

1 PRESENTATION DE DREAMWEAVER MX?

Le MX de Dreamweaver est un outil professionnel très puissant de création de page Web qui est conçu pour simplifier le processus de la conception et de la création de page Web.

Cet outil simple mais puissant peut être utile à la fois aux débutant et aux concepteurs expérimentés de site Web.

L'utilisation de Dreamweaver MX permet à des utilisateurs de créer les pages Web dans un environnement WYSIWYG : What You See Is What You Get (IMPRESSION CONFORME À LA VISUALISATION: ce que vous voyez est ce que vous obtenez) tout comme un programme de traitement de texte sans avoir besoin de n'importe quel codage de HTML.

Utiliser Dreamweaver MX est aussi simple que l'utilisation d'un logiciel de traitement de texte que vous utilisez souvent. Même si la connaissance du codage de HTML n'est pas obligatoire, il est très utile de comprendre comment les éléments de base de HTML sont employés. En ayant une compréhension de base de HTML facilitera la rectification et la modification des pages Web

Dreamweaver MX est assez varié et peut être utilisé par le débutant pour créer et gérer une page Web simple ou un site web entier, mais il est aussi assez puissant pour le professionnel pour construire des sites webs de haut niveau et des applications pour Internet.

Ce logiciel fournit un environnement où le concepteur peut utiliser des technologies telles que: le HTML, XHTML, XML, L'ASPIC, . NET, JSP ou PHP toutes destinées pour créer/gérer un site web. Parmi les nouveautés de Dreamweaver MX on trouve:

-  Un espace de travail amélioré
-  Support de XML
-  Support CSS Amélioré (Feuilles de style)
-  Nouvelles fonctionnalités pour un plus rapide
-  Vérification des liens

2 ENVIRONNEMENT DE DREAMWEAVER MX

2.1 Fenêtre principale

Une fois DREAMWEAVER MX est lancé, l'espace de travail sera affiché. Cet espace de travail intègre les fenêtres de document et celles des panneaux dans une même fenêtre où vous créez, éditez et gérer vos page Web.

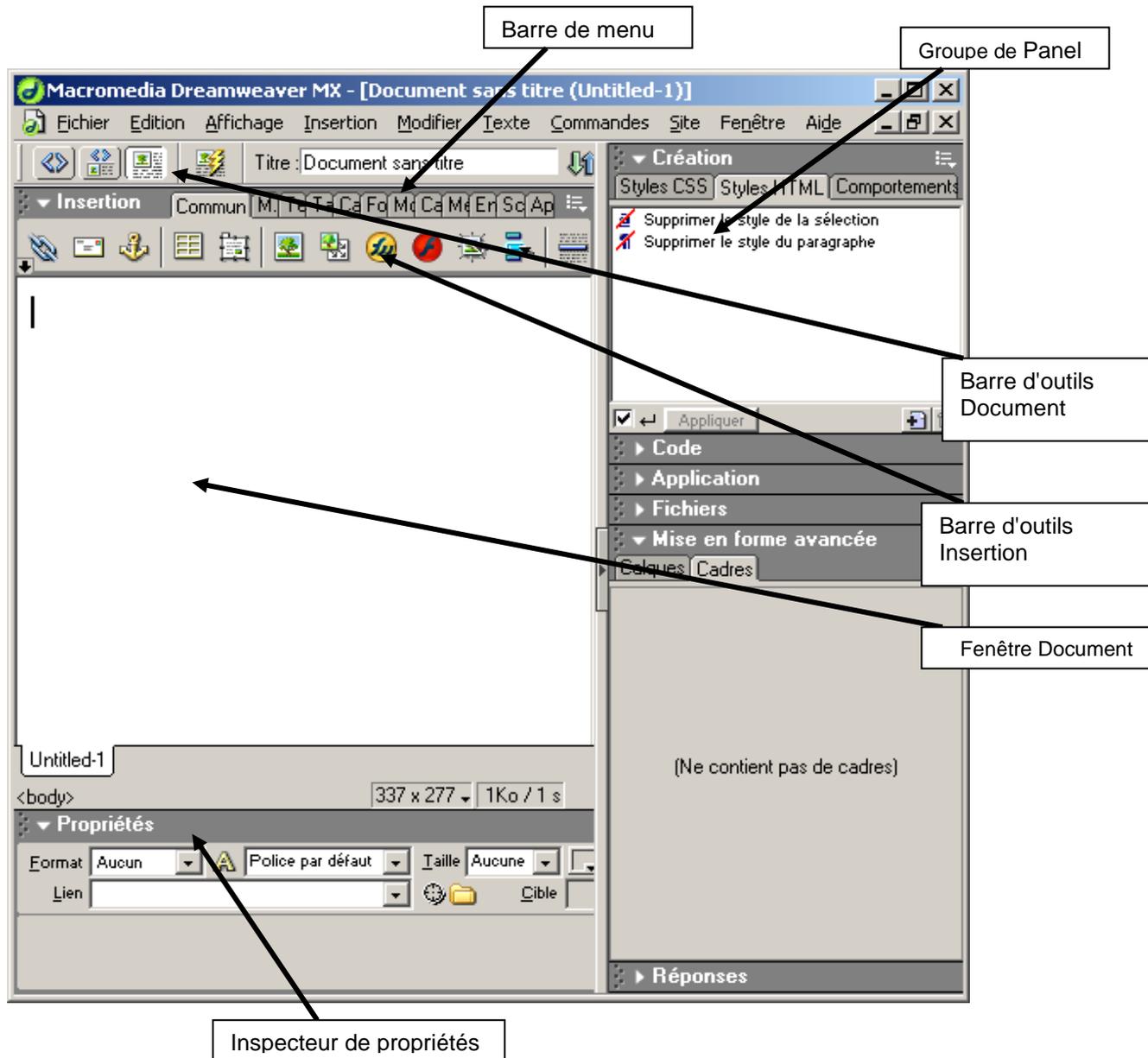
Même si cet espace de travail est différent des versions précédentes de Dreamweaver, il y a une possibilité qui permet un affichage similaire à Dreamweaver 4. L'espace de travail de DREAMWEAVER MX est montré dans la figure suivante avec les diverses parties identifiées.

Ces parties sont brièvement décrites dans le tableau suivant:

Barre d'outils Insertion	<p>Cette barre d'outils contient une série de boutons pour insérer et utiliser des objets.</p> <p>Ces objets peuvent être des dates, des liens hypertexte, des images, des ancres nommés, des barres de navigation, et des tableaux.</p> <p>Quand un bouton pour un objet particulier est cliqué, il est ajouté au point d'insertion.</p> <p>Il y a aussi d'autres objets accessibles depuis la barre d'outils d'insertion en choisissant un des différents onglets. Ces onglets permettent l'accès aux objets qui traitent le texte, les formes, les cadres, les caractères, les tableaux, l'entête, le multimédia, et le script.</p>
Inspecteur de propriétés	<p>L'Inspecteur de Propriété fournit l'accès aux diverses options de mise en forme pour un objet choisi. Les options disponibles varient suivant l'objet choisi.</p>
Groupes de panneaux	<p>Le groupe de panneaux est une série de panneaux apparentés groupés ensembles pour contrôler des éléments dans le site entier.</p> <p>L'espace de travail implicite affiche la conception, le code, l'application, les dossiers.</p> <p>Pour voir un panneau particulier, il est nécessaire de l'ouvrir en cliquant sur la flèche à gauche de son nom.</p>
Barre d'outils Document	<p>Cette barre d'outils contient des boutons et des menus pour l'accès rapide aux tâches communes telles que : le code, le code et la conception, la conception, le titre de document, aperçu/débugage dans le navigateur,...</p>

Fenêtre de Document

La fenêtre de document est la partie de l'espace de travail où le document est affiché et édité. Le document peut être affiché dans l'un des trois modes : le code, le code et la conception et la conception.



2.2 Barres d'outils

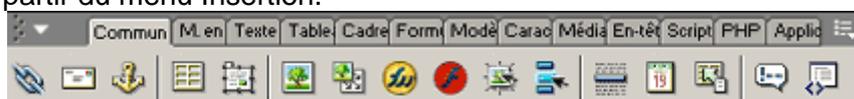
2.2.1 Barre de menu

Elle est identique aux barres de menu des applications qui tournent sous Windows



2.2.2 Barres Insertion

contient des boutons permettant d'insérer divers types d'« objets », tels que des images, tableaux et calques dans un document. Chaque objet est une portion de code HTML vous permettant de définir des attributs lors de son insertion. Par exemple, vous pouvez insérer une image en cliquant sur l'icône Image dans la barre Insertion. Si vous le préférez, vous pouvez insérer les objets à partir du menu Insertion.



2.2.3 La barre d'outils du document

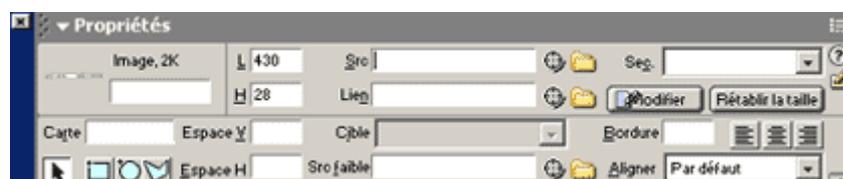
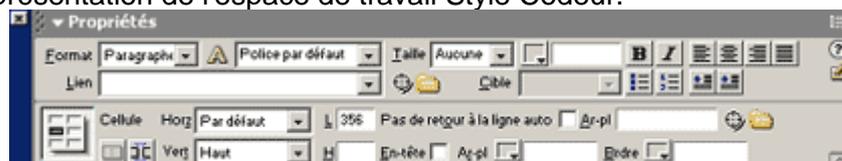
contient des boutons et des menus déroutants permettant d'accéder aux différents modes d'affichage de la fenêtre du document (tels que le mode Création ou le mode Code), de définir les différentes options d'affichage et d'effectuer certaines opérations courantes, telles que la Prévisualisation dans un navigateur.



	Afficher le mode code Affiche le code HTML du document courant (dans la fenêtre Document).
	Afficher le mode code et création Divise la fenêtre Document en 2 parties : une pour le code HTML et l'autre pour la création.
	Afficher le mode création Affiche le mode création du document courant (dans la fenêtre Document).
	Affichage des données dynamiques
	Titre du document Affiche et permet de modifier le titre du document qui sera affiché par le navigateur.
	Gestion des fichiers Affiche le menu de gestion de fichiers qui contient des options permettant à plusieurs personnes de travailler sur le même site.
	Aperçu / Debogage dans le navigateur Permet de voir un aperçu dans le navigateur sélectionné et aussi de receler les éventuels problèmes
	Actualiser le mode création Permet de rafraîchir le mode création après des changements dans le code.
	Références Affiche le panneau de références qui permet de voir les informations concernant l'élément HTML sélectionné, JavaScript, CSS, ASP,...
	Navigation par code Permet d'insérer des points d'arrêt (BreakPoint) dans le code JavaScript
	Afficher les options Affiche le menu d'options qui permet à l'utilisateur d'ajouter ou de supprimer des options d'affichage en mode Code ou en mode Création (Numéros de lignes,...)

2.2.4 Inspecteur des propriétés

permet de visualiser et de modifier diverses propriétés de l'objet ou du texte sélectionné. Chaque objet contient des propriétés différentes. Par défaut, l'inspecteur de propriétés n'est pas développé dans la présentation de l'espace de travail Style Codeur.



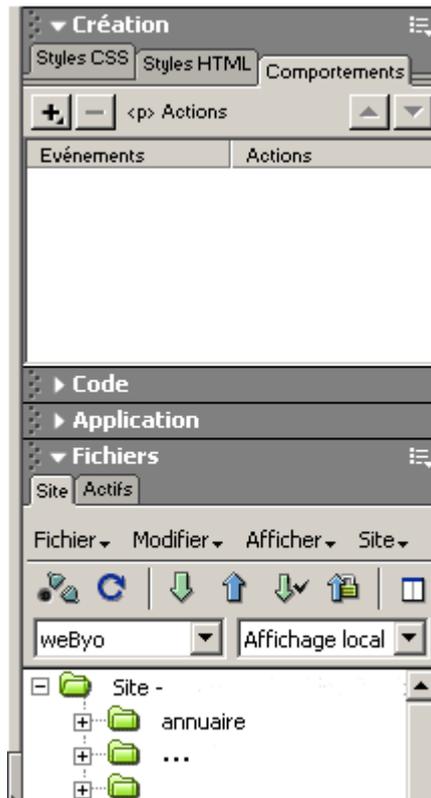
2.2.5 Le sélecteur de balises

au bas de la fenêtre de document, affiche la hiérarchie des balises entourant la sélection courante en mode Création. Cliquez sur une balise quelconque dans la hiérarchie pour la sélectionner avec son contenu. Le sélecteur de balises n'est pas visible en mode Code ; il n'est donc pas visible par défaut dans l'espace de travail Style Codeur.

```
<body> <table> <tr> <td> <table> <tr> <td>
```

2.2.6 Les groupes de panneaux

sont des ensembles de panneaux associés regroupés sous un même titre. Pour développer un groupe de panneaux, cliquez sur la flèche d'agrandissement située à gauche du nom du groupe ; pour détacher un groupe de panneaux, faites glisser la poignée d'ancrage sur le côté gauche de la barre de titre du groupe.



3 PALETTES / PANNEAUX



Le panneau COMMUN contient les objets les plus couramment utilisés : images, tableaux, calques...

