activées. Notez que le bouton zone de texte du panneau Insertion permet simplement d'insérer un champ de texte simple par la balise employée [*<textarea>*] à la place de [*<input>*].
- Le champ mot de passe est identique au champ texte simple, à cela prêt que le contenu saisi par l'utilisateur apparaît sous la forme d'astérisques ou de points. Ainsi lorsque l'utilisateur tape un mot de passe dans ce champ, personne ne peut le lire par-dessus son épaule. Ce type de champ n'apporte cependant aucune autre garantie de sécurité.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Options de champs de texte

Même pour un élément aussi simple qu'un champ texte diverses options sont disponibles dans l'inspecteur des propriétés.

- Comme pour tous les autres éléments de formulaire, n'oubliez pas de donner un nom à vos champs de texte.
- Vous pouvez définir la largeur du champ de texte en nombre de caractères à l'aide du champ *Larg. de caract.* Notez qu'il s'agit d'une valeur approximative. Vérifiez dans différents navigateurs que la largeur obtenue est bien celle que vous souhaitez.
- Pour limiter la quantité de texte saisie par l'utilisateur, entrez une valeur (en caractères) dans le champ *Nbre caract. max* de l'inspecteur de propriétés.
- N'hésitez pas à placer un texte initial dans vos champs de texte pour guider l'utilisateur. Servez-vous à cette fin du champ *Val. Init.* de l'inspecteur de propriétés.
- Dans le cas du champ multi ligne, déterminez le nombre de lignes à l'aide du champ *Nbre de lignes*.

Couleur et police des champs de texte

Vous pouvez modifier du fond d'un champ de texte, qui est blanc par défaut, ainsi que les propriétés du texte qui s'affiche dans le champ. Pour ce faire, il suffit de redéfinir la balise `<input>` à partir du panneau Style CSS. Une autre solution consiste à définir une nouvelle classe CSS et à l'affecter au champ.

La même chose est vraie pour la plupart des autres éléments de formulaire. Veillez toutefois à tester votre formulaire dans différents navigateurs, tous ne réagissent pas de la même manière aux styles CSS associés aux éléments de formulaire.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

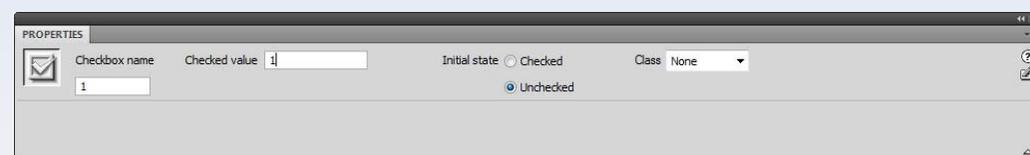
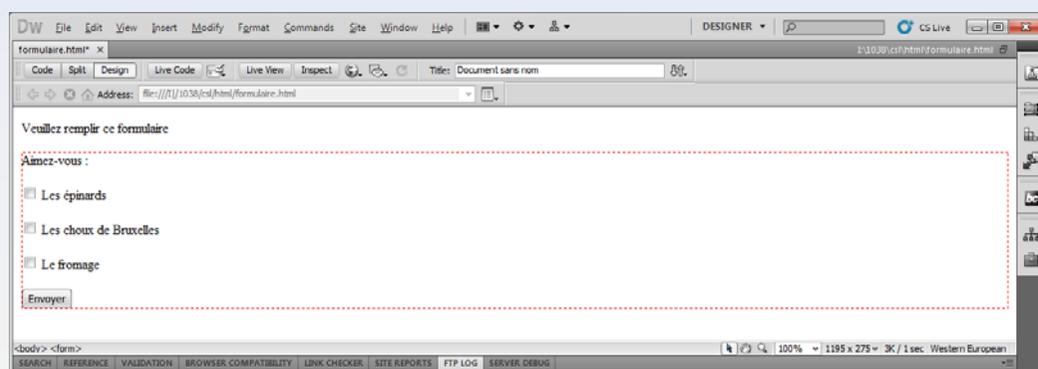
5.1. Les formulaires (forms)

Cases à cocher

Les cases à cocher sont de petits carrés que l'utilisateur peut activer et désactiver à sa guise. On les emploie généralement pour permettre des choix multiples parmi une liste d'éléments.

Les options disponibles sont les suivantes :

- Par défaut, Dreamweaver nomme les cases à cocher checkbox, checkbox2, etc. Pour éviter d'avoir à employer ces noms peu intuitifs, entrez un nom explicite dans le champ correspondant, sous Case à cocher.
- Le contenu par défaut du champ Valeur est checkbox. C'est cette chaîne (checkbox) qui sera renvoyée si l'utilisateur coche la case. Si la case n'est pas cochée lorsque l'utilisateur envoie le formulaire, rien ne sera envoyé, ni le nom de la case à cocher ni la valeur. En conséquence, cette valeur n'a pas beaucoup d'importance.
- Enfin, vous pouvez faire en sorte qu'une case soit déjà cochée à l'ouverture de la page en cliquant sur l'option Activée de l'inspecteur de propriétés.

