

# **Création d'un site ouèbe**

**avec**

# **DreamWeaver 2**



Une production **[C]unéiforme™**

# Table des matières

## 1 Création du site

### 11 Le dossier du site

- 111 Organisation du dossier du site
- 112 Crédit d'un site vierge
- 113 Importation d'un site existant

### 12 Biographie – Texte et habillage d'image

### 13 Dessins divers – Tableaux

- 131 Réalisation du tableau
- 132 Définition des liens

### 14 Voyage en Islande – Image cliquable

- 141 Mise en page
- 142 Définition des zones sensibles

### 15 Contact – Lien vers adresse électronique – Tableaux

### 16 Menu de gauche - Rollovers

### 17 Page principale – Le cadre

### 18 Page d'accueil – Les calques

- 181 Crédit de la page d'accueil
- 182 Définition du lien vers la page de cadre

## 2 Vérification et gestion du site

### 21 Compatibilité avec les différents navigateurs

### 22 Vérification des orphelins

### 23 Vérification des liens

- 231 Méthode 1
- 232 Méthode 2

### 24 Référencement du site

- 241 Les balises META
- 242 Référencement en ligne
- 243 Logiciels de référencement

### 25 Transfert du site sur le serveur

- 251 Transfert local
- 252 Mise à jour
- 253 Transfert sur Internet ou Intranet

# 1 Création du site

Pour qu'un site puisse être publié sur l'Internet, il faut le transférer sur un serveur distant. Généralement, il s'agit du fournisseur d'accès. Afin que l'intégralité des fichiers soient transférés, on les rassemble dans un dossier unique que l'on télécharge sur le serveur.

## 11 Le dossier du site

### 111 Organisation du dossier du site

Dans tous les cas, la page d'accueil doit être placée au premier niveau de ce dossier. Pour des raisons liées à la configuration des serveurs, on l'intitule généralement *index.html* ou *encore default.html*, mais ce n'est pas une obligation.

Pour le reste, ce dossier peut être organisé librement en incluant autant de sous-dossiers que l'on veut. Néanmoins, quatre organisations sont souvent rencontrées.

- Tous les fichiers dans un seul dossier

Si cette solution est la plus simple, elle devient rapidement difficile à gérer si le site est important.

- Un dossier par page

Cette organisation rationnelle a la faveur de certains puristes qui prétendent que le chargement des pages est alors plus rapide. Elle pose néanmoins un problème pour la gestion des fichiers partagés par plusieurs pages.

- Un sous-dossier *images*

C'est l'organisation la plus classique. Les pages HTML sont toutes placées au premier niveau du dossier et toutes les images et autres *médias* (sons, séquences vidéo, etc.) sont regroupés dans un même sous-dossier.

- Deux sous-dossiers : *pages HTML* et *images*

Cette solution très pratique a le mérite de la clarté.

## 112 Crédation d'un site vierge

- Créer un nouveau dossier à la racine du disque dur. Lui donner un nom. Placer le dossier *Images* à l'intérieur.
- Créer ou non un dossier *pages\_html*.
- Dans *DreamWeaver*, menu *Fichier* → *Nouveau site*.
- Dans la fenêtre de dialogue, donner un nom au site, cliquer sur  et localiser le dossier qui vient d'être créé.



## 113 Importation d'un site existant

Il suffit d'indiquer à *DreamWeaver* le dossier contenant le site et sa page d'accueil.

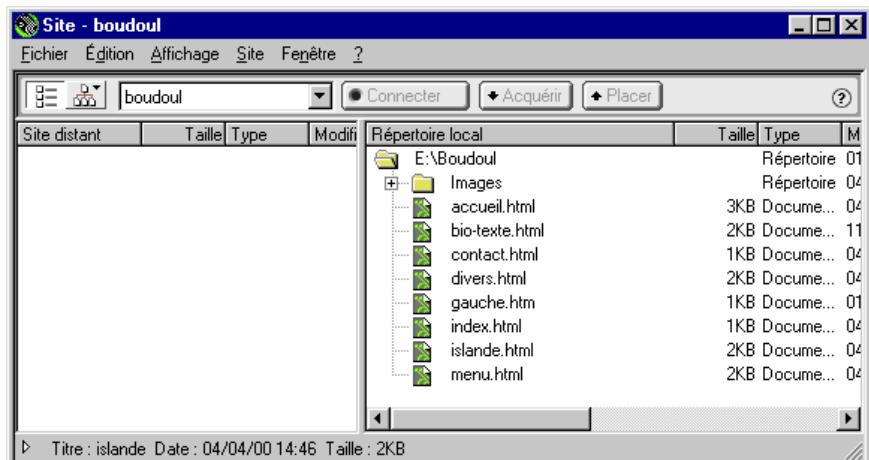
- Lancer *DreamWeaver*. Menu *Fichier* → *Ouvrir site* → *Définir les sites*.
- Dans la fenêtre *Définir les sites*, cliquer sur *Nouveau*.
- Dans la fenêtre *Définition du site*, donner un nom au site et cliquer sur pour localiser le dossier contenant le site à importer.
- Dans la fenêtre de gauche *Catégorie*, cliquer sur *Mise en forme de la carte du site*. Procéder comme précédemment pour localiser la page d'accueil du site à importer.
- Cliquer sur *OK*, puis sur *Terminer*. La fenêtre de gestion du site apparaît.
- Désormais, il suffit de double-cliquer les pages dans la fenêtre *Répertoire local* pour les ouvrir et les modifier.
- Il est possible de changer la page d'accueil : faire un clic droit de la souris sur *une page HTML*. Dans le menu contextuel, choisir *Définir comme page d'accueil*.



Cette procédure offre l'avantage de pouvoir importer plusieurs sites ce qui, dans le cadre de création d'un site d'établissement composés de plusieurs sections, s'avère très pratique.



Le champ *Infos sur serveur web* comporte l'adresse FTP du serveur sur lequel le site sera transféré.



## 12 Biographie – Texte et habillage d'image

- Créer une nouvelle page en cliquant dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre *Site*, la double-cliquer pour l'ouvrir, l'appeler *biographie*.
- Taper le titre (Boudoul ou autre), le centrer, lui appliquer la taille *Titre 1*.



- Mettre ou non un séparateur
- Ouvrir le document *Bio-texte.html*, le copier, le coller dans la page.
- Appliquer le corps *Normal* à ce texte.

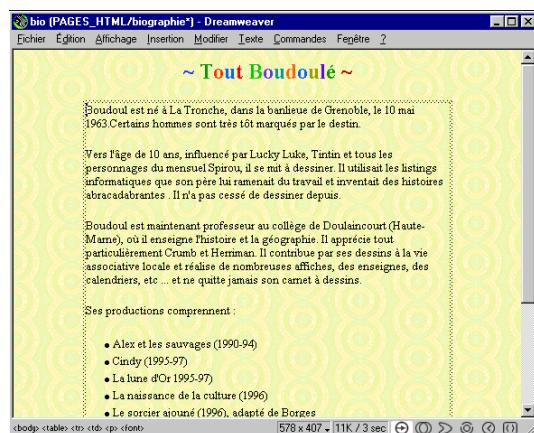
- Séparer les paragraphes par un saut de ligne forcé (Menu *Insertion* -> *Saut de ligne*).

