

Création d'un site web responsive

Ismael RUIZ

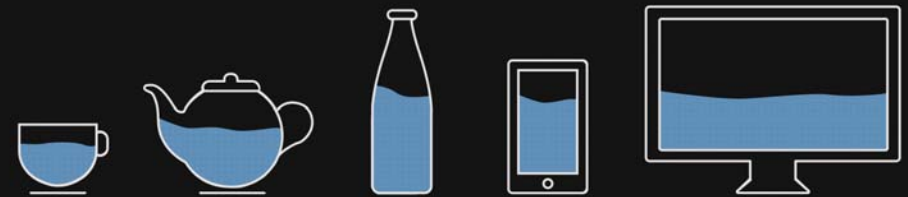
Ingénieur conseil

ismael.ruiz@campomar.lu

© Copyright :

Je vous informe que ce cours constitue une œuvre protégée au Luxembourg et à l'étranger par les conventions internationales en vigueur sur le droit d'auteur. La violation de l'un des droits d'auteur de l'œuvre est un délit de contrefaçon. Il est donc interdit, à titre privé ou public, de reproduire, copier, vendre, revendre ou exploiter, que ce soit dans un but commercial ou purement gratuit, ce cours.

CONTENT IS LIKE WATER



“ You put water into a cup it becomes the cup.
You put water into a bottle it becomes the bottle.
You put it in a teapot, it becomes the teapot. ”

Josh Clark (originally Bruce Lee) - Seven deadly mobile myths
Illustration by Stéphanie Walter

Création d'un site web responsive

Objectifs et prérequis

Objectifs du cours:

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

Les logiciels utilisés seront:

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

Les connaissances requises:

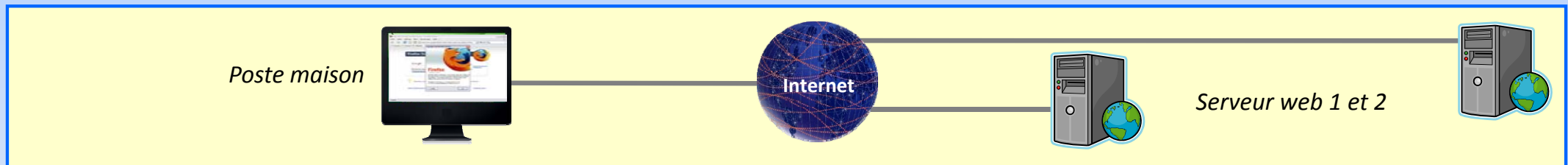
- Module 1038

Création d'un site web responsive

Environnement logistique

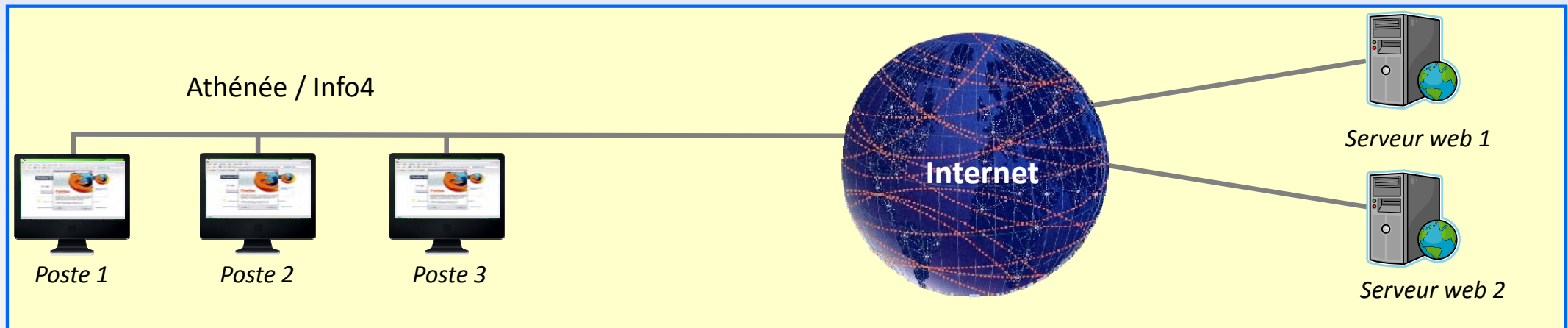
Les PC en réseau :

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 : a1130-userxx
password : a1130-userxx



Création d'un site web responsive

Table des matières

1. Introduction [3h]	
1.1 Présentation du cours	6
1.2 Le serveur web	8
1.3 Conception et planification d'un site web	12
1.4 Responsive design & Foundation	16
1.5 Introduction à Dreamweaver	22
2. La navigation responsive design [3h]	
2.1 Structure de la page	32
2.2 Implémentation de la navigation	34
3. Création du modèle et association des pages [3h]	
3.1 Création du modèle	42
3.2 Création des pages	55
3.3 Insertion d'attribut éditable	56
4. Le formulaire [3h]	
4.1 Création d'un formulaire	59
4.2 Contrôle client du formulaire	63
5. Orbit et Photopile [3h]	
5.1 Création d'une slideshow avec Orbit	66
5.2 Création d'une galerie photo avec Photopile	68
6. Le projet personnel : création d'un site web [15h]	70

1. Introduction

A la fin du cours nous aurons:

- Vu le déroulement des 10 séances
- Appris dans les grandes lignes comment on crée un site web
- Installé les fichiers pour travailler avec le framework Foundation
- Appris the Grid
- Créé la page d'accueil avec Dreamweaver

1. Introduction

1.1. Présentation du cours

Le cours est divisé en deux parties:

➤ Partie théorique (séances 1-5)

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

➤ Partie pratique (séances 6-10)

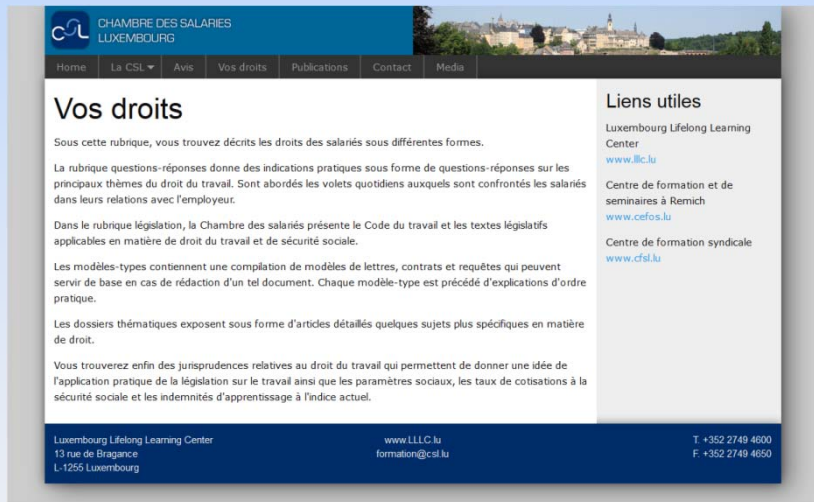
- Au début du 6^{ième} cours un test (code html) sera fait.
- Tous les candidats créeront leur propre site web.

1. Introduction

1.1. Présentation du cours

Voici une des pages du site que vous allez créer pendant les 5 premières séances:

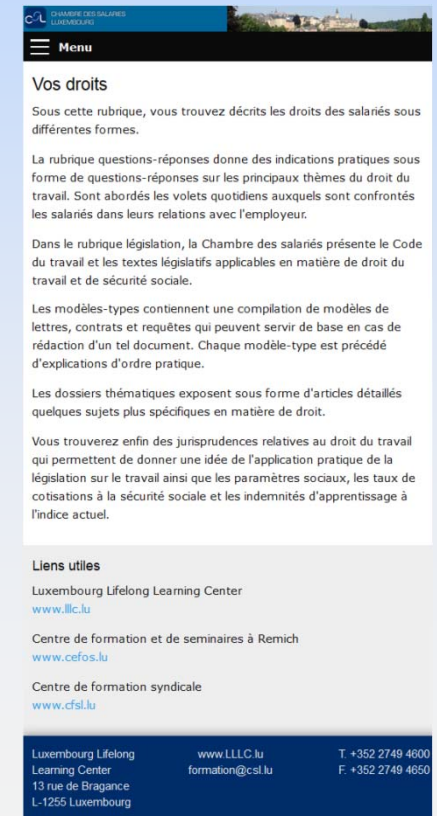
Un page en desktop view



La même page en tablet view



La même page en smartphone view



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.

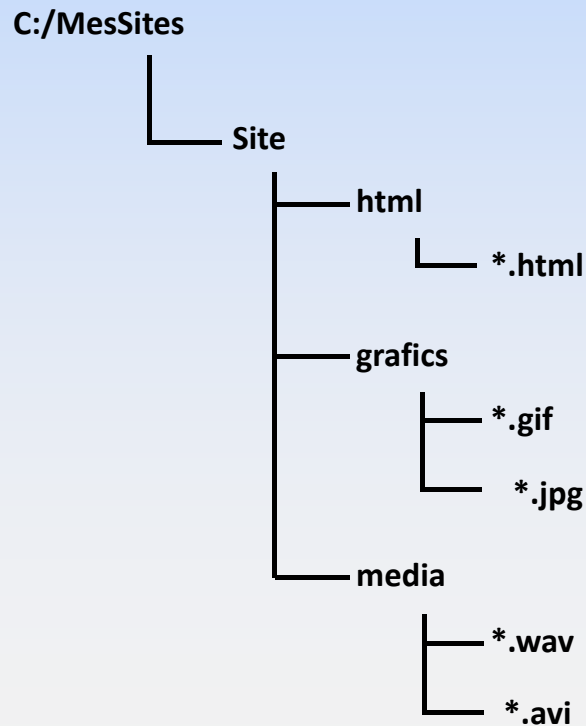


1. Introduction

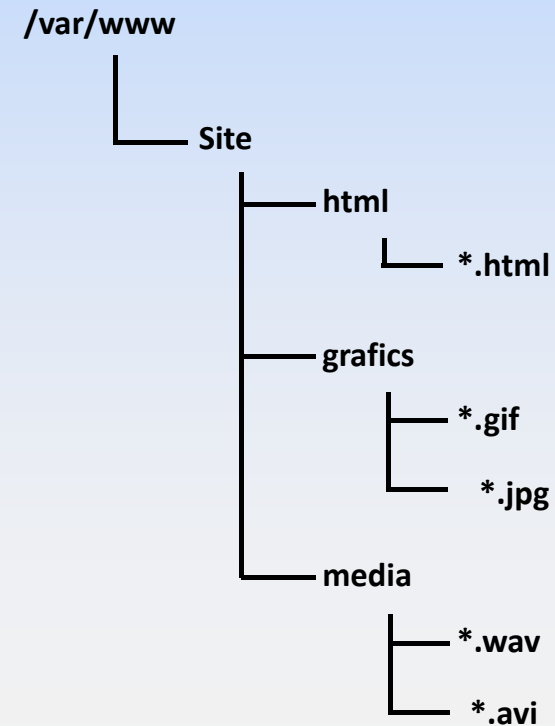
1.2. Le serveur web - arborescence

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 :



Structure sur le disque dur du serveur WWW :



1. Introduction

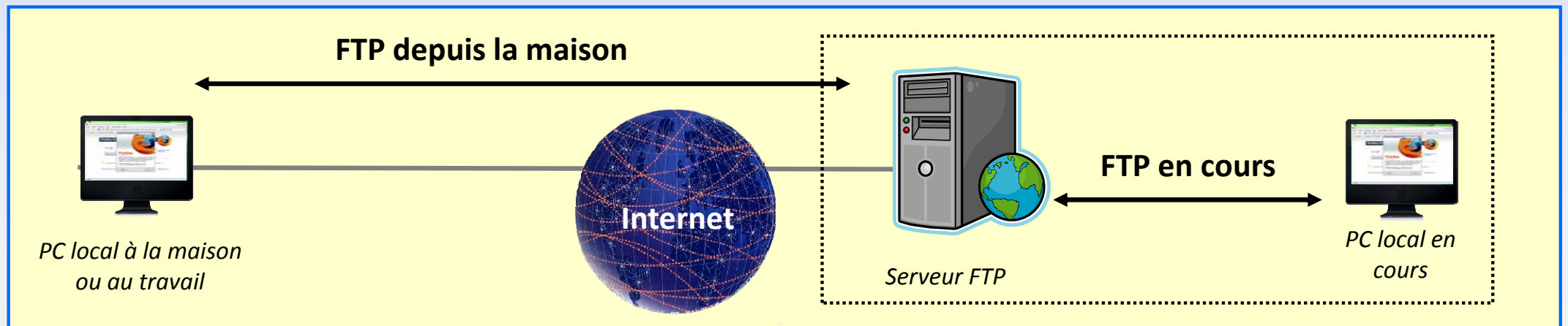
1.2. Le serveur web -connexion

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.

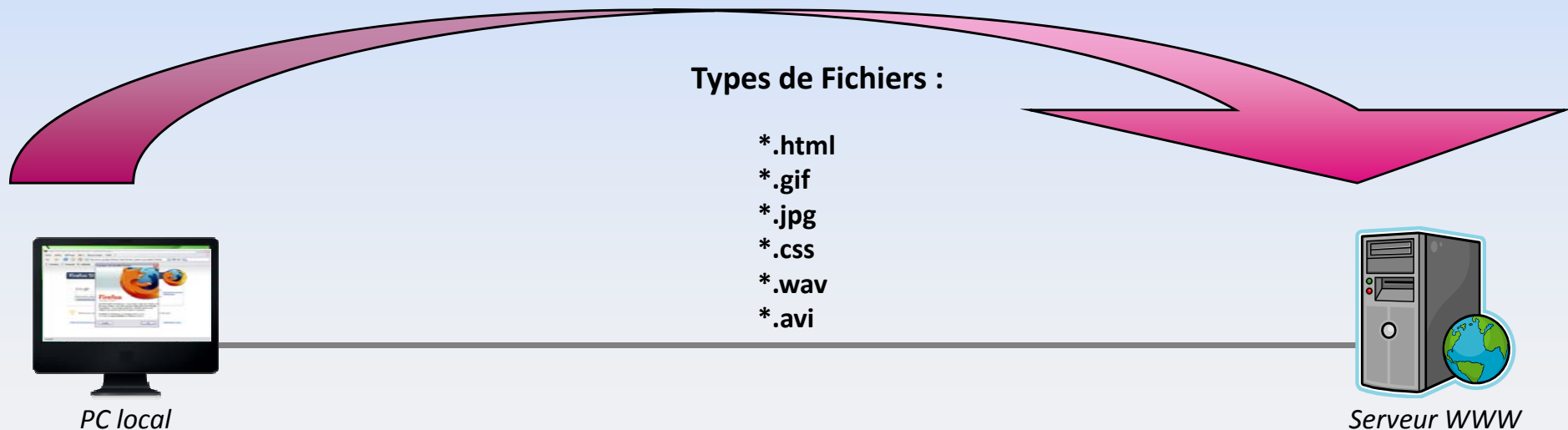


1. Introduction

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 doit toujours partir 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.

