

Ecriture de pages web avec *Dreamweaver 4*

Vous pouvez aller à l'adresse suivante pour consulter les documents complémentaires à cette formation :

<http://www.lorraine.iufm.fr/ressources/ncytice>

rubrique : **Documents de formation**

I. Avant de commencer...

a) Introduction

Qu'est-ce qu'une page web? Qu'est-ce qu'un site web?
 Découverte de quelques sites web. Evaluation critique rapide
 Comment est constituée une page web?
 Qu'est-ce que le langage HTML?
 Qu'est-ce qu'un éditeur de pages web?

b) Objectifs de la formation

- Etre capable d'écrire (ou de faire écrire par les élèves) à l'aide d'un éditeur de pages web (*Dreamweaver* ou autre) quelques pages d'informations à mettre sur un site web personnel ou institutionnel (établissement scolaire par exemple),
- Etre capable de mettre en ligne les informations sur un site personnel ,
- Etre capable d'utiliser les ressources disponibles sur Internet pour enrichir les pages écrites (services proposés par un hébergeur de site web, intégration dans des pages personnelles de fonctionnalités plus avancées sans étude approfondie du code HTML ou Javascript)
- Début de prise en main de certaines fonctionnalités "avancées" du logiciel *Dreamweaver* qui permettent de composer des pages web dynamiques sans manipulation du code HTML (selon temps disponible).

c) Principaux points abordés

❖ Première partie:

- Réflexions sur la conception d'un site web et d'une page (organisation de l'information, charte graphique, etc...)
- Ecriture de la première page (propriétés de la page, arrière-plan, ...)
- Visualisation du code HTML généré par l'éditeur de pages web
- Création du texte sur une page web (Formatage du texte, attributs des caractères)
- Insertion de texte sur une page à partir d'une autre application (*Word* par exemple)
- Insertion d'une image (les formats GIF et JPEG)
(GIFs animés, entrelacés, JPEG haute et basse résolution, texte de remplacement)
- Récupération d'images à partir d'un site pour insertion dans une nouvelle page. Problèmes de Copyright
- Insertion d'un tableau dans une page web
- Ajout de texte et d'images dans les cellules de ce tableau

- Création d'un signet en haut de page
- Insertion d'un lien hypertexte au bas de la page créée renvoyant au signet en haut de la page
- Création d'une deuxième page. Insertion d'un lien hypertexte renvoyant à la page suivante
- Insertion d'un lien renvoyant sur une page web situé sur un site web externe
- Insertion d'un lien **mailto:** (pour envoyer un message de courrier électronique directement à partir d'un lien sur une page)
- Insertion d'un lien sous forme d'image.
- Insertion d'un lien vers un téléchargement. Exemples avec un fichier *Word* (.doc), un fichier-son, ou un fichier compacté (.zip). Insertion d'éléments multimédia.

▪ Deuxième partie (approfondissement):

- Etude rapide du code source HTML d'une page. Repérage des balises significatives et de leur organisation.

- Création d'une page avec 'cadres' ('frames') (partage de l'écran en sous-fenêtres)
- Insertion d'éléments dynamiques (animations, boutons réactifs, ...)

Selon souhaits et compétences des participants et du formateur :

- Récupération de javascripts sur un site existant (par exemple 'The JavaScript Planet')
 - Insertion d'un javascript dans le code HTML d'une page (exemple : animation d'un texte)
 - Récupération d'une applet Java sur un site existant (exemple : 'La Petite Boutique Java & JavaScript') et insertion du code d'appel d'une applet Java dans le code HTML d'une page.
 - (Création d'un formulaire interactif simple)
- Troisième partie : Mise en ligne des pages créées.
 - Mise en ligne (publication) du contenu des pages créées (Utilisation d'un logiciel FTP)
 - Ouverture d'un site web personnel (si souhaité)
 - Fonctionnalités supplémentaires offertes par les hébergeurs (compteurs, scripts, etc)

II. Préparation

- ressources à préparer :
 - textes (écrits ou à écrire),
 - images au format .jpg, .gif, gifs animés.
 Des images sont disponibles dans le répertoire **Program Files / Microsoft Office / Clipart**
 Sur Internet de nombreux sites proposent des images à intégrer dans des pages web personnelles.
 Par exemple : <http://www.iconbazaar.com>
<http://www.mediabuilder.com/>
http://TheFreeSite.com/Free_Graphics/
http://legratuit.com/Images_et_graphisme/

Le plus simple est encore de faire une recherche rapide sur un moteur de recherche ou un annuaire en tapant comme mots-clé : "clipart" ou encore "free clipart"

Très important :

Vous devez toujours vous assurer que les images que vous mettez en ligne sont "libres de droits".
http://carrefour-education.qc.ca/ressourcesdidactiques/doc_libere_droit.asp

- (javascripts et applets java)
 - La Petite Boutique Java et JavaScript <http://www.multimania.com/pannetie/>
 - The JavaScript Planet http://www.geocities.com/SiliconValley/7116/jv_main.html
- logiciels nécessaires :
 - Un éditeur de pages web :
 - Logiciels payants (chers !) : **Dreamweaver, GoLive ...**
 - Logiciel gratuit (plus limité) : **KompoZer** (successeur de *Nvu*) : <http://kompozer.net/>
 - Un logiciel de retouche d'images : **PhotoFiltre, PhotoFiltre Studio, Paint Shop Pro, Paint, PhotoShop, ...**
 - Logiciels de navigation Internet : **Mozilla Firefox** et/ou **Internet Explorer** pour visualiser les pages écrites et les modifications apportées,
 - Bien pratique : **Notepad (Bloc-notes)** pour visualiser (et modifier) le code source HTML de la page (Il est également possible de visualiser et de modifier ce code source HTML avec **Internet Explorer** (menu *Page / Afficher la source* et l'éditeur de pages web)
 - Un logiciel de transfert FTP (**FileZilla, CuteFtp, WS-FTP, FTP Explorer**) pour la mise en ligne des fichiers. Cette opération peut également être réalisée à partir de **Windows** en utilisant **L'Assistant de Publication de sites Web (Démarrer / Programmes / Accessoires / Outils Internet / Assistant Publication de sites Web)** ou directement à partir de la plupart des éditeurs de pages web (**Dreamweaver** par exemple)
- Quelques sites de référence pour aller plus loin

sur *Dreamweaver* <http://www.adobe.com/products/dreamweaver/>
 Tutoriel sur *Dreamweaver 2* et autres ressources pour enseignants
<http://ecole.wanadoo.fr/emmanuel.leclairinche/autoformation.htm>
<http://lemonteil.free.fr/ressources/ressources0.html>

(sur ce site on peut également télécharger le logiciel *Dreamweaver 2* considéré comme un « abandonware »)

Apprendre l'Internet: s'afficher <http://www.learnthenet.com/french/section/webpubl.html>

Pour aller beaucoup plus loin en HTML <http://www.allhtml.com/>

Pour mettre un site personnel en ligne <http://webmaster.lycos.fr/>

III. Allez ... au travail !

Le contenu d'une page web est formé de textes, de photos, d'images, etc ... qu'il convient de soigneusement préparer.

Au cours du travail d'élaboration, les fichiers créés seront rassemblés dans un répertoire ou dossier unique (appelé "le site local") qui contiendra **toutes les données** (pages .htm, images .gif, .jpg et autres fichiers) qui seront ensuite téléchargées vers le site distant.

Les images proviennent soit du scanner, soit d'un appareil photo numérique ou bien d'une autre source Internet.

Les textes écrits proviennent d'un logiciel de traitement de texte. Ils peuvent également être écrits à l'aide du logiciel éditeur de pages web (*Dreamweaver*)

Vous devez respecter le droit de copie: Consultez les fiches juridiques sur *Educnet* : <http://www.educnet.education.fr/>
 Consultez également le site *Legamedia* :
<http://www.educnet.education.fr/legamedia/default.htm>

On n'a pas le droit de prendre sans autorisation des données (textes, images, etc...) sur un site web d'Internet (ou un cédérom existant) pour les inclure dans ses propres pages en laissant entendre que les données sont originales. Il est cependant possible de demander à l'auteur original le droit de reprendre certains éléments de son site en le citant explicitement et en établissant un lien vers les données originales.

Les photos numérisées doivent être au format gif ou jpg. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être converties du format initial (.bmp par exemple) au format choisi (.gif ou .jpg) à l'aide d'un logiciel d'image comme *PhotoFiltre* par exemple.

Les documents texte (au format texte brut .txt) peuvent être directement collés sur la page en cours d'écriture avec l'éditeur de pages web.

Avec *Dreamweaver* on peut récupérer un texte écrit sous traitement de texte sans difficulté (*Word*, *Open Office*). Cependant, le texte est converti en "texte brut". Seuls les caractères sont copiés-collés. La mise en page web est à (re)faire entièrement.

