Introduction à Dreamweaver CS4

Adobe Dreamweaver (anciennement Macromedia Dreamweaver) est un <u>éditeur de site</u> <u>web</u> de type « tel écrit tel écran » (cette formule remplaçant désormais dans la terminologie informatique le sigle anglophone <u>WYSIWYG</u> (*What You See Is What You Get : ce que vous voyez est ce que vous obtiendrez*).

Dreamweaver fut l'un des premiers éditeurs <u>HTML</u> de type tel écrit tel écran, mais également l'un des premiers à intégrer un gestionnaire de site Ces innovations le propulsèrent rapidement comme l'un des principaux éditeurs de site <u>web</u>, aussi bien utilisable par le néophyte que par le professionnel.

Lorsque vous démarrez le logiciel Dreamweaver, vous avez le choix de créer différents objets ou fichiers. La création d'un site web se fait par le choix Site Dreamweaver (voir la figure). La création d'un site Web vous permet de créer un dossier de même nom que votre site dans lequel se trouveront tous les objets manipulés par votre site Web (page HTML, images, feuilles de styles...)



La création de votre site Web implique la définition des paramètres de celui-ci (nom du site, son url, le moyen de connexion au serveur qui va l'héberger...).

La figure suivante vous permet de donner un nom à votre site ainsi qu'une url (adresse Internet) de votre site. Dans notre cas les informations concernant l'url ne sont pas disponibles..

		arage assinates			
Dana Adobe Dreamweaver CS	3 un cito décigno un	oncomblo do fichiore o	t de docciera		
correspondant à un site Web	sa, un site designe un sur un serveur.	ensemble de richiers e	c de dossiers		
Comment voulez-vous annele	r votre site ?				
Keesi a	1 1000 200 1				
KinesiLg				/	
Exemple : MonSite					
A selle and Parks and UKTO (UD		/			
Quelle est l'adresse HTTP (UR	L) de votre site ?		<u></u>		
Quelle est l'adresse HTTP (UR	L) de votre site ?		_		

L'étape suivante, vous donne la possibilité d'utiliser une technologie serveur (php, asp...). Ces technologies permettent de créer des sites Web dynamiques comme le commerce électronique (à voir probablement en Session 5)

Définition du site		
Modification de fichiers, partie 2	Test des fichiers	Partage des fichiers

Voulez-vous utiliser une technologie de serveur telle que ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP ou PHP ?

Non, ie ne veux pas utiliser de technologie de serveur.

O Qui, je veux utiliser une technologie de serveur.

Lorsque vos pages Web sont modifiées sur votre machine locale, il est important des les modifier sur le serveur distant (si votre site Web est hébergé évidemment). Deux possibilités s'offrent à vous :

- Modifier les copies localement puis les télécharger sur le serveur distant : C'est l'option qui est **recommandée** puisque d'une part on ne doit pas modifier une page qu'un internaute est en train de visiter et d'autres part, si jamais vous avez des erreurs sur la page Web il sera difficile de revenir en arrière.
- Modifier directement sur le serveur.. Option à éviter pour les raisons citées précédemment.

On vous demande ensuite de choisir l'endroit ou vous voulez stocker votre site Web sur votre machine locale.(si vous avez choisi l'option1 de l'écran suivant)



L'écran suivant vous demandera de choisir un moyen de se connecter à votre site Web. Pour l'instant on choisira **Aucun** étant donné que nous n'avons aucun serveur d'hébergement. Si nous choisissons FTP (recommandé lorsque notre site est hébergé par un serveur distant), il faudra alors fournir les informations de connexion.

Définition du site	
Modification des fichiers Test des fichiers	Partage des fichiers
Comment vous connectez-vous à votre serv Aucun	eur distant ?
Définition du site	
Résumé	
Votre site dispose des paramètres suivants :	
Infos locales : (Le dossier racine local s Nom du site :KinesiLg Dossier racine local :C:\Documents and Se	e ra créé) ettings\Yacoub\Mes documents\KinesiLg\
Infos distantes : Accès : A définir ultérieurement.	
Serveur d'évaluation : Accès : A définir ultérieurement.	
Vous pouvez configurer votre site à l'aide de l'	onglet Avancé.