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 de taille 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 handicapées 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. Responsive design & Foundation

Responsive design.

Peux de mots et une image:

Le contenu est comme de l'eau.

Vous mettez de l'eau dans une tasse, cela devient la tasse.

Vous mettez de l'eau dans une bouteille, cela devient la bouteille.

Vous mettez de l'eau dans la théière, cela devient la théière.



1. Introduction

1.4. Responsive design & Foundation

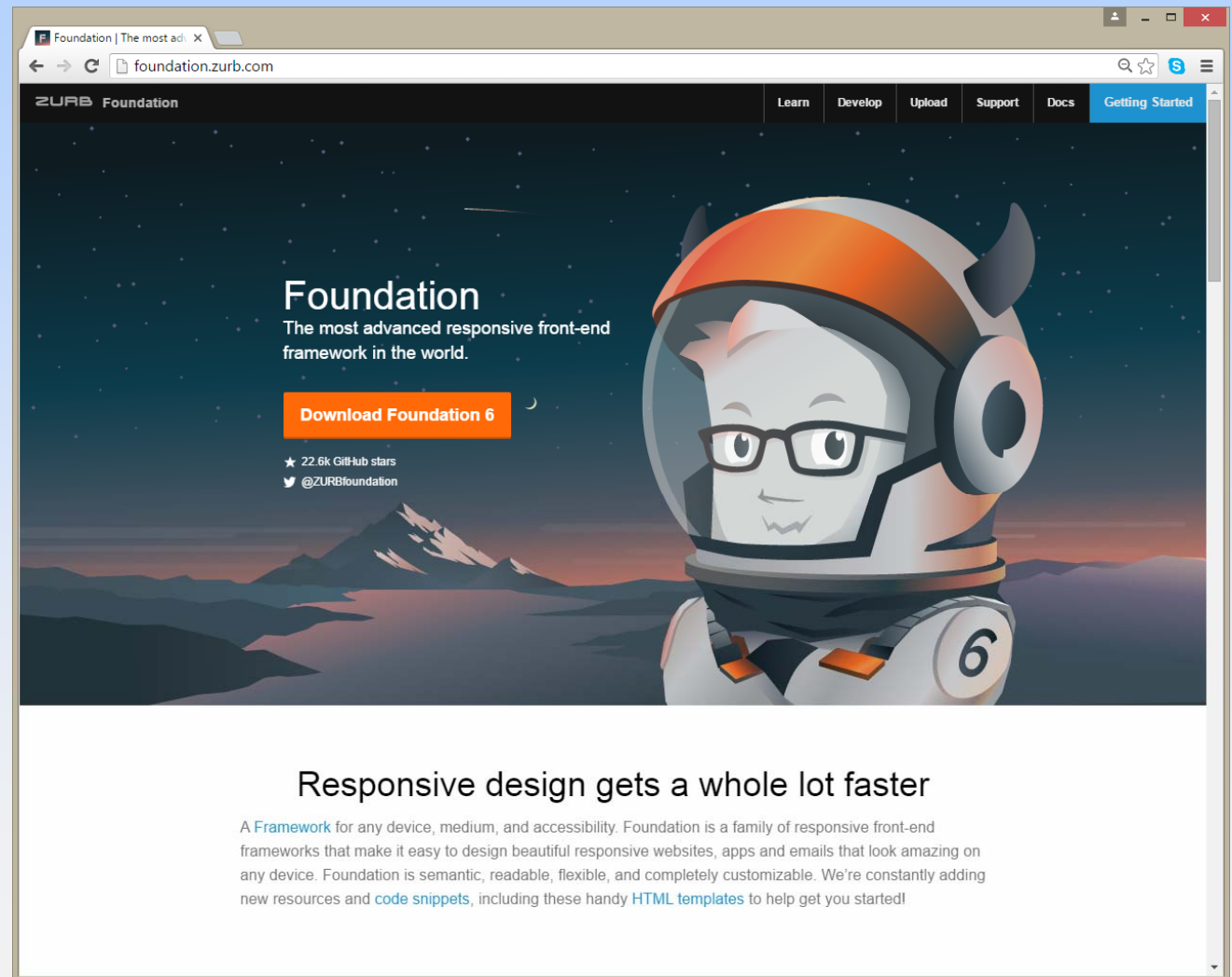
Foundation - <http://foundation.zurb.com>

Pour arriver à ce résultat, nous n'allons pas réinventer la roue.

Nous allons utiliser le framework 'Foundation'.

Cela veut concrètement dire qu'on va télécharger un ensemble de fichiers css et js ou toutes les règles pour créer des pages responsive design sont déjà implémentés.

On va donc cliquer sur Docs -> Sites Docs



1. Introduction

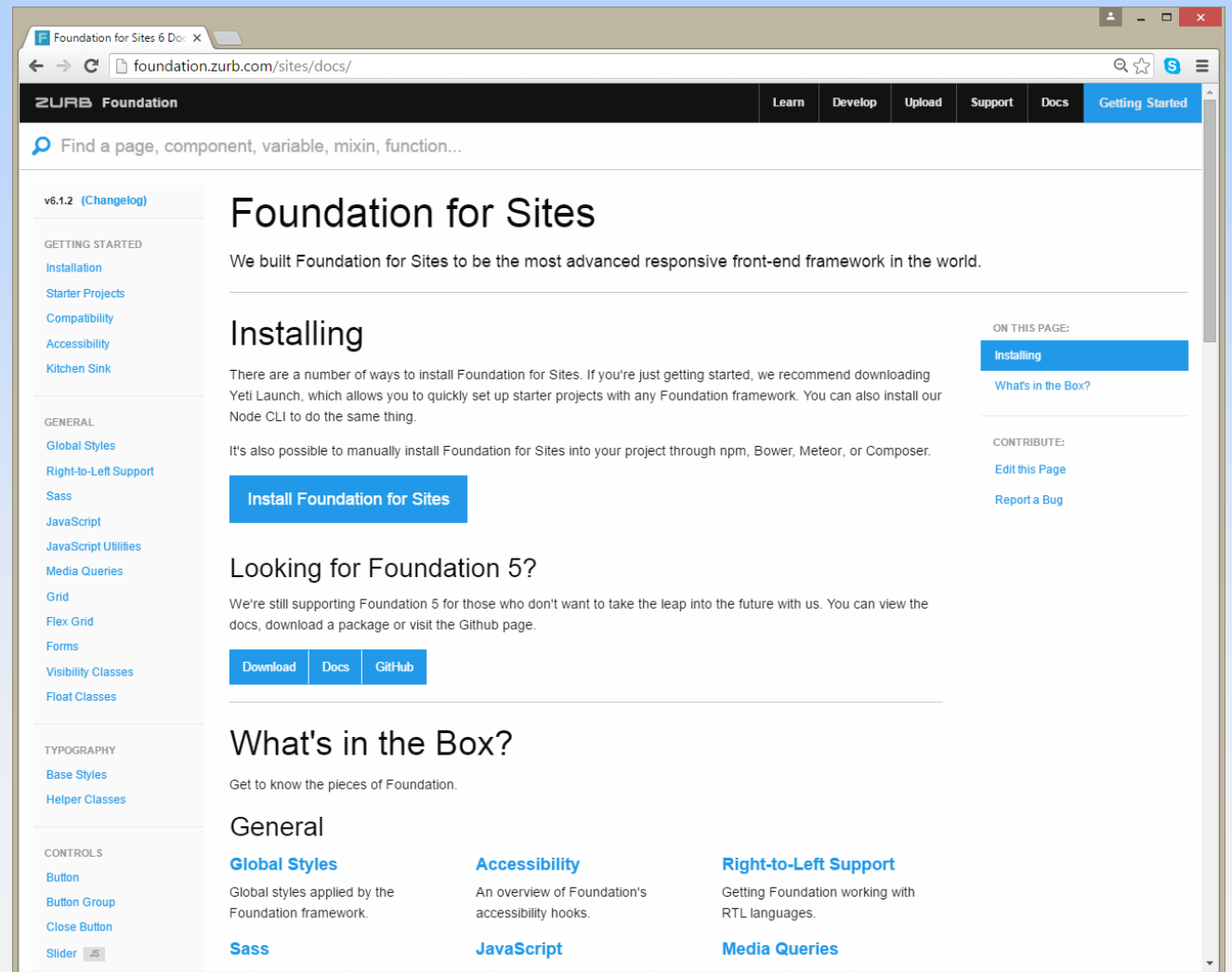
1.4. Responsive design & Foundation

Foundation - <http://foundation.zurb.com>

On va survoler cette page pour nous rendre compte de ce que 'Foundation for Sites' a dans le ventre!

Puis on va cliquer sur le bouton :

Install Foundation for Sites



1. Introduction

1.4. Responsive design & Foundation

Foundation - <http://foundation.zurb.com>

Il existe plusieurs façons d'installer Foundation.

Nous allons utiliser la plus simple.

On va configurer puis télécharger des fichier css et js.

Cliquez sur:

Download CSS Version

The screenshot shows the Foundation website's documentation page for installation. The left sidebar contains navigation links for Tooltips, Plugins (Abide, Equalizer, Interchange, Toggler, Sticky), SASS (Functions, Mixins), Libraries (Motion UI, Panini), and Older Versions (Foundation 5, 4, 3, 2). The main content area has two sections: 'CSS Download' with a 'Download CSS Version' button, and 'HTML Starter Template' with a 'Copy' button. The HTML starter template code is displayed in a preformatted block. The right sidebar lists 'ON THIS PAGE' links (Yeti Launch, Manual Setup, CSS Download, HTML Starter Template, CDN Links, Package Managers, Other Integrations) and 'CONTRIBUTE' links (Edit this Page, Report a Bug).

To create compressed, production-ready assets, run `npm run build`.

CSS Download

If you aren't into SASS, we have a starter template with compiled CSS and JavaScript, as well as a starting `index.html` file for you to hack on. Just unzip and get coding!

[Download CSS Version](#)

HTML Starter Template

Start with this HTML template and adapt it to your needs.

```
<!doctype html>
<html class="no-js" lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <meta http-equiv="x-ua-compatible" content="ie=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <title>Foundation Starter Template</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/foundation.css" />
  </head>
  <body>
    <h1>Hello, world!</h1>

    <script src="js/vendor/jquery.min.js"></script>
    <script src="js/vendor/what-input.min.js"></script>
    <script src="js/foundation.min.js"></script>
    <script>
      $(document).foundation();
    </script>
  </body>
</html>
```

[Copy](#)

CDN Links

1. Introduction

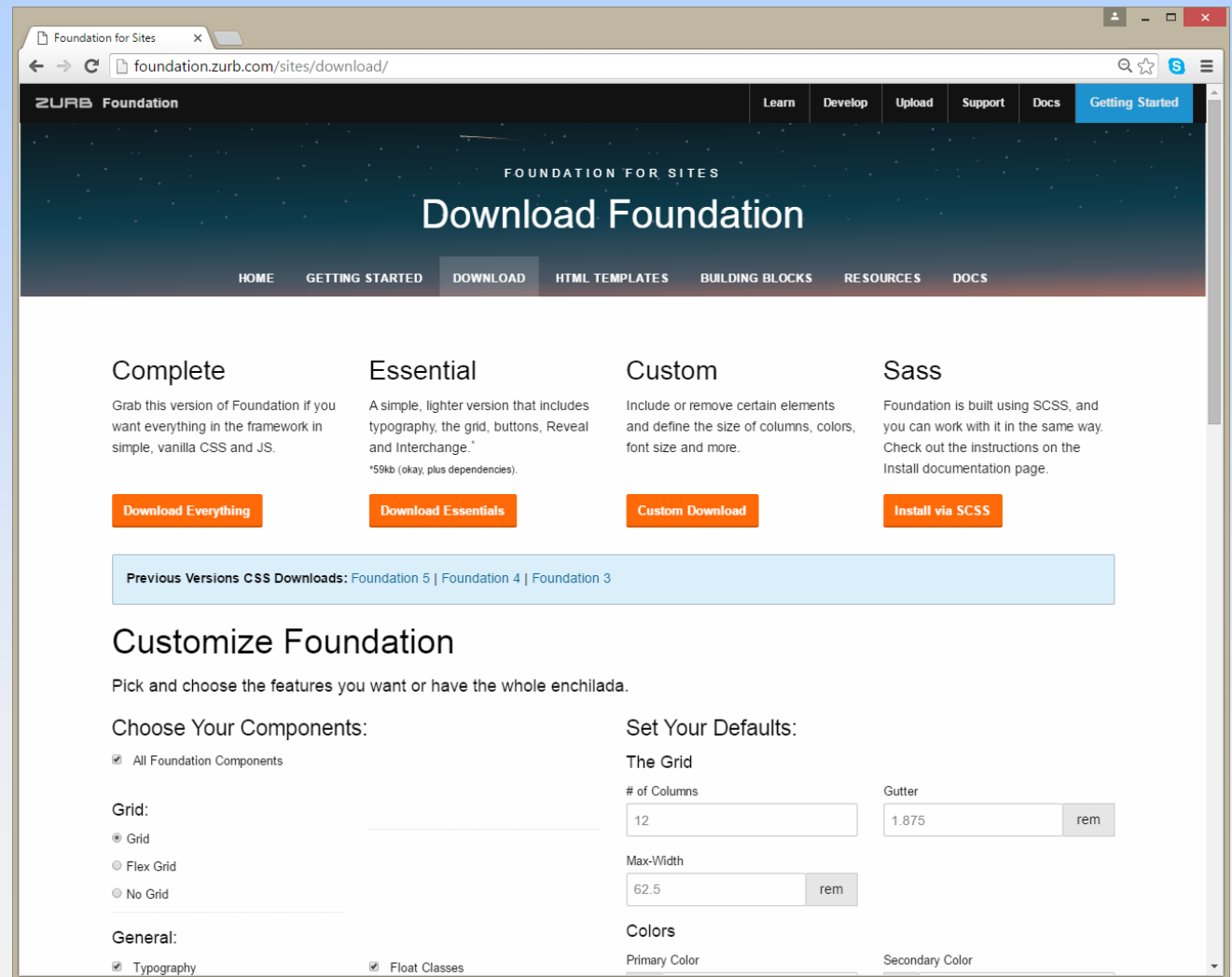
1.4. Responsive design & Foundation

Foundation - <http://foundation.zurb.com>

Nous allons parcourir cette page et paramétrer les propriétés de notre futur site.

Puis nous téléchargerons un fichier zip.

Un unzip de ce fichier nous donnera la base de notre structure de fichiers.