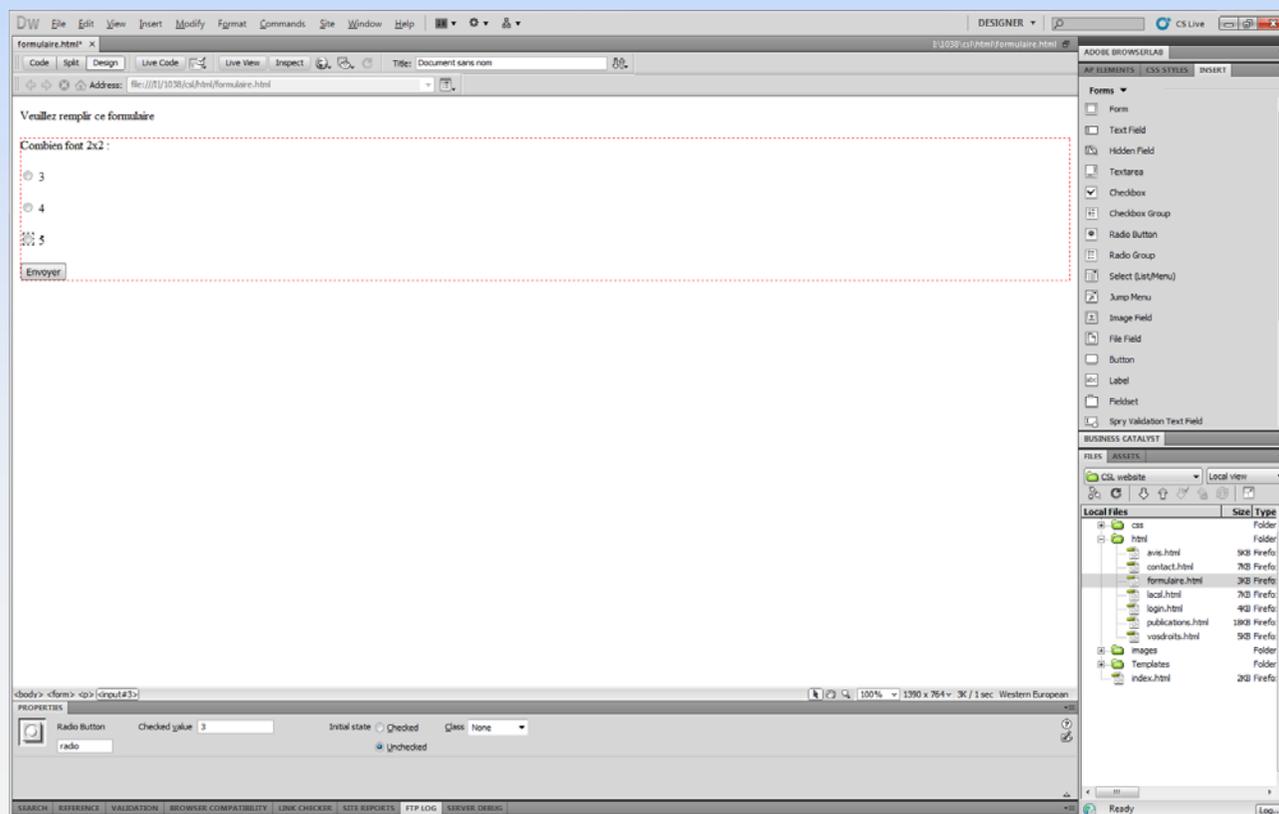


5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Boutons radio

Les boutons radio, ou cases d'option, sont de petits cercles comprenant un point noir en leur centre lorsqu'ils sont sélectionnés. Ils se distinguent de cases à cocher par le fait que, dans un groupe de boutons donné, un seul peut être coché à la fois. Lorsque l'utilisateur clique sur un autre bouton, le premier est automatiquement désélectionné.

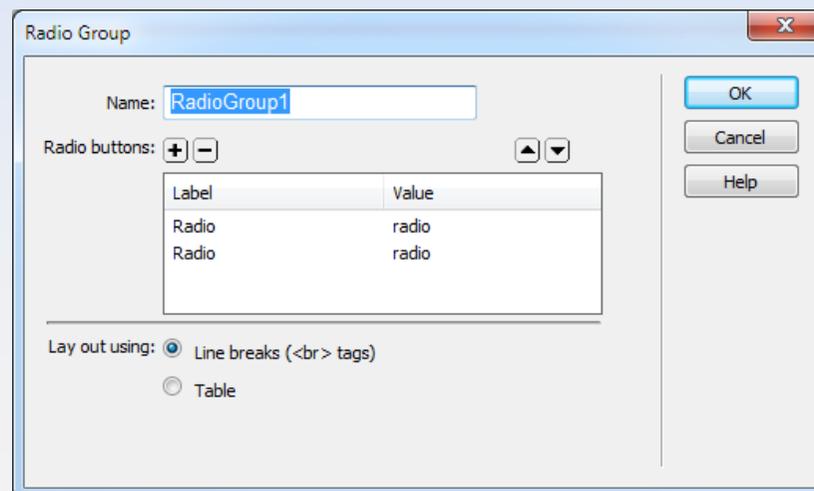


5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Les boutons radio ne se présentent que par groupes, tous les boutons d'un groupe portent le même nom. Par conséquent, il est préférable d'utiliser le bouton Groupe de boutons radio du panneau Insertion pour créer le groupe de boutons en une seule fois :