Si un document *Word* initial contient des images et si on veut les voir incorporées dans la page web en cours de création, il faut ouvrir le document *Word* et sauvegarder le document *Word* .doc en un document au format HTML. Les images sont "renommées" image1.gif, image2.gif, etc... et le document .doc est converti en document .htm, lequel peut évidemment être ouvert par *Dreamweaver*. Il s'avère néanmoins nécessaire de recomposer toute la page pour en disposer les éléments comme on le souhaite. De plus, après l'ouverture du fichier *Word* converti dans *Dreamweaver*, il convient de "nettoyer" la page du code HTML superflu en faisant *Commandes / Nettoyer HTML Word* pour rendre la conversion *Word* "propre".

Pour les besoins des exercices qui suivent, des informations sur les pays du monde ont été rassemblées dans le répertoire accessible par : **Favoris réseau / Voir les ordinateurs du groupe de travail / Ncy-serv/ Formation / pagesweb / paysdumonde**

Vous pouvez également choisir de travailler sur les documents rassemblés dans le dossier **systemesolaire**

Création d'un répertoire personnel de travail et du sous-répertoire de votre site local:

1) Commencez par sélectionner **tous** les fichiers du répertoire choisi, et faites **Edition / Copier**

2) Vous allez maintenant créer **un répertoire personnel de travail** sur votre ordinateur.

Pour ce faire :

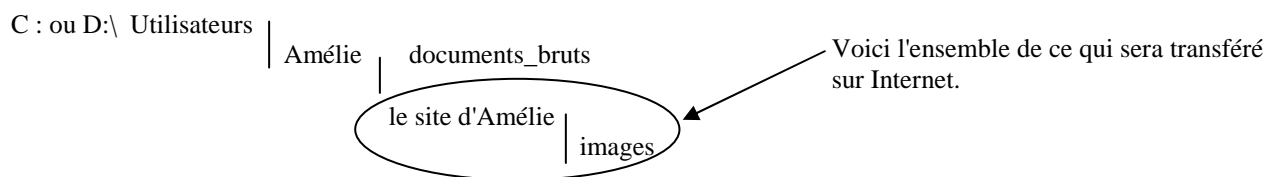
- Revenez sur votre ordinateur. Placez-vous sur disque dur **C:** ou **D:** dans le dossier **Utilisateurs**
- Créez un répertoire personnel en faisant **Fichier / Nouveau / Dossier**.
- Remplacez les mots "**Nouveau dossier**" par le nom que vous choisissez pour votre répertoire personnel (par exemple "**Amélie**" ou "**Seb**").
- Placez-vous dans ce nouveau répertoire (faites un **DOUBLE-CLIC** sur l'icône représentant votre dossier de travail) et faites **Edition / Coller** pour retrouver tous les textes et images dont vous aurez besoin pour constituer vos pages. (Il est sans doute préférable de coller ces textes et images dans un seul et unique sous-dossier de votre dossier de travail que vous appellerez par exemple "documents_bruts" ou "docsbruts".)
- Faites **Fichier / Nouveau dossier** pour créer un **SOUS-REPERTOIRE** que vous appellerez par exemple "**le site d'Amélie**" ou "**le site de Seb**".

Ce sous-répertoire contiendra **TOUS** (mais **RIEN QUE**) les fichiers .htm que vous créez, c'est-à-dire toutes les pages web que vous aurez écrites.

Dans ce sous-répertoire, il est préférable de créer un **SOUS-SOUS REPERTOIRE** que vous appellerez "**images**". Ce sous-sous répertoire contiendra **TOUTES** (mais **RIEN QUE**) les images (.gif et .jpeg) contenues dans les pages créées.

Ainsi quand il s'agira de mettre en ligne votre site web, il vous suffira de transférer l'ensemble du contenu du sous-répertoire "**le site d'Amélie**". Suite aux manipulations que vous ferez dans le paragraphe prochain, **Dreamweaver** considèrera dorénavant que votre site web local sera le sous-dossier "**le site d'Amélie**".

Ceci donne donc l'arborescence suivante sur votre ordinateur :



A. Écriture de la première page

Dans les pages qui suivent nous prendrons comme exemple les pages du site "Les pays du monde"

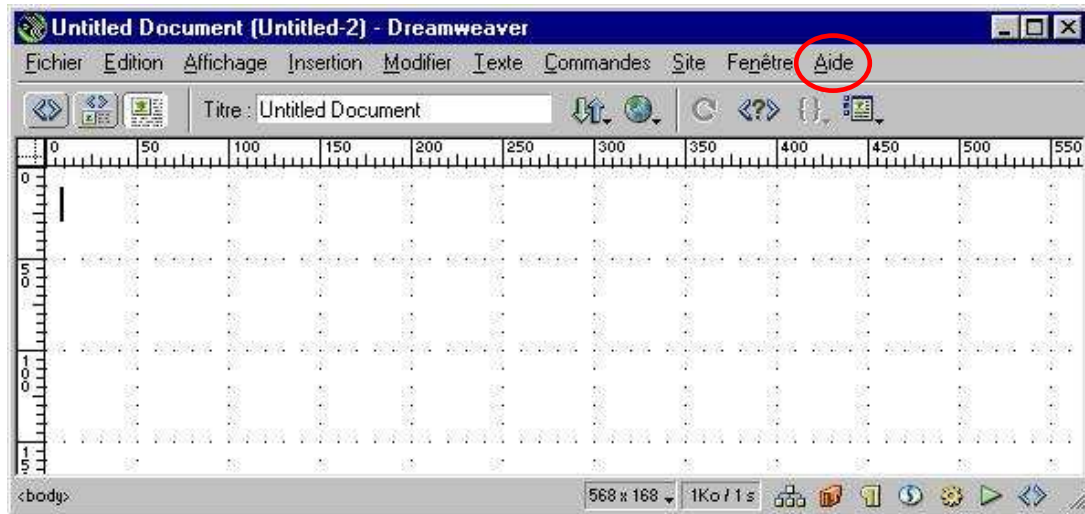
1) Préparation

Il est indispensable de passer par une phase de réflexion avant de commencer la composition de pages web. Après le travail de réflexion préalable à mener (à qui sont destinées ces pages, avec quoi les écrire, quel contenu, ...), il convient de :

- déterminer quelle sera l'organisation des pages, quelle sera la "carte du site".
- dessiner sur une feuille de papier une esquisse de celles-ci et de déterminer comment les objets sur les pages seront agencés, quelles couleurs seront employées (la charte graphique), etc...

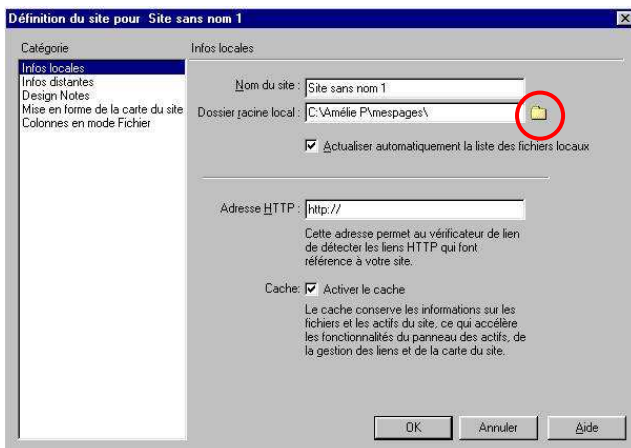
2) Lancement de *Dreamweaver*

Après chargement du logiciel (assez lent), votre écran de travail ressemble à celui-ci :



Si vous souhaitez obtenir de l'aide sur une fonction particulière, cliquez sur "Aide"

3) Définition d'un nouveau site



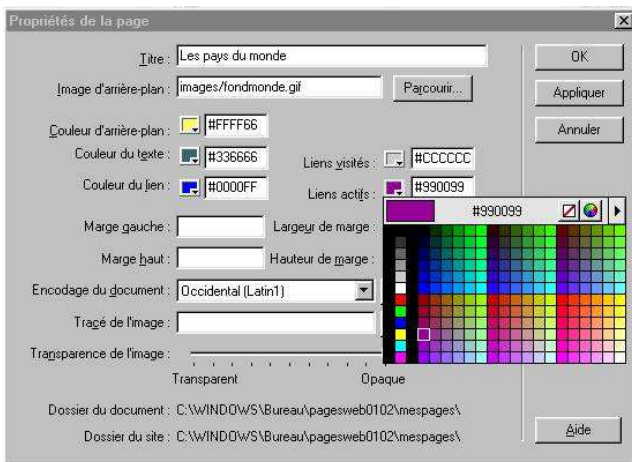
Cliquez sur **Site/Nouveau site** et indiquez le **Nom du site**, par exemple "**Le site d'Amélie**"

Pour faciliter la tâche ultérieure de création des liens entre les pages web, il convient d'indiquer à *Dreamweaver* quel est le dossier racine du site web que l'on va construire. Ainsi, il proposera de rapatrier tous les éléments que le site doit contenir dans ce dossier racine.

Dans la fenêtre **Dossier racine local**, faites apparaître le sous-dossier **le site d'Amélie** de votre dossier de travail après avoir cliqué sur l'icône jaune à droite.

Cliquez ensuite sur OK 2 fois, et puis sur **Fichier / Nouvelle fenêtre** pour faire apparaître une nouvelle page vierge.