- Sélectionner la liste des albums de Boudoul et appliquer le style *Liste*.
- Appliquer un fond à la page (menu *Modifier* -> *Propriétés* -> image d'arrière-plan), modifier la couleur du texte.



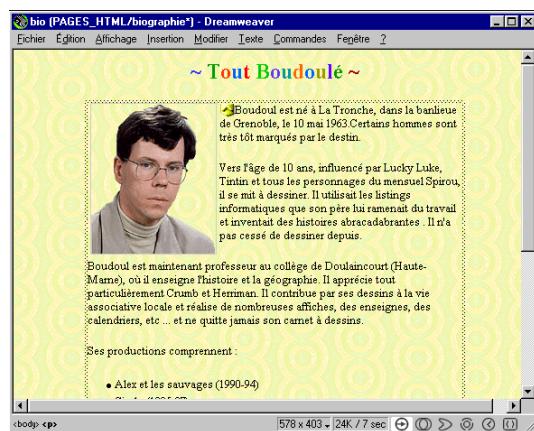
- Cliquer sur le bouton *Image* pour placer la photo *identite.gif*. Si l'on désire l'habiller, placer le point d'insertion juste au début du texte et insérer l'image, la sélectionner et choisir ensuite *Gauche* dans le menu *Aligner de l'Inspecteur*.
- Expérimenter les différentes options du menu *Aligner*.

- Vérifier l'orthographe. Menu *Texte* -> *Orthographe*.
- Enregistrer les modifications avant de prévisualiser la page dans un navigateur.



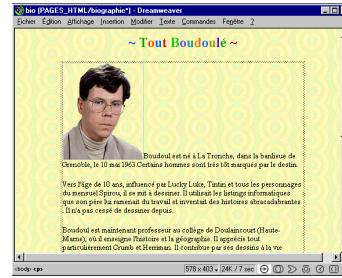
Remarquer que les styles ne correspondent pas à ceux d'un traitement de texte. Le corps *normal* correspond à la taille par défaut du navigateur définie par l'utilisateur. C'est la raison pour laquelle les autres corps sont appelés +1, +2, etc. C'est à dire 1 corps de plus que le corps par défaut, 2 corps de plus, etc.

Certains navigateurs ne reconnaissent pas les espaces entre les lignes. Il faut donc insérer un saut de ligne forcé qui place une balise spéciale (<BR>) reconnue.



Les Gif permettent de rendre transparente une couleur de l'image.

Remarquer que le point d'insertion de l'image est toujours situé à gauche du texte. Le positionnement de l'image est défini uniquement par les option du menu *Aligner*.

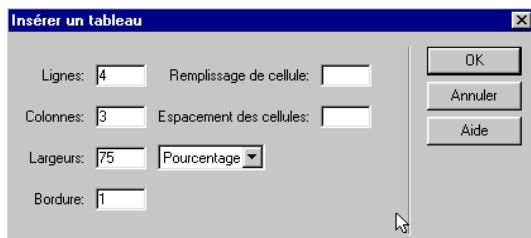


## 13 Dessins divers – Tableaux

### 131 Réalisation du tableau

*La présentation des images par vignettes (que l'on appelle aussi onglets) permet d'offrir un aperçu sans avoir à télécharger toutes les images. On adopte généralement une présentation en tableau qui permet de les disposer de façon ordonnée.*

- Créer une nouvelle page en faisant un clic droit dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre *Site*. L'appeler *dessins*, la double-cliquer pour l'ouvrir.
- Cliquer sur l'icône  pour insérer un tableau de 3 colonnes et 4 rangées. L'*Inspecteur* se transforme.



En laissant les champs *largeur* et *hauteur* vides, le tableau épouse les vignettes au plus près. On peut, bien entendu, fixer des dimensions précises en pourcentage ou en pixels.

- Cliquer dans une cellule, cliquer sur , insérer une vignette (leur nom commence par *v*), la centrer.
- Cliquer dans la cellule inférieure, taper le titre de la vignette (corps normal), lui attribuer une couleur dans l'*Inspecteur*.
- Procéder de même pour les autres cellules.



Les bordures peuvent être transparentes (*bordure* = 0). *Espace des cellules* détermine l'espace entre les cellules, *Remplissage*, l'espace entre le contenu de la cellule et ses bords .

Expérimenter différentes présentations en jouant sur l'épaisseur des bordures, la couleur de fond des cellules, les marges, etc.

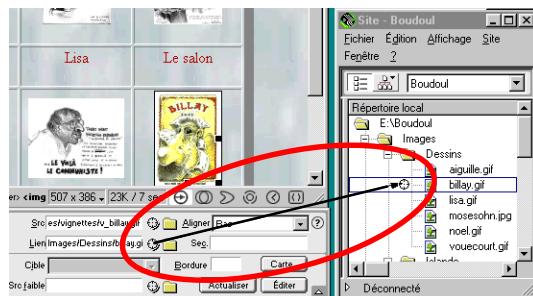


## 132 Définition des liens

Dans DreamWeaver, il existe deux façons de définir les liens. La première, classique, consiste à cliquer sur un icône, lequel ouvre une fenêtre de dialogue qui permet de localiser le fichier cible. La deuxième, empruntée à Golve Cyberstudio, consiste à cliquer sur en face du champ lien et à pointer-tirer le fichier cible dans la fenêtre Site, un lien visible reliant les deux documents !

### • Méthode du pointer-tirer

- Cliquer sur une vignette pour la sélectionner.
- Dans la palette *Inspecteur*, cliquer sur l'icône en face du champ *Liens* et maintenir le bouton de la souris enfoncé.
- Tirer le pointeur en direction du fichier cible dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre *Site*.



On peut également utiliser le pointer-tirer pour modifier la source d'une image, réparer un lien rompu, etc.

### • Méthode classique

- Cliquer sur une vignette pour la sélectionner.
- Dans la palette *Inspecteur*, cliquer sur en face du champ *Liens* afin de localiser le Gif de grande taille correspondant.
- Choisir d'appliquer ou non un contour aux vignettes. Pour un contour transparent, taper 0 dans le champ *Bordure*.
- Il est également possible de modifier la couleur du contour. Menu *Modifier* → *Propriétés* et changer la couleur des liens.

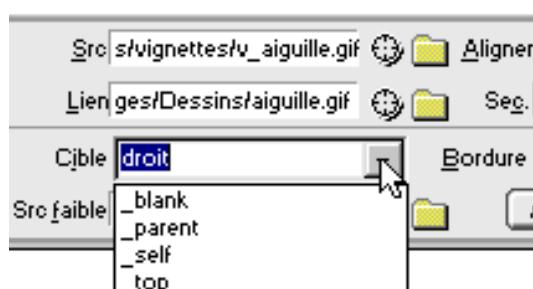


*Lien standard* = la couleur du lien quand on affiche la page.

*Lien activé* = la couleur du lien quand on clique.

*Lien visité* = la couleur du lien après le clic.

- Dans le champ *Cible*, sélectionner *\_blank* dans le menu déroulant afin que le lien s'ouvre dans une nouvelle fenêtre.



