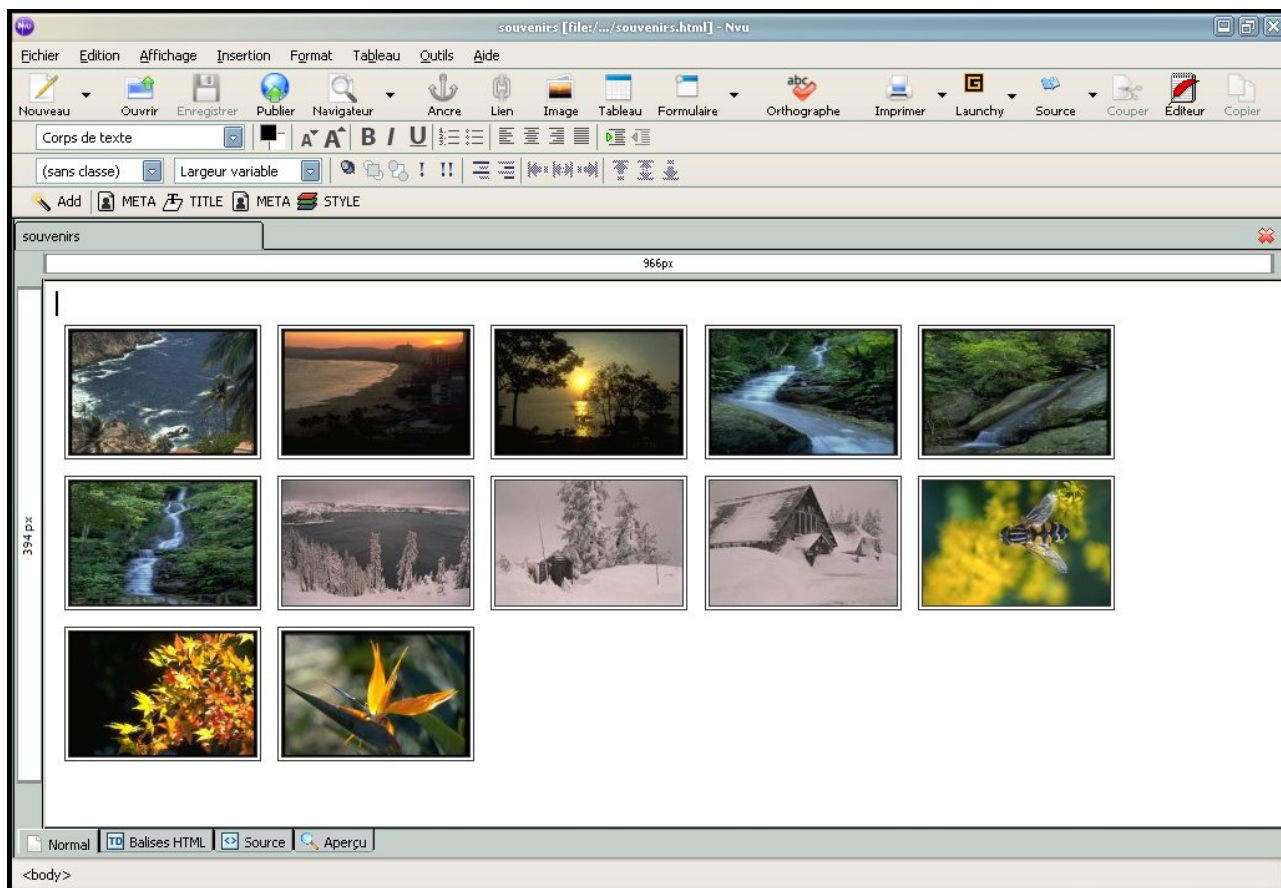


Dans la série
Les tutoriels libres
présentés par le site FRAMASOFT



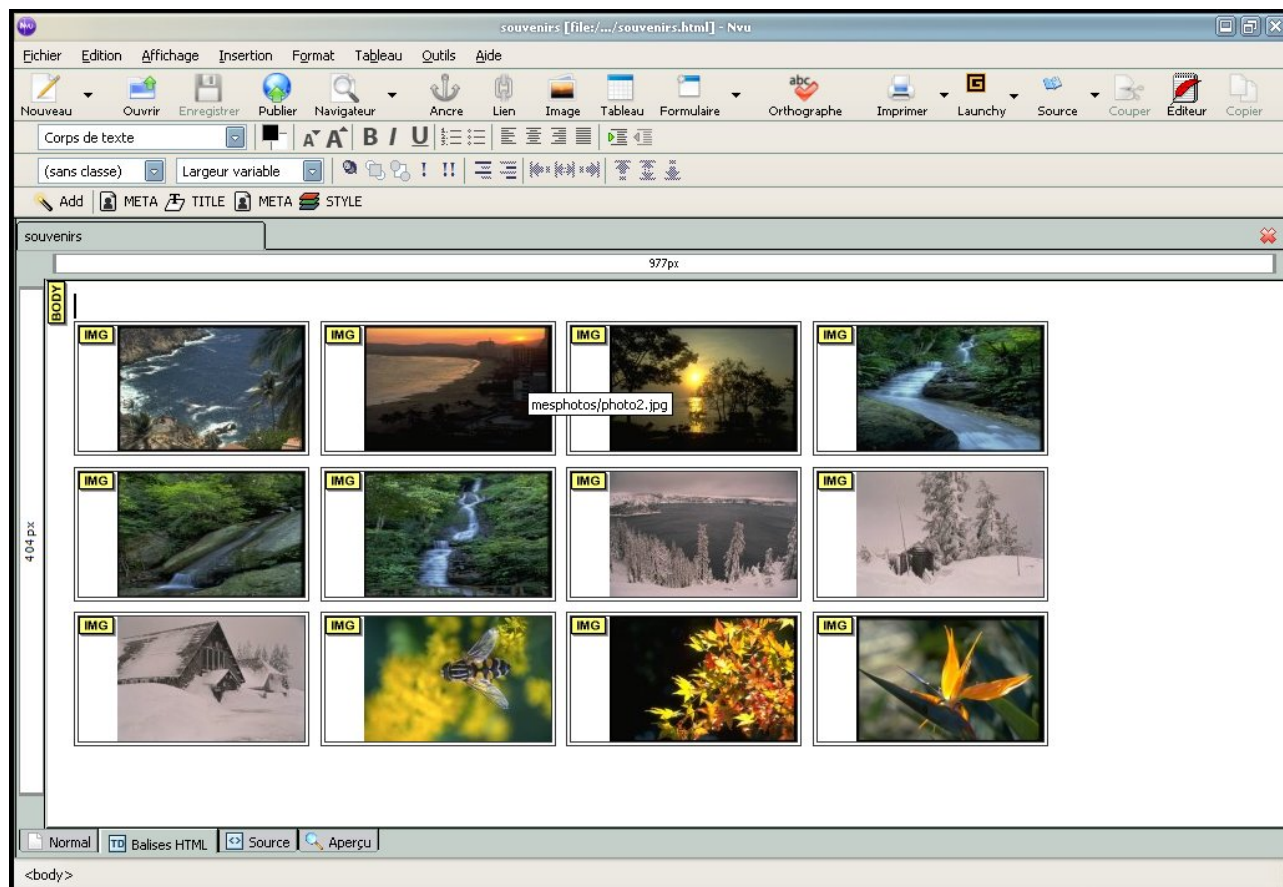
N|VU Standard

Ze|N tutoriel

Logiciel:	Nvu
Auteur(s):	Lindows Inc.
Plateforme(s):	Linux, Windows, Mac
Version:	1
Licence:	mpl/gpl/lgpl
Site:	http://nvu.com

Framasoft

« Partir de Windows pour découvrir le libre... »
<http://www.framasoft.net>



Par

JeaN-MarC JuiN (FuN SuN)

14/05/04 (première version pour Nvu 0.2) 24/06/04 (corrections + mise à jour 0.3)

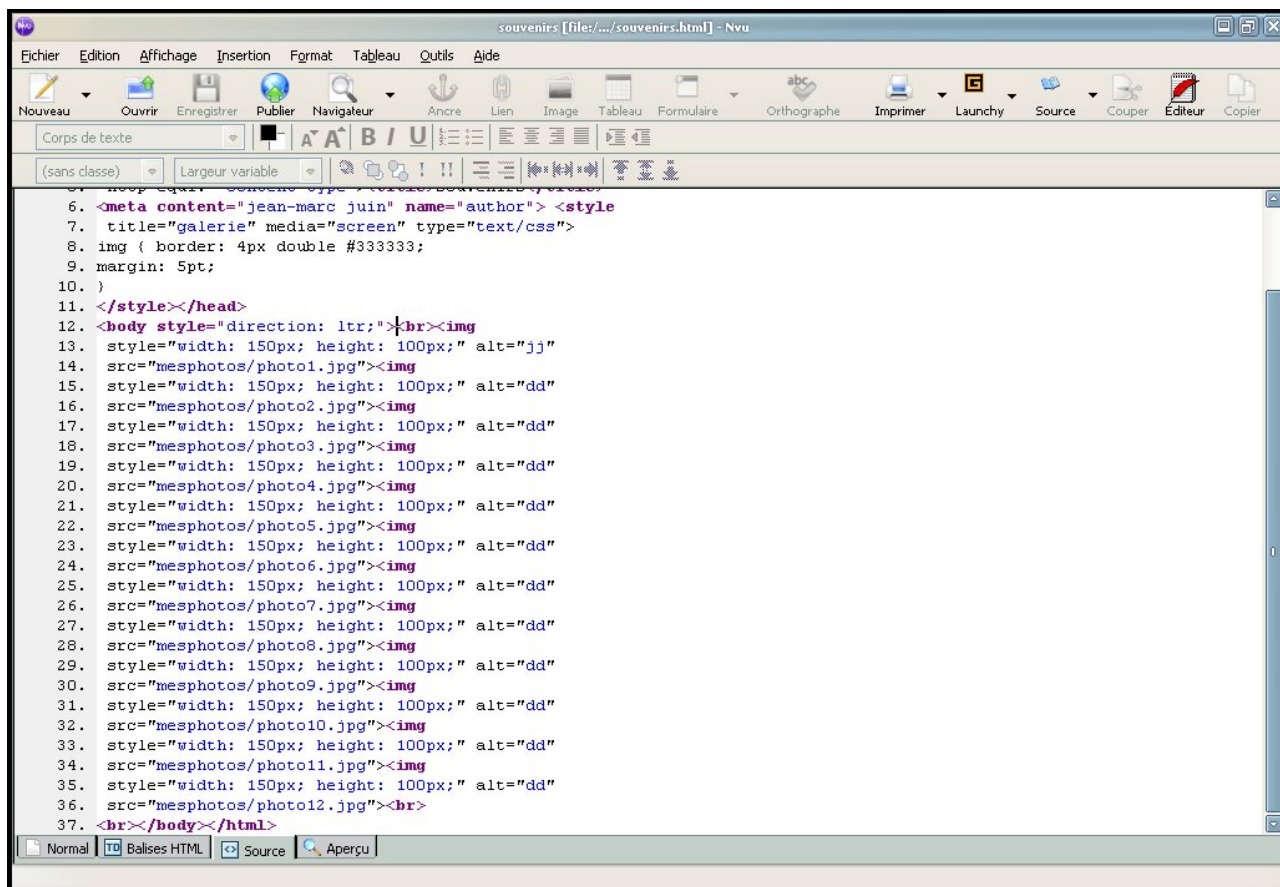
25/08/04-->19/10/04 (amélioration générale, enfin je l'espère... Nvu 0.5)

janvier 2005 (Nvu Standard et Modulaire Nvu 0.8)

mai 2005 (version plus légère, presque... Nvu 1pr)

août 2005 (révision et adaptation à la version 1 finale)

décembre 2005 (quelques révisions + ajout extension urlcleaner + changement du type de licence)



```
6. <meta content="jean-marc juin" name="author"> <style
7. title="galerie" media="screen" type="text/css">
8. img { border: 4px double #333333;
9. margin: 5pt;
10. }
11. </style></head>
12. <body style="direction: ltr;"><br><br>
37. <br></body></html>
```

Correcteurs

Christian (Choul)

Goofy

Basé sur la version francisée 1



Publié sous licence **Creative Commons By-ShareAlike- V2**

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>

Ce document sera mieux lu avec la police bitstream, la télécharger à cette adresse :

<http://ftp.gnome.org/pub/GNOME/sources/ttf-bitstream-vera/1.10/>

Aux utilisateurs de Mac os x. Il y a un petit bug de lecture pour le format pdf. Si j'ai bien compris, n'utilisez pas le mode aperçu de votre lecteur pdf. C'est ce dernier qui crée les désormais célèbres hiéroglyphes du tutoriel.

Table des matières

A) Introduction.....	7
1) Présentation.....	7
2) Changements	7
3)Avertissement !.....	8
4) Créez des pages Web et un site complet	8
4.1) L'orientation choisie du programme : conformité aux recommandations du w3c.....	9
4.2) orientation choisie du tutoriel.....	9
4.3) Outils supplémentaires et compléments scolaires :.....	10
5) Connaissances requises.....	10
B) Installation et configuration.....	12
1) Installation	12
1.1) Sous windows.....	12
1.2) Sous Linux.....	13
1.3) Installation de Nvu sous Kde.....	15
1.4)Installation de Nvu sous Mac os x.....	16
1.5)Mise à jour de Nvu (windows et linux).....	17
2) Configuration	18
C) Utilisation.....	19
1)Exemple de texte à reproduire tel quel (à la main).....	19
1.1) Début du premier exercice.....	19
2) Edition d'une page Web	22
2.1)Première étape : paramètres généraux d'une page HTML.....	22
2.2) Pourquoi définir ces paramètres ? Est-ce utile ?.....	24
2.3)Deuxième étape : transcription du texte.....	24
2.3.1) La structure du texte.....	24
2.3.2)Les éléments structurels : listes, liens, tableau, images, table des matières.....	27
2.4) Structure d'une page HTML.....	27
2.5)Exemple de code HTML.....	31
2.6)Fin du premier exercice.....	32
D) 1re étape : mise en forme intégrée.....	33
1)Les différentes mises en forme avec Nvu.....	33
1.1) Début du deuxième exercice.....	33
2) Intégrer la mise en forme au code HTML.....	33
2.1) Tout savoir sur la mise en forme intégrée.....	35
2.2)Exemple de code HTML pour une mise en forme intégrée.....	35
2.3) Fin du second exercice.....	37
E) 2e étape : utilisation des styles internes.....	38
1) Au paradis des extensions (NON NVU).....	38
2)Mise en forme avec une feuille de style	38

2.1) Début du troisième exercice.....	39
2.2) Découverte de l'éditeur CSS Cascades.....	41
2.3) Création d'une feuille de style interne.....	44
2.4) Un peu de pratique !.....	47
2.4.1) Premier exercice : mise en forme simple.....	47
2.4.2) Deuxième exercice : mise en forme complexe.....	50
2.4.2.1) Transformer rapidement un hyperlien en bouton	50
2.4.2.2) Mise en forme des calques.....	52
2.4.2.3) Modification des paramètres d'un calque avec l'éditeur CSS.....	54
2.4.2.4) Modification des paramètres du sous-titre du calque.....	57
2.5) Une autre méthode : le conteneur générique <div>.....	58
2.6) Récapitulatif.....	59
2.7) Exemple de Code HTML et CSS.....	59
2.8) Fin du troisième exercice !.....	60

F) 3e étape : exporter une feuille de style..... 63

1) Début du quatrième exercice.....	63
1.1) Export de la feuille de style avec l'éditeur cascades.....	63
1.1.1) Adresses relatives.....	66
1.2) Attacher plusieurs pages avec une même feuille CSS.....	68
1.3) Récapitulatif.....	69
1.4) Exemple de code HTML et CSS (feuille de style exportée).....	69
1.5) Fin du quatrième exercice.....	70

G) Étude de cas : Création d'un menu de navigation..... 71

1) Toujours la même idée mais avec de la structure et du style.....	71
1.1) La barre des calques.....	72
1.2) La création du menu.....	73
1.2.1) Une liste de définition ?.....	73
1.3) Passons à l'exercice pratique.....	73
1.3.1) Code HTML du menu de navigation et explication du style.....	76
1.4) Résoudre le problème du positionnement pour les navigateurs basés sur Internet Explorer.....	77
1.5) Conclusion.....	78

H) Outils d'aide à la création des pages..... 79

1) Petits assistants utiles à l'élaboration d'une page.....	79
2) La correction orthographique	81
3) Ajouts de styles en ligne.....	82
4) Sélection des classes et des identificateurs à la volée.....	83
5) Créer et Gérer des pages modèles.....	84
6) Liens et relations.....	85
6.1) Les tags technocrati.....	86
6.2) Les liens relationnels.....	86

I) Gérez votre site en ligne sans quitter Nvu ! 87

1) Introduction.....	87
2) Le gestionnaire Nvu site Manager	87
3) Étude de cas : gestion d'une galerie de photos.....	87

3.1) Préparation de la page	87
3.2) La galerie de photos stylisée.....	88
3.3) Publication de la page	89
3.4) Mise à jour de la galerie de photos.....	90
J) Personnalisation	91
1) Ajouter des outils complémentaires	91
1.1) Installation d'une extension	91
1.2) Installation d'un thème	92
1.3) Gestion des erreurs (ou Bugs) et Suggestions.....	92
1.4) Pour aller plus loin encore.....	93
1.5) Le cas Amaya.....	93
K) Conclusion.....	95
A) Remerciements.....	96
L) Annexes.....	97
1) La double face du langage WYSIWYG.....	97
1.1) Petite explication	97
1.2) Savoir faire la différence.....	98
1.3) Le format texte brut.....	100
1.4) Le langage des pages Web.....	101
1.5) Pour approfondir la connaissance du langage HTML.....	102
2) Les structures d'une page Web et d'un site.....	102
2.1) Rudiments de la structure logique d'une page Web.....	102
2.2) Rudiments de la structure logique d'un site Web.....	103
2.3) Le design des pages Web : voir ou lire ?	104
2.4) Outils d'aide supplémentaires pour le design des pages Web.....	104
2.5) Comment créer un site Web ?	105

A) Introduction

1) Présentation

Depuis la version 0.7, le programme est devenu modulaire. Il accepte des extensions qui incluent des options non présentes dans la version standard. Il m'a semblé juste, en conséquence, de revoir aussi la conception du tutoriel en fonction de cette nouvelle approche.