4) Définition des propriétés de la page



- Cliquez sur **Modifier / Propriétés de la page...**

- Complétez les rubriques:
Titre : c'est ce qui apparaîtra dans la barre de titre bleue en haut de l'écran du navigateur pendant la consultation. Le titre doit refléter le contenu de la page. Ici vous pouvez écrire par exemple "Les pays du monde"

- **Image d'arrière-plan** pour choisir l'image de fond (pour notre exemple choisissez "**fondmonde.gif**" qui se trouve dans votre dossier de travail MAIS PAS ENCORE sur votre site)

- Sélectionnez ensuite les couleurs pour le **texte** et les **liens hypertexte** ("Couleur du lien" - pas encore visité, "Liens visités" et "Liens actifs") en fonction de la

couleur de l'image de fond. Notez que ces couleurs pourront toujours être modifiées par la suite notamment en passant par **Commandes / Définir le modèle de couleur** où des groupes de couleur cohérents "garantis pour le web" sont proposés.

- Validez par OK . Le message suivant apparaît :
- Cliquez sur Oui et assurez-vous que vous copiez bien votre fichier dans le sous-sous répertoire "images" de "le site d'Amélie"



IMPORTANT : Faites ensuite **Fichier / Enregistrer sous...** pour enregistrer la page elle-même dans votre sous-dossier **le site d'Amélie** sous le nom **index.htm**

NOMS DE FICHIERS : Quelques recommandations TRÈS importantes

- La première page d'un site web, dite "page d'accueil", s'appelle en général par convention **index.htm** (ou **default.htm**)
- Les noms de fichiers **NE DOIVENT JAMAIS COMPORTER D'ESPACES**
Mauvais : "pays du monde.htm" → Bon : "pays_du_monde.htm" ou "paysdumonde.htm"
- N'UTILISEZ **JAMAIS** D'ACCENTS et EVITEZ les MAJUSCULES
Mauvais : "système_solaire.htm" → Bon : "systeme_solaire.htm"
Mauvais : "Systeme_solaire.htm" → Bon : "systeme_solaire.htm"
- EVITEZ (le plus possible) LES NOMS DE FICHIERS LONGS DE PLUS DE 8 LETTRES
Evitez : "le_systeme_solaire.htm" → Préférez : "systsol.htm"

Attention les règles ci-dessus DOIVENT absolument s'appliquer à tout fichier ou dossier qui sera transféré sur le serveur Internet distant.

Pour reproduire la page suivante ...



... Vous aurez besoin des images contenues dans les fichiers suivants. Quand vous sauvegarderez votre page, il faudra vous assurer que ces fichiers se retrouvent bien dans le sous-sous dossier "images" de votre site local c'est-à-dire "le site d'Amélie" de votre dossier de travail :

austrtrans.gif	papillonbleu.gif	hommoyenorient.gif	lapin.gif
payseuropeenpivot.gif	petitefille.gif	logotrans.gif	fleurs.gif
courrier.gif		papillonanim.gif	fondmonde.gif

Pour les pages suivantes (sur les différents pays du monde) vous trouverez des documents (quelques textes et images) dans les répertoires que vous avez copiés en début de séance ("paysdumonde" par exemple).

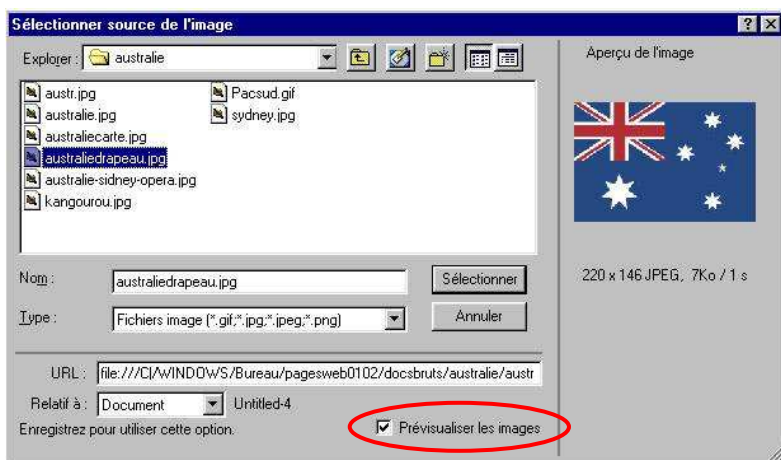
Vous pouvez visualiser les images disponibles dans un répertoire si l'option **Affichage / Miniatures** est cochée.

5) Pour insérer une image dans la page

Attention : lisez le paragraphe numéro 6 AVANT de commencer les manipulations.



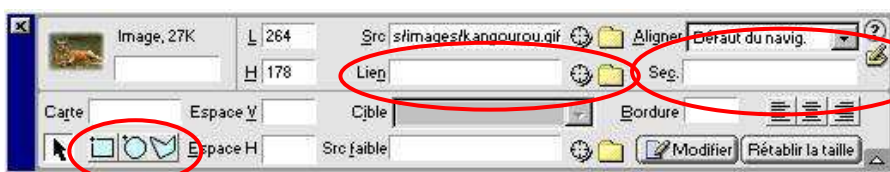
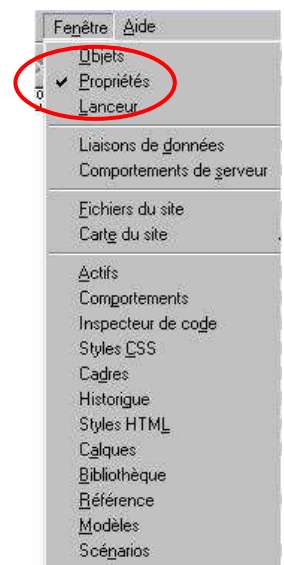
Pour faire apparaître une image sur une page web en cours de composition, il suffit de cliquer sur **Insertion / Image**



Naviguez jusqu'à l'emplacement initial de l'image, et choisissez-la dans la liste des fichiers. Si vous ne pouvez pas la visualiser, assurez-vous que l'option "**Prévisualiser les images**" est bien cochée.

Cliquez sur "**Sélectionner**" pour insérer l'image.

Dès que l'image apparaît sur la page, vous pouvez en modifier ses **propriétés**. Si la fenêtre "**Propriétés**" n'apparaît pas, vérifiez que sur la barre des menus en haut de l'écran, l'option "**Fenêtres / Propriétés**" est cochée.



Notez que :

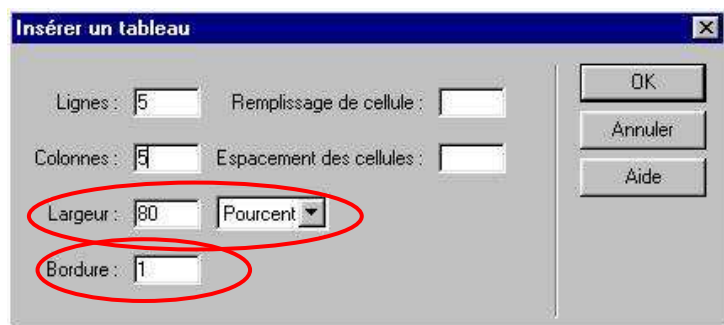
+ dans le rectangle "**Sec.**", il est possible de faire figurer un texte de remplacement qui apparaîtra si le navigateur n'affiche pas l'image (Ce texte est vu de toute façon un bref instant sous forme d'info-bulle lorsqu'on passe la souris sur l'image. Cela permet d'ajouter

- un message pour attirer l'attention de l'utilisateur, par exemple : "Cliquez ici pour continuer.", ou bien "Cette image est très jolie, n'est-ce pas?")
- + dans le rectangle de saisie à droite de **Lien**, on peut faire figurer le lien hypertexte associé à l'image.
- + il est possible de "**Modifier**" l'image dans tout logiciel de retouche d'image défini dans les **Préférences** générales du programmes qui peuvent être définies dans le menu **Edition / Préférences**
- + des zones sensibles ou réactives de l'image peuvent être définies qui réagiront différemment au passage et/ou au clic de la souris du visiteur.

6) Insérer les images dans un tableau dessiné au préalable

Vous constaterez rapidement que si vous voulez disposer facilement les éléments graphiques ou textuels sur une page, vous ne pouvez mener l'entreprise à bien que si vous insérez ces éléments dans les cellules d'un tableau au préalable défini sur la page.

Les cellules du tableau délimitent des zones sur la page (comme un quadrillage) qui recevront les divers objets de la page.



La création du tableau se fait par le menu **Insertion / Tableau**

Déterminez le nombre de lignes, de colonnes, la largeur du tableau sur la page et l'épaisseur de la bordure

Il est toujours possible de rajouter des lignes, des colonnes, et de redimensionner les cellules.

Une fois le tableau à l'écran, consultez les **Propriétés du tableau**.



Notez particulièrement les options concernant la disposition (alignement, taille de la bordure – fixée à 0 les lignes du tableau sont invisibles - , ...)

Si vous sélectionnez une ou plusieurs cellules du tableau, vous accédez aux **Propriétés de la cellule** :



Déterminez l'alignement horizontal et vertical du contenu de la cellule (par défaut le contenu d'une cellule est centré verticalement et aligné à gauche)

Attention ! : Pour pouvoir modifier les propriétés d'un tableau, celui-ci doit être sélectionné. Pour cela, faites **Modifier / Tableau / Sélectionner le tableau**.

