

HTML création de pages
Cours

Michel Cabaré
Janvier 2001 version 3.4

TABLE DES MATIERES

OUTILS NECÉSSAIRES	6
Passer de l'éditeur au navigateur	6
EDITEUR TEXTE	7
Wordpad.....	7
Fichier Nouveau - Ouvrir - Enregistrer.....	8
NAVIGATEURS	9
Netscape Navigator.....	9
Internet Explorer	9
1° PAGE HTML ET TAGS	10
Construction	10
Explication des « tags » HTML	11
LES CARACTÈRES SPÉCIAUX	12
Le français et les caractères accentués é-è-ê ...	12
Les caractères spéciaux	13
Les espaces et les fins de ligne	14
MISE EN FORME DE TEXTE 1°	16
Saut de ligne - taille - gras - italique.....	16
RETRAITS ET LISTES.....	18
Retraits	18
Listes non numérotées	20
Listes numérotées	20
INSÉRER DES LIGNES.....	22
MISE EN FORME DE TEXTE 2°	24
Taille de texte.....	24
Couleur	24
Et encore.....	26
LES TABLEAUX	27
Construction	27
Présentation.....	28
et encore	30
Mise en forme	30
POUR UN FICHER HTML RELISBLE	32
Commentaires.....	32
Disposition	32
LIEN HYPERTEXTE.....	33
Adresse mail.....	34
Liens entres pages HTML.....	35
Emplacement des pages HTML : relatif ou absolu ?.....	38
Découpage de pages HTML longues.....	39



Paramétrage de l'emplacement	40
Structure linéaire ou hiérarchique	40
IMAGES ET HTML.....	41
Positionner une image directement.....	42
Positionner une image dans un tableau.....	44
Taille et chargement d'une image.....	45
image précédée d'une ... image	46
FICHIERS GRAPHIQUES.....	47
Bitmap-Vectoriels	47
Résolution nécessaire	48
Formats GIF, JPEG	48
Quelques formats	49
IMAGES ET LIENS.....	50
Nommer des images	51
Combiner des images.....	52
FOND D'ÉCRAN.....	53
FORMULAIRES (CRÉATION)	55
Structure Générale.....	56
le tag INPUT.....	57
le tag SELECT.....	58
le tag TEXTAREA	58
Annulation ou Envoi	58
FORMULAIRES (PRÉSENTATION)	60
FORMULAIRES (TRAITEMENT)	61
LES FRAMES	62
Un exemple.....	64
Modification des tailles :.....	65
Gestion des barres de défilement :.....	65
Liens dans une autre fenêtre :.....	66
Liens dans une autre fenêtre par défaut :.....	68
Liens dans une nouvelle fenêtre :.....	69
Retrouver une seule fenêtre :.....	70
POLICE PROPORTIONELLE OU NON.....	71
NORMALISATION & ÉVOLUTION	72
Evolutions	72
ÉDITEURS & UTILITAIRES.....	73
Editeurs HTML.....	73
Utilitaires	73
TEMPS DE ... LECTURE	74
Taille des pages.....	74
Vitesse de chargement.....	74
TELECHARGEMENT VIA FTP	75



Un exemple : "CUTE FTP"	75
Configuration de CUTE FTP	75
Utilisation de CUTE FTP	76
Adresse de téléchargement et URL finale.....	77



COMMENT STRUCTURER UN SITE WEB.....	79
Quoi mettre sur le site Web.....	79
Comment structurer un site Web.....	79
Structure linéaire.....	80
Structure en arbre.....	80
Structure en réseau.....	81
Structure mixte.....	81
La structure des pages Web.....	82
La page d'accueil.....	82
Les pages secondaires.....	83
LEXIQUE.....	84
le vocabulaire du monde Internet.....	84
LES TAGS HTML (EN LISTE).....	88
LES TAGS HTML (PAR FONCTION).....	95
Corps de fichier.....	95
Mise en forme de texte.....	96
Listes.....	97
Lignes horizontales.....	98
Tableaux.....	98
Liens.....	99
Insertion d'Images.....	100
Insertion de son.....	100
Formulaires.....	100
Frames.....	101
TAGS META (CHARSET).....	102
Tags spéciaux pour les cactées nationaux.....	102
TAGS META RÉFÉRENCIEMENT.....	104
Revisit After.....	104
Title.....	104
Keywords.....	105
Description.....	105
CARACTÈRES SPÉCIAUX HTML.....	107
listes de tous les caractères spéciaux affichables HTML.....	107
COMPTEURS - STATISTIQUES.....	111
Une liste de compteurs et de fournisseurs de statistiques :.....	111
Insertion de compteurs :.....	112
Insertion de marqueur statistique :.....	114
REFERENCIEMENT D'UN SITE.....	117
Annuaire et Moteur de Recherche:.....	117
Se référencer sur des Annuaire:.....	119
Se référencer sur des Moteurs:.....	120

OUTILS NÉCESSAIRES

Dans un premier temps, pour créer des pages HTML sur le WEB il est suffisant d'avoir deux éléments :

- Un éditeur de texte commun : pour taper les documents
- Un navigateur au choix : pour visualiser ces documents

Sur P.C. sous Windows, on pourra travailler avec WordPad, l'éditeur texte fourni avec le système d'exploitation, étant bien entendu que n'importe quel éditeur pourrait faire l'affaire.

On construira des fichiers que l'on enregistrera classiquement sur le disque.

Comme navigateur on utilisera dans ce support Netscape Navigator, étant bien entendu que n'importe quel navigateur pourrait faire l'affaire

Dans un deuxième temps pour créer des pages HTML sur le WEB il est possible d'utiliser un éditeur HTML permettant de travailler en pré-visualisation immédiate des pages construites et de mieux gérer les liens hyper texte construits dans les pages.

Passer de l'éditeur au navigateur

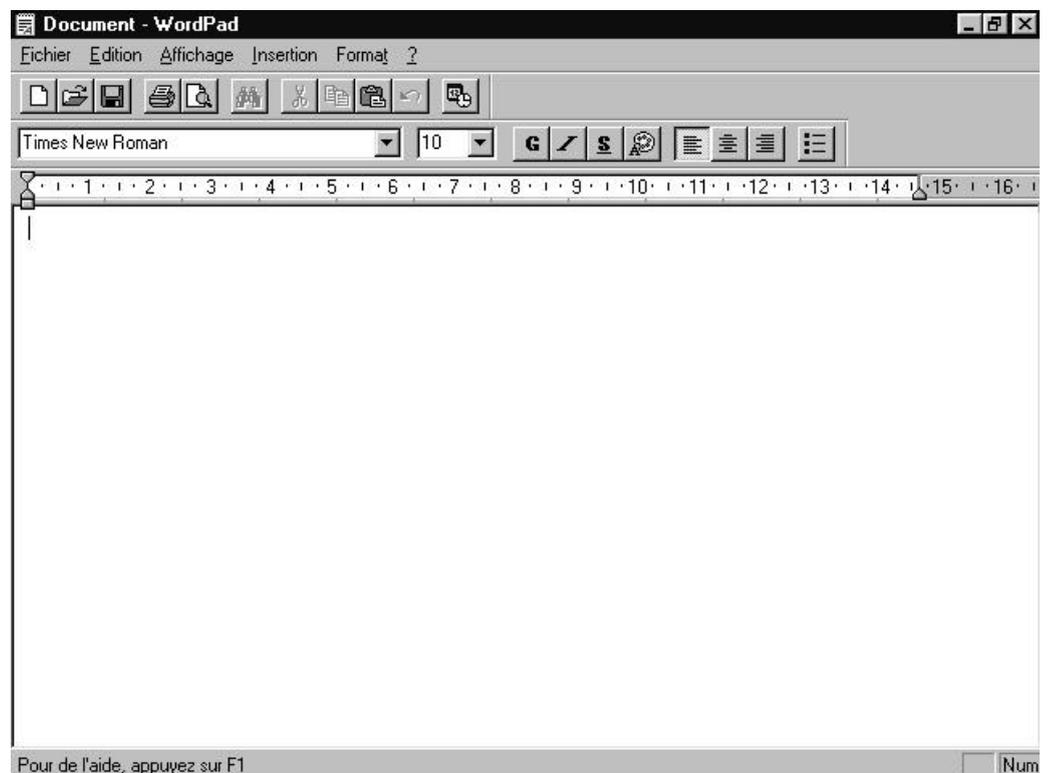
Une manipulation systématique de l'éditeur et du navigateur étant nécessaire, on lancera les deux applications simultanément, et on passera de l'une à l'autre via la barre des tâches

EDITEUR TEXTE

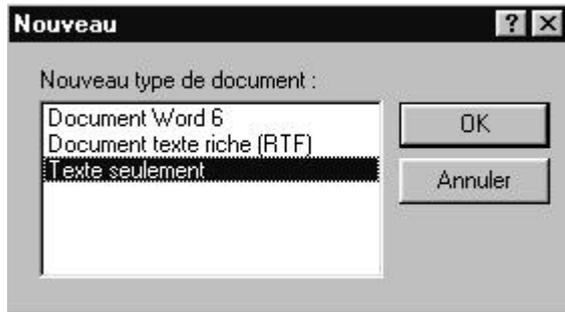
Wordpad

Pour démarrer Wordpad demander le Menu :

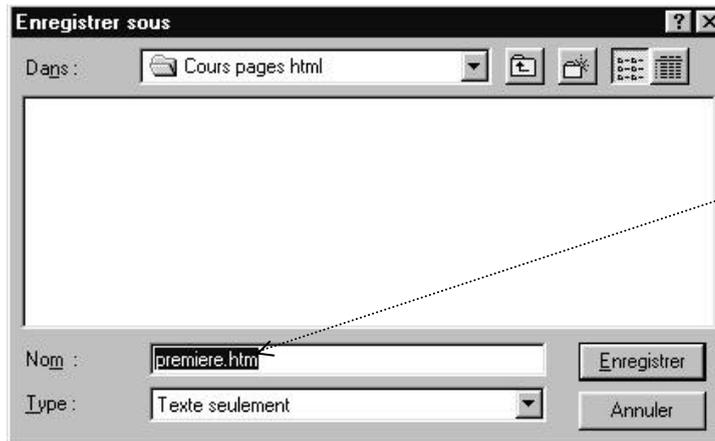
Démarrer / Programme / Accessoires / Wordpad



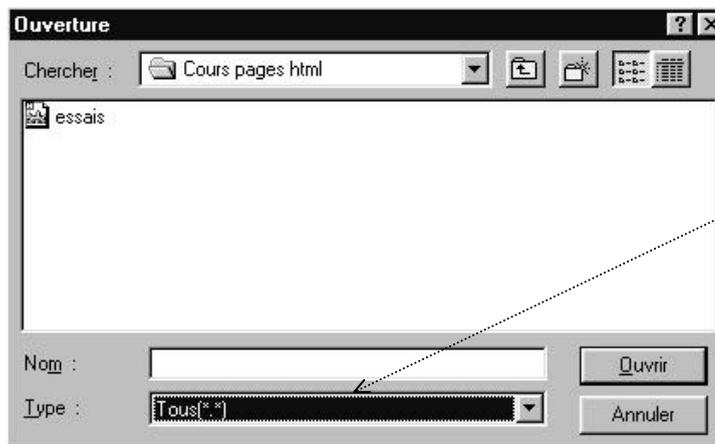
Fichier Nouveau - Ouvrir - Enregistrer



En général cet éditeur créé un format de fichier Word, mais pour nous il faut créer un format de type texte



On enregistre un fichier HTML classiquement si ce n'est son suffixe .HTM et son type texte



On récupère un fichier HTML classiquement si ce n'est son suffixe .HTM accessible via la clé tous *.*

NAVIGATEURS

On parle encore de browsers ou de butineurs pour les outils permettant de se déplacer sur le Web

Deux entreprises monopolisent le marché, Netscape avec son « navigator » ou « communicator » (selon les versions) et Microsoft avec son « explorer ».

Les deux produits offrent des caractéristiques semblables et chacun choisira...

Indépendamment du choix du produit, un certain nombre de manipulations peuvent se faire de façon semblable et nous permettrons de travailler

Une page Web étant disponible dans un fichier donné, on peut la charger sans aucune connexion, en local

Net scape Navigator

Pour charger un Fichier aller dans le Menu :

File / **O**pen file in browser... ou **CTRL + O**

Pour visualiser le source d'une page HTML, charger la page puis Menu :

View / **D**ocument **S**ource (modifications. impossibles)

Inter net Explor er

Pour charger un Fichier aller dans le menu :

Fichier / **O**uvrir ou **CTRL + O**

Pour visualiser le source d'une page HTML, charger la page puis Menu :

Affichage / **S**ource ouvre une fenêtre bloc note (modifiable)



1 ° PAGE HTML ET TAGS

Construction

Dans l'éditeur, taper un document ayant l'aspect suivant :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
première page Web
</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
un premier essai de page Web en espérant que tout fonctionne !
</BODY>

</HTML>
```

L'enregistrer sur disque, puis l'afficher dans le navigateur en chargeant le fichier (si besoin, vous trouverez une copie sous le nom « **EXER00.HTM** »)

Pas de panique si l'aspect des caractères n'est pas le même que celui du document, en effet, aucune police n'étant définie, la police utilisée sera celle du navigateur par défaut, c'est à dire soit

Menu : **Option / Préférences générales / Police** sur Navigator

ou

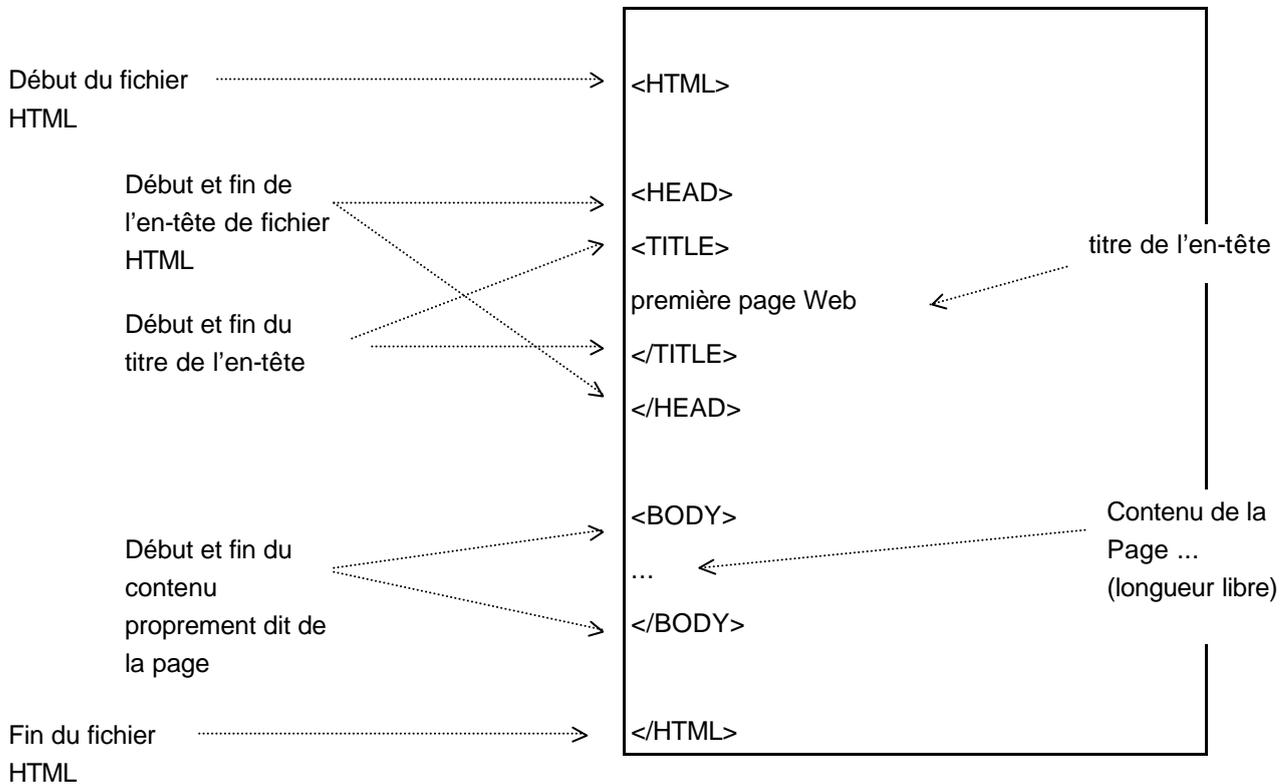
Menu : **Affichage / Option / Général / Affichage des polices** sur Explorer



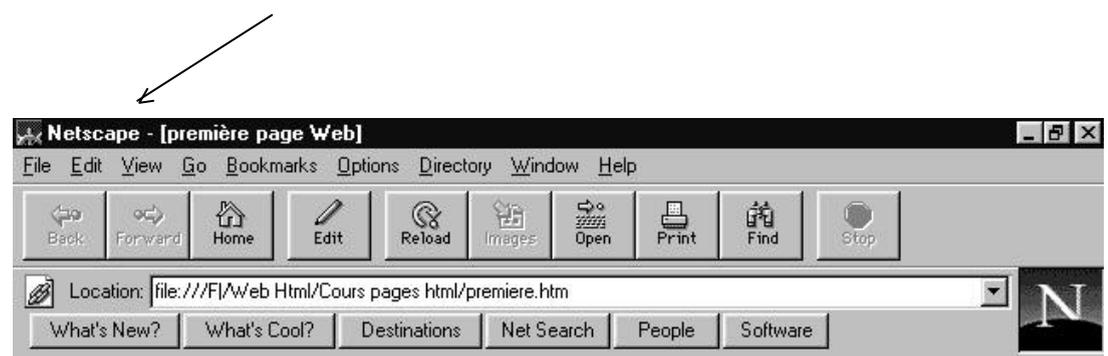
Explication des « tags » HTML

Une commande HTML est appelée tag

Voici le corps du document que nous avons tapé



Le titre sert à marquer une référence dans le navigateur



N.B: Dans les exemples suivants les fichiers HTML ne sont pas complets avec tous leurs tags. Pour un évident problème de place seule la partie faisant l'objet de notre attention est représentée

Une autre méthode existe et consiste à taper le code ASCII du caractère voulu précédé du #, ainsi

eacute	pour	é	mais aussi	#193
Eacute		É		#201
egrave		è		#232
Egrave		È		#200
ecirc		ê		#234
ugrave		ù		#249
ucirc		û		#251
acirc		â		#226
agrave		à		#224
ocirc		ô		#244

Ainsi notre phrase lisible internationalement deviendrait

un premier essai de page Web en espérant que tout fonctionne !

Les caractères spéciaux

Il existe des caractères spéciaux non directement imprimables en HTML, respectivement

&lt;	pour	<
&gt;	pour	>
&amp;	pour	&
&quot;	pour	"

essayez d'incorporer dans votre page WEB quelques phrases du type

Société Brun père & fils

Centre d'Etude Universitaire "Pierre Mendès France"

Les espaces et les fins de ligne

On a déjà vu le problème de la police par défaut. Mais il faut savoir que en fonction de la résolution des écrans et de la taille des fenêtres, les fichiers HTML peuvent se présenter de manière très diverse

Tout navigateur coupe automatiquement les lignes pour afficher l'ensemble du texte, et uniquement à l'occasion d'espaces. De plus il convertit tout retour à la ligne dans le source en espace, et remplace plusieurs espaces successifs par un seul espace.

Par conséquent les sauts de lignes n'ont pas à être "prévus", de même qu'ils peuvent être insérés dans la page Web pour en faciliter la lecture lors de sa construction, cela n'aura aucune influence sur l'affichage dans le navigateur !

tapez ces 3 paragraphes ci-dessus de façon à être affichables en HTML

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>                                Fichier EXER01.HTM
exercice 1
</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

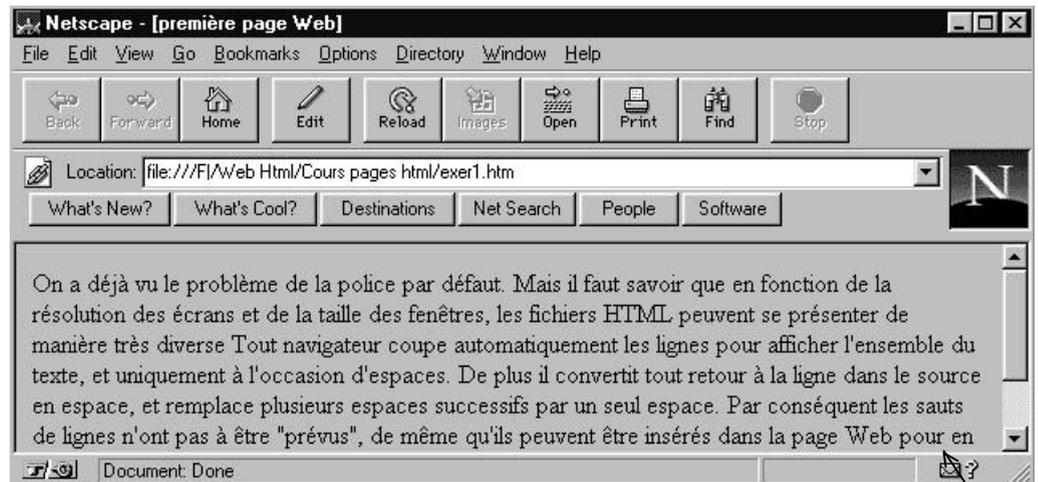
On a déjà vu le problème de la police par défaut.

Mais il faut savoir que en fonction de la résolution des écrans et de
de
la taille des fenêtres, les fichiers HTML peuvent se présenter de
manière très diverse

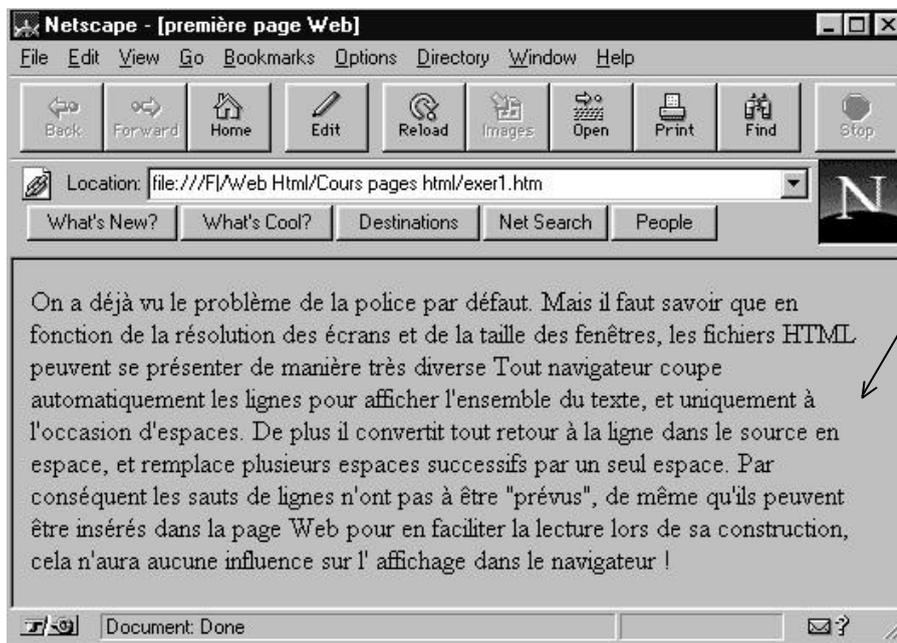
Tout navigateur coupe automatiquement les lignes pour afficher l'ensemble du
texte, et uniquement à l'occasion d'espaces. De plus il convertit tout retour
à la ligne dans le source en espace, et remplace plusieurs espaces
successifs par un seul espace.

Par conséquent les sauts de lignes n'ont pas à être
prévus", de même qu'ils peuvent être
insérés dans la page Web pour en faciliter la lecture lors
de sa construction, cela n'aura aucune influence sur l' affichage dans le
navigateur !

</BODY>
</HTML>
```



En fonction de la dimension de la fenêtre...



Les retours à la ligne et les barres de défilement sont gérées

On ne peut par conséquent jamais savoir sur combien de lignes notre page va être affichée

MISE EN FORME DE TEXTE 1°

Saut de ligne - taille - gras - italique

A partir d'un texte HTML correct, c'est à dire construit avec les caractères spéciaux nécessaires, on veut pouvoir le présenter

Les tags nécessaires sont les suivants

 		provoque un saut de ligne
<P>	</P>	provoque un saut de ligne suivi de l'insertion d'une ligne vierge (fin de paragraphe) NB: la répétition de ce tag n'entraîne pas plusieurs ligne blanche, mais une seule ! NB: le tag de fermeture </P> est optionnel mais conseillé
<Hx>	</Hx>	Crée un titre et modifie la taille du texte compris entre les deux tags selon une échelle variant de 1 (+grand) à 6 (plus petit) Insère de plus une ligne blanche après (équivalent à une balise <P> avec mise en évidence en plus)
		met en gras (Bold) peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot
<I>	</I>	met en italique peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot

Vous pouvez regarder le fichier **EXER02.HTM** et noter les effets des tags employés

```
<BODY>
```

Tout navigateur coupe automatiquement les lignes pour afficher l'ensemble du texte, et uniquement à l'occasion d'espaces. De plus il convertit tout retour à la ligne dans le source en espace, et remplace plusieurs espaces successifs par un seul espace.

```
<H1> Compris ? </H1>
```

```
<H2> Compris ? </H2>
```

```
<H3> Compris ? </H3>
```

```
<H4> Compris ? </H4>
```

```
<H5> Compris ? </H5>
```

```
<H6> Compris ? </H6>
```

```
Compris ? <P>
```

```
</BODY>
```

Noter que lors de l'utilisation des Hx un saut de ligne est toujours créé, sans avoir besoin du tag <P>

et cela donnerait

Compris ?

présentez le texte suivant (solution en **EXER03.HTM**)

Bienvenue sur ma *page d'accueil* !