Vous trouverez, désormais, deux types de tutoriels :

- N|vu Standard (celui-ci) qui se consacrera à l'interface standard sans extensions et,
- N|vu modulaire qui étudiera et/ou présentera telle ou telle extension particulière et approfondira quelques points techniques.

2) Changements

Aujourd'hui le centre d'aide de Nvu étant bien traduit en français, il n'est plus nécessaire de garder la partie descriptive de ce tutoriel ; partie qui l'alourdissait un peu.

Cette version allégée ne s'intéresse plus qu'au côté pratique mais conserve quelques descriptions nécessaires.

Vous trouverez dans la partie modulaire quelques pistes supplémentaires pour approfondir votre travail avec Nvu.

J'espère que vous continuerez à savourer de la même façon ce tutoriel.

3) Avertissement !

Ce tutoriel n'a pas pour but de vous apprendre les langages HTML, CSS, Javascript, etc. Il a pour but de vous faire découvrir comment on peut utiliser ces langages avec un programme particulier nommé Nvu.

Vous trouverez dans ce tutoriel quelques exemples spécifiques qui visent à expliciter certaines difficultés liées au langage HTML ou CSS en lien avec Nvu. Ce ne sont pas des solutions clés en main et prêtes à l'emploi en ce qui concerne une technique ou un design.

De toute façon, pour approfondir ces technologies il n'y a qu'une seule chose à faire : apprendre.

-Pendant votre apprentissage des sites comme Openweb, Alsacrétions ou le site du zéro sont là pour vos aider et vous épauler dans votre démarche de Webmestre.

-Si c'est une question d'ordre technique liée à Nvu, allez consulter le forum dédié à Nvu du désormais incontournable Geckozone.

Merci pour votre attention.

4) Créez des pages Web et un site complet

Un éditeur de pages Web comme Nvu se présente sous la forme d'un simple traitement de texte avec toutes les fonctions relatives au traitement de texte, sauf qu'ici, elles sont orientées vers la publication de pages pour Internet.

On parle alors d'éditeur en mode *WYSIWYG*, c'est-à-dire que vous créez votre page Web entièrement en mode graphique : vous voyez à l'écran ce que vous faites et ce que vous avez fait sera ce que tout le monde regardera sur son écran. Nul besoin de connaître parfaitement le langage HTML ; il vous suffit de connaître les bases de l'édition avec Nvu pour élaborer très facilement un site Web et mettre en ligne avec le même programme vos pages, ou pour effectuer une maintenance de votre site en ligne.

Nvu s'adresse aussi bien au débutant qu'au plus confirmé. Le programme offre un large éventail d'outils natifs ainsi que de nombreuses extensions qui vous laisse un libre choix pour la création de vos pages HTML.

Ce tutoriel vous expliquera pas moins de trois manières différentes pour créer des pages Web !

4.1) L'orientation choisie du programme : conformité aux recommandations du w3c¹

Étant un projet libre, Nvu respecte une certaine forme d'écriture pour le code HTML qui correspond à la spécification du w3c, HTML 4.01 de transition dans sa version par défaut. Il est possible avec cette version de choisir le mode de balisage stricte pour HTML 4.01 ou un des nouveaux modes de balisage XHTML 1.0 de transition, stricte.

Par ce choix, le code HTML produit par Nvu respecte une écriture standardisée de HTML qui n'inclut pas du code propriétaire (inclusion d'éléments multimédias comme le flash par exemple) ou difficilement compréhensible par des navigateurs non graphiques (frames, images mapées).

Une telle orientation nécessite une adaptation qui n'est en aucun cas une restriction mais bien une ouverture à l'autre.

Vous vous assurez que vos pages seront lisibles par n'importe quel navigateur qu'il soit graphique ou non, qu'il n'y aura aucune restriction suivant le système d'exploitation et/ou le type de navigateur. (Par exemple, une grande chaîne de magasin de disques m'empêche d'accéder à son site parce que le système d'exploitation que j'utilise n'est pas propriétaire...)

4.2) orientation choisie du tutoriel

Dans cette partie du tutoriel nous envisageons un travail en html 4.01 de transition. Dans la partie modulaire, nous aborderons la mise en forme XHTML.

1) Le World Wide Web Consortium ou w3c est un organisme chargé de définir et d'établir des règles pour une utilisation universelle des langages du web. Ceci étant dit, rien ne vous empêche d'utiliser un code propriétaire particulier.

4.3) Outils supplémentaires et compléments scolaires :

- Pour une présentation générique de nvu consultez :

Gérer un site avec Nvu 0.7 par Isabelle Motte :

<http://www.framasoft.net/article3200.html>

Ce tutoriel est un véritable Manuel de prise en main de Nvu. A lire si vous souhaitez connaître les bases de l'interface graphique de Nvu.

- Si vous êtes au Collège ou au Lycée, consultez :

Les cours adaptés d'Yves Mairesse :

-Mon premier site web avec Nvu

-Les feuilles de style avec Nvu

Il existe, aujourd'hui, plusieurs tutoriels consacrés au programme tant en langue française qu'en langue anglaise quand ce ne sont pas des tutoriels consacrés à une technique particulière associée à Nvu !

5) Connaissances requises

Dois-je connaître au préalable le langage HTML pour pouvoir utiliser Nvu ?

Non. Mais connaître quelques bases est indispensable.

- Vous trouverez en annexe une courte présentation du langage de balisage HTML ainsi qu'une introduction à la conception de sites Web.
- Au mieux si vous l'habitude de travailler avec un traitement de texte, vous ne serez pas complètement dépaycé.
- Je présume donc que vous maîtrisez quelques fonctions de base dans l'utilisation d'un ordinateur :
- Savoir se servir d'un ordinateur.
- Savoir créer un répertoire ou un dossier (les fameux dossiers jaunes sous

Windows) dans un endroit spécifique de l'arborescence du système de fichiers.

De toute façon la meilleure aide dont vous disposerez est votre motivation ; c'est elle qui vous aidera le mieux à transformer un obstacle d'apparence infranchissable en une chose simple et parfaitement maîtrisable. Un tutoriel vous donnera quelques directives tout au plus.

Notes pour cette version du tutoriel

-Ce tutoriel a été réalisé par un amateur s'intéressant à l'édition Web à ses moments perdus (des moments perdus qui prennent de plus en plus de temps ;-).

Ceci pour dire que je ne suis pas omniscient et sujet à des erreurs donc :

-Si vous trouvez certains passages mal expliqués ou si vous estimez que j'ai écrit une grosse ânerie ; n'hésitez pas à le signaler.

-Des âneries il y en a et elles ne sont pas relevées bien souvent. L'expérience grandissant avec le temps passé sur la publication Web révèle que la réalisation d'un site Web n'est pas aussi simple que cela.

-Un programme comme Nvu montre à la fois son utilité afin d'éviter certains écueils pour les débutants et aussi ses limites pour un travail plus poussé.

B) Installation et configuration

Site officiel de Nvu : <http://nvu.com>

- **Adresse de téléchargement de Nvu, version française :**
<http://frenchmozilla.sourceforge.net/nvu/>
- **Communauté française consacrée à Nvu :**
<http://www.geckozone.org/forum/viewforum.php?f=20>

1) Installation

- Vous trouverez à cette adresse un manuel d'installation complémentaire, en anglais, pour plusieurs systèmes d'exploitations (windows, linux, mac, linspire, fedora) :
- <http://glazman.org/nvu/NvuUserManual.html>

1.1) Sous windows

Le fichier est sous la forme d'un fichier exécutable. La procédure d'installation est automatisée et suit les étapes suivantes :

- lecture et accord de la licence,
- choix du dossier de destination pour installer Nvu.
- Choix de l'installation du raccourci Nvu.

N'oubliez pas que vous pouvez spécifier un répertoire d'installation différent de *c:\Program Files*.

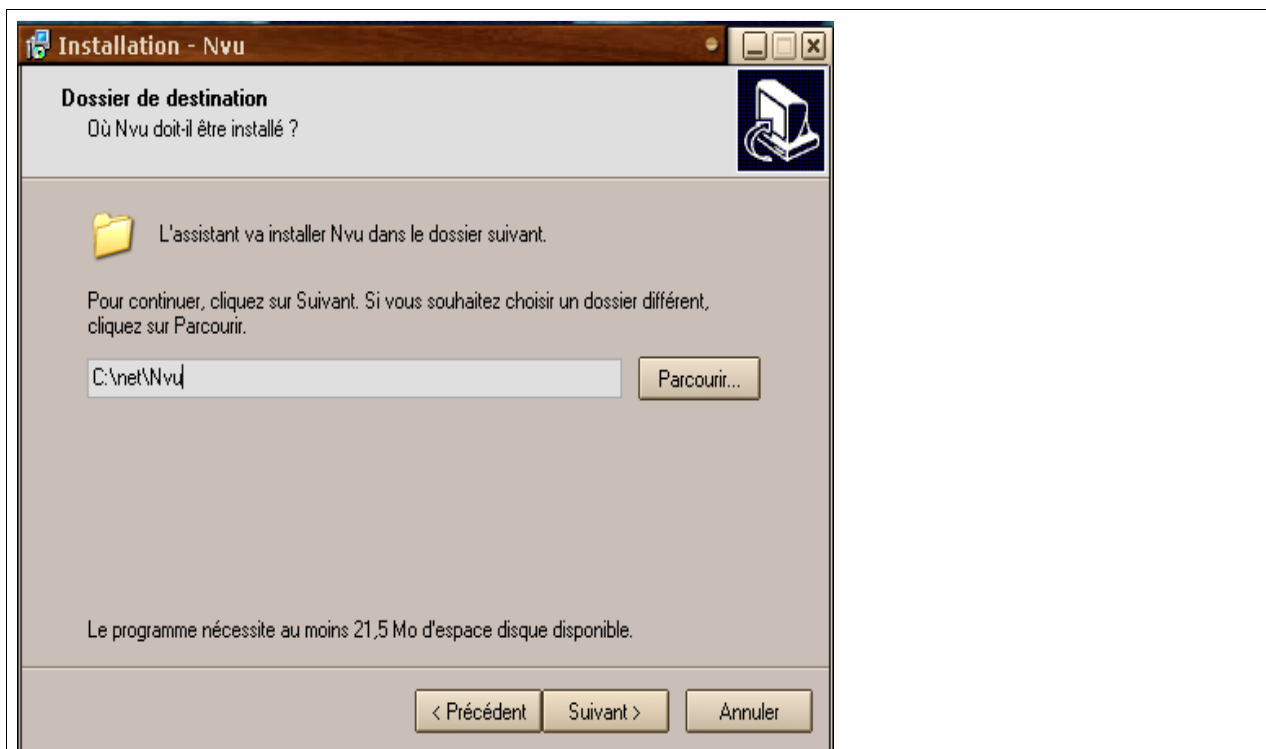


Image 2 installation sous windows

- **Par exemple** : vous pouvez créer un répertoire (un dossier jaune), portant le nom suivant, *Net* (pour Internet), et, installer Nvu dans ce répertoire.
- Le bouton *Parcourir* vous permet de choisir le répertoire de destination voulu ou d'en créer un selon votre convenance.
- Notez aussi que dans la version française de l'installation, vous pouvez choisir l'emplacement du raccourci de Nvu !

1.2) Sous Linux

- Il existe désormais plusieurs paquets pour les multiples distributions existant sous linux. Référez-vous au mode d'installation correspondant à votre distribution. Je ne traite ici que l'archive générique au format tgz.
- Il faut télécharger l'archive, l'installer dans le répertoire destiné aux applications optionnelles */opt* et la décompacter (`tar -xzf nom de l'archive`).
- Vous pouvez effectuer ces opérations selon deux modes, ligne de commandes et graphique.
- **Mode graphique** : Utilisez un utilitaire d'archivage pour décompacter l'archive (à votre disposition *Ark*, *Gnozip* ou *File-roler*. Ils sont tous très simples à utiliser.

Pensez aussi aux permissions accordées à vos fichiers !

- Ensuite, utilisez `konqueror` pour vous déplacer dans l'arborescence des fichiers. La touche F9, fera apparaître l'arborescence des fichiers. Ouvrez le répertoire `nvu` et cliquez sur l'exécutable `nvu`.

Note aux utilisateurs, trices de Linux. Pensez à créer un lien vers l'exécutable dans le bureau !!!

- **Mode ligne de commandes :** Lancez un terminal puis tapez

- `$ cd : /opt` (validez avec entrée)[direction les archives]

- `$ tar -xzf nvu-1.0-` (utilisez la touche de tabulation pour la complétion automatique des noms puis validez avec entrée) [décompacter l'archive]

- `$ cd nvu` (validez avec entrée) [aller dans le répertoire `nvu`]

- `$./nvu` (validez et c'est parti !) [lancer `nvu`]

Note pour les utilisateurs, trices de Linux :

Pensez au fait que l'installation avec une archive `tgz` n'installe pas le programme dans le *Path*. Donc n'oubliez pas de modifier votre fichier `.Bash-profile` en exportant le chemin de `Nvu`. De la sorte le programme pourra être démarré de n'importe où à partir de la ligne de commande au lieu d'aller à chaque fois dans le répertoire propre de `Nvu`. En-dessous de la ligne suivante, insérez le chemin de votre archive et enregistrez les modifications :

```
# User specific environment and startup programs
export PATH=$PATH:/opt/nvu-1.0PR-pc-linux2.6.10-fr
```

J'ai installé l'archive `nvu` dans le répertoire `opt` ou `/opt/nvu-1,0PR...` Il suffit de taper `nvu` et le programme se lance automatiquement.

- **Ouverture d'une page précise avec un terminal :**

Vous pouvez aussi utiliser `nvu -edit + l'url de votre page HTML`. (`url` = adresse dans l'arborescence du système de fichiers. Imaginons que votre page

HTML (mapage.htm) se trouve dans le répertoire Documents.

Il suffit d'inscrire la ligne de commandes suivante :

```
$ nvu -edit /home/nomutilisateur/Documents/mapage.htm
```

*Pour les utilisateurs sous windows, il faudra d'abord vous placer dans le répertoire où vous avez installé Nvu, puis lancer la commande.

> cd c:\net\Nvu (cd pour Change Directory = Changer de répertoire Directeur) si vous avez placé Nvu, à l'installation, dans le répertoire *net* à la racine de C:.

```
c:\net\Nvu> nvu -edit c:\documents and settings\nomutilisateur\mes documents\mapage.htm
```

1.3) Installation de Nvu sous Kde

Demande d'aide : Quelqu'un a-t-il essayé avec les nouvelles versions du programme ? Merci de d'indiquer les modifications s'il y a lieu.

J'ai trouvé dans le forum sur framasoft consacré à Nvu cette explication pour installer Nvu sous kde. Je suppose que le mode d'installation est le même pour la version 1pr que pour la version 0.6. Je remercie Fidipat pour cette explication. Je l'insère ici parce qu'elle y a toute sa place.

J'ai essayé plusieurs packages mais le seul qui vous permet de ne pas avoir de messages d'erreur au lancement est celui-ci : <http://cvs.nvu.com/download/nvu-0.60-pc-fedora2-kde.tar.bz2> (C'est bien une version pour fedora mais elle marche aussi pour Mandrake) ou aller directement sur la page de download du site officiel nvu.com : <http://nvu.com/download.html>

1. Décompresser l'archive dans le dossier /opt, Clic droit sur le fichier -> Actions -> Extraire dans...
2. Prendre le nouveau dossier Nvu et maintenir le clic droit dessus jusque sur le dossier /usr/bin. Choisir "Lier ici".
3. Icône de Nvu sur l'écran (bureau) :

a) Clic droit sur le bureau -> Créer un nouveau... -> Fichier -> Lien vers une application

b) dans l'onglet "Application" mettre le chemin vers l'application Nvu qui se trouve dans le dossier /opt en cliquant sur "parcourir"

c) dans l'onglet général, cliquer sur l'icône puis choisir "Autres icônes" -> Parcourir -> choisir "Mozicon50.xpm" dans le dossier "icons" de Nvu.