Pour information, ouvrir le lien dans une nouvelle fenêtre est un usage de la *Netiquette* lorsque le lien pointe vers un autre site.

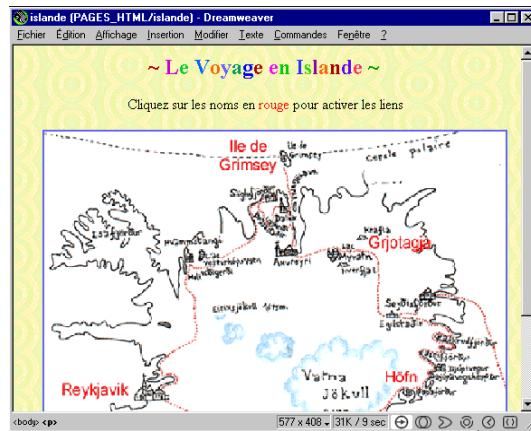
- Procéder de même pour les autres vignettes.
- Enregistrer la page, tester les liens dans un navigateur.

## 14 Voyage en Islande – Image cliquable

### 141 Mise en page

L'utilisation de l'image cliquable que vous allez réaliser est assez courante. Ces images à liens multiples sont également très utilisées dans les barres de navigation ou les menus fantômes. Les principes sont identiques et peuvent être aisément transférés.

- Créer une nouvelle page en cliquant dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre *Site*. L'appeler *voyage*, la double-cliquer pour l'ouvrir.
- Taper le titre *Le Voyage en Islande*, le centrer, le formater.
- Placer l'image *carte.gif*, la centrer.
- Taper une ligne de consigne pour avertir l'utilisateur qu'il doit cliquer sur certaines zones de l'image pour afficher les dessins.



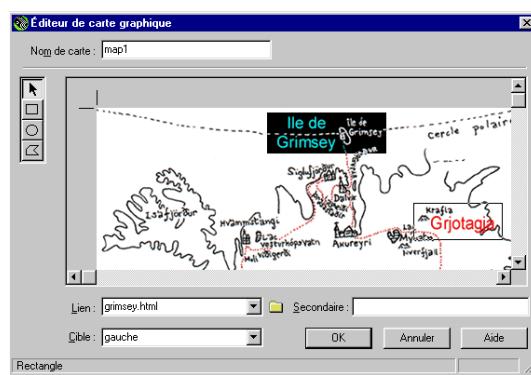
Les Images cliquables définissent des zones sensibles à l'intérieur d'une image auxquelles sont associés des liens. C'est la raison pour laquelle on les appelle également *Images à liens multiples*.

### 142 Définition des zones sensibles

- Cliquer sur l'image pour la sélectionner. Dans la palette *Inspecteur*, cliquer sur *Carte*. Une fenêtre apparaît. Donner un nom à la carte.
- Au moyen de l'outil rectangle ou cercle, tracer des formes pour définir des zones sensibles
- En face du champ *Liens*, pointer-tirer ou cliquer sur l'icône de dossier afin de sélectionner le dessin correspondant à la zone géographique.
- En face du champ *Cible*, taper *droit*.
- Procéder de même pour les autres liens, cliquer sur OK pour refermer la fenêtre, enregistrer les modifications, prévisualiser et tester les liens dans un navigateur.



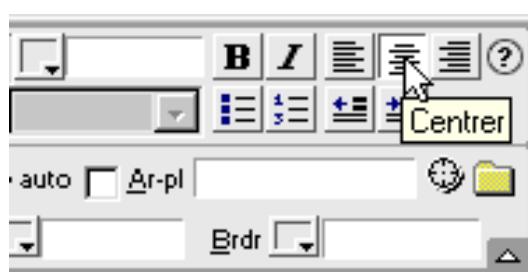
Si le fond blanc (*Explorer*) ou gris (*Netscape*) des dessins ne semble pas adapté, il faudrait créer de nouvelles pages avec un fond et y placer les dessins. Les liens, au lieu de cibler l'image, cibleraient la page HTML.



## 15 Contact – Adresse électronique – Tableaux

- Créer une nouvelle page en cliquant dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre *Site*. L'appeler *contact*, la double-cliquer pour l'ouvrir.
- Taper un titre, appliquer un fond.
- Insérer un tableau de 2 colonnes et 2 rangées. Laisser les valeurs par défaut. Centrer le tableau : dans l'*Inspecteur*, choisir *Centrer* dans le menu déroulant *Aligner*, en haut à droite de l'*Inspecteur*.
- Cliquer dans la 1<sup>ère</sup> cellule et choisir *gauche* et *milieu* dans les menus déroulants en bas à gauche de l'*Inspecteur*. Insérer l'image *fenêtre.jpg*.
- Cliquer dans la 2<sup>e</sup> cellule et choisir *gauche* et *milieu* dans les menus déroulants *Cellule - Horz* et *Vert* en bas à gauche de l'*Inspecteur*.
- Taper l'adresse de Boudoul. Dans les attributs de paragraphe en haut à droite de l'*Inspecteur*, centrer le premier paragraphe l'adresse.
- Cliquer dans la 3<sup>e</sup> cellule, choisir les mêmes attributs que la première. Taper une ligne pour inviter les utilisateurs à envoyer un courrier électronique à Boudoul.
- Cliquer dans la 4<sup>e</sup> cellule, choisir les mêmes attributs que dans la 2<sup>e</sup>. Placer l'icône *ecrivez-moi.gif*.
- Sélectionner l'icône, lui appliquer un contour de 0.
- Dans la palette *Inspecteur*, taper *mailto:boudoul@netcourrier.com* dans le champ *Liens*.
- Sélectionner le tableau en double cliquant son cadre. Régler la bordure à 0 dans l'*Inspecteur*.
- Enregistrer la page. Tester le lien dans un navigateur.

**Attention !** Un tableau est composé de 3 éléments : le tableau lui-même (le cadre), les cellules qui le composent et les objets insérés dans les cellules (images ou texte). Chacun de ces éléments a des attributs d'alignement indépendants. Prendre garde à ne pas appliquer des attributs contradictoires qui sont à l'origine de dysfonctionnement incompréhensibles des tableaux.



En alignant les 2 cellules au milieu, on offre la possibilité au texte de se dilater verticalement. La présentation est ainsi acceptable sur Mac et Pécé, quelle que soit la taille de police sélectionnée dans la navigateur.

Un lien *Mailto* appelle un logiciel de courrier électronique et insère automatiquement l'adresse du destinataire dans le message.

**~ Contact ~**



Vous pouvez également lui envoyer un courrier électronique en cliquant sur l'image ci-contre.

Boudoul habite à Chaumont en Haute-Marne à l'adresse suivante :

Boudoul  
23, rue des écoles  
52000 Chaumont

@

## 16 Menu de gauche - Rollovers

Les Rollovers, ou permutations d'images, sont écrits en JavaScript. Ce langage de programmation développé par Netscape à partir de la version 2 de son navigateur permet, notamment, de déclencher des actions en réponse à certains événements. En l'occurrence, le survol d'une image par le curseur de la souris déclenche son remplacement par une autre. Les Rollovers sont devenus des classiques du ouèbe et on ne trouve plus guère de sites qui ne les utilisent. Les 2 images qui composent le Rollover doivent avoir exactement les mêmes dimensions.