1. Cliquez sur le bouton Groupe de boutons radio, dans le panneau Insertion. La boîte de dialogue Groupe de boutons radio s'affiche.
2. Donnez éventuellement au groupe de boutons un nom plus court que son nom par défaut "*groupe de boutons radio x*". Choisissez de préférence un nom dépourvu d'espaces.
3. Initialement, la liste située au milieu de la boîte de dialogue comprend deux lignes, correspondant chacune à un bouton radio. Pour ajouter des boutons radio supplémentaires, cliquez sur le bouton + autant de fois que nécessaires.
4. Cliquez deux fois sur chacun de boutons de la liste afin de pouvoir modifier son "étiquette". L'étiquette est ici intitulé qui apparaîtra à droite du bouton.
5. Choisissez de séparer les boutons radio soit à l'aide de sauts de ligne, soit à l'aide de cellules de tableau. Cliquez ensuite sur OK.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Vous créez ainsi un groupe de bouton. Les noms sont tous identiques. En revanche, dans un même groupe, toutes les valeurs doivent être différentes. Par conséquent, l'étape suivante consiste à sélectionner un à un les boutons et à attribuer à chacun une valeur (autre que la valeur par défaut, bouton radio) à l'aide du champ correspondant de l'inspecteur de propriétés. Ici encore, utilisez des noms explicites pour faciliter le travail ultérieure d'écriture de script.

Comme pour les cases à cocher, vous pouvez faire en sorte que les boutons radio apparaissent cochés ou non. Activez un bouton radio (et un seul) dans chacun des groupes de boutons pour inciter l'utilisateur à faire son choix et éviter que le formulaire ne renvoie aucune valeur.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

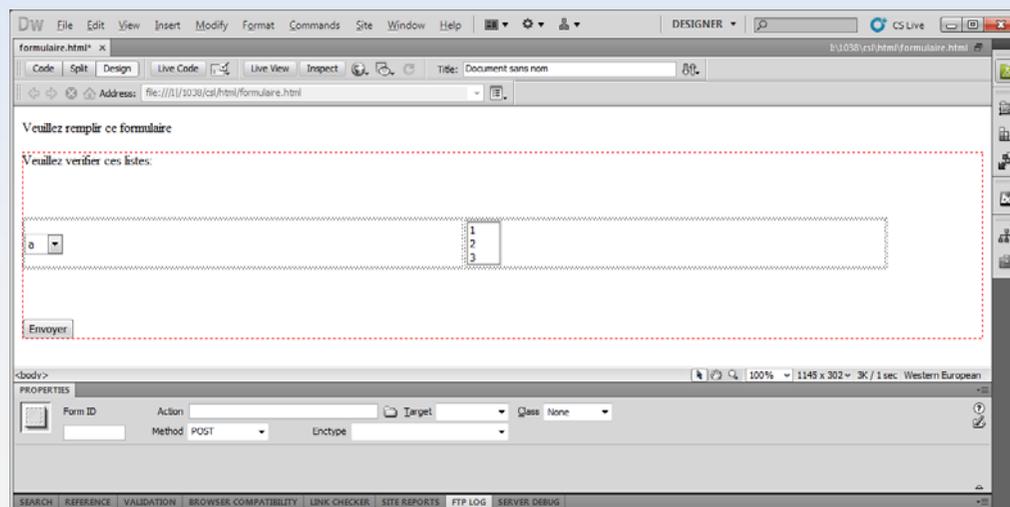
5.1. Les formulaires (forms)

Listes

Les listes sont des ensembles d'options parmi lesquelles l'utilisateur peut faire son choix. En fait, leur fonction est identique aux cases à cocher ou aux boutons radio. Permettre à l'utilisateur de sélectionner une ou plusieurs options. Seule la présentation est différente. Les listes existent en deux variantes :

- Les listes de type Menu, ou menus déroulants, n'affichent qu'une option à la fois. Pour afficher les autres options, l'utilisateur doit cliquer sur le menu ou sur le bouton fléché situé sur le côté droit de la liste.
- Les listes à proprement parler affichent toutes les options disponibles à l'intérieur d'un rectangle. Si le nombre d'options est plus important que la hauteur du rectangle, une barre défilante permet d'afficher les options masquées. Ce type de liste permet à l'utilisateur de sélectionner plusieurs options à la fois.