Je m'appelle **Michel Cabaré**.

Parallèlement à ma passion de *l'informatique*, j'aime les voyages et la photographie. Parmi mes hobbies, je citerai également la musique et le "footing".

Revenez me rendre visite sur ma *page d'accueil*

Cabare@cuefa.fr

RETRAITS ET LISTES

Retraits

Les pages HTML servent à présenter des informations, et très souvent on a besoin de mettre ces informations en retrait ou de faire des énumérations, qu'elles soient numérotées ou non

Les tags nécessaires sont les suivants

<DL>	</DL>	Data List: marqueur de début et de fin de liste encadre généralement des tag DT et DD peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <DL> et </DL>
<DT>	</DT>	Data Term: marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste sans retrait un saut de ligne est effectué après
<DD>	</DD>	Data Definition: marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste avec retrait un saut de ligne est effectué après

Ainsi si on veut obtenir l'écran suivant

Bienvenue au C.U.E.F.A
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte

Notre comité

a. Président :
 Mélanie Zétofrais

b. Responsable Formation Continue :
 Quentin Chaquin

Secrétariat :
 Catherine Neithe

il faut taper le fichier HTML suivant (**EXER04.HTM**)

Ce qui donnerait à peu près ceci

Début et fin de
Liste

```
...
<TITLE>
  C.U.E.F.A.
</TITLE>
<HEAD>

<BODY>
<H3>
  Bienvenue au C.U.E.F.A
  <BR>
  Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte
</H3>
<B>Notre comit&eacute;</B>
<DL>
  <DT>a. Pr&eacute;sid&eacute;nt :</DT>
  <DD>M&eacute;lanie Z&eacute;tofr&eacute;is</DD>
  <DT>b. Responsable Formation Continue :</DT>
  <DD>Quentin Chaquin</DD>
  <DT>Secr&eacute;tariat :</DT>
  <DD>Catherine Neithe</DD>
</DL>
...

```

DT sans retrait...

DD avec retrait...

Que faudrait-il faire pour obtenir ceci ? (décalage de secrétariat)

```
Bienvenue au C.U.E.F.A
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte

Notre comité

a. Président :
  Mélanie Zétofr&eacute;is
b. Responsable Formation Continue :
  Quentin Chaquin
  Secr&eacute;tariat :
  Catherine Neithe

```

la solution est en **EXER04B.HTM** et repose sur l'imbrication de deux listes

Listes non numérotées

L'idée est de présenter une série de points ou de notions chacune mise en évidence par le biais d'une puce. L'imbrication de sous listes est tout à fait autorisée

Les tags nécessaires sont les suivants

<code></code>	<code></code>	Unnumbered List: marqueur de début et de fin de liste non numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <code></code> et <code></code>
-------------------------	--------------------------	--

Ce tag peut être modifié par la mention `TYPE="DISC","CIRCLE","SQUARE"` qui modifie la forme de la puce

<code></code>	<code></code>	List Item : annonceur d'une entrée de liste qui sera dotée d'une puce avec un retrait et un saut de ligne
-------------------------	--------------------------	--

Listes numérotées

L'idée est de présenter une série de points ou de notions chacune mise en évidence par un numéro d'ordre donné automatiquement

Les tags nécessaires sont les suivants

<code></code>	<code></code>	Ordered List: marqueur de début et de fin de liste numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <code>...</code> ou <code>...</code>
-------------------------	--------------------------	--

Ce tag peut être modifié par la mention `TYPE="a", "I", "i", "1"` qui modifie le style de numérotation (Netscape)

<code></code>		List Item : annonceur d'une entrée de liste qui sera dotée d'un numéro avec un retrait et un saut de ligne
-------------------------	--	---

En résumé on dispose de trois types de liste :

Liste avec Retrait	Liste à Puces	Liste Numérotées
<DL> (début de liste)	 (début de liste)	 (début de liste)
<DT> </DT> (sans retrait)	 (entrée)	 (entrée)
<DD> </DD> (avec retrait)	 (entrée)	 (entrée)
</DL> (fin de liste)	 (fin de liste)	 (fin de liste)

```

Formations dispensées
1. Anglais
2. Informatique
   o bureautique
     1. Word
     2. Excel
   o gestion
     1. Access
     2. Html
     3. Saari Comptabilité
   o Industrielle
3. Mathématiques
    
```

A partir de ce fichier
(en **EXER05.HTM**)

Construisez cet exemple
(en **EXER05b.HTM**)

```

Bienvenue au C.U.E.F.A
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte

Notre comité

Président :
    Mélanie Zétofrais
Responsable Formation Continue :
    Quentin Chaquin
Secrétariat :
    Catherine Neithe

1. Anglais
2. Informatique
   ■ Bureautique
     1. Word
     2. Excel
   ■ Gestion
     1. Access
     2. Html
     3. Saari Comptabilité
   ■ Industrielle
3. Mathématiques
    
```

INSÉRER DES LIGNES

La ligne sert à améliorer la présentation des pages HTML

Les tags nécessaires sont les suivants

`<HR>` écrit une ligne horizontale (Horizontal Rule) et provoque un saut de ligne avec un espacement avant et après

Ce tag peut être modifié par le paramètre `SIZE=X` (X compris entre 1 et ...) où X indique en pixel la hauteur de la ligne si absent la taille sera 2 pixels

Ce tag peut être modifié par le paramètre `ALIGN=X` (X valant "right", "left" ou "center") si absent la ligne sera centrée

Ce tag peut être modifié par le paramètre `WIDTH=X` (X valant soit un entier représentant des pixels soit un % de largeur d'écran exprimé entre guillemets) si absent la ligne vaudra "100%" de la largeur d'écran

Il est préférable d'utiliser la méthode % qui s'affranchit de la résolution de l'écran et de la taille de la fenêtre

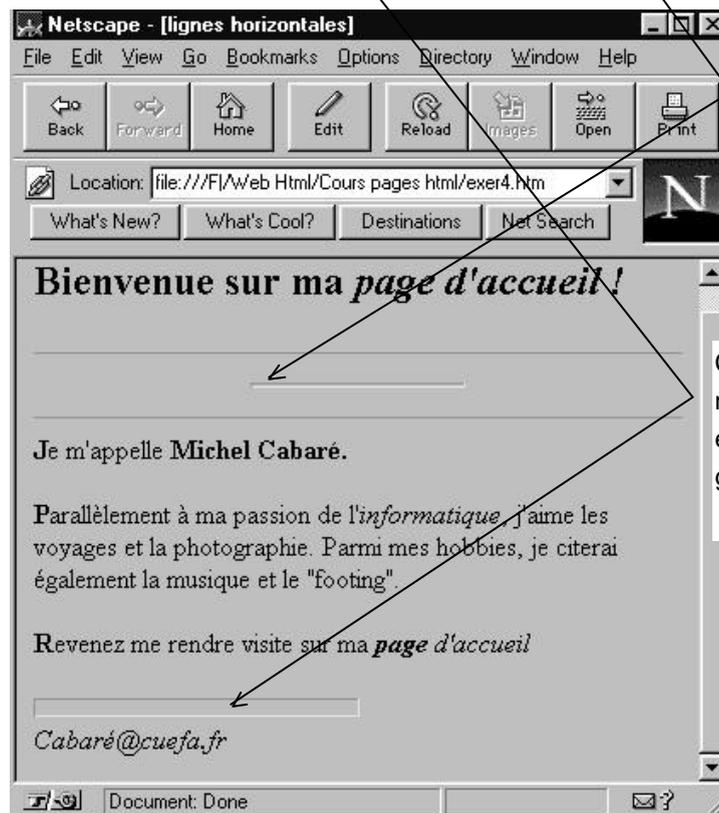
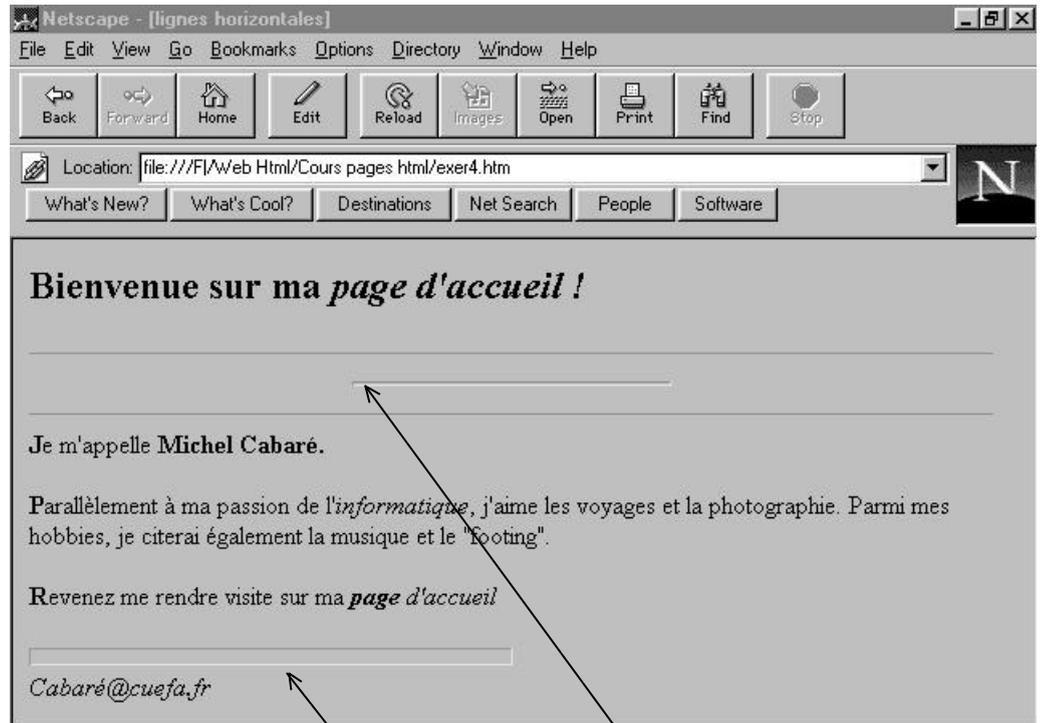
Ce tag peut être modifié par la mention `NOSHADE` qui empêche de tracer l'ombre portée du trait

Ainsi le Tag `<HR>`

équivalent à `<HR SIZE=2 ALIGN="center" WIDTH="100%">`

Essayez de réaliser la page suivante de façon à ce qu'elle garde ses traits même si la fenêtre du navigateur se voit modifiée (**EXER06.HTM**)

N.B : une variation de ce tag autorise la coloration de la ligne mais n'est pas reconnue par tous les navigateurs...



Cette ligne fait
1/3 de l'écran et
elle est centrée

Cette ligne fait la
moitié de l'écran et
elle est alignée à
gauche

MISE EN FORME DE TEXTE 2°

Taille de texte

on a déjà vu comment faire varier la taille de titres, avec 6 niveaux (H1,H2...), mais on peut modifier la taille d'un texte sans pour autant que le tag ne génère un saut de ligne avec une ligne blanche

Les tags nécessaires sont les suivants

`` `` définit la portion de texte qui doit avoir une taille précisée par la valeur x, avec x variant de 1 (plus petit) à 7 (plus grand) par défaut la taille vaut 3

N.B: On peut trouver parfois une notation de x en relatif +2 ou -1 par exemple, la taille se référant alors par rapport à celle du texte précédant, à déconseiller!

Couleur

Tous les textes s'affichent en noir mais on peut remédier à la chose

Les tags nécessaires sont les suivants

`` `` définit la portion de texte qui doit avoir une couleur définie par x valant "#000000" en hexadécimal. Dans cette valeur on a le Rouge, le Vert et le Bleu pouvant chacun avoir une palette de 256 nuances

Ainsi ce codage en hexadécimal permet de "lire" la teneur respectivement en Rouge Vert et Bleu du texte avec 00 mini et FF maxi (255).

Par exemple : 000000 est noir FF0000 est rouge
 00FF00 est vert 0000FF est bleu
 FFFFFFFF est blanc

Chargez le fichier **Couleur.htm** dans le navigateur



Le code d'une couleur en HTML s'écrit donc ainsi :
"#33CC66"

Trois paires de "chiffres" 00, 33, 66, 99, CC, FF, après un dièse #.

Mais une série de mots clés permet de définir également les couleurs sans passer par leur valeur hexadécimale

Voici un tableau récapitulant (par nom) les 16 couleurs reconnues selon la norme **HTML 3.2**.

Nom	Couleur affichée
BLACK	Noir
MAROON	Marron ou rouge foncé
GREEN	Vert
OLIVE	Vert olive
NAVY	Bleu marine
PURPLE	Violet
TEAL	Cyan foncé
GRAY	Gris
SILVER	Argent
RED	Rouge
LIME	Vert clair
YELLOW	Jaune
BLUE	Bleu
FUCHSIA	Fuschia
AQUA	Bleu clair
WHITE	Blanc

Quelques couleurs reconnues uniquement avec les versions 4 ou 5 des navigateurs.

Nom	Couleur affichée
AZURE	Bleu azur
BISQUE	Beige
BROWN	Brun
BLUEVIOLET	Bleu-violet
CHARTREUSE	Vert clair
CHOCOLATE	Brun clair

CORNSILK	Rose clair
DARKGREEN	Vert foncé
DARKORANGE	Orange foncé
DARKORCHID	Mauve foncé
DEEPSKYBLUE	Bleu ciel
GOLD	Doré
IVORY	Ivoire
ORANGE	Orange
LAVENDER	Lavande
PINK	Rose
PLUM	Prune
SALMON	Saumon
SNOW	Neige
TURQUOISE	Turquoise
WHEAT	Jaune paille

Et encore

<code><STRIKE></code>	<code></STRIKE></code>	définit la portion de texte qui sera barré
<code><BLINK></code>	<code></BLINK></code>	définit la portion de texte clignotante
<code><SUB></code>	<code></SUB></code>	définit la portion de texte en indice
<code><SUP></code>	<code></SUP></code>	définit la portion de texte en exposant
<code><CENTER></code>	<code></CENTER></code>	définit la portion de texte qui sera centrée

On peut noter que la présence de plusieurs paramétrages est possible dans un seule instruction de type FONT comme dans

`` dans ce cas le tag ``
annule les deux effets

mais si plusieurs instructions FONT existent et se suivent, le tag d'annulation ne s'applique qu'au tag de commande immédiatement précédant

présenter la page d'accueil du Cueva avec ces nouveaux tags



LES TABLEAUX

Construction

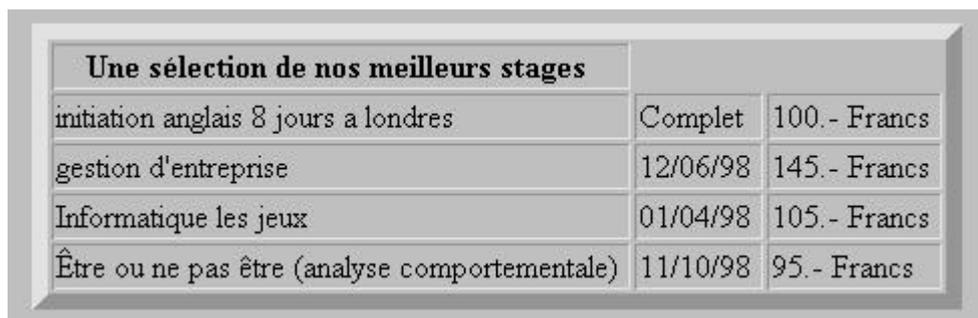
Les tableaux ont été "introduits de force" par Netscape dans la norme HTML en Avril 95 et sont désormais reconnus depuis la version 2.0

Ils sont très importants car c'est sur eux que repose une bonne partie des astuces de présentation des pages HTML sophistiquées

Les tags nécessaires sont les suivants

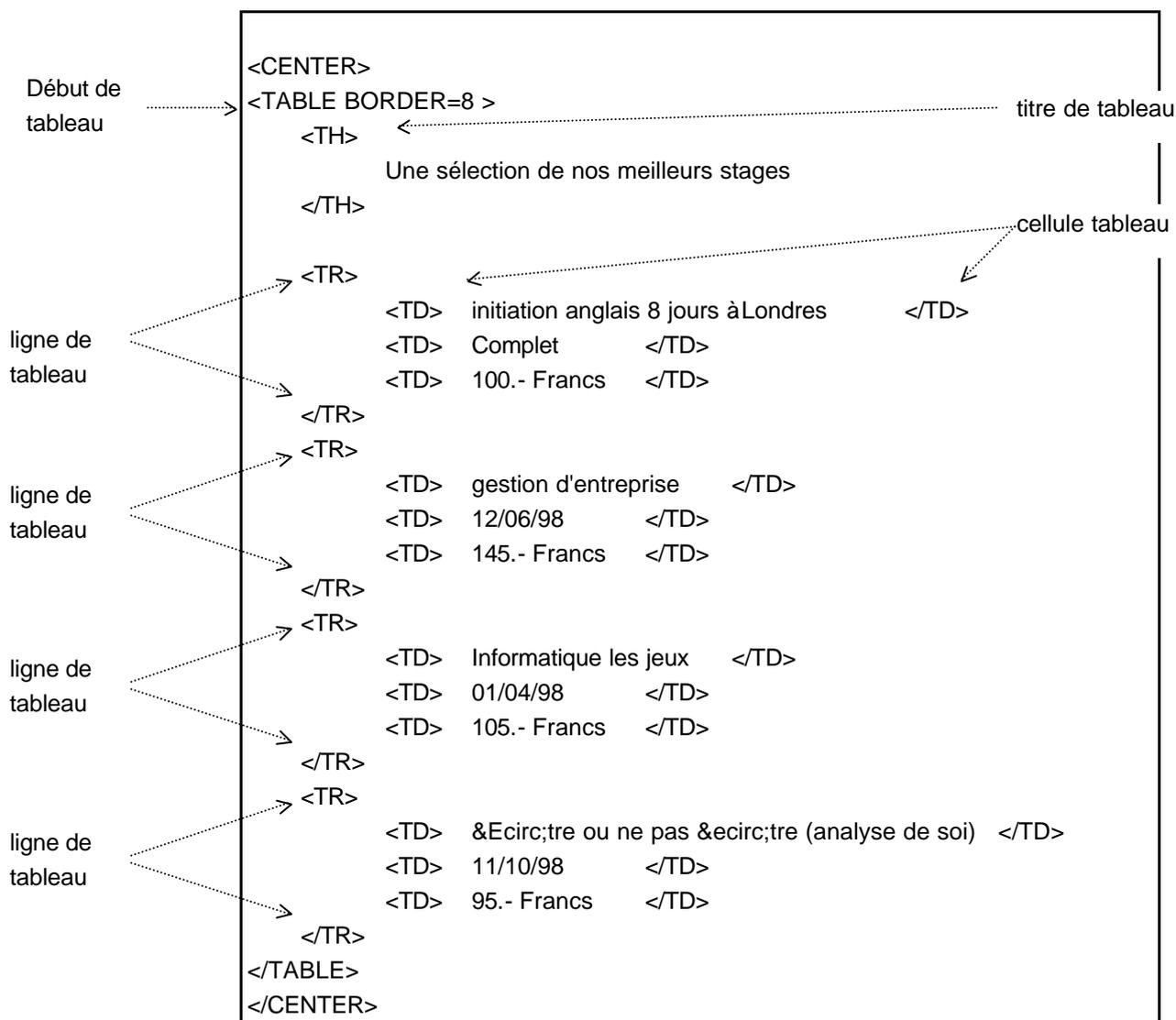
<TABLE >	</TABLE>	marqueur de début et de fin de tableau
Ce tag peut être modifié par le paramètre BORDER=X (X varie entre 0 et ...) où X indique en pixel la hauteur des lignes utilisées pour tracer le tableau.		
<TR>	</TR>	marqueur de début et de fin de ligne de tableau
<TD>	</TD>	marqueur de début et de fin de texte d'une cellule
Le nombre de ces couples définira le nombre de colonnes du tableau		
<TH>	</TH>	marqueur du titre du tableau qui est automatiquement centré et affiché en gras

Si on veut par conséquent obtenir un tableau de ce type (**EXER07.HTM**)



Une sélection de nos meilleurs stages		
initiation anglais 8 jours a londres	Compleat	100.- Francs
gestion d'entreprise	12/06/98	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	105.- Francs
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	95.- Francs

le fichier HTML aurait la structure suivante :



Notez que la présentation du fichier HTML compte énormément pour la lisibilité et la compréhension

Présent at i on

Le tableau ainsi présenté, souffre de plusieurs défauts corrigible via quelques paramétrages des tags que l'on vient d'étudier

Les tags

<TABLE > et <TD> acceptent un paramètre **WIDTH**

Ces tags peuvent être modifiés par le paramètre WIDTH=X avec X valant soit un entier représentant des pixels soit un % de largeur d'écran (exprimé entre guillemets) si absent la ligne vaudra "100%" de la largeur d'écran

N.B: si "100%" occupe tout l'écran une valeur supérieure génère une barre de défilement

<TABLE > accepte les paramètres **CELLSPACING** et **CELLPADDING**

Ce tags peut être modifié par le paramètre CELLSPACING=X avec X valant un entier représentant en pixels l'espacement entre les bordures de cellule

Ce tags peut être modifié par le paramètre CELLPADDING=X avec X valant un entier représentant en pixels l'espacement entre le texte d'une cellule et la bordures de cette même cellule

<TD > accepte le paramètre **ALIGN**

Ce tags peut être modifié par le paramètre ALIGN=X avec X valant "center" ou "right" et modifiant l'alignement du contenu de la cellule

Si omis, l'alignement gauche est adopté

<TH > et <TD> acceptent le paramètre **COLSPAN**

Ces tags peuvent être modifiés par le paramètre COLSPAN=X avec X valant le nombre de cellules (colonnes) sur lesquelles le titre s'étendra

<TD > accepte les paramètre **ROWSPAN**

Ce tags peut être modifié par le paramètre ROWSPAN=X avec X indiquant le nombre de lignes à fusionner

A l'aide de ces nouveaux paramètres présenter le tableau sous l'aspect suivant (**EXER08.HTM**)

COLSPAN=3

CELLSPACING=8

CELLPADDING=12

BORDER=20

Une sélection de nos meilleurs stages		
initiation anglais 8 jours a londres	Complet	
gestion d'entreprise	12/06/98	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	105.- Francs
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	95.- Francs

et encore

des tableaux peuvent être imbriqués, il suffit de préparer le code d'un tableau puis de l'insérer dans une cellule

De même des listes peuvent être incluses dans un tableau suivant le même principe

Quelques tags peuvent encore être utilisés

`<CAPTION>` `</CAPTION>` marqueur de début et de fin de présentation de tableau, c'est à dire d'un titre hors tableau mais parfaitement centré sur lui. Doit être placé entre `<Table>` et la première rangée

Ce tag peut être modifié par le paramètre `ALIGN=TOP` ou `BOTTOM` selon que l'on veut le placer juste avant ou après le tableau

Ainsi que quelques paramètres

`<TH >` et `<TD>` acceptent le paramètre `NOWRAP`

Ces tags peuvent être modifiés par le paramètre `NOWRAP` qui empêche que le contenu d'une cellule ne soit brisé si le navigateur le souhaite (des barres de défilement apparaîtront)

`<TH >` et `<TD>` acceptent le paramètre `VALIGN`

Ces tags peuvent être modifiés par le paramètre `VALIGN` qui permet d'aligner verticalement le contenu par la valeur `"top"`, `"middle"` `"bottom"` ou bien sur une même ligne pour tous par `"baseline"`

Mise en forme

Dans un tableau, toute mise en forme, et notamment la couleur éventuelle du texte doit être spécifiée pour chaque cellule

Par exemple la couleur est modifiable via le paramètre

`BGCOLOR = xxxxx`

mais la signification dépendra de la balise dans laquelle on l'incorpore

`<TABLE BGCOLOR="FFFFFF"...>` donne la couleur du tableau

`<TD BGCOLOR="FFFFFF"...>` donne la couleur de la cellule



Faites le tableau suivant (solution en **EXER08b.HTM**)

Une sélection de nos meilleurs stages		
initiation anglais 8 jours a londres	Complet	
gestion d'entreprise	12/06/98 semaine	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	gratuit
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	

ainsi que le tableau suivant (solution en **EXER08c.HTM**)

Une sélection de nos meilleurs stages		
initiation anglais 8 jours a londres	Complet	
gestion d'entreprise	12/06/98 semaine	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	gratuit
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	250.- Francs
	12/10/98	

POUR UN FICHIER HTML RELISIBLE

Commentaires

A partir du moment où on construit des pages HTML, ces pages vont être modifiées. Plus leur nombre augmente, plus leur présentation est soignée et plus la source devient difficilement lisible à terme. On peut appliquer plusieurs méthodes pour que les fichiers HTML soient plus faciles à manipuler

on peut englober des commentaires dans la page qui seront ignorés par les navigateurs mais qui pourront servir comme repère

Les tags nécessaires sont les suivants

<!-- --> marqueur de début et de fin de commentaire

Disposition

Ne pas hésiter sur les sauts de ligne, ainsi que sur l'indentation

```
<HTML>
<!-- document écrit par michel pour le etc etc -->
  <HEAD>
    <TITLE>
      première page Web
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    ...
  </BODY>
</HTML>
```

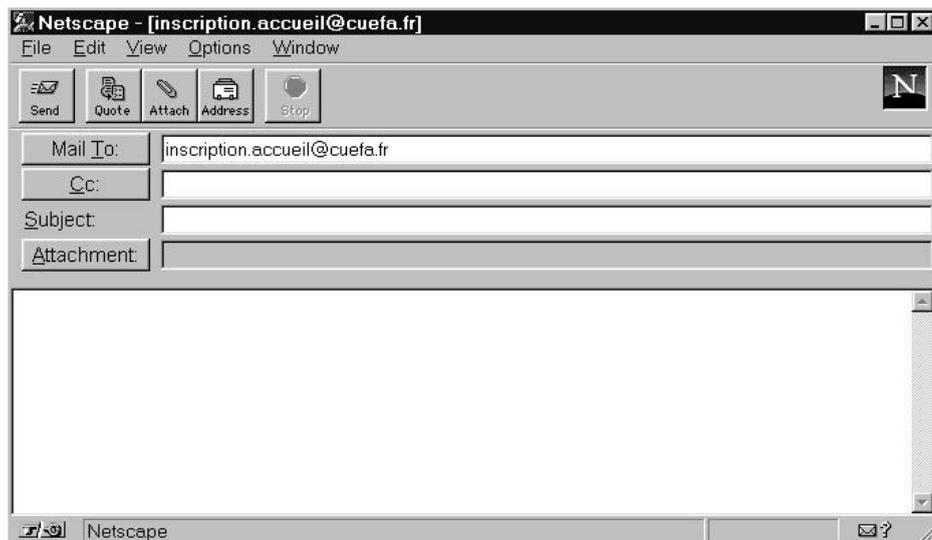
Lors de liste éventuelles
représenter si possible le
décalage...
idem pour les tableaux ...