Certains paramètres des préférences générales affectent la palette des objets. Lors de l'insertion d'objets tels que des images, des tableaux, des scripts, et des éléments HEAD, une boîte de dialogue vous demande des informations supplémentaires. Vous pouvez supprimer l'affichage de cette boîte de dialogue en désactivant l'option Afficher la boîte de dialogue lors de l'insertion d'objets. Si cette option est désactivée lorsque vous insérez un objet, celui-ci aura des valeurs par défaut. Utilisez l'inspecteur de propriétés pour modifier les propriétés de l'objet après l'avoir inséré.

L'option des préférences de la palette d'objets vous permet d'afficher le contenu de la palette Objets sous forme de texte, d'icônes ou d'une combinaison de texte et d'icônes.

	Hyperlien	Insère une balise de type <code><a> </code> qui correspond à un lien hypertexte. Vous pouvez créer des liens vers d'autres documents et fichiers et des liens vers des emplacements spécifiques dans un document unique en utilisant la balise <code></code> .
	Lien de	Insère un lien de type <code>mailto</code> pour envoyer un message e-

	messagerie	mail à l'adresse indiquée.
	Ancre nommée	Place une ancre nommée à l'endroit que vous souhaitez. Une boîte de dialogue permet d'indiquer le nom de l'ancre. Un lien hypertexte de type #[<i>nom de l'ancre</i>] vous emmène directement à l'endroit où l'ancre est placée. Exemple : Haut de page
	Insérer un tableau	Place un tableau au point d'insertion, selon les caractéristiques que vous souhaitez : <i>Nombre de lignes, colonnes, largeur, bordure, marges intérieures des cellules, espacement entre les cellules.</i>
	Dessiner un calque	Crée un calque. Cliquez sur le bouton Calque, puis amenez le pointeur dans la fenêtre du document, et tracez à la souris le rectangle du calque à l'emplacement et au format désirés. Par défaut, Dreamweaver crée un calque défini par la balise DIV. Utilisez l'inspecteur de propriétés pour sélectionner une autre balise, ou modifiez la balise par défaut dans les préférences des calques.
	Image	place une image au point d'insertion. Une boîte de dialogue vous permet d'indiquer un fichier image.
	Espace réservé pour l'image	insère une image au niveau du point d'insertion. Une boîte de dialogue permet d'indiquer le nom et les dimensions de l'espace réservé.
	HTMLFireworks	Cette fonction vous permet d'insérer dans un document du code HTML généré par Fireworks, intégrant des images, des découpes et du code JavaScript. Vous pouvez ainsi facilement créer des éléments de conception dans Fireworks et les insérer dans un document Dreamweaver existant.
	Flash	Cette fonction vous permet d'insérer des éléments Flash dans votre document. Lorsque vous insérez une animation Flash, Dreamweaver utilise les deux balises object (définie par Internet Explorer pour les contrôles ActiveX) et embed (définie par Netscape Navigator) afin d'obtenir des résultats optimaux dans tous les navigateurs. Lorsque vous modifiez l'animation dans l'inspecteur de propriétés, Dreamweaver fait correspondre vos entrées aux paramètres appropriés pour les balises object et embed.
	Image survolée	Une image survolée est une image qui, lorsqu'elle est visualisée dans un navigateur, change lorsque le pointeur vient se placer au-dessus d'elle. Une image survolée est en fait composée de deux images : l'image principale (affichée au chargement de la page) et l'image secondaire (qui apparaît lorsque le pointeur est placé au-dessus de l'image principale). Les deux images utilisées doivent avoir les mêmes dimensions ; si ce n'est pas le cas, Dreamweaver redimensionne automatiquement la seconde image en fonction de la taille de la première.
	Barre de navigation	Une barre de navigation est composée d'une image ou d'une série d'images qui changent en fonction des actions de l'utilisateur. Les barres de navigation constituent souvent une méthode simple pour se déplacer entre des pages et des fichiers sur un site.
	Barre horizontale	Les barres horizontales sont utiles pour organiser les informations. Sur une page, le texte et les objets peuvent être visuellement séparés par une ou plusieurs barres.
	Date	Dreamweaver comporte un objet Date pratique qui insère la date actuelle dans le format de votre choix (avec ou sans heure), ainsi qu'une option pour mettre à jour cette date lorsque vous enregistrez le fichier.
	Données tabulées	Insère un tableau au niveau du point d'insertion, contenant des données de tableau provenant d'un fichier texte délimité (par exemple, d'un fichier exporté depuis Microsoft Excel ou d'une

		base de données).
	Commentaire	insère un commentaire dans le code HTML au niveau du point d'insertion. Si vous travaillez en mode Création, une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à entrer un texte de commentaire.
	Sélecteur de balise	Permet de choisir la balise à insérer à partir d'une arborescence de balises classées par catégories.

4 CALQUES

Dreamweaver vous permet de créer facilement des calques sur votre page et de les positionner avec précision.

4.1 Dessiner un calque

 Pour dessiner un calque, cliquez sur le bouton Dessiner un calque de la barre Insertion, puis faites glisser la souris dans le mode Création de la fenêtre de document.

 Pour insérer le code d'un calque à un endroit particulier du document, placez le curseur dans la fenêtre de document, puis choisissez Insertion > Calque.

 Lorsque les éléments invisibles sont affichés, un marqueur de calque apparaît dans le mode Création chaque fois que vous placez un calque sur la page. Si les marqueurs de calques ne sont pas visibles et que vous voulez les afficher, choisissez Affichage > Assistanes visuelles > Eléments invisibles.

4.2 Dessiner plusieurs calques à la suite

 Cliquez sur le bouton Dessiner un calque de la barre Insertion.

 Dessinez les calques en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée tout en faisant glisser la souris.

 Vous pouvez continuer à tracer des calques tant que vous n'avez pas

4.3 Convertir des calques en tableaux

Créez votre mise en forme à l'aide de calques, puis convertissez les calques en tableaux afin que votre mise en forme puisse s'afficher dans les navigateurs plus anciens.

 Choisissez Modifier > Convertir > Calques en tableau.

Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez les options désirées.

Pour plus d'informations, voir Définition des options de la boîte de dialogue Convertir les calques en tableaux.

 Cliquez sur OK et vos calques sont convertis en un tableau.

4.4 Définition des options de la boîte de dialogue Convertir les tableaux en calques

Choisissez parmi les options suivantes :

 Afficher la grille et Aligner sur la grille permettent d'utiliser une grille qui vous aidera à positionner les calques.

 Empêcher le chevauchement des calques limite la position des calques lorsqu'ils sont créés, déplacés et redimensionnés, afin d'éviter tout chevauchement.

 Afficher la palette des calques affiche le panneau Calques.

 Cliquez sur OK.

4.5 Convertir des tableaux en calques



Choisissez Modifier > Convertir > Tableaux en calques.



Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez les options désirées.



Cliquez sur OK.

Les tableaux sont convertis en calques. Les cellules vides ne sont pas converties en calques, sauf si elles possèdent une couleur d'arrière-plan.

4.6 Propriétés de calque



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.



G (gauche) et S (haut)

indiquent la position de l'angle supérieur gauche du calque par rapport à l'angle supérieur gauche de la page, ou du calque parent s'il est imbriqué.



L et H

spécifient la largeur et la hauteur du calque.



Index Z

détermine l'index Z, ou ordre de superposition, du calque. Dans un navigateur, les calques portant les valeurs les plus élevées précèdent les calques portant les valeurs moins élevées. Les valeurs peuvent être positives ou négatives. Il est plus facile de modifier l'ordre de superposition des calques à l'aide du panneau Calques qu'en saisissant des valeurs d'index Z spécifiques.



Visib.

indique si le calque est visible ou non au début.

-Aucune propriété de visibilité n'est définie par défaut.

Lorsque aucune visibilité n'est précisée, la plupart des navigateurs choisissent *Hériter*.

- **Hériter (inherit)** prend la propriété de visibilité de l'objet parent du calque.

- **Visible** affiche le contenu du calque, quelle que soit la valeur du parent.

- **Masqué (hidden)** dissimule le contenu du calque, quelle que soit la valeur du parent.

Les calques masqués créés avec **ilayer** occupent le même espace que s'ils étaient visibles.

Utilisez un langage de script, par exemple JavaScript, pour contrôler la propriété de visibilité et afficher le contenu des calques de façon dynamique.



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.



Balise

indique la balise HTML utilisée pour définir le calque.



Débord. (div et span uniquement)

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.



Gauche, Haut ou PageX, PageY (layer et ilayer)

Permet de positionner le calque par rapport à son parent ou à la page.

- **Gauche, Haut** place le calque par rapport au coin supérieur gauche de son parent.

- **PageX, PageY** place le calque à l'emplacement absolu relatif au coin supérieur gauche de la page, quelle que soit la position de son parent.



Déroutage

définit la zone visible du calque. Indiquez les coordonnées gauche, haut, droite et bas pour définir un rectangle dans le champ des coordonnées du calque (en partant du coin supérieur gauche du calque). Le calque est « dérouté » afin que seul le rectangle spécifié soit visible.



Src (later et ilayer uniquement)

Permet d'afficher un autre document HTML dans le calque. Cliquez sur l'icône du dossier à parcourir et sélectionnez le document.

5 CADRES / FRAMES

Les cadres permettent de diviser une fenêtre du navigateur en plusieurs zones, chacune d'entre elles pouvant afficher un document HTML distinct. En règle générale, un premier cadre affiche un document avec des commandes de navigation tandis qu'un autre cadre affiche un document avec le contenu principal.

5.1 Créer un jeu de cadres



Pour créer des cadres, il faut modifier un document Dreamweaver existant, en le divisant en zones de documents supplémentaires. Il existe plusieurs méthodes pour créer un jeu de cadres : Vous pouvez le concevoir vous-même, ou choisir parmi plusieurs jeux de cadres prédéfinis.



Dreamweaver propose des jeux de cadres prédéfinis qui vous permettent de sélectionner facilement le type de jeu de cadres que vous voulez créer (**voir rubrique palettes**).

5.2 Les propriétés du jeu de cadre

Servez-vous de l'inspecteur de propriétés du cadre pour donner un nom à celui-ci, et pour en définir les bordures et les marges. Pour voir toutes les propriétés de cadres énumérées ci-dessous, cliquez sur la flèche d'agrandissement, dans le coin inférieur droit de l'inspecteur des propriétés.

5.2.1 Pour spécifier les propriétés d'un cadre :

1) Sélectionnez un cadre selon l'une des méthodes suivantes :

Cliquez sur un cadre dans l'inspecteur de cadres.

Cliquez dans un cadre tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou sur la combinaison de touches Maj-Option (Macintosh) pour le sélectionner.

2) Choisissez Fenêtre > Propriétés pour ouvrir l'inspecteur de propriétés. Cliquez sur la flèche d'agrandissement dans le coin inférieur droit pour afficher toutes les propriétés.

3) Pour nommer le cadre, tapez son nom dans le champ Nom du cadre.

5.2.2 Les options :



Src

détermine le document source du cadre. Indiquez un nom de fichier, ou cliquez sur l'icône du dossier pour trouver le fichier source et le sélectionner. Vous pouvez aussi ouvrir un fichier dans un cadre, en plaçant le curseur dans le cadre et en cliquant sur Fichier > Ouvrir dans un cadre.



Défiler

détermine si la barre de défilement apparaît lorsqu'il n'y a pas assez de place pour afficher tout le contenu du cadre courant. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Auto.



Ne pas redimensionner

bloque la taille du cadre courant, et empêche l'utilisateur de déplacer la bordure du cadre et de le redimensionner. Il vous sera toujours possible de redimensionner le cadre dans la fenêtre du document, mais si cette option activée, un visiteur ne pourra pas redimensionner ce cadre dans son navigateur.



Bordures

contrôle la bordure du cadre courant. Les options sont Oui, Non et Par défaut. Ce choix a la priorité sur la configuration de bordures par défaut définie pour le jeu de cadres. La valeur par défaut de la plupart des navigateurs est Oui. Pour désactiver une bordure, tous les cadres adjacents doivent être paramétrés sur Non (ou paramétrés sur Par défaut, avec le jeu de cadres parent paramétré sur Non).



Couleur de bordure

définit une couleur de bordures pour toutes les bordures du cadre courant. Cette configuration annule la couleur de bordure définie par défaut pour le jeu de cadres.



Largeur de marge

Définit (en pixels) la largeur des marges droite et gauche (l'espace entre la bordure du cadre et le contenu).



Hauteur de marge

Définit (en pixels) la hauteur des marges supérieure et inférieure du cadre (l'espace entre la bordure du cadre et le contenu).

5.2.3 Les cibles de cadre

Le menu déroulant Cible, dans l'inspecteur de propriétés, permet de sélectionner le cadre dans lequel doit s'ouvrir un fichier. Vous pouvez décider que le fichier s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre, remplacera le contenu courant du cadre dans lequel se trouve le lien, ou remplacera le contenu courant d'un autre cadre.

Le contenu désigné par un lien hypertexte peut remplacer le contenu courant du cadre dans lequel se trouve ce lien, ou apparaître dans une nouvelle fenêtre.



Pour désigner un cadre cible :

- 1) Sélectionnez un texte ou un objet.
- 2) Dans le champ Lien de l'inspecteur de propriétés, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Tapez le chemin d'accès du fichier désigné par le lien.
 - Cliquez sur l'icône de répertoire pour naviguer jusqu'à un fichier et le sélectionner.
 - Tirez l'icône Pointer vers un fichier pour sélectionner le fichier désigné par le lien.
 - Pour spécifier une ancre dans l'autre fichier, tapez un signe dièse (#) avant le nom de l'ancre.
- 3) Dans le menu déroulant Cible, indiquez le cadre cible dans lequel s'ouvrira le document lié.
 - _blank** ouvre le document lié dans une nouvelle fenêtre du navigateur, en gardant telle quelle la fenêtre courante.
 - _parent** ouvre le document lié dans le jeu de cadres parent du lien.
 - _self** ouvre le document lié dans le même cadre, en remplaçant son contenu courant.
 - _top** ouvre le document lié dans le jeu de cadres le plus important du document courant, en remplaçant tous les cadres et jeux de cadres actuels.