Voilà c'est ok !

PS : il y a un bug avec l'icône xpm pour la mettre dans l'arborescence de menu via l'éditeur de menu de KDE.

1.4) Installation de Nvu sous Mac os x

Un grand merci à Larmandie qui fournit enfin une explication pour l'installation et l'utilisation de Nvu sous Mac os x.

Pour installer Nvu c'est très simple. Une fois Nvu téléchargé sur le bureau, il suffit de glisser l'application dans le dossier "*Application*" du disque dur et le tour est joué (comme pour n'importe quelle autre application d'ailleurs).

Ensuite pour l'utilisation de Nvu, il suffit de suivre ton tutoriel qui se transpose très bien pour mac. J'ai donc créé le site sur le disque dur, en l'occurrence dans le dossier "*Document*" du mac.

Il me semble néanmoins qu'il y a quelques différences avec ce que propose le tutoriel qui sont peut-être dues à mac. Par exemple, pour les adresses relatives des images, il est impossible de cocher la case "adresse relative" préalablement. Il faut faire parcourir, choisir l'image sur le disque dur.

Auquel cas, l'adresse entière s'inscrit, genre "file :///Users/MonDisque/Documents/monsie/DossierImages/image.jpg". Ensuite il faut effacer le début de l'adresse, garder donc "DossierImages/image.jpg" et alors seulement la case "adresse relative" se coche automatiquement. Il faut être vigilant et vérifier que, dans le code, l'adresse est bien relative. De même pour les images de fond et pour

les feuilles de style, je suis obligée d'aller rectifier les adresses dans le code. Ce point réglé, les liens fonctionnent parfaitement.

Comme navigateur, j'utilise, par défaut, Safari qui est le navigateur propre de mac, et qui fonctionne très bien mais occasionnellement j'utilise IE car il arrive que Safari n'affiche pas certaines pages correctement. Pour Nvu j'ai donc aussi pris Safari comme navigateur par défaut. En général, il affiche mes mises en page de façon très satisfaisante mais j'ai pu remarquer que ce n'est pas toujours exactement la même chose que dans la fenêtre de Nvu et cela je ne me l'explique pas.

1.5) Mise à jour de Nvu (windows et linux)

Les nouvelles versions de Nvu sortent très souvent et, par habitude, nous aimons avoir la dernière version qui est censée être meilleure que la précédente.

Sous windows, pour installer une nouvelle version. Il faudra enlever l'ancienne version complètement.

Pour la version francisée, il existe un menu de désinstallation ; dans la version originale il faudra aller dans le répertoire où se trouve Nvu et cliquer sur uninstall.

Ce n'est pas tout, il faudra enlever, par la suite, un autre répertoire lié à Nvu. Sous windows xp, le chemin est le suivant :

C:\Documents and Settings\(\votre nom d'utilisateur)\Application data

Vous trouverez dans ce répertoire un dossier Nvu qu'il faudra effacer.

Sous linux, jusqu'à présent il n'y a pas de version à installer puisque Nvu est livré en un seul bloc. Donc il n'y aura pas de désinstallation (sauf pour les paquets précompilés avec les extensions rpm, deb. Normalement un désinstallateur doit être inclus), il faudra seulement effacer le dossier caché. Pour cela, lancez *konqueror*, aller dans le menu *Affichage* puis cochez *afficher les dossiers cachés*. Le répertoire *.Nvu* devrait apparaître, il suffit de l'effacer à l'aide du menu contextuel.

Cette opération effectuée, vous pourrez lancer votre nouvelle version de Nvu sans aucun problèmes !

2) Configuration

Vous trouverez dans la section *Aide/Contenu de l'aide*, une aide complète et précise concernant la configuration du programme, reportez-vous à *Préférences de Nvu*.

Toutefois, lors de la configuration du programme et pour l'utilité de ce tutoriel vous configurerez la section *Balilage* des *Paramètres de page* comme suit :

Langage : HTML 4



DTD : de transition

C) Utilisation

Pour créer des pages Web, nous allons garder exactement la même méthode que celle qui nous sert à créer des documents avec un traitement de texte.

Cette méthode consiste à différencier le fond de la forme, le texte brut sans la présentation. Le grand avantage d'un traitement de texte est de pouvoir taper d'abord un texte tel quel (on parle de frappe au kilomètre) et, ensuite, d'appliquer la mise en page.

Cette méthode est si pratique qu'elle en est devenue le standard pour la publication des pages Web. Nous continuerons donc à utiliser cette bonne vieille méthode, mais en l'appliquant à la création de pages destinées à Internet.

Le texte, tel quel, correspondra au langage HTML. La présentation correspondra à une feuille de style nommée CSS.

L'intérêt de Nvu est de pouvoir utiliser plusieurs méthodes. Quelles que soient ces méthodes, commencez toujours par écrire votre texte tel quel, en précisant seulement les formats relatifs à la structure d'un texte : titres, paragraphes, listes, tableaux, insertion de liens, d'images, etc.

1) Exemple de texte à reproduire tel quel (à la main)

1.1) Début du premier exercice

Notez bien la méthode de travail : Pour le bon déroulement de l'exercice il est préférable de ne pas copier/coller le texte de travail ci-dessous ; la raison en est simple. Le code HTML produit par un texte copié/collé est souvent très aléatoire et ce dernier ajouterait à la confusion si vous maîtriser mal ce langage. Si vous ne souhaitez pas copier le texte entièrement, reproduisez au moins une ligne par paragraphe.

Le texte est tiré de l'encyclopédie coopérative libre wikipedia. Cette encyclopédie est non coopérative (chacun peut y mettre son grain de sel) mais en plus elle autorise la libre copie, modification et réutilisation de son contenu !

Adresse de la page : <http://fr.wikipedia.org/wiki/HTML>. Adresse de la page d'où est extrait le texte sur les CSS : <http://fr.wikipedia.org/wiki/CSS>. Il nous servira de référence de base pour la création d'une page Web.

- La partie surlignée en turquoise correspond au titre général.
- Les parties surlignées en rouge correspondent aux titres de paragraphes.
- Les parties surlignées en jaune correspondent aux liens.
- Les parties surlignées en vert correspondent à une liste.
- Je rajoute une partie sur les CSS et un tableau de comparaison au texte.

Hypertext markup language

Présentation

HTML, sigle de HyperText Markup Language (littéralement langage de marquage hyper-texte), est le langage conçu pour créer les pages du World Wide Web. C'est un langage de description de document basé sur SGML.

Explication du langage HTML

Les documents HTML sont généralement stockés sur un [serveur Web](#), et sont affichés par un [navigateur Web](#). Le document lui-même est constitué de balises, c'est-à-dire un nom de marqueur placé entre un signe plus petit (<) et plus grand (>). Par exemple, la balise br s'écrit
. Il existe aussi des balises de fin, qui représentent la fin d'une balise apparue plus tôt dans le document, et qui sont marquées par une barre oblique (/). Par exemple : ferme une balise précédente .

Il y a trois types de balises HTML :

- un marqueur de structure : décrit la fonction du texte. Exemple : <h1>Titre</h1>
- un marqueur de présentation : définit la façon dont un texte doit être présenté. Exemple : Texte en gras
- un marqueur hypertexte : établit des liens avec d'autres documents, au sein d'une page, d'un site ou entre des pages de sites différents. Exemple : <a

`href="http://www.wikipedia.org">Wikipedia`

Origine du langage et but

Tel qu'il a été pensé à ses origines par **Tim Berners-Lee**, le HTML ne sert pas à décrire le rendu visuel des pages Web (contrairement à la **PAO**), mais plutôt le sens des différentes parties du texte : titre, liste, mise en évidence... Son ambition était d'avoir un langage de description de documents au format ouvert qui soit indépendant de l'architecture des ordinateurs qui serviraient à lire les pages. Par conséquent, il n'est pas prévu que telle ou telle police de caractère soit utilisée explicitement, ni que le moniteur du client utilise telle ou telle résolution. **Le logiciel** exploité pour la navigation devrait lui aussi ne pas être une source de discrimination.

Perspective et avenir du HTML

Le HTML est un standard du W3C, l'organisme responsable de la standardisation du Web. La version la plus récente est le HTML 4.01 et date du 24 décembre 1999.

Aujourd'hui, le langage n'est plus développé, même s'il est toujours le plus utilisé sur le Web. Un autre langage, le XHTML, est maintenant à la version 1.1 et remplace progressivement le HTML.

Présentation des feuilles de style CSS

CSS est principalement utilisé pour définir les couleurs, les polices, le rendu, et d'autres caractéristiques d'un document, et a été créé pour effectuer la séparation entre structure (écrit en HTML ou similaire) et présentation (en CSS.) Cette séparation fournit un certain nombre de bénéfices, permettant d'améliorer l'accessibilité, de changer plus facilement de structure et de présentation, et de réduire la complexité de l'architecture d'un document. Enfin, CSS permet de s'adapter aux caractéristiques du récepteur.

HTML ne décrit que l'architecture interne, et CSS décrit tous les aspects de la présentation. CSS peut définir couleur, police, alignement de texte, taille, mais aussi le formatage non visuel, comme la vitesse à laquelle un texte doit être lu par des lecteurs de texte (non graphique).

Ainsi, les avantages des feuilles de style sont multiples :

- **Toute l'architecture visuelle d'un document réside dans un seul fichier, et peut être donc mis à jour facilement.**
- **Un même document peut donner le choix à plus feuilles de style (impression ou**

lecture à l'écran par exemple.) Certains navigateurs Web permettent d'accéder facilement à un choix de feuille de style.

→ Le code HTML est considérablement réduit en taille et en complexité, puisqu'il ne contient plus de balises de présentation.

Tableau comparatif entre HTML 2.0 et XHTML 1.1

HTML 2.0 (1995)	XHTML 1.1 (2001)
<pre><!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//IETF//DTD HTML 2.0//EN"> <title>Hello, World!</title> <p>Hello, World!</pre>	<pre><!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd"> <HTML xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"> <head> <title>Hello, World!</title> </head> <body> <p>Hello, World!</p> </body> </HTML></pre>

2) Edition d'une page Web

2.1) Première étape : paramètres généraux d'une page HTML.

Prenons de bonnes habitudes. Nvu s'ouvre directement avec une page vierge. Avant de commencer quoi que ce soit, commençons par fournir quelques données essentielles pour la compréhension de votre page HTML par un navigateur. Il s'agit de ce que l'on appelle les données méta. Ces données se situent dans l'en-tête de la page HTML ; vous en connaissez au moins une, votre nom, qui a été spécifiée lors de la configuration générale de Nvu.

Vous pouvez le vérifier en cliquant sur l'onglet `<HTML>` *Source* qui se

trouve en bas à gauche avec d'autres onglets de la barre d'outils *Barre d'édition par onglets* activée par défaut , que nous verrons au fur et à mesure de notre avancée dans l'élaboration d'une page Web. (Vous pouvez l'enlever ou l'ajouter en allant dans le Menu *Affichage/Barres d'outils/Modes d'édition.*)



Vous devriez trouver ceci : `<meta content="(votre nom ou pseudo)" name="author">`.

Nous allons configurer quelques données supplémentaires. Cliquez sur l'onglet *Normal* qui est la page de travail par défaut. Maintenant, allez dans le menu *Format* et glissez jusqu'à *Titre et Propriétés de la page...*

Cette boîte de dialogue vous permet d'inscrire quelques données supplémentaires :

➤ **Titre :**

le titre de votre page qui doit, normalement, correspondre au contenu de la page. Pour notre exemple de travail, nous inscrirons : le langage HTML.

Attention ! Le titre de la page servira de titre par défaut pour votre page lorsque vous l'enregistrerez. C'est pratique mais risqué si vous laissez des espaces entre les mots ou des accents... Rappelez-vous que nombre de serveurs ne reconnaissent que le codage UTF-8, c'est-à-dire sans accent et si possible sans espace vide.

Donc un titre de page : « les étoiles du soir » devra être traduit au moment de l'enregistrement en : « les_etoiles_du_soir.html » Une manière encore plus simple est de garder le concept général dans le nom de la page : « etoiles.htm »

➤ **Auteur :**

Votre nom ou votre pseudo (il doit normalement être déjà préinscrit).

➤ **Description** :

Une courte description du contenu de la page.

Par exemple : une brève introduction au langage HTML.

➤ **Internationalisation**

➤ **Langue**

Choix de la langue utilisée pour la page web.

➤ **Sens d'écriture**

Choix du sens d'écriture : De gauche à droite ou de Droite à gauche.

➤ **Encodage**

Si l'encodage n'a pas été déterminé dans vos préférences par défaut, vous pouvez le faire ici. L'encodage par défaut pour l'Europe Latine est : ISO-8859-15

2.2) Pourquoi définir ces paramètres ? Est-ce utile ?

L'ensemble de ces paramètres contribuent à une lecture optimale de votre page. C'est aussi simple que cela. Ce sont des paramètres généraux d'identification qui renseignent sur la nature de cette page et comment le navigateur doit réagir en fonction.

C'est donc penser à l'utilisateur/visiteur de votre site et lui assurer un confort de navigation non négligeable.

2.3) Deuxième étape : transcription du texte

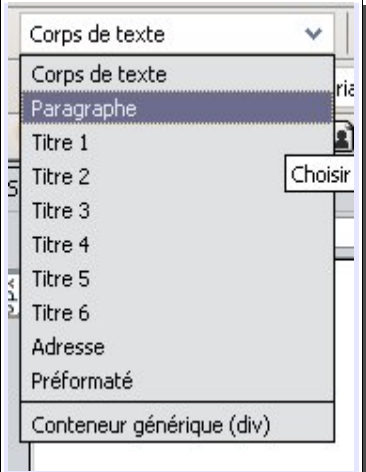
2.3.1) *La structure du texte*

Pour retranscrire le texte vu plus haut, nous allons utiliser les codes décrits ci-dessous pour la structure sémantique de la page. Vous travaillerez avec l'onglet des paragraphes, qui se situe en haut à gauche avec *Corps de texte* inscrit par défaut ; voir l'image ci-après. Vous pouvez également y ac-

céder par le menu *Format,Paragraphe*.

Vous avez le choix de la procédure :

- Vous sélectionnez d'abord Titre 1 et vous inscrivez le texte ensuite.
- Vous écrivez d'abord le texte, laissez le curseur texte à la fin du mot et sélectionnez ensuite Titre 1.

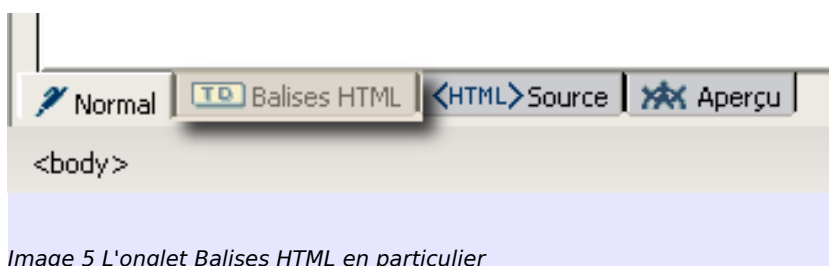


- Le titre surligné en turquoise correspondra à la sélection *Heading 1* ou titre de hauteur 1.
- Les titres de chaque paragraphe (surligné en rouge) correspondront à la sélection *Heading 2*.
- Les paragraphes correspondront à la sélection *Paragraph*

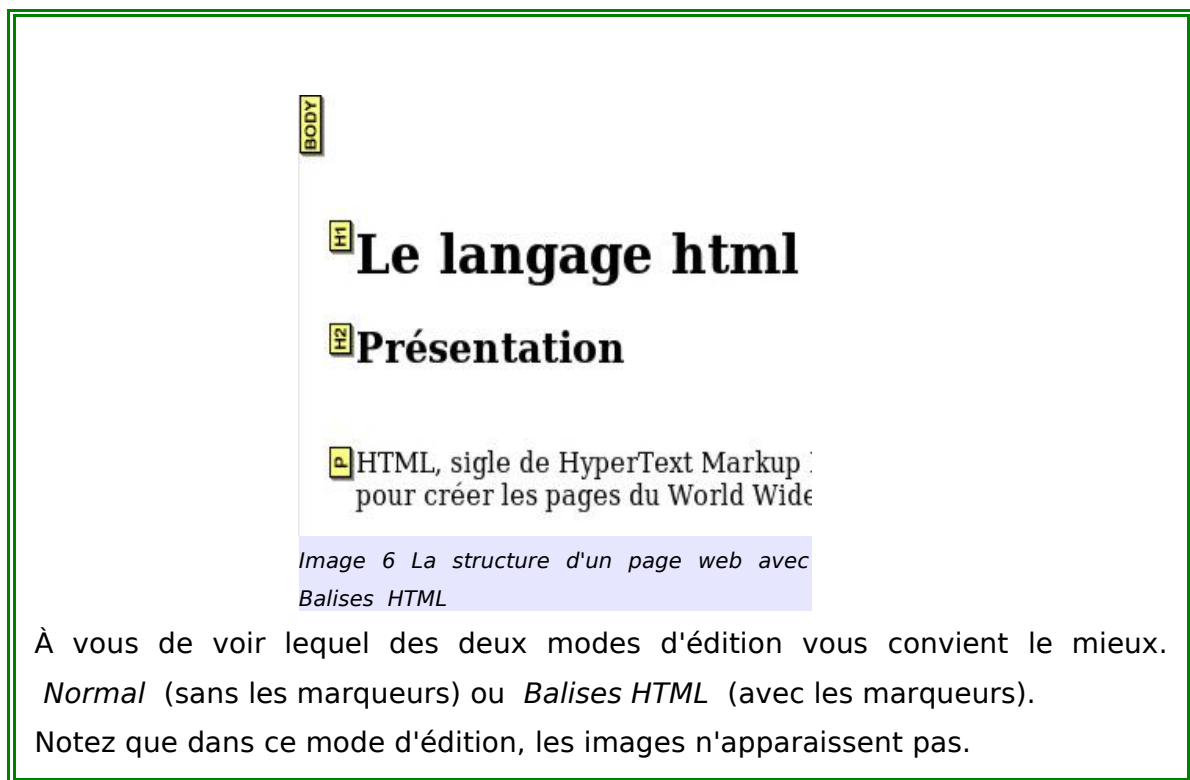
Image 4 Les différentes options de format de texte

Astuce !