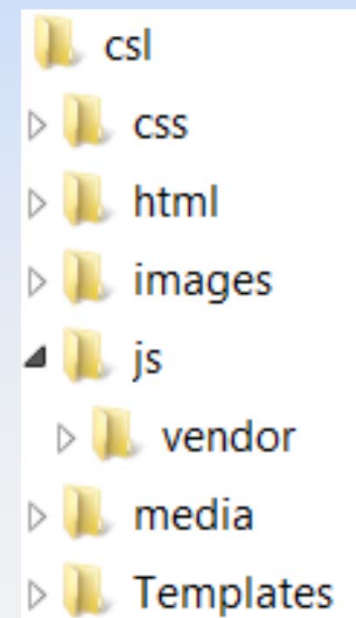
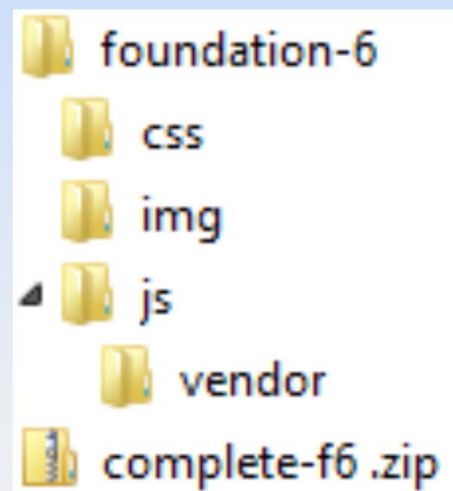
1. Introduction

1.4. Responsive design & Foundation

Foundation - <http://foundation.zurb.com>

Une fois notre fichier zip décomprimé nous allons sauvegarder et renommer les répertoires dans notre arborescence.

Par exemple le répertoire 'img' sera renommé en 'images'



1. Introduction

1.5. 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.

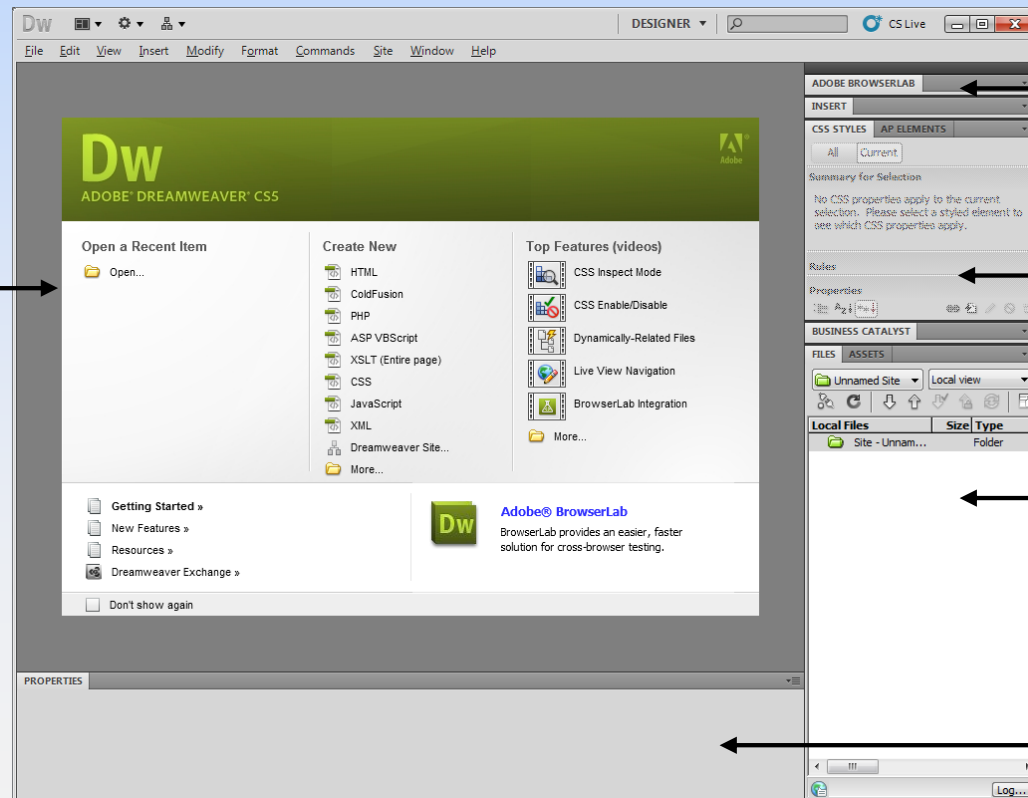
1. Introduction

1.5. 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 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

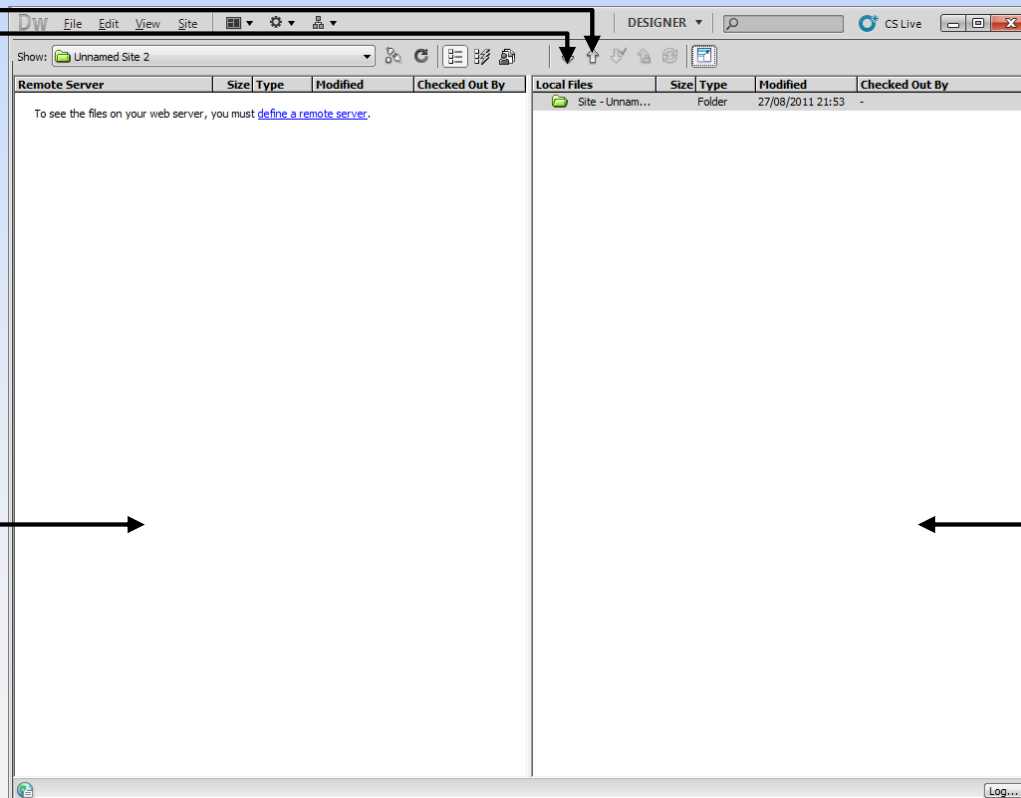
1.5. Introduction à Dreamweaver

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

1.5. 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'exporter les données d'une connexion.

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

Ce bouton fait appel à l'aide.

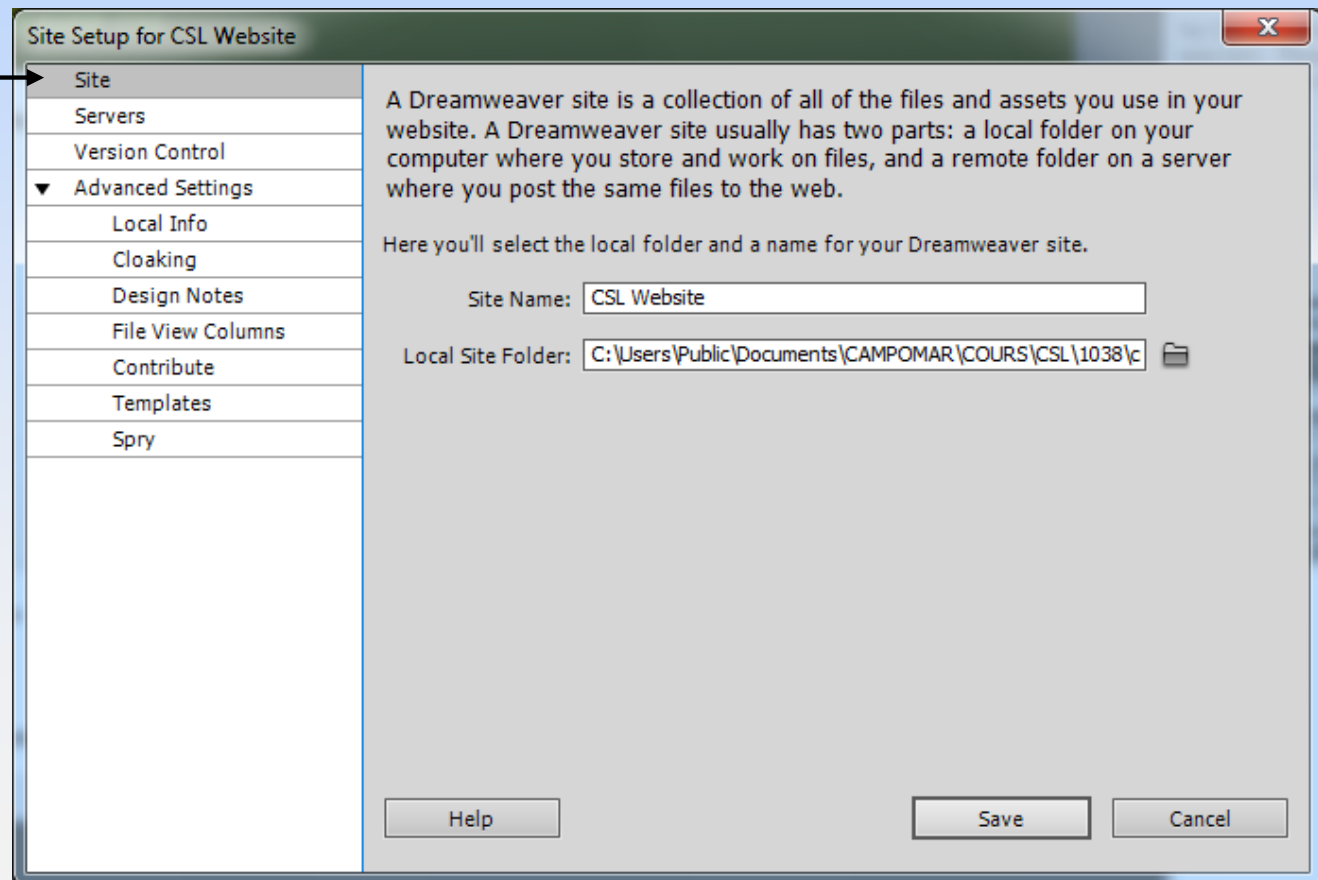
1. Introduction

1.5. 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.



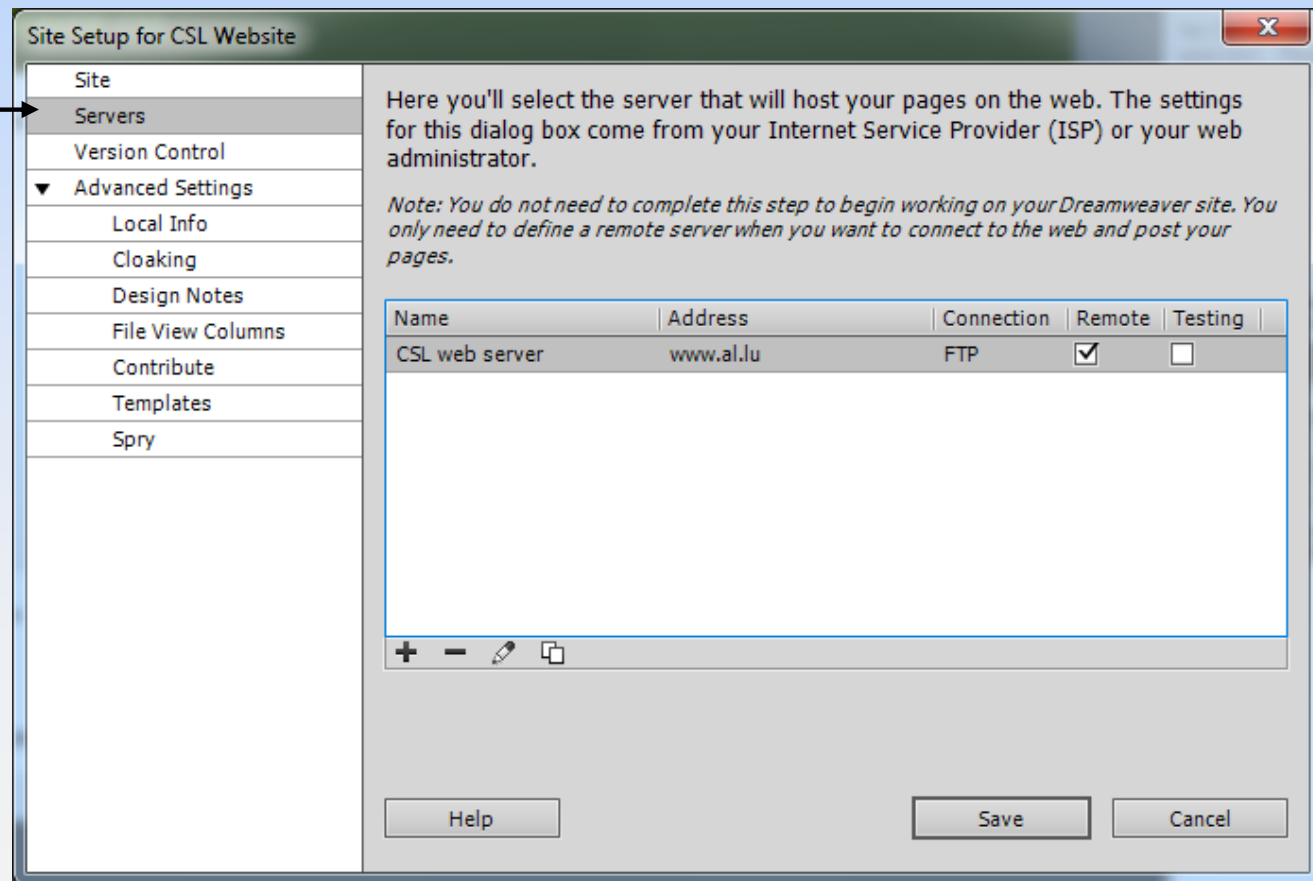
1. Introduction

1.5. 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

1.5. 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 'Server Information' dialog box in Adobe Dreamweaver, specifically the 'Basic' tab. The dialog is used to configure the connection to a remote web server. The fields are as follows:

- Server Name:** CSL web server
- Connect using:** FTP (selected from a dropdown menu)
- FTP Address:** www.al.lu
- Port:** 21
- Username:** cepl
- Password:** (masked with dots)
- Save:** (checked checkbox)
- Test:** (button)
- Root Directory:** (empty text field)
- Web URL:** http://www.al.lu/

Below the main fields is a section titled 'More Options' with several checkboxes:

- ☐ Use Passive FTP
- ☐ Use IPV6 Transfer Mode
- ☐ Use Proxy, as defined in [Preferences](#)
- ☒ Use FTP performance optimization
Deselect this option if Dreamweaver cannot connect to your server.
- ☐ Use alternative FTP move method
Select this option if you get errors either when rollbacks are enabled or when moving files.