Si vous avez donné des noms à des cadres dans l'inspecteur de propriétés, ces noms apparaissent dans ce menu. Si vous cliquez sur l'un de ces noms, le document lié s'ouvrira dans ce cadre.

5.3 Enregistrement des cadres

Le jeu de cadres et ses cadres associés doivent avoir été enregistrés dans leurs fichiers respectifs pour que la page puisse être visualisée dans un navigateur. Vous pouvez enregistrer individuellement la page du jeu de cadres ou la page de chaque cadre, ou bien enregistrer tous les fichiers des cadres ouverts en même temps que le fichier du jeu de cadres.

Lorsque vous créez un document basé sur des cadres dans Dreamweaver, chaque nouveau document de cadre reçoit un nom de fichier provisoire, par exemple UntitledFrame_1 pour la page du jeu de cadres, Untitled-1, Untitled-2, etc. pour les pages des cadres.

Lorsque vous choisissez l'une des options d'enregistrement, la boîte de dialogue Enregistrer un fichier s'ouvre et affiche le nom provisoire du document. Comme chaque fichier est "sans titre," il peut vous être difficile de savoir quel est le fichier de cadre que vous êtes sur le point d'enregistrer. Regardez les lignes de sélection des cadres dans la fenêtre du document pour identifier le document en cours que vous allez enregistrer. La zone sélectionnée indique le cadre qui est actuellement référencé dans la boîte de dialogue d'enregistrement.



Astuce :

Une fois que vos documents (frames) ont chacun un nom, vous pouvez les travailler individuellement en ouvrant la page HTML correspondante. Ainsi vous les enregistrez un par un. Sinon il est possible de travailler sur le doc qui contient tous les cadres et d'enregistrer via : "fichier --> enregistrer tout" dans la barre de menu (Tous les cadres seront enregistrés automatiquement).

5.4 Compatibilité des cadres avec les navigateurs

Dreamweaver vous permet de spécifier le contenu à afficher dans les navigateurs anciens ou ne gérant pas les graphismes, et qui ne prennent pas en charge les cadres. Dreamweaver insère le contenu que vous indiquez dans le fichier du jeu de cadres, à l'aide d'une instruction similaire à la suivante :

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
```

ceci est le contenu de la balise NOFRAMES, qui est affiché dans les navigateurs sans cadres.