Le second type de listes est rarement utilisé. En effet, il occupe plus de place qu'un menu déroulant et n'est pas aussi facile à employer qu'une série de cases à cocher ou bouton radio



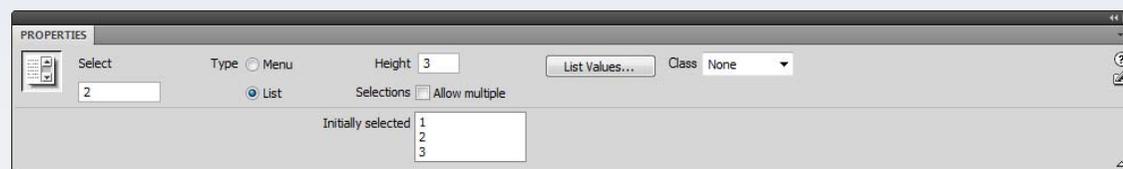
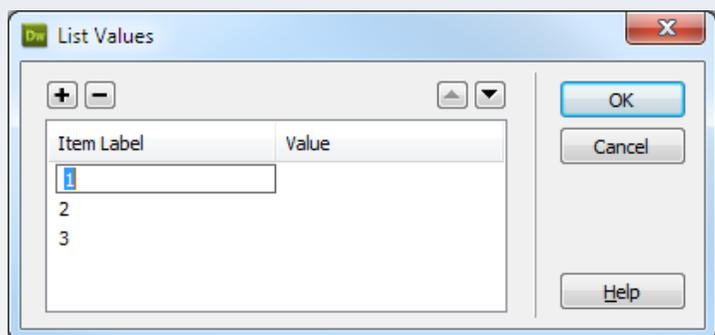
5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Autre emploi possible d'une liste comprenant plusieurs lignes. Initialement vides, elle affiche des éléments au fur et à mesure que l'utilisateur les sélectionne, faisant ainsi office de panier à courses. Cette application à des liste nécessite de faire appel au JavaScript.

Le processus de création d'une liste est identique quel que soit le type de liste choisie :

1. Insérez une liste dans votre document à l'aide du panneau *Insertion* ou de la commande *Insertion -> Formulaire -> Liste/Menu*.
2. La liste étant sélectionnée, cliquez sur le bouton *Valeurs de la liste*, dans l'inspecteur de propriétés. La boîte de dialogue *Valeurs de la liste* apparaît.
3. Entrez le nom de l'étiquette de la première option de la liste, puis appuyez sur la touche Tab et entrez sa valeur.
4. Pour ajouter une option à la liste, cliquez sur le bouton +, puis entrez un nom pour l'étiquette et une valeur. Pour supprimer un élément, sélectionnez-le avec la souris et cliquez sur le bouton -. Pour déplacer les éléments dans la liste, servez-vous de deux boutons fléchés.
5. Cliquez sur OK pour renfermer la boîte de dialogue. La liste des options que vous avez saisies apparaît dans l'inspecteur de propriétés.
6. Facultatif: cliquez sur l'élément que vous souhaitez voir s'afficher à l'ouverture de la page. Cliquez une seconde fois sur l'élément sélectionné pour la désélectionner.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Votre liste est prête. Il ne vous reste qu'à en peaufiner les détails :

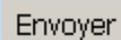
- En principe, vous devriez déjà avoir choisi de créer soit une liste soit un menu. Dans tous les cas, vous pouvez toujours changer d'avis en cliquant sur l'option Menu ou Liste dans l'inspecteur de propriétés.
- Si vous avez décidé de créer une liste (et non un menu), vous pouvez déterminer le nombre de lignes qui y apparaissent en entrant la valeur souhaitée dans le champ *Hauteur*. Si le nombre d'options de la liste est supérieur à cette valeur, un barre de défilement vertical s'affiche.
- La largeur des listes et des menus est déterminée automatiquement en fonction de leur contenu.
- Enfin, si vous avez choisi de créer une liste, vous pouvez permettre la sélection de plusieurs éléments de la liste à la fois. Pour cela, l'utilisateur devra enfoncer la touche Ctrl en cliquant sur les options à sélectionner. Ne comptez pas sur le fait que tous vos visiteurs connaissent cette technique. Employez plutôt des cases à cocher.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Boutons de validation

Une fois que l'utilisateur a rempli le formulaire, il doit pouvoir envoyer les informations qu'il a saisies. On utilise généralement pour cela soit un bouton, soit une image faisant office de bouton.



Bouton de validation simple

Le champ Étiquette, dans l'inspecteur de propriétés, permet de déterminer le texte qui apparaîtra sur le bouton. Cette étiquette est également la valeur renvoyée lorsque l'utilisateur clique sur le bouton (Contrairement aux listes, par exemple, où étiquettes et valeurs sont distinctes). Vous pourriez ainsi insérer plusieurs boutons d'envoi avec des textes différents dans un formulaire. La valeur renvoyée permettrait de déterminer sur quel bouton l'utilisateur a cliqué. Cependant, nous vous conseillons plutôt de faire appel à des boutons radio pour permettre à l'utilisateur de choisir un élément parmi plusieurs.

Par défaut, le type d'action du bouton est Envoyer le formulaire. Vous pouvez également choisir deux autres options :

- *Rétablir le formulaire* efface tout ce que l'utilisateur a saisi dans le formulaire et rétablit ses valeurs par défaut. N'employez ce type de bouton que pour les formulaires longs. Notez que lorsque vous cliquez sur cette option, le texte bouton devient *Rétablir*.
- Si vous choisissez l'option Aucune, rien ne se produit a priori lorsque l'utilisateur clique sur le bouton. A quoi bon un tel type de bouton? Pour exécuter des fonctions JavaScript ne nécessitant pas l'envoi d'un formulaire.