7) Insérer du texte et le formater

Pour insérer du texte, il suffit de cliquer sur la cellule dans laquelle on souhaite écrire. Notez que, comme dans **Word**, la cellule dans laquelle on travaille s'adapte au contenu en fonction de la longueur du texte ou de la taille et des attributs des caractères utilisés.

Du texte peut être copié sur la page à partir de n'importe quelle application *Windows* (par **Copier-Coller**). Seuls les caractères (le texte brut) sont copiés-collés. Aucun des attributs de police, taille, gras/italique/souligné, couleur, n'est conservé.

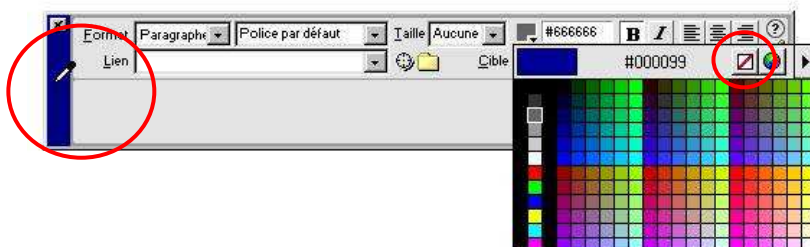
Si l'on souhaite écrire en dehors de tout tableau, c'est possible, mais les possibilités de placement du texte sur la page sont plus restreintes.



Les attributs de formatage du texte (attributs du paragraphe et des caractères) se choisissent en dans la fenêtre (ou menu) **Texte**.

Il est possible de choisir :

- le style de paragraphe,
- la police des caractères (si la police désirée ne figure pas dans la liste mais qu'elle est bien installée sur l'ordinateur, il faut aller au bas de la liste des polices et cliquer sur "**Modifier la liste des polices**",
- la taille des caractères : Cette taille varie de 1 (la plus petite) à 7 (la plus grande), 3 étant la valeur par défaut



- la couleur des caractères : il faut choisir la couleur désirée avec la pipette parmi les carrés de couleur ou à l'extérieur des carrés pour prélever une couleur de l'environnement. Pour rétablir la couleur par défaut, cliquez sur le carré blanc barré de rouge
- les attributs Gras (**B**), ou Italique (*I*),
- l'alignement (**Aligner à gauche**, **Centrer**, **Aligner à droite**). Notez qu'il N'est PAS possible de justifier le texte en utilisant ces outils.

Une fois que vous avez terminé votre tableau, que vous avez inséré les images et ajouté le texte, vous pouvez voir le résultat de votre travail

en cliquant sur **Fichier /Aperçu dans le navigateur** ou
en cliquant sur la touche **F12**

Vous pouvez également visualiser la page dans le navigateur *Firefox* ou *Internet Explorer* en cliquant sur **Fichier / Aperçu dans le navigateur**.

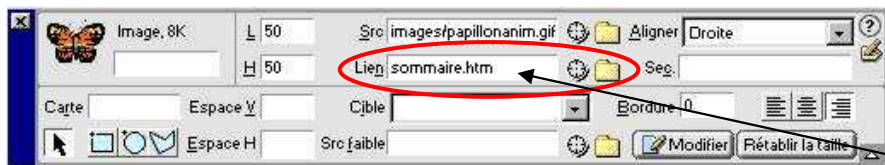
Attention : Si vous ne l'avez déjà fait, vous devez sauvegarder votre page en cliquant sur **Enregistrer sous**.

Prenez garde à bien enregistrer dans le sous-répertoire que vous réservez aux fichiers htm, en l'occurrence "**le site d'Amélie**".

Rappelez-vous que votre page d'accueil doit se nommer **index.htm** ou **default.htm**

8) Etape suivante : Insérer un lien hypertexte sous forme d'image

Une page web offre à l'utilisateur la possibilité de passer à une autre page par un simple clic de souris. Ceci n'est possible qu'après avoir défini des liens hypertexte propres à certains objets de la page.



Si le visiteur de notre page souhaite aller sur la page 2 de votre site, il devra cliquer sur l'image en bas à droite (le papillon animé). Parmi les propriétés de l'image **papillonanim.gif**, il nous faut donc indiquer le nom de la page qui devra être

chargée par le navigateur lorsque le visiteur cliquera sur la flèche.

Cliquez sur l'image (le papillon) qui portera le lien pour faire apparaître les propriétés de l'image.

Cliquez sur l'icône jaune "Dossier" située à droite du rectangle de saisie "**Lien**" pour sélectionner un fichier .htm (une page web) stocké sur votre ordinateur afin de créer un lien hypertexte vers cette page qui existe déjà.

Il suffit de choisir un fichier ".htm" déjà présent dans votre répertoire "**le site d'Amélie**" pour que le lien soit établi.

Attention, une fois que le lien est établi, le fichier htm appelé **ne doit pas être déplacé** car le lien ne fonctionnerait plus.

- Si on souhaite faire le lien avec une page NON ENCORE ECRITE, il suffit d'anticiper sur le nom que le fichier de cette page portera en écrivant ce nom dans le rectangle blanc de saisie à droite de la mention **Lien**.

Ici par exemple, on peut écrire "**sommaire.htm**".

- Il est également possible de renvoyer le visiteur sur une page qui NE se trouve PAS sur votre site. Pour cela il suffit d'indiquer l'adresse (URL) **COMPLETE** de la page sous la forme :

http://www.nomduserveur.domaine/nomdusite/nomdelapage.htm

S'il s'agit de la page d'accueil du site, "nomdelapage.htm" peut être omis.

Ainsi, pour renvoyer le visiteur sur la page d'accueil de l'Académie de Nancy-Metz, on écrira :

http://www.ac-nancy-metz.fr/

9) Insérer un hyperlien sous forme de texte

Si le lien avec la page suivante doit se faire en cliquant sur du texte, il suffit de sélectionner le texte sur lequel l'utilisateur devra cliquer, puis de suivre la procédure en tous points identique à celle vue précédemment.

10) Insérer un lien **mailto**:

Il s'agit d'un lien spécial qui ouvre automatiquement le logiciel de courrier électronique de l'utilisateur avec le nom du destinataire du message. Il est habituel de faire figurer sur la page d'accueil les coordonnées du "webmaster", auteur ou gestionnaire des pages du site. Il est aussi habituel de donner l'adresse e-mail à utiliser pour le contacter si l'on veut des précisions complémentaires.

Pour cela, il suffit d'insérer une image (une petite image gif en forme d'enveloppe - "**courrier.gif**" - par exemple), et d'établir un lien selon la procédure habituelle. Dans le rectangle blanc de saisie, à droite de la mention "**Lien**", indiquez simplement par exemple :

<mailto:jean.dupont@lorraine.iufm.fr>

11) Définition d'une ancre ou d'un signet invisible

Une page web n'est pas limitée à une longueur déterminée comme une page papier.

Il est donc possible de mettre beaucoup d'informations les unes au-dessus des autres. L'utilisateur accèdera aux données de la page en faisant défiler "l'ascenseur" (ou poignées de défilement vertical) situé à droite de l'écran. Cependant, si la page est longue et surtout composée de plusieurs parties, il est judicieux de placer une ancre ou signet (ou encore cible) aux endroits de la page auxquels on souhaitera renvoyer l'utilisateur.

Par exemple, il est bon de placer une ancre en début de page afin de pouvoir au bas du texte placer un lien hypertexte qui ramène le lecteur en haut de cette page.

Sur une page offrant un texte composé de plusieurs parties, on peut placer une ancre au début de chacune d'entre elles. Ainsi, il est possible de composer un sommaire (par exemple en haut de la page) dont chaque élément sera un lien renvoyant sur la partie du texte correspondant située plus bas.

Des signets ou ancres peuvent également être placés en bas de page en regard de notes auxquelles renvoient certains mots du texte affectés d'un hyperlien. Il est ainsi facile de générer un hypertexte proposant des aides, compléments ou renvois aux utilisateurs.

Pour placer une ancre sur une page avec *Dreamweaver*,

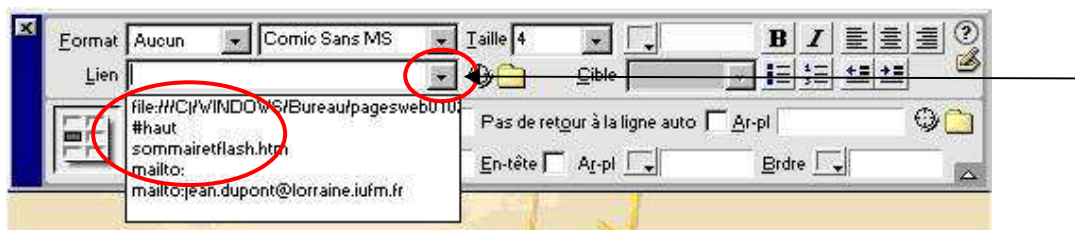
- cliquez à l'endroit précis de la page où vous désirez placer cette ancre (Quand on renverra à l'ancre, cet endroit sera affiché en haut à gauche de l'écran),
- cliquez sur **Insertion / Balises invisibles / Ancre nommée** et donnez un nom bref à cette ancre, par exemple "**haut**", ou "**début**", ou encore "**premier**", etc.