Nous allons voir une propriété très utile pour le débutant avec Nvu. Reportez-vous à la barre d'édition *par onglets* et choisissez *Balises HTML* :



L'intérêt de cet onglet réside dans le fait que vous allez pouvoir visualiser en direct au fur et à mesure de l'avancée de votre travail les balises HTML en jaune. Ceci vous aidera grandement à la compréhension de la structure d'une page HTML.



À vous de voir lequel des deux modes d'édition vous convient le mieux. *Normal* (sans les marqueurs) ou *Balises HTML* (avec les marqueurs). Notez que dans ce mode d'édition, les images n'apparaissent pas.

2.3.2) Les éléments structurels : listes, liens, tableau, images, table des matières

Pour réaliser les différents éléments de notre exercice, reportez-vous au centre d'aide de Nvu aux paragraphes suivants :

- Mise en forme de vos pages Web
- Ajouter des tableaux à votre page
- Ajouter des images à votre page Web
- Travailler avec des tables de matière sur votre page Web

2.4) Structure d'une page HTML

La structure sémantique et hiérarchique, ou squelette, d'une page HTML s'écrit sans aucune mise en forme ; uniquement le texte accompagné de ses balises distinctives. Elle comporte deux éléments essentiels : l'entête ou Head et le corps ou Body lesquels sont englobés dans la structure de définition générale : HTML.

La structure hiérarchique et les quelques balises décrites ci-après sont données à titre informatif ; Nvu génère automatiquement tout cela.

Structure hiérarchique d'une page HTML :

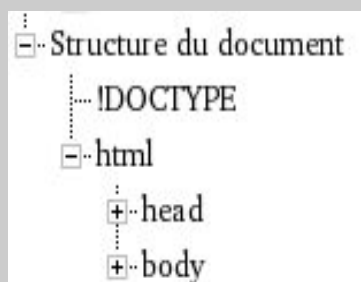


Image 7 Structure générale d'une page HTML

Structure de l'en-tête ou *head* :

Dans l'entête vous placez le titre de la page, l'encodage générique (ISO-8859-15), le nom de l'auteur, les informations de style, la direction d'écriture. Bref ce

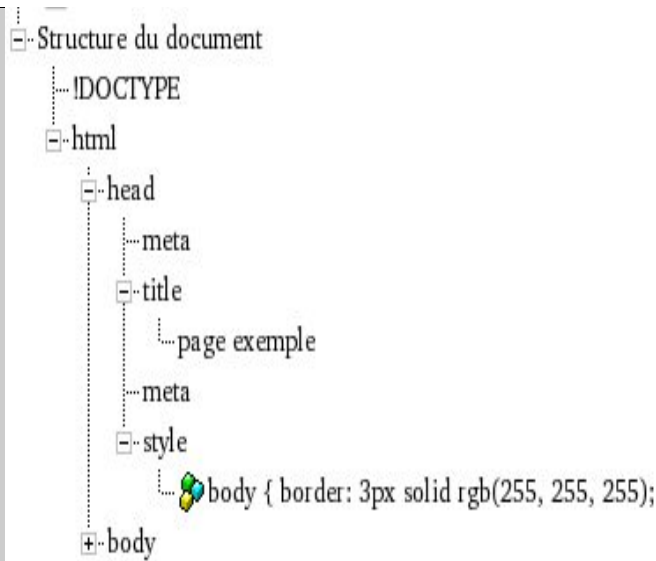


Image 8 Structure de l'en-tête d'une page HTML

sont des informations générales qui aideront le navigateur à mieux comprendre votre page.

Structure du corps de la page ou *body*

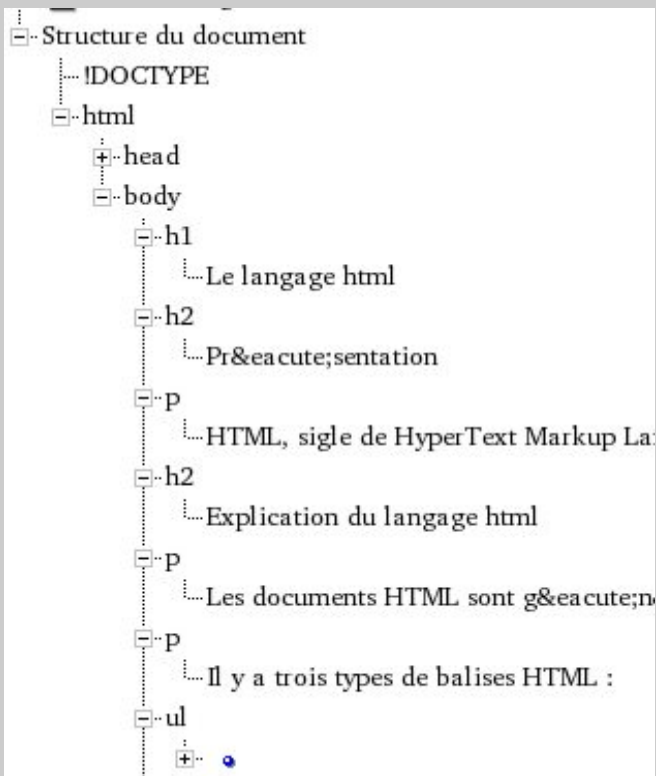


Image 9 Structure du corps d'une page HTML

Le corps de la page, quant à lui, est l'endroit où vous placez le contenu de votre page. Voici les principales balises avec lesquelles vous risquez de travailler le plus souvent. Chaque balise est double une pour l'ouverture <> et une autre pour la fermeture</>.

- ➔ Pour les titres, il existe plusieurs hauteurs différentes (de la plus grande à la plus petite) h1, h2, h3, h4, h5, h6.
- ➔ Pour un paragraphe, les marqueurs sont respectivement <p> et </p> début et fin de paragraphe.
- ➔ Pour un tableau, les marqueurs correspondant sont *table*, *td*, *tr*, *thead*, *th*, *tbody* et *tfoot*. Ce tableau a été inspiré par le tutoriel [selfHTML](#).

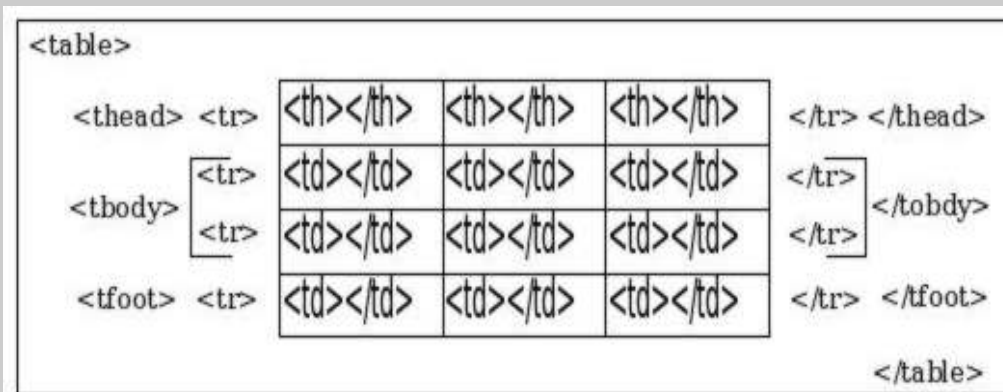


Image 10 Les éléments de construction d'un tableau

<table>début du tableau et fin du tableau </table>

<thead> en-tête du tableau

<tr>rangée du tableau

<th>cellule d'en-tête du tableau

<tbody>corps du tableau

<tr>rangée du tableau

<td>cellules du corps de tableau

<tfoot>pied du tableau

<tr>rangée du tableau

<td>cellules du pied de tableau

- ➔ Pour une liste d'items

liste ordonnée

```
<ol>  
<li></li>  
</ol>
```

liste non ordonnée

```
<ul>  
<li></li>  
</ul>
```

 et marqueurs de listes

 items de liste, autant de fois que vous en avez besoin.

➔ Liste d'items imbriqués

exemple :

1^{re} énumération

 1^{re} énumération intermédiaire

 2^e énumération intermédiaire

Lancez la liste choisie, et appuyez sur la touche Tabulation (Tab). Pour revenir à une section supérieure, appuyez sur la combinaison « shift + Tab ».

➔ Pour une insertion de liens

```
<a href="http://www.framasoft.net">framsoft</a>
```

Sélectionnez le mot à lier, activez la boîte de dialogue liens (*link*) et insérez l'adresse.

➔ Pour une insertion d'image

```
<img src="" alt="">
```

Option à utiliser selon la pertinence du propos de la page ; si ce n'est qu'un papier peint, utilisez de préférence une feuille de style dédiée spécialement à cela.

2.5) Exemple de code HTML

À chaque fin d'exercice où nous voyons une fonctionnalité majeure de l'éditeur, nous allons observer ce qui s'inscrit dans le code le HTML. Nous ne garderons, pour les exemples, que les premières phrases afin d'alléger le code. Vous pourrez ainsi mieux faire la relation avec ce qui a été décrit dans l'annexe : [La double face du langage HTML](#).

Les conventions d'écriture sont les suivantes (valables pour les exemples HTML et CSS). **Couleur bleue** pour la description d'une propriété ; **couleur rouge** pour la valeur attribuée à cette propriété.

Voici le code HTML correspondant à votre frappe en mode WYSIWYG :

```
><!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN>

><html lang="fr">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type"
      content="text/html; charset=iso-8859-1">
    <title>mapage1</title>
    <meta content="votre nom ou pseudo" name="author">
  </head>
  <body>
    <h1>Le langage html</h1>
    <h2>Présentation</h2>
    <p>HTML, sigle de
HyperText Markup Language (littéralement
langage de
marquage hyper-texte), est le langage conçu pour
créer les pages du World
Wide Web. C'est un langage de description de document
basé
sur
SGML.</p>
  </body>
</html>
```

2.6) Fin du premier exercice

Ce premier exercice vous a permis de vous familiariser avec Nvu, ainsi qu'avec la structure sémantique simple d'une page Web sans aucune forme de décoration, uniquement du texte, des paragraphes, des titres et une liste.

Dans les prochaines parties, nous allons voir comment nous pourrions mettre en forme une page Web. À chaque nouvel exercice, nous irons un peu plus loin dans la sophistication de la mise en forme. Elle se déroulera en trois étapes principales :

- mise en forme intégrée au code HTML,
- mise en forme avec une feuille de style interne,
- mise en forme avec une feuille de style externe.

D) 1^{re} étape : mise en forme intégrée

1) Les différentes mises en forme avec Nvu

1.1) Début du deuxième exercice

En ayant suivi les instructions décrites ci-dessus, vous avez dû obtenir une simple page blanche, avec un titre général, des titres de paragraphes, des paragraphes, deux listes et un tableau.

Les trois manières de mise en forme sont les suivantes :

- Une mise en forme classique et graphique (la plus rapide, conseillée aux débutants).
- Une mise en forme particulière avec une feuille de style intégrée dans la page.
- Une mise en forme générale pour toutes les pages de votre site avec une feuille de style externe.

Pour les deux dernières mises en forme, Nvu met à votre disposition un outil très performant : l'éditeur Cascades. Vous verrez, il fait plus que vous faciliter la vie.

Créez trois pages HTML différentes. Il suffit d'enregistrer trois fois la même page avec un nom différent à chaque fois : `mapage1.htm`, `mapage2.htm`, `mapage3.htm`. Ainsi, vous disposerez de trois exemples de référence à l'avenir.

2) Intégrer la mise en forme au code HTML

Cette mise en forme est la plus ancienne et la plus lourde à utiliser, puisqu'elle oblige pour chaque marqueur à répéter plusieurs fois une même chose. Même si elle a tendance à disparaître, son utilisation reste toujours d'actualité, et

c'est souvent par ce biais que le débutant apprend à mettre en forme ses premières pages.

Chargez votre première page (mapage1.htm). À peu de choses près, votre page devrait ressembler à cela :

Hypertext markup language

Présentation

HTML, sigle de HyperText Markup Language (littéralement langage de marquage hypertexte), est le langage conçu pour créer les pages du World Wide Web. C'est un langage de description de document basé sur le SGML.

Explication du langage HTML

Les documents HTML sont généralement stockés sur un serveur Web, et sont affichés par un navigateur Web. Le document lui-même est constitué de balises, c'est-à-dire un nom de marqueur placé entre un signe plus petit (<) et plus grand (>). Par exemple, la balise br s'écrit
. Il existe aussi des balises de fin, qui représentent la fin d'une balise apparue plus tôt dans le document, et qui sont marquées par une barre oblique (/). Par exemple : ferme une balise précédente .

Il y a trois types de balises HTML :

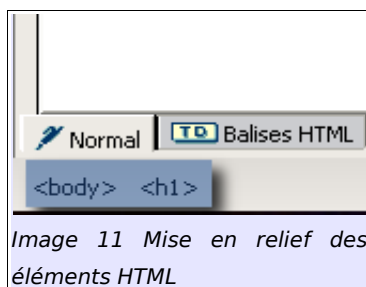
- un marqueur de structure : décrit la fonction du texte. Exemple : <h1>Titre</h1>
- un marqueur de présentation : définit la façon dont un texte doit être présenté. Exemple : Texte en gras
- un marqueur hypertexte : établit des liens avec d'autres documents, au sein d'une page, d'un site ou entre des pages de sites différents. Exemple : Wikipedia

Astuce !

Avant de vous lancer dans la mise en forme de votre page Web, regardez bien ce qui se passe, en bas à gauche de l'écran, dans la barre des tâches, lorsque vous cliquez sur certaines parties du texte.

Cliquez sur « le langage HTML », et vous devriez voir apparaître en bas les balises correspondantes <body> <h1>. Maintenant, glissez vers elles et vous verrez qu'elles s'activent, lorsque vous déplacez le curseur. Cliquez sur <body>, et le corps entier de votre page est sélectionné. Cliquez sur <h1> et

le titre de votre page « le langage HTML » est sélectionné.



Ces sélections deviendront très vite indispensables, tant pour une mise en forme simple, que pour une mise en forme plus complexe (faites un clic droit pour voir les menus contextuels).

Non seulement ces balises vous indiquent la structure logique d'une page Web, mais en plus, grâce à elles, vous allez pouvoir leur donner très rapidement une forme indépendamment des autres balises et cela en un seul clic !

À vous de jouer !

2.1) Tout savoir sur la mise en forme intégrée

Dirigez-vous vers le centre d'aide Nvu et allez dans la section *Tutoriel Nvu*. Cette section vous livrera les bases essentielles pour vous débrouiller avec Nvu.

Cependant le programme étant très intuitif, la mise en forme se fera facilement.

2.2) Exemple de code HTML pour une mise en forme intégrée

Nous souhaitons, pour notre page, une couleur grise pour le corps de la page et une couleur rouge pour notre titre de hauteur 1. La police de caractère *Bitstream* pour le corps général de la page (ou tout autre qui vous convient). Enfin, nous souhaitons mettre en évidence le sigle *HTML* avec une couleur jaune. Nous

laissons la couleur de police noire par défaut qui correspond à la valeur $rgb(0,0,0)$. Nous utilisons un seul et même outil :



Pour obtenir la couleur grise pour la page entière, cliquez en haut de la page dans un espace vide. Puis sélectionnez, *Choisir une couleur de fond* qui correspond au petit rectangle blanc de l'image, on parle de couleur d'arrière plan. L'autre, le noir, correspond à la couleur d'avant plan, celle du texte d'une manière plus générale. La boîte de dialogue des couleurs est appelée ; choisissez votre gris. Pour l'exemple, j'ai pris un gris pré-défini qui correspond en valeur hexadécimale à #cccccc soit en valeur $rgb^2(204, 204, 204)$. Je précise la valeur rgb , car Nvu transforme automatiquement la valeur hexadécimale en valeur rgb pour le code HTML.