Image servant de bouton de validation

Si l'esthétique des boutons d'envoi ne vous plaît pas, vous pouvez les remplacer par des images. De telles images fonctionnent exactement comme des boutons. Pour insérer une image faisant office de bouton Envoyer, cliquez sur le bouton Insérer un champ d'image du panneau Insertion. Vous ouvrez ainsi une boîte de dialogue de sélection d'image identique à celle qui sert à insérer des images normales. Une fois l'image insérée, l'inspecteur de propriétés affiche des options semblables à celles de n'importe quelle image.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Champs masqués

Un champ masqué est un élément de formulaire qui n'apparaît pas dans le navigateur de l'utilisateur. Il permet de stocker des valeurs devant être envoyées en même temps que le contenu des autres champs.

Lorsque vous insérez un champ masqué, il apparaît dans la fenêtre Document sous la forme d'une icône. Pour modifier les paramètres de ce champ, servez-vous de l'inspecteur de propriétés. En général, on associe un script JavaScript à un champ masqué pour que celui-ci renvoie des informations à l'insu de l'utilisateur lorsque ce dernier envoie le formulaire.

Supposons que vous ayez placé dans votre document un formulaire nommé *formulaire* dans lequel se trouve un champ masqué nommé *navigateur*. Si vous ajoutez le petit script suivant à l'intérieur de la balise `<form>`:

```
OnSubmit= "document.formulaire.navigateur.value=navigateur.appName"
```

Les données renvoyées par le formulaire comprendront non seulement les informations fournies par l'utilisateur, mais également une chaîne du type :

```
Navigateur=Microsoft+Internet+Explorer
```

Indiquant le nom du navigateur de l'utilisateur. La domaine d'application de ce type de champ est donc vaste. On l'emploie en particulier en conjonction avec des cookies.

Dreamweaver permet également d'insérer dans un formulaire un champ de fichier. Ce type de champ permet à l'utilisateur d'envoyer sur le serveur du site web un fichier en provenance de son disque local. Lorsqu'on insère un tel champ dans un formulaire, un bouton **Parcourir** apparaît à côté d'un champ de texte contenant le chemin du fichier à envoyer.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

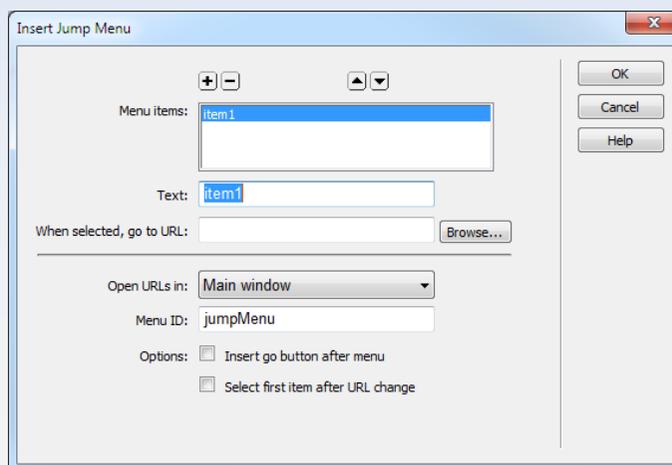
Menu de routage

Le menu de routage est une liste déroulante qui, complétée du code JavaScript, provoque l'affichage d'une autre page du site (ou de n'importe quelle page web). L'avantage de ce type de menu, par rapport à un menu traditionnel, est qu'il occupe très peu de place à l'écran. Son inconvénient est qu'il ne permet pas au visiteur de voir immédiatement toutes les options de navigation disponibles. Il est obligé d'ouvrir le menu pour savoir où il peut se rendre. En conséquence, n'abusez pas de ce type de menu. Ne l'employez que si le place de votre page est vraiment limité ou, éventuellement, en complément d'un menu classique.

Insérer un menu de routage

Il est préférable de n'insérer un menu de routage qu'une fois que toutes vos pages sont en place et surtout que les cadres (éventuels) ont été définis. La configuration du menu de routage en sera facilités :

1. Placez le point d'insertion à l'endroit où vous souhaitez insérer le menu et cliquez sur le bouton *Menu de routage* du panneau *Insérer* ou faites glisser le bouton à l'endroit voulue dans la page. La boîte de dialogue *Insérer menu de routage* apparaît.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