Interface de Dreamweaver

L'interface de Dreamweaver propose trois grandes parties :

1. le gestionnaire de fichiers :

Le gestionnaire de fichiers de Dreamweaver a plusieurs avantages et fonctionnalités:

- a) Modifie les liens pour nous lorsque l'on modifie des noms de fichiers ou lorsque l'on change des fichiers de place.
- b) Permet la synchronisation facile avec le serveur Web sur lequel notre site est hébergé.
- c) Vérifie les liens entre nos pages internes et affiche les liens brisés.
- d) Génère et affiche un plan du site sous forme hiérarchique.
- e) Permet l'utilisation de modèles.

Le gestionnaire de fichiers de Dreamweaver est donc un outil puissant que l'on a tout avantage à utiliser. Le gestionnaire de fichiers se trouve dans son propre panneau, le panneau "Fichiers", normalement dans la section de droite de la fenêtre. Il est séparé en trois onglets Fichiers, Actifs, Fragments de code et possède sa propre barre d'outils et ses propres menus déroulants.¹



2. Interface de conception/programmation.

¹ Source : profdinfo.com

L'utilisateur peut choisir entre un mode création permettant d'effectuer la mise en page directement à l'aide d'outils simples, comparables à un logiciel de traitement de texte (insertion de tableau, d'image, etc). Il est également possible d'afficher et d'éditer directement le code (HTML ou autre) qui compose la page. On peut passer très facilement d'un mode d'affichage à l'autre ou opter pour un affichage mixte. Cette dernière option est particulièrement intéressante pour les débutants, qui à terme, souhaitent se familiariser avec le langage HTML.

3. Panneau de propriétés : permet de définir les propriétés des objets manipulés (liens, images, frames, tableaux...)

Les onglets Communs, Mise en forme, Formulaires etc...

Pour accéder aux différents objets que l'on manipule il faut choisir une des options (onglets) : Commun, Mise en forme etc....

Dans la figure suivante, remarquez que l'onglet commun est sélectionné.

Onglet Commun : permet d'insérer des objets communs (image, tableau, lien ..) que nous avons l'habitude de manipuler dans une page Web

<mark>Dw</mark> ≡ -	Designer 🔻 🏳
Fichier Edition Affichage Insertion Modifier Format Commandes Site Fenêtre Aide	
index.html × Che O Code Fractionner Création Courriel	min: Gt(Kinesie)index.html = Insertion Commun Commun
<pre>P <div align="center">Bienvenue sur le site Web de KinesieLg 10 k/div> 11 Liens utiles 12 12 13 14 < <d width="173">Acceuil 15 15</d></div></pre>	Hyperaze Lien Lien Lien Barre horizontale Tobleau Insérer la balise Imo go
Bienvenue sur le site Web de KinesieLg	A r Médias Styles CSS Eléments PA
Acceuil <u>Nos partenaires</u> Nos Produits Nos Services	Image: Construction of the second of the
↔ HTML Format Aucun ✓ Classe Aucune ✓ B I III III III IIII IIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	
Propriétés de la page Elément de liste	△ Prêt Lo
Propriétés	

Vous pouvez également accéder à ces options par le menu insertion

Mise en forme du texte

Permet d'insérer des puces (numérotées ou non) des tabulations, des en-têtes (h1 à h6) et de mettre en forme le caractère.