- Créer une nouvelle page en cliquant dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre *Site*. L'appeler *menu.html*.
- Insérer un tableau de 6 rangées et 1 colonne. Effacer 75% afin de laisser le champ *Largeur* vide. Laisser pour le moment 1 dans le champ *bordure*. Le tableau sera ainsi plus facile à manipuler.
- Cliquer dans la première cellule et taper le titre *Sommaire*.

- Cliquer dans la deuxième cellule puis, menu *Insérer* → *Image retournée*. Dans la fenêtre de dialogue, cliquer sur *parcourir* afin de localiser l'image originale (*ro\_biographie1.gif*), l'image qui apparaîtra au survol de la souris (*ro\_biographie2.gif*) et la page vers laquelle pointe le lien (*biographie.html*).
- Vérifier que la case *Précharger les images* est bien cochée.
- Procéder de même pour les autres cellules.
- Dans le menu, cliquer sur l'image *Accueil*. Dans l'inspecteur, choisir *\_top* dans le champ *Cible*.
- Pour les autres images, procéder de même mais taper *droit* dans le champ *Cible*.
- Régler ensuite les bordures du tableau à 0 afin de le rendre invisible.
- Donner le titre *Menu* à la page (menu *Modifier* → *Propriétés de la page*), lui appliquer un fond, l'enregistrer, tester les Rollovers dans un navigateur.

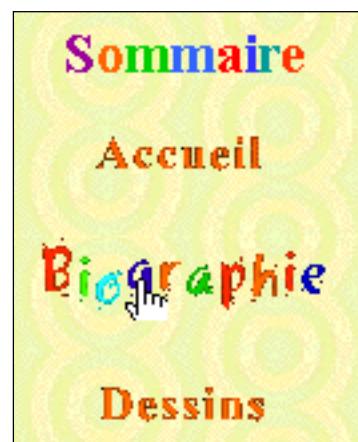


Comme chaque fois que l'on veut placer des éléments avec précision, on a recours à un tableau.

En laissant le champ *Largeur* vide, le tableau épouse les images au plus près.



Par défaut, la page ne charge les images renouvelées qu'au moment où la souris survole le lien. Pour que le Rollover soit immédiatement opérationnel, il faut donc forcer le navigateur à précharger ces images.



Pour que les navigateurs sachent où afficher les différentes pages, chaque cadre doit porter un nom distinctif que l'on désigne comme cible des liens. Dans ce site d'exemple, le Menu reste toujours visible et tous les liens s'ouvrent dans le cadre de droite ou dans une nouvelle fenêtre. En revanche, le retour à la page d'accueil doit s'effectuer sans cadres, ce que permet la cible *\_top*.

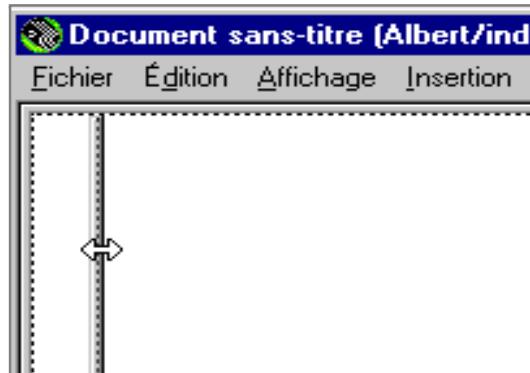
## 17 Page principale – Les cadres

*Le mot cadre est une traduction paresseuse du mot anglais frame, lequel évoque plus une structure, une armature, qu'un encadrement. Les cadres permettent d'afficher simultanément plusieurs pages HTML.*

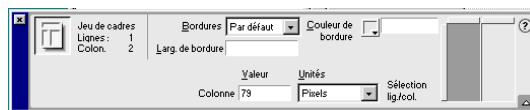
*Pour prendre une comparaison picturale, le cadre correspond plus au châssis du tableau qu'à son encadrement. Dans le cas d'un polyptyque, l'espace est divisé en différentes parties, chacune recevant un tableau différent. Le châssis est le cadre, les toiles sont les pages ouèbes.*

- Menu *Fichier* → *Nouveau*. Une nouvelle fenêtre vierge apparaît.
- Menu *Affichage* → *Bordures de cadre*. La fenêtre se dote de bordures.
- En maintenant la touche *Alt* enfoncée, tirer la bordure gauche vers le centre de la page.
- Remarquer la modification de l'*Inspecteur* au bas de la fenêtre.
- Dans l'*inspecteur*, régler l'unité sur *Pourcentages* et rentrer 20% pour le cadre gauche et 80% pour le droit.

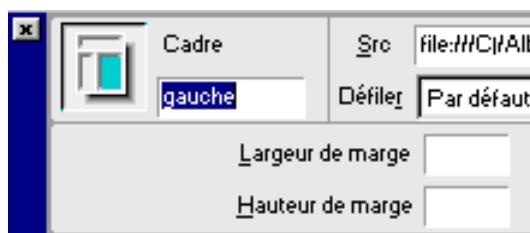
- Il faut maintenant donner un nom distinctif à chaque cadre.
- Cliquer dans le cadre gauche en maintenant la touche *alt* enfoncée.
- Dans le champ *Cadre* de l'*Inspecteur*, rentrer *gauche*.
- Enregistrer le cadre. Menu *Fichier* → *Enregistrer le jeu de cadres sous*. L'appeler *cadre*.
- Il faut maintenant placer les pages à l'intérieur des cadres. Cliquer dans le cadre gauche. Menu *Fichier* → *Ouvrir dans un cadre*. Sélectionner *menu.htm*.
- Procéder de la même façon pour le cadre droit en sélectionnant *biographie.html*.
- Enregistrer le jeu de cadre (menu *Fichier*).



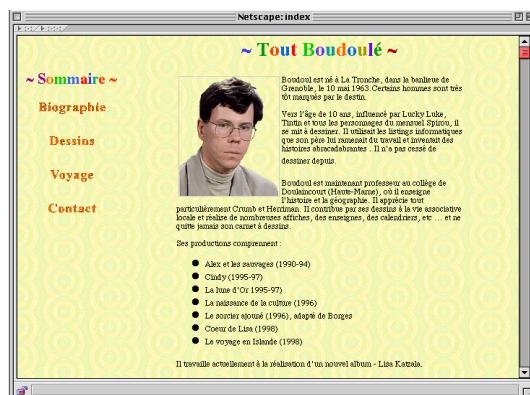
Le fait d'afficher les dimensions en pourcentage permet de garder les mêmes proportions quelle que soit la résolution du moniteur utilisé.



On peut afficher une palette pour les cadres. Menu *Fenêtre* → *Cadres*.



Pour que les navigateurs sachent où afficher les différentes pages, chaque cadre doit porter un nom distinctif que l'on désignera comme cible des liens.