1. Placez
2. Dans le champ Texte, entrez le texte qui apparaîtra en tant que premier élément de la liste.
3. Dans le champ "Si sélectionné, aller à l'URL", entrez l'URL de la page qui doit s'afficher lorsque l'utilisateur sélectionne l'élément correspondant. Utilisez éventuellement pour cela le bouton *Parcourir*.
4. Cliquez sur le bouton + pour ajouter un élément à la liste. Dans le champ Éléments du menu, le nom du premier élément s'affiche maintenant suivi de son URL entre parenthèses.
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour chacune des pages que le menu doit permettre d'ouvrir.
6. Si votre page contient de cadres, sélectionnez les options correspondantes :
 - Dans la liste *Ouvrir les URL* dans, choisissez le cadre où doit s'ouvrir la page sélectionnée par l'utilisateur. Si vous choisissez Fenêtre principale, la page de destination s'ouvrira dans la page entière (sans cadres).
 - Si vous ouvrez la page de destination dans un autre cadre, le fait de cocher l'option "Sélectionner le premier élément après le changement d'URL" réinitialisera le menu de routage chaque fois que l'utilisateur y choisira une destination.
7. Cochez l'option "Insérer bouton Aller", si vous souhaitez qu'un bouton portant la mention Aller s'affiche à droite du menu. Dans certains navigateurs anciens, il est nécessaire pour l'utilisateur de cliquer sur ce bouton pour atteindre l'URL voulue. Il est donc préférable de l'inclure.
8. Si vous le souhaitez, saisissez un nom plus explicite dans le champ Nom du menu. Ce nom n'apparaîtra nulle part dans la fenêtre du navigateur, mais il pourra vous être utile au cours de la création de la page.
9. Cliquez sur OK.

Votre menu apparaît dans la page. Notez que si vous n'avez pas inséré de formulaire au préalable Dreamweaver en ajoute automatiquement un. Nous vous conseillons de tester votre menu avant de le mettre en ligne pour vérifier que tous les liens fonctionnent bien comme prévu. En cas de problème, il reste possible de le modifier.

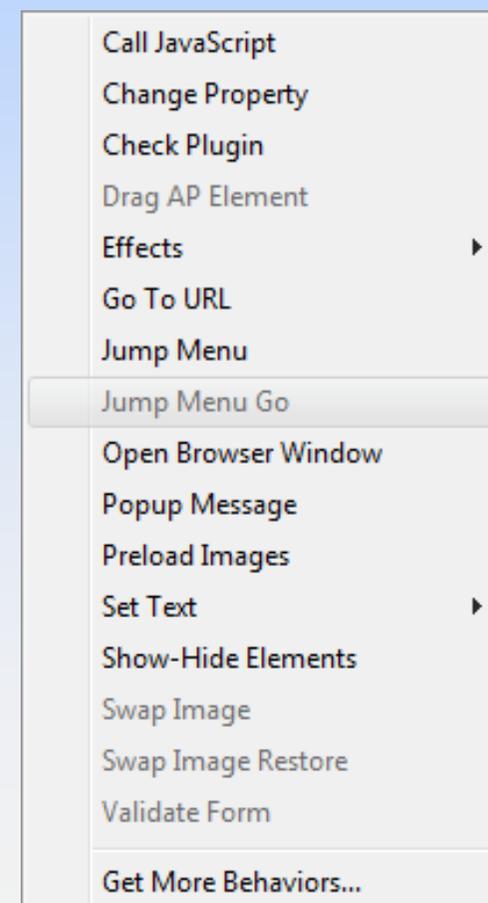
5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Modifier un menu de routage

Dans la mesure où l'ajout d'un menu de routage provoque l'insertion de code JavaScript, la principale manière de modifier ce type de menu consiste à passer par le panneau *Comportements*.

- Pour modifier les noms et URL des éléments, cliquez sur le menu pour le sélectionner, ouvrez le panneau *Comportements* (Maj+F3), puis double-cliquez sur *Menu de routage*, dans la colonne *Actions* du panneau. La boîte de dialogue *Menu de routage* apparaît et permet de modifier les éléments de la liste.
- Pour renommer le bouton *Aller*, cliquez dessus pour le sélectionner, puis entrez le texte de votre choix dans le champ *Étiquette* de l'inspecteur de propriétés.
- Si vous n'avez pas coché l'option *Insérer bouton Aller* et que vous souhaitez en ajouter un, cliquez sur le bouton *Bouton* du panneau Insertion. Sélectionnez le bouton que vous venez d'insérer, puis choisissez *Menu de routage Aller* dans la liste des comportements du panneau *Comportements*. La boîte de dialogue qui apparaît permet de choisir à quel menu de routage affecter le bouton. Cliquez ensuite sur *OK*. Vous pouvez de la même façon affecter n'importe quel type d'élément (texte ou image, en particulier) à un menu de routage, à la seule condition de l'avoir transformé en lien au préalable.
- Pour supprimer le bouton *Aller*, sélectionnez-le en cliquant dessus puis appuyer sur la touche *Del*.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Mise en forme des formulaires

Il ne suffit pas d'insérer différents éléments dans un formulaire. Il faut aussi les accompagner de légendes, sans quoi l'utilisateur ne pourra pas savoir à quoi correspondent les options proposées, et présenter l'ensemble d'une manière aussi claire que possible. Idéalement, un formulaire ne comprendra que peu d'éléments, tous présentés sur une seule colonne, avec leurs légendes à gauche (pour les champs de texte) ou à droite (pour les cases à cocher ou les boutons radio). Un minimum de mise en forme est nécessaire, y compris pour des formulaires simples. Ainsi, si votre formulaire comprend plusieurs champs de texte, leurs légendes n'auront sans doute pas la même longueur. De ce fait, les champs ne seront pas alignés verticalement, et la lisibilité du formulaire en souffrira. Le meilleur moyen de mettre en forme un formulaire est de faire appel à un ou plusieurs tableaux.