```
</body></noframes>
```

Lorsqu'un navigateur ne prenant pas les cadres en charge ouvre le fichier du jeu de cadres, il n'affiche que le contenu indiqué dans la balise NOFRAMES.



Pour définir le contenu de NOFRAMES

- 1) Choisissez Modifier > Jeu de cadres > Modifier le contenu sans cadres.
Dreamweaver efface la fenêtre de document, et les mots "Contenu sans cadre" apparaissent en haut de la zone de texte.
- 2) Pour créer le contenu de NOFRAMES, procédez d'une des façons suivantes :
Dans la fenêtre du document, tapez ou insérez le contenu.
Choisissez Fenêtre> Source HTML, et, à l'intérieur des balises <noframe> et </noframe>, tapez le contenu ou le code HTML désiré.
- 3) Cliquez à nouveau sur Modifier > Jeu de cadres > Modifier le contenu sans cadres pour revenir à l'affichage normal du document avec jeu de cadres.

6 LES STYLES

Les **feuilles de style en cascade (CSS)** regroupent des règles de mise en forme qui déterminent l'aspect du contenu d'une page Web. Les styles CSS vous permettent de gérer en souplesse l'aspect d'une page, tant en termes de précision de l'emplacement de la présentation qu'en termes de choix de polices et de styles de caractères spécifiques.

Par ailleurs, les styles CSS permettent de contrôler plusieurs propriétés qui ne peuvent pas être gérées via le langage HTML seul. Par exemple, vous pouvez attribuer des puces de liste personnalisées et spécifier différentes tailles et unités de police (pixels, points, etc.). En utilisant des styles CSS et en définissant des tailles de police en pixels, vous gardez un traitement plus homogène de la présentation et de l'aspect de votre page dans différents navigateurs. Outre la mise en forme du texte, vous êtes à même de gérer le format et le positionnement des éléments blocs d'une page Web. Vous pouvez ainsi définir des marges et des bordures, habiller du texte avec du texte...

6.1 Créer une feuille de style

Créez une feuille de style CSS pour automatiser la mise en forme de balises HTML ou d'une plage de texte identifiée par un attribut CLASS.



Comment faire ?

- 1) Choisissez Fenêtre > Styles CSS, et cliquez sur l'icône Nouveau style dans la palette Styles CSS.
- 2) Choisissez l'une des options de styles CSS suivantes :
Créer un style personnalisé (classe) crée un style qui peut être appliqué à l'aide de l'attribut CLASS à une plage de texte. Redéfinir la balise HTML redéfinit le formatage par défaut de la balise HTML spécifiée. Utiliser Sélecteur CSS définit le formatage d'une combinaison particulière de balises ou de toutes les balises qui contiennent un attribut ID spécifique.
- 3) Indiquez un nom, une balise ou un sélecteur pour le nouveau style. Les noms de style CSS personnalisés doivent commencer par un point. Si vous n'indiquez pas le point vous même, Dreamweaver l'insérera à votre place.
Pour redéfinir le style d'une balise HTML, indiquez le nom de cette balise ou choisissez-en une dans le menu contextuel.
Pour un sélecteur CSS, indiquez un critère valide pour les sélecteurs (par exemple TD H2 ou #monStyle), ou choisissez un sélecteur dans le menu contextuel.
- 4) Cliquez sur le nom d'une catégorie dans la liste qui apparaît à gauche de la boîte de dialogue, et choisissez les paramètres du nouveau style CSS dans le panneau de droite. Laissez les attributs vides s'ils ne sont pas importants pour ce style.

Les attributs qui ne sont pas affichés dans la fenêtre du document sont signalés par un astérisque (*) dans la boîte de dialogue Définition du style. Notez que certains des attributs de styles CSS que vous pouvez définir dans Dreamweaver ne s'affichent pas de la même manière dans Internet Explorer 4.0 et dans Netscape Navigator 4.0, et que quelques-uns ne sont encore pris en charge par aucun navigateur. Ainsi vous pouvez définir des styles perso via ces différentes boîtes de dialogue :

- "Panneau Type de la définition des styles"
- "Panneau Arrière-plan de la définition des styles"
- "Panneau Bloc de la définition des styles"
- "Panneau Boîte de la définition des styles"
- "Panneau Bordure de la définition des styles"
- "Panneau Liste de la définition des styles"
- "Panneau Positionnement de la définition des styles"
- "Panneau Extensions de la définition des styles"

Lorsque vous créez un style personnalisé (une classe), il apparaît dans la palette de styles CSS et dans le sous-menu Texte > Styles CSS. Les styles de balises HTML et les styles de sélecteurs CSS n'apparaissent pas dans la palette Styles CSS, car ils ne peuvent pas être appliqués ; mais leur effet est automatiquement visible dans la fenêtre du document.

6.2 Créer ou lier une feuille de style externe

Une feuille de style CSS est un fichier texte externe à vos documents. Il contient toutes les indications de styles et de mises en forme. Si vous modifiez une feuille de style externe, les changements sont reflétés dans tous les documents liés à cette feuille de style CSS.



Comment faire ?

- 1) Choisissez Fenêtre > Styles CSS, ou cliquez sur le bouton Styles CSS du Lanceur.
- 2) Dans la palette Styles CSS, cliquez sur l'icône Ouvrir feuille de style.
- 3) Dans la boîte de dialogue Modifier Feuille de style, cliquez sur le bouton Lien.
- 4) Dans la boîte de dialogue Ajouter une feuille de style externe, procédez de l'une des manières suivantes :
Cliquez sur le bouton Parcourir (Windows) ou Choisir (Macintosh) pour sélectionner une feuille de style externe, ou tapez son chemin d'accès dans la zone Fichier/URL.
Créez une nouvelle feuille de style CSS externe en indiquant un nouveau nom de fichier (un nom qui n'existe pas encore dans le répertoire indiqué). Ce nom de fichier doit avoir l'extension ".css".
- 5) Sélectionnez l'une des deux options *Lien* ou *Importer* pour indiquer et créer la balise qui sera utilisée pour associer la feuille de style externe au document, puis cliquez sur OK.

L'option **Importer** recopie les informations contenues dans la feuille de style CSS externe dans le document courant.

L'option **Lien** permet de lire et relayer ces informations sans les transférer dans le document.

Bien que Importer et Lien permettent d'appliquer tous les styles de la feuille de style CSS externe au document courant, Lien offre plus de possibilités et fonctionne dans la plupart des navigateurs.

Le nom de la feuille de style CSS externe apparaît avec son identificateur (lien ou importer) dans la liste des styles de la boîte de dialogue Modifier feuille de style. Suivez les étapes décrites ci-dessous pour créer ou modifier les styles définis dans une feuille de style CSS externe.

- 6) Dans la boîte de dialogue Modifier Feuille de style, sélectionnez le nom de la feuille de style externe, et cliquez sur Modifier. La boîte de dialogue Modifier feuille de style apparaît avec les paramètres de cette feuille de style.
- 7) Cliquez sur Nouveau pour définir des styles dans la feuille de style CSS externe.
- 8) Dans la boîte de dialogue Nouveau, définissez le nouveau style. Voir "Création d'une feuille de style CSS" .
- 9) Cliquez sur Enregistrer lorsque vous avez fini de définir des styles.

6.3 Modification d'une feuille de style externe

Lorsque vous modifiez une feuille de style CSS qui contrôle du texte dans votre document, vous reformattez instantanément tout ce texte. Vos modifications sont reflétées immédiatement dans tous les documents liés à cette feuille de style.



Comment faire ?

- 1) Ouvrez l'un des documents qui sont liés à la feuille de style CSS que vous désirez modifier.
- 2) Utilisez l'une des méthodes suivantes :
Choisissez Fenêtre > Styles CSS, ou cliquez sur le bouton Styles CSS du Lanceur. Dans la palette Styles CSS, cliquez sur l'icône Ouvrir feuille de style.
Choisissez Texte > Styles CSS > Modifier Feuille de style.
- 3) Dans la boîte de dialogue Modifier Feuille de style, sélectionnez le nom de la feuille de style externe, et cliquez sur Modifier.
Une seconde boîte de dialogue Modifier feuille de style apparaît, avec les paramètres de cette feuille de style externe.
- 4) Modifier les styles **Voir Création d'une feuille de style CSS**.
- 5) Cliquez sur Enregistrer lorsque vous avez fini de modifier des styles.

6.4 Appliquer des styles

Les styles CSS personnalisés, ou classes, sont le seul type de style CSS qui peut être appliqué à n'importe quel texte dans votre document, quelles que soient les balises qui contrôlent ce texte. La palette Styles CSS affiche les noms de tous les styles disponibles.

Il ne faut pas confondre les styles CSS avec les options de mise en forme, par exemple Gras ou Variable, qui figurent dans le sous-menu Texte > Style ; ces options sont des attributs de formatage prédéfinis, qui correspondent à des balises HTML spécifiques.

Lorsque vous appliquez plusieurs styles CSS au même texte, il peut y avoir entre ces styles un conflit qui produira des résultats inattendus.



Comment faire?

- 1) Choisissez Fenêtre > Styles CSS.
- 2) Sélectionnez le texte auquel vous voulez appliquer un style CSS.
Placez le curseur dans un paragraphe pour appliquer le style au paragraphe entier.
Pour indiquer la balise précise à laquelle le style CSS doit être appliqué, sélectionnez cette balise à l'aide du sélecteur de balise, dans la partie inférieure gauche de la fenêtre du document. Vous pouvez également changer de balise sélectionnée à l'aide du menu déroulant Appliquer à de la palette Styles CSS.
Si vous sélectionnez une plage de texte au sein d'un même paragraphe, le style CSS n'affectera que cette sélection.
- 3) Dans la palette Styles CSS, cliquez sur le nom d'un style. Vous pouvez également appliquer un style CSS en sélectionnant le nom d'un style dans le sous-menu Texte > Styles CSS, ou encore en cliquant dans la sélection à l'aide du bouton droit (Windows) ou

en cliquant tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis en choisissant le nom du style dans le sous-menu Styles CSS du menu contextuel qui apparaît alors. La balise qui contrôle la sélection en cours apparaît à côté de la commande Style personnalisé.

7 LES COMPORTEMENTS

Les comportements Dreamweaver insèrent du code JavaScript dans des documents pour permettre aux utilisateurs d'interagir avec une page Web afin de la modifier ou d'effectuer certaines tâches. Un comportement est la combinaison d'un événement et d'une action déclenchée par cet événement. Dans le panneau Comportements, vous pouvez ajouter un comportement à une page en spécifiant une action, puis l'événement qui déclenche cette action.

7.1 Afficher le menu contextuel

Utilisez ce comportement pour créer ou modifier un menu contextuel Dreamweaver ou pour ouvrir et modifier un menu contextuel **Fireworks** inséré dans un document Dreamweaver.

Définissez les options dans la boîte de dialogue Afficher le menu contextuel pour créer un menu contextuel horizontal ou vertical. Vous pouvez faire appel à cette boîte de dialogue pour définir ou modifier la couleur, le texte et la position d'un menu contextuel.

7.2 Afficher / Masquer les calques

Cette action affiche, masque, ou rétablit la visibilité par défaut d'un ou plusieurs calques. Cette action permet d'afficher des informations en fonction des interactions de l'utilisateur avec la page. Par exemple, lorsque le curseur passe sur l'image d'une plante, vous pouvez afficher un calque comportant des détails sur le climat idéal de la plante, l'ensoleillement dont elle a besoin, sa taille adulte, etc.

L'action Afficher-masquer les calques sert également à créer un calque de préchargement, c'est-à-dire, un grand calque qui cachera d'abord le contenu de la page, puis disparaîtra à la fin du chargement de tous les éléments de la page.



Comment ça marche

- 1) Choisissez Insertion > Calque, ou cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objets, et dessinez un calque dans la fenêtre du document.
Répétez cette étape pour créer des calques supplémentaires.
- 2) Cliquez n'importe où dans le document pour désélectionner le calque, et ouvrez l'inspecteur de comportements.
- 3) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Afficher-masquer les calques dans le menu déroulant Actions.
Si cette action est indisponible, vous avez probablement sélectionné un calque. Comme les calques ne prennent pas en compte les événements dans Netscape Navigator 4.0, vous devez sélectionner un autre objet - par exemple la balise BODY ou un lien (balise A) -, ou remplacer le navigateur cible par IE 4.0 dans le menu déroulants Evénements pour.
- 4) Sélectionnez le calque dont vous voulez modifier la visibilité dans la liste Calques nommés.
- 5) Cliquez sur Afficher pour afficher le calque, Masquer pour le masquer, ou Par Défaut pour rétablir la visibilité par défaut du calque.
- 6) Répétez les étapes 4 et 5 pour tous les autres calques dont vous voulez modifier la visibilité.
- 7) Cliquez sur OK.
- 8) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Evénements pour. Dans la fenêtre d'un navigateur Netscape Navigator, les dimensions des calques peuvent être modifiées en fonction de leur contenu. Pour garder la maîtrise des dimensions du calque, ajoutez-lui du texte ou des images, ou définissez des valeurs de découpe.



Pour créer un calque de préchargement :

- 1) Cliquez sur le bouton Calque dans la palette d'objets, puis dessinez un grand calque dans la fenêtre du document.
Assurez-vous que le calque recouvre bien tout le contenu de la page.
- 2) Dans la palette Calque, faites glisser le nom du calque vers le haut de la liste, pour indiquer qu'il doit être au sommet dans l'ordre de superposition (index Z).
- 3) Donnez un nom au calque, par exemple chargement, dans le champ texte à l'extrême gauche de l'inspecteur de propriétés.
- 4) Tout en gardant le calque sélectionné, définissez dans l'inspecteur de propriétés sa couleur d'arrière-plan à la même valeur que l'arrière-plan de la page.
- 5) Cliquez à l'intérieur du calque (qui doit maintenant cacher le reste du contenu de la page) et tapez un message si vous désirez.
Par exemple, "Merci d'attendre la fin du chargement" ou "Chargement en cours..." sont des messages d'information qui évitent à l'utilisateur de croire que la page est vide.
- 6) Cliquez sur la balise <body> dans le sélecteur de balises, situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre du document.
- 7) Dans l'inspecteurs de comportements, sélectionnez Afficher-masquer les calques dans le menu contextuel Actions.
- 8) Sélectionnez le calque appelé chargement dans la liste Calques nommés.
- 9) Cliquez sur Masquer.
- 10) Cliquez sur OK.

7.3 Appel Javascript

L'action Appel JavaScript vous permet d'utiliser l'inspecteur de comportements pour déclencher l'exécution d'une fonction ou d'une ligne personnalisée de code JavaScript lorsqu'un événement se produit.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Appel JavaScript dans le menu déroulant.
- 3) Tapez le code JavaScript à exécuter ou le nom de la fonction.