Si vous demandez à voir les éléments invisibles de la page (**Affichage / Assistances visuelles / Éléments invisibles**), vous pouvez voir qu'une petite icône représentant une ancre apparaît là où elle a été placée.



Pour faire référence à cette ancre, il suffit de créer un lien sur celle-ci.

Sélectionnez le texte ou l'image support du lien,



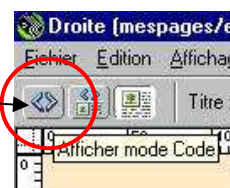
Dans la fenêtre des "**Propriétés**", faites apparaître la liste des signets en cliquant sur :

Cliquez ensuite sur le nom du signet qui apparaît dans la liste. (vous pouvez également vous contenter d'écrire la référence "à la main" : le signe "dièse" # suivi du nom de l'ancre (**sans espace**))

Pour renvoyer sur une ancre située sur une autre page, la procédure est identique une fois que vous avez choisi la page htm vers laquelle s'effectue le renvoi.

B. Écriture de la deuxième page. Allons voir le code HTML.

- 1) Pour découvrir le code HTML d'une page, il suffit de cliquer sur



Toutes les fonctionnalités offertes dans le mode Création de *Dreamweaver* ne sont que des aides à l'écriture du code HTML de la page web.

Ce code est directement modifiable y compris dans un navigateur Internet comme *Internet Explorer* quand on clique sur **Affichage / Source**

2) L'organisation du code de la page. Repérage des principales balises

Une page de code HTML n'est rien de plus qu'un texte "brut" qui renferme toutes les instructions nécessaires pour que le navigateur Internet puisse afficher des éléments de la page (texte, images, ...).

Une page HTML est composée de deux parties, l'en-tête (HEAD) et le corps (BODY) repérables par des balises de début (<HEAD>) et de fin </HEAD>. Notez la barre oblique ('slash') caractéristique de toutes les balises de fin.

L'en-tête regroupe les propriétés et couleurs de la page.

Le corps (entre les balises <BODY> et </BODY>) regroupe toutes les informations qui figurent sur la page. On retrouve donc ce qu'on a écrit comme texte ainsi que les noms des fichiers d'image ou de pages htm appelés dans la page.

Ce qui a été ajouté automatiquement par *Dreamweaver*, ce sont les paramètres concernant l'emplacement sur l'écran, la taille des caractères, l'alignement, etc...

Avec un peu de pratique, il est très facile de décoder la plupart des balises et de modifier les informations "à la source".

3) Principes de manipulation du code HTML

Lorsque que le code source HTML est affiché à l'écran, il est possible de le modifier comme s'il s'agissait d'un texte ordinaire. Il n'est d'ailleurs pas indispensable de disposer de *Dreamweaver* pour le faire. Un simple éditeur de texte comme *Bloc Notes* (fourni avec *Windows*) suffit.

ATTENTION QUAND ON MODIFIE LE CODE SOURCE DE LA PAGE, IL CONVIENT DE VEILLER PARTICULIEREMENT A LA SYNTAXE DES INSTRUCTIONS. LA MOINDRE ERREUR PEUT PERTURBER TOUT L'AFFICHAGE DE LA PAGE.

La plupart des éditeurs de pages web prennent en charge l'écriture complète du code HTML. Quand on veut écrire des pages web "simples", il est donc de moins en moins nécessaire d'intervenir sur le code directement. Cependant, il est bon de comprendre comment le langage HTML est organisé pour pouvoir facilement s'adapter à n'importe quel éditeur de pages web.

Fin de la partie 1

Les fonctionnalités plus avancées

C. Les cadres ou "frames"

Attention : cette technique n'est maintenant plus guère utilisée par les concepteurs de pages web.

Principe de fonctionnement et écriture "à la main"

Il est possible de faire apparaître sur l'écran différentes sous-fenêtres indépendantes ou dépendantes les unes des autres. On peut par exemple d'afficher une page sur la partie gauche de l'écran et une page différente sur la partie droite.

Ceci est particulièrement utile si l'on veut offrir un menu ou sommaire sur la gauche qui restera alors que la partie droite affichera des informations différentes. Notre exemple consiste même à créer un menu avec des hyperliens à gauche qui appellent des pages qui s'affichent à droite dans la fenêtre principale.

Pour créer un écran comme celui-ci, il faut:



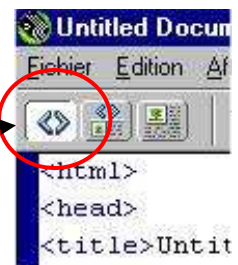
- créer la "page de cadres HTML" qui définit les 2 sous-fenêtres et leur taille respective (20% et 80%).
- créer les pages htm qui s'afficheront dans ces sous-fenêtres.

Ici, il y a donc au moins TROIS pages htm à créer :

- la page de cadres (que nous appellerons "**sommairecadres.htm**",
- la page de gauche ("**cadregauche.htm**")
- et les pages de droite (par exemple "**cadredroitvide.htm**" puis "**australie.htm**" ou "**brasil.htm**")

a) Écriture de la "page de cadres" à la main

1. Cliquez sur **Fichier / Nouveau**
2. Passez ensuite en mode code en cliquant sur l'icône
3. Donnez un titre à votre page par exemple "Les pays du monde : sommaire"
4. Enregistrez cette page sous le nom de "**sommairecadres.htm**" dans votre sous-répertoire "**le site d'Amélie**"



```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">

</body>
</html>
```

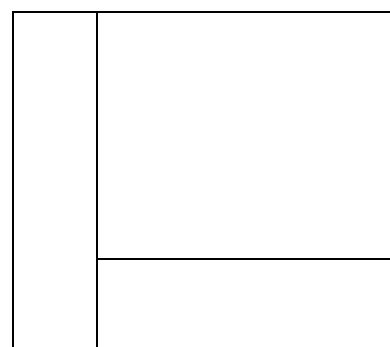
Cliquez ENTRE la balise de fin d'en-tête (</HEAD>) et celle de début de corps (<BODY>) et insérez **très précisément** les lignes 4 suivantes:

```
<frameset cols="20%,80%">
<frame SRC="cadregauche.htm">
<frame SRC="cadredroitvide.htm" NAME="principal">
</frameset>
```

On décode la signification de ces instructions:

- Les balises <FRAMESET> et </FRAMESET> "entourent" les instructions de définition du cadre.
- "cols" signifie une séparation en colonnes donc verticale (ROWS est le mot à employer pour une séparation en lignes donc horizontale)
- ="20%,80%" ATTENTION A LA SYNTAXE!
égale / guillemets / 20% / **VIRGULE** / 80% / guillemets
→ Cela signifie que la première sous-fenêtre occupe 20% de l'écran et que l'autre occupe les 80% qui restent. On peut remplacer l'une des valeurs par *.
- Les lignes 2 et 3 donnent le nom des deux fichiers qui s'affichent à l'ouverture dans chacune des deux fenêtres (la page "**cadregauche.htm**" restera affichée en permanence, alors que la page "**cadredroitvide.htm**" n'est constituée que de quelques éléments et sera remplacée dès qu'un lien hypertexte situé dans le cadre gauche sera activé.
- Le paramètre NAME est nécessaire quand on voudra faire référence à cette sous-fenêtre, notamment dans un hyperlien qui appellera une nouvelle page à afficher dans la partie "principale" de l'écran.

Pour ceux qui veulent aller plus loin. Quelles seraient les instructions à écrire pour un écran partagé de la façon suivante?



Quelques instructions complémentaires :

- Ligne 2: si vous ajoutez NORESIZE il est impossible de redimensionner les fenêtres.
- Ligne 2: si vous ajoutez SCROLLING="no" l'ascenseur disparaît MEME si tout le contenu de la fenêtre ne peut s'afficher entièrement.
- Ligne 1: si vous ajoutez BORDER="0" la ligne grise entre les deux fenêtres n'apparaît plus. Si vous utilisez le même fond, les deux parties de l'écran restent séparées mais ça ne se voit pas.

Ce qui donne le script modifié suivant:

```
<frameset cols="20%,80%" BORDER="0">
```

```
<frame SRC="cadregauche.htm" NORESIZE SCROLLING="no">
<frame SRC="cadredroitvide.htm" NAME="principal">
</frameset>
```

N'oubliez pas de sauvegarder la page "**sommairecadres.htm**" à nouveau une fois que vous avez terminé.

Il vous faut ensuite écrire les pages "**cadregauche.htm**" et "**cadredroitvide.htm**"

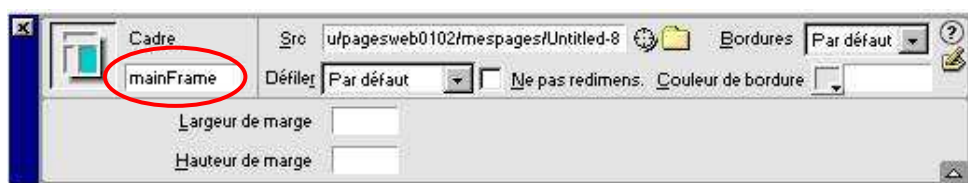
b) Écriture de la page de cadres à l'aide de *Dreamweaver*

Les éditeurs de pages web tels que *Dreamweaver* permettent de créer des pages de cadres presque automatiquement. Une fois la procédure d'ensemble bien comprise, il suffit de suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

1. Cliquez sur **Fichier / Nouveau** puis sur **Insertion / Cadres**
2. Parmi les modèles de cadres proposés choisissez le premier dénommé "**Gauche**".
3. La page de cadres apparaît. Vous pouvez redimensionner les deux sous-fenêtres en vous plaçant sur la ligne de séparation et en "tirant" à droite ou à gauche.