Veillez remplir ce formulaire

Aimez-vous :

Les épinards

Les choux de Bruxelles

Le fromage

Nom

Courriel

Veillez remplir ce formulaire

Aimez-vous :

Les épinards

Les choux de Bruxelles

Le fromage

Nom

Courriel

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Traitement des informations de formulaire

Une fois que votre formulaire est en place, vous devrez choisir comment les informations fournies par le visiteur seront exploitées. Parfois, ces informations sont traitées directement par le navigateur du visiteur, comme c'est le cas avec les menus de routage. Souvent, cependant, le but d'un formulaire est d'obtenir des informations sur le visiteur.

Méthodes d'envoi des données

Il existe deux méthodes pour les données d'un formulaire :

- Soit elles sont envoyées sous forme de courrier électronique à l'adresse que vous spécifiez.
- Soit elles sont envoyées à un programme qui les traitera de manière automatique.

Envoi sous forme de courrier électronique

Il est déconseillé d'utiliser cette première méthode. En effet les données renvoyées par le navigateur de l'utilisateur sont des chaînes de caractères difficiles à déchiffrer, du type :

```
chexkbox2=checkbox&Chexkbox2=checkbox&textfield=Fr%E9d%E9ric+Dubois&textfield=fred.dubois@Campu.fr&submit=Envoyer
```

Il est clair que le traitement manuel de ce type d'information se révèle fastidieux, surtout si on reçoit plusieurs dizaines de messages de ce genre par jour.

Autre inconvénient est que pour utiliser cette méthode utilisateur devra avoir un client mail, ce que vous ne savez pas d'avance.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

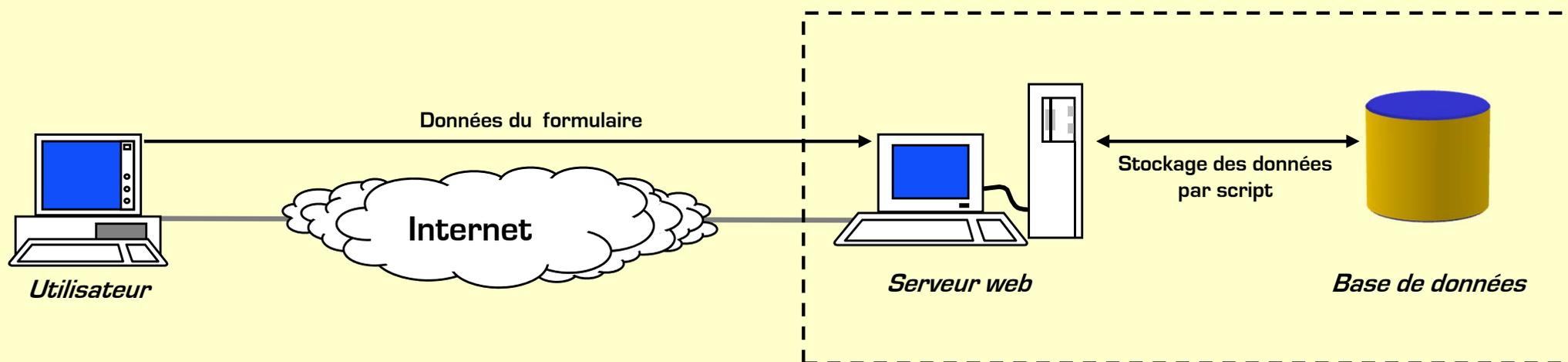
5.1. Les formulaires (forms)

Si, pour une raison ou pour une autre, vous souhaitez malgré tout employer cette méthode, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le formulaire.
2. Dans l'inspecteur de propriétés, entrez dans le champ *Action* le texte *mailto:* suivi de l'adresse électronique à laquelle les données doivent être envoyés.

Traitement automatique des données en provenance des utilisateurs

L'autre option consiste à faire en sorte que ces données soient traitées de manière automatique. Dans la plupart des cas, les informations envoyées par les utilisateurs seront directement enregistrées dans une base de données.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

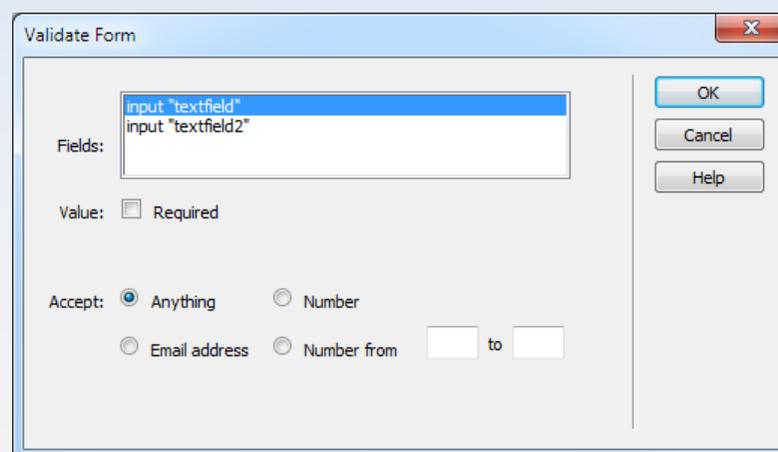
5.1. Les formulaires (forms)

Validation des données d'un formulaire

Vous pouvez demander à Dreamweaver d'ajouter à votre formulaire un script qui vérifie que les données saisies par l'utilisateur correspondent (à priori) à ce qui est demandé.