At the bottom of the dialog are three buttons: 'Help', 'Save', and 'Cancel'.

1. Introduction

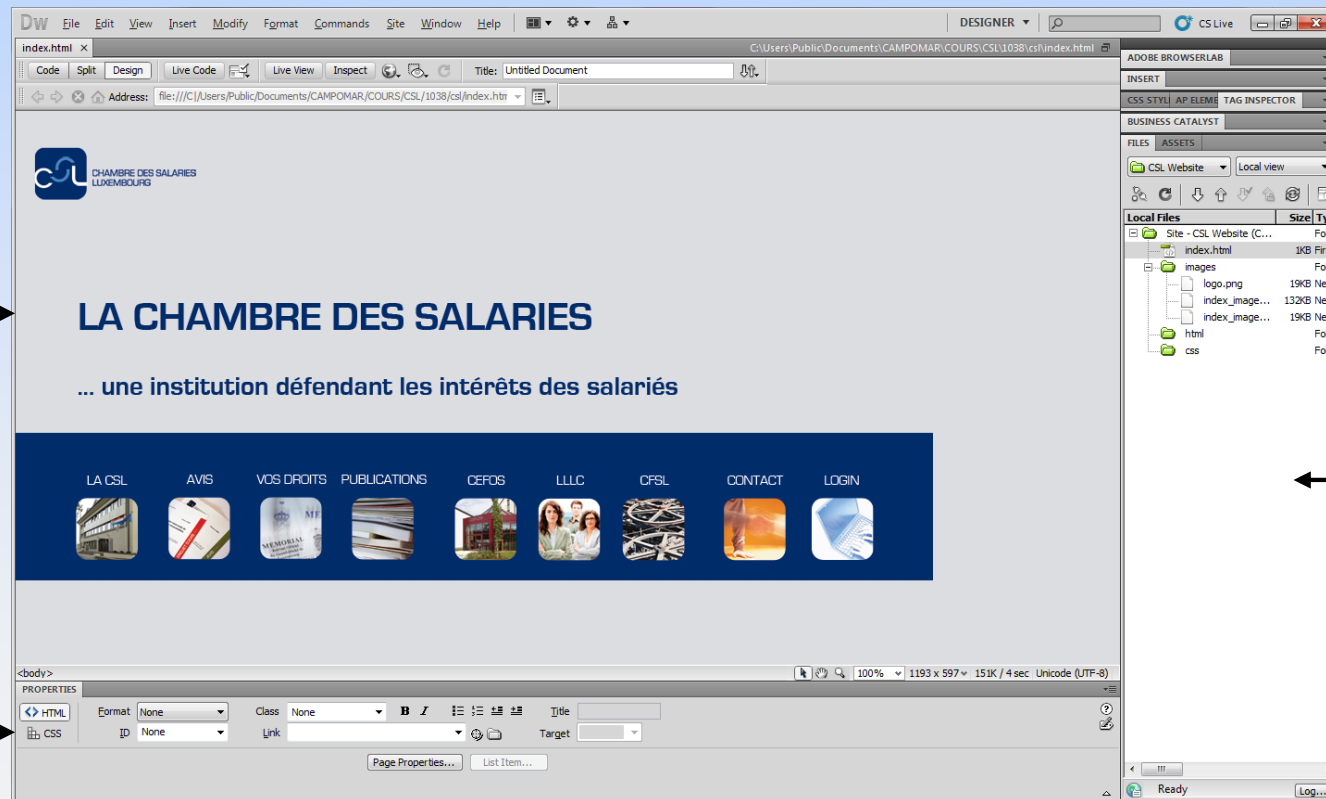
1.5. Introduction à Dreamweaver

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.



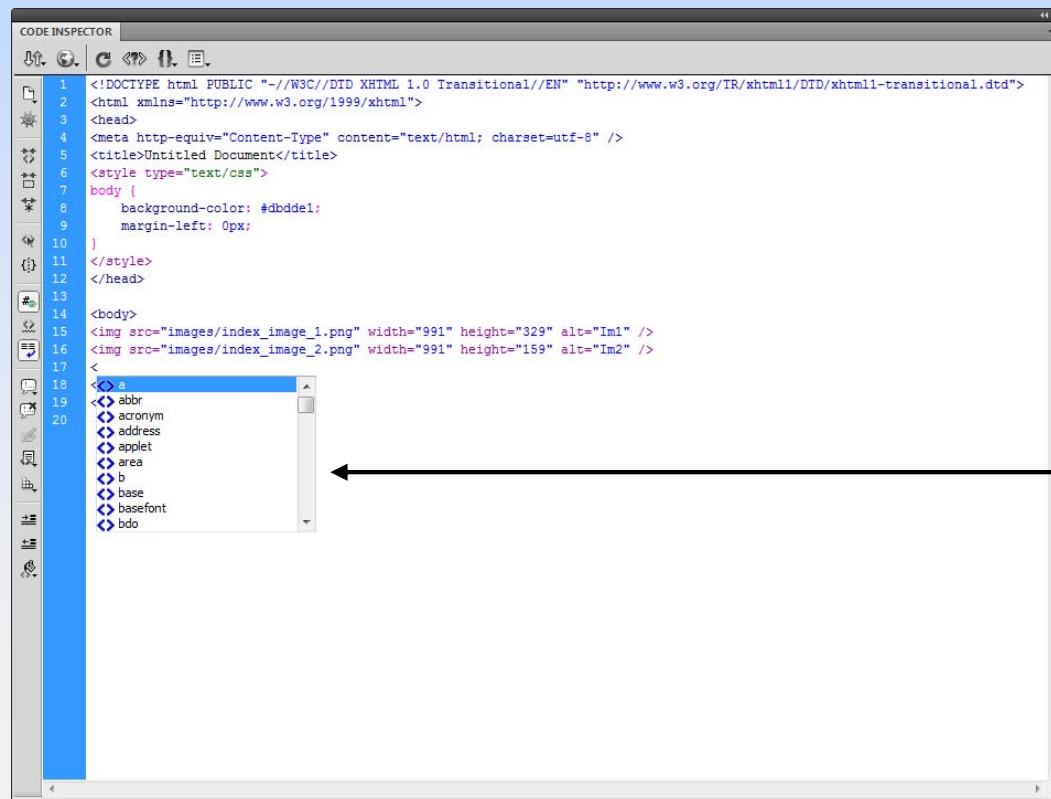
Depuis cette fenêtre vous pouvez effectuer la fonction FTP, ouvrir des pages 'html' ou bien copier et coller des fichiers.

1. Introduction

1.5. 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. *La navigation responsive design*

A la fin du cours nous aurons:

- Préparé le template
- Implémenté la navigation
- Transféré les nouveaux fichiers sut le serveur web
- Testé la page sur desktop, tablette et smartphone

2. La navigation responsive design

2.1. Structure de la page

La structure de départ est composé de 4 rangés:

1. `<div class="row header">`
2. `<div class="row nav">`
3. `<div class="row main">`
4. `<div class="row footer">`

Chaque rangée est composé de columns puis de son contenu.

La largeur des columns peut être définis pour les devices smartphone, tablet, desktop



2. La navigation responsive design

2.1. Structure de la page

Structure de la page.

Il ne faudra bien sur pas oublier d'intégrer:

- La balise dans le head qui empêche le rescaling des devices tablet et smartphone:
`<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />`
- L'insertion du fichiers css de foundatuion dans le head:
`<link rel="stylesheet" href="../css/foundation.css" />`
- L'insertion du fichiers css de pour customizer les élément de foundation
`<link rel="stylesheet" href="../css/custom.css" />`
- L'insertion des fichirs javascript de foundation
`<script src="../js/vendor/jquery.min.js"></script>`
`<script src="../js/vendor/what-input.min.js"></script>`
`<script src="../js/foundation.min.js"></script>`
`<script>$(document).foundation();</script>`

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta http-equiv="x-ua-compatible" content="ie=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
  <title>Titre de la page</title>
  <link rel="icon" href="../images/template/csl_icon.png" type="image/png" sizes="16x16">
  <link rel="stylesheet" href="../css/foundation.css" />
  <link rel="stylesheet" href="../css/app.css" />
  <link rel="stylesheet" href="../css/custom.css" />
</head>
<body>
  <div class="row header">
    <div class="columns">Header</div>
  </div>

  <div class="row nav">
    <div class="columns">Navigation</div>
  </div>

  <div class="row main">
    <div class="large-9 columns content">Contenu</div>
    <div class="large-3 columns">Liens</div>
  </div>

  <div class="row footer">
    <div class="large-4 medium-4 small-4 columns left">
      Footer partie 1
    </div>
    <div class="large-4 medium-4 small-4 columns center">
      Footer partie 2
    </div>
    <div class="large-4 medium-4 small-4 columns right">
      Footer partie 3
    </div>
  </div>

  <script src="../js/vendor/jquery.min.js"></script>
  <script src="../js/vendor/what-input.min.js"></script>
  <script src="../js/foundation.min.js"></script>
  <script>
    $(document).foundation();
  </script>
</body>
</html>
```

2. La navigation responsive design

2.2. Implémentation de la navigation

Implémenter la 'Title Bar'.

Nous allons implémenter le menu 'off-canvas'.

Cette page nous montre de quoi aura l'air le menu sur un smartphone.

Pour obtenir le code source complet il faut cliquer sur:

<http://zurb.com/building-blocks/top-bar-with-off-canvas>

The screenshot shows the Foundation for Sites documentation page for the 'Title Bar' building block. The page is titled 'Title Bar' and includes a description: 'If you need a simple title bar to toggle the off-canvas, .title-bar is here to help. It supports left- and right-aligned sections.' Below the description is a code block showing the HTML structure for the title bar, with a 'Copy' button. The code is as follows:

```
<div class="title-bar">
  <div class="title-bar-left">
    <button class="menu-icon" type="button" data-open="offCanvasLeft"></button>
    <span class="title-bar-title">Foundation</span>
  </div>
  <div class="title-bar-right">
    <button class="menu-icon" type="button" data-open="offCanvasRight"></button>
  </div>
</div>
```

Below the code block is a visual representation of the title bar, showing a dark bar with the word 'Foundation' in the center, flanked by menu icons on both sides. The page also includes a 'Responsive Off-Canvas (Putting it all together)' section with a link to a building block example, and a 'Reveal on Larger Screens' section with instructions on how to use the .reveal-for-medium and .reveal-for-large classes.

2. La navigation responsive design

2.2. Implémentation de la navigation

Analyse du code

En analysant le code source on voit qu'il y a 5 conteneur au niveau de la navigation.

1. title-bar

Cette partie représente la bar de navigation en mode 'smart-phone'. Elle n'est pas visible en mode tablet ou desktop grâce à l'attribut 'data-hide-for="medium"'.

2. off-canvas position-left

Ceci contient le menu de gauche en mode smartphone.

3. off-canvas position-right

A effacer. Nous n'implémentons pas de deuxième menu à droite en mode smartphone.

4. top-bar

Cette partie contient le menu en mode desktop. Celui-ci sera caché en mode smartphone via du javascript.

5. off-canvas-content

Voici finalement la partie avec le contenu de la page.

```
<div class="off-canvas-wrapper">
  <div class="off-canvas-wrapper-inner" data-off-canvas-wrapper>
    <!-- off-canvas title bar for 'small' screen -->
    <div class="title-bar" data-responsive-toggle="widemenu" data-hide-for="medium">
      <!-- off-canvas left menu -->
      <div class="off-canvas position-left" id="offCanvasLeft" data-off-canvas>
        <!-- off-canvas right menu -->
        <div class="off-canvas position-right" id="offCanvasRight" data-off-canvas data-position="right">
          <!-- "wider" top-bar menu for 'medium' and up -->
          <div id="widemenu" class="top-bar">
            <!-- original content goes in this container -->
            <div class="off-canvas-content" data-off-canvas-content>
              <!-- close wrapper, no more content after this -->
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

2. La navigation responsive design

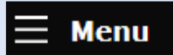
2.2. Implémentation de la navigation

title-bar

Cette partie est composée de deux conteneurs:

1. title-bar-left

Cela représente l'icone de gauche avec son texte. Le texte 'Foundation' sera remplacé par 'Menu' pour obtenir ce résultat.



2. title-bar-right

A effacer. On n'implémente pas de menu à droite

```
<!-- off-canvas title bar for 'small' screen -->
<div class="title-bar" data-responsive-toggle="widemenu" data-hide-for="medium">
  <div class="title-bar-left">
    <button class="menu-icon" type="button" data-open="offCanvasLeft"></button>
    <span class="title-bar-title">Foundation</span>
  </div>
  <div class="title-bar-right">
    <span class="title-bar-title">Login</span>
    <button class="menu-icon" type="button" data-open="offCanvasRight"></button>
  </div>
</div>
```

2. La navigation responsive design

2.2. Implémentation de la navigation

off-canvas position-left

Cette partie compose le menu en mode smartphone:

1. Il faudra adapter la structure des liste avec le menu/sous-menu voulu

```
<!-- off-canvas left menu -->

<div class="off-canvas position-left" id="offCanvasLeft" data-off-canvas>

  <ul class="vertical dropdown menu" data-dropdown-menu>

    <li class="has-submenu">

      <a href="left_item_1">Left item 1</a>

      <ul class="menu submenu vertical" data-submenu>

        <li><a href="left_11">Left 11</a></li>

        <li><a href="left_12">Left 12</a></li>

        <li><a href="left_13">Left 13</a></li>

      </ul>

    </li>

    <li><a href="left_item_2">Left item 2</a></li>

    <li><a href="left_item_3">Left item 3</a></li>

  </ul>

</div>
```

2. La navigation responsive design

2.2. Implémentation de la navigation

top-bar

Cette partie compose le menu en mode tablet et desktop:

1. top-bar-left
Il faudra adapter la structure des liste avec le menu/sous-menu voulu
2. top-bar-right
A effacer. On n'implémente pas le search.