Adresse mail

Pour référencer une adresse postale de type Email il suffit d'insérer une ligne du type

HREF="mailto:xxx"

pour que l'utilisateur puisse envoyer un mail simplement en cliquant sur un mot

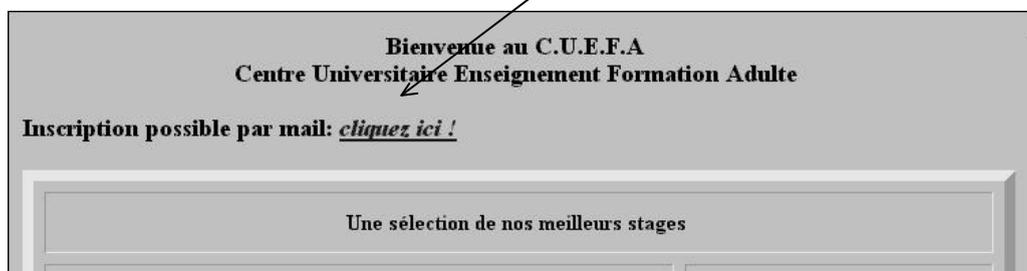


rajouter une inscription par mail à l'adresse fictive suivante

inscription.accueil@cuefa.fr

présentée ainsi (**EXER09.htm**)

Aspect Italique et
clignotant de "cliquez ici"



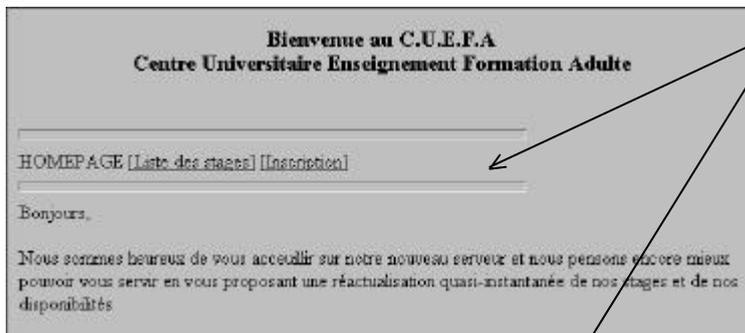
Liens entre pages HTML

Toute création de site sur le WEB repose nécessairement sur la production de "pages" composant les informations que vous allez diffuser

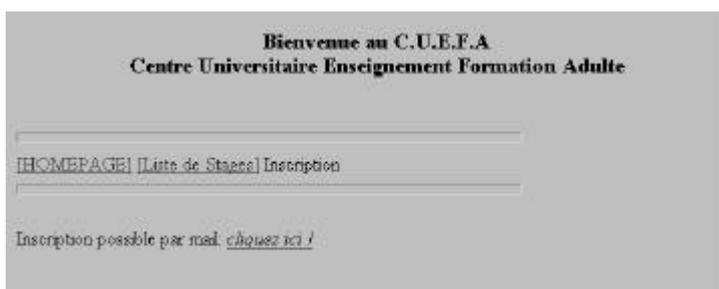
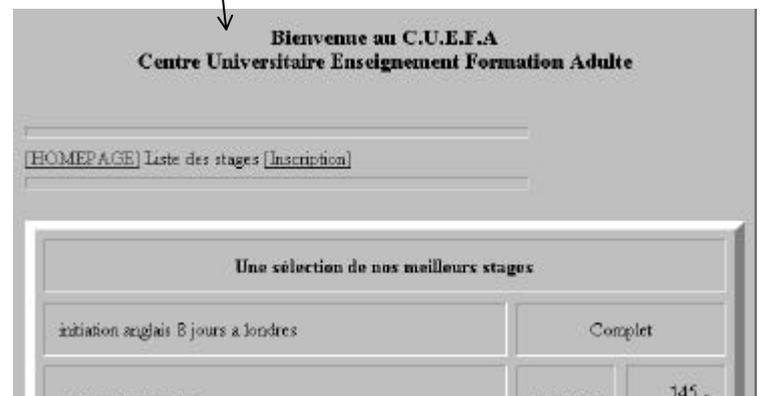
L'architecture de ces pages avec la navigation que l'utilisateur pourra effectuer entre elles n'est pas toujours des plus simples, surtout parce que le lecteur ne voit qu'une page à la fois (et parfois moins)

Par conséquent il faut lui donner toujours le moyens de se repérer dans l'ensemble du site sans qu'il ait l'impression gênante de tourner en rond

1. Dans une optique de repérage le lecteur doit toujours savoir où il se trouve par rapport à l'ensemble des pages du site :



L'ensemble des pages est répété sur chaque page dans l'ordre logique de lecture, la page courante est différenciée et l'accès direct à toutes les pages est possible



Comment obtenir cette construction ?

Le problème ne se pose pratiquement pas tant que toutes les pages requises se trouvent dans le même répertoire, car alors le lien s'écrirait simplement

```
<A HREF="exer10_1.htm">[Stages]</A>
```

Ainsi le découpage de notre page précédente en 3 pages nouvelles, une pour l'accueil, une pour la liste des stages et une pour les inscriptions amènerait les modifications suivantes dans la page d'accueil (**exer10_1.htm**)

```
<TITLE>
  C.U.E.F.A. Homepage
</TITLE>
<H3>
<CENTER>
Bienvenue au C.U.E.F.A
<BR>
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte
</CENTER>
</H3>
<BR>
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
HOMEPAGE
<A HREF="exer10_2.htm">[Liste des stages]</A>
<A HREF="exer10_3.htm"> [Inscription]</A>
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">

Bonjour,<P>
```

et les deux autres pages, indépendamment de leur contenu, porterait les éléments suivants:

vous pouvez partir des 3 fichiers de départ bruts sans liens :

EXER10_1d,.HTM, EXER10_2d.HTM, EXER10_3d.HTM

(solution en : **EXER10_1.HTM, EXER10_2.HTM, EXER10_3.HTM**)

```
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
<A HREF="exer10_1.htm">[HOMEPAGE]</A>
Liste des stages
<A HREF="exer10_3.htm"> [Inscription]</A>
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
```

```
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
<A HREF="exer10_1.htm">[HOMEPAGE]</A>
<A HREF="exer10_2.htm">[Liste des stages]</A>
Inscription
<HR SIZE=10 WIDTH = "70%" ALIGN="left">
```

2. Dans un soucis de commodité le lecteur doit toujours pouvoir continuer la lecture "naturellement" :

"L'ensemble des pages est lié dans un ordre logique par des boutons suivant - précédent"

Bienvenue au C.U.E.F.A
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte

[[HOMEPAGE](#)] [[Liste des stages](#)] [[Inscription](#)]

Bonjours,

Nous sommes heureux de vous accueillir sur notre nouveau serveur et nous pensons encore mieux pouvoir vous servir en vous proposant une réactualisation quasi-instantanée de nos stages et de nos disponibilités

[[suivant](#)]

1° Page...

Bienvenue au C.U.E.F.A
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte

[[HOMEPAGE](#)] [[Liste des stages](#)] [[Inscription](#)]

Une sélection de nos meilleurs stages

initiation anglais 8 jours a londres	Complet	
gestion d'entreprise	12/06/98	145.- Francs
Informatique les jeux	01/04/98	105.- Francs
Être ou ne pas être (analyse comportementale)	11/10/98	95.- Francs

[[précédant](#)] [[suivant](#)]

2° Page...

Bienvenue au C.U.E.F.A
Centre Universitaire Enseignement Formation Adulte

[[HOMEPAGE](#)] [[Liste de Stages](#)] [[Inscription](#)]

Inscription possible par mail:

[[précédant](#)]

3° Page...

Visualisation en : **EXER10_1b.HTM, EXER10_2b.HTM, EXER10_3b.HTM**

Emplacement des pages HTML : relatif ou absolu ?

On l'a compris, il peut y avoir toute une arborescence de documents HTML reliés entre eux, stockés dans des répertoires différents du disque de la machine hôte

On peut référencer un lien de manière relative ou absolue

- de manière relative, tout appel est indexé sur le répertoire de la page active

<code>[nompage]</code>	même répertoire
<code>[nompage]</code>	répertoire parent
<code>[nompage]</code>	deux niveaux dessus
<code>[nompage]</code>	trois niveaux dessus
<code>[nompage]</code>	sous répertoire "toto"
<code>[nompage]</code>	sous sous répertoire "titi" dans sous répertoire "toto" du répertoire actuel

ainsi **../** ou **../../** ou **(etc)** permet de remonter l'arborescence

ainsi **toto/** ou **titi/toto/** ou **(etc)** permet de descendre dans l'arborescence en nommant les répertoire de destination

- de manière absolue, tout appel est indexé sur le disque choisi

`[nompage]`

ainsi **file:///** suivit de **unité:/dossier/sous-dossier/**

etc permet de repérer un fichier sur une machine

Attention :

en HTML il faut utiliser le **/** (slash ou barre oblique) non pas le **** (anti-slash ou contre-slash) comme sous le système d'exploitation



Par am é t r a g e d e l' e m p l a c e m e n t

En rajoutant dans l'en-tête d'un document le tag

```
<BASE HREF="///developpe/exercice/">
```

on sait que toutes les référence placées dans ce document comme

```
<HREF="images/ampoule.gif">
```

seront en fait décodées comme

```
<HREF="///developpe/exercice/images/ampoule.gif">
```

Structur e l i n é a i r e o u h i é r a r c h i q u e

- Dans une structure linéaire, on a une présentation directement inspirée de celle d'un livret de quelques pages

Il s'agit de structurer le site comme on l'a vu, chaque page portant en haut un bandeau rappelant l'ensemble des pages et permettant d'y accéder directement, plus une table des matières et un index contenant des points d'entrés précis dans ces pages.

HOME PAGE [Page 1] [Page 2] [Page x] [Table des matières] [Index]

La possibilité d'aller sur la page précédente ou suivante doit exister

NB: le caractère spécial **<** vaut < et **>** vaut >

- Dans une structure hiérarchique, on à une présentation plus complexe inspirée de celle d'un livre de plusieurs chapitres

Chaque tête de chapitre portant en haut un bandeau rappelant l'ensemble des chapitres et permettant d'y accéder directement,

Dans chaque chapitre (contenant plusieurs pages) l'utilisateur pourra revenir au début du chapitre précédant ou suivant et verra sur le haut de l'écran un bandeau rappelant l'ensemble des pages et permettant un déplacement direct sur toutes les pages du chapitre

Une table des matières référençant chapitres et pages sera également fournie voire si possible un index contenant des points d'entrée précis pour toutes les notions importantes.

Sur disque le stockage devrait se faire de façon à refléter la disposition du site.



IMAGES ET HTML

Il est important de pouvoir présenter des images sur notre site mais le problème des qualités et des tailles de fichiers est réel

Les deux formats existant sur le Web sont des formats compressés

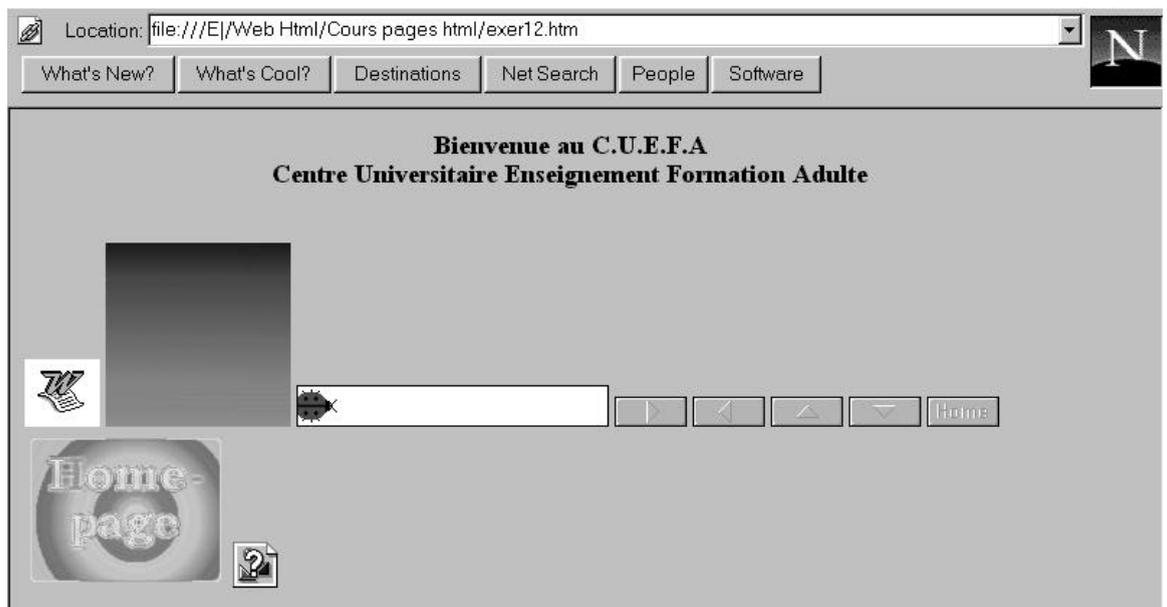
Les tags nécessaires sont les suivants

``

marqueur simple d'insertion de l'image référencée par le paramètre SRC="xxx" avec xxx le nom du fichier image voulu
N.B: la syntaxe ../dossier reste valable comme pour les liens

En cas de problème l'affichage du pictogramme  (sur Netscape) ou  (sur explorer) permettra de repérer l'incident

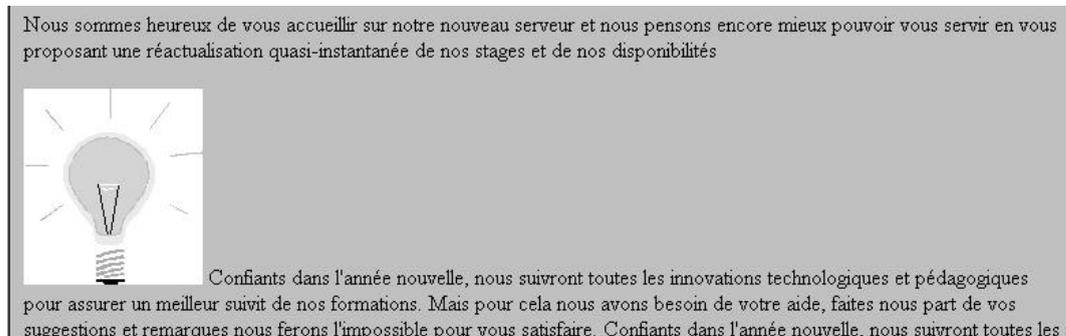
Ainsi le fichier **EXER12.HTM** affiche les images gif suivante



Positionner une image directement

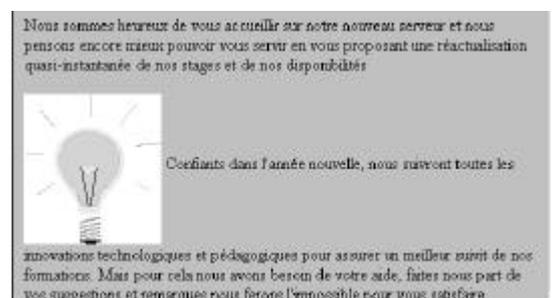
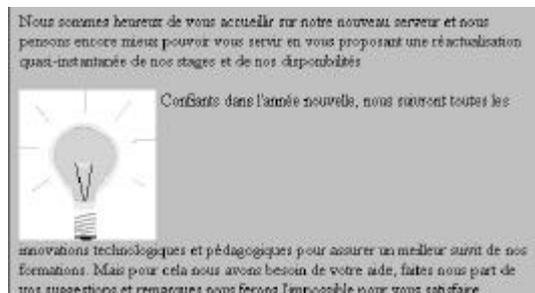
Il est important de pouvoir placer précisément une image dans une page

par défaut le texte s'inscrit après l'image sur une seule ligne, puis la suite est positionnée "après" l'image"



Le Tag `` accepte le paramètre défini par le mot clé `ALIGN="top"`, `"middle"` ou `"bottom"` permettant de placer un texte de légende sur le coté de l'image

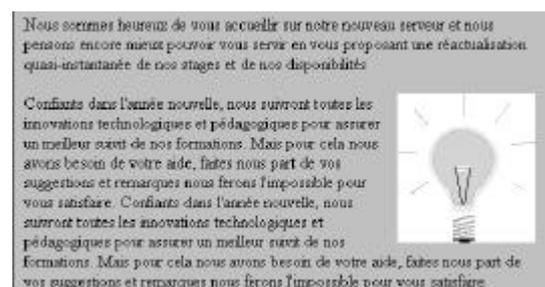
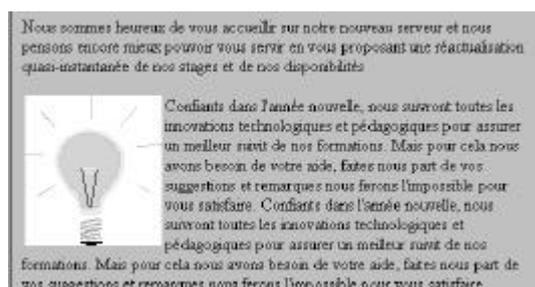
N.B: une seule ligne est placée sur le coté de l'image, et si retour à la ligne il y a la suite du texte se placera après l'image !



Le paramètre défini par le mot clé

`ALIGN` accepte aussi les valeurs `ALIGN="left"`, ou `"right"` permettant de placer un texte de légende sur le coté gauche ou droit de l'image

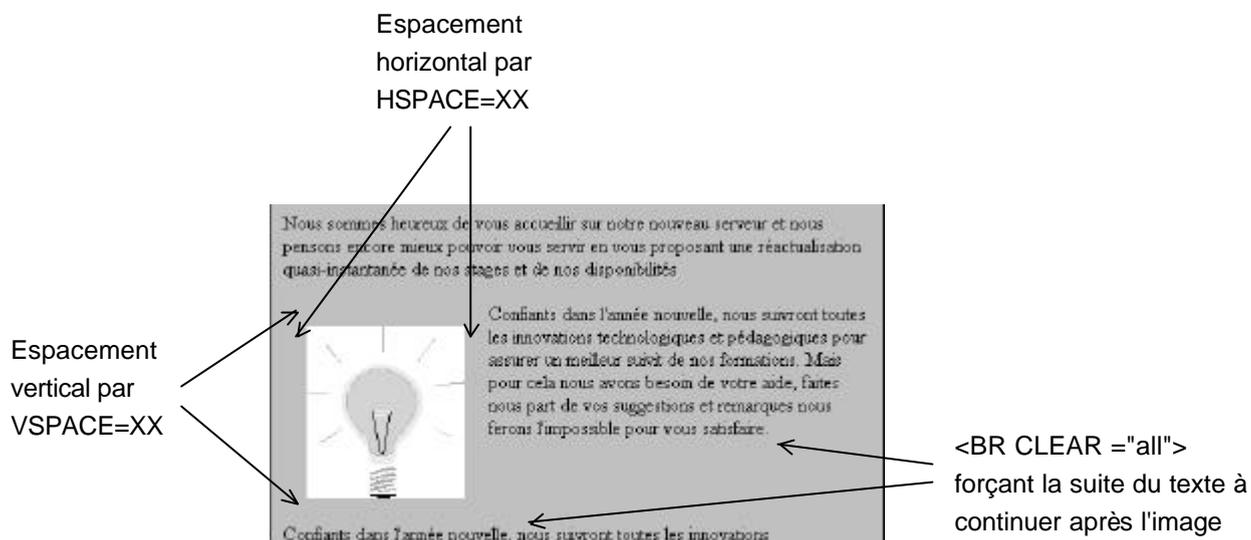
N.B: plusieurs lignes peuvent être placées sur le coté de l'image, le texte "coulant" autour de celle-ci



Le Tag ``

accepte le paramètre défini par le mot clé VSPACE=xx et HSPACE=XX avec xx en pixel définissant l'espace à laisser avant ou après l'image

Enfin si on veut obtenir un retour à la ligne après l'image, de manière à ce que le texte suivant apparaisse à la suite, le tag
 accepte le paramètre CLEAR="all"



(on trouvera le source dans **EXER13.HTM**)

Positionner une image dans un tableau

Il est parfois plus simple de positionner une image en créant un tableau, évidemment sans tracer sa bordure

Le principe reste celui de la construction classique de tableau avec simplement une dimension de la cellule contenant l'image exprimée en absolu en pixel

Ainsi si on incorpore une image, il vaut mieux connaître sa taille pour dimensionner correctement la cellule du tableau

En effet une image à une taille (hauteur et largeur) fixe exprimée en pixels, ne changeant pas selon la taille de la fenêtre du navigateur ou de la résolution de l'écran

par exemple le fichier "ampoule.gif" contient une image de 131x144 pixel en 256 couleurs

la cellule du tableau qui va la contenir devrait être prévue de la sorte

```
<TD WIDTH=131>  
  <IMG SRC="xxx/ampoule.gif">  
</TD>
```

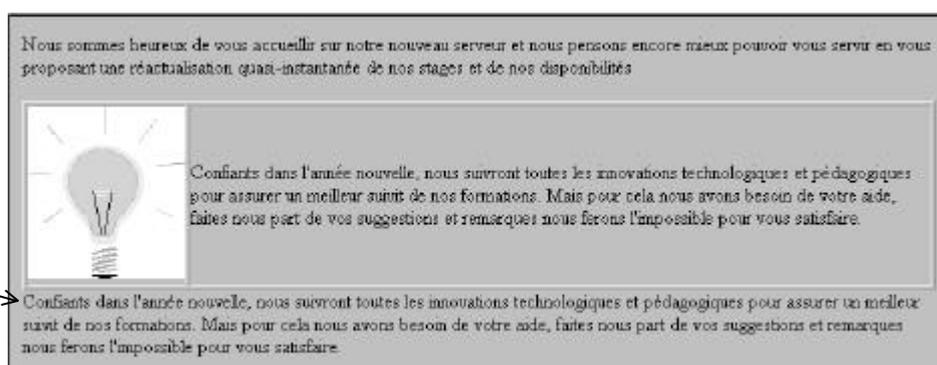
Définition de la largeur de cellule exactement semblable à la taille de

et la cellule à côté devrait occuper la totalité restante du tableau

```
<TD WIDTH="99%" ALIGN="Center">  
  le texte que l'on veut voir s'afficher  
  sur le coté de l'image  
</TD>
```

Définition de la largeur de cellule pour remplir la totalité restante de la largeur du tableau
N.B : sur IE4.0 il ne faut pas mettre Width=99%

Le tableau n'est tracé ici que pour une meilleure visualisation
Le source se trouvant en **exer14.htm**



Taille et chargement d'une image

On peut modifier la taille de l'image à l'écran sans aucun problème, en incluant les dimensions en pixels de ce que l'on veut afficher

Le Tag `` accepte le paramètre défini par le mot clé `WIDTH=xx` et `HEIGHT=xx` avec `xx` en pixel définissant la taille de l'image

Ainsi si notre image précédente (`ampoule.gif`) qui mesurait à l'origine une taille de 131x144 pixels est affichée par le tag

```
<IMG SRC="xxx/ampoule.gif" WIDTH=262 HEIGHT=288>
```

elle se voit doubler de taille !! (chargez [exer15.htm](#) et commentez !)