Par exemple, pour créer un bouton "Retour" vous pouvez saisir `if (history.length > 0){history.back();}`. Si vous avez encapsulé votre code dans une fonction, indiquez simplement le nom de la fonction (par exemple, `goBack()`).
- 4) Cliquez sur OK.
- 5) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.
- 6) ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Evénements pour.

7.4 Atteindre l'URL

L'action Atteindre l'URL ouvre une nouvelle page dans la fenêtre en cours ou dans le cadre indiqué. Cette action est particulièrement utile pour modifier d'un seul clic le contenu d'un ou plusieurs cadres. Elle peut également être appelée au sein d'un scénario pour ouvrir une nouvelle page après un délai spécifié.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Atteindre l'URL dans le menu déroulant Actions.
- 3) Choisissez une destination pour l'URL dans la liste Ouvrir dans. La liste Ouvrir dans énumère automatiquement les noms de tous les cadres qui se trouvent dans le jeu de cadres actuel, ainsi que la fenêtre principale. S'il n'y a pas de cadres, cette dernière est la seule option.
Remarque : Ne donnez pas à vos cadres les noms top, blank, self ou parent, car cette action pourrait alors produire des résultats inattendus. En

effet, certains navigateurs peuvent confondre ces noms avec les mots réservés utilisés dans le champ Cible.

- 4) Cliquez sur l'icône dossier pour sélectionner un fichier, ou tapez le chemin de ce fichier dans le champ URL.
- 5) Répétez les étapes 3 et 4 pour ouvrir d'autres documents dans d'autres cadres.
- 6) Cliquez sur OK.
- 7) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Événements pour.

7.5 Changer la propriété

Utilisez cette action pour modifier la valeur de l'une des propriétés d'un objet (par exemple, la couleur d'arrière-plan d'un calque ou l'action d'un formulaire). C'est le navigateur cible choisi qui détermine si les propriétés sont modifiables ou non ; beaucoup plus de propriétés sont exposées à JavaScript dans Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 que dans IE 3.0 ou Netscape Navigator 3.0 ou 4.0. Par exemple, vous pouvez modifier de façon dynamique la couleur d'arrière-plan d'un calque.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Changer la propriété dans le menu déroulant Actions.
- 3) Dans le menu déroulant Type d'objet, sélectionnez le type d'objet dont vous souhaitez modifier une propriété.

Tous les objets nommés du type d'objet sélectionné s'affichent alors dans le menu déroulant Objet nommé.

- 4) Sélectionnez un objet dans le menu déroulant Objet nommé.
- 5) Choisissez ensuite une propriété dans le menu déroulant Propriété, ou tapez le nom de la propriété dans le champ texte.

Pour voir la liste des propriétés qui peuvent être modifiées dans chaque navigateur, choisissez différents navigateurs dans le menu déroulant Navigateur. Si vous tapez directement le nom d'une propriété, veillez à utiliser le nom JavaScript exact de la propriété (attention, les propriétés JavaScript tiennent compte des majuscules et minuscules).

- 6) Indiquez la nouvelle valeur de la propriété dans le champ Nouvelle valeur, et cliquez sur OK.
- 7) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré. (Lorsque cet événement se produit, l'action est exécutée et la propriété est modifiée.)

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Événements pour.

7.6 Contrôler Shockwave ou Flash

Utilisez l'action Contrôler Shockwave ou Flash pour lire, arrêter ou rembobiner une animation Shockwave ou Flash, ou pour aller à une image précise dans cette animation.



Comment ça marche

- 1) Choisissez selon le cas Insertion > Médias > Shockwave ou Insertion > Médias > Flash pour insérer une animation Shockwave ou Flash.
- 2) Choisissez Fenêtre > Propriétés et indiquez le nom de l'animation dans le champ texte à l'extrême gauche. Vous devez donner un nom à l'animation avant de pouvoir lui associer l'action Contrôler Shockwave ou Flash.
- 3) En laissant l'animation sélectionnée dans la fenêtre du document, ouvre l'inspecteur de comportements.
- 4) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Contrôler Shockwave ou Flash dans le menu déroulant.
- 5) Choisissez une animation dans le menu déroulant Objet Shockwave.

Dreamweaver affiche automatiquement la liste de tous les fichiers qui se terminent par .dcr, .dir, .swf, ou .spl et qui se trouvent dans des balises OBJECT ou EMBED du document en cours.

6) Choisissez l'action de contrôle de l'animation désirée : Jouer, Arrêter, Rembobiner, ou Atteindre l'image indiquée dans l'animation. L'option Lire jouera l'animation à partir du cadre en cours.

7) Cliquez sur OK.

8) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Événements pour.

7.7 Définir image barre de navigation

Utilisez l'action Définir image barre de navigation pour transformer une image en image de barre de navigation, ou pour modifier l'affichage et les actions des images d'une barre de navigation.

L'onglet Base de la boîte de dialogue Définir image barre de navigation permet de créer ou de modifier une ou plusieurs images d'une barre de navigation, de modifier l'URL cible des boutons de la barre de navigation, et de sélectionner une autre fenêtre pour l'affichage de cette URL cible.

L'onglet Avancé de la boîte de dialogue Définir image barre de navigation permet de modifier l'état d'autres images du document, en fonction de l'état du bouton actuellement sélectionné. Par défaut, lors d'un clic sur un élément d'une barre de navigation, tous les autres éléments de celle-ci sont automatiquement restaurés dans leur état "Image normale" ; l'onglet Avancé vous permet de définir un changement d'état pour une autre image lorsque l'image sélectionnée entre dans l'état "Image survolée" ou "Image cliquée".



Comment ça marche

1) Sélectionnez l'image de barre de navigation que vous voulez modifier, et ouvrez l'inspecteur de propriétés.

2) Dans la colonne Actions de l'inspecteur de propriétés, double-cliquez sur l'action Définir image barre de navigation associée à l'événement que vous désirez modifier.

3) Dans l'onglet Avancé de la boîte de dialogue Définir image barre de navigation, choisissez parmi les options de modification de l'image.

Pour définir plusieurs images comme appartenant à une barre de navigation :

1) Sélectionnez l'image de barre de navigation que vous voulez modifier, et ouvrez l'inspecteur de propriétés.

2) Dans la colonne Actions de l'inspecteur de propriétés, double-cliquez sur l'action Définir image barre de navigation associée à l'événement que vous désirez modifier.

3) Cliquez sur l'onglet Avancé de la boîte de dialogue Définir image barre de navigation.

4) Dans le menu déroulant Lorsque l'élément "xxx" affiche, choisissez un état d'image.

Choisissez Image cliquée si vous désirez qu'une autre image change d'aspect lorsque l'utilisateur clique sur l'image sélectionnée.

Choisissez Image survolée ou Image survolée bouton abaissé si vous désirez qu'une autre image change d'aspect lorsque le pointeur de la souris se trouve au-dessus de l'image sélectionnée.

5) Dans la liste Définir aussi image, sélectionnez l'autre image de la même page qui doit changer d'aspect.

6) Cliquez sur Parcourir pour sélectionner le fichier image à afficher, ou tapez le chemin d'accès et le nom de fichier de la nouvelle image dans le champ Vers fichier image.

7) Si vous avez sélectionné l'état Image survolée ou Image survolée bouton abaissé à l'étape 4, vous disposez d'une possibilité supplémentaire. Dans le champ texte Si abaissé, vers fichier image, cliquez sur Parcourir pour sélectionner le fichier image à afficher dans cette condition, ou tapez le chemin d'accès et le nom de ce fichier.

7.8 Déplacement de calque

Cette action permet à l'utilisateur de déplacer un calque. Utilisez cette action pour créer des puzzles, des contrôles de déplacement et autres éléments mobiles de l'interface.

Vous pouvez spécifier la direction vers laquelle l'utilisateur peut faire glisser le calque (horizontalement, verticalement, ou dans toutes les directions), une cible vers laquelle l'utilisateur doit faire glisser le calque, si ce dernier doit être aimanté par la cible ou non lorsqu'il arrive à moins d'un certain nombre de pixels de la cible, l'action à déclencher lorsque le calque touche la cible...

Comme l'action Déplacement de calque doit être appelée avant que le calque puisse être déplacé par l'utilisateur, vérifiez bien que l'événement qui déclenche l'action se produit avant que l'utilisateur aie la possibilité de tenter de faire glisser le calque. Le mieux est d'associer cette action à l'objet BODY (à l'aide de l'événement onLoad), mais vous pouvez également l'associer à un lien remplissant la totalité du calque (par exemple un lien autour d'une image), à l'aide de l'événement onMouseOver.



Comment ça marche

- 1) Choisissez Insertion > Calque, ou cliquez sur le bouton Calque de la palette d'objets et dessinez un calque dans la fenêtre du document.
- 2) Désélectionnez le calque en cliquant en-dehors de celui-ci dans la fenêtre du document.
- 3) Ouvrez l'inspecteur de comportements.
- 4) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Déplacement de calque dans le menu déroulant Actions.

Si cette action n'est pas disponible, un calque est probablement sélectionné. Comme les calques ne prennent pas en compte les événements dans Netscape Navigator 4.0, vous devez sélectionner un autre objet - par exemple la balise BODY ou un lien (balise A) -, ou remplacer le navigateur cible par IE 4.0 dans le menu déroulants Evénements pour.

- 5) Dans le menu déroulant Calque, sélectionnez le calque que vous voulez rendre déplaçable.
- 6) Dans le menu déroulant Mouvement, sélectionnez Contraint ou Sans contrainte.

Les mouvements sans contrainte sont adaptés aux puzzles et aux autres jeux à base de glisser-déplacer. Pour les contrôles de déplacement et les objets mobiles (tiroirs, rideaux et stores), choisissez un mouvement contraint.

- 7) Pour la restriction de mouvement, indiquez les valeurs de déplacement admises (en pixels) dans les champs Haut, Bas, Gauche et Droite.

Ces valeurs sont relatives à la position de départ du calque. Pour contraindre un mouvement au sein d'une zone rectangulaire, indiquez des valeurs positives dans les quatre champs. Pour permettre uniquement un mouvement vertical, indiquez des valeurs positives pour Haut et Bas, et 0 pour Gauche et Droite. Pour permettre uniquement un mouvement horizontal, indiquez des valeurs positives pour Gauche et Droite, et 0 pour Haut et Bas.

- 8) Indiquez les coordonnées (exprimées en pixels) de la cible de dépôt dans les champs Gauche et Haut.

La cible de dépôt est le point sur lequel l'utilisateur doit "déposer" le calque. Un calque est considéré comme ayant atteint la cible de dépôt lorsque ses coordonnées d'origine (en haut à gauche) correspondent aux valeurs indiquées dans les champs Gauche et Haut. Ces coordonnées sont relatives à l'angle supérieur gauche de la fenêtre du navigateur. Cliquez sur Obtenir la position courante pour remplir automatiquement les champs avec les coordonnées actuelles du calque.

- 9) Indiquez une valeur (exprimée en pixels) dans le champ Aligner si dans pour déterminer la distance minimale à laquelle l'utilisateur doit approcher le calque de la cible pour que le calque soit aimantée par celle-ci.

Les valeurs importantes permettent à l'utilisateur de trouver plus facilement la cible de dépôt.

- 10) Pour des puzzles simples et des défilements d'images, vous pouvez

vous en tenir là. Pour définir la poignée de déplacement du calque, suivre le mouvement du calque pendant qu'il est déplacé et déclencher une action lorsqu'il est déposé, cliquez sur l'onglet Avancé.

11) Pour spécifier que l'utilisateur doit cliquer dans une zone particulière du calque pour pouvoir le déplacer, choisissez Zone dans le calque dans le menu déroulant Poignée de déplacement, puis indiquez les coordonnées de l'origine (angle supérieur gauche) de la poignée de déplacement, ainsi que la largeur et la hauteur de celle-ci.

Cette option est utile lorsque l'image insérée à l'intérieur du calque contient un symbole de déplacement, par exemple une barre de titre ou une poignée de tiroir. N'activez pas cette option si vous voulez que l'utilisateur soit libre de cliquer n'importe où dans le calque pour le déplacer.

12) Choisissez, parmi les options de la zone En déplaçant, celle que vous désirez utiliser :

Activez l'option Placer le calque au premier plan, puis si le calque doit être amené au niveau le plus haut de l'ordre de superposition (Index Z) lors de son déplacement. Si vous activez cette option, utilisez le menu déroulant qui la suit pour indiquer si le calque, après avoir été "déposé", doit être laissé au niveau de visibilité le plus élevé, ou si sa position d'origine dans l'ordre de superposition doit être rétablie.

Tapez un code JavaScript ou un nom de fonction (par exemple, `surveilleCalque()`) dans le champ Appel JavaScript pour que ce code ou cette fonction soit exécuté en boucle pendant le déplacement du calque. Par exemple, vous pouvez écrire une fonction pour surveiller les coordonnées du calque et afficher des indications, comme "tu brûles" ou "tu t'éloignes de la cible", dans un champ texte. Voir "Collecte d'informations sur le calque déplaçable".

13) Indiquez un code JavaScript ou un nom de fonction (par exemple, `evaluePosCalque()`) dans le second champ Appel JavaScript. Le code ou la fonction sera exécuté lorsque le calque sera déposé. Activez l'option Uniquement si aligné si le code JavaScript indiqué ne doit être exécuté que si le calque a atteint la cible de dépôt.

14) Cliquez sur OK.

15) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Événements pour. N'oubliez pas que les calques ne sont pas pris en charge par la version 3.0 des navigateurs. Remarque : Vous ne pouvez pas associer l'action Déplacement de calque à un objet avec les événements `onMouseDown` ou `onClick`.



Collecte d'informations sur le calque déplaçable

Lorsque vous associez l'action Déplacement de calque à un objet, Dreamweaver insère la fonction `MM_dragLayer()` dans la section d'en-tête (HEAD) de votre document. Cette fonction enregistre le calque comme déplaçable, et définit trois propriétés pour chaque calque mobile - `MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` et `MM_SNAPPED`, que vous pouvez utiliser dans vos propres fonctions JavaScript pour déterminer la position horizontale et la position verticale actuelles du calque, et s'il a atteint la cible.

Par exemple, la fonction suivante affiche la valeur de la propriété `MM_UPDOWN` (la position verticale courante du calque) dans un champ de formulaire appelé `curPosField`. (Les champs de formulaires servent à afficher des informations pouvant être continuellement mises à jour, parce qu'ils sont dynamiques - vous pouvez modifier leur contenu après le chargement de la page - dans Netscape Navigator et Microsoft Internet Explorer.) fonction:

```
getPos(containingLayer,nestedLayer){  
  var layerRef = MM_findObj(layername);  
  var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;  
  document.tracking.curPosField.value = curVertPos;  
}
```

Au lieu d'afficher la valeur des propriétés MM_UPDOWN ou MM_LEFTRIGHT dans un champ de formulaire, vous pouvez écrire une fonction qui affiche un message dans ce champ selon la distance qui reste à parcourir jusqu'à la cible, ou appeler une autre fonction pour afficher ou masquer un calque selon la valeur de cette distance. L'utilisation de la valeur de MM_UPDOWN ou MM_LEFTRIGHT n'est limitée que par votre imagination... et vos compétences en JavaScript.

Il est particulièrement utile de tester la propriété MM_SNAPPED lorsque vous disposez sur une page de plusieurs calques qui doivent tous atteindre leur cible pour que l'utilisateur puisse passer à la page ou à la tâche suivante. Par exemple, vous pouvez écrire une fonction qui compte le nombre de calques ayant la valeur MM_SNAPPED à TRUE, et l'appeler à chaque fois qu'un calque est déposé. Lorsque le nombre de calques arrivés sur leur cible atteint le nombre désiré, vous pouvez envoyer l'utilisateur à la page suivante ou afficher un message de félicitations.

Si vous avez associé l'action Déplacement de calque à des liens placés au sein de plusieurs calques à l'aide de l'événement onMouseOver, vous devrez modifier légèrement la fonction MM_dragLayer() pour éviter que la propriété MM_SNAPPED d'un calque aligné repasse à FALSE lorsqu'il est survolé par la souris. (Cela peut se produire si vous avez utilisé l'action Déplacement de calque pour créer un puzzle de photos, car la souris survolera probablement des pièces déjà alignées lors du positionnement des autres) La fonction MM_dragLayer() n'interdit pas ce comportement, car il est parfois souhaitable (par exemple si vous désirez établir plusieurs cibles pour un seul calque).



Pour éviter le ré-enregistrement de calques alignés

- 1) Choisissez Edition > Rechercher.
- 2) Sélectionnez Source HTML dans le menu déroulant Rechercher.
- 3) Tapez (!curDrag) dans le champ texte adjacent.
- 4) Cliquez sur Rechercher suivant.

Cliquez sur Oui si Dreamweaver vous demande si vous voulez continuer la recherche depuis le début du document. Dreamweaver trouve l'instruction :if (!curDrag) return false ;

- 5) Fermez la boîte de dialogue, puis modifiez l'instruction dans l'inspecteur HTML pour qu'elle affiche :if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;

Les deux barres verticales (||) signifient "ou", et curDrag est une variable qui représente le calque qui a été enregistré comme déplaçable. En français, cette instruction signifie "si curDrag n'est pas un objet, ou s'il a déjà la valeur MM_SNAPPED, ce n'est pas la peine d'exécuter le reste de la fonction".

7.9 Intervertir une image

L' action Intervertir une image remplace une image par une autre, en modifiant l'attribut SRC de la balise IMG. Utilisez cette action pour créer des substitutions d'images (effets de survol) et autres effets sur des images (y compris la substitution de plusieurs images à la fois).

Comme seul l'attribut SRC est affecté par cette action, l'image de substitution doit en principe avoir les mêmes dimensions (hauteur et largeur) que l'original, afin de lui éviter des déformations.



Comment ça marche

- 1) Choisissez Insertion > Image, ou cliquez sur le bouton Image de la palette d'objets pour insérer une image.
- 2) Dans l'inspecteur de propriétés, indiquez un nom pour l'image dans le champ texte à l'extrême gauche.

L'action Intervertir une image fonctionnera même si vous ne donnez pas de noms à vos images ; en effet, les images sans nom en reçoivent automatiquement un lorsque vous associez de comportement à un objet. Toutefois, il vous sera plus facile de distinguer les images proposées dans la boîte de dialogue Intervertir une image si vous avez vous-même attribué un nom à ces images.

- 3) Répétez les étapes 1 et 2 si vous souhaitez insérer des images supplémentaires.
- 4) Sélectionnez un objet (en général, l'image que vous voulez remplacer),

et ouvrez l'inspecteur de propriétés.

- 5) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action **Intervertir une image** dans le menu déroulant **Actions**.
- 6) Sélectionnez l'image dont vous voulez modifier la source dans la liste **Images**.
- 7) Cliquez sur **Parcourir** pour sélectionner le fichier de la nouvelle image, ou indiquez son chemin d'accès et son nom de fichier dans le champ **Définir source** comme.
- 8) Répétez les étapes 6 et 7 si vous désirez ajouter d'autres images à modifier.
- 9) Sélectionnez l'option **Précharger les images** pour charger les nouvelles images dans la mémoire cache du navigateur lors du chargement de la page.
Cela évite à l'utilisateur d'attendre que ces images soient chargées, lorsqu'un événement déclenche leur apparition.
- 10) Cliquez sur **OK**.
- 11) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant **Evénements** pour.

7.10 Jouer le son

Utilisez cette action pour reproduire un son. Par exemple, vous pouvez mettre en place un effet sonore lorsque l'utilisateur passe au-dessus d'un lien, ou jouer une séquence musicale lorsque la page est en cours de chargement.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action **Jouer le son** dans le menu déroulant **Actions**.
- 3) Cliquez sur l'icône dossier pour sélectionner un fichier son, ou tapez le chemin de ce fichier dans le champ **Jouer le son**.
- 4) Cliquez sur **OK**.
- 5) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant **Evénements** pour.

Message contextuel
Cette action fait apparaître un message d'alerte JavaScript, avec le texte que vous avez spécifié. Comme les alertes JavaScript ne disposent que d'un seul bouton (OK), utilisez cette action pour informer l'utilisateur plutôt que pour lui proposer un choix.

Vous pouvez incorporer au texte des appels de fonction, propriétés, variables globales ou autres expressions, pour peu qu'ils soient valides en JavaScript. Pour incorporer une expression JavaScript, placez-la entre des accolades ({}). Pour afficher une accolade, faites-la précéder du caractère d'échappement, une barre oblique inversée (\{).



Pour utiliser l'action **Message contextuel** :

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action **Message contextuel** dans le menu déroulant **Actions**.
- 3) Indiquez votre message dans le champ **Message**.
- 4) Cliquez sur **OK**.
- 5) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant **Evénements** pour.

7.11 Masquer le menu contextuel

Utilisez les options de position pour définir l'emplacement de l'affichage du menu par rapport à l'image ou au lien de déclenchement. Vous pouvez également définir si le menu doit être masqué ou non lorsque l'utilisateur éloigne le pointeur du déclencheur.

7.12 Menu de reroutage

Lorsque vous créez un menu de reroutage à l'aide de la fonction Insertion > Objet de formulaire > Menu de reroutage, Dreamweaver crée un objet menu et lui associe le comportement approprié. En principe, il n'est pas nécessaire d'associer manuellement l'action Menu de reroutage à un objet. Dans l'inspecteur de comportements, double-cliquez sur une action Menu de reroutage existante pour modifier le cadre dans lequel s'ouvrira un fichier lié, ou pour ajouter ou modifier une invite de sélection au sein du menu.



Comment ça marche

- 1) Créez un objet Menu de reroutage s'il n'en existe pas encore dans votre document.
- 2) Sélectionnez l'objet menu de reroutage et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 3) Double-cliquez sur Menu de reroutage dans la colonne Actions.
- 4) Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, modifiez les éléments du menu, puis cliquez sur OK.



Menu de reroutage / Aller

L'action Menu de reroutage / Aller vous permet d'associer un bouton Aller à un menu de reroutage. (Pour utiliser cette action, vous devez avoir déjà créé un menu de reroutage dans le document.) Un clic sur le bouton Aller ouvre le lien couramment sélectionné dans le menu de reroutage. En principe, il n'est pas indispensable d'ajouter un bouton Aller à un menu de reroutage : le choix d'un élément de ce dernier provoque en général le chargement d'une nouvelle page sans aucune intervention supplémentaire. Toutefois, si l'utilisateur choisit l'élément qui est déjà sélectionné dans le menu de reroutage, le changement d'adresse ne se produira pas. Le bouton Aller est utile dans les cas où il est évident pour vos visiteurs que le fait de cliquer à nouveau sur le choix courant dans le menu de reroutage ne provoque pas le changement d'adresse. En particulier, il est conseillé d'ajouter un bouton Aller à un menu de reroutage lorsque celui-ci se trouve dans un cadre, et que ses éléments pointent vers des pages situées dans d'autres cadres et comportant elles-mêmes des liens.



Pour utiliser l'action Menu de reroutage / Aller

- 1) Sélectionnez un objet qui sera utilisé comme bouton Aller (en général une image), et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Menu de reroutage / Aller dans le menu déroulant Actions.
- 3) Dans le menu déroulant Choisissez un menu de reroutage, choisissez le menu qui activera le bouton Aller.
- 4) Cliquez sur OK.

7.13 Message contextuel

Cette action fait apparaître un message d'alerte JavaScript, avec le texte que vous avez spécifié. Comme les alertes JavaScript ne disposent que d'un seul bouton (OK), utilisez cette action pour informer l'utilisateur plutôt que pour lui proposer un choix.

Vous pouvez incorporer au texte des appels de fonction, propriétés, variables globales ou autres expressions valides en JavaScript. Pour incorporer une expression JavaScript, placez-la entre des accolades ({}). Pour afficher une accolade, faites-la précéder d'une barre oblique inversée (\{).

7.14 Ouvrir une fenêtre de navigateur

Utilisez l'action Ouvrir une fenêtre du navigateur pour ouvrir une URL dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez spécifier les propriétés de la nouvelle fenêtre, dont sa taille, ses attributs (redimensionnable ou non, dispose d'une barre de menu ou non, etc.), ainsi que son nom.

Si vous ne spécifiez aucun attribut, elle s'ouvrira avec la taille et les attributs de la fenêtre à partir de laquelle elle a été lancée. Le choix de certains attributs désactive automatiquement tous ceux qui ne sont pas explicitement activés. Par exemple, si vous ne définissez pas d'attributs pour la fenêtre, elle peut ou non s'ouvrir en 640 x 480 pixels et disposer du menu et des barres d'outils suivantes : navigation, adresses et état. Si vous définissez explicitement une largeur de 640 et une hauteur de 480 pixels, sans autres spécifications, la fenêtre s'ouvrira en 640 x 480 pixels et n'aura pas de barre de navigation, d'adresse ou d'état, pas de menu, pas de poignées de redimensionnement, et pas de barres de défilement.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Ouvrir une fenêtre du navigateur dans le menu déroulant.
- 3) Tapez l'URL à afficher, ou cliquez sur Parcourir pour sélectionner un fichier.

- 4) Choisissez parmi les options suivantes :

Largeur de fenêtre : Spécifie la largeur de la fenêtre en pixels.

Hauteur de fenêtre : Spécifie la hauteur de la fenêtre en pixels.

Barre d'outils de navigation : Est constituée de la barre de boutons de navigation qui comprend les boutons Précédente, Suivante, Démarrage et Actualiser.

Barre d'adresse : Est la barre d'outils qui contient le champ Adresse.

Barre d'état : Est la zone grise au bas de la fenêtre du navigateur dans laquelle apparaissent des messages (par exemple la durée de chargement restante et les URL associées aux liens).

Barre de menus : Est la zone de la fenêtre du navigateur (Windows) ou du Bureau (Macintosh) où apparaissent les menus Fichier, Edition, Affichage, Aide, etc. Vous devez explicitement définir cette option si vous voulez que les utilisateurs puissent naviguer à partir de la nouvelle fenêtre. Sinon, l'utilisateur ne pourra que fermer ou réduire la fenêtre (Windows), fermer la fenêtre ou quitter l'application (Macintosh) à partir de la nouvelle fenêtre.

Barre de défilement si nécessaire : Permet de spécifier si les barres de défilement doivent apparaître si le contenu dépasse la zone visible. Si vous ne définissez pas explicitement cette option, les barres de défilement n'apparaîtront pas. Si l'option Poignées de redimensionnement est également désactivée, les utilisateurs n'auront aucun moyen de visualiser tout contenu situé en dehors de la taille d'origine de la fenêtre.

Poignées de redimensionnement : Permet de spécifier si l'utilisateur pourra redimensionner la fenêtre, soit en tirant le coin inférieur droit de la fenêtre, soit en cliquant sur le bouton d'agrandissement en plein écran (Windows) ou sur la case de redimensionnement (Macintosh) dans l'angle supérieur droit. Si cette option n'a pas été définie explicitement, les contrôles de redimensionnement ne sont pas disponibles, et l'angle inférieur droit ne peut être déplacé.

Nom de la fenêtre : Est le nom de la nouvelle fenêtre. La nouvelle fenêtre doit posséder un nom si elle doit être pointée par des liens ou contrôlée en JavaScript.

- 5) Cliquez sur OK.

- 6) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Evénements pour.

7.15 Précharger les images

Cette action place dans la mémoire cache du navigateur les images qui ne sont pas immédiatement affichées lors du chargement de la page (par exemple les images de substitution appelées par un scénario, un comportement ou une fonction en JavaScript). Cela évite à l'utilisateur d'attendre que ces images soient chargées, lorsqu'un événement déclenche leur apparition.



Comment ça marche

Cette action place dans la mémoire cache du navigateur les images qui ne sont pas immédiatement affichées lors du chargement de la page (par exemple les images de substitution appelées par un scénario, un comportement ou une fonction en JavaScript). Cela évite à l'utilisateur d'attendre que ces images soient chargées, lorsqu'un événement déclenche leur apparition.

Remarque : L'action Intervertir une image préchargera automatiquement toutes les images de substitution d'un effet de survol si vous cochez l'option Précharger les images dans la boîte de dialogue Intervertir une image ; dans ce cas, il n'est donc pas nécessaire d'ajouter manuellement l'action Précharger les images lorsque vous utilisez l'action Intervertir une image.

7.16 Scenario

7.16.1 Lire et arrêter le scenario

Utilisez les actions Jouer le scénario et Arrêter le scénario pour permettre aux utilisateurs d'exécuter et d'arrêter un scénario en cliquant sur un lien ou un bouton ou pour démarrer et arrêter un scénario automatiquement lors du survol d'un objet (lien, image, etc.). L'action Jouer le scénario est automatiquement associée à la balise *body* avec l'événement *onLoad* lorsque vous sélectionnez l'option Lecture auto dans le panneau Scénarios.



Comment ça marche

- 1) Choisissez Fenêtre > Scénario pour ouvrir l'inspecteur de scénario. Votre document doit comporter un scénario.
Si vous ne voyez pas de barres d'animation violettes dans l'inspecteur de scénario, votre document ne contient pas de scénario.
- 2) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 3) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Jouer le scénario ou Arrêter le scénario dans le menu déroulant.
- 4) Sélectionnez le scénario concerné, ou choisissez d'arrêter tous les scénarios dans le menu contextuel.
- 5) Cliquez sur OK.
- 6) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.
Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant.
Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Evénements pour.

7.16.2 Atteindre l'image du scenario

Cette action amène la « tête de lecture » sur l'image indiquée. Vous pouvez l'utiliser dans le canal Comportements du panneau Scénarios pour reproduire en boucle certaines parties du scénario, pour créer un lien ou un bouton Rembobiner ou pour permettre à l'utilisateur de passer directement à d'autres parties de l'animation.



Comment ça marche

- 1) Choisissez Fenêtre > Scénario pour ouvrir l'inspecteur de scénario. Votre document doit comporter un scénario.
Si vous ne voyez pas de barres d'animation violettes dans l'inspecteur de scénario, votre document ne contient pas de scénario.
- 2) Sélectionnez un objet.
Pour associer le comportement à une image du scénario, cliquez, dans le canal des comportements, sur l'image qui se trouve au point désiré.
- 3) Ouvrez l'inspecteur de comportements.
- 4) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Atteindre l'image du scénario dans le menu déroulant.
- 5) Choisissez un scénario dans le menu déroulant Scénario.
- 6) Indiquez un numéro d'image dans le champ Aller à l'image.
- 7) Si vous ajoutez cette action au canal de comportement d'un scénario et désirez qu'une partie du scénario soit exécutée en boucle, indiquez le nombre de répétitions de ce segment dans le champ Boucle.

Ce champ doit rester vide si vous n'associez pas l'action Atteindre l'image du scénario à une image située dans un scénario.

8) Cliquez sur OK.

9) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant.

Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Evénements pour.

7.17 Texte

7.17.1 • Texte d'un champ texte

Cette action remplace le contenu d'un champ texte de formulaire par le contenu indiqué.

7.17.2 Texte de la barre d'état

L'action Texte de la barre d'état affiche un message dans la barre d'état, dans la partie inférieure gauche de la fenêtre du navigateur. Par exemple, vous pouvez utiliser cette action pour décrire la destination d'un lien dans la barre d'état, en remplacement de l'affichage de l'URL associée. Pour voir un exemple de message d'état, amenez la souris sur n'importe quel bouton de navigation dans les pages de l'aide de Dreamweaver.(*)

7.17.3 Texte d'un cadre

L'action Texte d'un cadre vous permet de remplacer de façon dynamique le contenu et le formatage d'un cadre par le contenu indiqué. Ce contenu peut être n'importe quel texte valide en HTML. Cette action permet de modifier les informations de façon dynamique.

Bien que l'action Texte d'un cadre permette de remplacer le formatage d'un cadre, vous pouvez activer l'option Préserver Couleur d'arrière-plan pour conserver les attributs actuels pour l'arrière-plan de la page et la couleur du texte.(*)



Pour créer un jeu de cadres :

Choisissez Modifier > Jeu de cadres > Fractionner le cadre à gauche, à droite, vers le haut ou vers le bas.

7.17.4 Texte d'un calque

L'action Texte du calque remplace le contenu et le formatage d'un calque existant sur la page par le contenu indiqué. Ce contenu peut comporter n'importe quel code source valide en HTML.

L'action Texte du calque remplace le contenu et le formatage d'un calque existant par le contenu indiqué, mais conserve les attributs du calque, y compris la couleur. Vous pouvez formater le contenu en incorporant des balises HTML dans le champ Nouveau HTML de la boîte de dialogue Texte du calque.(*)



Comment ça marche



Pour créer un calque :

- 1) Choisissez Insertion > Calque.
- 2) Dans l'inspecteur de propriétés, tapez le nom du calque.



Pour associer une action Texte du calque :

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Texte d'un calque dans le menu déroulant.
- 3) Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez le cadre cible dans le menu déroulant Calque.
- 4) Tapez le nouveau contenu dans le champ Nouveau HTML, et cliquez sur OK.
- 5) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant.
Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Evénements pour.

Vous pouvez incorporer au texte des appels de fonction, propriétés, variables globales ou autres expressions, pour peu qu'ils soient valides en JavaScript. Pour incorporer une expression JavaScript, placez-la entre des accolades ({}). Pour afficher une accolade, faites-la précéder du caractère d'échappement, une barre oblique inversée (\{).

7.18 Valider le formulaire