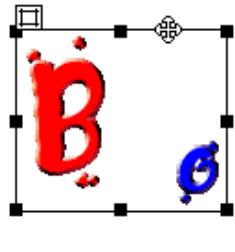
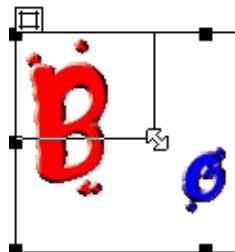
Prendre le temps d'expérimenter les différentes options disponibles dans l'*Inspecteur*. On peut, par exemple, ajouter des bordures visibles aux cadres, en modifier la couleur, etc. Pour faire des cadres invisibles, régler la largeur de bordure à 0. On peut également paramétriser le comportement des ascenseurs qui apparaissent lorsque la page est trop grande pour être affichée dans le moniteur. Champs *Défiler* et *Ne pas redimensionner*.

## 18 Page d'accueil – Les calques

*Les calques sont l'une des fonctions les plus puissantes de DreamWeaver. Ils permettent, par l'utilisation des boîtes flottantes du DHTML, de superposer plusieurs couches indépendantes, chacune portant un objet différent. On peut ainsi empiler des éléments et les placer au pixel près. Il est également possible de transformer les calques en tableaux sophistiqués, les rendant ainsi compatibles avec toutes les générations de navigateurs.*

### 181 Crédit de la page d'accueil

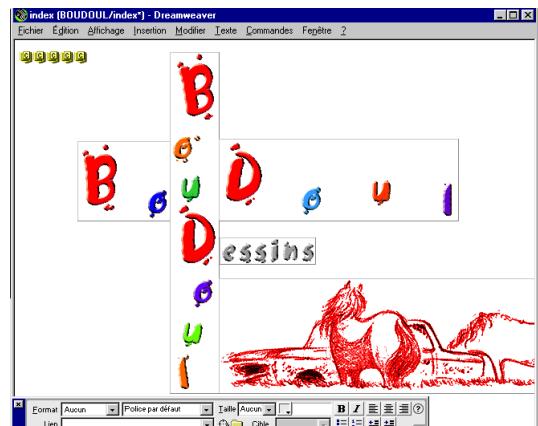
- Créer une nouvelle page en cliquant dans la fenêtre *Répertoire local* de la fenêtre Site. L'appeler *index.html*. Faire un clic droit dessus et choisir *Définir comme page d'accueil*. La double-cliquer pour l'ouvrir.



Les boîtes flottantes ne sont pas reconnues par les navigateurs de 3e génération. Lorsque l'on veut les mettre en mouvement sur la page afin de produire une animation, on construit sciemment la page pour des navigateurs plus récents. Comme cet effet n'est pas recherché dans cette page, les calques seront convertis en tableau, ce qui assurera une compatibilité maximum.

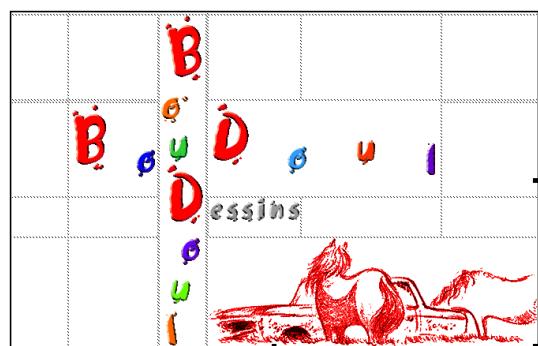
- Cliquer sur et insérer l'image *ac\_boudoul.gif* dans la boîte. Redimensionner cette dernière pour qu'elle épouse l'image au plus près.
- Placer librement le calque sur la page en le prenant par les bords.

- Procéder de la même façon avec les fichiers *ac\_bo.gif*, *ac\_doul.gif*, *ac\_desins.gif* et *ac\_cheval\_rouge.gif*. Prendre soin de bien cliquer sur le fond de page avant l'insertion de chaque calque afin de ne pas les imbriquer.



Les symboles de calque en haut de la page doivent être disposés de la façon suivante Si un calque est imbriqué dans une boîte, la page ne sera pas compatible avec les navigateurs de 3e génération et on ne pourra pas disposer les éléments comme sur le modèle.

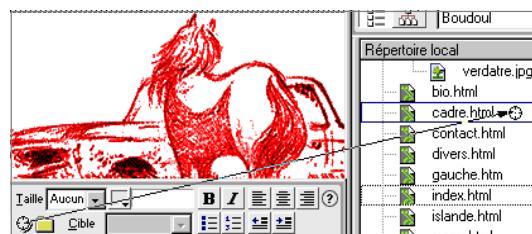
- Menu *Modifier* → *Mise en forme* → *Convertir les calques en tableau*. Dans la fenêtre de dialogue, cocher *Empêcher le chevauchement des calques* et *centerer*. Choisir les autres options en fonction de l'effet désiré.
- Prévisualiser dans un navigateur.
- Si le résultat n'est pas satisfaisant, il est possible de revenir en arrière en convertissant le tableau en calques. Menu *Fichier* → *Convertir* → *Tableaux en calques*.



Parfois, le tableau n'est pas centré dans *Explorer*. Sélectionner le tableau en double cliquant un de ses bords et appliquer à nouveau l'attribut *center* dans l'*Inspecteur*. Si ça ne suffit pas, couper le tableau, placer le curseur au centre de la page et coller.

## 182 Définition du lien vers la page de cadres

- Cliquer dans la première cellule en haut à gauche du tableau et tirer le pointeur pour les sélectionner toutes.
- Dans l'*Inspecteur*, pointer-tirer pour définir le lien vers la page de cadres.
- Tester la page et le lien dans un navigateur.



Le pointer-tirer n'est pas une obligation, mais c'est tellement plus pratique !

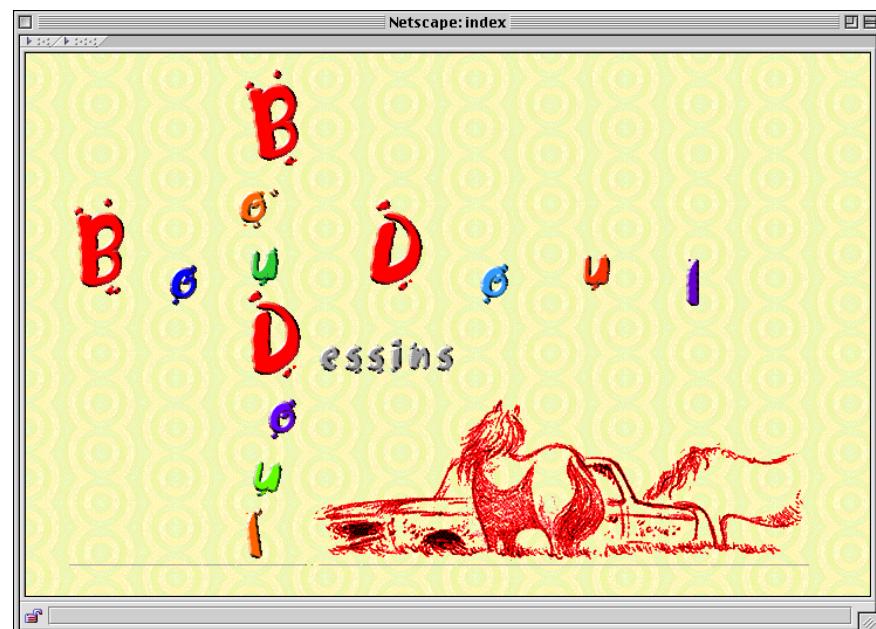
- On remarque que les images se dotent de très vilaines bordures bleues qui indiquent que ce sont des liens. Pour les supprimer, cliquer les images l'une après l'autre et rentrer 0 dans le champ *bordure* de l'*Inspecteur*.