Il apparaît donc utile de connaître les dimensions d'une image pour pouvoir l'afficher comme on le souhaite, mais il faut noter que **le temps de chargement dépend de la taille originale de l'image**, et que trois conséquences apparaissent:

- Il vaut mieux si possible ne pas demander d'afficher une image réduite, mais plutôt se créer une image de la taille voulue, ainsi le chargement sera plus rapide
- Il vaut mieux si possible ne pas demander d'afficher une image agrandie car un problème de proportions et de définition (qualité) se posera
- Dans le cas où l'on voudrait inclure dans une page deux fois la même image, il vaut mieux référencer deux fois la même image (et donc une réduite) car celle-ci ne sera chargée qu'une fois, alors que si on référence deux images (une grande et une petite) forcément le temps de chargement sera plus long

IMPORTANT

En général le temps de transmission d'une image est plus important que celui du texte, et par conséquent le navigateur reçoit d'abord le texte puis "attend" les images pour afficher le résultat, (pour composer la page)

On peut accélérer la vitesse d'affichage si on donne au browser la taille de l'image précisément, ainsi la mise en page pourra se faire et le texte s'affichera avant que l'image complète ne soit reçue

- Ainsi il vaut mieux toujours spécifier la taille de l'image à l'aide des paramètres `WEIDTH` et `HEIGHT` pour permettre l'affichage du texte en "attendant" la réception complète de l'image

image précédée d'une ... image

Dans le cas d'un chargement d'une image de grande taille (en octets) on peut demander de précharger une image plus simple puis après l'image réelle

Le Tag `` accepte le paramètre défini par le mot clé `LOWSRC="xxx"` et "xxx" étant les références de l'image à charger en premier

Ainsi dans l'écriture

```
...  
<IMG SRC="ampoule.gif" LOWSRC="attente.gif" WIDTH=131 HEIGHT=144>  
...
```

Il s'agit ici à terme de charger l'image AMPOULE.GIF

Cette image à une taille de 131x144 pixels

Et vu que le texte peut s'afficher immédiatement dans une bonne pagination charger d'abords l'image attente.gif (puis ampoule.GIF)

- **Attention : ne garder cette technique que pour les images globalement importantes car en définitive on rallonge le temps global de chargement de la page**

FICHIERS GRAPHIQUES

Bitmap-Vectoriels

Il existe différentes catégories de fichiers graphiques, les fichiers de type bitmap (ou raster), et les fichiers de type vectoriels (ou metafile)

- Le fichier de type **bitmap** peut être considéré comme une série de points de coordonnées x et y, chaque point ayant une intensité lumineuse et une couleur. le nombre de point total de l'image est appelé résolution

Avantage : c'est le format le plus rapide à l'affichage, le plus fidèle (les écrans aussi sont des périphériques par points) et le moins destructif lors de conversions,

Inconvénient : c'est le format qui peut être le plus volumineux pour une image précise et détaillée et c'est un format qui ne se prête pas aux agrandissements, voire même aux réductions

- Le fichier de type **vectoriel** implique l'idée selon laquelle on décrit l'image par un ensemble de segments de droite (traits) dont on ne stockerait pas la totalité des points mais seulement leurs extrémités et leurs couleurs

Avantages : Un fichier vectoriel est plus compacte qu'un fichier bitmap et sa taille ne varie pas avec la résolution du dessin, de plus les réductions et les agrandissements donnent d'excellents résultats

Inconvénient : c'est le format qui se prête le moins aux conversions

Tableau estimatif sur le temps de téléchargement d'une image de 20 ko

Vitesse de connexion (en bps)	Taux de transfert maxi	Temps nécessaire pour charger une image de 20 ko
9600	960 carac. / sec.	21 sec.
14400	1440 carac. / sec.	14 sec.
28800	2880 carac. / sec.	7 sec.
33600	3360 carac. / sec.	6 sec.
56000	5600 carac. / sec.	3,5 sec.

Résolution nécessaire

On peut avoir des images dont le nombre de couleur varie entre:

- 16 couleurs (mode vga classique)
- 256 couleurs (sur 8 bits)
- 65536 couleurs (sur 16 bits mode HiColor)
- 16 777 216 couleurs (sur 24 bits mode TrueColor)

Or les navigateurs ne peuvent afficher que des images limitées à 256 couleurs chacune, mais ne jetez pas vos cartes graphique pour surfer sur le Web, car si plusieurs images sont affichées sur la même page, elles n'utilisent pas forcément la même palette de couleur, et par conséquent une carte 256 couleurs aura du mal à les afficher simultanément

Formats GIF, JPEG ...

Les fichiers utilisés dans les pages HTML sont des formats bitmaps compressés

xxxxx.GIF : format permettant de gérer des images couleurs au format GIF (Graphic Interchange Format) en 16 ou 256 teintes voire plus par palettes interposées
Créé par CompuServe en 1987

xxxxx.JPG : format permettant de gérer des images couleurs au format JPEG (Joint Photographic Expert Group)

xxxxx.PNG : Format nouveau créé par le W3C en octobre 1996
PNG (portable Network Graphics)
Si ce format est réellement intéressant techniquement, il ne semble pas être adopté dans la pratique par énormément de personnes

Tableau comparatif des 3 formats utilisables sur les pages HTML:

	GIF	JPEG	PNG
Compatibilité	Palette 8 bits	RVB Niveaux de gris	RVB Niveaux de gris Palette 8 bits
Compression	sans perte de 4:1 à 10:1	Avec perte de 10:1 à 100:1	Sans perte et de 5% à 25% meilleur que GIF
Transparence	2 niveaux par pixel (gif89a)	Non	254 niveaux par pixel
Affichage progressif (image entrelacée)	Oui 1/8 d'image	Oui Progressive JPEG	Oui 1/64 d'image
Animation	Oui	Non	Non*

* un format MNG permettant des animations est apparu en Novembre 1998

Quelques formats

The image shows a vertical list of file formats from a software application. The list is categorized on the left with 'Bitmap' and 'Vectorel' (Vector) icons. Annotations on the right point to specific formats:

- GIF un des formats supportés en natif sur le WEB**: Points to 'GIF - CompuServe'.
- Indétrônable sur Macintosh**: Points to 'PCT - Macintosh PICT'.
- TIFF formats très appréciées des scanner pour conversions ultérieures**: Points to 'TIF - Tagged Image File Format'.

The list of formats includes: BMP, CDR, CGM, CLP, CUT, DIB, DRW, DXF, GEM, GIF, HGL, IFF, IMG, JIF, JPG, LBM, MAC, MSP, PBM, PCD, PCT, PCX, PGM, PIC, PNG, PPM, PSD, RAS, RAW, RLE, TGA, TIF, WMF, WPG.

IMAGES ET LIENS

A partir du moment où une image est incorporée, on peut la transformer en un lien hyper texte

Pour créer un hyper lien à partir d'une image il suffit d'insérer son tag IMG là où auparavant on insérait du texte

```
<A HREF="typelien"> <IMG SRC="ampoule.gif" WIDTH=131 HEIGHT=144> </A>
```

Cette image devenant un lien elle se trouve encadrée mais on peut enlever cette bordure par le paramètre BORDER=0 dans le tag

reprenre les 3 pages **EXER10_1.HTM**, **EXER10_2.HTM**, **EXER10_3.HTM** et remplacer la mention SUIVANT et PRECEDANT en bas des pages par les images fournies GAUCHE.GIF et DROITE.GIF
(correction en **EXER16_1.HTM**, **EXER16_2.HTM** et **16_3.HTM**)

Bordure bleue indiquant un lien (annulable par BORDER=0)

Pointeur de souris en forme de main (pointeur sur un lien image)

Adresse de la page visitée

Image DROITE.GIF placée en hyper lien vers la page 2

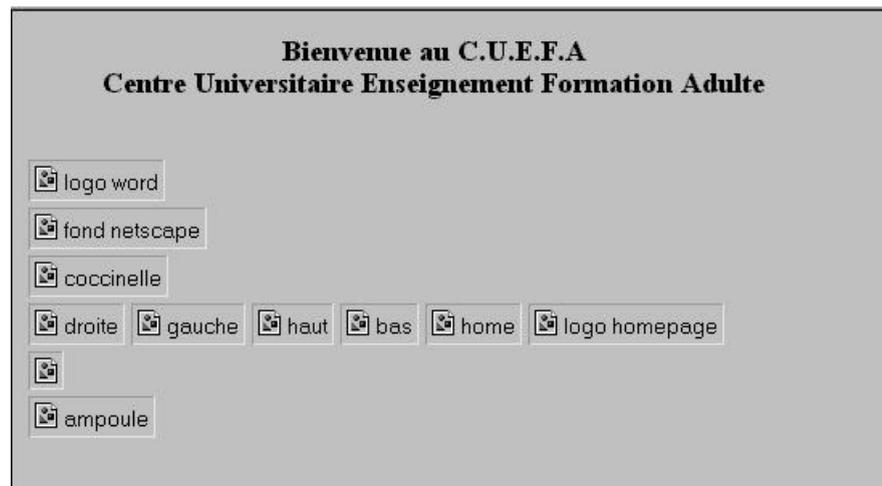
Adresse de la page pointée dite URL

Nommer des images

Il est intéressant de nommer une image pour deux raisons, l'utilisateur peut avoir un navigateur de type texte, ou bien simplement avoir désactivé l'affichage systématique de toutes les images pour économiser les temps de chargement

Utiliser pour cela le paramètre ALT="texte" dans le tag

Dans ce cas l'affichage des images se fera par le biais d'un pictogramme et seul le texte mentionné par le paramètre ALT est affiché (cf **EXER17.HTM**)



Remarque : dans le cas où les images s'affichent, cette nomination via le paramètre ALT du tag permet de faire afficher une bulle d'aide lorsque l'utilisateur passe la souris au dessus de l'image.

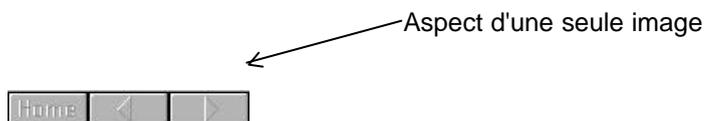
Combiner des images

On peut combiner des images entre elles pour donner à l'utilisateur l'impression qu'il s'agit d'une seule image, et ainsi donner à chaque partie de l'image un lien précis

Essayez de créer "une seule image" à partir des fichiers **Home.gif**, **Gauche.gif** et **Droite.GIF**



```
<IMG SRC="images/gif/home.gif" ALT="home">
<IMG SRC="images/gif/gauche.gif" ALT="gauche">
<IMG SRC="images/gif/droite.gif" ALT="droite">
```



```
<IMG SRC="images/gif/home.gif"
ALT="home"><IMG SRC="images/gif/gauche.gif" ALT="gauche"><IMG
SRC="images/gif/droite.gif" ALT="droite">
```

FOND D'ÉCRAN

Il est possible de demander de changer le fond d'écran de votre page HTML

Les tags nécessaires sont les suivants

`<BODY BGCOLOR= "x">`

marqueur simple définissant la couleur de fond (background) de la page HTML. Le navigateur adapte toutes les autres couleurs par défaut en fonction (liens) mais pas le texte.

N.B: la syntaxe "x" en hexadécimal donne "#000000" reste valable comme pour le Texte. Dans cette valeur on a le Rouge, le Vert et le Bleu pouvant chacun avoir une palette de 256 nuances.

Ainsi ce codage en hexadécimal permet de "lire" la teneur respectivement en Rouge Vert et Bleu du texte avec 00 mini et FF maxi (255).

Par exemple : 000000 est noir FF0000 est rouge
 00FF00 est vert 0000FF est bleu
 FFFFFF est blanc

Chargez le fichier **COULEUR.HTM** dans le navigateur

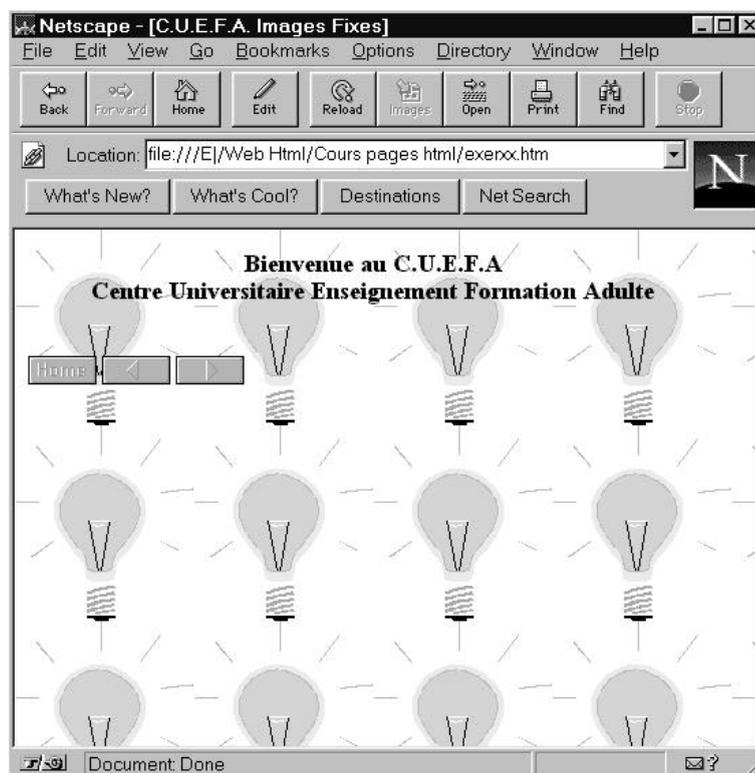
Essayez de charger le fichier **EXER18.HTM** avec un fond noir, puis jaune...

Solution en **EXER19.HTM**. Regarder le fichier **PRESENTE.HTM**

N.B: Par conséquent pour assurer la lisibilité d'un texte, même dans le cas où un navigateur ne comprendrait pas un tag couleur, il faut demander un fond clair et une couleur de texte foncée (ou l'inverse)



Obtenir cet effet repose sur la possibilité de charger une image en fonds d'écran (**EXER20.HTM**)



<BODY BACKGROUND= "xx">

marqueur simple définissant l'image de fond "xx"(background) de la page HTML
Le navigateur utilisera cette image comme un "carreau" et la répètera de façon à couvrir la totalité de l'écran

On s'aperçoit que le tag BODY peut recevoir différents paramètres, résumons les

<BODY BGCOLOR= "x">	BGCOLOR="#000000" couleur de page
<BODY BACKGROUND= "x">	BACKGROUND="xx" image fond de page
<BODY LINK= "x">	LINK="#000000" couleur des liens
<BODY ALINK= "x">	ALINK="#000000" couleur lien sélectionné
<BODY VLINK= "x">	VLINK="#000000" couleur de lien visité

FORMULAIRES (CRÉATION)

Beaucoup de pages contiennent des formulaires qui, une fois saisis par l'utilisateur, peuvent être transmis au serveur WEB hébergeant le site

Pour préparer un formulaire il faut une zone d'édition (appelée FORM), puis définir la méthode à employer pour transmettre au serveur l'information recueillie dans les champs du formulaire

Dans un formulaire, tous les tags de mise en forme sont disponibles classiquement, Il faut simplement éviter d'incorporer un formulaire dans un autre formulaire ou de croiser un formulaire et un tableau

Visualisez le formulaire du fichier **EXER22.HTM**

NOM:

Zone de texte ou Text Box,

Zone masquée ou Password Box,

Mr M^dme M^{lle}

Boutons Radio ou Radio Button

Français
 Anglais
 Italien
 Allemand

Cases à Cocher ou Check Box

Listes Déroulantes ou Select input

Scrolling text
ou
Zone de texte

Structure Générale

Les tags nécessaires sont les suivants

<code><FORM></code>	<code></FORM></code>	marqueur de début et de fin de formulaire
deux paramètres principaux existent pour un formulaire		
<code>METHOD="type"</code>		indiquant quel protocole HTTP il faut utiliser pour envoyer les données "Post" est le protocole à utiliser en général "get" étant l'alternative
<code>ACTION="adresse"</code>		indiquant l'endroit où les résultats de la saisie dans le formulaire doivent être envoyés pour être traités, sous forme généralement d'une URL de @mail

Ainsi notre formulaire s'inscrira le plus souvent dans la trame suivante

```
<FORM METHOD="post" ACTION="adresse URL de l'exécutable">  
  
    Corps du formulaire  
  
</FORM>
```

Ensuite le corps du formulaire est composé de 3 tags principaux

- INPUT
- SELECT
- TEXTAREA

Chacun de ces tags amenant une zone de saisie à l'écran, se voit assigner d'un paramètre `NAME="nom"` avec "nom" étant un identificateur donné pour la valeur saisie par l'utilisateur dans le formulaire à ce niveau (et donc pour pouvoir ensuite s'en servir ultérieurement)

Souvent ces tags acceptent un paramètre `VALUE="x"` permettant d'indiquer le plus souvent la valeur par défaut à renvoyer

Enfin chacun de ces tag accepte des paramètres biens spécifiques selon la zone de saisie qu'il crée

le tag INPUT

C'est le tag qui va permettre les entrées saisies au clavier principalement.
Sa structure générale étant :

`<INPUT TYPE="xx">` avec "xx" indiquant de quelle façon les données seront saisies par l'utilisateur
xx valant "text", "password", "radio", "checkbox"
`TYPE="text"` permet de créer un champs de saisie, c'est le type par défaut si rien n'est spécifié

```
<INPUT TYPE="text" Name="n" SIZE=25  
MAXLENGTH=25 VALUE="tapez votre nom ici">
```

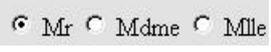
génère  la valeur saisie ira dans une variable nommée "n". C'est le type par défaut

`TYPE="password"` idem "text" mais l'utilisateur ne voit pas les lettres tapées au clavier

génère 

`TYPE="radio"` permet de créer des "boutons radio", un seul bouton est sélectionnable sur l'ensemble des possibilités

```
<INPUT TYPE="Radio" NAME="q" VALUE=1 CHECKED>Mr  
<INPUT TYPE="Radio" NAME="q" VALUE=2>Mdme  
<INPUT TYPE="Radio" NAME="q" VALUE=3>Mlle
```

génère  et la valeur saisie (1,2 ou 3) ira dans une variable nommée "q" (pour qualité...)

Le paramètre CHECKED active un bouton par défaut

`TYPE="checkbox"` permet de créer des "cases à cocher", plusieurs cases sont sélectionnables dans l'ensemble

```
<INPUT TYPE="Checkbox" NAME="langues" VALUE="Fr"  
CHECKED>Français<BR>  
<INPUT TYPE="Checkbox" NAME="l" VALUE="Gb">Anglais <BR>  
<INPUT TYPE="Checkbox" NAME="l" VALUE="Ita">Italien <BR>  
<INPUT TYPE="Checkbox" NAME="l" VALUE="All">Allemand<BR>
```

génère  et la valeur saisie (Fr, Gb, Ita ou All) ira dans une variable nommée "l" (pour langue)...

Le paramètre CHECKED active une case par défaut

le tag SELECT

C'est le tag qui va permettre des entrées sélectionnées principalement
Sa structure générale étant

`<SELECT>` `</SELECT>` encadrant l'ensemble des valeurs constituant la liste, Chacune de ces valeurs étant précédée du tag `<OPTION>`. Si `MULTIPLE` est précisé une sélection multiple via la touche `CTRL` est autorisée

```
<SELECT NAME="h" SIZE=4>
<OPTION>08h00<OPTION>08h30<OPTION SELECTED>09h00
<OPTION>09h30<OPTION>10h00<OPTION>10h30<OPTION>11h00
<OPTION>11h30<OPTION>12h00<OPTION>13h30<OPTION>14h00
<OPTION>14h30<OPTION>15h00<OPTION>15h30<OPTION>16h00
</SELECT>
```



génère et la valeur sélectionnée ira dans une variable nommée "h" (pour heure...)

Le paramètre `SELECTED` sélectionne une valeur par défaut

le tag TEXTAREA

C'est le tag qui va permettre des entrées clavier volumineuses
Sa structure générale étant

`<TEXTAREA>` `</TEXTAREA>` Permet de définir dans un formulaire extensible "à volonté" par l'utilisateur une zone de texte lors de sa saisie
Si `ROWS` et `COLS` sont précisés une taille en lignes et colonnes sera donnée

```
Veillez entrer ici votre adresse
<TEXTAREA NAME="ad" ROWS=5 COLS=40> </TEXTAREA>
<BR>
```

génère



et la valeur saisie ira dans une variable nommée "ad" (pour adresse...)

Annulation ou Envoi



La fin d'un formulaire est toujours constitué de deux boutons permettant soit de remettre à zéro les saisies effectuées dans le formulaire (abandon) soit d'envoyer le formulaire

Leur structure étant

`<INPUT TYPE="submit" VALUE="xxx">` Pour le bouton qui déclenchera l'envoi des valeurs saisies dans le formulaire "xxx" étant le libellé du bouton

```
<INPUT TYPE="submit" VALUE="Envoi">
```

génère  et les valeurs saisies seront expédiées

`<INPUT TYPE="reset" VALUE="xxx">` Pour le bouton qui effacera toutes les valeurs saisies dans le formulaire "xxx" étant le libellé du bouton

```
<INPUT TYPE="reset" VALUE="Annuler">
```

génère  et les valeurs saisies seront effacées

FORMULAIRES (PRÉSENTATION)

Les formulaires permettent de saisir énormément de choses, mais demandent une présentation soignée

Les listes et les tableaux restent à disposition mais il faut faire attention à respecter la syntaxe des tags

Ainsi à la place de

merci de remplir ce formulaire qui permettra de mieux vous connaître

NOM:

PRENOM:

autorisation:

on préférera

merci de remplir ce formulaire qui permettra de mieux vous connaître

NOM:

PRENOM:

autorisation:

fondé sur des liste comme dans **EXER23.HTM**

ou bien aussi

merci de remplir ce formulaire qui permettra de mieux vous connaître

NOM:	<input type="text" value="tapez ici"/>
PRENOM:	<input type="text" value="tapez ici"/>
autorisation:	<input type="checkbox"/>

fondé sur un tableau comme dans **EXER24.HTM**

FORMULAIRES (TRAITEMENT)

Les formulaires permettent de saisir énormément de choses, mais demandent un traitement sortant du cadre HTML proprement dit, dans ce que l'on appelle des scripts

Un script est un programme acceptant certaines données saisies par le visiteurs de la page, les traitants et proposant ensuite éventuellement un résultat

Cela peut consister simplement à rajouter un nom à une liste de publipostage comme à effectuer des calculs beaucoup plus complexes avec des données fournies par l'utilisateur

HTML ne supporte pas en lui-même ce genre de fonctionnalités car c'est un langage de description de page et non pas de traitement d'information, mais il peut faire appel à un script résidant sur le client ou le serveur, étant capable de lui passer des information et d'en recevoir...

Il existe aujourd'hui plusieurs méthodes d'écriture de scripts de fonctions interactives dans les pages WEB, deux exemples connus étant

Les scripts **CGI** (Common Gateway Interface) : la plus ancienne

Les scripts **JAVA** (Sun) : tendant à se répandre

Les règles d'écriture dépendent donc de l'environnement et du serveur sur lequel les traitements doivent être exécutés, les serveurs UNIX acceptant très bien les scripts CGI, les serveurs WINDOWS acceptant d'autres langages, tels que VISUAL BASIC.

Il est certain que les nouvelles approches, telles que JAVA (SUN) par exemple, indépendante des plates-formes système, c'est à dire fonctionnant pratiquement à l'identique sous UNIX, WINDOWS, etc... auront tendance à se généraliser et à détrôner CGI

En attendant pour l'instant, pour savoir dans quel sens pousser l'exploration (si le cas vous en dit) voilà la phrase magique : "contactez votre administrateur réseau..."