Le titre « Le langage HTML » reçoit la valeur h1 (*Titre 1*). Laissez le curseur à côté en cliquant et réitérez la même opération que pour le corps de page. Le rouge que j'ai choisi correspond en valeur hexadécimale à #cc0000, soit en valeur $rgb(204, 0, 0)$.

Le sous-titre « Présentation », la valeur h2 (*Titre 2*)

Le texte « *HTML, sigle de HyperText Markup Language (littéralement langage de marquage hyper-texte), est le langage conçu pour créer les pages du World Wide Web. C'est un langage de description de document basé sur SGML.* » reçoit la valeur p (paragraphe).

Pour surligner en jaune le sigle *HTML*, sélectionnez-le et utilisez le petit marqueur à côté des rectangles. J'ai aussi utilisé un jaune pré-défini, soit #ffff00, en valeur $rgb(255, 255, 0)$.

Voici le code HTML complet qui s'est inscrit automatiquement au fur et à mesure de vos choix.

2) RGB se dit en anglais « *Red* », « *Green* », « *Blue* », soit Rouge, Vert, Bleu en français, qui représentent les trois couleurs primaires.


```
><!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN>

><html lang="fr">
  <head>
    <meta content="text/html; charset=ISO-8859-1"
    http-equiv="content-type">
    <title>exemple</title>
  </head>
  <body
  style="direction: ltr; background-color: rgb(204, 204, 204); color:
  rgb(0, 0, 0);"
  <h1
  style="background-color: rgb(204, 0, 0); font-family: Bitstream
  Vera Sans;">Le
  langage html</h1>
  <h2
  style="font-family: Bitstream Vera
  Sans;">Présentation</h2>
  <p style="font-family: Bitstream Vera Sans;"><span
  style="background-color: rgb(255, 255, 0);">HTML,</span> sigle de
  HyperText Markup Language (littéralement
  langage de
  marquage hyper-texte), est le langage conçu pour
  créer les pages du World
  Wide Web. C'est un langage de description de document basé
  sur
  SGML.</p>
  </body>
</html>
```

2.3) Fin du second exercice

Nous arrivons à la fin du second exercice. Il vous a permis de voir comment modifier l'aspect d'une page avec les outils graphiques qui intègrent la mise en forme directement dans le code HTML. N'oubliez pas d'enregistrer les modifications de votre page.

Gardez-la pour plus tard, elle servira de page témoin avec les deux autres pages. Ouvrez la deuxième page htm (mapage2.htm), et commençons par découvrir les autres possibilités étonnantes et efficaces de Nvu. Maintenant, nous allons séparer la mise en forme du code HTML. Nous utiliserons pour cela le Graal du concepteur Web moderne : les feuilles de style.

E) 2^e étape : utilisation des styles internes

1) Au paradis des extensions (NON NVU)

Je dois signaler cette extension qui vous aidera à mieux comprendre comment est structurée une page Web. Si vous possédez le navigateur *Firefox*, n'hésitez pas à installer l'extension *Aardvark*.

Une fois lancée grâce au menu contextuel elle vous montrera quels sont les blocs que vous survolez. En appuyant sur la touche 'v' du clavier vous pouvez voir la source correspondante. Vous pouvez aussi isoler l'élément sélectionné avec la touche 'i'.

Une extension très pédagogique qui vous montrera l'envers du décor. Elle vous aidera à mieux saisir la relation entre balises d'une page et leur stylisation puisque qu'une règle de style ne fait qu'appeler telle ou telle balise de la page.

Vous trouverez l'adresse de téléchargement sur le site de *framsoft*.

Il existe de plus en plus d'extensions pour *Firefox* consacrées au développement Web. Consultez le tutoriel « Développement Web avec *Firefox* » (disponible sur *Framasoft*), il vous présentera un panel des meilleures extensions dans le genre.

2) Mise en forme avec une feuille de style

« Pourquoi travailler ainsi », pouvez-vous vous demander ? D'abord, afin d'apprendre à séparer clairement contenant et contenu, ou structure d'un texte et sa mise en forme. Ensuite, en respectant cette forme de mise en page, vous ouvrez l'accès de vos pages aux personnes ayant un ou plusieurs handicaps, sans compter qu'aujourd'hui et encore plus demain, il n'y aura pas que l'écran de l'ordinateur qui servira à visualiser les sites Internet. Autant commencer à s'initier dès aujourd'hui !

Voici, en extrait, ce que préconise la référence absolue en matière de création de pages Web respectant les standards du Web, le célèbre W3C³ :

« L'objectif du Web est de permettre l'échange d'informations quelque soit le support.

À opposer à l'approche Word :

En général la description d'un document Word se limite à la présentation, essentiellement l'usage de fontes (polices de caractères). Si le destinataire ne dispose pas des mêmes fontes, le document peut être illisible.

La solution préconisée est d'utiliser un modèle de description clairement défini et ouvert. C'est ce que permet de faire le HTML en définissant un modèle de document Web standard.

Avec les CSS (Cascading Style Sheets), il y a même séparation entre la structure + contenu et la présentation.

L'auteur d'un document Web doit distinguer ce qui est du ressort de la structure (titres, paragraphes, listes, etc.) de ce qui n'est que de la présentation (taille de caractères, couleurs, etc.) ».

2.1) Début du troisième exercice

- Chargez votre deuxième page (mapage2.htm).
- Allez dans le menu *Affichage* et sélectionnez *Mise en évidence des blocs*.

Cette sélection entoure des parties bien spécifiques, lesquelles apparaîtront surlignées si vous cliquez sur les sélecteurs en bas à gauche. Ces parties sont appelées blocs.

En CSS, ces blocs peuvent être comparés en quelque sorte à des conteurs, bien que cette appellation soit plus souvent rattachée aux calques.

À ces blocs, nous pouvons leur attribuer, soit des propriétés générales, soit

3) Extrait tiré de la documentation interne du navigateur Amaya.

des propriétés particulières.

Les propriétés générales sont définies dans la mention de style correspondant au bloc défini par une balise HTML. Par exemple `<h1>Le langage HTML</h1>` est un bloc et ce dernier doit être entouré de pointillés si vous avez activé la mise en évidence des blocs.

Dans une mention de style, vous reportez le nom de la balise correspondant au bloc, h1 sans les balises `<>` qui sont des propriétés propres au langage HTML.

Désormais vous pouvez définir les propriétés générales pour l'ensemble des blocs h1 de votre page à savoir : la taille du bloc, la couleur des caractères, la couleur de fond, etc.

Les propriétés particulières viendront prendre le dessus sur les propriétés générales et se rajouteront comme des calques par dessus les anciennes propriétés (tout au moins, il y aura une modification).

Astuce !

Il va de soi que nous ne verrons que les propriétés générales de mise en page avec Nvu. Pour une exploration plus en profondeur de toutes les possibilités offertes par une mise en page CSS, reportez-vous au site français OpenWeb (comme son nom ne l'indique pas), adresse : <http://www.openweb.eu.org>

Visitez avec profit ce site qui est en train de devenir une autre référence en la matière avec des tutoriels progressifs et thématiques ; je parle, bien entendu, d'Alsacrations, un superbe site avec un forum où vous pourrez poser toutes les questions possibles et imaginables sur les css, adresse : <http://www.alsacreations.com>

La consultation d'un chapitre, extrait d'un ouvrage de Daniel Glazman (celui qui est derrière le code de Nvu), quoiqu'un peu technique, consacré aux feuilles de style vous apportera des renseignements complémentaires. Adresse : [CSS2, des feuilles de styles pour le Web](#)

Après cette courte description de la fonction des styles, entrons dans le vif du sujet avec l'éditeur de styles CSS Cascades

2.2) Découverte de l'éditeur CSS Cascades

Pour l'activer, menu Outils/Éditeur CSS...

Voici la page d'accueil d'un outil qui va plus que vous simplifier la vie !

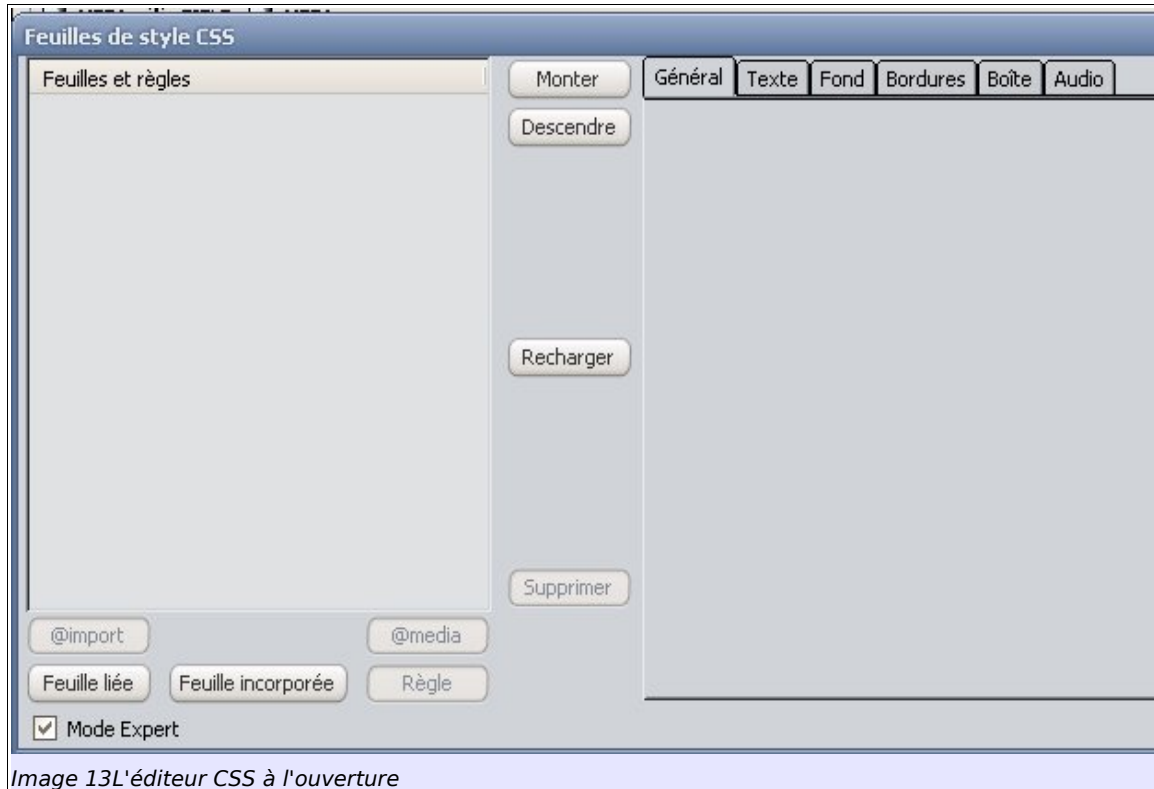


Image 13L'éditeur CSS à l'ouverture

➤ **Boutons Feuille liée et Feuille incorporée**

Le premier vous servira à lier une même feuille de style pour plusieurs pages HTML (nous verrons cela plus en détail dans le prochain exercice). Le bouton *Feuille incorporée* est celui qui nous intéresse pour cet exercice, il désigne un nouveau groupe de règles CSS incorporé à la page HTML. Cette incorporation se fait généralement dans l'entête de la page.

➤ **Fenêtre Feuilles et règles**

La fenêtre au-dessous de *Feuilles et règles* est une vue en arbre de votre feuille de style (feuilles) avec les sélecteurs auxquels vous avez attribué des propriétés ou règles.

➤ **Boutons Monter, Descendre, Recharger, Supprimer**

➤ Ces boutons sont essentiellement des gestionnaires pour vos règles

➤ **Case à cocher : Mode expert**

Case non cochée : Mode non expert, votre feuille de style sera automatiquement liée dans l'entête de la page.

Case cochée : Mode expert, vous autorise l'utilisation des règles @media, une meilleure gestion des feuilles de style.

Remarque : Pour vous aider, vous pouvez réaliser cette partie de l'exercice en mode *non expert* afin de vous familiariser avec l'éditeur puis pour le prochain exercice vous passez en mode *expert* par exemple.

➤ Les onglets

➤ Général

Définition générale de votre feuille de style, son nom, à quel média elle s'applique : écran d'un ordinateur (*screen*), imprimante (*print*) ou à tous les médias (*all*) (médias = écran d'ordinateur, écran de télévision, écran d'une console de jeu, d'un téléphone portable, etc)

Tel est l'avantage des feuilles de style : pouvoir définir un style, soit pour un média précis avec à chaque fois une feuille différente, soit plusieurs médias différents, mais avec une seule et même feuille (cette solution sera un peu plus contraignante que la précédente pour de bonnes raisons : imaginez l'impression d'une page Web en couleurs ; pas évident !)

Attention !

Ces onglets s'appliquent, aussi bien pour le conteneur général `<body>` ou corps de la page HTML, que pour un bloc particulier : titre de hauteur 1 ou `<h1>`, paragraphe ou `<p>`, etc.

➤ Texte

Vous définissez tout ce qui se rapporte au texte, *Famille de police*, *Taille de la police*, *Couleur de la police*, et *Décoration du texte*.

➤ Fond

Vous définissez tout ce qui se rapporte au fond : Couleur, ajout d'une Image. Doit-elle ou non défiler avec le texte (*l'image défile avec la page*) ? Doit-elle être répétée sur toute la page (*Répétition*) ? Quelle sera sa *Position* ?

La fonction de répétition d'une image est utile pour une image de type papier peint accordable.

➤ **Bordures**

Vous définissez le *Style* des bords de vos blocs, soit à la volée pour les quatre côtés du bord (*Utiliser le même style pour tous*), soit un par un, ainsi que leur *Épaisseur*, leur *Couleur*, auquel cas vous décochez *Utiliser le même style pour tous*.

➤ **Boîte**

Voici une autre notion importante : la notion de *boîte*. Faites une association de ce style : boîte d'un bloc. La *boîte* est la forme extérieure de votre bloc, forme à laquelle vous allez donner une taille (*hauteur* et *largeur*), un emplacement précis dans le corps de la page, *flottement* de votre boîte sur la droite, sur la gauche, une *Position* absolue avec un emplacement au pixel prêt, une dépendance relative par rapport aux autres boîtes soit une *Position relative*.

Vous indiquerez aussi l'espacement par rapport aux marges du corps de la page (*Marges*), l'espacement à l'intérieur du bloc afin que le texte ne colle pas trop au bord du bloc (*Remplissage*), un *Excentrage* par rapport à la page dans les cas d'une *Position relative ou absolue* de votre *boîte*.

➤ **Son**

Vous définissez des règles de lecture de vos pages Web, afin d'aider les personnes rencontrant certains handicaps en définissant le *débit* de lecture, la *Pro-nociation*.

2.3) Création d'une feuille de style interne

Cliquez sur le bouton *Feuille incorporée*. La fenêtre suivante apparaît :



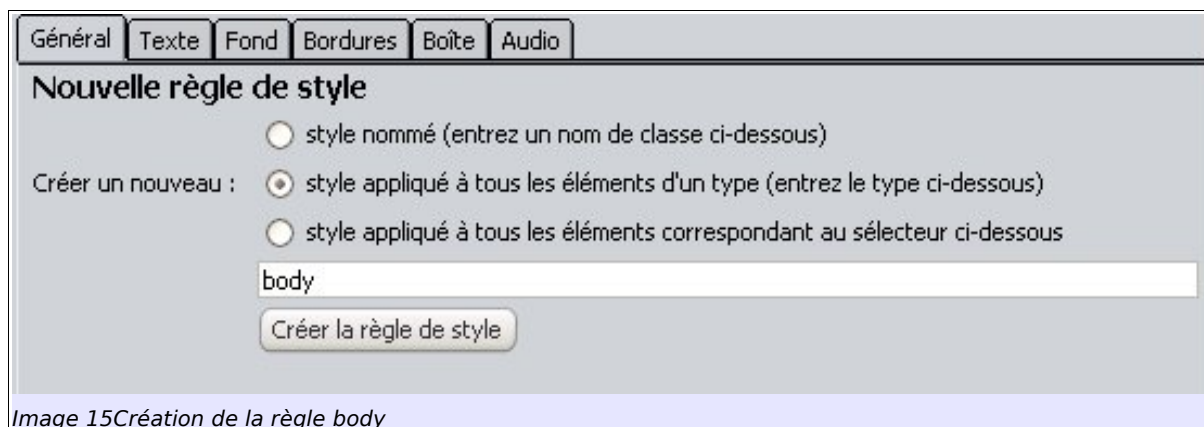
L'onglet *Général* s'active. Dans le champ *Liste des médias*, vous précisez le ou les médias pour lesquels cette feuille de style est activée, par exemple *screen* pour écran. *Titre*, donnez un nom à votre feuille, par exemple *essai*. Puis cliquez sur le bouton *Créer la feuille de style*.