Dw 💷	• ⇔ • ₽ •			D
Fichier E	Edition Affichage Insertion Modifier	Format Commandes	Site Fenêtre Aide	
ndex.html	× Fractionner 📴 Création 📝 Afficha 👔 💼 🔐 😭 🍰 😽 🗟 🛱	Retrait Retrait négatif Format de paragraphe Aligner Liste		Chemin: G:\Kin
9 10 10 11 12 13	<div align="center">Bienvenue sur </div> Liens utiles	Police Style Styles CS5 Couleur	Droite Ctrl+Alt+Maj+R Justifier Ctrl+Alt+Maj+J	

Ou encore

Dw ■ ▼ ♀ 品 ▼	Designer 🔻
Fichier Edition Affichage Insertion Modifier Format Commandes	Site Fenêtre Aide
index.html* × Retrait	Chemin: G:\Kinesie\index.html
Code Fractionner Création Afficha	direct Titre : Accueil 🕅 🕅 🚱 🤇
Image: Aligner Image: Aligner Image: Imag	
13 14 Style 15 <body> 16 <div align="center">Bienvenue sur 17 </div> 18 □ Liens utiles</body>	 Par défaut Verdana, Geneva, sans-serif Georgia, Times New Roman, Times, serif Courier New, Courier, monospace Arial, Helvetica, sans-serif Tuber Conservation and the series
<pre> table width="183" border="0"></pre>	Trebuchet MS, Arial, Helvetica, sans-serif Arial Black, Gadget, sans-serif Times New Roman, Times, serif
Eienvenue sur le site Web de Liens utiles Acceuil <u>Nos partenaires</u>	Palatino Linotype, Book Antiqua, Palatino, serif Lucida Sans Unicode, Lucida Grande, sans-serif MS Serif, New York, serif Lucida Console, Monaco, monospace Comic Sans MS, cursive Modifier la liste des polices

Si on veut par exemple mettre le titre Bienvenue sur le site Web de la compagnie d'une couleur rouge et avec une police Arial, voici les étapes à suivre.

- 1. Selectionner le titre
- 2. Format Police
- 3. Puis choisir la police et la boite de dialogue suivante s'ouvre

Nouvelle règle de CSS	
Type de sélecteur : Choisissez un type de sélecteur contextuel pour votre règle CSS.	OK Annuler
Classe (peut s'appliquer à n'importe quel élément HTML) Classe (peut s'appliquer à n'importe quel élément HTML) ID (ne s'applique qu'à un élément HTML) Choisissez Balise (redéfinit un élément HTML) Composé (selon votre sélection)	
Moins spécifique Plus spécifique	
Définition de règle : Choisissez l'endroit où votre règle sera définie.	
(Ce document uniquement)	Aide

4. Choisir Composé (selon votre sélection) puis OK

Mise en forme :

Insertion de tableaux et de calques

🏧 Adobe	Drea	amweaver	CS3 - [C	:\Docun	nents a	nd Setting	s\Yaco	oub\Mes	document	s\Kine	siLg\inc
<u>F</u> ichier <u>E</u> di	tion	<u>A</u> ffichage	<u>I</u> nsertion	<u>M</u> odifier	<u>T</u> exte	<u>C</u> ommande:	; <u>S</u> ite	Fe <u>n</u> être	Ai <u>d</u> e		
🗄 🔻 Inser	tion	Commun	Mise en fo	orme F	ormulaires	s Données	Spry	Texte	Favoris		ie,
Standard	Dé	veloppé	• 🖬 I	B 🖪	B	3 🔳 🗑		io or			

420-KA8-LG, conception de sites Web



Panneau des propriétés : Image

🔤 Adobe Dreamweaver CS3 - [C:\Documents and Settings\Yacoub\Mes documents\KinesiLg\index.html (XH
<u>Fichier Edition Affichage Insertion Modifier Iexte Commandes Site Fenêtre Aide</u>
🗄 🔻 Insertion Commun Mise en forme Formulaires Données Spry Texte Favoris 🗮
🔌 🖃 🍓 📰 🗷 - ∕a - 📅 🖶 🕒 0 - ∕⊗ - 🖹 - 🐺
index.html
🛛 🖸 Code 📇 Fractionner 📴 Création Titre : PagePrincipale 🛛 🕀 🚱 C 🗐 🗞 🚱 🖉 📰 V
<body> <a> <imq> 444 x 129 v 29Ko / 5 s</imq></body>
II ▼ Propriétés
Image, 26K L 400 Cliss.jpg 😳 🔂 Sec. Colinne 🔽 Class
H 100 j Lien http://www.clg.qc.ca 😳 🛅 Modifier 🖪 🗐 🖾 🔩 🕥 🛕
Carte Espace ⊻ 0 Cible _blank
🖹 🗋 🏷 🔀 Espace H 0 Src <u>f</u> aible 🕀 🖨 Aligner Par défaut 💌