LES FRAMES

Jusqu'à présent on a toujours affiché un document unique, or il est possible de fractionner la fenêtre du navigateur en plusieurs petites fenêtres avec barres de défilement individuelles, chaque "petite fenêtre" affichant un document séparé, cette technique étant connue sous le nom de frames

Les tags nécessaires sont les suivants

<code><FRAMESET></code>	<code></FRAMESET></code>	marqueur de début et de fin de page html étant à l'origine d'une fenêtre, tout comme <code><BODY></code> marquait une fenêtre principale N.B: FRAMESET remplace le tag BODY
-------------------------------	--------------------------------	--

deux paramètres principaux existent pour une définition de frames

<code>COLS="x%, Y%, ..."</code>	indiquant quelle part d'écran laisser à une fenêtre (découpage vertical) les valeurs x% y% donnent les valeurs proportionnelles que chaque fenêtre aura
---------------------------------	--

<code>ROW="x%, Y%, ..."</code>	indiquant quelle part d'écran laisser à une fenêtre (découpage horizontal) les valeurs x% y% donnent les valeurs proportionnelles que chaque fenêtre aura
--------------------------------	--

<code><FRAME></code>	permet de définir le début d'une fenêtre dans le code HTML N.B: a chaque % défini dans <code><FRAMESET></code> correspond donc un tag <code><FRAME></code> accepte le paramètre <code>SRC="xxx.htm"</code> avec xxx.htm le nom d'une page html
----------------------------	---

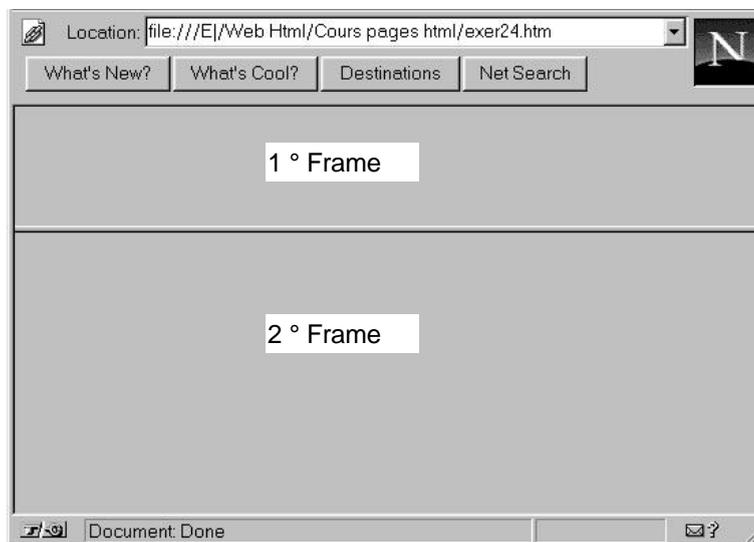


Ainsi dans **EXER25.HTM** le code HTML suivant

```
<HEAD>
<TITLE>
  C.U.E.F.A. notions de frames
</TITLE>
<HEAD>

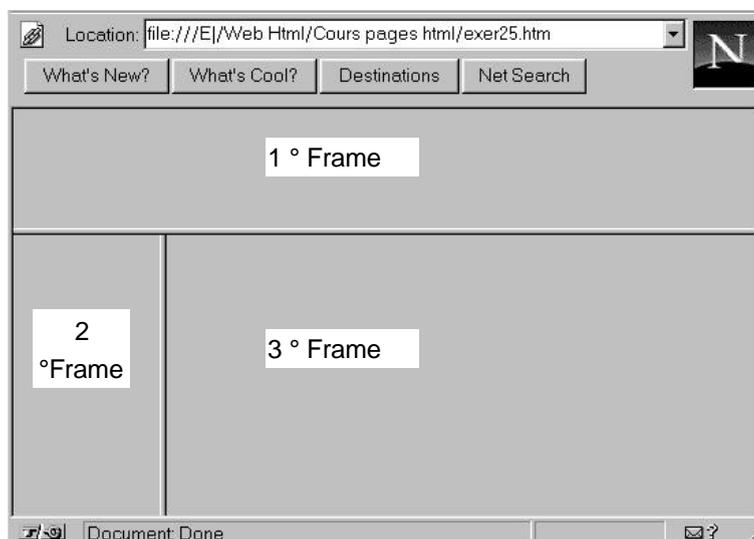
<FRAMESET ROWS="30%,70%">
  <FRAME> ..... 1 ° Frame
  <FRAME> ..... 2 ° Frame
</FRAMESET>
```

génère l'écran suivant



N.B: sur Explorer on ne voit rien car il faut demander d'afficher quelque chose dans chaque frame...

Toute fenêtre peut être découpée horizontalement ou verticalement, mais pas les deux à la fois, ce qui signifie que si on veut l'écran suivant



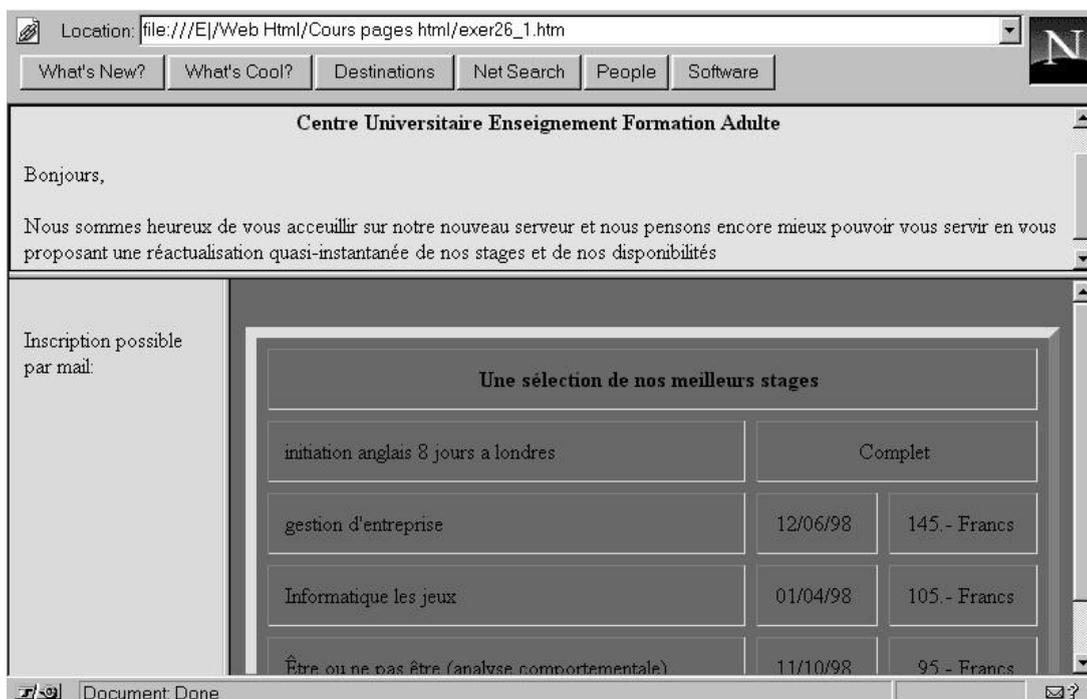
il faut le code suivant (**EXER26.HTM**)

```
<FRAMESET ROWS="30%,70%">
  <FRAME <..... 1 ° Frame
    <FRAMESET COLS="20%,80%">
      <FRAME <..... 2 ° Frame
      <FRAME <..... 3 ° Frame
    </FRAMESET>
  </FRAMESET>
```

Un exemple

L'écran suivant est obtenu en demandant d'afficher **EXER27.HTM**

(et utilise les fichiers **EXER27_1.HTML**, **EXER27_2.HTML** et **EXER27_3.HTML**)



Modification des tailles :

Pour l'instant l'utilisateur peut modifier à son gré la taille des fenêtres, ce qui peut transformer considérablement l'aspect de l'écran, voire enlever tout l'intérêt des frames

On peut interdire cette possibilité par le paramètre NORESIZE du tag FRAME

<FRAME NORESIZE>

interdit toute modification de taille de la fenêtre définie par le tag FRAME

Gestion des barres de défilement :

Normalement les barres de défilement sont gérées automatiquement par le navigateur, mais on peut forcer la main le paramètre SCROLLING du tag FRAME

<FRAME SCROLLING="YES">

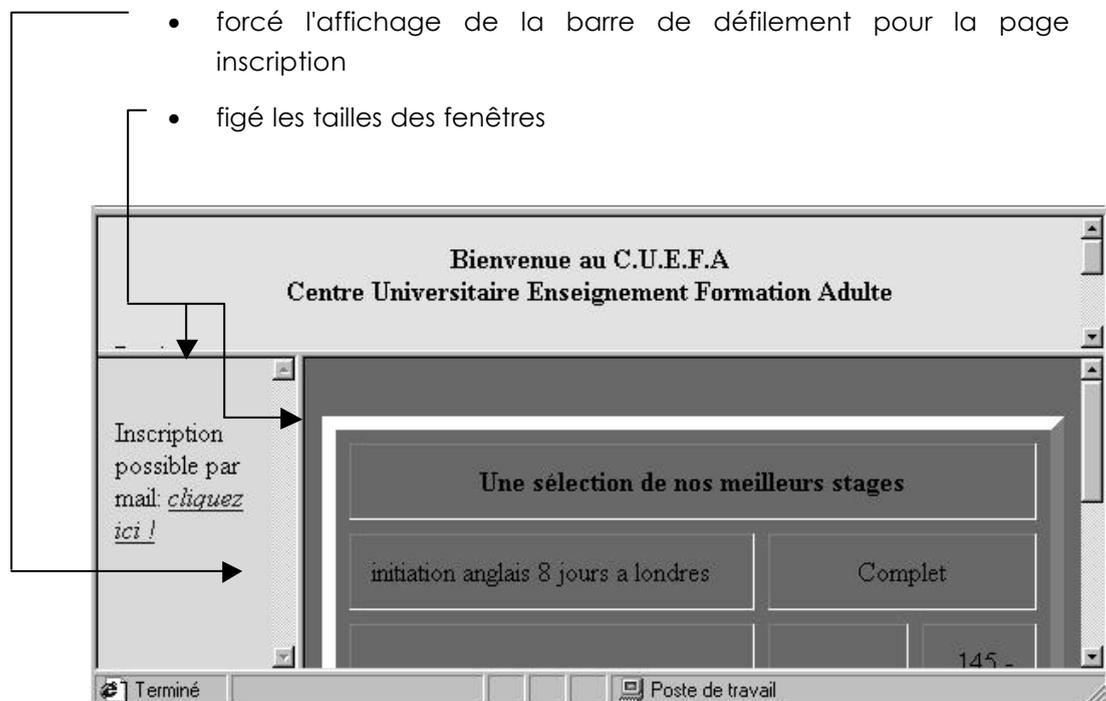
force l'affichage des barres de défilement

<FRAME SCROLLING="NO">

interdit l'affichage des barres de défilement

L'écran suivant est obtenu en demandant le fichier **EXER28.HTM** dans lequel on a :

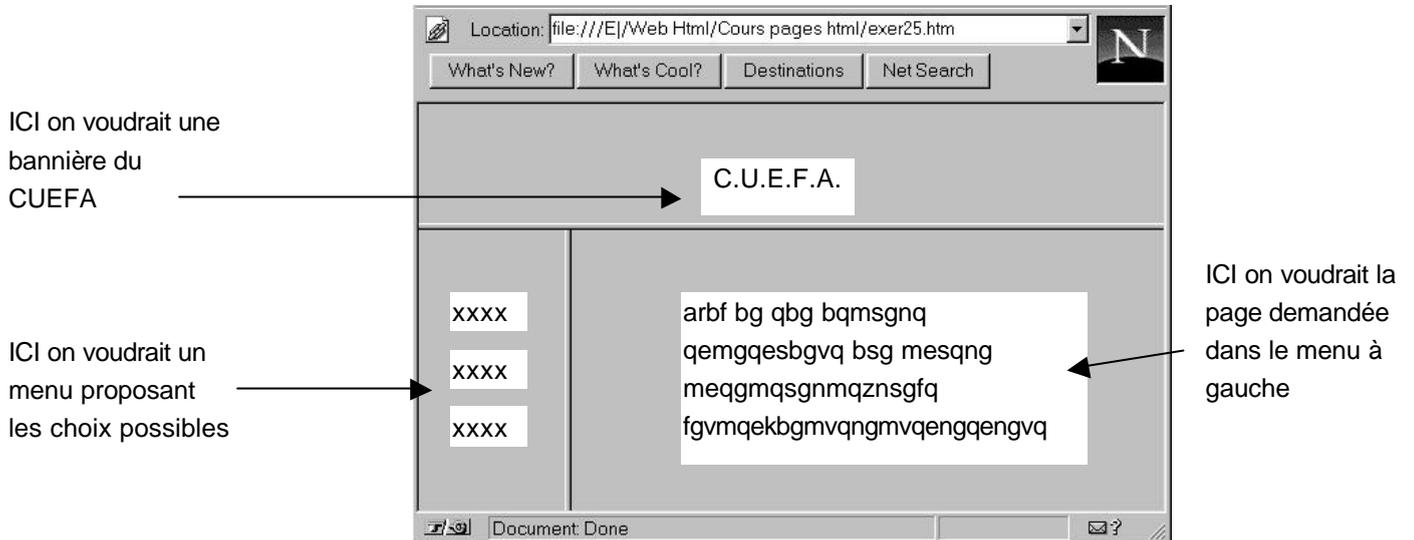
- forcé l'affichage de la barre de défilement pour la page inscription
- figé les tailles des fenêtres



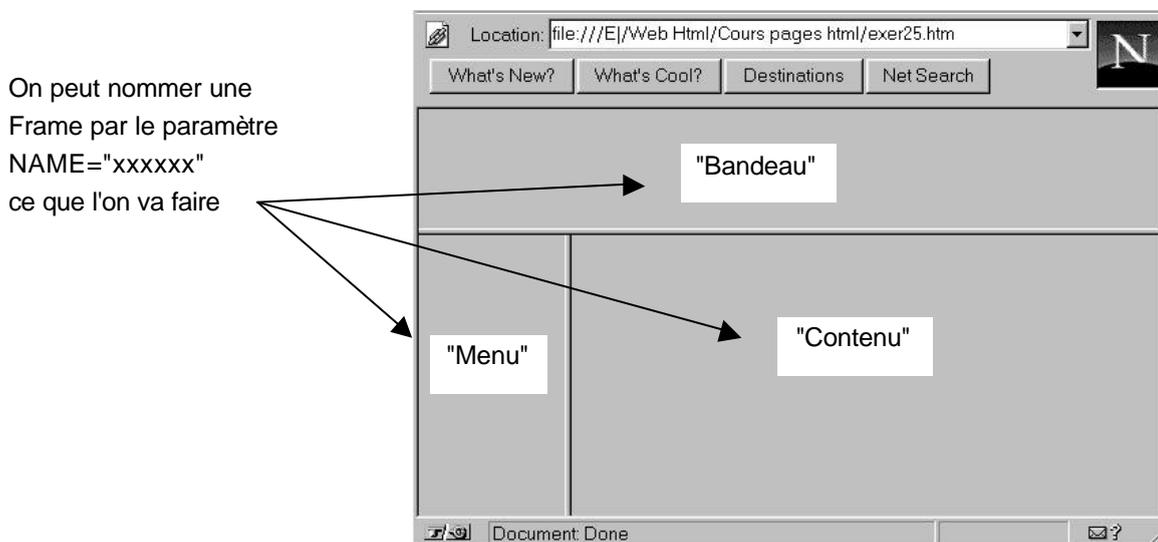
Liens dans une autre fenêtre :

Dans la situation actuelle, tout lien hyper texte d'une page HTML fonctionne en amenant une nouvelle page HTML mais à L'INTERIEUR DE LA MEME FENETRE, ce qui peut être assez déplaisant

En effet si on imagine la structure suivante



Il paraît nécessaire que un clic sur un menu amène une page dans la fenêtre de droite, et pas dans le fenêtr affichant ces menus ...



et on va se créer un jeu de 3 fichiers respectivement nommés :

- **TOPBANDEAU.HTM** : contenant une bannière au logo du cuefa
- **TOPMENU.HTM** : contenant l'ensemble des menus disponibles
- **TOPCONTENU.HTM** : une page par défaut de la zone contenu

Ainsi que 3 pages correspondantes aux 3 menus disponibles, c'est à dire

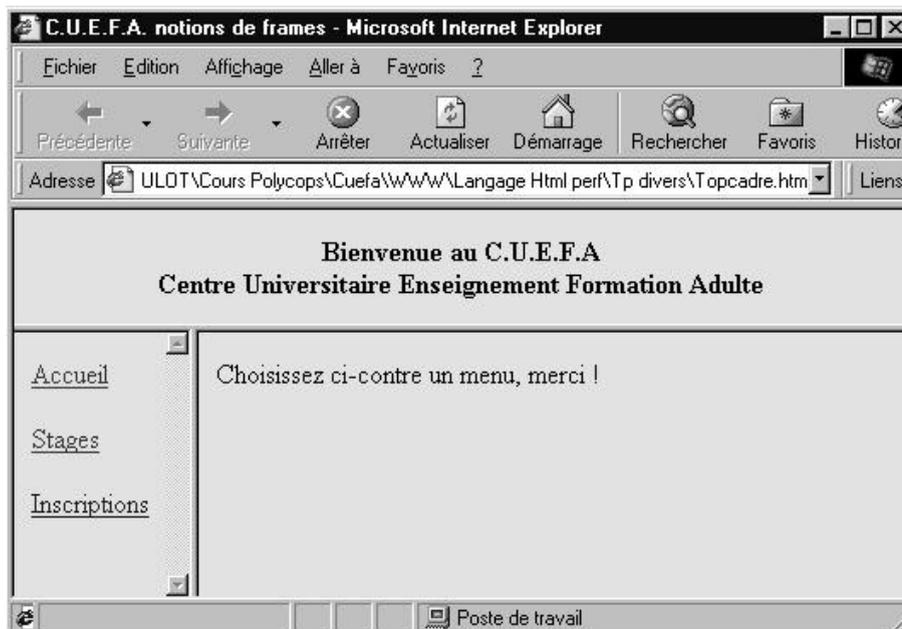
TOPACCUEIL.HTM, TOPSTAGE.HTM et TOPINSCRIPTION.HTM

Le fichier **TOPCADRE.HTM** effectue donc la "découpe" en cadre et appelle les 3 pages par défaut

Frames nommées

```
<FRAMESET ROWS="30%,70%">  
  <FRAME NAME="Bandeau" NORESIZE SRC="topbandeau.htm">  
    <FRAMESET COLS="20%,80%">  
      <FRAME NAME="Menu" NORESIZE SRC="topmenu.htm">  
      <FRAME NAME="Contenu" NORESIZE SRC="topcontenu.htm">  
    </FRAMESET>  
  </FRAMESET>  
</FRAME>  
</FRAMESET>
```

ce qui devrait donner



Jtilisation des noms de destination

```
<A HREF="Topaccueil.htm" TARGET="Contenu">Accueil</A><BR><BR>  
<A HREF="Topstages.htm" TARGET="Contenu">Stages</A><BR><BR>  
<A HREF="TopInscription.htm" TARGET="Contenu">Inscriptions</A><BR><BR>
```

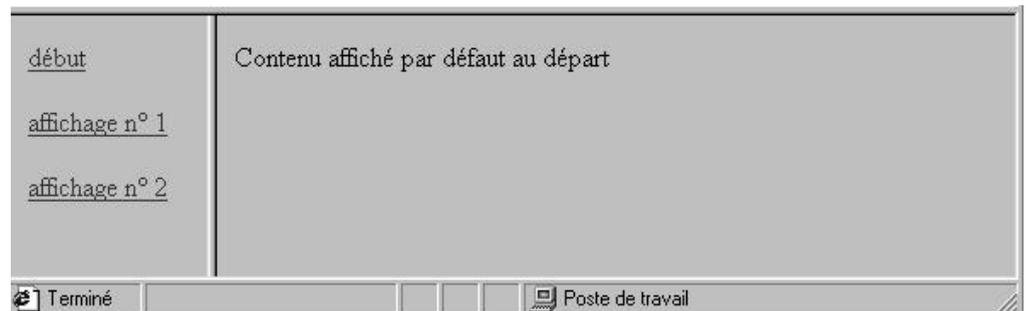
Liens dans une autre fenêtre par défaut :

L'exemple précédant est très intéressant, à tel point qu'il est souvent très utilisé. Or il est aussi évident que l'écriture de liens en précisant à chaque fois le cadre de destination, comme dans

```
<A HREF="Topaccueil.htm" TARGET="Contenu">Accueil</A><BR><BR>
```

c'est un peu lourd...il est possible de préciser "par défaut" le cadre de destination.

Dans l'exercice du fichier **EXER29DECOUPE.HTM** on partage classiquement l'écran en deux fenêtres:



avec donc

```
<frameset cols=20%,*>  
  <frame name="menu" src="exer29menu.htm">  
  <frame name="contenu" src="exer29contenu_0.htm">  
</frameset>
```

- l'une nommée "Menu" et appelant **EXER29MENU.HTM**
- l'autre nommée "Contenu" et appelant **EXER29CONTENU_0.HTM**



Mais dans le fichier **EXER29MENU.HTM** on indique par défaut que les liens pointeront vers la fenêtre nommée "CONTENU" grâce à l'expression

```
<base target="contenu">
```

et donc ce fichier se présente simplement ainsi :

Il n'est plus nécessaire d'indiquer la fenêtre de destination, celle-ci a été définie par défaut précédemment !

```
<html>
<head>
<title>menu </title>
<base target="contenu">
</head>
<body>
<p><a href="exer29contenu_0.htm">début</a></p>
<p><a href="exer29contenu_1.htm">affichage n° 1</a></p>
<p><a href="exer29contenu_2.htm">affichage n° 2</a></p>
</body>
</html>
```

Liens dans une nouvelle fenêtre :

On voudrait maintenant que le lien hyper texte fasse apparaître la page dans une nouvelle fenêtre indépendante, (donc une deuxième...)

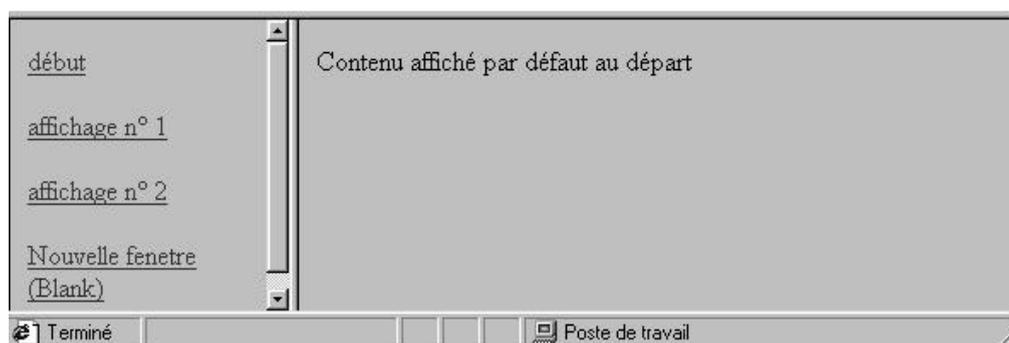
Cela s'obtient avec une précision quant à la destination du type

target = "_blank"

ce qui peut s'incorporer dans le fichier et donner **exer30menu.htm** contenant l'instruction supplémentaire suivante :

```
<p><a href=" exer30contenu_3.htm" target="_blank">Nouvelle fenetre
<br>
(Blank)</a></p>
```

vous pouvez vérifier le résultat en chargeant le fichier **exer30decoupe.htm**



Retrouver une seule fenêtre :

On voudrait maintenant que le lien hyper texte fasse apparaître la page dans une seule fenêtre (sans aucune frame, et donc occupant toute la surface de l'écran...)

Cela s'obtient avec une précision quant à la destination du type

target = "_top"

ce qui peut s'incorporer dans le fichier et donner **exer31menu.htm** contenant l'instruction supplémentaire suivante :

```
<p><a href=" exer31contenu_4.htm.htm" target="_top">uer seule fenetre  
plein écran<br>  
(Top)</a></p>
```

vous pouvez vérifier le résultat en chargeant le fichier **exer31decoupe.htm**



POLICE PROPORTIONNELLE OU NON

A partir du moment où le navigateur effectue lui-même les sauts de ligne et se charge des espaces, on aura du mal à présenter une page HTML en "alignant" des motifs par des espaces ou des retours à la ligne

Ainsi pour les listings informatiques, ou les petits logos créés à l'aide des codes ASCII, la présentation en tableau se pose un problème certain, si on veut forcer le navigateur à respecter la présentation du source HTML, au caractère près, y compris les espaces et les retours à la ligne il faut utiliser les tags

```
<PRE>          </PRE>          écris avec une police non proportionnelle et
                                respecte les espaces et les sauts de ligne
                                effectués dans l'éditeur
```

essayer de "passer" ce texte dans un fichier HTML sans l'encadrer des tags `<PRE>` et `</PRE>`, le résultat est impressionnant n'est ce pas ?