Pour ajouter une action *Valider formulaire* :

1. Ouvrez le cas échéant l'inspecteur de comportements (avec la commande *Fenêtre -> Comportements*)
2. Ajoutez l'action Valider le formulaire à l'aide du bouton + de l'inspecteur de comportements. La boîte de dialogue Valider le formulaire s'ouvre.



5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

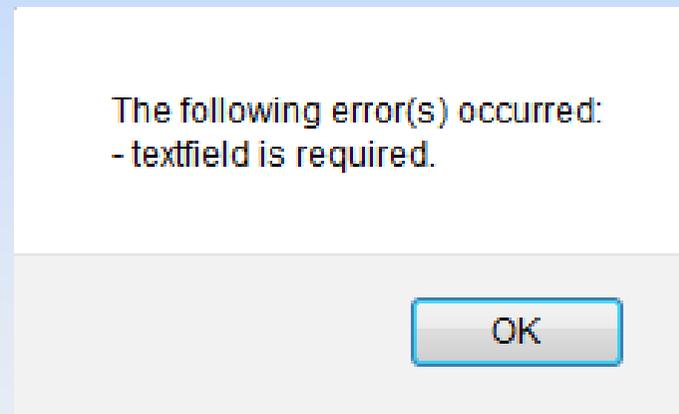
5.1. Les formulaires (forms)

1. Si vous avez choisi de valider le formulaire en une seule fois, sélectionner dans la liste des champs de formulaire disponibles celui que vous souhaitez valider. Si vous avez choisi de valider les champs individuellement, veillez à choisir dans la liste le champ de texte que vous avez sélectionné dans la fenêtre Document.
2. Pour rendre un champ obligatoire, cochez l'option *Obligatoire*.
3. Cochez la case de la zone Accepter correspondant à ce que l'utilisateur doit entrer dans le champ du formulaire.
 - Tout permet à l'utilisateur de saisir n'importe quelle valeur, aussi bien numérique qu'alphabétique.
 - Nombre oblige l'utilisateur à saisir une valeur numérique dans le champ désigné.
 - Adresse électronique vérifie si la chaîne saisie dans le champ est bien une adresse e-mail. Cette option vérifie seulement la mise en forme de l'adresse et ne permet en aucun cas de savoir si l'adresse est valide.
 - Nombre XX à XX permet à l'utilisateur d'entrer une valeur dans certaines limites.
4. Si vous avez choisi de faire valider le formulaire entier, répétez les étapes 4 à 6 pour chaque champ de formulaire à valider.
5. Cliquez sur OK pour valider vos choix et refermer le fenêtre *Valider le formulaire*.
6. Si vous avez choisi de faire valider le formulaire entier, l'action *Valider le formulaire* devrait être associée à l'événement *onSubmit* dans l'inspecteur de comportements. Si vous avez choisi une validation séparée de chacun des champs, l'action Valider le formulaire devrait être associé à l'événement *onBlur*.

5. Autres fonctionnalités de Dreamweaver

5.1. Les formulaires (forms)

Si l'utilisateur entre dans l'un des champs du formulaire une valeur qui n'est pas acceptée par la procédure de test, il verra alors apparaître une boîte de dialogue lui indiquant l'erreur, et les champs erronés seront vidés de leur contenu.



6. Le projet : élaboration d'un site web

La note de ce cours est divisée en quatre parties :

- | | | |
|----|-----------------|-----|
| 1. | Le projet | 70% |
| 2. | Le test | 10% |
| 3. | Le rapport | 10% |
| 4. | La présentation | 10% |

6. Le projet : élaboration d'un site web

Le projet :

Il devra contenir de 10 à 25 pages html.

Ces pages devront inclure :

- du texte
- des images
- des tableaux
- des liens hypertextes externes

Vous devrez inclure un point de la suivante liste :

- **Style sheet**
- **Layer**
- **Template**

Vous pouvez y ajouter (ne sera pas noté, mais contribuera à la note globale) :

- **Lien mail**
- **Des liens hypertextes internes**
- **Clickable map**
- **Animated GIF**
- **Fichier multimédia**
- **Programmation**
- **Formulaires**

6. Le projet : élaboration d'un site web

Le test :

Il portera sur le code html, la connexion ftp et le fonctionnement de l'Internet.

Le rapport :

Il devra inclure une introduction et explication de votre site web, la structure des répertoires, les liens des pages entre elles et une description détaillée d'une ou plusieurs pages de votre site.

La présentation :

Vous lancerez votre première page depuis la fenêtre "site" de Dreamweaver et continuerez la présentation dans le browser de votre choix. Elle ne devra pas excéder 10 minutes.

Remarque importante :

Vous devrez rendre votre rapport ainsi que tous vos fichiers la dernière séance de travail.