Panneau de propriété d'un calque

Les calques sont des objets positionnés de façon absolue dans la page, librement redimensionnables par leurs poignées, sur une portion limitée de la page. Ils sont utilisés pour la mise en forme de pages Web comme les tableaux invisibles, sauf qu'ils sont plus faciles à manipuler que les tableaux.

Les calques offrent une grande souplesse dans le placement de contenu. Il se peut toutefois que les visiteurs de votre site possédant de très anciens navigateurs ne puissent pas les visualiser.

Les calques peuvent comporter du texte, des images ou tout autre contenu à placer au sein d'un document HTML

Insertion d'un calque :

Par l'onglet Mise en forme,



Une fois votre calque inséré, vous pouvez le déplacer et le redimensionner à l'aide des ses poignets ou définir se propriétés avec le panneau de propriétés

Id du calque	
III ▼ Propriétés	E,
Elément CSZ G 146px L 483px Index Z 2 Image ar-pl	
apDiv2 S 12px H 90px Visib. default Couleur ar-pl 🖵	
Débord. 🔽 🔽 D 🔤	
S B	۵

- 1. L: Largeur du calque exprimée en pixels.
- 2. **H:** Hauteur du calque exprimée en pixels.
- 3. **G**: Distance en pixels entre le côté gauche du calque et le côté gauche de la feuille HTML (ou le côté gauche du calque parent dans le cas d'un calque imbriqué).
- 4. **S:** Distance en pixels entre le haut du calque et le haut de la feuille HTML (ou le haut du calque parent dans le cas d'un calque imbriqué).
- 5. **Index Z:** Cette option permet de donner un ordre d'affichage des calques, quand ils sont superposés (qui passe devant qui). Un calque avec une valeur élevée d'Index-Z passera devant un calque à valeur plus basse.

Autres propriétés

ID calque :Permet d'indiquer un nom identifiant le calque dans le panneau Calques et le code JavaScript. Entrez un nom. Seuls les caractères alphanumériques sont acceptés. **Visib :**indique si le calque est visible ou non au début.

Image ar-pl :spécifie une image d'arrière-plan pour le calque. Cliquez sur l'icône du dossier à parcourir et sélectionnez le fichier d'une image.

Couleur ar-pl :spécifie une couleur d'arrière-plan pour le calque. Laissez cette option vide pour spécifier un arrière-plan transparent.

Débord. : Contrôle la manière dont les calques apparaissent dans les navigateurs lorsque le contenu dépasse la taille spécifiée du calque.

- Visible indique que le contenu supplémentaire apparaîtra dans le calque

- *Masqué (hidden)* signifie que le contenu supplémentaire ne sera pas affiché dans le navigateur.

- *Défilement (scroll)* indique que le navigateur devra ajouter des barres de défilement dans le calque, qu'elles soient nécessaires ou non.

- *Auto* entraîne l'affichage des barres de défilement du calque dans le navigateur uniquement lorsque cela est nécessaire.

Utilisation de modèles avec Dreamweaver

Depuis des années, les concepteurs web créent des pages à partir de modèles. Vous créez une page web maître qui inclut le code HTML de base et les éléments communs de votre site, tels que le logo et la barre de navigation, les liens. Ensuite, vous ajoutez de nouvelles pages en copiant ce modèle maître et en incluant le contenu propre à la page.