Nous venons de créer une feuille de style interne. Elle est directement attribuée à la page HTML avec laquelle vous travaillez, et les règles et propriétés que vous définirez ne s'appliqueront qu'à cette page. Au contraire, une feuille de style externe attribuera un même style, voire plusieurs à un ensemble de pages HTML différentes, votre site par exemple. Ceci fera l'objet du prochain exercice.

Le dialogue se décline comme suit :

- J'ai créé une feuille de style pour une sortie écran (*screen*) d'ordinateur et je l'ai nommée (*essai*) ; pour une sortie imprimante, je l'aurai nommée *print*.
- Vous remarquerez que d'autres boutons se sont activés *@import*, *@media* et *Règle*. La règle *@import* permet l'importation d'une autre feuille de style dans celle en cours ; la règle *@media* signale à quel média (*print* pour l'impression par exemple) est destinée telle ou telle propriété de la feuille de style en cours.
- Le bouton *Règle* sera certainement celui que vous utiliserez le plus pour définir des règles de style pour telle ou telle balise HTML.

- Dans la fenêtre de gauche apparaît la spécification interne de la feuille de style et un « + » qui indique un déploiement en forme d'arborescence.
- Passons à l'étape suivante, et créons notre première règle en appuyant sur le bouton *Règle*.



➤ **Nouvelle règle de style**

→ **Créer un nouveau :**

♦ **style nommé**

C'est l'entrée par défaut ; elle définit une classe (*class*). Qu'est-ce qu'une classe ? C'est un ensemble d'attributs particuliers que vous rattachez à un ou plusieurs blocs spécifiques. À ne pas confondre avec l'attribut « id » (pour identifiant)⁴.

♦ **style appliqué à tous les éléments de type**

C'est cette case que vous cocherez le plus souvent ; elle vous servira à définir les styles pour tous les éléments de type titre de hauteur 1 ou `<h1>` par exemple, ou à tous les éléments paragraphe ou `<p>`, etc.

➤ Pour notre exercice, il faut cocher cette case et inscrire dans le champ dessous *body* qui correspond à l'attribution de règles générales pour le corps de la page.

4) L'attribut « id » fonctionne exactement de la même manière, excepté qu'il ne s'applique qu'une seule fois dans la page. On le retrouve très souvent rattaché aux calques sous l'expression `<div id="nom de l'identifiant">` (div = calque ; id = attribution de propriétés particulières à ce calque, comme la couleur de fond, la taille du bloc, son emplacement, la couleur de police de caractères, etc.).

♦ **style appliqué à tous les éléments concernant le sélecteur suivant**

Imaginons que vous souhaitiez appliquer un style particulier à un type de paragraphe. À l'instar de ce tutoriel, j'ai créé un style particulier que j'ai nommé « paragraphe-info-nvu⁵ ». Ce style, je l'attribue aux paragraphes d'information *Attention !* et *Astuces !* ; j'écris le paragraphe tel quel comme les autres et je lui applique, par la suite, un style qui le différencie des autres paragraphes.

Vous allez pouvoir faire la même chose avec Nvu en cochant cette option. Cependant, n'oubliez pas de spécifier un nom et juste devant le nom le sigle suivant # : #parainfo (pour PARAGrapheINFORMATION).

Astuces !

1) Les sigles génériques d'attribution de classe et d'identification

Le sigle # est un sigle générique et vous servira pour tous les identifiants (id), de même que le sigle générique pour les classes est un point (.). Sur la feuille HTML, le code suivant sera reporté <p id="parainfo"> soit : à ce paragraphe, j'applique une seule fois les règles comprises dans l'identificateur #*parainfo* de la feuille de style.

Notez ceci cependant : vous pouvez appliquer cet identificateur sur plusieurs pages HTML différentes, mais qu'une seule fois seulement ; si vous souhaitez attribuer ses règles plusieurs fois dans une seule et même page, choisissez plutôt une classe d'attribution dans la feuille de style *.parainfo* (au lieu de #*parainfo* , et elle sera reportée dans la feuille HTML avec le code suivant <p class="parainfo">.

Ne vous inquiétez pas, tout cela se réalise très facilement avec Nvu !

2) Comprendre la différence...

...entre attribution d'une classe à un ou plusieurs éléments HTML et attribution d'un style à un ensemble de marqueurs HTML.

Dans une page HTML, la balise que vous rencontrerez le plus souvent est la

5) si vous lisez ce tutoriel avec OpenOffice.org, activez le styliste en appuyant sur la touche F11 et sélectionnez « styles personnalisés ».

balise <p> pour paragraphe. Avec l'éditeur CSS vous reportez la lettre p et lui attribuez plusieurs règles de styles.

Cependant, vous souhaitez attribuer des règles différentes à quelques uns des paragraphes, c'est à ce moment où la règle *class* intervient et vous permet d'attribuer à plusieurs éléments HTML identiques une même classe d'attribution. Ainsi vous obtenez plusieurs styles différents pour vos paragraphes, pratique ! Par exemple, un paragraphe sur deux doit être de couleur différente du précédent.

3) Comment connaître la balise à laquelle je vais appliquer une règle ?

Rien de plus simple ! Cliquez sur l'onglet *Balises HTML* de la barre d'édition où toutes les balises HTML sont indiquées. Il suffit de relever celles qui vous intéressent et de les reporter directement dans l'éditeur Cascades.

➤ Pour l'exercice : Passons à la création des règles de mise en forme en appuyant sur le bouton *Créer une feuille de style*. *Body* s'affiche dans la fenêtre de gauche et, maintenant, vous avez accès aux onglets.

2.4) Un peu de pratique !

2.4.1) Premier exercice : mise en forme simple

Le but de l'exercice : je vous donne les propriétés CSS pour la mise en page, retranscrivez-les avec l'éditeur et observez les changements qui se produisent au fur et à mesure. N'oubliez pas de créer une règle nouvelle pour chaque nouvelle balise en cliquant sur *Règle* à chaque fois.

N'oubliez pas de cliquer sur l'onglet *Balises HTML* pour bien repérer les balises auxquelles je fais référence ici.

Amusez-vous avec les paramètres ; ceux que je vous donne ne sont là qu'à

titre indicatif, et découvrez ainsi la puissance des CSS !

➔ **Pour le corps de la page ou Body**, après avoir créé une règle body ; vous réglerez les paramètres suivants :

➤ **onglet Texte.**

- Dans *Personnaliser les familles de police*, inscrivez : `arial, verdana, sans-serif`.
- Dans *Taille de police*, appliquez une longueur relative de `0.9em` par exemple. L'*em* est une taille dite relative, c'est-à-dire proportionnelle par rapport au type de résolution d'écran (800x600, 1024x768).
- Dans *Hauteur de ligne*, appliquez un espacement de `16pt`.
- Dans *Alignement*, appliquez un texte justifié à droite et à gauche, `justifié`.

➤ **onglet Fond.**

- Appliquez une *couleur* de fond de page de valeur hexadécimale `#adb7b1`

➤ **onglet Bordures**

- Appliquez une bordure *Pleine* commune aux quatre côtés de `3px` d'épaisseur et de *couleur* blanche (valeur hexadécimale `#ffffff`)

➤ **onglet Boîte**

- Sur *Position*, appliquez `relative`.
- Sur *Largeur*, donnez une largeur de `70%` (par habitude, la hauteur n'est pas précisée, elle s'adapte automatiquement en fonction de la longueur du texte.)
- Sur *Remplissages, Haut, Gauche* et *Bas* : `3px`
- Sur *Excentrages, Gauche* : `15%`
- Puis cliquez sur *Règle* pour lancer une nouvelle règle.

➤

➔ **Pour le titre général ou h1**, après avoir créé la règle h1 :

➤ **onglet Texte**

➤ Vous spécifiez uniquement la **Couleur** du texte, soit : #006600

➤ **onglet Fond**

➤ Laissez-le tel quel.

➤ **onglet Bordures**

➤ Désélectionnez *Utiliser le même style pour tous*. Et sur *Haut* et *Bas*, spécifiez pour **Style** : **plein**, **Épaisseur** : **2px**, **Couleur** : #660000

➤ **onglet Boîte**

➤ Changez uniquement les valeurs de **Remplissages**, *Haut* et *Bas*, et mettez-les à **5px**.

➤ Cliquez ensuite sur *Règle* pour lancer une nouvelle règle.

➤

➔ Pour les sous-titres ou h2, après avoir créé la règle h2 :

▲ **onglet Texte**

▲ Modifiez uniquement la **couleur** : #ffcc33 et l'**Alignement** : *Centrer*.

➤ **onglet Fond**

➤ **Couleur** : #336666

➤ **onglet Bordures**

➤ Laissez coché *Utiliser le même style pour tous*

➤ puis pour **Style**, choisissez *En relief*. **Épaisseur** : **1px**, **Couleur** : #000000

➤ **onglet Boîte**

➤ Modifiez :

➤ **Position** : *relative*

➤ **Largeur** : **55%**

➤ **Remplissages (Haut et Bas)** : **2px**

➤ *Excentrages, Gauche* : 10%

➔ Pour les paragraphes après avoir créé la règle p :

➤ Vous intervenez uniquement dans l'onglet *Boîte* où vous assignez à *Remplissages, Gauche* et *Droite* : 3px.

2.4.2) Deuxième exercice : mise en forme complexe

Une mise en forme avec des éléments plus complexes repose sur une utilisation plus fine des propriétés CSS.

2.4.2.1) Transformer rapidement un hyperlien en bouton

Nous allons lier cette page (mapage2.htm) avec la première page (mapage1.htm). Pour cela, nous allons utiliser un hyperlien. Pour connaître la modalité de création d'un lien hypertexte, reportez-vous au centre d'aide de Nvu, section *Créer des liens avec Nvu, puis Créer des liens vers d'autres pages*.

La position de l'hyperlien dépend d'une logique de lecture de la page. Il sera généralement placé, soit au début, soit à la fin de chaque page si ce dernier n'est pas à l'intérieur du texte. Avec le positionnement CSS, il est possible de créer des mises en page pour les liens beaucoup plus sophistiquées, notamment par la combinaison de listes et de liens. (voir l'excellent site sur ce sujet <http://CSSmax-design.com.au>, malheureusement réservé aux anglophones).

Ouvrez l'éditeur CSS *Outils/Éditeur CSS...* Ouvrez l'arborescence en cliquant sur *feuille de style interne* (fenêtre à gauche), cliquez sur *Règle* pour générer une nouvelle règle CSS. Cochez *style appliqué à tous les éléments de type* et inscrivez **a** dans le champ en-dessous. Le sigle HTML pour hyperlien est un **a** minuscule. Nous allons donner des règles à ce **a** pour que ce simple lien se transforme en un bouton qui, lorsque le visiteur le survolera, donnera l'impression visuelle que ce dernier s'enfonce.

Nous allons appliquer des règles différentes aux deux instances de **a**. D'abord, au lien en tant que tel et, ensuite, au lien lorsqu'il est survolé, soit « a:hover ».

```
➤ Règles pour a après avoir créé la règle a

➤ Onglet Texte

➤ Couleur : #3366ff;

➤ Décoration du texte : Normale;

➤ Onglet Fond

➤ Couleur : #c0c0c0;

➤ Onglet Bordures

➤ Style : En relief;

➤ Épaisseur : 1px;

➤ Couleur : #000000;

➤ Onglet Boîte

➤ Largeur : 8em; (la taille em se trouve dans le menu déroulant).

➤ Règles pour a:hover après avoir créé la règle a:hover

➤ Onglet Bordures

➤ Changez le Style en Encart.
```

Et voilà notre bouton créé ! Le seul élément changé est le comportement des bords du bloc. Ce changement de comportement donnera l'impression que le bouton s'enfonce réellement ! Pour tous les autres onglets, nous laissons prévaloir les règles précédentes définies avec **a**.

Astuce !

Pour un travail plus élaboré encore, reportez-vous aux sites openweb (<http://www.openWeb.eu.org>) et alsacrations (<http://www.alsacrations.com>). En anglais, consultez les excellents didacticiels du site CSSmaxdesign (<http://CSSmaxdesign.com.au/>).

2.4.2.2) Mise en forme des calques

Exemple d'utilisation d'un calque :

Sélectionnez un paragraphe à l'aide de la balise `<p>` (en bas à gauche de la fenêtre). Le paragraphe est entièrement surligné. Maintenant, cliquez sur la punaise des calques. Vous devriez obtenir quelque chose de similaire à l'image suivante :



Image 16 Mise en relief des propriétés graphiques pour gérer les calques

Vous venez de transformer votre paragraphe en une feuille de papier calque. Ce qui veut dire que si vous le désélectionnez, le texte viendra se mélanger aux autres textes. Imaginons que nous travaillons sur un dessin ; lorsque nous ajoutons une feuille de calque sur un papier blanc, la feuille transparente laisse le contenu du calque se mélanger avec le reste du dessin ! Pensez-y, sinon vous risquez d'avoir quelques surprises.

Deux objets essentiels à retenir : la rose des vents et les poignées. La rose des vents vous permet de placer le calque n'importe où dans la page ; les poignées servent à le redimensionner comme bon vous semble.

Tant qu'il est en mode sélection, vous pouvez lui donner un aspect différent de votre mise en page, en lui donnant, par exemple, une couleur de fond et une couleur de caractères spécifiques.

Enfin, vous remarquerez que la balise correspondant au calque est `<div>` (pour le retenir, pensez à division). Cela nous servira plus tard, si nous souhaitons ajouter des valeurs CSS.

Nous allons reprendre la suite du précédent exercice. Le but sera de faire ressortir, par rapport à la mise en page, le premier paragraphe contenant le sous-titre (h2) « présentation » et le paragraphe (p) qui l'accompagne.

Pour la commodité de l'exercice, nous allons commencer par décaler le bloc le plus grand (celui qui est entouré de blanc, si vous avez suivi les instructions précédentes ou d'une autre couleur, si vous avez choisi la vôtre).

Lancez l'éditeur CSS *Outils/Éditeur CSS...* Ouvrez l'arborescence et sélectionnez

tionnez *Body*, puis choisissez l'onglet **Boîte**, et allez jusqu'à *Excentrages* où il devrait y avoir inscrit sur *Gauche* : **15%** ; passez cette valeur à **25%**. Vous devriez obtenir un espace plus grand sur la gauche. Nous allons nous servir de cet espace pour y ajouter notre calque avec une mise en forme différente de la mise en forme générale. Fermez l'éditeur et revenez à votre page ; sélectionnez l'onglet **Balises HTML** et dans le menu **Affichage**, choisissez **Mise en évidence des blocs**.

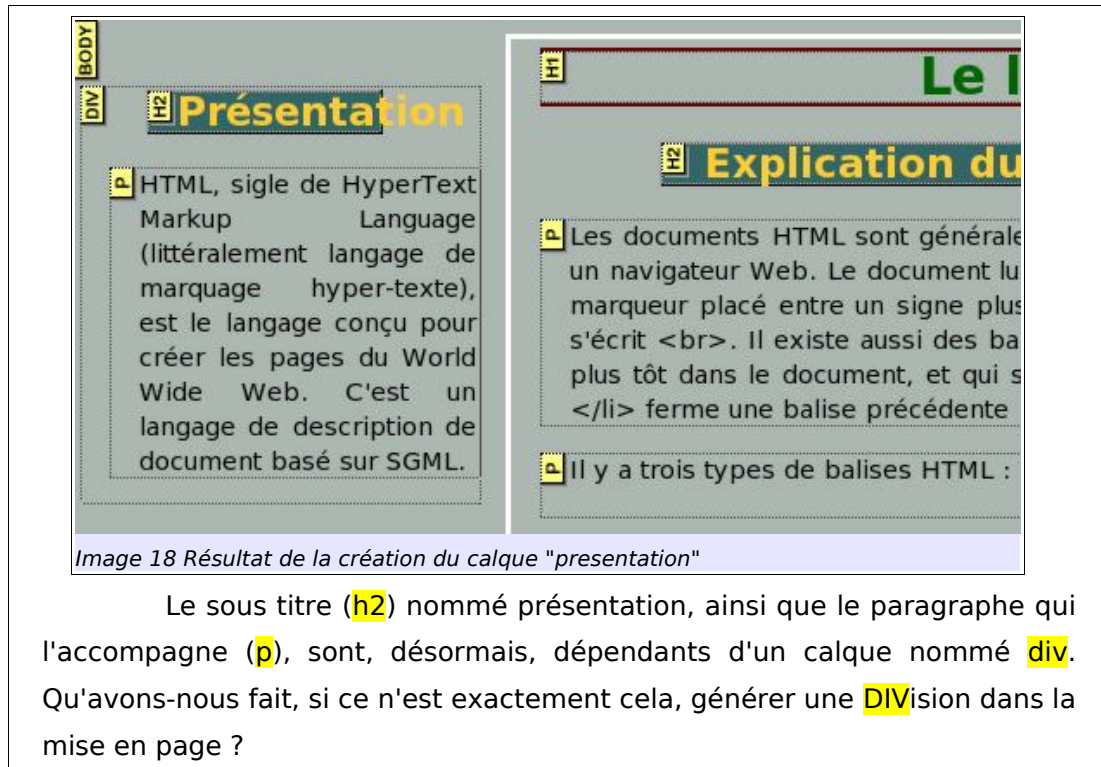
Pour la sélection commune de deux ou plusieurs blocs, appuyez sur la touche **shift** (**la touche shift correspond à la touche du clavier avec une flèche**), la pression sur la touche **Shift** sera lâchée, lorsque les sélections multiples seront terminées. Soit sélection -> Shift -> nouvelle sélection. Une fois le titre et le paragraphe sélectionnés, appuyez sur l'épingle des calques .