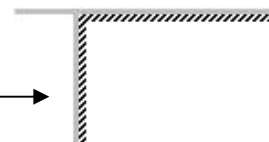


4. Avant d'aller plus loin, affichez la fenêtre des propriétés des cadres et du jeu de cadres en cliquant sur le menu **Fenêtre / Cadres**. Notez que par défaut les deux cadres sont appelés **leftFrame** et **mainFrame**. Notez également comment vous pouvez sauter d'un cadre à l'autre en cliquant sur la partie correspondante de la fenêtre **Cadres**. Notez enfin que si vous cliquez sur le bord extérieur vous sélectionnez le **jeu de cadres** qui contient le cadre gauche et le cadre droit.



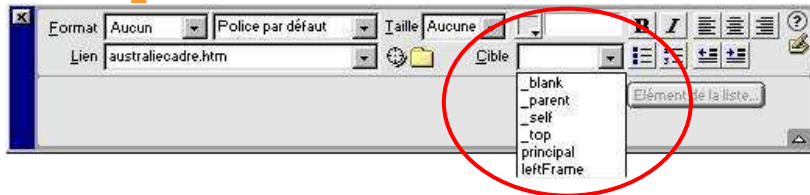
5. Vous pouvez renommer le cadre **mainFrame** en cliquant sur la partie droite de la fenêtre **Cadres** pour accéder aux propriétés du cadre. Voyez également les propriétés concernant le défilement, le redimensionnement possible ou non ainsi que les options concernant les bordures que vous ajusterez une fois que le contenu des pages aura été inséré.
6. Vous pouvez maintenant enregistrer vos pages.
Choisissez Fichier / Enregistrer tous les cadres.
Dreamweaver propose d'enregistrer les trois pages créées.
Tout d'abord le jeu de cadres. Enregistrez-le sous le nom de **sommairecadres.htm**
Ensuite la partie droite. Enregistrez-la sous le nom **cadredroitvide.htm**
Enfin la partie gauche. Enregistrez-la sous le nom **cadregauche.htm**

Assurez-vous que vous enregistrez bien dans votre sous-répertoire "**le site d'Amélie**". Vérifiez bien également que le nom que vous donnez correspond effectivement au cadre en cours de sauvegarde (il est entouré de hachures noires).



c) Écriture de la page de sommaire (**cadregauche.htm**) et établissement des liens hypertexte

Une fois les éléments du sommaire insérés sur la page (**cadregauche.htm**), vous devez créer les liens hypertexte de cette page qui appelleront les pages qui s'afficheront à droite (dans la partie "principal").



- Sélectionnez le premier élément du sommaire,
- Faites apparaître le nom de la page appelée dans le fenêtre **Lien**
- Cliquez ensuite sur le petit triangle noir pointe en bas pour faire apparaître les cibles et choisissez **Principal** (c'est le nom que l'on a donné précédemment à la partie droite de l'écran)

_blank : si on veut que la page s'ouvre dans une nouvelle fenêtre

_parent : si on veut que la page s'ouvre dans le cadre "parent" (uniquement dans le cas de plusieurs cadres imbriqués)

_self : si on veut que la page s'ouvre dans la fenêtre dans laquelle se trouve le lien (ici la partie gauche de l'écran)

_top : si on veut faire disparaître les cadres et afficher la page sur tout l'écran sans fenêtre (ce que l'on souhaite quand on revient à la page d'accueil par exemple).

Assurez-vous que toutes vos pages sont toutes enregistrées puis testez la navigation.

Pour cela chargez "**sommairecadres.htm**" et vérifiez qu'elle appelle bien "**cadregauche.htm**" et "**cadredroitvide.htm**".

Créez ensuite les pages consacrées aux pays du monde et vérifiez que tous les hyperliens fonctionnent correctement et que les pages s'affichent bien comme elles doivent.

Pensez notamment aux "transitions" entre pages AVEC et pages SANS cadres.

Assurez-vous qu'il est toujours possible d'accéder à toutes les pages et d'en ressortir. Sur chacune d'entre elles doivent figurer :

- un renvoi vers une ancre située en haut de la page si celle-ci est longue,
- un lien "retour au sommaire" en haut **ET** en bas,
- sur la page sommaire un lien "retour à la page d'accueil" et éventuellement un lien vers une page "au revoir",
- des liens "transversaux" permettant aux visiteurs de pleinement profiter des caractéristiques de l'hypertexte.

D. Autres types de liens hypertexte

- Lien vers un document non HTML.
La procédure est identique à celle d'un hyperlien ordinaire. Le téléchargement est automatique et l'ouverture de l'application permettant de visualiser ce document (fichier *Word*, feuille de calcul *Excel*, ...) est elle aussi automatique (la plupart du temps !)
- Lien vers un document multimédia (fichier son, vidéo). Les programmes additionnels permettant au navigateur de gérer ces documents sont automatiquement ouverts (**Windows Media Player**, **Real Player** ou **Quicktime**). Il se substituent au navigateur à condition qu'ils aient été installés sur l'ordinateur auparavant. Si ce n'est pas le cas, un message alerte l'utilisateur. Quand on conçoit une page web, il est de bon ton de proposer au visiteur qui ne dispose pas du "plugin" adéquat, un lien vers le site de téléchargement de ce "plugin".
- Vous pouvez faire des tests pour voir comment se comporte le navigateur à l'appel d'un fichier *Word*, d'un document *Excel*, d'un fichier son ou vidéo, ou d'un fichier compacté .zip ou exécutable .exe
- Liens vers une page située sur un autre serveur

Si vous souhaitez renvoyer le visiteur sur une autre page d'un autre serveur, il faut écrire l'adresse absolue de la page complète. Exemple pour un renvoi sur la page d'accueil de l'Académie de Nancy-Metz, écrivez:

<http://www.ac-nancy-metz.fr>

E. Insertion d'éléments dynamiques sur une page

Toutes les pages que nous avons écrites pour l'instant étaient STATIQUES et ne comportaient que du texte, des images et des liens hypertexte.

Il est possible de créer des pages web ANIMEES qui comportent des éléments DYNAMIQUES.

a) Insertion et création de "gifs animés"

Il est facile d'insérer des images animées sur une page dans le but d'attirer l'attention du visiteur (rappelez-vous le papillon de la page d'accueil.).

Il convient cependant de veiller à ce qu'elles ne gênent pas la consultation du document.

Les gifs animés se manipulent comme des images ordinaires.

On peut facilement récupérer un gif animé à partir de n'importe quelle page web consultée et le réutiliser.

On peut également consulter des sites spécialisés qui offrent des collections entières de gifs animés. (Voir adresses au début de ce document)

Il est également possible de créer assez facilement ses propres gifs animés à l'aide d'un logiciel comme *PhotoFiltre* dont la prise en main est très simple.

b) Insertion de Javascripts et d'applets Java

On constate souvent que des événements dynamiques sur une page sont provoqués par une action de l'utilisateur. Un événement se produit quand le curseur de la souris passe sur une certaine zone de la page ou quand le visiteur clique sur un objet de la page. Ces effets ne sont possibles que parce que des "scripts" écrits en langage de programmation JavaScript ou Java ont été incorporés au code HTML de la page.

Si l'on veut aller plus loin, il faut alors apprendre les rudiments des langages de programmation (HTML, JavaScript, Java) afin de pouvoir intégrer des éléments "avancés" dans le code des pages créées.

Il est cependant possible avec un peu de patience et d'astuce d'intégrer certains de ces éléments en les récupérant d'une page consultée. Le résultat est cependant aléatoire.

c) Des animations grâce à *Dreamweaver*

Sans avoir à programmer quoi que ce soit, il est facile avec *Dreamweaver* de créer des animations de grande qualité sur une page.

Il est entre autres possible de :

- créer des effets de "rollover" (en passant sur une partie du texte ou sur une image ceux-ci se modifient) (fonction **Insertion / Images interactives / Image survolée, bouton Flash , texte Flash,**
- insérer des zones masquables et déplaçables appelées "**calques**",
- associer des comportements et des scénarios à ces calques,
- de créer de zones réactives sur une image (L'utilisateur sera conduit à une page différente selon l'endroit de l'image où il clique),
- créer des formulaires pour recueillir des données entrées par les visiteurs de notre site,
- créer des feuilles de style et des modèles permettant d'optimiser son travail,
- ...

Dreamweaver offre également de très nombreuses autres possibilités d'extensions permettant de composer des pages web de qualité professionnelle.