Il est également possible de modifier la couleur des liens dans les propriétés de la page (menu *Modifier*).



- Il ne reste plus qu'à donner un nom à la page et à lui appliquer un fond. Menu *Modifier* → *Propriétés de la page*. Dans la fenêtre qui apparaît, l'appeler *index*. Cliquer ensuite sur *Image d'arrière plan - Choisir*, localiser *fond\_jaune\_vert.gif* ou tout autre motif. Enregistrer la page. La visualiser dans un navigateur.

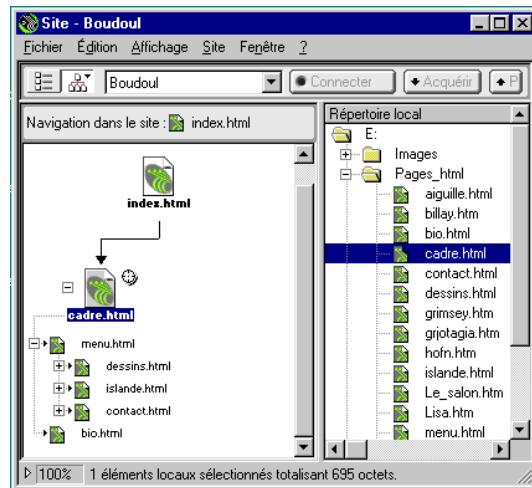


## 2 Vérification et gestion du site

Outre la vérification de la compatibilité des pages avec les différents navigateurs, il est impératif de s'assurer que tous les liens fonctionnent correctement et qu'aucun document n'est absent du dossier à publier sur le serveur. Il est plus commode de mener ces vérifications depuis la fenêtre Site.

- Afficher la fenêtre Site en cliquant sur  dans le Lanceur.

- Cliquer sur  , en haut à gauche de cette fenêtre, afin d'afficher la carte du site. Dans le menu déroulant adjacent, sélectionner *Carte et fichiers*. Le site est présenté sous forme d'arborescence.
- Par défaut, seules les pages *HTML* sont affichées. Pour voir les images associées → menu *Affichage* → *Afficher les fichiers dépendants*.



Par défaut, les noms des pages sont leur nom de fichier. Pour afficher leur titre *HTML* → Menu *Affichage* → *Afficher les titres des pages*.

## 21 Compatibilité avec les différents navigateurs

- Menu *Fichier* → *Vérifier navigateurs cibles*.
- Dans la fenêtre de dialogue, cocher le ou les navigateurs pour lesquels on désire vérifier la compatibilité.
- Le rapport s'affiche dans le navigateur par défaut.



Il faut accepter l'idée qu'un site ne peut pas être parfaitement compatible avec tous les navigateurs. Les seules solutions sont, soit d'accepter de sacrifier le navigateur incriminé, soit de produire des pages plus complexes comportant des scripts de détection du navigateur et de redirection.

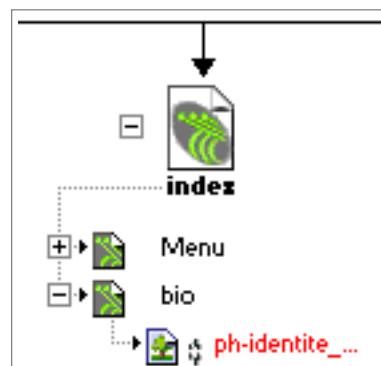
## 22 Vérification des orphelins

Selon la documentation consultée, on appelle orphelins, soit des fichiers inclus dans le site mais qui se trouvent hors du dossier à transférer, soit des fichiers présents dans ce dossier, mais vers lesquels ne pointent aucun liens. Seul le premier cas est vraiment dommageable puisque le fichier absent ne serait pas transféré sur le serveur distant et ne s'afficherait donc pas dans le navigateur du visiteur. Il est à noter que le fait de tester le site localement dans un navigateur ne préserve en rien contre ce type d'orphelins.

Les exercices suivants ont pour objectif de mettre en évidences ces différentes situations et de découvrir la façon dont *DreamWeaver* les gère et permet d'y remédier.

## • Situation 1

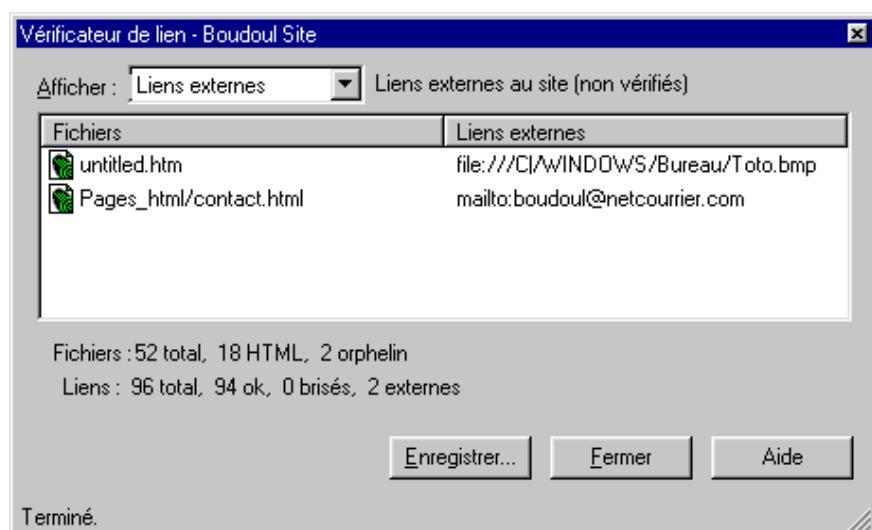
- Lancer l'*Explorateur de Windows* et sortir une image du dossier du site à publier.
- Dans la fenêtre *Site*, menu *Site* -> *Recréer le cache du site*. Dans la carte du Site, le nom du document absent est maintenant en rouge.
- Double-cliquer la page *HTML* associée et redéfinir la source de l'image dans l'*Inspecteur*.



On peut également remettre le document à sa place par un glisser-déposer dans l'*Explorateur de Windows*.