Bien ! À l'aide de la rose des vents et des poignées de redimensionnement, arrangez-vous pour que le calque vienne se glisser dans la partie gauche de votre page où il reste un espace vide.



Ne vous inquiétez pas du sort du titre « présentation » qui risque de modifier son aspect, ceci est dû aux règles CSS qui s'appliquent toujours malgré le redimensionnement du calque !

Voici une image pour vous donner une idée du résultat:



Le sous titre (**h2**) nommé présentation, ainsi que le paragraphe qui l'accompagne (**p**), sont, désormais, dépendants d'un calque nommé **div**. Qu'avons-nous fait, si ce n'est exactement cela, générer une **DIV**ision dans la mise en page ?

Afin de pouvoir mettre en forme ce calque ou « div » et uniquement celui-ci, nous allons lui donner un **ID**entificateur personnel en quelque sorte. Pour le reconnaître facilement, nous lui donnerons le nom de « *presentation* » (sans accent sur le « e » !), soit « id=presentation ».

2.4.2.3) Modification des paramètres d'un calque avec l'éditeur CSS

Cliquez dans le calque pour l'activer. Reportez-vous dans la barre de tâches en dessous de Balises *HTML* , l'élément <div> doit être activé (mis en relief). À l'aide du clic droit, sélectionnez *Propriétés avancées* (ou, plus simplement, cliquez deux fois dans le calque, et la boîte de dialogue s'ouvrira.)

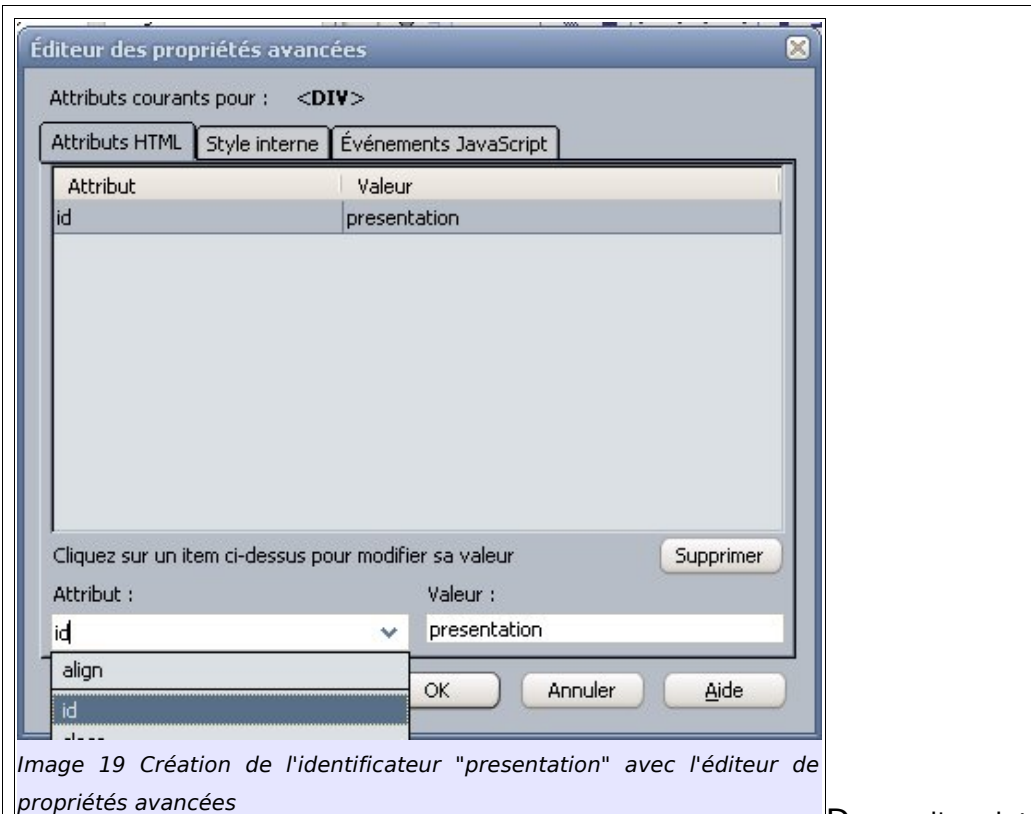
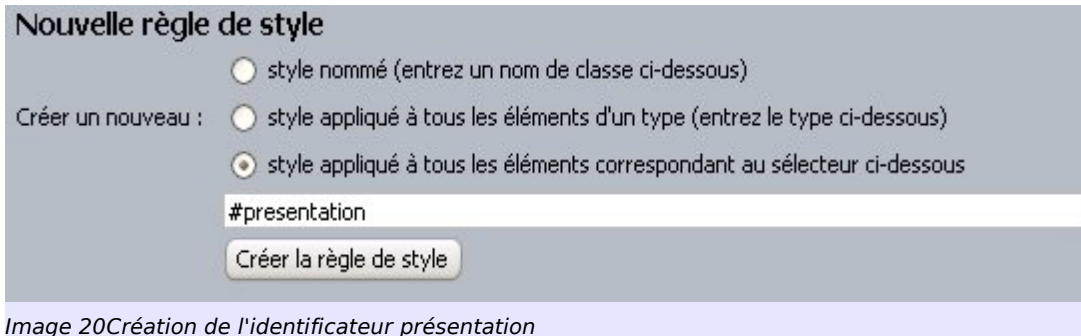


Image 19 Création de l'identificateur "presentation" avec l'éditeur de propriétés avancées

Dans l'onglet Attributs *HTML*, sélectionnez dans *Attribut*, à l'aide du menu déroulant, l'identificateur **id** et inscrivez dans *Valeur* « *presentation* » qui correspond au nom qui identifie le calque. Puis cliquez sur ok.

Nous venons d'identifier ce calque auquel est adressé un nom en propre. Pour terminer l'opération, nous allons faire la même chose avec l'éditeur CSS. Grâce à cet identificateur, nous pourrions presque faire tout ce que nous désirons !

Activez l'éditeur Outils/Éditeur CSS..., cliquez sur *Feuille de style interne*, puis sur le bouton *Règle* et sélectionnez *style appliqué à tous les éléments concernant le sélecteur suivant* et inscrivez dans le champ dessous *#presentation* (pour le sigle générique #, reportez-vous à *Astuces !1) Les sigles génériques d'attribution de classe et d'identification* p 42)



Cliquez sur *Créer une règle de style*. Appliquez les règles suivantes :

- **Onglet Texte**
- alignement : Gauche
- **Onglet Fond**
- Couleur : #ffffcc;
- **Onglet Bordures**
- Style : plein;
- Épaisseur : 2px;
- Couleur : #000000;
- **Onglet Boîte**
- Notez Bien :
- Étant donné que nous avons utilisé la méthode graphique pour déplacer et appliquer un calque, il ne nous est pas possible d'intervenir dans **l'onglet Boîte** pour placer le bloc ailleurs. Il est automatiquement placé en **Position absolue**. Cependant, en activant la boîte de dialogue *Propriétés avancées* liée au calque (un double clic suffit), il est possible de modifier ce paramètre. Dans l'onglet **Style interne**, vous remplacez la valeur de positionnement du calque : reportez-vous à l'attribut « *Position* », sélectionnez-le et changez sa valeur à « *relative* », par exemple.
- Nous pouvons définir d'autres paramètres. Ici, les marges de remplissages pour un meilleur confort de lecture.
- Remplissages Gauche et Droite à 5 px.

2.4.2.4) Modification des paramètres du sous-titre du calque

Il va falloir modifier l'aspect pas trop réussi du sous-titre "présentation" et répéter les opérations précédentes :

- Activez l'éditeur Cascades, créez une nouvelle règle avec les paramètres vus ci-dessus et inscrivez `#presentation h2`.

`#presentation h2 ?`

L'une des qualités des styles est de pouvoir les appeler selon l'organisation logique de la structure de votre page. Nous avons créé un conteneur générique ou calque `<div></div>`, à l'intérieur de ce calque nous avons deux éléments qui structurent le texte `<h2></h2>` et `<p></p>`.

Ce qui donne

```
<div id="presentation">
  <h2>Présentation</h2>
  <p>HTML, sigle de...</p>
</div>
```

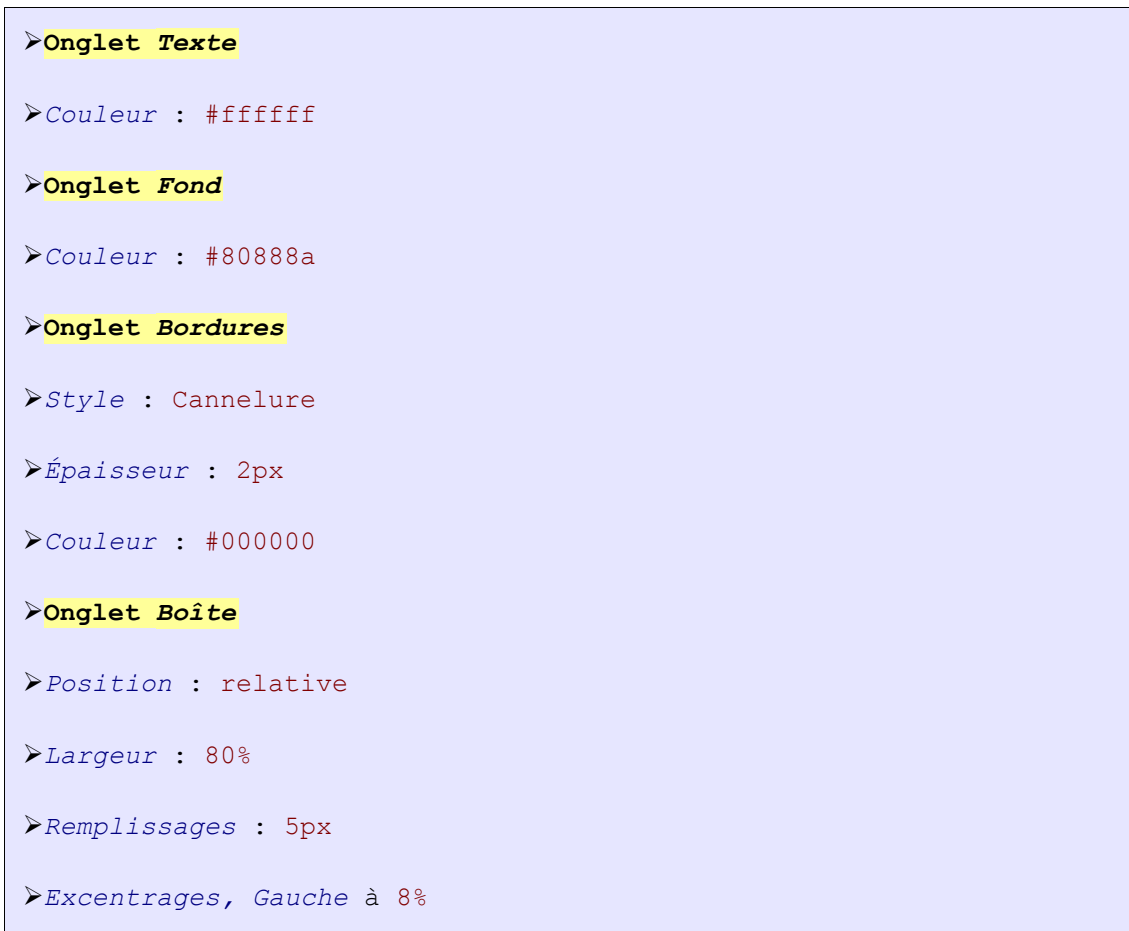
Si je souhaite modifier l'ensemble du conteneur, je noterai dans l'éditeur `#presentation`, il englobe tout. Je souhaite atteindre la balise `<h2></h2>` du conteneur mais je ne veux que ce soit uniquement cette balise et pas un autre de la page qui reçoive

des règles alors j'inscris dans l'éditeur `#presentation h2`. Il en va de même pour la balise `<p></p>` du conteneur. Il faudra inscrire `#presentation p`. On parle de sélection descendante.

Si ce n'est pas clair, reportez-vous à l'onglet *Balises HTML* et observez l'organisation des balises.



Image 21 Balises descendantes



Le résultat final doit ressembler à l'image 21, de l'astuce ci-dessus.

2.5) Une autre méthode : le conteneur générique <div>

Dans la barre de mise en forme et plus particulièrement dans le menu *Corps de texte* est apparu un nouveau sélecteur « conteneur générique <div> ». Quelle est son utilité ? Sa première utilisation intuitive serait de sélectionner plusieurs parties d'un texte et de cliquer dessus en espérant que les parties sélectionnées soient effectivement englobées par un conteneur générique.

Le résultat n'est pas satisfaisant. Chaque balise pour chaque paragraphe est remplacée par <div></div>.

Donc il va falloir prendre le problème à l'envers. Pour créer un conteneur générique, il faut d'abord cliquer dessus. Puis tapez la structure de votre texte en titres, sous-titres, paragraphes, liste, etc.

C'est une autre manière de créer un conteneur générique.

2.6) Récapitulatif

Il n'est certainement pas évident de comprendre du premier coup les propriétés CSS. C'est pour cela que l'éditeur cascades est vraiment d'une très grande qualité et utilité. Il ne servira pas à comprendre précisément telle ou telle propriété, mais à en sentir l'effet en l'utilisant. Ce qui, pour des débutants, n'est nullement négligeable, surtout si l'édition Web est, pour eux, plus un hobby qu'un métier, ce qui est mon cas.

Les propriétés des feuilles de style ont cette qualité étonnante : chaque balise HTML est considérée comme un bloc, lequel peut être entièrement paramétré (Largeur et Hauteur du bloc ; sa couleur de fond, la couleur du texte ou couleur de premier plan ; son emplacement par rapport à la feuille suivra-t-il le flux de lecture, relation de dépendance *-relative-* ou en sera-t-il indépendant *-fixe , absolue- ?*)

Il est possible de pousser encore plus loin certaines propriétés en choisissant de changer l'aspect du bloc suivant, certains événements à l'instar du bouton hyperlien que nous avons vu. Enfin, les calques, ou **DIV**ision, vous offrent encore plus de souplesse pour une mise en page très stylée.

Après avoir passé le temps du balbutiement, vous allez lentement découvrir la puissance de Nvu et les possibilités qu'il peut vous offrir, afin d'obtenir une mise en page plus réussie.

N'hésitez pas à vous entraîner encore et encore.

2.7) Exemple de Code HTML et CSS

Nous poursuivons nos petits exemples de code avec toujours le même texte et les mêmes valeurs. Sauf qu'ici, nous utilisons pour la mise en forme une feuille de style interne.

Voici le code HTML avec l'insertion d'une feuille de style CSS. Comparez les deux codes sources, et vous remarquerez toute la différence qu'il y a avec une

feuille de style. Par exemple en CSS, le type de police de caractères est défini une seule fois, alors que dans notre exemple précédent il était défini pour chaque élément de la page : titres de hauteur 1, de hauteur 2, paragraphes.

```
<html lang="fr">
<head>
<meta content="text/html; charset=ISO-8859-1"
http-equiv="content-type">
<title>exemple</title>
<style type="text/css">
body { direction: ltr;
background-color: rgb(204, 204, 204);
color: rgb(0, 0, 0);
font-family: Bitstream Vera Sans;
}

h1 { background-color: rgb(204, 0, 0);
}
#surligne { background-color: rgb(255, 255, 0);
}
</style>
</head>
<body>
<h1>Le
langage html</h1>
<h2>Présentation</h2>
<p><span id="surligne;">HTML,</span>
sigle de
HyperText Markup Language (littéralement
langage de
marquage hyper-texte), est le langage conçu pour
créer les pages du World
Wide Web. C'est un langage de description de document basé
sur
SGML.</p>
</body>
</html>
```

2.8) Fin du troisième exercice !

Ouf ! Un gros morceau vient de passer et, pourtant, il reste encore de nombreuses choses à voir ! Mais reposons-nous 5 minutes avant de replonger dans la suite de ce tutoriel.

La bonne nouvelle ; si vous avez suivi toute cette partie consacrée à la présentation et à l'utilisation de l'éditeur Cascades, la dernière partie sera encore plus simple, puisqu'il suffira de changer un seul paramètre pour exporter une feuille de style. Enfin, nous verrons encore quelques outils bien pratiques, puis ce tutoriel

sera quasi fini !