Nom	votes obtenus	%

candidat 1:	670 votes	59
candidat 1:	341 votes	30
candidat 1:	123 votes	11

total des votes :	1134 votes	100

NORMALISATION & ÉVOLUTION

A partir du moment où on construit des pages HTML, ces pages vont être parcourues par des navigateurs divers et variés, tant au niveau des éditeurs que des versions. Or il est nécessaire que nos pages soient lues par le plus grand nombre correctement

HTML est un langage en perpétuel mouvement, et certains éditeurs n'ont pas hésité à créer de nouveaux tags compréhensibles uniquement par leur navigateur

Heureusement lorsqu'un navigateur rencontre un tag qu'il ne comprend pas, soit parce qu'il est mal écrit soit car il n'est pas standardisé, il l'ignore tout simplement sans générer de message d'erreur !

Tous les navigateurs du marché sont basés au minimum sur une version du langage HTML 2.0, et les sites Web prennent des précautions en affichant des messages du type "conçut pour tel navigateur version 2.0"

HTML possède donc lui aussi des numéros de version permettant de définir précisément les tags utilisables ou non. C'est un consortium nommé W3C qui est chargé d'édicter les nouvelles normes du langage. Actuellement la dernière norme préconisée est la 3.2 le consortium venant à peine d'éditer la 4.0

On trouvera à l'adresse <http://www.w3.org> les spécifications actuelles du langage HTML ainsi que d'autres renseignements...

Evolutions

Sans vouloir faire de la divination, comme d'habitude les concepteurs s'engouffrent dans les vides laissés par la normalisation pour essayer d'imposer la leur...

Ainsi l'animation des pages Web qui ne fait l'objet d'aucune homologation de la part du W3C est l'enjeu de batailles serrées entre Microsoft, Netscape, Sun, tous essayant d'imposer leur standard en matière de DHTML (Dynamic HTML), de JAVASCRIPT ou de JAVA.



ÉDITEURS & UTILITAIRES

Le monde du WEB est un monde en pleine mouvance, et donner ou tenter une liste d'éditeurs ou d'utilitaires serait utopique

On citera simplement quelques domaines difficiles à éviter

Editeurs HTML

- Il existe des éditeurs permettant au minimum de ne pas avoir à taper les tags à la main mais les générant via des boutons ou des outils que l'utilisateur sélectionne, voire à masquer carrément la page HTML pour visualiser directement les effets construits, on parle alors d'éditeur "WYSIWYG"
- Logiciels de conversion de format texte en HTML "moulinettes" de transformation de fichiers RTF en HTML
- Word (avec ou sans extensions spécifiques selon les versions) On ne présente plus ce traitement de texte ...
- AOL Press (windows, macintosh) , Netscape Gold (unix, windows), Frontpage (windows), Hot Metal (unix, windows, macintosh), DreamWeaver... etc...etc...
permettent à partir de texte classique de générer des pages HTML

Utilitaires

logiciels permettant des fonctions non disponibles en standards sur les autres produits, comme par exemple

- créations d'images "map" à partir d'images gif
- créations "d'animations" à partir d'images gif
- création - conversion d'images quelconques dans des formats adéquats
- création - conversion de sons ou de vidéos



TEMPS DE ... LECTURE

Sans revenir sur les conseils pour diminuer la taille de vos fichiers, comment avoir une idée du temps de chargement de vos pages pour vos lecteurs ?

Deux paramètres interviennent, la taille de vos pages et la vitesse de connexion de votre lecteur (sans parler du débit réel de votre serveur ou de son prestataire d'accès...)

Taille des pages

Un moyen simple donnant une idée de la taille de vos pages consiste à regarder dans l'explorateur, après avoir sélectionné vos fichiers, la taille de la sélection

Vitesse de chargement

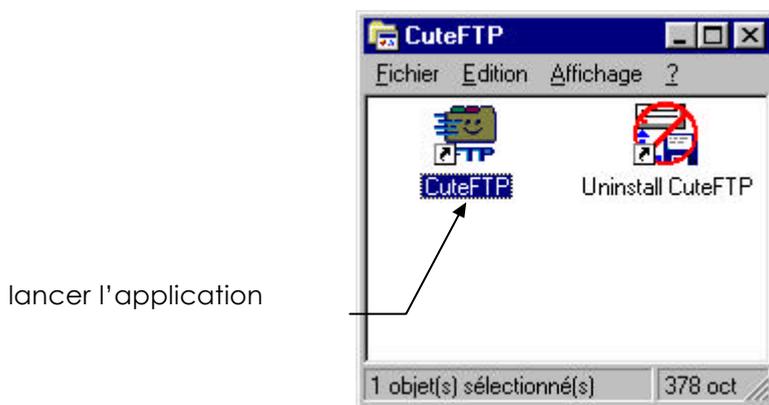
Quelques vitesses sont normalisées, 14400, 28000, 33000 ou 64000 b/s soit environ 1800, 3500, 4125, ou 8000 octets par seconde

Par conséquent si votre page complète fait :

- de 1 à 20 Ko :
rapidement transmise même avec des vitesses lentes
- de 20 à 50 Ko :
peut mettre jusqu'à 1 minute pour être chargée, et une minute à attendre devant un écran, c'est long !
- au delà de 50 Ko :
Il vaudrait mieux fractionner la page en plusieurs pages plus réduites sous peine de voir votre site déserté !

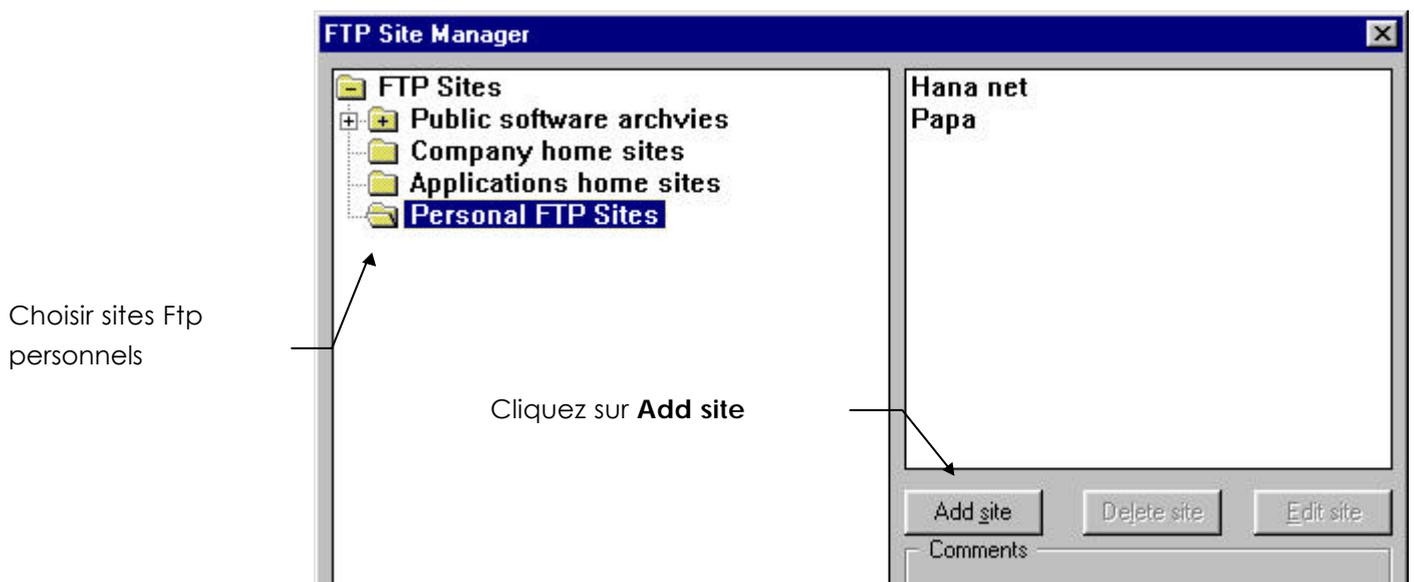
TELECHARGEMENT VIA FTP

Un exemple : "CUTE FTP"



on peut aussi cliquer le fichier **CUTEFTP32.EXE** du dossier dans lequel le logiciel Cute FTP est installé

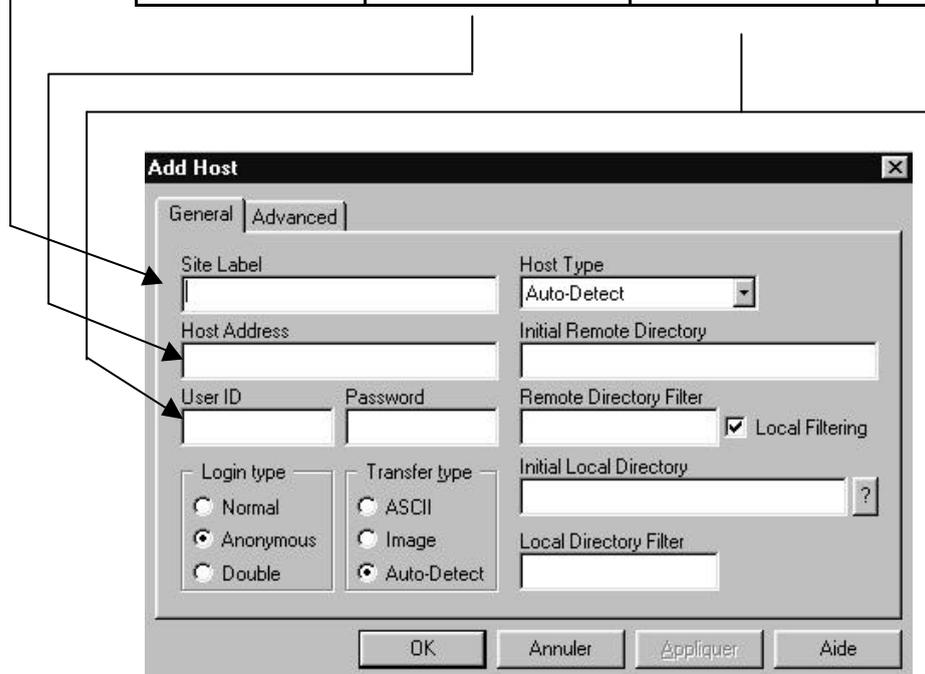
Configuration de CUTE FTP



Il va falloir alors remplir différents champs (se renseigner auprès de votre fournisseur d'accès ou votre webmaster...)

Paramètres nécessaires pour un transfert :

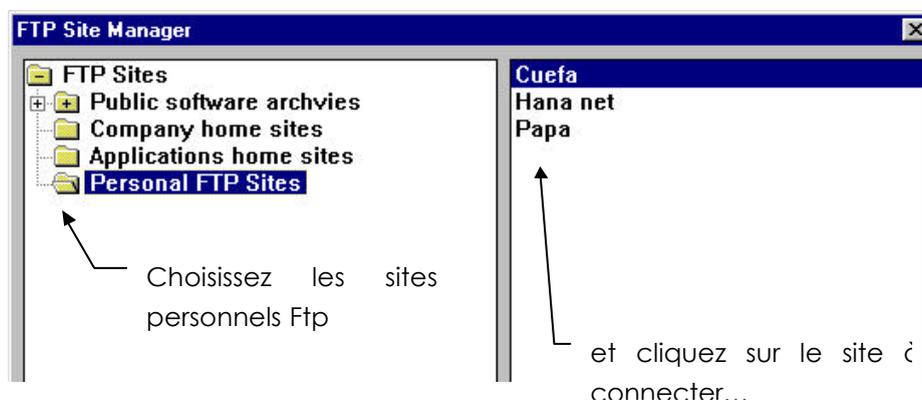
Site label	Host Address	User ID	Password
<i>Nom du serveur Ftp</i>	<i>Adresse du serveur Ftp</i>	<i>Nom d'utilisateur</i>	<i>Mot de passe</i>



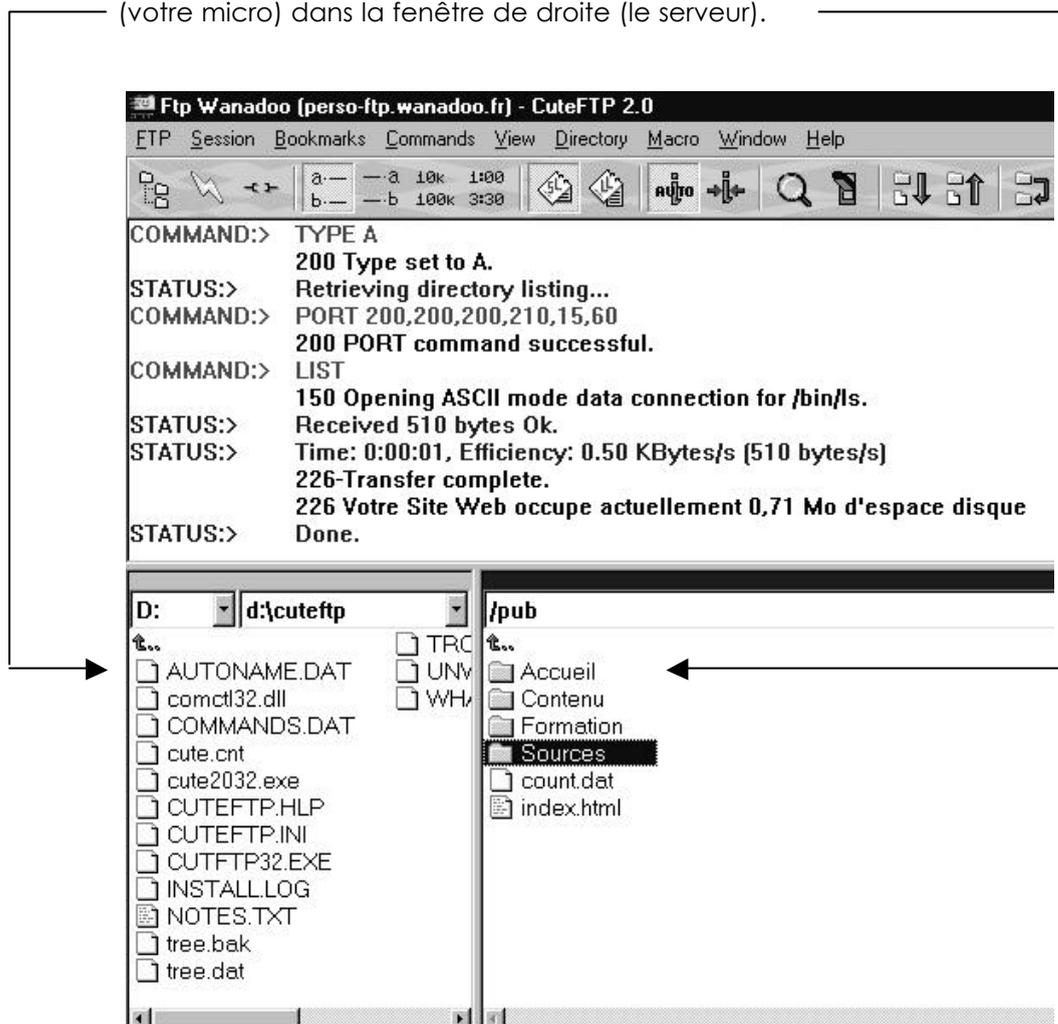
pour des raisons évidentes de sécurité (et de simplification), le paramétrage du logiciel de transfert FTP à déjà été effectué au préalable....

Utilisation de CUTE FTP

Après avoir lancé l'application



On se retrouve ensuite face à un logiciel « type Explorateur Windows » il suffit de sélectionner et de glisser les fichiers de la fenêtre de gauche (votre micro) dans la fenêtre de droite (le serveur).



Adresse de téléchargement et URL finale

L'adresse des pages perso sur "Wanadoo" est la suivante :

<http://perso.wanadoo.fr/etienne.dupond/>

Avec un fichier normalisé index.html et un nom michel.cabare l'adresse devient :

<http://perso.wanadoo.fr/michel.cabare/index.html>

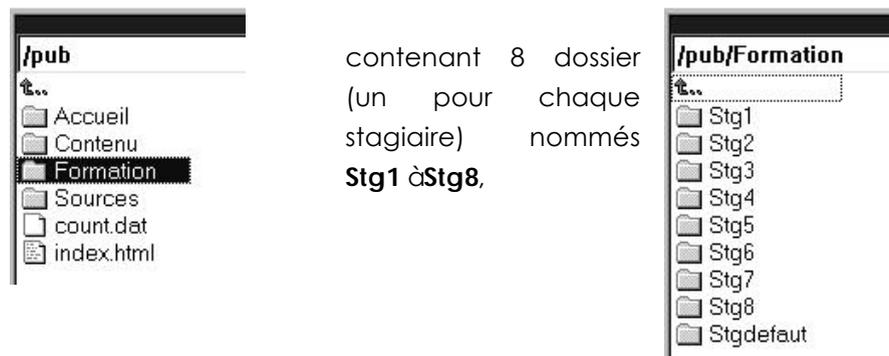
L'adresse des pages perso sur "Club Internet" est la suivante :

<http://perso.club-internet.fr/etienne.dupond/>

Avec un fichier normalisé index.html et un nom lallias l'adresse devient :

<http://perso.club-internet.fr/lallias/index.html>

Avec une structure de dossier suivante, un dossier **Formation** :



et un fichier normalisé **index.html (index.htm)** ou **default.htm** dans chacun de ces dossiers les adresses deviennent:

<http://perso.wanadoo.fr/michel.cabare/Formation/Stg1>

ou

<http://perso.club-internet.fr/lallias/Formation/Stg1>

COMMENT STRUCTURER UN SITE WEB

Quoi mettre sur le site Web

Un site Web, pour quoi faire ? Voilà bien la question essentielle qu'il convient de se poser avant de se lancer dans sa réalisation. Au-delà de l'attrait initial ou de l'effet de mode, la décision d'utiliser ce nouveau média de communication mérite en effet qu'on s'y attarde un certain temps.

La meilleure manière de répondre à cette question est de se demander à tout moment ce que le lecteur devra avoir retenu lorsqu'il aura terminé la lecture de chacune des pages du site. En effet, l'objectif recherché lors de la réalisation d'une page personnelle est bien différent de l'objectif d'une société de vente par correspondance qui souhaite réaliser un catalogue en ligne. D'une manière générale, plus les motivations pouvant attirer les visiteurs vers le site seront nettes, mieux ce sera. Et comme la seule limitation du Web est l'imagination du concepteur, il ne faut pas hésiter à se surpasser pour attirer et fidéliser le visiteur.

Comment structurer un site Web

Une fois que le but et les objectifs ont été clairement définis et que la matière première (textes, images, sons...) a été rassemblée, il convient de mettre de l'ordre dans ces différentes données en les regroupant par sujets dans des rubriques distinctes. Après ce premier découpage, il est indispensable de synthétiser le contenu de chaque rubrique pour ne retenir que l'essentiel qui sera finalement publié.

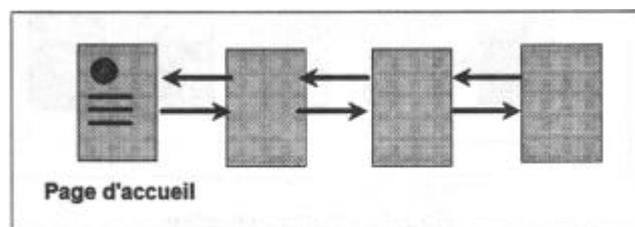
L'étape suivante consiste à placer ces différentes rubriques dans une structure hiérarchique en fonction des objectifs fixés lors de la définition du site.

A ce sujet, il existe quelques types de structures standard qui sont habituellement utilisés:

- structure linéaire
- structure en arbre
- structure en réseau
- structure mixte

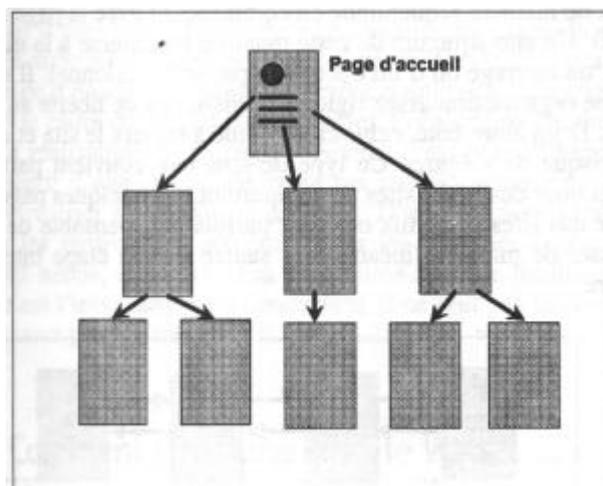
Structure linéaire

Dans une telle structure les différentes pages se suivent de manière séquentielle en commençant avec la page d'accueil. Un site structuré de cette manière fonctionne à la manière d'un ouvrage ou d'un document papier traditionnel. Il s'agit d'une organisation assez rigide qui laisse peu de liberté au visiteur. D'un autre côté, celui-ci est guidé à travers le site et a peu de risque de s'égarer. Ce type de structure convient parfaitement pour des petits sites ne comportant que quelques pages ou pour des sites éducatifs où il est parfois indispensable de progresser de manière linéaire sans sauter aucune étape intermédiaire.



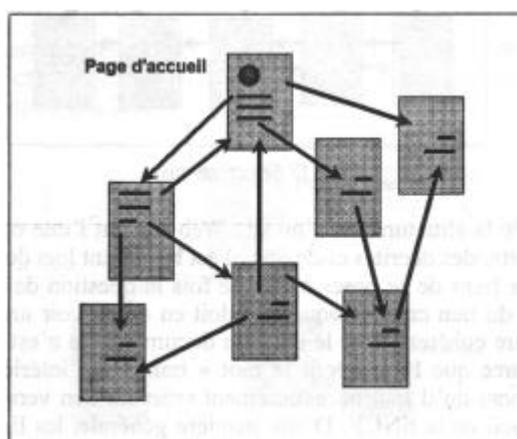
Structure en arbre

Dans une telle structure les différentes pages sont organisées de manière hiérarchique comme les branches d'un arbre. Le visiteur peut choisir de suivre la branche qui l'intéresse, ce qui l'amène à un « embranchement » où il peut à nouveau s'orienter dans la direction souhaitée. Une structure de ce type oblige le visiteur qui souhaite naviguer d'une branche horizontale à une autre, de remonter l'arborescence jusqu'au point de départ. Ce principe a l'avantage de ne pas désorienter le visiteur. Il est en effet facile pour celui-ci de se situer dans la structure du site et de s'y déplacer vers le haut s'il souhaite une information plus générale, ou vers le bas s'il souhaite avoir plus de détails. Pour ne pas lasser le lecteur il est conseillé de ne pas créer plus de deux ou trois niveaux.



Structure en réseau

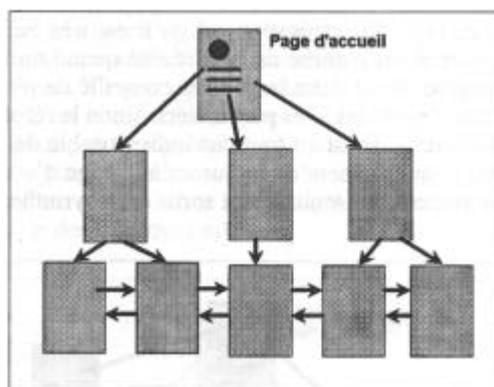
Dans une telle structure les différentes pages sont organisées sous la forme d'une toile d'araignée sans structure clairement définie. Le visiteur se déplace dans un site de ce type uniquement en suivant les liens qu'il rencontre au hasard des pages. Une telle structure convient parfaitement pour des sites comportant des jeux d'aventures ou des explorations virtuelles de lieux particuliers comme un musée ou une ville. Le problème avec ce type d'organisation est qu'il est très facile de s'y égarer, exactement comme dans la réalité quand on visite une ville étrangère. Il est donc largement conseillé de réserver une telle structure pour des sites particuliers, sinon le résultat risque d'être désastreux. Il est en tout cas indispensable de donner la possibilité à tout moment de retourner à la page d'accueil pour libérer le visiteur qui souhaiterait sortir du labyrinthe.



Structure mixte

Une structure mixte regroupe habituellement les caractéristiques des structures linéaires et en arbre. Ainsi le haut de la structure est de type arbre et le dernier niveau de type linéaire. Elle peut être utile dans un site où toute l'information détaillée se trouve au dernier niveau et que l'on souhaite la parcourir en vitesse sans passer par une structure

hiérarchique. Pour ne pas désorienter le visiteur, il est utile de prévoir sur chacune des pages, des liens permettant de retourner en arrière, d'aller vers l'avant, vers le haut



La structure des pages Web

L'étape de structuration d'un site Web doit être complétée par la structuration de chacune de ses pages. Il faut à ce niveau faire la distinction entre la page d'accueil du site et les autres pages.