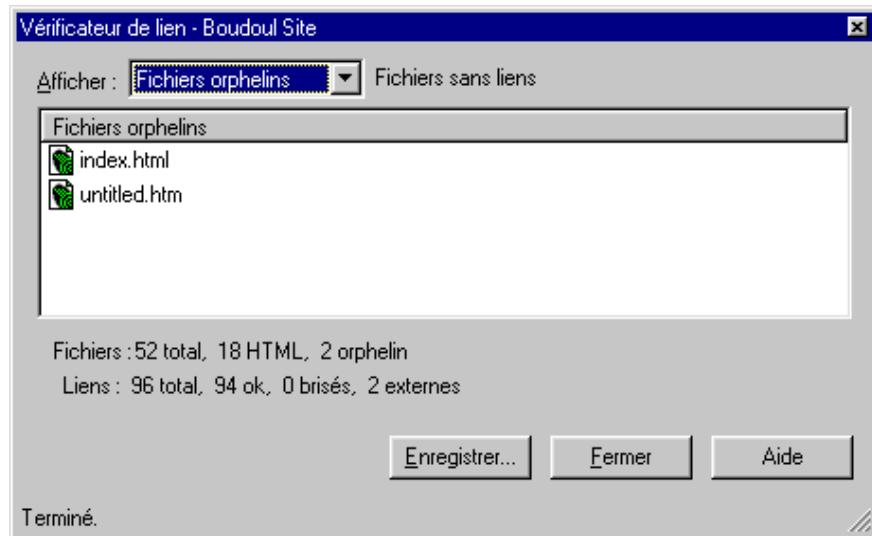
## • Situation 2

- Créer une nouvelle page *HTML* en faisant un clic droit dans la fenêtre de droite *Répertoire local*. La double-cliquer pour l'ouvrir.
- Y placer une image située hors du dossier du site et refuser l'invite de *DreamWeaver* à la copier dans le dossier approprié. Enregistrer la page.
- Menu *Fichier* -> *Vérifier liens* -> *Site entier*. Dans la fenêtre *Vérificateur de lien*, sélectionner *Liens externes* dans le menu déroulant *Afficher*. La page *HTML* apparaît dans la liste. Le chemin d'accès de l'image manquante est affiché à droite, permettant de la localiser.
- Double-cliquer la page dans la fenêtre *Répertoire local* et apporter la correction nécessaire. Vérifier à nouveau les liens pour s'assurer que le problème est résolu et, sans refermer la fenêtre, enchaîner sur la situation 3.



## • Situation 3

- Dans la fenêtre *Vérificateur de liens*, sélectionner *Fichiers orphelins* dans le menu *Afficher*.
- La page créée précédemment est présente dans la liste.
- Comme ce document n'est relié à aucun autre du site, le supprimer.

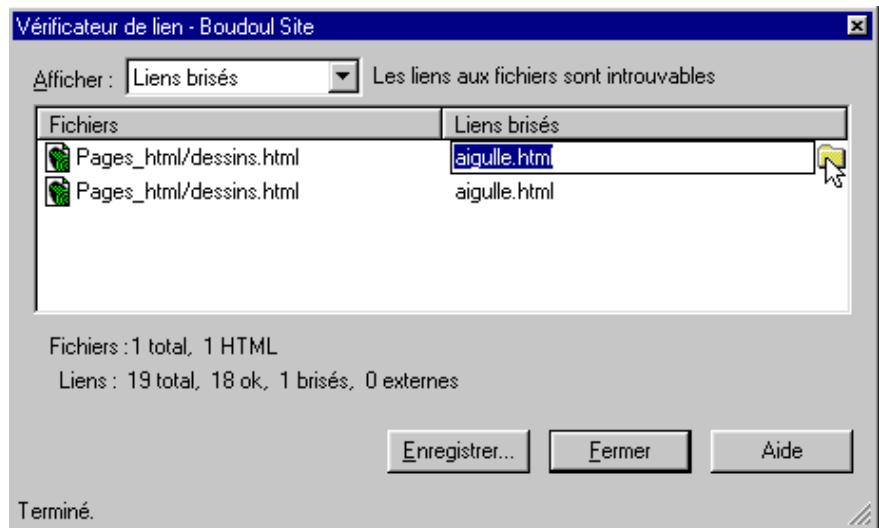


## 23 Vérification des liens

*Vous allez rompre volontairement des liens afin de découvrir la façon dont DreamWeaver les gère et permet de les réparer. Deux méthodes sont possibles.*

### 231 Méthode 1

- Ouvrir la page *dessins.html* (ou toute autre page). Sélectionner une vignette et, dans l'*Inspecteur*, modifier le champ *Liens* en supprimant une lettre afin de le rompre.
- Lancer le vérificateur de liens : menu *Fichier* → *Vérifier liens* → *Ce document*. Le fichier concerné apparaît dans la fenêtre vérificateur de liens.
- Sélectionner ce fichier dans la colonne *Liens brisés* et cliquer sur pour appeler une fenêtre de dialogue.
- Localiser le fichier incriminé, cliquer sur *OK*. Il disparaît aussitôt de la fenêtre *Vérificateur de liens*.



### 232 Méthode 2

- Rompre un lien comme précédemment et lancer la vérification.
- Dans la fenêtre du vérificateur, double-cliquer l'icône de la page *HTML* dans la colonne *Fichiers* pour l'ouvrir.
- Dans la page *HTML* qui s'ouvre, le lien rompu est contrasté.
- Dans la palette *Inspecteur*, faire un pointer-tirer pour le réparer.



## 24 Référencement du site

*La complexité grandissante de l'Internet rend le référencement des sites de plus en plus difficile. La tendance actuelle est une professionnalisation du secteur, avec l'apparition de sociétés spécialisées dans cette activité.*

*L'efficacité du référencement est directement liée au fonctionnement des moteurs de recherche, qui sont de deux types :*

- *Les annuaires* (Yahoo, annuaire de Voila, Nomade, Looksmart, etc.)

*Les sites sont visités par des humains qui les jugent dignes ou non de figurer dans leur annuaire. La seule façon de figurer dans ces pages est de soumettre le site à ces organismes. Il faut parfois renouveler cette opération de nombreuses fois avant d'obtenir satisfaction, ce qui n'est jamais garanti.*

- *Les moteurs de type araignée* (AltaVista, Lycos, Voila, Hotbot, Infoseek, Excite, Ecila, Lokace, etc.)

*Des robots (que l'on appelle Spiders (araignées)) scannent le ouèbe en permanence et indexent le contenu de certaines balises, qu'on appelle balises META, placées dans l'en-tête des pages.*

*Certains types de pages sont impitoyablement exclues des moteurs. On peut citer notamment : les cadres, les pages comportant des animations Flash, des liens JavaScripts, des scripts cgi sur la page d'accueil (comme un simple compteur), les adresses avec des points d'interrogations, etc.*

*Si la page d'accueil comporte de telles techniques, on peut utiliser un subterfuge consistant à créer une page simple, conforme au fonctionnement des moteurs, et lui associer un JavaScript de redirection automatique vers la page d'accueil.*

### 24.1 Les balises META

Elles sont composées de 3 champs :

- **Attribut**

Spécifie si la balise META contient des informations descriptives sur la page (NAME) ou des informations relatives au protocole HTTP (HTTP-EQUIV).

- **Valeur**

Spécifie le type d'information. tel que mot clef, description, auteur, etc.