Cette action teste le contenu des champs texte indiqués pour vérifier que l'utilisateur a tapé le type de données correct. Associez cette action à des champs individuels de formulaire à l'aide de l'événement onBlur pour valider ces champs au fur et à mesure que l'utilisateur remplit le formulaire. Vous pouvez aussi associer cette action au formulaire à l'aide de l'événement onSubmit, pour évaluer divers champs en même temps lorsque l'utilisateur clique sur le bouton d'envoi. Associez cette action au formulaire pour éviter de l'envoyer au serveur si l'un des champs contient des données non valides.



Comment ça marche

- 1) Pour insérer un formulaire, choisissez Insertion > Formulaire, ou cliquez sur le bouton Formulaire de la palette d'objets.
- 2) Pour insérer un champ texte, choisissez Insertion > Objet de formulaire > Champ texte, ou cliquez sur le bouton Champ texte de la palette d'objet.
Répétez cette étape pour insérer plusieurs champs texte.
- 3) Utilisez l'une des méthodes suivantes :
Pour valider les champs individuellement au fur et à mesure que l'utilisateur remplit le formulaire, sélectionnez un champ texte et choisissez Fenêtre > Comportements.
Pour valider plusieurs champs lorsque l'utilisateur soumet le formulaire, cliquez sur la balise <form> dans le sélecteur de balises situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre du document, puis choisissez Fenêtre > Comportements.
- 4) Sélectionnez Valider le formulaire dans le menu contextuel Actions.
- 5) Utilisez l'une des méthodes suivantes :
Si vous validez des champs individuellement, sélectionnez, dans la liste Champs nommés, le champ que vous avez sélectionné dans la fenêtre du document.
Si vous validez plusieurs champs à la fois, sélectionnez un champ texte dans la liste Champs nommés.
- 6) Activez l'option Nécessaire si le champ doit obligatoirement contenir des données.
- 7) Dans la zone Accepter, choisissez parmi les options suivantes :
Utilisez l'option Tout si le champ doit être rempli, sans pour autant contenir un type particulier de données. (Si l'option Nécessaire n'a pas été activée, cette option n'a aucun intérêt, puisque le résultat sera accepté dans tous les cas, comme si l'action Valider le formulaire n'était pas associée au champ).
Utilisez l'option Adresse e-mail pour vérifier que le champ contient un symbole @.
Utilisez Nombre pour vérifier que le champ ne contient que des caractères numériques.
Utilisez Nombre de... à pour vérifier que le champ ne contient que des valeurs numériques comprises dans la plage indiquée.
- 8) Si vous validez plusieurs champs, répétez les étapes 6 et 7 pour tout champ supplémentaire à valider.
- 9) Cliquez sur OK.
Si vous validez plusieurs champs lorsque l'utilisateur envoie le formulaire, l'événement onSubmit apparaît automatiquement dans le menu déroulant Événements.
- 10) Si vous validez des champs individuellement, vérifiez que l'événement par défaut est bien onBlur ou onChange.
Si ce n'est pas les cas, sélectionnez onBlur ou onChange dans le menu déroulant. Ces deux événements déclenchent l'action Valider le formulaire dès que l'utilisateur sort du champ concerné. La différence entre

ces deux événements est que onBlur est toujours déclenché, que l'utilisateur ait saisi ou non du texte dans le champ, alors que onChange n'est déclenché que si l'utilisateur a modifié le contenu du champ. L'événement onBlur est préférable si vous avez spécifié que ce champ doit être rempli.

7.19 Vérifier le navigateur

Utilisez cette action pour aiguiller les visiteurs vers des pages différentes selon la marque et la version de leur navigateur. Par exemple, vous pouvez aiguiller les utilisateurs de Netscape Navigator 4.0 ou version ultérieure sur une page, les utilisateurs de Internet Explorer 4.0 ou version ultérieure sur une autre, et laisser sur la page en cours les utilisateurs d'un autre type de navigateur.

Il est utile d'associer ce comportement à la balise *BODY* d'une page qui est compatible avec presque tous les navigateurs (et qui n'utilise pas d'autre JavaScript) ; ainsi, les visiteurs de la page qui ont désactivé JavaScript verront toujours quelque chose.

Une autre option consiste à associer ce comportement à un lien nul (sans destination, balise A) pour que l'action détermine sur quelle page le lien renvoie, selon l'éditeur et la version du navigateur du visiteur.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Vérifier le navigateur dans le menu déroulant Actions.
- 3) Indiquez comment vous souhaitez distinguer les visiteurs : par marque de navigateur, par version ou les deux.

Par exemple, souhaitez-vous que tous les utilisateurs de la version 4.0 d'un navigateur, quel que soit son éditeur, voient telle page, et tous les utilisateurs d'une marque ou d'une version différentes en voient une autre ? Ou encore que les utilisateurs de Netscape Navigator voient une page, et les utilisateurs de Microsoft Internet Explorer (IE) en voient une autre ?

- 4) Spécifiez une version de Netscape Navigator.
- 5) Dans les menus déroulants adjacents, choisissez les options respectives pour le cas où la version du navigateur est celle que vous avez spécifiée (ou plus récente), et pour le cas inverse.

Les options sont Aller à l'URL, Aller à l'URL sec. et Rester sur cette page.

- 6) Spécifiez une version de Microsoft Internet Explorer.
- 7) Dans les menus déroulants adjacents, choisissez les options respectives pour le cas où la version du navigateur est celle que vous avez spécifiée (ou plus récente), et pour le cas inverse.

Les options sont Aller à l'URL, Aller à l'URL sec. et Rester sur cette page.

- 8) Choisissez dans le menu déroulant Autres navigateurs l'action qui sera exécutée si le navigateur n'est ni Netscape Navigator, ni Microsoft Internet Explorer.

La meilleure option est Rester sur cette page pour les navigateurs autres que Navigator et IE, car la plupart ne prennent pas en charge JavaScript - et s'ils ne peuvent pas gérer ce comportement, ils resteront de toute façon sur cette page.

- 9) Entrez les chemins et les noms de fichier de l'URL et de l'URL secondaire dans les champs texte, au bas de la boîte de dialogue. Si vous indiquez une URL distante (adresse d'un fichier situé en-dehors du site local), vous devez faire précéder l'adresse www du préfixe http://.

- 10) Cliquez sur OK.

- 11) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Événements pour. Le but de ce comportement étant de vérifier les différentes versions du navigateur, il est préférable d'opter pour un événement qui fonctionne

7.20 Vérifier le Plug-in

Utilisez cette action pour envoyer les visiteurs sur des pages différentes selon que le plug-in spécifié est installé ou non. Par exemple, vous pouvez envoyer les utilisateurs sur une page s'ils disposent de Shockwave, et sur une autre dans le cas contraire.

Remarque : Il est impossible de détecter des plug-ins spécifiques dans Microsoft Internet Explorer (IE) à l'aide de JavaScript. Toutefois, si vous sélectionnez les plug-ins Flash ou Director, le code VBScript approprié sera automatiquement ajouté à votre page pour les détecter dans IE sous Windows.



Comment ça marche

- 1) Sélectionnez un objet et ouvrez l'inspecteur de propriétés.
- 2) Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action Vérifier le plug-in dans le menu déroulant Actions pop-up menu.
- 3) Sélectionnez un plug-in dans le menu déroulant Plug-in, ou cliquez sur Entrer et tapez le nom exact du plug-in dans le champ adjacent.

Vous devez utiliser le nom exact du plug-in, tel qu'il a été spécifié en gras sur la page A propos des plug-ins dans Netscape Navigator. (Dans Windows, choisissez l'entrée de menu ? (Aide) > A propos des plug-ins ; sur Macintosh, choisissez A propos des plug-ins dans le menu Pomme.)

- 4) Dans le champ Si trouvé, aller à l'URL, indiquez l'URL destinée aux utilisateurs qui disposent du plug-in.

Si vous indiquez une URL distante (adresse d'un fichier situé en-dehors du site local), vous devez faire précéder l'adresse www du préfixe http://.

Pour que les utilisateurs disposant du plug-in restent sur la même page, laissez ce champ vide.

- 5) Dans le champ Sinon, aller à l'URL, indiquez une URL alternative pour les utilisateurs qui ne disposent pas du plug-in.

Pour que les utilisateurs ne disposant pas du plug-in restent sur la même page, laissez ce champ vide.

- 6) Il est impossible de détecter les plug-ins dans Internet Explorer sur Macintosh, et la plupart des plug-ins ne peuvent pas être détectés dans Internet Explorer sous Windows. Par défaut, lorsque la détection est impossible, l'utilisateur est envoyé à l'URL indiquée dans le champ Sinon, aller à l'URL. Pour que l'utilisateur soit envoyé vers la première URL (Si trouvé...), activez la case à cocher Toujours aller à la première URL si la détection n'est pas possible. Dans la pratique, cette option signifie "on suppose a priori que l'utilisateur possède le plug-in, sauf si le navigateur indique explicitement que ce n'est pas le cas."

En général, si le contenu du plug-in est un élément essentiel de votre page, activez l'option Toujours aller à la première URL si la détection n'est pas possible ; le plus souvent, les utilisateurs ne disposant pas de ce plug-in se verront proposer de le télécharger. Si le contenu du plug-in n'est pas un élément essentiel de votre page, laissez cette option désactivée.

Cette option ne concerne qu'Internet Explorer ; Netscape Navigator détecte les plug-ins.

- 7) Cliquez sur OK.
- 8) Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant Événements pour.

8 HISTORIQUE

Le panneau Historique répertorie un nombre défini d'actions réalisées au sein du document actif depuis que vous l'avez créé ou ouvert (il n'affiche pas les actions réalisées dans d'autres cadres, d'autres fenêtres de document ou dans le panneau Site). Il vous permet d'annuler une ou

plusieurs actions, de reproduire des actions et de créer de nouvelles commandes pour automatiser les tâches répétitives.

Lors de l'ouverture du panneau Historique, le curseur, ou index, pointe sur la dernière action que vous avez accomplie.

8.1 Utilisation du panneau Historique

 Le panneau Historique enregistre toutes les étapes de votre travail dans Dreamweaver. Vous pouvez utiliser le panneau Historique pour annuler plusieurs étapes simultanément.

 Pour ouvrir le panneau Historique :
Choisissez Fenêtre > Autres > Historique.

 Pour annuler la dernière action :
Déplacez le curseur du panneau Historique d'une étape vers le haut dans la liste. Cette opération a le même effet que lorsque vous cliquez sur Edition > Annuler. (L'étape annulée apparaît alors en grisé).

 Pour annuler plusieurs opérations à la fois, procédez de l'une des manières suivantes :

- 1) Déplacez le curseur jusqu'à une étape de la liste.
- 2) Cliquez à gauche d'une étape le long de la trajectoire du curseur (le curseur se dirige automatiquement vers cette étape, annulant toutes celles qui sont sur son passage).

 Le panneau Historique permet également de reproduire des étapes déjà réalisées et d'automatiser des tâches en créant de nouvelles commandes.

8.2 Configurer le nombre d'étapes que le panneau Historique conserve et affiche

 Choisissez Edition > Préférences..., puis sélectionnez la catégorie Général dans la liste de gauche.

Tapez un chiffre dans la zone Nombre maximal d'étapes de l'historique. A noter que plus ce chiffre est élevé, plus le panneau Historique utilisera de mémoire. Cela peut affecter les performances et ralentir votre système.

8.3 Automatisation des tâches

Pour recommencer une ou deux fois une série d'étapes, répétez-les directement depuis le panneau Historique, qui enregistre chaque étape de votre travail sur le document. Pour des informations de base sur le panneau Historique, voir A propos du panneau Historique. En revanche, pour automatiser une tâche fréquente, vous pouvez créer une nouvelle commande qui effectuera cette tâche automatiquement.

 **Comment faire ?**

- 1) Sélectionnez des étapes dans le panneau Historique, en utilisant l'une des méthodes suivantes :

Faites glisser la souris d'une étape à une autre (ne faites pas glisser le curseur ; faites simplement glisser de l'étiquette de texte d'une étape vers l'étiquette de texte d'une autre).

Sélectionnez la première étape, puis maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur la dernière étape ou sélectionnez la dernière étape, puis maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur la première.

- 2) Cliquez sur Reproduire.

Les étapes sont reproduites dans leur ordre chronologique et une nouvelle étape, libellée « Reproduire les étapes », apparaît dans le panneau Historique.

9 BIBLIOTHEQUE

Comment bien organiser votre travail et être plus productif ?
La bibliothèque est là pour ça !

9.1 Ajouter un élément à la bibliothèque

Lorsque vous ajoutez un élément de la bibliothèque à une page, le contenu réel est inséré dans le document avec une référence à l'élément d'origine. Une fois le contenu inséré, l'élément original n'a pas besoin d'être présent pour que le contenu soit affiché.



Comment faire ?

- 1) Placez le curseur dans la fenêtre du document.
- 2) Choisissez Fenêtre > Bibliothèque, ou cliquez sur le bouton Bibliothèque du lanceur.
- 3) Faites glisser un élément de la palette de la bibliothèque vers la fenêtre du document, ou sélectionnez un élément et cliquez sur Ajouter à la page.

Pour insérer le contenu de l'élément sans en créer une autre instance dans le document, maintenez la touche Contrôle (Windows) ou Option (Macintosh) enfoncée pendant que vous faites glisser l'élément à partir de la palette de la bibliothèque.

9.2 Création d'un élément de bibliothèque

Pour créer un élément de bibliothèque, sélectionnez une zone de la section BODY d'un document, et demandez à Dreamweaver de convertir cette zone en élément de bibliothèque.

Les éléments de la bibliothèque peuvent inclure n'importe quel élément du corps (BODY), y compris du texte, des tableaux, des formulaires, des images, des appliquestes Java, des plug-ins et des éléments ActiveX. Dreamweaver ne stocke que la référence aux éléments liés, par exemple les images. Le fichier d'origine doit rester à l'emplacement spécifié pour que l'élément de la bibliothèque fonctionne correctement.

Les éléments de la bibliothèque peuvent aussi contenir des comportements, mais la modification de ces comportements doit respecter certaines conditions. Les éléments de bibliothèque ne peuvent pas contenir de scénarios ni de feuilles de style, car le code associé à ces éléments figure dans la section HEAD.



Comment faire ?

- 1) Sélectionnez une partie d'un document que vous souhaitez enregistrer comme élément de la bibliothèque.
- 2) Choisissez Fenêtre > Bibliothèque pour ouvrir la palette de la bibliothèque, cliquez sur le bouton de menu contextuel dans la palette, puis sélectionnez Créer un élément de bibliothèque, cliquez sur l'icône Nouvel élément de la bibliothèque, dans le coin inférieur droit de la palette, choisissez Modifier > Bibliothèque > Ajouter un objet dans la bibliothèque.
- 3) Tapez un nom pour le nouvel élément de la bibliothèque.

9.3 Rendre un élément modifiable

Si vous avez inséré un élément de bibliothèque dans un document et que vous désirez modifier celui-ci uniquement sur cette page, vous devez briser le lien qui existe entre cet élément et la bibliothèque. Lorsqu'un élément de bibliothèque a été rendu modifiable, il ne peut plus être mis à jour à partir de la bibliothèque.



Comment faire ?

- 1) Sélectionnez un élément de la bibliothèque dans le document courant.
- 2) Cliquez sur Détacher de l'original dans l'inspecteur de propriétés ; Choisissez Rendre modifiable dans le menu contextuel.

10 SCÉNARIOS

Le terme Dynamic HTML, ou DHTML, se rapporte à la capacité de modifier les propriétés de style ou de positionnement d'éléments d'une page à l'aide d'un langage de script. Les scénarios emploient DHTML pour modifier, sur une échelle temporelle (ce qui explique la métaphore du scénario de film), les propriétés des calques et des images. Utilisez les scénarios pour créer des animations ne nécessitant pas de contrôles ActiveX, d'appliquette Java, ou de plug-ins.

Les scénarios créent une animation en modifiant, suivant une échelle temporelle, la position, la taille, la visibilité et / ou l'ordre de superposition d'un calque. Ils sont également utiles pour produire d'autres actions après le chargement de la page. Par exemple, les scénarios peuvent

modifier le fichier source d'une image, et exécuter des comportements à un moment donné. Les fonctions des scénarios liées aux calques ne fonctionnent que dans des navigateurs de la version 4.0 ou ultérieure.

10.1 Créer un scénario

Tout d'abord, ouvrez l'inspecteur de code HTML pour afficher le code JavaScript généré par un scénario. Le code du scénario se trouve dans la fonction MM_initTimelines, à l'intérieur d'une balise SCRIPT dans la section HEAD du document.

Lorsque vous modifiez le code HTML d'un document qui contient des scénarios, veillez à ne pas déplacer, renommer ou supprimer des éléments auxquels le scénario fait référence.



Comment faire ?

- 1) Sélectionnez un calque
- 2) Amenez le calque à sa position initiale au début de l'animation. Vérifiez que vous avez bien sélectionné le bon élément. Cliquez sur le symbole de calque, ou servez-vous de la palette de calques pour en sélectionner un.
- 3) Choisissez Modifier > Enregistrer le chemin du calque.
- 4) Déplacez le calque sur la page pour décrire son parcours.
- 5) Relâchez la souris à l'emplacement où l'animation doit s'arrêter. Dreamweaver ajoute une barre d'animation au scénario, avec le nombre nécessaire d'images-clés.
- 6) Dans l'inspecteur de scénario, cliquez sur le bouton Rembobiner, puis maintenez le bouton Lecture enfoncé pour visualiser votre animation.

10.2 Les actions pour contrôler les scénarios

Associez les actions de comportement suivantes à un lien, à un bouton ou à tout autre objet pour contrôler les scénarios. Pour créer des effets intéressants, vous pouvez placer les comportements contenant ces actions dans le canal de comportements. Par exemple, vous pouvez faire en sorte qu'un scénario s'arrête de lui-même.

10.2.1 Déplacement de calque

permet à l'utilisateur de déplacer un calque. Utilisez cette action pour créer des puzzles, des commandes de défilement et autres éléments mobiles de l'interface.

10.2.2 Afficher-Masquer les calques

affiche, masque, ou rétablit la visibilité par défaut d'un ou plusieurs calques. Cette action permet d'afficher des informations en fonction des interactions de l'utilisateur avec la page. Voir "Afficher-masquer les calques".

10.2.3 Lecture du scénario et Arrêter le scénario

permettent aux visiteurs de la page de lire et arrêter un scénario en cliquant sur un lien ou un bouton. Ces actions permettent aussi de démarrer et arrêter un scénario automatiquement lorsque l'utilisateur passe sur un lien, une image ou tout autre objet.

10.2.4 Atteindre une image du scénario

entraînera un saut du scénario à une image donnée. La case à cocher Boucle de l'inspecteur de scénario ajoute l'action "Atteindre une image du scénario" après la dernière image de l'animation, ce qui fera revenir celle-ci à la première image avant de redémarrer.

11 TRUC ET ASTUCES

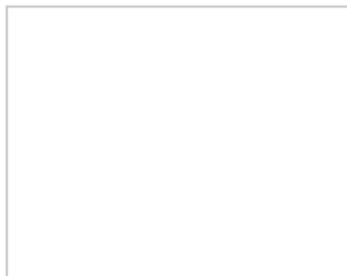
Cette section peut vous rendre de petits services et vous faciliter l'utilisation de Dreamweaver. Naviguez & exploitez !!!

11.1 Les calques et les navigateurs

Les calques ne fonctionnent pas de manière optimale avec tous les navigateurs. Ils sont reconnus uniquement par les navigateurs 4 et versions ultérieures.

Un problème se pose lors de l'affichage des calques. Ils ne se positionnent pas à la même place sur Netscape et sur IE. Une petite astuce s'impose :

Lorsque vous créez un calque avec Dream, vous obtenez ceci :



Ce symbole  se positionne en haut à gauche de votre page HTML. Pour résoudre le problème de positionnement, il faut placer la balise `<div>` `</div>` à la fin juste avant le `</body>`.



Exemple :

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

Les éléments de votre page