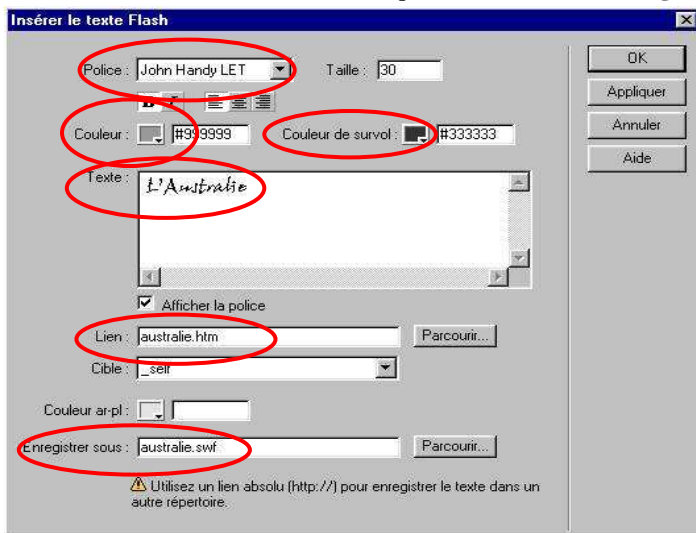
Consultez le site <http://www.macromedia.com/software/dreamweaver> pour télécharger des composants supplémentaires.

I. Pour insérer du "Texte Flash" (pour le sommaire par exemple)

Cette fonctionnalité permet de créer un effet visuel (effet de survol ou de 'rollover') lors du passage de la souris sur du TEXTE pour (par exemple) mettre en valeur un lien hypertexte.

Procédure à suivre :

- Assurez-vous que votre page est bien enregistrée dans votre "site local" (sous dossier "**le site d'Amélie**")
- Placez votre curseur là où vous souhaitez insérer le texte Flash,
- Cliquez sur **Insertion / Images interactives / Texte Flash**



- Choisissez la police,
- Choisissez la couleur du texte "au repos",
- Choisissez la couleur que prendra le texte lorsqu'il sera "survolé" par le pointeur de la souris,
- Ecrivez le "texte Flash" proprement dit,
- Dans "**Lien**", indiquez la page appelée si on clique sur le texte,
- Vous pouvez personnaliser le nom du fichier ".swf" qui contiendra le texte de façon à pouvoir l'identifier plus facilement
- Cliquez sur **OK** pour valider vos choix.



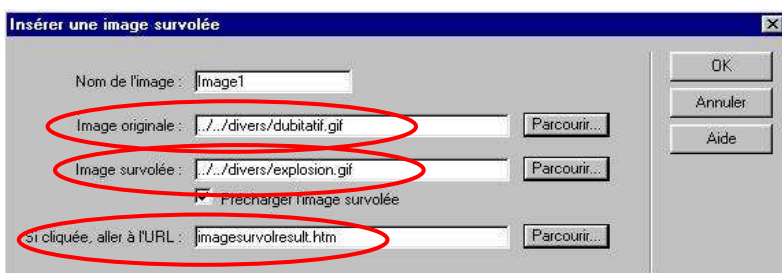
Sur l'écran suivant, vous pouvez visualiser l'effet "Texte Flash" créé en cliquant sur "**Lecture**", et vous pouvez modifier votre "Texte Flash" en cliquant sur "**Modifier**"

II. Pour insérer une image survolée

Cette fonctionnalité permet de créer un effet visuel (effet de survol ou de 'rollover') lors du passage de la souris sur une IMAGE pour (par exemple) mettre en valeur un lien hypertexte associé à cette image.

Procédure à suivre :

- Assurez-vous que votre page est bien enregistrée dans votre "site local" (sous dossier "**le site d'Amélie**")
- Placez votre curseur là où vous souhaitez faire apparaître l'image survolée,
- Cliquez sur **Insertion / Images interactives / Image survolée**.

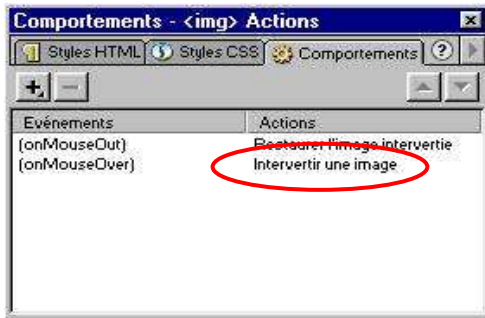


- Sélectionnez ensuite l'image qui apparaîtra "au repos" et puis l'image qui apparaîtra lorsque le curseur de la souris survolera la zone. (Cela signifie donc que vous devez avoir préparé DEUX images susceptibles

d'être interverties de cette façon (veillez à la compatibilité et notamment à leurs tailles respectives - la deuxième image sera "forcée" à la taille de la première.)

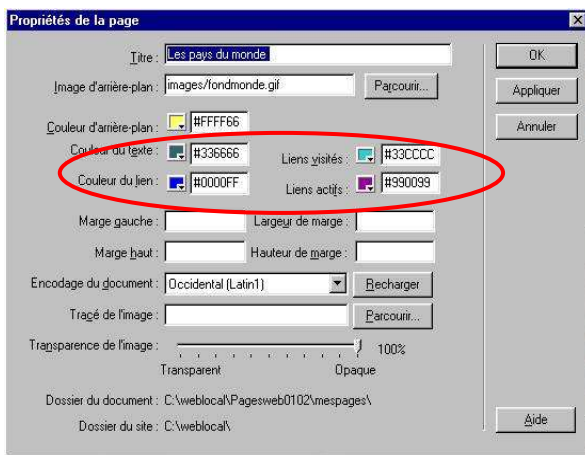
Si le résultat ne vous convient pas, et si par exemple vous souhaitez associer des images différentes, il faut :

- Sélectionner l'image "au repos"



- Cliquer sur **Fenêtre / Comportements** et faire les modifications en cliquant notamment sur "**Intervertir une image**"

III. Pour créer un effet de survol "simple" sur du texte (création d'une feuille de style)



Sur une page "ordinaire", le texte qui est affecté de liens hypertexte, apparaît en général souligné et affiché dans les couleurs définies dans les propriétés de la page. Il ne change pas d'attributs (couleur, taille ou police par exemple) lorsqu'il est survolé par la souris.

Pour réaliser un effet de survol "simple" sur les liens hypertexte de la page, il faut créer ou modifier une feuille de style.

Exemple pour afficher les liens hypertexte dans une couleur plus sombre lors du passage de la souris.



1. Cliquez sur **Fenêtre / Styles CSS**. Cliquez ensuite sur l'icône "**Nouveau style**"

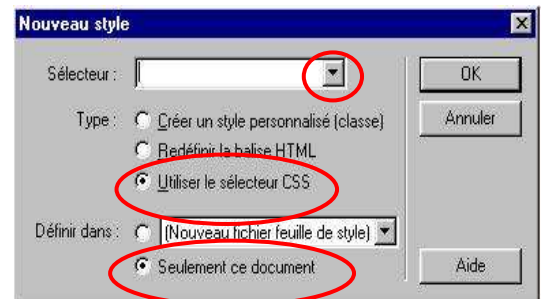
2. **Définir dans :** Cochez l'option **Seulement ce document**

3. Cliquez ensuite sur **Utiliser le sélecteur CSS** et sur le petit triangle noir pointe en bas, situé à droite du rectangle **Sélecteur : ...**

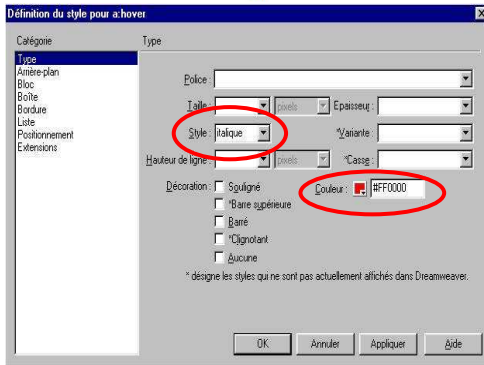
... pour faire apparaître les informations suivantes ...



Choisissez **a:hover**



Sur l'écran suivant, il ne reste plus qu'à indiquer les caractéristiques que l'on veut voir attribuées au texte lorsqu'il sera survolé. Ces caractéristiques seront appliquées à tous les liens de la page.



Dans notre exemple, le texte sera affiché en rouge et en italique au passage du curseur de la souris.

Cliquez sur **Ok** pour valider.