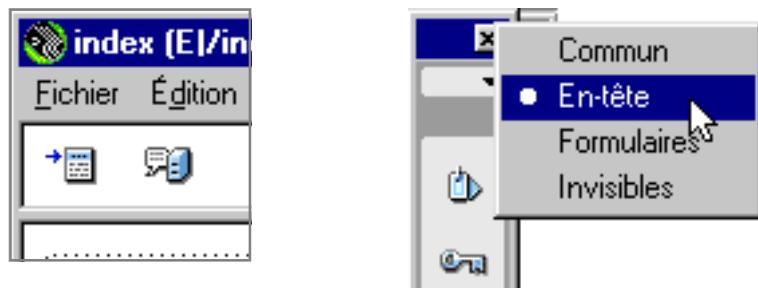
- **Contenu**

C'est l'information elle-même. Par exemple la liste des mots clés ou le nom de l'auteur.

#### Exemples de balises

```
<meta name="Author" content="[C]uneiforme™">
<meta http-equiv="content-language" content="fr">
<meta name="Description" content="Biographie et dessins du célèbre Boudoul">
<meta name="Keywords" content="Boudoul, bande dessinée, BD, dessins">
<meta name="Creation_Date" content="6 mai 2000">
```

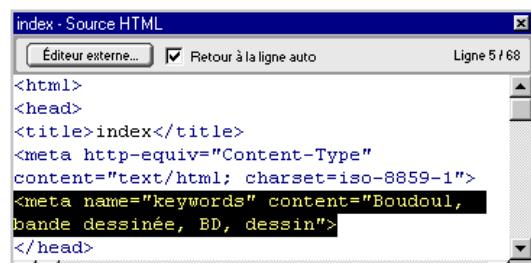
- Ouvrir la page *index.html*. Menu *Affichage -> Contenu de l'en-tête*. Les balises, symbolisées par des icônes, apparaissent.
- Afficher la barre d'outils des balises en déroulant le menu situé au sommet de la barre d'outils.



- Cliquer dans l'en-tête de la page pour placer le curseur. Cliquer ensuite sur pour insérer une balise *mot clef*. Dans la fenêtre qui apparaît, taper *Boudoul, bande dessinée, BD, dessins*. Cliquer sur OK.
- Ouvrir le code source de la page afin de visualiser le code de la balise en cliquant dans le lanceur sur

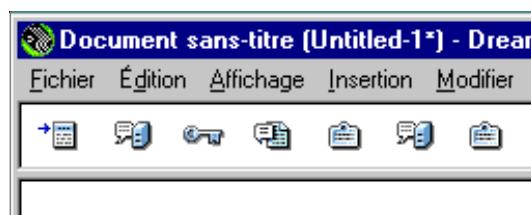


La longueur de la liste des mots clés est limitée par les moteurs. Il faut donc s'en tenir à quelques mots bien choisis.

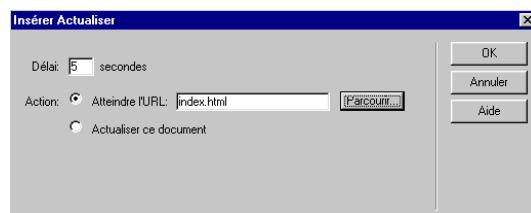


- Insérer une balise *Description* en cliquant sur et procéder comme précédemment.
- Pour les balises *Auteur*, *Langue* et *Date de création*, placer une balise générique en cliquant sur et remplir les champ en recopiant le modèle des exemples de la page précédente.

Même remarque que précédemment. S'en tenir à une phrase courte d'une centaine de caractères maximum.



- Si l'on désire réaliser une page de redirection automatique, cliquer sur , localiser la page cible en cliquant sur *Parcourir* dans la fenêtre de dialogue et fixer le délai avant redirection.



## 242 Référencement en ligne

Certains sites sont spécialisés dans l'automatisation des procédures de déclaration. Par exemple :

- <http://www.weboutils.com/referenceur/assistant-metas.html>
- [http://www.referenceur.com/annonce\\_gratuite.html](http://www.referenceur.com/annonce_gratuite.html)
- <http://www.annonceur.net/stepbystep>
- <http://www.cybermaster.org/html/promot/fr/referenc.htm>
- <http://www.webmasterplan.com/fr>

## 243 Logiciels de référencement

Certains logiciels sont également spécialisés dans cette tâche. On peut citer *TopDog*, *AddWeb* et *DumpTRUCK* pour Péce, *DumpTRUCK* et *Metagenerator* pour Macintosh.

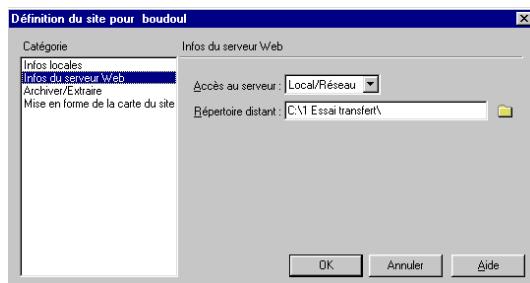
## 25 Transfert du site sur le serveur

Les éditeurs HTML récents permettent d'effectuer le transfert FTP directement depuis le logiciel. Il suffit d'indiquer à ce dernier l'adresse, l'identifiant et le mot de passe communiqués par l'hébergeur, puis d'établir la connexion Internet.

DreamWeaver offre également la possibilité d'effectuer un transfert local sur un réseau poste à poste ou, ce que vous allez faire pour découvrir la procédure, dans un dossier de votre propre machine.

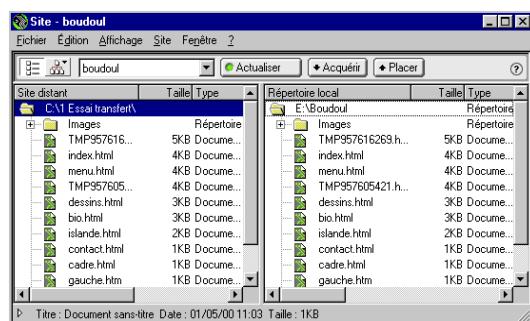
### 251 Transfert local

- Créer un dossier à la racine du disque dur. L'appeler, par exemple, *Essai transfert*.
- Dans la fenêtre Site, menu Site -> Définir les site. Cliquer sur Modifier. Dans la fenêtre gauche, choisir Infos sur serveur Web puis Local/Réseau dans Accès au serveur. Cliquer sur et localiser le dossier précédemment créé. Cliquer sur OK, Terminé.



Quel que soit le type de transfert (dans un autre dossier, sur une autre machine du même réseau ou sur un serveur distant), le but est toujours le même : indiquer le chemin d'accès du dossier dans lequel le site sera copié.

- Dans la fenêtre Site, cliquer sur Placer. Le site est transféré dans le dossier indiqué.
- La fenêtre est divisée en 2 avec, à gauche le site distant et à droite le dossier local. Les deux sont bien entendu identiques.



On peut également glisser-déposer les fichiers d'une fenêtre à l'autre.

### 252 Mise à jour

- Double-cliquer n'importe quelle page HTML et modifier une petite bricole.
- Cliquer sur Actualiser.

Dans l'hypothèse d'une mise à jour, seuls les documents modifiés sont transférés.

### 253 Transfert sur Internet ou Intranet

- La procédure est exactement identique. Lors du paramétrage, choisir simplement FTP dans Accès au serveur Web et rentrer les informations communiquées par le fournisseur d'accès.



En ce qui concerne la durée du transfert, compter une moyenne de 20 Mo/heure avec une ligne Numéris à 64 ko.