```
<div id="Layer1" style="position:absolute; left:43px; top:56px; width:145px; height:121px; z-index:1"></div>
```

```
</body>
```

Maintenant, le calque gardera la position que vous avez défini sous Netscape et sur IE.

11.2 Les fonds de tableaux et Netscape

Je ne sais pas si vous avez essayé de gérer un fond de tableau avec un 2ème tableau imbriqué dans vos pages HTML mais moi je l'ai fais !!! Et comme la plupart du temps, il y a des bugs sous Netscape. En fait, le 2ème tableau hérite des propriétés du 1er et donc, il reboucle bizarrement l'image de fond. Pour résoudre le problème, il existe une petite astuce :

```
<table width="100%" background="votre_image.jpg ou .gif">
```

```
<tr>
```

```
<td><table width="100%" background=""><!--ici, il faut mettre background sans propriété
```

```
<tr>
```

```
<td>&nbsp;</td>
```

```
</tr>
```

```
</table></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

11.3 Créer un lien pour mettre un site dans les favoris

Placez ce code entre les balises `<HEAD>` et `</HEAD>` :

```
<SCRIPT language="JavaScript">
```

```
var bookmarkurl=http://www.ens-tetouan.ma/
```

```
var bookmarktitle="Webyo.net"
```

```
function addbookmark()
```

```
{ window.external.AddFavorite(bookmarkurl,bookmarktitle)
```

```
}
```

```
</script>
```

Ensuite, Placez ce code entre les balises `<BODY>` et `</BODY>` :

```
<a href="javascript:;" onclick="addbookmark()">Ajouter ce site à mes favoris favoris</a>
```

11.4 Intégrer des comportements sur du texte

Pour utiliser des comportements sur du texte, il faut le rendre actif. C'est-à-dire qu'il devra être reconnu par Dreamweaver comme un lien hypertexte. Pour cela, il vous faut sélectionner votre texte (uniquement celui que vous voulez rendre actif) puis insérer le signe # (ou javascript:;) dans le champ lien des propriétés. Le texte pourra dès lors recevoir des comportements comme "ouvrir une fenêtre du navigateur".

11.5 Un style unique sur vos liens

Il est possible de donner une fonction à tous les liens hypertextes de votre documents HTML afin qu'ils changent de couleur ou qu'ils apparaissent avec ou sans soulignement. Il vous suffit d'insérer ce code exemple entre les balises <HEAD> </HEAD> et de modifier la couleur ou le style.



Exemple :

```
<style>
A:link {
TEXT-DECORATION: none
}
A:visited {
COLOR: #000000; TEXT-DECORATION: none
}
A:hover {
COLOR: #CCCCCC; TEXT-DECORATION: underline
}
</style>
```

11.6 Attacher les feuilles de styles CSS pour des mises en page uniformes

Pour utiliser idéalement les styles CSS dans Dreamweaver, vous avez la possibilité de créer un lien vers une page qui inclus tous les styles que vous aurez créé et dont vous aurez besoin.

- 1) Il faut dans un premier temps ouvrir une nouvelle page.
 - 2) créez les styles que vous voulez via la palette Styles CSS de DW :
fenêtre --> styles CSS (**voir section Feuilles de styles dans le tutorial Dreamweaver pour l'utilisation**)
 - 3) Ensuite vous n'avez plus qu'à enregistrer votre doc (fichier.css)
 - 4) Ouvrez une page de votre site et faites :
menu Texte --> styles CSS --> Attacher feuille de style
- 1) Une fenêtre s'ouvre. Cliquez sur "lien" et allez chercher le document .css que vous avez créé précédemment.
 - 2) Cliquez sur "Terminé"
Vos styles apparaissent dans la fenêtre Styles CSS de DW et vous n'avez plus qu'à les utiliser comme bon vous semble.

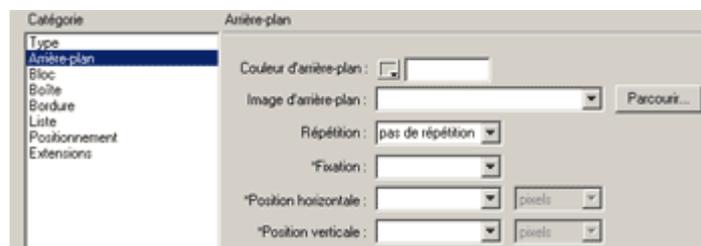
11.7 Quelques astuces avec les styles CSS

Vous pouvez utiliser les styles CSS pour intégrer une image de fond dans vos pages HTML. L'avantage dans ce cas est que vous pouvez opter pour différentes options non disponibles autrement.



Exemple :

- Lui donner la propriété PAS DE REPETITION (Pour éviter que votre image de fond se répète à l'infinie)



- Lui donner la propriété REPETER (crée une mosaïque horizontale et verticale de l'image)
- Lui donner la propriété REPETER-X (affichent un bandeau horizontal)
- Lui donner la propriété REPETER-Y (affichent un bandeau vertical)
- Lui donner la propriété FIXATION (l'image d'arrière-plan reste fixe par rapport à sa position d'origine ou défile avec le contenu de votre page
--> NON COMPATIBLE NETSCAPE).
- Lui donner la propriété Position horizontale (indique la position initiale de l'image d'arrière-plan par rapport à l'élément. Cela permet de choisir la position de l'image de fond dans votre doc HTML
--> NON COMPATIBLE NETSCAPE).

- Lui donner la propriété Position verticale (indique la position initiale de l'image d'arrière-plan par rapport à l'élément. Cela permet de choisir la position de l'image de fond dans votre doc HTML --> NON COMPATIBLE NETSCAPE).

11.8 Redirection automatique vers une URL

Rien de plus simple !

Lorsqu'un Internaute arrive sur votre page d'accueil par exemple, vous pouvez le rediriger directement en quelques secondes vers une autre page. Cela peut être utile dans le cas où vous changez votre site d'adresse. Pour cela :

- 1) Utiliser la commande Refresh ou insérer actualiser dans la palette "En tête".
- 2) Une fenêtre s'ouvre et vous pouvez inscrire le nombre de secondes après lequel la redirection aura lieu.
- 3) Insérer l'URL de redirection.

Cette fonction sert également à actualiser la page en cours d'utilisation.

11.9 Créer un tableau avec bordure de couleur

- 1) Dans la palette "Commun", utilisez la commande insérer un tableau. 2- Créez un tableau avec 1 ligne 1 colonne.
- 2) Mettre la valeur 1 dans l'emplacement remplissage de cellule.
- 3) Donner une couleur à ce tableau en utilisant l'inspecteur des propriétés et imbriquez-en un autre à l'intérieur avec la valeur 0 dans l'emplacement remplissage de cellule et 100% en largeur.
- 4) Donner lui une autre couleur et vous voilà avec un encadrement que vous pouvez personnaliser !

11.10 Créer une image map très précise

Lorsque vous voulez créer des liens sur une image (image map), vous pouvez rencontrer quelques difficultés. Surtout si les tracés doivent être très précis. Par exemple, pour créer des liens sur une carte géographique en détaillant pays par pays.

- 1) Il faut connaître la taille de votre image (100x150 par ex.)
- 2) Au lieu de créer vos liens approximativement, il suffit d'agrandir l'image à la taille souhaitée (sur un document vierge pour gagner de la place) et là vous y voyez plus clair.
- 3) Une fois que vous avez fini de mettre vos liens sur l'image, vous pouvez la redimensionner à la taille originale (les zones bleues de la map se ré-adaptent en homothétie).
- 4) Il ne vous reste plus qu'à faire un copier / coller dans votre page HTML.

12 LES EXTENSIONS



Extension Manager

Une extension est un logiciel que vous intégrez à une application Macromedia pour en améliorer les fonctions. Macromedia propose différents types d'extensions. Par exemple, les extensions de Dreamweaver peuvent contenir du code HTML que vous pouvez ajouter au panneau Objet et dans le menu Insertion, des commandes JavaScript que vous pouvez ajouter au menu Commandes, de nouveaux comportements, inspecteurs de propriétés et panneaux flottants.

De nombreux partenaires de Macromedia et développeurs indépendants créent des comportements de serveur personnalisés pour répondre à des besoins précis en matière de développement de sites Web. Vous pouvez y accéder et les télécharger depuis le site Web de **Macromedia Exchange** pour Dreamweaver

(<http://dynamic.macromedia.com/bin/MM/exchange/main.jsp?product=dreamweaver>).

12.1 Où trouver des extensions ?

Pour rechercher les extensions de Dreamweaver les plus récentes, consultez le site Web de Macromedia Exchange. Sur ce site, vous pouvez vous connecter et télécharger des extensions (un grand nombre d'entre elles sont gratuites), participer à des forums de discussion, visualiser les rapports et analyses des utilisateurs et installer et exploiter Extension Manager.

Vous devez installer Extension Manager avant de pouvoir télécharger des extensions.

12.2 Comment les installer ?

Une fois que vous avez téléchargé une extension il faut l'installer : Le double-clic sur une extension entraîne son installation dans l'application avec laquelle elle est compatible et qui est en cours d'exécution.

Attention : Pour les extensions Dreamweaver MX, Dreamweaver et UltraDev, tenez compte des critères de compatibilité suivants :



Les extensions Dreamweaver 4 sont compatibles avec Dreamweaver 4 et UltraDev 4.



Les extensions UltraDev 4 sont compatibles avec UltraDev 4 uniquement.



Les extensions Dreamweaver MX sont compatibles avec Dreamweaver MX.

12.3 Comment les gérer ?

Si vous avez installé un trop grand nombre d'extensions à l'aide de Extension Manager, vous pouvez choisir de n'en activer qu'un certain nombre et ce, afin d'optimiser les performances de l'application.

Dans Extension Manager, activez ou désactivez l'option Marche/Arrêt en regard d'une extension selon que vous souhaitez l'activer ou la désactiver, ou sélectionnez l'extension et appuyez sur la barre d'espace. Une coche dans la colonne Marche/Arrêt en regard de l'extension indique que cette dernière est activée. Lorsque vous désactivez une extension, celle-ci est restructurée pour un usage ultérieur et stockée dans un dossier au sein du dossier Configuration. Pour réactiver l'extension, il suffit d'activer l'option Marche/Arrêt en regard de l'extension correspondante dans Extension Manager.