Remarque importante:

La structure des menus 'off-canvas position-left' et 'top-bar' doit être identique. Les mis à jour et/ou changement doivent donc être effectués deux fois.

```
<!-- "wider" top-bar menu for 'medium' and up -->

<div id="widemenu" class="top-bar">

  <div class="top-bar-left">

    <ul class="dropdown menu" data-dropdown-menu>
      <li class="menu-text">Foundation</li>
      <li class="has-submenu">
        <a href="#">Item 1</a>
        <ul class="menu submenu vertical" data-submenu>
          <li><a href="left_wide_11">Left wide 1</a></li>
          <li><a href="left_wide_12">Left wide 2</a></li>
          <li><a href="left_wide_13">Left wide 3</a></li>
        </ul>
      </li>
      <li><a href="#">Item 2</a></li>
      <li><a href="#">Item 3</a></li>
    </ul>

  </div>

  <div class="top-bar-right">

    <ul class="menu">
      <li><input type="search" placeholder="Search"></li>
      <li><button class="button">Search</button></li>
    </ul>

  </div>

</div>
```

2. La navigation responsive design

2.2. Implémentation de la navigation

off-canvas-content

Cette partie montre le contenu de la page:

Il faudra remplacer l'image `` par les div 'main'.

```
<!-- original content goes in this container -->

<div class="off-canvas-content" data-off-canvas-content>

  <div class="row column">

  </div>

</div>
```

3. Création du modèle et association des pages

A la fin du cours nous aurons:

- Sauvegardé le modèle le modèle et crée la zone éditable
- Créé les pages de contenu en les associant au modèle
- Transféré les nouveaux fichiers sut le serveur web
- Testé la page sur desktop, tablette et smartphone

3. Création du modèle et association des pages

3.1. Création d'un modèle

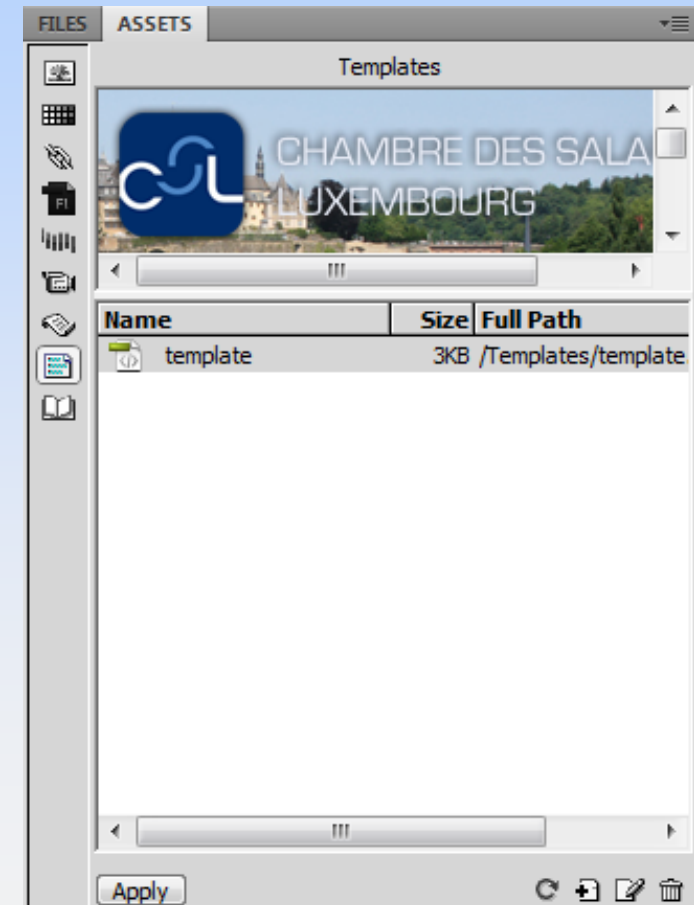
Pourquoi utiliser les modèles?

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.



3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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.

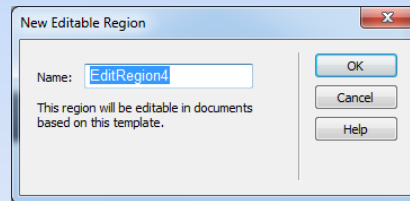
Un modèle Dreamweaver se compose de deux types de région : modifiables et verrouillées. Les régions modifiables correspondent aux endroits que l'utilisateur du modèle pourra modifier dans le document final. Les régions verrouillées seront immuables, sauf modification directe du modèle.

3. Création du modèle et association des pages

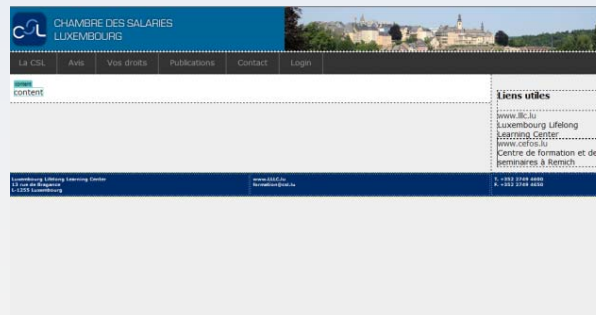
3.1. Création d'un modèle

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 le 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.

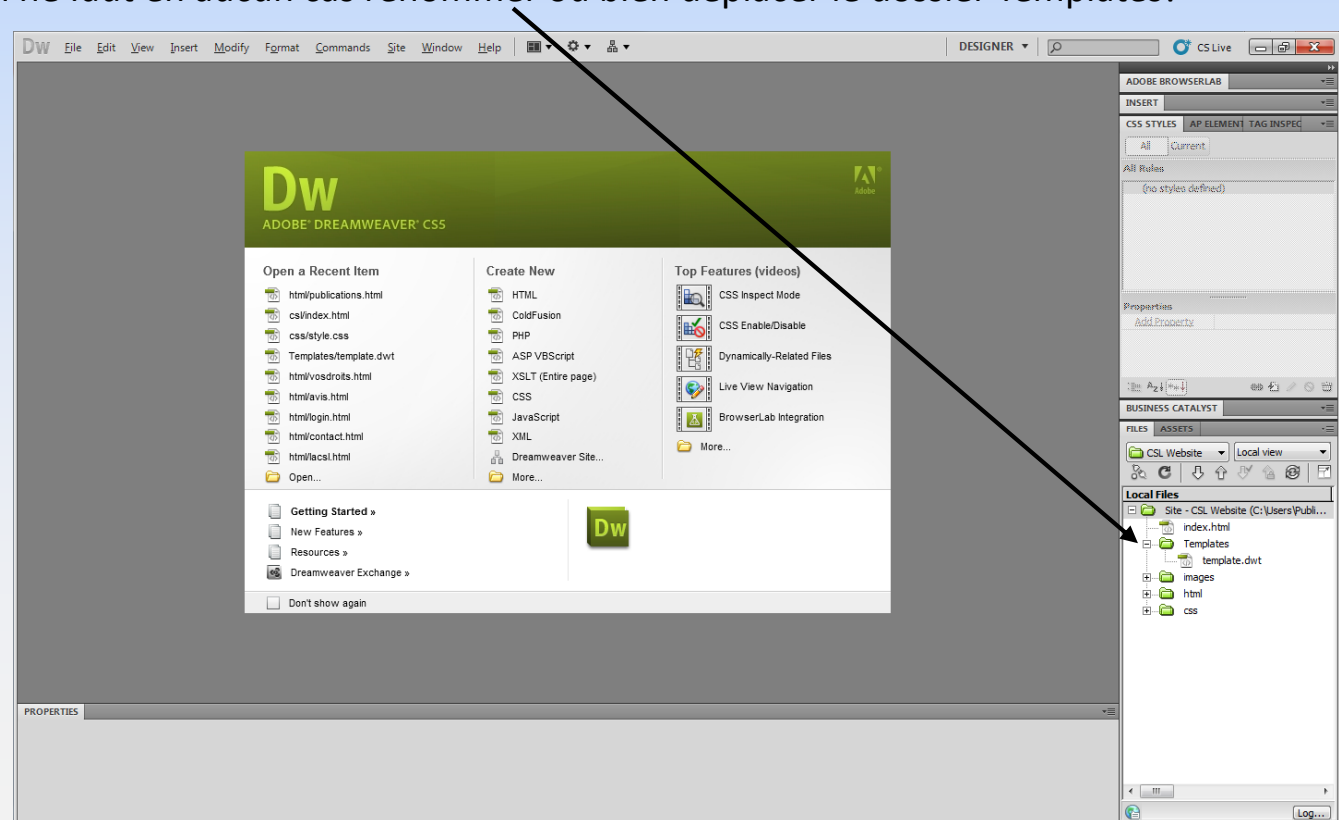


3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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!



3. Création du modèle et association des pages

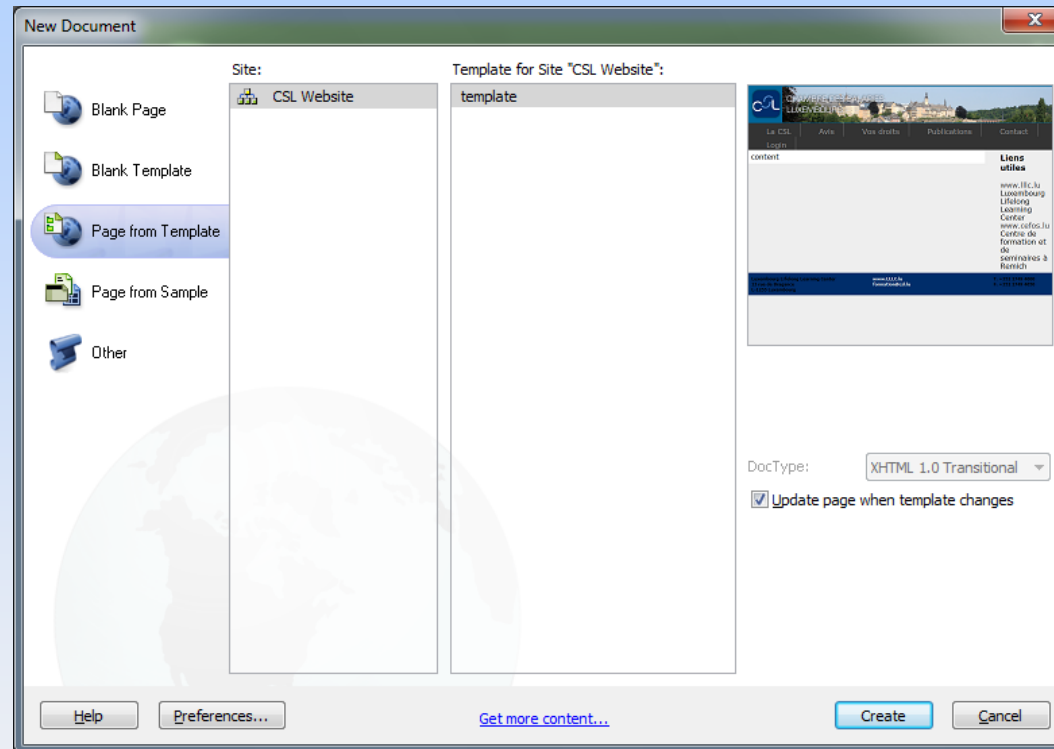
3.1. Création d'un modèle

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.

3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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.

3. Création du modèle et association des pages

3.1. Création d'un modèle

Application d'un modèle à une page existante.

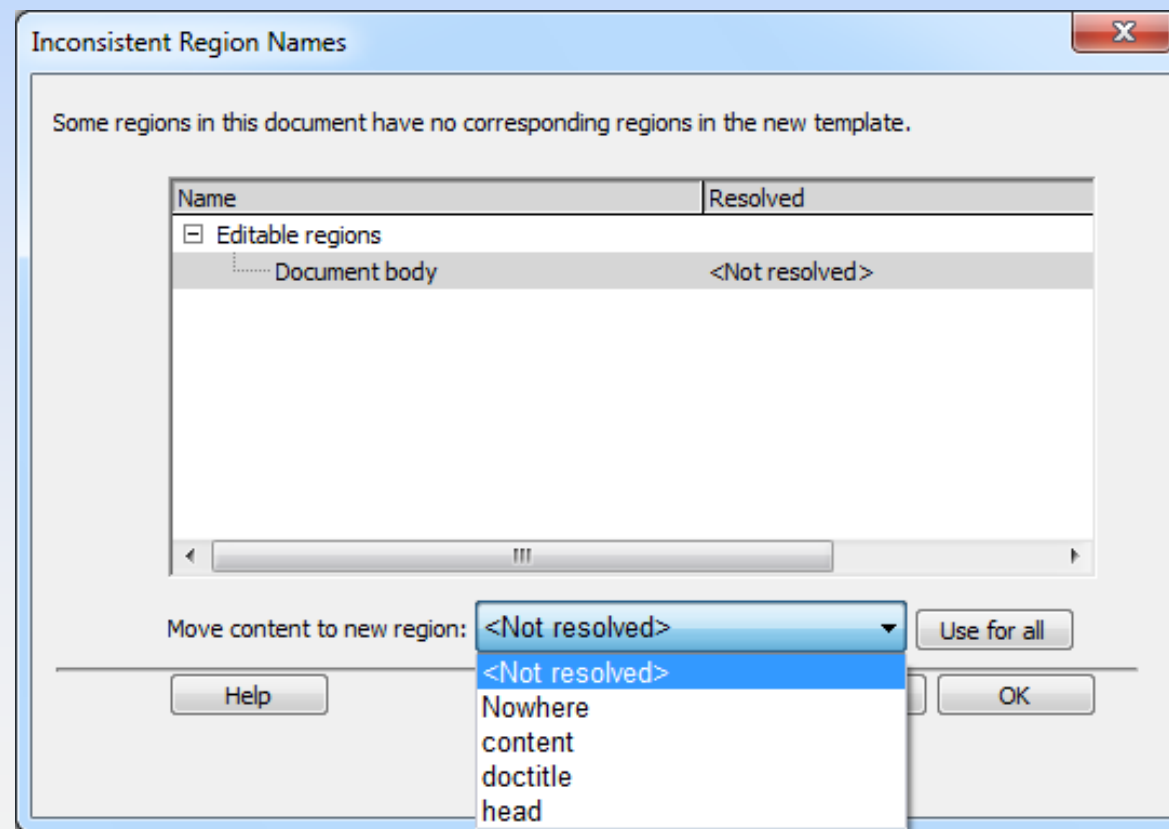
Il est possible d'appliquer un modèle prédéfini à une page html existante:

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.

3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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.



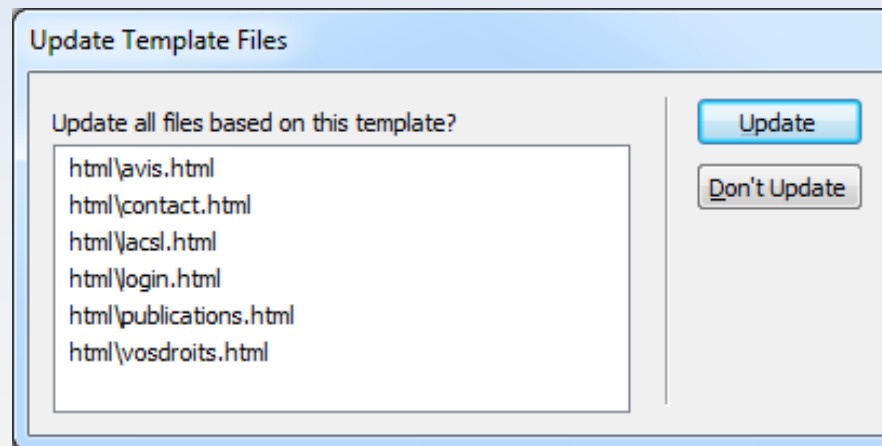
3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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.