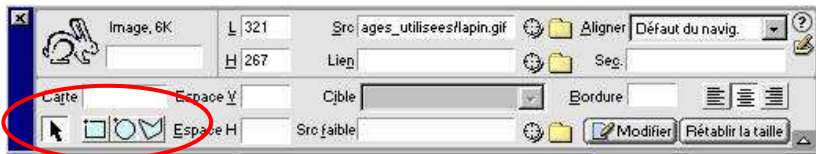
IV. Pour créer une carte réactive avec des calques

Plusieurs opérations sont à réaliser :

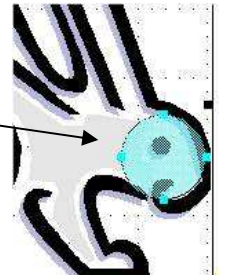
- Définir une ou plusieurs zones réactives sur une image.
- Définir un ou plusieurs calques
- Définir des comportements qui font apparaître un calque lorsque le curseur de la souris entre dans une zone réactive et disparaître le calque lorsque le curseur quitte la zone réactive. (Voir page "**Sommaire carte réactive**" du site-exemple "Les pays du monde")

1. Définir une zone réactive

- Commencez par insérer l'image sur laquelle une ou plusieurs zones seront définies (**Insertion / Image**)

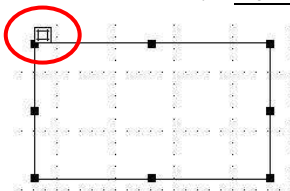


- Cliquez ensuite sur l'une des trois icônes permettant de définir la forme de la zone réactive (Sur notre exemple nous avons choisi de définir une zone circulaire).

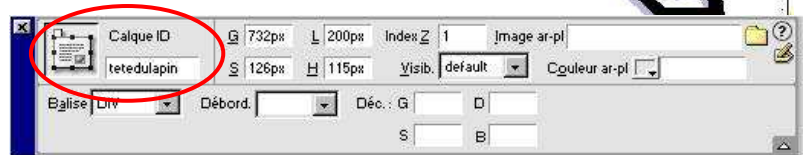


Observez le résultat et recommencez s'il n'est pas satisfaisant (Il est également possible de modifier la zone définie et/ou de la déplacer).

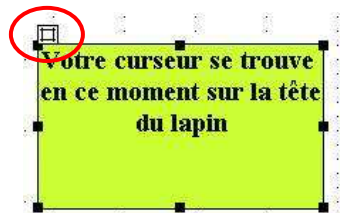
2. Définir un calque



- Cliquez sur **Insérer / Calque**.
- Une fois le calque apparu, nommez-le clairement pour pouvoir l'identifier sans difficulté par la suite. Ici nous avons choisi le nom "tetedulapin"

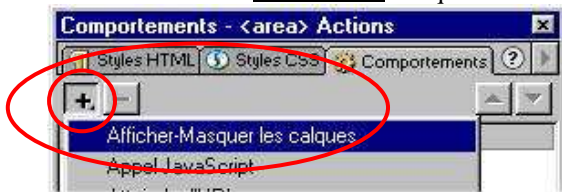


- Ecrivez dans le calque le texte qui devra apparaître quand le curseur se trouvera à l'intérieur de la zone réactive définie auparavant. Vous pouvez également définir un arrière-plan et les attributs des caractères.
- Pour pouvoir modifier les propriétés du calque, assurez-vous que celui-ci est sélectionné après avoir cliqué sur la "poignée" de sélection.



3. Affecter un comportement au calque en rapport avec la position du curseur (dans ou hors de la zone réactive)

- Assurez-vous que la zone réactive pour laquelle vous voulez créer le comportement est sélectionnée. Cliquez ensuite sur **Fenêtre / Comportements**.



- Cliquez sur + puis choisissez **Afficher-Masquer les calques** dans la liste.

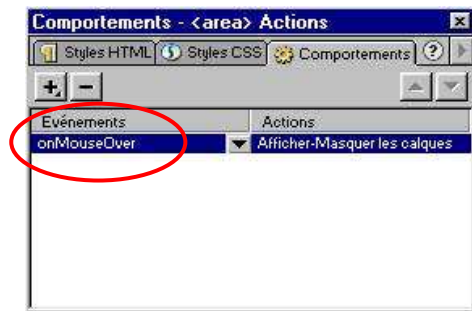


- Lorsque la liste des calques apparaît, repérez le nom de celui pour lequel vous êtes en train de créer un comportement.

- Cliquez sur le bouton **Afficher** puis sur **Ok**



- Observez maintenant que l'événement associé par défaut au comportement "**Afficher-Masquer les calques**" est "**onClick**". Pour modifier cela, cliquez sur le petit triangle noir pour faire apparaître la liste des évènements possibles. Ici il faut choisir "**onMouseOver**", qui signifie que le calque doit apparaître quand la souris passe au-dessus de la zone réactive.



- Assurez-vous bien qu'à la fin de l'opération, l'action associée à l'affichage du calque est bien celle que vous avez choisie (**onMouseOver**)

- Il s'agit maintenant de définir un second comportement qui masquera le calque lorsque la souris quittera la zone réactive.

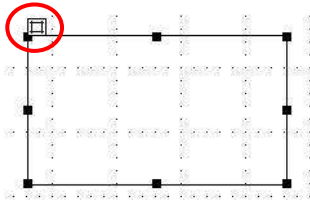
- Répétez les opérations précédentes, mais au lieu de choisir "**Afficher** le calque", choisissez "**Masquer**" et au lieu de "**onMouseOver**", choisissez "**onMouseOut**".



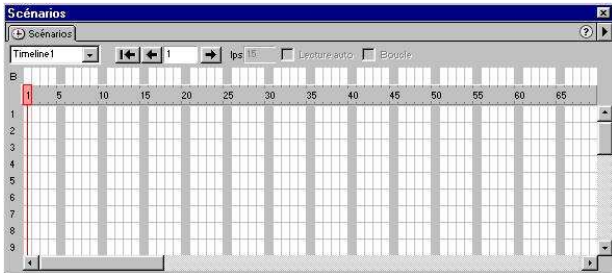
- A la fin des opérations, la fenêtre "**Comportements**" doit être comme celle affichée ci-contre.

V. Pour créer une animation

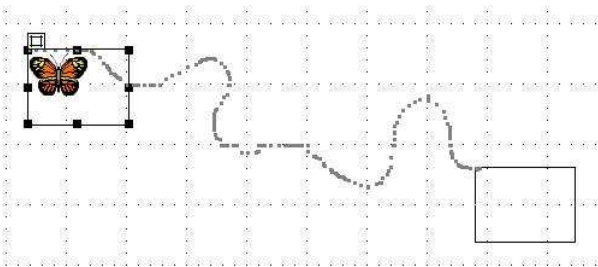
Il s'agit d'une animation qui démarre à l'affichage de la page.



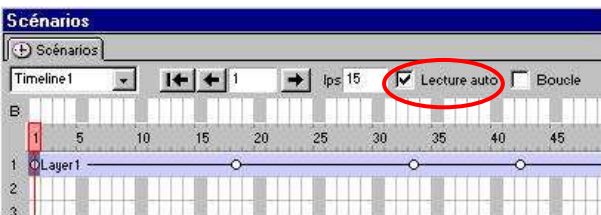
1. Commencez par créer un calque dans lequel vous insérez une image (par exemple un gif animé) ou du texte. Pour cela, faites **Insertion / Calque**.
2. Assurez-vous que le calque est sélectionné en cliquant sur sa "poignée" pour faire apparaître les carrés noirs sur son pourtour. Profitez-en pour renommer le calque d'un nom "parlant" différent de "**Layer 1**" qui est le nom par défaut.
3. Cliquez sur **Modifier / Scénario / Enregistrer le chemin du calque**



4. Une fois que la fenêtre **Scénarios** est apparue, cliquez sur la poignée du calque et déplacez le calque selon la trajectoire que vous souhaitez lui affecter.

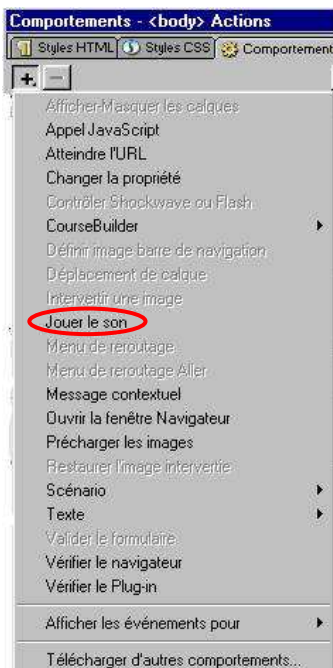


Vous voyez alors que le chemin suivi est marqué de pointillés gris épais. Quand vous relâchez le bouton de la souris, le chemin se dessine d'un trait plein, et le calque se place dans sa position finale.



Dans la fenêtre **Scénarios**, il ne vous reste plus qu'à cocher **Lecture auto** pour que l'animation démarre dès l'affichage de la page.

VI. Pour insérer des fichiers multimédia



Le plus simple est de placer un simple lien vers le fichier multimédia que l'on souhaite lancer. En fonction du navigateur et des logiciels installés sur l'ordinateur, le fichier multimédia sera pris en charge dans une fenêtre indépendante du navigateur par l'application définie par défaut pour ce type de fichier (**Windows Media Player, Winamp, Quicktime player, Real Audio player** ou autre...).

A. Pour insérer un fichier son en arrière-plan

- Cliquez sur **Fenêtre / Comportements**,
- Cliquez ensuite sur + pour faire apparaître la liste des comportements et choisissez **Jouer le son**,
- Choisissez le fichier sonore à jouer,
- Vérifiez que l'événement qui déclenchera la lecture du son est bien **onLoad**

B. Pour insérer une vidéo .avi

C. Pour insérer une vidéo Real Audio/Real Video

D. Pour insérer une vidéo Quicktime.