Les modèles Dreamweaver partent du même concept et offrent diverses fonctionnalités qui en font un puissant outil de maintenance de site, ainsi qu'une ressource précieuse pour gagner du temps lors de la création de nouvelles pages web.

Dreamweaver attribue une extension particulière (**.dwt**) à ses fichiers de modèles et crée un lien entre le modèle et les pages web reposant sur ce modèle.

Les parties liées au modèle sont verrouillées de sorte à empêcher toute modification accidentelle des éléments censés être cohérents dans tout le site. Lorsque vous avez besoin de changer l'un de ces éléments communs, vous modifiez le fichier du modèle Dreamweaver; le programme mettra alors automatiquement à jour toutes les pages basées sur ce modèle pour qu'elles reflètent le changement

Zones modifiables: il s'agit de la partie d'une page basée sur un modèle que vous pouvez modifier librement sans toucher au modèle ni à toute autre page basée sur le même modèle. Généralement, le bloc div du contenu principal est une zone modifiable, ainsi que toute autre partie de la page où le contenu est différent d'une page à l'autre.

Création d'un modèle :

Fichier -> nouveau ->modèle vierge

Vous devez alors créer une page Web qui va vous servir de modèle.

- 1- mettre tous les éléments que vous jugez non modifiables
- 2- insérer une région modifiable dans la page Web (voir la figure suivante :
- 3- enregistrer alors comme modèle : Fichier ->enregistrer comme modèle.

r CS3 - [< <modèle>> Mod</modèle>	eleKinesi. dwt	(XHTML)*]
Insertion Modifier Texte	Commandes Site	Fenêtre Aide
Balise Image Objets image Médias	Ctrl+E Ctrl+Alt+I ►	Texte Favoris 110 (1)
Tableau Objets du tableau Objets mise en forme	Ctrl+Alt+T •	
Formulaire	+	
Hyperlien Lien de messagerie Ancre nommée Date Server-Side Include Commentaire	Ctrl+Alt+A	
HTML	•	
Objets de modèle Fragments de code récents	:	Créer un modèle Créer un modèle imbriqué
Spry	•	Région modifiable Ctrl+Alt+V
Personnaliser les favoris Télécharger d'autres objets	i	Région facultative Région répétée
		Région facultative modifiable Tableau répété

4- Vérifier alors qu'un dossier Templates est créé et que votre modèle est dans le dossier Templates.



Une fois que vous êtes certains que votre page Modèle est OK , vous pouvez créer les autre page s selon votre modèle :

Nouveau ->page issue d'un modèle

Nouveau document		
Nouveau document Page vierge Modèle vierge Page issue d'un modèle	Site : KinesiLg test	Modèle du site "KinesiLg": ModeleKinesi
		Mettre la page à jo <u>u</u> r quand le modèle est modifié

N'oubliez pas de cocher « mettre à jour la page lorsque le modèle est modifié.

Exercice (atelier 8)

- 1. Créer un site Web de nom KinesiLG
- 2. dans ce site créer un modèle de nom ModeleKinesi.dwt
- 3. dans ce modèle, vous allez avoir trois calques
 - a. un calque horizontal d'environ 700 pixels (largeur) sur 80 pixels de hauteur. Il contiendra une image de votre choix (bannière) (G=10px, S=5px)
 - b. un calque vertical de 100px de largeur sur 300px (environ) ce calque contiendra trois liens : un lien sur Nos produits, un lien sur Nos Services et un liens sur Nos partenaires (<u>http://www.clg.qc.ca</u>). (G=10px, S=90px). Les pages NosProduits.html et Nosservices.html seront définies en 4)
 - c. un calque qui va contenir une zone modifiable. Ce calque peut être de 600px de largeur sur 400px de hauteur (G=115 px (environ), S=90px)
- 4. créer les pages NosProduits.html et Nosservices.html en utilisant le modèle *ModeleKinesi.dwt*. Ces deux pages peuvent contenir un texte de votre choix (allez sur http://lorem.game-on-net.com/texte-alea-2.htm)
- 5. montrez votre travail au professeur.