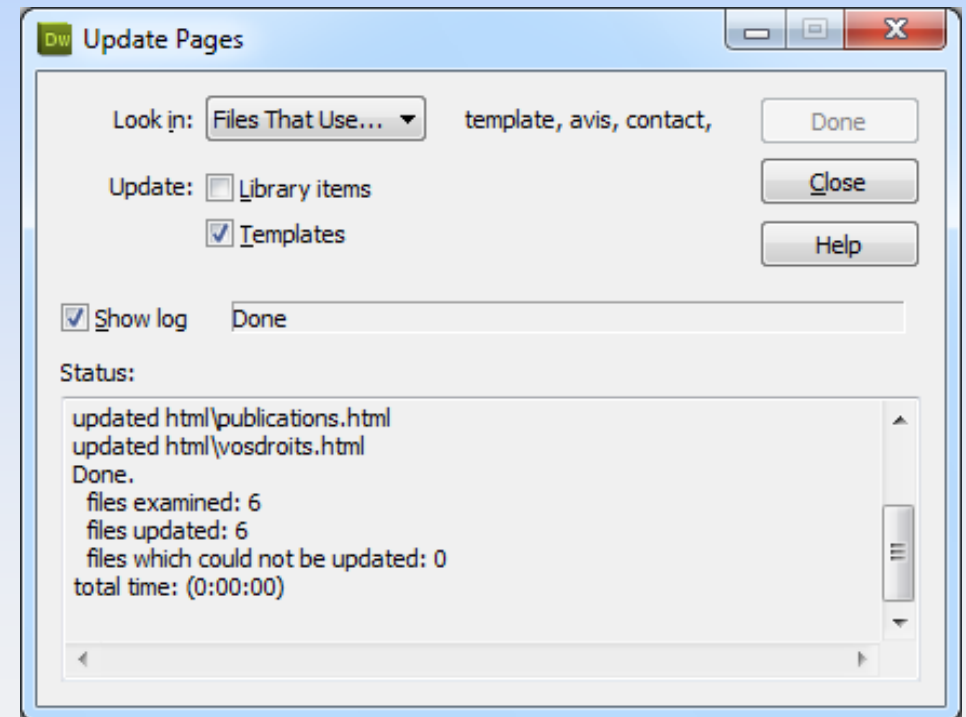
3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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.

- o le nom du site et son dossier de travail
- o la liste des fichiers actualisés
- o Le nombre total de fichiers vérifiés
- o Le nombre total de fichiers actualisés
- o 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.

3. Création du modèle et association des pages

3.1. Création d'un modèle

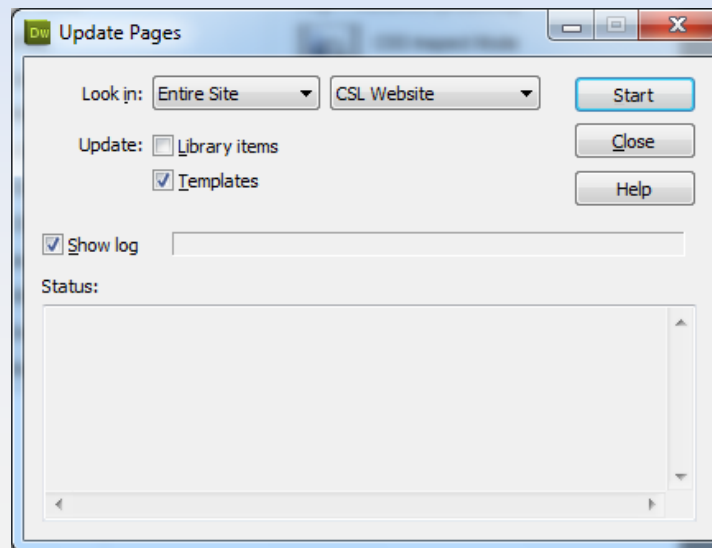
Mise à jour d'une page à partir d'un modèle.

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

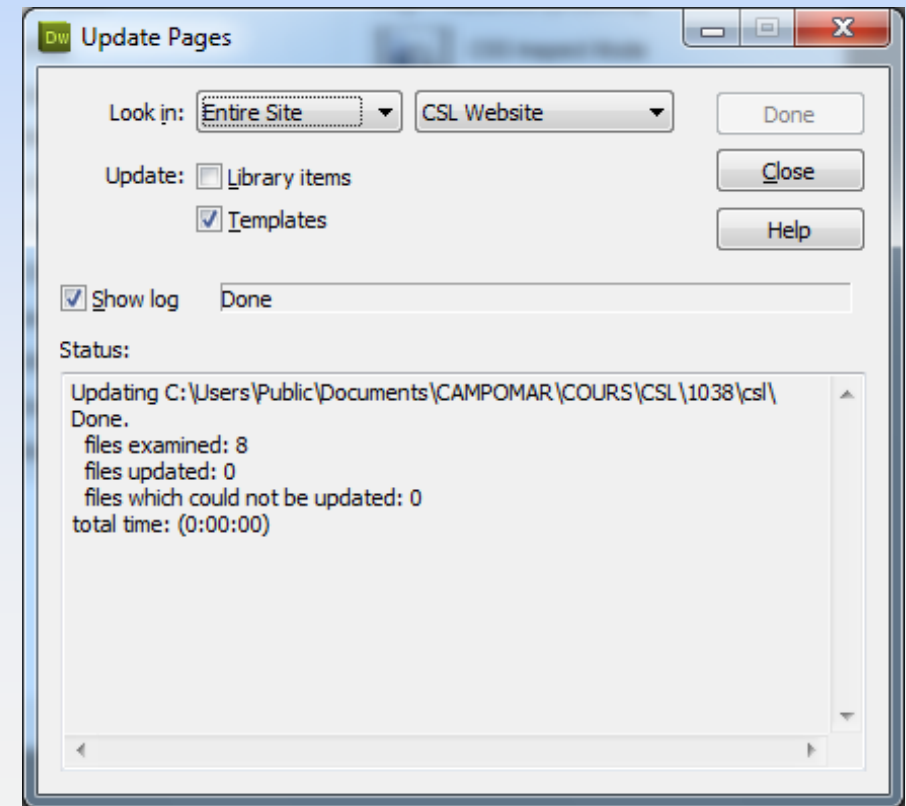
Il est aussi possible de mettre à jour manuellement un site complet plutôt qu'une seule page:



3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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 choisies, 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.



3. Création du modèle et association des pages

3.1. 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.

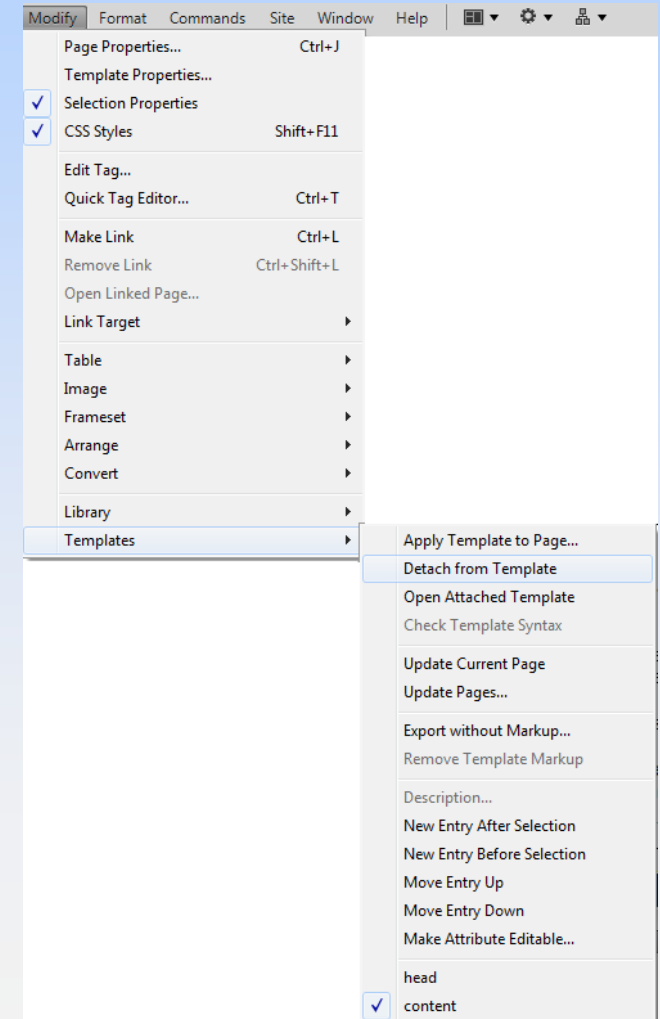
Détacher une page d'un modèle:

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 suivie du nom du modèle alors attaché à la page.

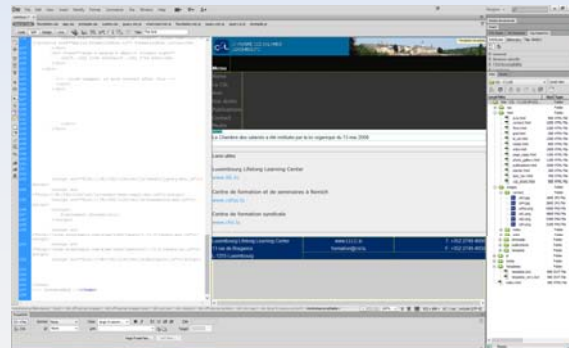
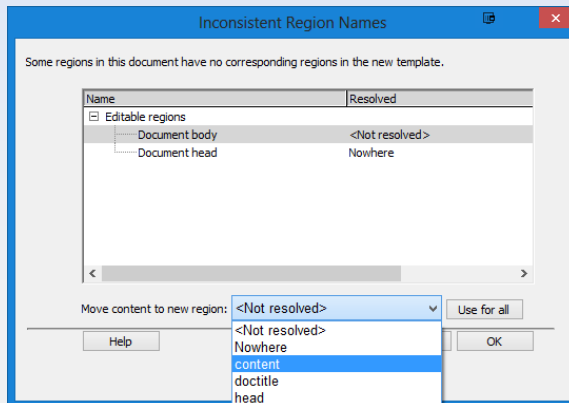
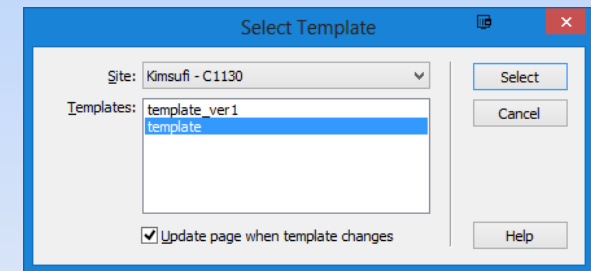
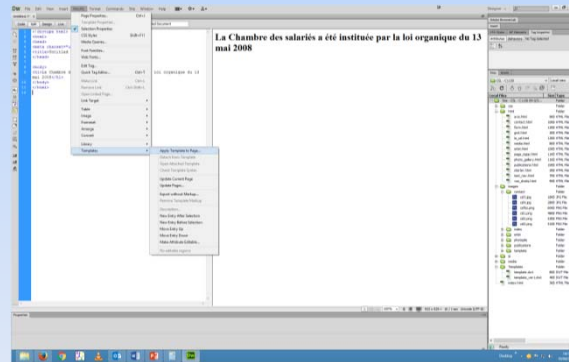
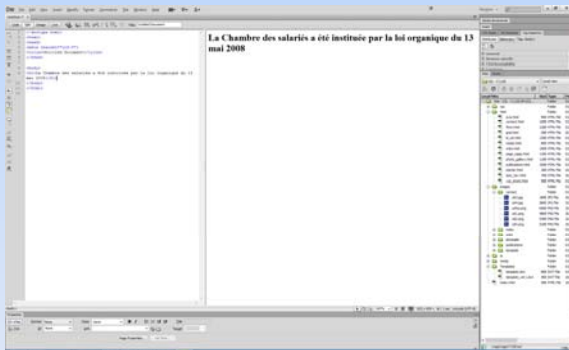
Les régions verrouillées qui apparaissent en surbrillance disparaissent alors de la page et deviennent de nouveau modifiables. La page conserve sa mise en forme, mais ne sera plus affectée par aucune des modifications de modèle à venir.



3. Création du modèle et association des pages

3.2. Création des pages

Un fois le modèle fini nous pouvons créer les pages de contenu. Nous allons créer la première page (la_csl.html) et l'associer au template. Celle-ci nous servira de base pour créer les autres pages de contenu. Toutes ces pages seront bien sur sauvegardé dans le répertoire 'html'.



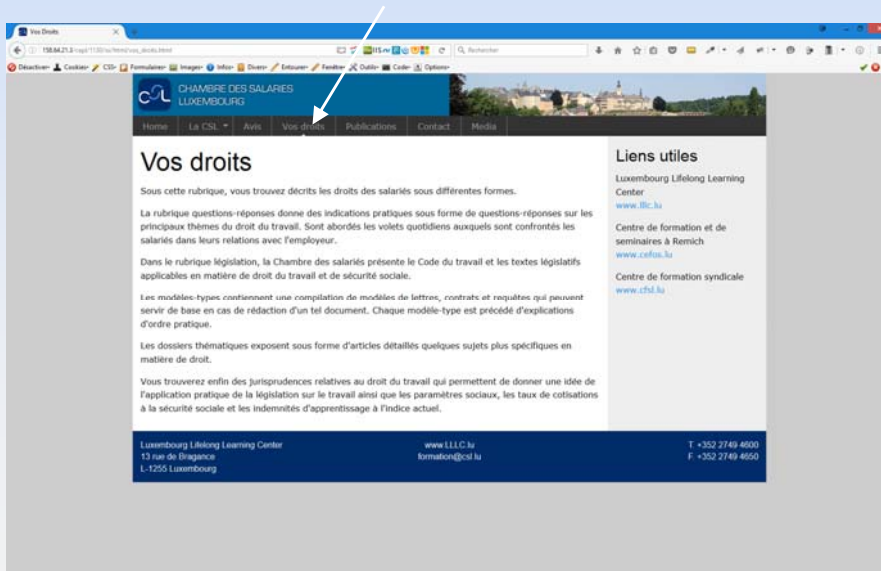
3. Création du modèle et association des pages

3.3. Insertion d'attribut éditable

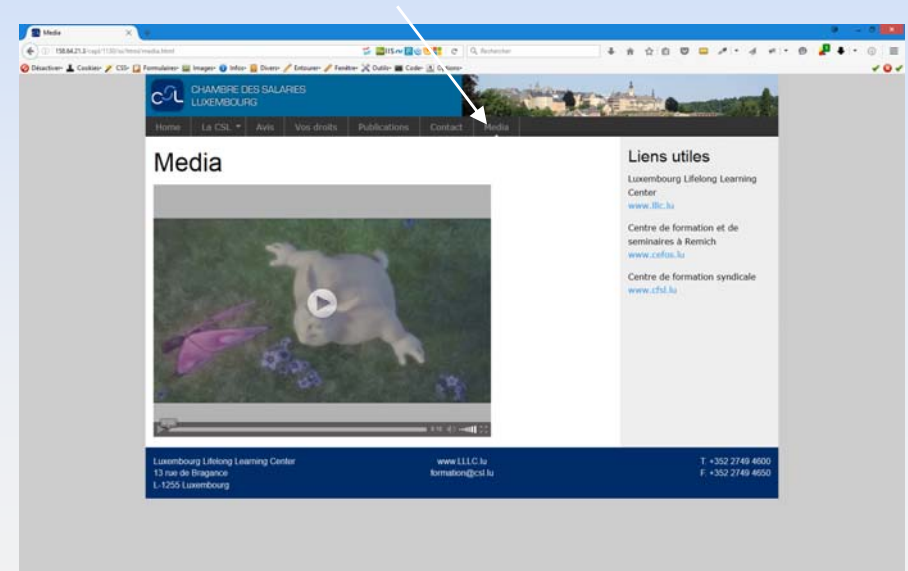
Lorsqu'on choisit une page, il est subtil d'indiquer à l'internaute dans quel menu il est. Un petite indication graphique peut provoquer un grand effet. Il faut pour cela ajouter un élément graphique sur le tag li via le fichier css. Le problème est que les tag ul et li de la navigation ne sont éditables que au niveau du template. L'élément graphique par contre doit se faire au niveau de la page. Il y a donc une incompatibilité.