La page d'accueil

Quelle que soit la manière dont un site Web est structuré et quel que soit le nombre de pages qu'il contient, le point d'entrée est désigné sous le nom de «page d'accueil» (Home Page). Bien que les visiteurs aient la possibilité d'accéder directement à n'importe quelle autre page du site, via l'utilisation des outils de recherche par exemple, l'adresse de la page d'accueil correspond à l'adresse générale du site.

La page d'accueil doit être conçue de manière à :

- présenter l'objet du site;
- présenter une vue générale du contenu qui suit;
- établir les liens principaux entre les pages situées plus bas dans la hiérarchie;
- présenter éventuellement quelques liens vers d'autres sites;
- indiquer l'adresse électronique du responsable du site.

La page d'accueil étant la page principale du site, elle doit donc impressionner le visiteur, générer de l'intérêt et de la curiosité pour amener celui-ci à continuer l'exploration du site.

Les pages secondaires

Les pages secondaires constituent le corps du site. Comme le visiteur peut arriver sur chacune des pages secondaires à partir de n'importe quel autre endroit du Web, il est essentiel que chaque page se suffise à elle-même afin de ne pas désorienter celui-ci. D'autre part, le visiteur doit également pouvoir naviguer à travers le site, à partir de la page dans laquelle il vient d'arriver à pieds joints. Il est donc important de l'informer sur sa position par rapport à la hiérarchie du site et de lui donner la possibilité de retourner à tout moment à la page d'accueil.

La réalisation des pages secondaires nécessite ainsi la prise en compte des conseils suivants:

- découper l'information de la page à l'aide de titres et de sous-titres pour aérer le texte;
- établir un lien vers la page d'accueil à partir de chacune des pages secondaires;
- traiter un sujet par page;
- ne pas éclater un même sujet sur plusieurs pages;
- susciter la curiosité du lecteur en créant une page « événements » ou une page « trucs et astuces »...

le vocabulaire du monde Internet

Attaché :	Fichier inclus dans un message au niveau du mail, cela peut être un type quelconque de fichier
Balise :	cf. Tag
Bookmark :	cg Signet
Browser :	cf. Navigateurs
Butineurs :	cf. Navigateurs
CGI :	Common Gateway interface Langage de programmation pour automatiser sur les serveurs WEB certains traitement sur les pages HTML (comme les formulaires)
Cookies :	Morceau de logiciel envoyé depuis un site Web sur le poste du navigateur pour mémoriser certaines informations
DNS :	Domain name Server Système utilisé pour associer des adresses IP de nature 205.217.250.5 à des noms utilisateurs tels que www.netscape.com
FAQ :	Frequently Asked Questions Document texte contenant généralement un jeu de questions-réponses les plus souvent posées sur un thème donné
Firewall :	Méthode utilisée pour restreindre l'accès à un réseau par l'extérieur
Frames :	Nom donné au fait qu'une nouvelle fenêtre peut être ouverte automatiquement à l'écran, indépendamment de la fenêtre principale de navigateur
FTP :	File Transfer Protocol Méthode de transfert d'information entre deux ordinateurs

GIF :	Format de fichier graphique utilisable sur le WEB
Helper Application :	Programme permettant de lire un fichier donné, (souvent multimédia)
Home Page :	Soit la page Web en cours d'édition soit la page d'accueil sur un site
Hostname :	Nom de Serveur déclaré sur le WEB
HTML :	Hyper Text Marqed Language type de langage permettant de constituer des pages affichables sur le Web et lisibles via des navigateurs
HTTP :	Hyper Text Transfer Protocol Méthode de transfert d'information entre deux ordinateurs pour des données de type Hyper Texte
Hypertexte :	se dit d'un système d'écran dans lequel un certain nombre de mots, d'images sont le point d'accès à d'autres pages d'écran, et ce généralement via un simple clic de souris
Internet :	L'ensemble des réseaux d'ordinateur communiquant entre eux et créant le WWW
Intranet :	Idem que Internet mais réservé à une catégorie d'utilisateur, par exemple les employés d'une même entreprise
IP :	Adresse Electronique composée de 4 chiffre allant de 0 à 255 utilisée par les réseaux utilisant le protocole TCP/IP
JAVAscript :	Langage de programmation (cf CGI)
Link :	Pointeur sur une adresse de document HTML, local ou non
Login :	Nom demandé parfois lors d'une connexion pour identifier l'utilisateur
Mail :	Courrier Electronique



Map :	Zone composée d'une image et faisant référence selon ses parties pointées à différents liens. Par exemple un plan d'un musée chaque pièce étant cliquable et amenant sur une page précise la décrivant
MIME :	Multi Purpose Internet Extension format d'@mail permettant d'envoyer du son et autre formats de document
Navigateurs :	Logiciel permettant le déplacement et la lecture des pages Web notamment grâce aux liens hypertexte. Se décline en général sous le même aspect pour différents systèmes d'exploitation (MAC, WINDOWS, UNIX...)
Netiquette :	C'est le nom donné aux règles de "savoir vivre" pour les utilisateurs du WEB
NewsGroup :	Ensemble de messages sur le réseaux à une adresse particulière traitant d'un même sujet, pouvant être public ou privé (restreint à certains utilisateurs)
ON-Line :	Se dit lorsque l'on est connecté
OFF-Line :	Se dit lorsque l'on n'est pas connecté
Page HTML :	Nom donné à une quantité de code HTML qui sera chargée en une fois par le navigateur et constituera une unité d'affichage. Rien de commun avec des formats papiers classiques
Plug-in :	Nom donné à des logiciels étendant la capacité des navigateurs (cf helpers)
Pointeur :	nom donné parfois à une référence URL
POP Server :	Post Office Server Serveur utilisé pour le courrier électronique
Proxy Server :	Serveur permettant de se connecter vers l'extérieur depuis un site protégé par un Firewall
Queue :	File d'attente
RTF :	Rich Text Format Format de fichier texte amélioré reconnu par beaucoup de logiciels et permettant des conversions



Signet :	Façon de repérer une page WEB par son URL de façon à pouvoir y revenir très facilement
SMTP Server :	Simple Mail Transfer Protocol Serveur permettant d'envoyer du courrier électronique
Tag :	Nom de commandes utilisées dans le langage HTML et notées entre <.>
URL :	Uniform Locator Ressource C'est une référence vers laquelle une liaison de type hypertexte pointe
UserID :	N° d'identité sur un serveur (cf login)
WEB :	Abréviation de WWW
WWW :	cf. World Wide Web
World Wide Web :	Littéralement toile d'araignée mondiale, constituée par l'ensemble des ordinateurs interconnectés entre eux et constituant le réseau Internet
WYSIWYG :	What You See Is What You Get S'applique à tout éditeur visualisant en direct les effets de style demandés

LES TAGS HTML (EN LISTE)

Les tags peuvent être écrits soit en minuscule, soit en majuscule, mais les conventions préfèrent une notation en capitale. Ils sont toujours inscrits entre signes de la sorte <tag>

On distingue deux types de tags, les tags qui ont besoin d'être désactivés et ceux qui n'ont pas besoin d'être désactivés.

Lorsqu'ils activent une situation, les tags prennent effet par une commande de type <tag> et par conséquent doivent désactiver la situation lorsqu'elle n'est plus souhaitée par une commande type </tag>. Lorsqu'ils ont une action ponctuelle, ils s'écrivent simplement <tag>

<!--	-->	marqueur de début et de fin de commentaire
------	-----	--

 xxx		marqueur début / fin de lien
--------------------------	------	------------------------------

Ce tag nécessite que le paramètre "typelien" définisse quel lien il va falloir mettre en œuvre, en respectant les notations suivantes:

HREF="C:\SITE\MONFICH.HTM"	un fichier HTM en local
HREF="http://xxx"	l'adresse xxx de sites sur le WEB
HREF="ftp://xxx"	adresse de dossiers ou fichiers sur un serveur ftp
HREF="telnet://xxx"	adressage de serveurs telnet
HREF="gopher://xxx"	adressage de dossiers ou de fichiers sur un serveur gopher
HREF="newsxxx"	adressage de Newsgroup
HREF="mailto:xxx"	Adressage d'adresse @Mail

Ce tag nécessite que la valeur de xxx définisse le texte qui renverra au lien lorsque l'on cliquera dessus



	marqueur simple d'insertion de son référencé par le paramètre HREF="xxx" avec xxx le nom du fichier son désiré
	 marque de repère Ce tag crée un repère "nom" référençable par une marque de type <A HREF.....> incluant la mention #"nom"
<BODY> </BODY>	marqueur de début et de fin de corps d'une page modifiable par BGCOLOR="#000000" couleur de page BACKGROUND="xx" image de fond page LINK="#000000" coul. des liens ALINK="#000000" coul. de lien sélectionné VLINK="#000000" coul. de lien visité
 	met en gras (Bold) peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot
<BLINK> </BLINK>	défini la portion de texte clignotante
 	provoque un saut de ligne Modifiable par CLEAR="all"
<CAPTION> </CAPTION>	marqueur de début et de fin de présentation de tableau, c'est à dire d'un titre hors tableau mais parfaitement centré sur lui. Doit être placé entre <Table> et la première rangée Modifiable par ALIGN="top" "bottom"

<DL>	</DL>	marqueur de début et de fin de liste un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag DT et DD peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <DL> et </DL>
<DT>	</DT>	marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste sans retrait un saut de ligne est effectué après
<DD>	</DD>	marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste avec retrait un saut de ligne est effectué après
 		défini la portion de texte qui doit avoir une couleur définie par x valant "#000000" en hexadécimal
 		défini la portion de texte qui doit avoir une taille précisée par la valeur x, avec x variant de 1 (plus petit) à 7 (plus grand) par défaut la taille vaut 3
<FORM>	</FORM>	marqueur de début et de fin de formulaire
deux paramètres principaux existent pour un formulaire		
METHOD="type"		indiquant quel protocole HTTP il faut utiliser pour envoyer les données "Post" est le protocole à utiliser en général "get" étant l'alternative
ACTION="adresse"		indiquant l'endroit où les résultats de la saisie dans le formulaire doivent être envoyés, sous forme généralement d'une URL de @mail

<FRAME>		<p>permet de définir le début d'une fenêtre dans le code HTML</p> <p>N.B: a chaque % défini dans <FRAMESET> correspond donc un tag <FRAME> accepte le paramètre SRC="xxx.htm" avec xxx.htm le nom d'une page html</p>
<FRAMESET>	</FRAMESET>	<p>marqueur de début et de fin de page html étant à l'origine d'un frames, tout comme <BODY> marquait une fenêtre principale</p> <p>N.B: FRAMESET remplace le tag BODY</p> <p>Modifiable par ROWS=X%, Y%,... (ou COLS)</p>
<HEAD>	</HEAD>	<p>marqueur de début et de fin d'en-tête de page</p>
<HTML>	</HTML>	<p>marqueur de début et de fin de page, c'est à dire de début de fin de fichier</p>
<HR>		<p>écrit une ligne horizontale (Horizontal Rule) et provoque un saut de ligne avec un espacement avant et après</p> <p>Modifiable par SIZE=<i>nbpixels</i></p> <p>Modifiable par ALIGN="<i>right</i>" "<i>left</i>" "<i>center</i>"</p> <p>Modifiable par WIDTH="<i>x%</i>" de l'écran</p>
<Hx>	</Hx>	<p>Modifie la taille du texte compris entre les deux tags selon une échelle variant de 1 (+grand) à 6 (plus petit)</p> <p>Insère de plus une ligne blanche après</p>
		<p>annonceur d'une entrée de liste qui sera dotée d'une puce ou d'un nombre (selon le type de liste ou) avec un retrait et un saut de ligne</p>
<I>	</I>	<p>met en italique</p> <p>peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot</p>

<INPUT	TYPE="xx">	avec "xx" indiquant de quelle façon les données seront saisies par l'utilisateur xx valant "text", "password", "radio", "checkbox", "submit" et "reset"
		marqueur simple d'insertion de l'image référencée par le paramètre SRC="xxx" avec xxx le nom du fichier image voulu N.B: la syntaxe ../dossier reste valable comme pour les liens Modifiable par ALIGN="top", "middle", "bottom" voire "right" et "left" Modifiable par VSPACE= <i>nbpixels</i> Modifiable par HSPACE= <i>nbpixels</i> Modifiable par WIDTH= <i>nbpixels</i> Modifiable par HEIGHT= <i>nbpixels</i> Modifiable par ALT= "texte en clair"
		marqueur de début et de fin de liste numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par ... ou ...
<P>		provoque un saut de ligne suivi de l'insertion d'une ligne vierge (fin de paragraphe) Le tag de fermeture </P> est optionnel
<SELECT>	</SELECT>	encadrant l'ensemble des valeurs constituant une liste déroulante d'un formulaire, cChacune de ces valeurs étant précédée du tag <OPTION> Si MULTIPLE est précisé une sélection multiple via la touche CTRL est autorisée
<STRIKE>	</STRIKE>	défini la portion de texte qui sera barré
_		défini la portion de texte en indice

[]	défini la portion de texte en exposant
<TABLE >	</TABLE>	marqueur de début et de fin de tableau Modifiable par BORDER= <i>nbpixels</i> Modifiable par WIDTH="x%" de l'écran Modifiable par CELSPACING= <i>nbpixels</i> Modifiable par CELLPADDING= <i>nbpixels</i>
<TD>	</TD>	marqueur de début et de fin de cellule Le nombre de ces couples définira le nombre de colonnes du tableau Modifiable par WIDTH="x%" de l'écran Modifiable par ALIGN="center" ou "right" Modifiable par COLSPAN= <i>nbcellules</i> Modifiable par ROWSPAN= <i>nbcellules</i> Modifiable par NOWRAP Modifiable par VALIGN="top" ..."baseline"
<TEXTAREA>	</TEXTAREA>	Permet de définir une zone de texte dans un formulaire extensible "à volonté" par l'utilisateur lors de sa saisie Si ROWS et COLS sont précisés une taille en lignes et colonnes sera donnée
<TH>	</TH>	marqueur du titre du tableau qui est automatiquement centré et affiché en gras Modifiable par SIZE= <i>nbpixels</i> Modifiable par COLSPAN= <i>nbcellules</i> Modifiable par NOWRAP Modifiable par VALIGN="top" ..."baseline"
<TITLE>	</TITLE>	marqueur de début et de fin de titre de la page
<TR>	</TR>	marqueur de début et de fin de ligne de tableau

marqueur de début et de fin de liste non numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI

peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par ... ou ...

LES TAGS HTML (PAR FONCTION)

Corps de fichier

<!--	-->	marqueur de début et de fin de commentaire
<BODY>	</BODY>	marqueur de début et de fin de corps d'une page modifiable par BGCOLOR="#000000" couleur de page BACKGROUND="xx" image de fond page LINK="#000000" coul. des liens ALINK="#000000" coul. de lien sélectionné VLINK="#000000" coul. de lien visité
<HEAD>	</HEAD>	marqueur de début et de fin d'en-tête de page
<HTML>	</HTML>	marqueur de début et de fin de page, c'est à dire de début de fin de fichier
<TITLE>	</TITLE>	marqueur de début et de fin de titre de la page

Mise en forme de texte

<code></code>	<code></code>	met en gras (Bold) peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot
<hr/>		
<code>
</code>		provoque un saut de ligne Modifiable par CLEAR="all"
<hr/>		
<code><BLINK></code>	<code></BLINK></code>	définit la portion de texte clignotante
<hr/>		
<code>
</code>		provoque un saut de ligne
<hr/>		
<code></code>	<code></code>	définit la portion de texte qui doit avoir une couleur définie par x valant "#000000" en hexadécimal
<hr/>		
<code></code>	<code></code>	définit la portion de texte qui doit avoir une taille précisée par la valeur x, avec x variant de 1 (plus petit) à 7 (plus grand) par défaut la taille vaut 3
<hr/>		
<code><Hx></code>	<code></Hx></code>	Modifie la taille du texte compris entre les deux tags selon une échelle variant de 1 (+grand) à 6 (plus petit) Insère de plus une ligne blanche après
<hr/>		
<code><P></code>	<code></P></code>	provoque un saut de ligne suivi de l'insertion d'une ligne vierge (fin de paragraphe) Le tag de fermeture <code></P></code> est optionnel
<hr/>		
<code><STRIKE></code>	<code></STRIKE></code>	définit la portion de texte qui sera barré
<hr/>		
<code><SUB></code>	<code></SUB></code>	définit la portion de texte en indice

[]	défini la portion de texte en exposant
-------	--------	--

Listes

<DL>	</DL>	marqueur de début et de fin de liste un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag DT et DD peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par <DL> et </DL>
------	-------	--

<DT>	</DT>	marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste sans retrait un saut de ligne est effectué après
------	-------	---

<DD>	</DD>	marqueur de début et de fin d'entrée dans une liste avec retrait un saut de ligne est effectué après
------	-------	---

		annonceur d'une entrée de liste qui sera dotée d'une puce ou d'un nombre (selon le type de liste ou) avec un retrait et un saut de ligne
------	--	--

<I>	</I>	met en italique peut s'insérer même autour d'un caractère dans un mot
-----	------	--

		marqueur de début et de fin de liste numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par ... ou ...
------	-------	---

		<p>marqueur de début et de fin de liste non numérotée; un saut de ligne avec ligne blanche est inséré avant et après encadre généralement des tag LI</p> <p>peut inclure des sous listes marquées elles-mêmes par ... ou ...</p>
------	-------	--

Lignes horizontales

<HR>	<p>écrit une ligne horizontale (Horizontal Rule) et provoque un saut de ligne avec un espacement avant et après</p> <p>Modifiable par SIZE=<i>nbpixels</i></p> <p>Modifiable par ALIGN="<i>right</i>" "<i>left</i>" "<i>center</i>"</p> <p>Modifiable par WIDTH="<i>x%</i>" de l'écran</p>
------	--

Tableaux

<CAPTION>	</CAPTION>	<p>marqueur de début et de fin de présentation de tableau, c'est à dire d'un titre hors tableau mais parfaitement centré sur lui. Doit être placé entre <Table> et la première rangée.</p> <p>Modifiable par ALIGN="<i>top</i>" "<i>bottom</i>"</p>
-----------	------------	---

<TABLE >	</TABLE>	<p>marqueur de début et de fin de tableau</p> <p>Modifiable par BORDER=<i>nbpixels</i></p> <p>Modifiable par WIDTH="<i>x%</i>" de l'écran</p> <p>Modifiable par CELSPACING=<i>nbpixels</i></p> <p>Modifiable par CELLPADDING=<i>nbpixels</i></p>
----------	----------	--

<TD>	</TD>	<p>marqueur de début et de fin de cellule</p> <p>Le nombre de ces couples définira le nombre de colonnes du tableau</p> <p>Modifiable par WIDTH="<i>x%</i>" de l'écran</p> <p>Modifiable par ALIGN="<i>center</i>" ou "<i>right</i>"</p> <p>Modifiable par COLSPAN= <i>nbcellules</i></p> <p>Modifiable par ROWSPAN= <i>nbcellules</i></p> <p>Modifiable par NOWRAP</p> <p>Modifiable par VALIGN="<i>top</i>" ..."baseline"</p>
------	-------	---

<TH>	</TH>	marqueur du titre du tableau qui est automatiquement centré et affiché en gras Modifiable par SIZE= <i>nbpixels</i> Modifiable par COLSPAN= <i>nbcellules</i> Modifiable par NOWRAP Modifiable par VALIGN="top" ..."baseline"
------	-------	---

<TR>	</TR>	marqueur de début et de fin de ligne de tableau
------	-------	---

Liens

 xxx		marqueur début / fin de lien
Ce tag nécessite que le paramètre "typelien" définisse quel lien il va falloir mettre en œuvre, en respectant les notations suivantes:		
HREF="C:\SITE\MONFICH.HTM"		un fichier HTM en local
HREF="http://xxx"		l'adresse xxx de sites sur le WEB
HREF="ftp://xxx"		adresse de dossiers ou fichiers sur un serveur ftp
HREF="telnet://xxx"		adressage de serveurs telnet
HREF="gopher://xxx"		adressage de dossiers ou de fichiers sur un serveur gopher
HREF="newsxxx"		adressage de Newsgroup
HREF="mailto:xxx"		Adressage d'adresse @Mail
Ce tag nécessite que la valeur de xxx définisse le texte qui renverra au lien lorsque l'on cliquera dessus		

		marque de repère
Ce tag crée un repère "nom" référençable par une marque de type <A HREF.....> incluant la mention #"nom"		

Inser tion d'Images

marqueur simple d'insertion de l'image référencée par le paramètre SRC="xxx" avec xxx le nom du fichier image voulu
N.B: la syntaxe ../dossier reste valable comme pour les liens

Modifiable par ALIGN="top", "middle", "bottom" voire "right" et "left"

Modifiable par VSPACE= *nbpixels*

Modifiable par HSPACE= *nbpixels*

Modifiable par WIDTH= *nbpixels*

Modifiable par HEIGHT= *nbpixels*

Modifiable par ALT= "texte en clair"

Inser tion de son

marqueur simple d'insertion de son référencé par le paramètre HREF="xxx" avec xxx le nom du fichier son désiré

For m ulaires

<FORM>

</FORM>

marqueur de début et de fin de formulaire

deux paramètres principaux existent pour un formulaire

METHOD="type"

indiquant quel protocole HTTP il faut utiliser pour envoyer les données
"Post" est le protocole à utiliser en général
"get" étant l'alternative

ACTION="adresse"

indiquant l'endroit où les résultats de la saisie dans le formulaire doivent être envoyés, sous forme généralement d'une URL de @mail

<code><INPUT</code>	<code>TYPE="xx"></code>	avec "xx" indiquant de quelle façon les données seront saisies par l'utilisateur xx valant "text", "password", "radio", "checkbox", "submit" et "reset"
<code><SELECT></code>	<code></SELECT></code>	encadrant l'ensemble des valeurs constituant une liste déroulante d'un formulaire, cChacune de ces valeurs étant précédée du tag <code><OPTION></code> Si <code>MULTIPLE</code> est précisé une sélection multiple via la touche CTRL est autorisée
<code><TEXTAREA></code>	<code></TEXTAREA></code>	Permet de définir une zone de texte dans un formulaire extensible "à volonté" par l'utilisateur lors de sa saisie Si <code>ROWS</code> et <code>COLS</code> sont précisés une taille en lignes et colonnes sera donnée

Frames

<code><FRAMESET></code>	<code></FRAMESET></code>	marqueur de début et de fin de page html étant à l'origine d'un frames, tout comme <code><BODY></code> marquait une fenêtre principale N.B: <code>FRAMESET</code> remplace le tag <code>BODY</code> Modifiable par <code>ROWS=X%, Y%,...</code> (ou <code>COLS</code>)
<code><FRAME></code>		permet de définir le début d'une fenêtre dans le code HTML N.B: a chaque % défini dans <code><FRAMESET></code> correspond donc un tag <code><FRAME></code> accepte le paramètre <code>SRC="xxx.htm"</code> avec xxx.htm le nom d'une page html

TAGS META (CHARSET).

Tags spéciaux pour les cactées nationaux

Syntaxe : <META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-1">

Version : HTML 2.0

Où la placer ? : Entre les balises <HEAD> et </HEAD> (la première page de votre site).

Fonction : - Indique la langue (codage de vos documents) utilisée à l'intérieur de vos documents.

Langage	Charset
Africain	iso-8859-1, windows-1252
Albanais	iso-8859-1, windows-1252
Arabe	iso-8859-6
Basque	iso-8859-1, windows-1252
Bulgare	iso-8859-5
Biélorusse	iso-8859-5
Catalan	iso-8859-1, windows-1252
Croatie	iso-8859-2
Tchèque	iso-8859-2
Danois	iso-8859-1, windows-1252
Hollandais	iso-8859-1, windows-1252
Anglais	iso-8859-1, windows-1252
Espéranto *	iso-8859-3
Estonien *	iso-8859-10
Finlandais	iso-8859-1, windows-1252
Français	iso-8859-1, windows-1252

Galicien	iso-8859-1, windows-1252
Allemand	iso-8859-1, windows-1252
Grec	iso-8859-7
Hongrois	iso-8859-2
Islandais	iso-8859-1, windows-1252
Inuit *	iso-8859-10
Irlandais	iso-8859-1, windows-1252
Italien	iso-8859-1, windows-1252
Lapon *	iso-8859-10
Letton *	iso-8859-10
Lituanien *	iso-8859-10
Macédonien	iso-8859-5
Maltais *	iso-8859-3
Norvégien	iso-8859-1, windows-1252
Portugais	iso-8859-1, windows-1252
Roumain	iso-8859-2
Russe	koi-8-r, iso-8859-5
Ecossais	iso-8859-1, windows-1252
Serbe	iso-8859-5
Slovaque	iso-8859-2
Slovène	iso-8859-2
Espagnol	iso-8859-1, windows-1252
Suédois	iso-8859-1, windows-1252
Turc	iso-8859-9, windows-1254
Ukrainien	iso-8859-

TAGS META RÉFÉRENCIEMENT.