Dreamweaver nous offre une solution à ce problème avec la possibilité d'insérer dans le template un attribut éditable. Cet attribut sera alors éditable dans les différentes pages.

Elément graphique pour signaler qu'on est dans le menu 'Vos droits'



Elément graphique pour signaler qu'on est dans le menu 'Media'

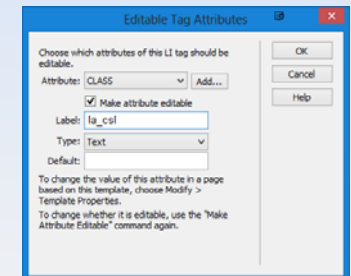
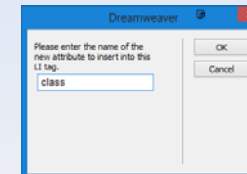
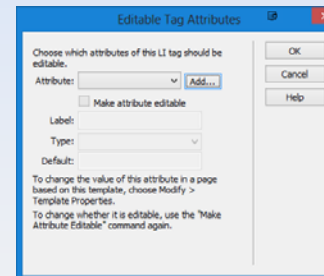
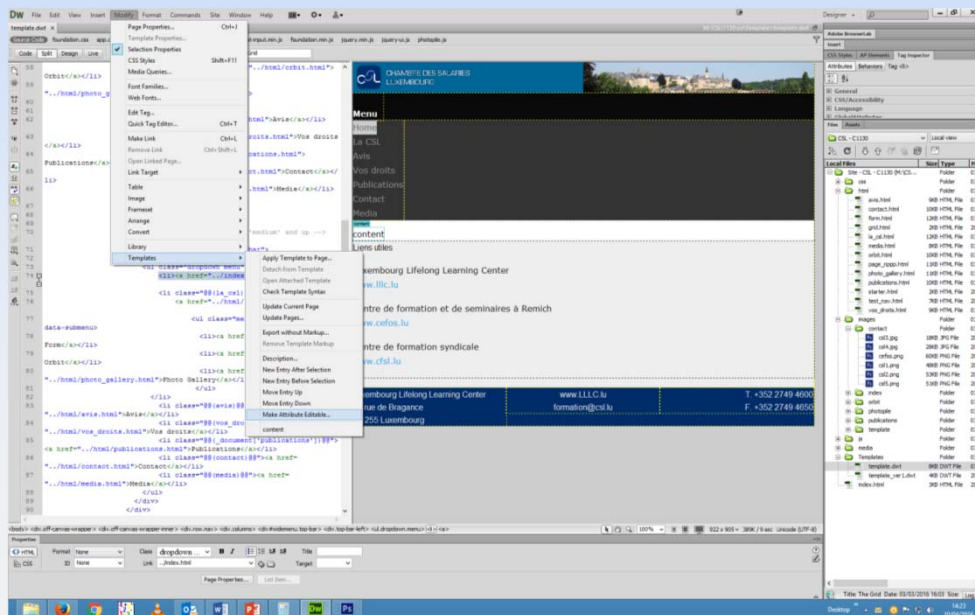


3. Création du modèle et association des pages

3.3. Insertion d'attribut éditable

Il faut d'abord sélectionner le tag sur lequel on voudra ajouter un attribut. Puis cliquer sur le menu 'Make Attribute Editable ...'. Dans la fenêtre qui ouvre cliquer sur le bouton 'Add'. Ajouter l'attribut désiré. Dans notre cas c'est l'attribut 'class'. Finalement il faudra identifier (champ Label) le tag choisi au début.

Il faudra répéter ces opérations pour tous les éléments du menu.



4. Le formulaire

A la fin du cours nous aurons:

- Crée un formulaire
- Inséré un contrôle du formulaire coté client
- Transféré les nouveaux fichiers sut le serveur web
- Testé la page sur desktop, tablette et smartphone

4. Le formulaire

4.1. Création d'un formulaire

Pour la création du modèle nous allons utiliser le tag html 'form'.

Dans ce tag nous allons insérer les tags spécifiques pour créer des zones texte , boutons radio, checkbox, liste, menu déroulant et bien sur le bouton pour envoyer le formulaire.

Au final le formulaire au l'air de ceci.

CHAMBRE DES SALAIRES LUXEMBOURG

Home La CSL Avis Vos droits Publications Contact Media

Formulaire

Nom

Prénom

E-mail

Marié ☐ Oui ☐ Non

Langues ☐ Français ☐ Deutsch ☐ English ☐ Español

Langues

Visa

Commentaires

Liens utiles

Luxembourg Lifelong Learning Center
www.lllc.lu

Centre de formation et de séminaires à Remich
www.cefos.lu

Centre de formation syndicale
www.cfsi.lu

Luxembourg Lifelong Learning Center
13 rue de Bragançe
L-1255 Luxembourg

www.LLLC.lu
formation@csll.lu

T. +352 2749 4600
F. +352 2749 4650

4. Le formulaire

4.1. Création d'un formulaire

Et voici le code source du formulaire.

Nous allons utiliser 5 types de champs différents:

1. Champs texte. Tag input de type 'text' ou 'password'.
2. Boutons radio. Tag input de type 'radio'.
3. Cases à cocher. Tag input de type 'checkbox'.
4. Menu déroulant. Tag select.
5. Bouton d'envoi. Tag input de type 'submit'.

```
<form>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Nom</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns"><input type="text"></div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Prénom</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns"><input type="text"></div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">E-mail</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns"><input type="text"></div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Marié</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns">
      <input type="radio" name="marie" value="Oui" id="marieoui" required><label for="marieoui">Oui</label>
      <input type="radio" name="marie" value="Non" id="marienon"><label for="marienon">Non</label>
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Langues</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns">
      <input type="checkbox" id="fr" required><label for="fr">Français</label><br>
      <input type="checkbox" id="de"><label for="de">Deutsch</label><br>
      <input type="checkbox" id="en"><label for="en">English</label><br>
      <input type="checkbox" id="es"><label for="es">Español</label><br>
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Langues</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns">
      <select>
        <option value="france">France</option>
        <option value="deutschland">Deutschland</option>
        <option value="england">England</option>
        <option value="espana">España</option>
      </select>
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Visa</div>
    <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
      <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa1">
    </div>
    <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
      <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa2">
    </div>
    <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
      <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa3">
    </div>
    <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
      <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa4">
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Commentaires</div>
    <div class="small-8 medium-8 large-8 columns"><textarea placeholder="None"></div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="columns">
      <input type="submit" name="button" id="button" class="button" value="Envoyer">
    </div>
  </div>
</form>
```

4. Le formulaire

4.1. Création d'un formulaire

Voyons plus précisément chaque type de champ.

Champ texte:

- Pour les champs visibles le tag input sera de type visible.
- Pour les champs secrets (Mot de passe, numéro carte visa,...) le tag input sera de type password. Lorsqu'on écrira quelque chose dans ce champ on ne verra que des puces noires.



```
<div class="row">
  <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Nom</div>
  <div class="small-8 medium-8 large-8 columns"><input type="text"></div>
</div>
```

```
<div class="row">
  <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Visa</div>
  <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
    <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa1">
  </div>
  <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
    <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa2">
  </div>
  <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
    <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa3">
  </div>
  <div class="small-2 medium-2 large-2 columns">
    <input type="password" width="5" maxlength="4" id="visa4">
  </div>
</div>
```

Bouton radio:

Les boutons radio ont comme caractéristique, qu'on ne peut en sélectionner que un. Pour cela il faut que l'attribut 'name' des tag input aient la même valeur.

```
<div class="row">
  <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Marié</div>
  <div class="small-8 medium-8 large-8 columns">
    <input type="radio" name="marie" value="Oui" id="marieoui"><label for="marieoui">Oui</label>
    <input type="radio" name="marie" value="Non" id="marienon"><label for="marienon">Non</label>
  </div>
</div>
```

4. Le formulaire

4.1. Création d'un formulaire

Case à cocher:

A contrario du bouton radio il faut que l'attribut 'name' des tag input soient tous différents.

```
<div class="row">
  <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Langues</div>
  <div class="small-8 medium-8 large-8 columns">
    <input type="checkbox" id="fr"><label for="fr">Français</label><br>
    <input type="checkbox" id="de"><label for="de">Deutsch</label><br>
    <input type="checkbox" id="en"><label for="en">English</label><br>
    <input type="checkbox" id="es"><label for="es">Español</label><br>
  </div>
</div>
```

Liste déroulante:

La liste déroulante est composée d'un premier tag select qui contient les éléments de la liste est de tag option qui insèrent un élément dans la liste.

```
<div class="row">
  <div class="small-4 medium-4 large-4 columns">Langues</div>
  <div class="small-8 medium-8 large-8 columns">
    <select>
      <option value="france">France</option>
      <option value="deutschland">Deutschland</option>
      <option value="england">England</option>
      <option value="espana">España</option>
    </select>
  </div>
</div>
```

Remarque:

On trouve beaucoup de listes déroulants prédéfinis. Par exemple la liste des pays ou bien les mois de l'année. Il suffit de faire une recherche sur Google pour les trouver.

Bouton d'envoi:

Le bouton d'envoi permet d'envoyer les données du formulaire. Comment ces données sont envoyées est définit dans l'attribut 'action' du tag form. En général c'est fait par script. Mais on peut également les envoyer par mail.

```
<div class="row">
  <div class="columns">
    <input type="submit" name="button" id="button" class="button" value="Envoyer">
  </div>
</div>
```

4. Le formulaire

4.2. Contrôle client du formulaire

Une fois le formulaire créé il faut insérer un contrôle coté client. Pour cela Dreamweaver dispose de comportement prédéfinis. Nous utiliserons le comportement 'validate form' pour intégrer le contrôle du formulaire.

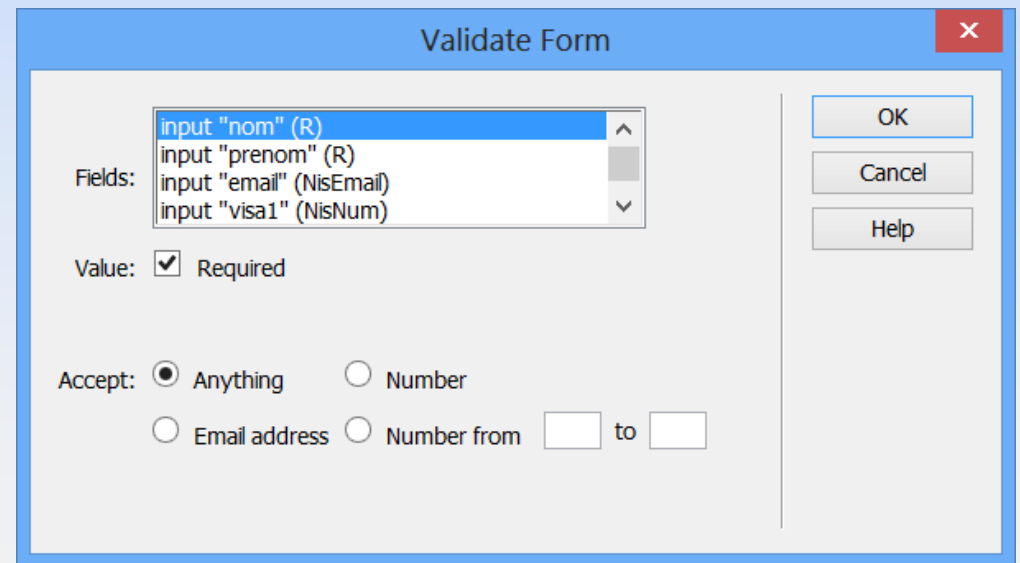
Il aura fallu au préalable nommer tous les champs qu'on voudra contrôler. Une fois les champs nommés, il faut cliquer sur l'élément déclencheur. Dans notre cas c'est le bouton d'envoi du formulaire.

Dans la fenêtre 'Behaviors' il faut cliquer sur le '+' puis choisir le comportement 'validate form'

Cela ouvrira une fenêtre dans laquelle on pourra parcourir tous les champs texte et définir quel genre de données il faut y introduire. Les champs peuvent être définis comme:

- Obligatoire
- N'accepter que de chiffres
- N'accepter que des adresses mail
- Accepter des chiffres de N1 à N2

On peut également en cumuler. Par exemple obligatoire et n'accepter que des chiffres.



4. Le formulaire

4.2. Contrôle client du formulaire

Une fois cette opération faite Dreamweaver aura inséré le code javascript suivant. Les messages d'erreur étant en anglais, ceux-ci pourront être changé manuellement en dans une autre langue. Par exemple en français.

```
<script type="text/javascript">
function MM_validateForm() { //v4.0
if (document.getElementById){
var i,p,q,nm,test,num,min,max,errors='',args=MM_validateForm.arguments;
for (i=0; i<(args.length-2); i+=3) { test=args[i+2]; val=document.getElementById(args[i]);
if (val) { nm=val.name; if ((val=val.value)!="") {
if (test.indexOf('isEmail')!=-1) { p=val.indexOf('@');
if (p<1 || p==(val.length-1)) errors+='- '+nm+' must contain an e-mail address.\n';
} else if (test!='R') { num = parseFloat(val);
if (isNaN(val)) errors+='- '+nm+' must contain a number.\n';
if (test.indexOf('inRange') != -1) { p=test.indexOf(':');
min=test.substring(8,p); max=test.substring(p+1);
if (num<min || max<num) errors+='- '+nm+' must contain a number between '+min+' and '+max+'.\n';
} } } else if (test.charAt(0) == 'R') errors += '- '+nm+' is required.\n'; }
} if (errors) alert('The following error(s) occurred:\n'+errors);
document.MM_returnValue = (errors == '');
} }
}</script>
```

```
<script type="text/javascript">
function MM_validateForm() { //v4.0
if (document.getElementById){
var i,p,q,nm,test,num,min,max,errors='',args=MM_validateForm.arguments;
for (i=0; i<(args.length-2); i+=3) { test=args[i+2]; val=document.getElementById(args[i]);
if (val) { nm=val.name; if ((val=val.value)!="") {
if (test.indexOf('isEmail')!=-1) { p=val.indexOf('@');
if (p<1 || p==(val.length-1)) errors+='- '+nm+' doit contenir un courriel valide.\n';
} else if (test!='R') { num = parseFloat(val);
if (isNaN(val)) errors+='- '+nm+' doit contenir un chiffre.\n';
if (test.indexOf('inRange') != -1) { p=test.indexOf(':');
min=test.substring(8,p); max=test.substring(p+1);
if (num<min || max<num) errors+='- '+nm+' doit contenir un chiffre entre '+min+' et '+max+'.\n';
} } } else if (test.charAt(0) == 'R') errors += '- '+nm+' est obligatoire.\n'; }
} if (errors) alert('Les erreurs suivantes se sont produites:\n'+errors);
document.MM_returnValue = (errors == '');
} }
}</script>
```

5. Orbit et Photopile

A la fin du cours nous aurons:

- Créé une slideshow avec Orbit
- Créé une galerie photo avec Photopile
- Transféré les nouveaux fichiers sut le serveur web
- Testé la page sur desktop, tablette et smartphone

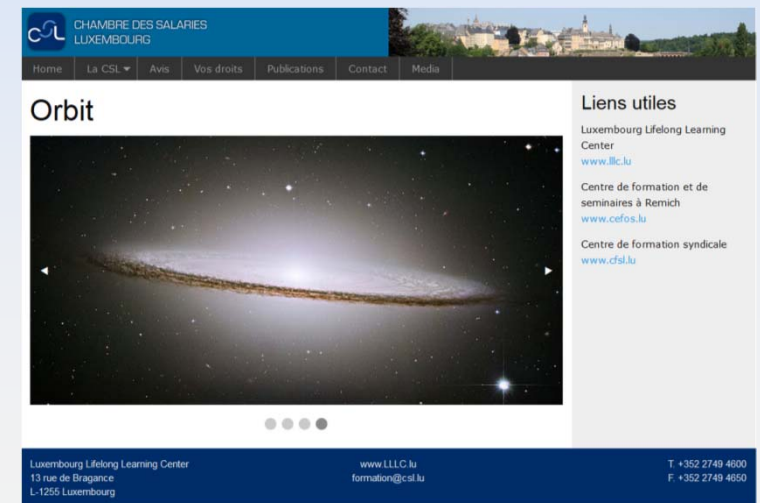
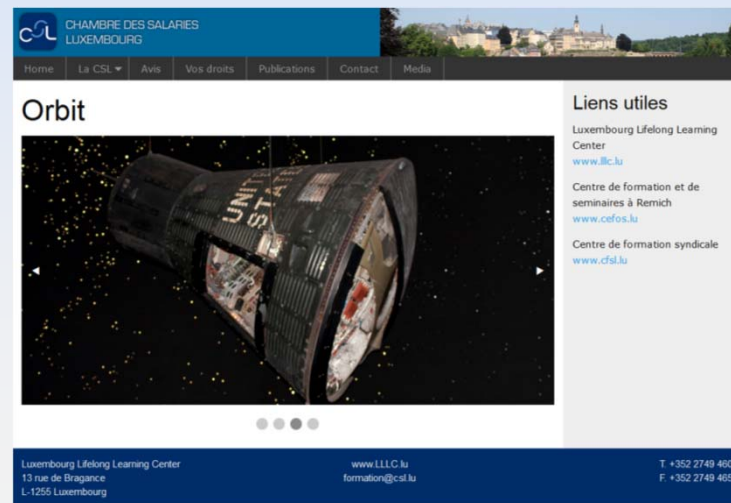
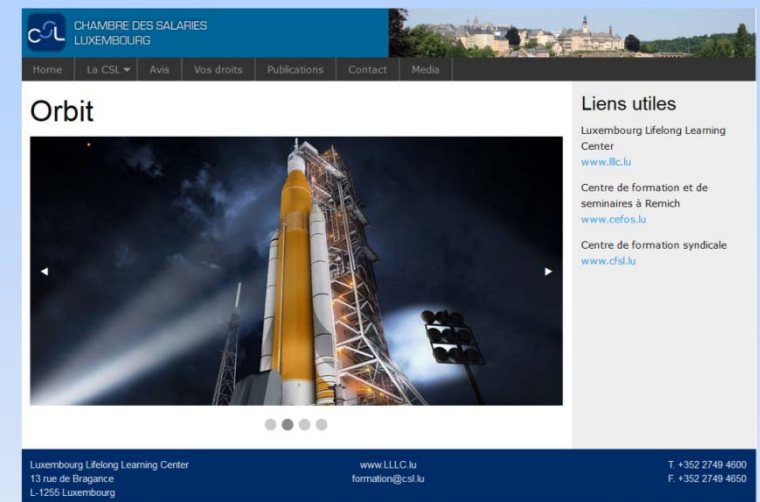
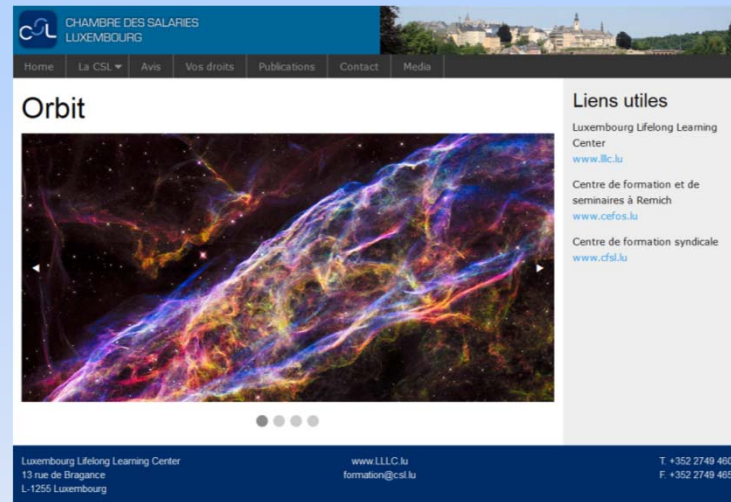
5. Orbit et Photopile

5.1. Création d'une slideshow avec Orbit

Orbit est une slideshow proposé par foundation.

Il faut pour cela copier le code source, télécharger les images ou en créer à la bonne dimension, puis vérifier tous les chemins d'accès vers les images et tester la slideshow.

Le résultat est le suivant :



5. Orbit et Photopile

5.1. Création d'une slideshow avec Orbit

Le code source est le suivant:

Il y a un conteneur avec une classe orbit. Celui-ci contient une liste. Celle-ci englobe deux boutons 'next' et 'previous', les images vec leur description et les boutons de défilement.

Les paramètres du module Orbit sont définis dans le fichier foundation.js. Il faut faire une recherche (orbit) dans ce fichier pour les trouver. Le paramètre le plus important est le temps de passage d'un slide à l'autre. Il est défini par défaut sur 5 secondes (timerDelay: 5000,). Le paramètre définit le temps de passage en millisecondes.

```
<div class="orbit" role="region" aria-label="Favorite Space Pictures" data-orbit data-use-m-u-i="false">
  <ul class="orbit-container">
    <button class="orbit-previous" aria-label="previous"><span class="show-for-sr">Previous Slide</span></button>
    <button class="orbit-next" aria-label="next"><span class="show-for-sr">Next Slide</span></button>
    <li class="is-active orbit-slide">
      <div>
        
      </div>
    </li>
    <li class="orbit-slide">
      <div>
        
      </div>
    </li>
    <li class="orbit-slide">
      <div>
        
      </div>
    </li>
    <li class="orbit-slide">
      <div>
        
      </div>
    </li>
    <li class="orbit-slide">
      <div>
        
      </div>
    </li>
  </ul>
  <nav class="orbit-bullets">
    <button class="is-active" data-slide="0"><span class="show-for-sr">First slide details.</span><span class="show-for-sr">Current Slide</span></button>
    <button data-slide="1"><span class="show-for-sr">Second slide details.</span></button>
    <button data-slide="2"><span class="show-for-sr">Third slide details.</span></button>
    <button data-slide="3"><span class="show-for-sr">Fourth slide details.</span></button>
    <button data-slide="4"><span class="show-for-sr">Fourth slide details.</span></button>
  </nav>
</div>
```

5. Orbit et Photopile

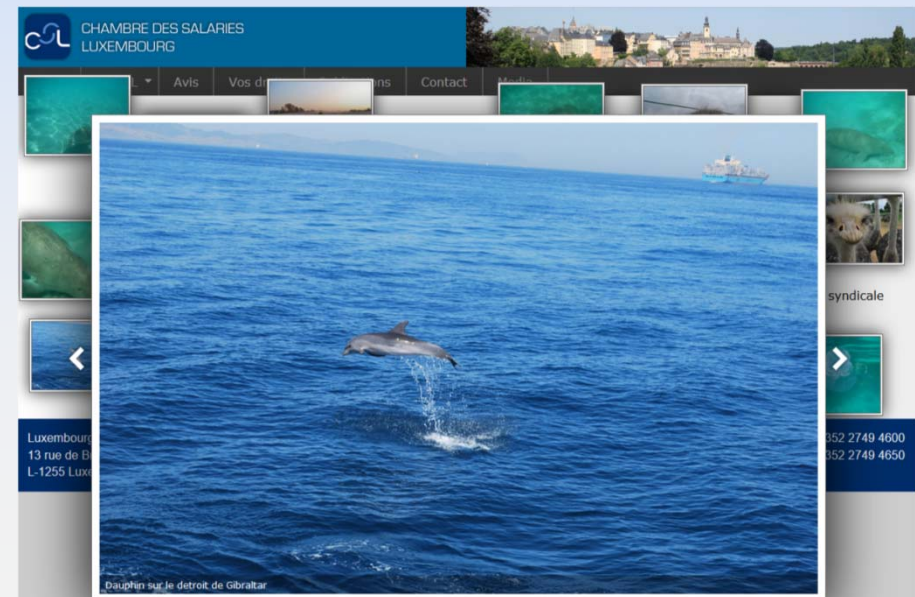
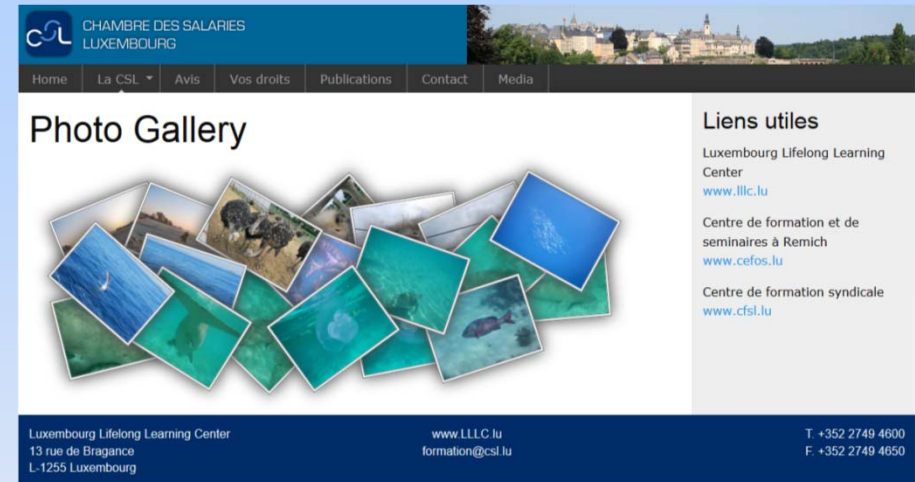
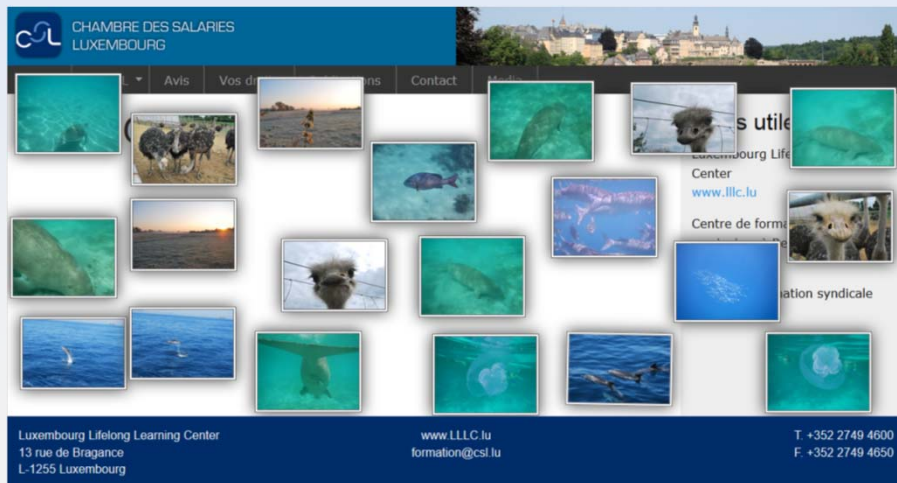
5.2. Création d'une galerie photo avec Photopile

La galerie 'Photopile n'est pas une galerie conventionnelle. Elle est représentée comme un tas de photos. Elles peuvent être déplacés au niveau du conteneur 'off-canvas-wrapper'. En cliquant sur une d'elles on peut les faire défiler comme une slideshow.

Elle nécessite deux fichiers:

- photopile.css
- photopile.js

La galerie a également besoin des fichiers jquery.



5. Orbit et Photopile

5.2. Création d'une galerie photo avec Photopile

Le code html est assez simple. On dispose de deux conteneurs 'photogallery' et 'photopile-wrapper' qui contient une liste. Chaque point de la liste reprend une photo et son lien pour la slide show. Il faut créer les images en format thumbnail pour la pile de photos ainsi qu'en format plus grand pour la visualisation en slideshow..

```
<div class="photogallery">
  <div class="photopile-wrapper">
    <ul class="photopile">
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/01.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/02.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/03.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/04.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/05.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/06.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/07.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/08.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/09.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/10.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/11.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/12.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/13.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/14.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/15.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/16.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/17.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/18.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/19.jpg"></a></li>
      <li><a href="../images/photopile/fullsize/20.jpg"></a></li>
    </ul>
  </div>
</div>
```

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
- Frame
- 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.