Revisit After

Syntaxe : `<META NAME="Revisit-after" CONTENT="nombre">`

Nombre maxi de caractères : -

Compatibilité : Certains moteurs

Version : HTML 2.0

Où la placer ? : Entre les balises `<HEAD>` et `</HEAD>`

Fonctions :

- Permet de spécifier au spider (robot du moteur) de réindexer votre site suivant l'intervalle en jours donnée.

L'Erreur à ne pas commettre : Aucune, cette balise n'est pas indispensable.

Exemple : `<META NAME="Revisit-after" CONTENT="15 day">`

Title

Syntaxe : `<TITLE>Titre de votre site</TITLE>`

Nombre maxi de caractères : 100

Compatibilité : Tous moteurs

Version : HTML 2.0

Où la placer ? : Entre les balises `<HEAD>` et `</HEAD>`

Fonctions :

- Permet d'afficher le titre votre site dans la barre supérieure de votre navigateur.

- Lorsqu'un visiteur "bookmark" votre site c'est ce titre qui sera pris en compte comme intitulé de vos favoris ou signets.

- Intitulé pris en compte pas le moteur de recherche comme titre de votre site (première information vue par l'internaute recherchant un site sur un moteur ou annuaire).



Keywords

Syntaxe : <META NAME="Keywords" CONTENT="Vos mots clés ici">

Nombre maxi de caractères : 1000 Maxi

Compatibilité : Tous moteurs

Version : HTML 2.0

Où la placer ? : Entre les balises <HEAD> et </HEAD> (la première page de votre site)

Fonction :

- Indique aux moteurs de recherche les mots clés en rapport avec votre site.

L'Erreur à ne pas commettre : Ne répétez pas plusieurs fois de suite le même mot clé.

Note : Cette balise possède l'attribut LANG qui peut définir la langue utilisé pour votre site
(fr pour française, en pour Anglaise, en-us pour Américaine, de pour Allemande, it pour Italienne...)

Exemple : <META NAME="Keywords" LANG="fr" CONTENT="html, javascript, xml">

Description

Syntaxe : <META NAME="Description" CONTENT="Description de site...">

Nombre maxi de caractères : 200 Maxi

Compatibilité : Tous moteurs

Version : HTML 2.0

Où la placer ? : Entre les balises <HEAD> et </HEAD> (la première page de votre site)

Fonctions :

- Phrase prise en compte pas le moteur de recherche comme description de votre site.
- Les mots que constituent cette phrase sont aussi considérés comme des mots clés par la plupart des moteurs.

L'Erreur à ne pas commettre : Evitez une phrase qui n'a aucun sens.

Note : Cette balise possède l'attribut LANG qui peut définir la langue utilisé pour votre site.



(fr pour française, en pour Anglaise, en-us pour Américaine, de pour Allemande, it pour Italienne...).

Exemple : `<META NAME="Description" CONTENT="ALL HTML est le portail...">`



CARACTÈRES SPÉCIAUX HTML

list es de t o u s l e s c a r a c t è r e s s p é c i a u x a f f i c h a b l e s H T M L

Vous avez constaté que tous les caractères spéciaux ou accentués ont été saisis dans le code HTML sous la forme de définition (par exemple é = é). La liste suivante reprend l'ensemble de ces caractères non directement affichable. Vous y trouverez également des caractères spéciaux pour lesquels il n'existe pas de définition. Vous pourrez les afficher à l'aide de leur code ASCII. Pour chacun de ces caractères, nous indiquons son code ASCII et sa définition (si elle existe).

□	€	À	À	À
□		Á	Á	Á
,	‚	Â	Â	Â
f	ƒ	Ã	Ã	Ã
„	„	Ä	Ä	Ä
...	…	Å	Å	Å
†	†	Æ	Æ	&Aelig;
‡	‡	Ç	Ç	Ç
^	ˆ	È	È	È
‰	‰	É	É	É
Š	Š	Ê	Ê	Ê
‹	‹	Ë	Ë	Ë
œ	Œ	Ì	Ì	Ì

	í	Í	ĺ	ı	¡
Ž	î	Î	&lcirc;	ç	¢
	ï	Ï	&luml;	£	£
	Ð	Ð	Ð	¤	¤
‘	Ñ	Ñ	Ñ	¥	¥
’	Ò	Ò	Ò	¦	¦
“	Ó	Ó	Ó	§	§
”	Ô	Ô	Ô	¨	¨
•	Õ	Õ	Õ	(c)	©
–	Ö	Ö	Ö	ª	ª
—	×	×		“	«
˜	Ø	Ø	Ø	¬	¬
™	Ù	Ù	Ù	–	­
š	Ú	Ú	Ú	(r)	®
›	Û	Û	Û	ˆ	¯
œ	Ü	Ü	Ü	°	°
	Ý	Ý	Ý	±	±
ž	Þ	Þ	Þ	²	²
Ÿ	ß	ß	ß	³	³
 	à	à	à	´	´

í	¡	á	á	´
ç	¢	â	â	â
£	£	ã	ã	ã
œ	¤	ä	ä	ä
¥	¥	å	å	å
ı	¦	æ	æ	æ
§	§	ç	ç	ç
¨	¨	è	è	è
(c)	© ©	é	é	é
ª	ª	ê	ê	ê
“	«	ë	ë	ë
¬	¬	ì	ì	ì
–	­	í	í	í
(r)	® ®	î	î	î
ˆ	¯	ï	ï	ï
°	°	ð	ð	ð
±	±	ñ	ñ	ñ
²	²	ò	ò	ò
³	³	ó	ó	ó
´	´	ô	ô	ô

µ	õ	õ	õ
¶	ö	ö	ö
·	÷	÷	
¸	ø	ø	ø
¹	ù	ù	ù
º	ú	ú	ú
»	û	û	û
¼	ü	ü	ü
½	ý	ý	ý
¾	þ	þ	þ
¿	ÿ	ÿ	ÿ

COMPTEURS - STATISTIQUES

Une liste de compteurs et de fournisseurs de statistiques :

une bonne adresse peut être la suivante :

<http://www.aaz-webmaster.com.platomic.com>

Les rubriques

- ACCUEIL
- Programmation
- Graphisme
- Services / Outils
- Argent
- NOUVEAUX SITES
- Ajouter un site

Services AàZ-W

NEW

- COMPTEURS
- FORUMS
- LIVRES D'OR
- CHAT
- SONDAGE
- REFEREUR

- HEBERGEMENT
- Général. metas tag
- Analyses de sites
- Référencement
- Infos du net
- Forum AàZ-W

Abonnement

vousre-email

Inscription

Les rubriques de l'annuaire

- Programmation**
 - 3DML et VRML
 - ASP
 - CGI
 - CSS
 - GÉNÉRALISTES
 - HTML et DHTML
 - JAVA
 - JAVASCRIPT
 - PHP
 - SSI
 - WAP
 - XML
- Services et outils**
 - HÉBERGEMENT
 - RÉFÉRENCEMENT
 - EMAILS
 - FORMULAIRES
 - NOM DE DOMAINE
 - REDIRECTIONS D'URL
 - FORUMS
 - LIVRES D'OR
 - SONDAGES
 - COMPTEURS
 - COMPTEURS "LIVE"
 - LISTES DE DIFFUSIONS
 - STATISTIQUES
 - CLASSEMENT (HIT)
 - ÉCHANGE DE BANNIÈRES
 - PARTENARIAT DE CONTENU
 - RECOMMANDER UN SITE
 - MOTEURS DE RECHERCHES POUR VOS SITES
- Graphisme**
 - FLASH
 - FONDS ET TEXTURES
 - CLIPARDS ET GIFS
 - BANDEAUX ET BANNIÈRES
 - MULTI-IMAGES
 - CREATIONS GRATUITES
 - PHOTOS
 - POLICES DE CARACTERES
 - TUTORIAUX INFOGRAPHIE
- Argent**
 - CLICS
 - AFFICHAGES
 - AFFILIATIONS

Une carte son Guillemot ?!!

Partenaires

- Editeur Javascript
- SourceHTML
- HALOA.com
- ABC-WEB
- Gratispace
- GOgraph
- WebDeveloppeur.com
- Ewebmasters.net
- Lookimage.com

- Nos partenaires -

Sites du mois

- daFont
- www.Yazo.net
- Cyber Trippant PHP
- Planete Fr

Le forum

Vous disposez d'un espace de dialogue sur ce site. Alors, n'hésitez pas : cliquez-ici

Inser tion de compteurs :

une bonne adresse peut être la suivante :

<http://www.compteur.com>

Un compteur pour vos pages web, GRATUITEMENT !



Compteur.com met à votre disposition plus de 500 types de compteurs différents pour agrémenter vos pages web. Une fois enregistré, vous pouvez installer et administrer jusqu'à 100 compteurs.

Administrer ses compteurs	
Nom :	<input type="text"/>
Mot de passe :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Envoyer"/>	

[S'inscrire à Compteur.com](#)
[La galerie des compteurs](#)
[Compteur.com mode d'emploi\(S.O.S compteur \)](#)

S'inscrire à compteur.com

La procédure d'inscription est simple et aboutit à la réception d'un identificateur

Demander un compteur



Remplissez ce formulaire pour créer votre compte sur COMPTEUR.COM	
Nom d'utilisateur :	<input type="text"/>
Mot de passe :	<input type="text"/>
Confirmation du mot de passe :	<input type="text"/>
Adresse Email :	<input type="text"/>
Adresse du site web ou URL :	<input type="text" value="http://"/>
<input type="button" value="Créer le compte"/>	
Vous allez recevoir par email l'ID à insérer dans le code de vos compteur	

Insérer son compteur dans sa page HTML

Il suffit ensuite de mettre une ligne au modèle proposé dans la page html où l'on souhaite insérer notre compteur

Exemples de codes à insérer





Administrer son compteur

Il suffit de s'identifier, puis on a accès à cette boîte de dialogue

Administration



cabare Votre ID = 62771 **Administrez vos compteurs**

N°	Valeurs	Type	Cadre O/N	Nb Digits	
1	<input type="text" value="177"/>	aminature3	<input type="text" value="N"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="Modifier"/> <input type="button" value="effacer"/> <input type="button" value="Ajout/Modif.Texte"/>

[\[Accueil\]](#) [\[Galerie des compteurs\]](#) [\[Administrer son compteur\]](#) [\[Visualisez Vos Infos.\]](#)

N° c'est le n° du compteur que l'on souhaite administrer (on peut avoir plusieurs compteurs sur un site sur plusieurs pages différentes)

Valeurs° c'est la valeur que l'on souhaite "forcer" dans notre compteur

Type° c'est le nom correspondant à l'aspect du compteur inséré (modèles visualisables dans la section "galerie des compteurs")

La galerie des compteurs



Digital

Type=greendigital	
Type=b	
Type=bblltbl	

Insertion de marqueur statistique :

une bonne adresse peut être la suivante :

<http://www.libstat.com>

STATISTIQUES ET MESURE D'AUDIENCE GRATUITES

libstat.com

Powered by php 4 MySQL

POUR CONSULTER VOS STATISTIQUES

N'attendez pas inscrivez vous

Votre login :

Mot de passe :

ENVOYER

Exclusif : Panel de référencement personnel.

Demo

OUTILS

Contact

Demo

Vos statistiques sont...

... présentées par mois et par jour.

... Adaptées à votre provenance géographique.

...conservées et archivées. Changer votre hébergement, changer l'url de votre site (par exemple vous achetez un nom de domaine pour un site hébergé jusque là gratuitement), c'est possible : vous conserverez l'ensemble de vos statistiques ainsi que votre compteur de visite.

...entièrement gratuites. Une seule obligation, une petite bannière pesant moins de 1ko, sur chacune des pages pour lesquelles vous souhaitez obtenir des statistiques. Vous pouvez opter, sur la page index, pour un compteur de visite (exemple ci-contre).

S'inscrire à libstat.com

La procédure d'inscription est simple et aboutit à la réception d'un mail contenant l'expression javascript à inclure là où l'on souhaite avoir des statistiques sur le site

```
<script language = "javascript">
```

Résultat des statistiques



Nous sommes le Dimanche 01 avril 2001, il est 18 Heure 11

Détail du jour Détail du mois Gestion du compte Accueil
Sélection d'un jour Sélection d'un mois Statistiques résumées

Résumé sur les 30 derniers jours
Nombre de pages vues : 164
Nombre de visiteurs : 89
Moyenne pages/visiteur : 1.84
Nombre de visites : 106
Nombre moyen de visites/jour : 4.42

Détail par page vue Heures de fréquentation Jours de fréquentation
Type de navigateurs Les fournisseurs d'accès Langue de l'internaute
Système d'exploitation Résolution d'écran Provenance de l'internaute

Détail par pages vues

cabare.net/index	112	68%
cabare.net/index.html	26	16%
-	14	9%
cabare.net	12	7%

[Retour menu](#)

Type de navigateurs

Nom du navigateur	Nombre de pages visitées
Microsoft internet explorer 5.0	74 45%
Microsoft internet explorer 5.5	37 23%
Microsoft internet explorer 5.01	32 20%
Netscape 4.7	11 7%
Microsoft internet explorer 4.01	10 6%

[Retour menu](#)

Provenance de l'internaute extérieur du site

Adresse	Nombre
Direct par le navigateur	132 80%
www.lallias.com/liens/lien.htm	6 4%

[Retour menu](#)

Résolution d'écran

Résolution	Nombre de pages
768*1024	85 52%
600*800	69 42%
864*1152	5 3%
1024*1280	5 3%

[Retour menu](#)

Les Providers

Nom du fournisseur d'accès Nombre de pages visitées

wanadoo.fr	44	27%
in-addr.arpa	36	22%
inpg.fr	23	14%
enserg.fr	9	5%
aol.com	6	4%
club-internet.fr	5	3%
proxad.net	3	2%
upmf-grenoble.fr	3	2%
sympatico.ca	3	2%
bora.net	2	1%
rr.com	2	1%
infosources.fr	2	1%
videotron.ca	2	1%
home.com	2	1%
freesurf.ch	2	1%
t-dialin.net	1	1%
noos.net	1	1%
kanetti.com	1	1%
ec-lyon.fr	1	1%
tin.it	1	1%
net.mx	1	1%
att.net	1	1%
optonline.net	1	1%
ba-loerrach.de	1	1%
tm.fr	1	1%

Système d'exploitation

Nom du système Nombre de pages visitées

Windows 98	144	88%
Windows NT	12	7%
Windows 95	4	2%
Windows NT 5.0	4	2%

[Retour menu](#)

REFERENCEMENT D'UN SITE

Annuaire s et Moteur de Recherche :

Annuaire s

Un annuaire est un outil de recherche qui recense un certain nombre de sites au travers de fiches descriptives comprenant, en règle générale :

- le titre,
- l'adresse (l'URL)
- et un bref descriptif d'une longueur allant le plus souvent de 15 à 25 mots au maximum.

Chaque site est inscrit dans une ou plusieurs **catégorie(s)** - on parle également de **rubrique(s)** -. Ces outils peuvent ainsi être considérés comme les pages jaunes du Web.

Lorsqu'un **mot-clé est saisi** dans le formulaire proposé, **l'annuaire effectue une recherche sur les occurrences de ce terme dans ses fiches descriptives** de site, et **non pas dans le contenu des pages** du site en question. Il s'agit là de la différence la plus notable avec les moteurs de recherche.

Les annuaire s les plus connus au niveau mondial sont [Yahoo! International](#), [Snap](#), [l'Open Directory](#) et [Looksmart](#). Au niveau francophone, les deux les plus utilisés sont [Yahoo! France](#) (www.yahoo.fr) et [Nomade](#) (www.nomade.fr). Mais il en existe beaucoup d'autres.

Principaux annuaire s francophones

Nom	Adresse
Carrefour	www.carrefour.net
C'est trouvé	www.ctrouve.com
Francité	www.francite.com
Hachette Net	www.hachette.net
Nomade	www.nomade.fr
QuiQuoiOu	www.wanadoo.fr/
Yahoo France	www.yahoo.fr



Principaux annuaires mondiaux

Nom	Adresse
Encyclopedia Britannica	www.britannica.com
LookSmart	www.looksmart.com
Lycos	www-english.lycos.com
Magellan	www.magellan.excite.com
NetGuide	www.netguide.com
Yahoo	www.yahoo.com

Moteur de Recherche

Le moteur de recherche fonctionne sur un système radicalement différent de celui de l'annuaire. Des **robots** logiciels (appelés crawlers ou spiders) **scrutent le Web**, vont de page en page (en fait de lien en lien) et sauvegardent au fur et à mesure de leurs pérégrinations le contenu texte des pages rencontrées, **constituant ainsi un "index"**, c'est-à-dire une collection plus ou moins grande de pages Web. Pour exemple, AltaVista en stocke 275 millions, HotBot 150 millions, WebCrawler 2 millions

Le **robot** logiciel **repass**e selon des **délais plus ou moins fréquents** sur les pages qu'il a indexées au préalable, pour en sauvegarder une version plus récente. On dit alors qu'il "rafraîchit sa base (ou son index)".

Lorsque l'internaute saisit un mot clé dans le formulaire proposé, le moteur va en rechercher les occurrences dans son index, c'est-à-dire dans le contenu texte des pages Web sauvegardées au préalable. Une fois le "lot" de pages contenant le terme demandé identifié, le moteur classe les pages par ordre de pertinence, selon un ordre et un algorithme (basé sur certains critères de tri) qui lui est spécifique.

Le moteur de recherche effectue donc ses **recherches sur des pages Web**, alors que l'annuaire vous proposera des sites Web. Là est toute la différence qui explique qu'il est absolument impossible de comparer les résultats fournis par les deux outils.

Principaux moteurs de recherche francophone

Nom	Adresse
Ecila	www.ecila.fr
Excite France	fr.excite.com
Infoseek France	www.infoseek.com
Lokace	www.lokace.com
Lycos France	www.lycos.fr
Voilà	www.voila.fr
Perso-search !	www.perso-search.com

Principaux moteurs de recherche mondiaux

Nom	Adresse
Alta Vista	www.altavista.com
Excite	www.excite.com
Hotbot	www.hotbot.com



InfoSeek	www.infoseek.com
Voila	www.voila.com

Se référer sur des Annuaire :

l'annuaire effectue une recherche sur les occurrences de ce terme dans ses fiches descriptives de site, et **non pas dans le contenu des pages** du site en question. Il s'agit là de la différence la plus notable avec les moteurs de recherche.

Nomade (www.nomade.fr):

L'objectif de Nomade est de répertorier les **sites Internet en Français indépendamment de la nationalité** de leurs éditeurs ou de la localisation géographique des serveurs d'hébergement.

Nomade est un guide par soumission (annuaire). Ce sont les éditeurs de services qui fournissent une description de leur site. **Cette description est vérifiée par l'équipe de Nomade avant d'être mise en ligne**

- Les sites édités par une entreprise commerciale ou contenant une offre de produit ou service sont répertoriés dans la rubrique générale "Entreprises et produits".
- Les pages personnelles (présentant leur auteur, ses activités) sont classées dans la rubrique générale "Loisirs et tourisme".
- Les autres sites sont classés en fonction des sujets traités dans les différentes catégories de Nomade.
- Une catégorie est en italique lorsqu'elle est placée à plusieurs endroits de l'arborescence.

Référencer un site correspond à la démarche que doit réaliser un concepteur de site pour inscrire un site dans un annuaire (nous verrons plus tard dans un moteur). Le référencement est donc un acte volontaire.

Comprendre le référencement d'un site dans un annuaire permet de comprendre comment rechercher dans cet annuaire.

Les annuaires référencent des sites et plus particulièrement la page d'accueil (Home Page qui souvent s'appelle index.htm). Le classement est généralement organisé en catégories et sous catégories. C'est le webmaster qui référence son site en choisissant la catégorie dans laquelle il désire le voir apparaître. Sur le site de l'annuaire, une intervention humaine permettra de vérifier ce choix ainsi que (très rapidement) le contenu.

Dans un premier temps le créateur du site va parcourir les catégories et sous catégories afin de trouver celle dans laquelle il désirera faire figurer son site.

Le webmaster trouvera dans la page affichée un lien lui permettant d'ajouter son site à la catégorie dans laquelle il se trouve.





Yahoo (www.yahoo.fr) :

Yahoo est un guide par soumission (annuaire). Ce sont les éditeurs de services qui fournissent une description de leur site. **Cette description est vérifiée par l'équipe de Yahoo avant d'être mise en ligne**

Dans un premier temps le créateur du site se déplacera dans l'arborescence des catégories afin de trouver la catégorie correspondant au site qu'il désire référencer.

Ici nous considérons avoir un site d'une société de formation à référencer. Sur le site de yahoo, en bas de page, vous trouverez un lien intitulé *Proposer un site*, cliquez dessus

Copyright © 2001 Yahoo! France. Tous droits réservés.

[Tout savoir sur Yahoo!](#) - [Charte sur la vie privée](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Proposer un site](#) - [Aide](#)



Se référencer sur des Moteurs :

le moteur effectue une recherche sur les occurrences de ce terme dans le contenu des pages du site en question. Il s'agit là de la différence la plus notable avec les annuaires. Une multitude de possibilités existent pour se faire bien connaître par un moteur de recherche

Les robots indexeurs agissent exactement comme des surfeurs du Web : ils parcourent les pages en notant précieusement chacun des mots contenus et en visitant tour à tour chacune des URLS présentes

Lorsque les robots indexent un site, ils utilisent en priorité les balises META pour construire le résumé qui apparaît lors d'une recherche sur ce site. Les META tags sont des balises HTML que l'on insère dans les documents et qui indiquent aux robots comment la page doit être indexée (prise en compte du titre, des mots-clés, de la description...).

L'indexation est réalisée en plein texte, ce qui signifie que les robots considèrent tous les mots d'une page web. Autrement dit, lors d'une recherche sur un mot-clé, les robots répondent en fonction de la note qu'ils accordent à chacun des mots du site : cette note tient compte non seulement des balises META, mais aussi de la position des mots dans la page, de leur fréquence, de leur mise en forme (taille, gras, italique...).

Mais les titres des pages, les textes alternatifs des images, sont aussi pris en compte par les robots

Attention, parfois les robots n'aiment pas les "ruses" telles que les écritures de même couleur que le fond (de manière à ce qu'une page contienne un nombre élevé

d'occurrence d'un mot clé.... sans que cela nuise à la visibilité du site) et considère ceci comme du spamming ! Du coup la page n'est plus du tout référencée ...

Voilà (www.voila.fr):

Lancé en juillet 98, Voila est la suite du moteur Echo racheté par France Telecom. Sous forme de portail **Voilà** regroupe un moteur de recherche sur le web francophone, un annuaire intégré (Guide), les actualités, la météo et des informations boursières. Les annuaires [Pages Jaunes](#), Pages Blanches, Les marques, Les rues commerçantes et Les pages pro complètent l'offre pour la France.

Le service s'internationalise avec l'ouverture de [Voila.com](#) qui propose une recherche mondiale et pour 5 pays en plus de la France :

[The Whole Web](#) - [Denmark](#) - [Italy](#) - [Netherlands](#) - [Portugal](#) - [Spain](#)

Voilà recherche des documents dans une base de données de plus de 11 000 000 de pages web en langue française mise à jour chaque semaine. Les sites inscrits manuellement sont indexés sous 15 jours.

Sur le bas de la page d'accueil du site, on demande **Ajouter votre site**



qui amène la boîte de dialogue suivante:

Référencement

Référencer votre site

Pour inscrire votre site dans la base de données du moteur de recherche **Voila**, il vous suffit de nous indiquer son URL dans le formulaire ci-dessous.

URL :

Votre E-Mail :

Altavista (www.altavista.fr):

Sur le bas de la page d'accueil, on demande **Ajouter votre site Web à Altavista**

|

[Aide](#) [Faire de la recherche avancée ma page d'accueil](#) [Ajouter la Recherche AltaVista à vos sites favoris](#)

Activité commerciale : [Les Solutions AltaVista pour votre entreprise](#) [Solutions professionnelles](#)

Développeurs : [Ajoutez votre site Web à AltaVista](#) [Ajoutez l'outil de recherche AltaVista à votre page Web](#)

[À propos d'AltaVista](#)

[Politique de confidentialité](#)

[Annoncer sur AltaVista](#)

[Contactez-nous](#)

[Offres d'emploi](#)

[Salle de presse](#)

[Conditions d'utilisation](#)

[Société CMGI](#)

© 2001 AltaVista Company. AltaVista® est une marque déposée d'AltaVista Company. The Search Company et le logo AltaVista sont des marques commerciales d'AltaVista Company.

Et l'on obtient alors la boîte de dialogue suivante

Soumettre un URL :

Pour soumettre un URL, entrez-le puis appuyez sur Soumettre.

Remarque : nous n'indexons que les sites commençant par http://

Envoyez-moi un e-mail pour m'expliquer comment AltaVista peut m'aider pour mon site Web.

Adresse e-mail :