Astuce !

Attention :

1. Cette astuce est valable lorsqu'est utilisée une présentation respectant les principes généraux des standards du w3c ; il n'est pas prouvé ni affirmé que cette astuce fonctionne dans le cas d'une mise en page avec des tableaux ou des frames. Elle est valable uniquement pour Internet Explorer 6. Avec Internet Explorer 5, il faudra mettre la main dans le cambouis un peu plus longuement.
2. Ce travail sert d'introduction à une mise en page définie comme suit : menu de navigation + contenu. Nous verrons, plus bas, comment pallier très facilement à ce problème d'intégration des feuilles de style pour Internet Explorer.

Nous n'avons pas vu la fonction *Navigateur*. Essayons de voir le résultat dans un navigateur externe. Si vous possédez Mozilla ou un navigateur de la famille Gecko (Mozilla, Firefox, Nvu) et, et si vous êtes sous Windows, le résultat est fidèle. Cependant, si Internet Explorer est votre navigateur par défaut, aïe, aïe, aïe, vous risquez d'avoir quelques surprises dans la mise en forme ! Vous avez dû maugréer en voyant que le résultat n'était pas le même entre Nvu et Internet Explorer !

D'où cela provient-il ? D'une chose étrange que l'on appelle la « dtd » (soit définition de type de document). Si vous souhaitez obtenir le même résultat que sous Nvu, il va falloir légèrement modifier la dtd pour qu'Internet Explorer lise correctement vos spécifications ! C'est-à-dire, modifier le balisage par défaut de Nvu qui est défini comme HTML 4 de transition. La seule chose faire est de passer en mode strict. Malheureusement ce changement n'est pas dynamique et nous oblige à créer un nouveau document. Trop lent. Donc passons par l'onglet *Source*.

Cliquez sur ce dernier et vous devriez avoir tout en haut ceci :

```
<!Doctype HTML public "-//w3c//dtd HTML 4.01 Transitional//en">.
```

L'opération est simple, il faut supprimer le mot *Transitional* et le remplacer par

Strict pour transformer votre *HTML 4.01 transitional* en *HTML 4.01 strict* et hop ! Tout redevient normal.

Vous retiendrez ceci, pour une construction simple sans passer par les styles utilisez par défaut le langage HTML 4.01 de transition. Si vous souhaitez travailler avec des styles, je vous conseille de configurer Nvu directement en langage HTML 4.01 Strict. Cela vous évitera quelques problèmes sérieux. L'idéal étant de pouvoir utiliser le langage XHTML mais nous n'en sommes pas encore là !

Ce n'est pas le seul problème avec Internet Explorer et ses différentes versions. Par exemple, si vous attribuez une taille à votre corps de page de 70%, IE5 ne la reconnaît pas. Le texte occupera la fenêtre entière. Si vous voulez avoir un corps de page à 70%, il va falloir ajouter un conteneur générique qui aura la taille de 70% ! Là, IE5 lira correctement la page.

Le code html suivant :

`<body id="miseenpage">` et la css correspondante : `#miseenpage {width:70%;}` ne sera pas compris par IE5.

Cependant, le code html suivant :

`<body>`

`<div id="miseenpage">` avec la CSS correspondante sera lu sans problèmes.

F) 3^e étape : exporter une feuille de style

L'inconvénient majeur d'une feuille de style interne, c'est que le style s'applique uniquement à cette feuille. Or, un site Web comporte plusieurs pages. Attribuer en une seule fois un style défini pour toutes les pages du site serait bien pratique. Qu'à cela ne tienne ! Nvu et l'éditeur cascades vont, une fois de plus, vous simplifier la vie.

1) Début du quatrième exercice

Revenons un instant à la conception d'un site. Un site est composé d'un répertoire général, qui contiendra d'autres répertoires, ainsi que vos pages HTML. Reportez-vous à l'annexe, chapitre 2, « [structure d'une page Web et d'un site](#) », § rudiments de la structure logique d'un site Web.

Dans notre exemple, c'est le répertoire *acrose*. On y trouve trois autres dossiers : *img* pour y loger les images, *scripts* pour y loger des scripts, et *style* sera le répertoire où nous allons exporter notre feuille de style.

1.1) Export de la feuille de style avec l'éditeur cascades

Pour la commodité de l'exercice, je vous invite à créer au moins une page supplémentaire, soit en renommant *mapage3.htm* en *mapage4.htm*, soit en créant une entièrement nouvelle. À vous de voir.

De même, si jusqu'à présent, vous n'avez pas créé de site virtuel, je vous conseille de le faire, afin de faciliter la compréhension de l'exercice .

Au bout du compte, vous devriez avoir quelque chose de ressemblant à ceci :



Image 22 Arborescence simplifiée d'un site web

- Un dossier général comportant le nom de votre site. Plusieurs sous-dossiers et plusieurs pages HTML.
- Bien. Maintenant, ouvrez Nvu, puis mapage3.htm, et enfin, l'éditeur cascades. À l'ouverture de l'éditeur, votre feuille de style interne apparaît dans la fenêtre de gauche. Cliquez dessus.
- Cliquez sur *Exporter la feuille de style et passer à la version exportée*. Un dialogue s'ouvre vous demandant où enregistrer la feuille de style.
- Sélectionnez votre dossier contenant le site virtuel, puis ouvrez le dossier « style » et inscrivez dans le champ Nom du fichier, export.css. Puis sauvez le tout. Et voilà votre feuille de style externe est créée ! Pas plus dur que cela !

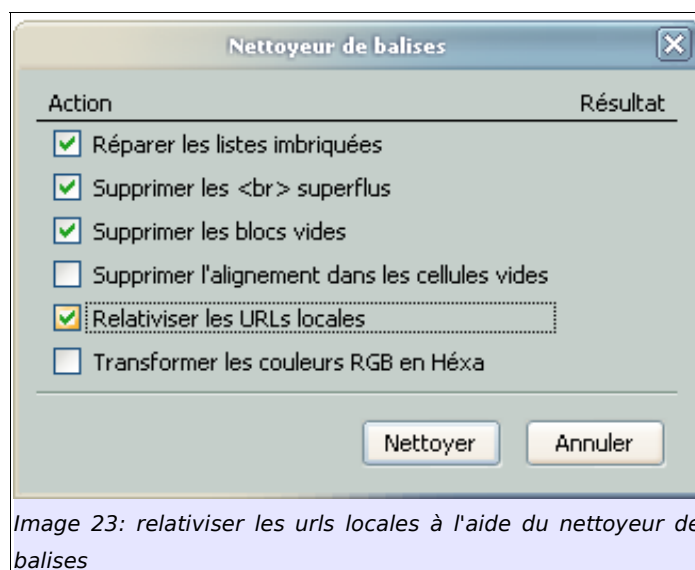
Astuce !

Attention : Ce problème est un défaut sans l'être véritablement. Il l'est si vous préparez, comme moi, vos pages non pas sur le poste qui est en ligne mais sur un autre auquel cas, nous sommes obligés de tenir compte de ce problème d'adresses physiques et relatives puisque les pages sont publiées avec un autre programme. Cependant, si vous publiez vos pages directement avec Nvu, le programme transforme en adresses relatives les adresses physiques au moment de la publication.

~~Nous allons donc devoir intervenir sur la source HTML, mais avec tout ce que je vous ai fait faire, si vous redoutez cette opération..., je ne peux rien de plus pour vous.~~

Un grand merci à Kaze qui n'en est pas à sa première extension pour Nvu ! Je m'explique. Ce dernier a écrit une extension qui vient corriger ce problème. Placée dans le nettoyeur de balises une fois installée, il suffit de cocher la case *Relativiser les urls locales*, et ce petit programme transformera automatiquement les adresses physiques en adresses relatives !

De plus une seconde option vous permet de transformer le code de couleur de valeur rgb (rouge, vert, bleu) en code de couleur de valeur hexadécimale.



1.1.1) Adresses relatives

Nous allons aborder le problème des adresses relatives. Les adresses relatives sont des liens en relation avec des répertoires considérés comme racines. Elles sont différentes des adresses complètes qui, elles, se réfèrent toutes à une seule et unique racine, le disque dur ou la lettre C:\ pour Windows et / pour Linux.

Reprenons la construction en arbre de notre site virtuel. Considérons une page test, **essai.htm** (à l'intérieur de laquelle les adresses relatives seront écrites), que nous allons placer dans plusieurs endroits de l'arborescence du site virtuel et observons comment s'écrit une adresse relative en fonction de sa place et du répertoire racine de notre site, *acrose*. Pour la commodité de l'exercice, j'ai ajouté une pseudo-page HTML à titre comparatif :

```
+---acrose
|   essai.htm
|   adresse.htm
|   ajout.htm
|   amis.htm
|   ano.htm
|
+---img
+---script
+---style
    export.css
    export.htm
```

- Premier cas. La page test est enregistrée avec les autres pages HTML du répertoire *acrose* et nous cherchons à lier les deux fichiers suivants : *export.css* et *export.htm* qui se trouvent dans le répertoire *style*. L'adresse relative est

```
➤ style/export.css, pour une feuille de style :
➤ <link media="screen" rel="stylesheet" href="style/export.css"
  type="text/CSS">
➤ style/export.htm, pour une page HTML
➤ <a href="style/export.htm" title="une page lien">une page lien</a>
```

➤ ce qui correspond bien à

```
+---style
  export.css
  export.htm
```

➤ Deuxième cas. La page HTML est à l'extérieur du répertoire *acrose* et nous souhaitons lier les mêmes pages, l'adresse relative sera alors

```
➤acrose/style/export.css, pour une feuille de style
➤<linkmedia="screen"rel="stylesheet"href="acrose/style/export.css"t
  ype="text/CSS">
➤acrose/style/export.htm, pour une page HTML
➤<a href="acrose/style/export.htm" title="une page lien">une page
  lien</a>
```

➤ ce qui correspond bien à

```
| essai.htm
+---acrose
  +---style
    export.css
    export.htm
```

➤ Troisième cas, la page test se trouve à l'intérieur d'un répertoire nommé *html* qui lui-même appartient à l'arborescence du site *acrose*.

```
-acrose
+---html
|   essai.htm
|   adresse.htm
|   ajout.htm
|   amis.htm
|   ano.htm
|
+---img
+---scripts
+---style
  export.css
  export.htm
```

Pour retrouver les adresses relatives il va falloir remonter d'un répertoire, c'est-à-dire sortir du répertoire *html* pour pouvoir retrouver la bonne adresse. Ce qui donnera :

../style/export.css

L'élément d'échappement ../ indique qu'il faut remonter d'un répertoire pour retrouver la bonne adresse. S'il y avait deux répertoires à remonter, il y aurait ../../style/export.css

```
>../style/export.css, pour une feuille de style

><linkmedia="screen"rel="stylesheet"href="../style/export.css"type="text/CSS">

>../style/export.htm, pour une page HTML

><a href="../style/export.htm" title="une page lien">une page lien</a>
```

Ce qui correspond bien à :

```
-acrose
+---html
|   essai.htm (remonter d'un répertoire pour sortir ../ et trouver style)
+---style
    export.css
```

1.2) Attacher plusieurs pages avec une même feuille CSS

Insérez votre dernière page mapage4.htm dans Nvu. Ouvrez l'éditeur CSS. Et là, au lieu de cliquer sur *Nouveau groupe*, cliquez sur *Feuille liée*. Voici comment la fenêtre apparaît :



Dans la case « url », enlevez l'adresse complète pour ne laisser que l'adresse relative. Dans *Liste médias*, inscrivez *screen* par exemple, dans *Titre, export2* et cliquez sur *Créer une feuille de style*.

Le tour est joué ! Votre feuille de style s'est automatiquement liée à votre nouvelle page HTML ! J'espère qu'avec cet exemple, vous comprenez tout l'intérêt qu'il y a à travailler avec des feuilles de style. Vous définissez une bonne fois pour toutes un style, puis vous l'appliquez à toutes les autres pages HTML de votre site et voilà ! Comme on dit.

1.3) Récapitulatif

L'avantage d'une feuille de style externe est de pouvoir assigner une même mise en forme à plusieurs pages. Le plus pratique est de générer directement une page HTML modèle avec la feuille de style en question.

Le reste n'est plus qu'un jeu d'enfant ! Ceci doit vous rappeler l'importance de la préparation d'un site. Toutes ces astuces pratiques qu'offre Nvu ne peuvent être réellement exploitables qu'à partir du moment où l'ensemble du site a été pensé auparavant. Il doit exister sur papier ou, au moins, vous devez avoir une représentation mentale suffisamment claire pour que l'élaboration du site se fasse sans trop de mal, en exploitant le potentiel d'un éditeur HTML comme Nvu.

L'essentiel d'un site repose sur cela. Par la suite, le choix du langage, de la mise en forme est affaire de goût ; vous connaissez trois manières différentes pour créer vos pages désormais. À vous de voir celle qui vous va le mieux.

1.4) Exemple de code HTML et CSS (feuille de style exportée)

La feuille de style, identique à l'exemple vu plus haut, est exportée à l'extérieur de la page HTML. Les changements s'opèrent dans l'adressage de l'en-tête. Dans le code HTML est apparue une nouvelle ligne qui indique que cette page est mise en **relation** avec une feuille de style externe et qu'un lien (link) est créé avec l'adresse exacte (`href="style/export.css"`). Enfin, cette feuille de style cible plus par-

ticulièrement les écrans d'ordinateur (`media="screen"`).

```
<link media="screen" rel="stylesheet" href="style/export.css"
type="text/css">
```

Voici le code HTML complet :

```
><html lang="fr">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>mapage1</title>
<meta content="votre nom ou votre pseudo" name="author">
<link media="screen" rel="stylesheet" href="style/export.css"
type="text/css">
</head>
<body>
<h1>Le langage html</h1>
<h2>Présentation</h2>
<p>HTML, sigle de HyperText Markup Language (littéralement
langage de
marquage hyper-texte), est le langage conçu pour
créer
les pages du World
Wide Web. C'est un langage de description de document basé
sur
SGML.</p>
```

1.5) Fin du quatrième exercice

Ce dernier exercice vous aura montré comment produire une feuille de style et comment réaliser une page modèle pour votre site.

Nous avons survolé l'essentiel de Nvu. Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner encore et encore !

G) Étude de cas : Création d'un menu de navigation

Maintenant que nous avons un peu d'expérience, essayons de résoudre un problème qui tracasse bon nombre de webmestres, la création d'un menu de navigation.

Beaucoup utilisent la version simplifiée avec un tableau à deux colonnes. La colonne de gauche servira de menu, la colonne de droite de contenu. Bref, c'est une utilisation simplifiée à l'extrême des cadres ou frames.

Voyons ce que nous pouvons faire avec Nvu et quels sont les outils mis à notre disposition.

1) Toujours la même idée mais avec de la structure et du style

Nous allons garder toujours la même idée avec un menu de navigation placé à gauche de notre page et un contenu à droite. En comprenant bien le système de structuration des blocs où chaque élément d'une page HTML représente un bloc que ce soit un paragraphe ou `<p></p>`, un titre `<h1></h1>`, etc, auxquels seront attribuées des propriétés de mise en page (place dans l'espace de la feuille ou flux ; attribution d'une couleur de fond, de bordures, etc) ; nous pouvons facilement ranger au placard la mise en page avec des cadres ou des tableaux.

De plus nous savons qu'avec les conteneurs génériques (calques) ou `div`, nous pouvons assembler plusieurs éléments décrivant une même structure et les retirer du flux de la page pour les positionner où nous le souhaitons ; par exemple un titre de paragraphe `<h1></h1>` et un paragraphe `<p></p>` formant un article soit

```
><div id="monarticle">  
  
<h1>Titre de paragraphe.</h1>  
  
<p>Blah blah blah.</p>  
  
</div>
```

C'est à partir de cette idée de structuration du texte que nous allons pouvoir créer très facilement et confortablement un menu de navigation avec Nvu et plus spécialement la barre des calques.

1.1) La barre des calques



Voici un outil complet qui va plus que nous faciliter la vie ! Étudions chaque partie en détail.

En vert : La fameuse punaise qui attribue dynamiquement un calque à un ou plusieurs éléments HTML avec le réglage en couche (dessus ou dessous) par rapport à un autre conteneur ou calque.

Normal : Mise en évidence d'élément particulier, *italique* (!) ou **gras** (!!)

En rouge : Créer une liste de définition (bouton gauche). Création d'un élément à définir (bouton droit, activé ici).

En jaune : Positionnement du calque dans la page. Les flèches droite et gauche rendront le positionnement du calque fixe par rapport au bord droit ou gauche de votre page et ce quel que soit la résolution de l'écran 800x600, 1024x768. La flèche du milieu, quant à elle, rendra le positionnement relatif par rapport au bord droit et gauche de la page donc le positionnement du calque s'adaptera en fonction de la résolution d'écran 800x600, 1024x768. Idem pour les flèches haut, bas ; choix du positionnement par rapport aux bords haut et bas de la page.

1.2) La création du menu

Jusqu'ici, vous ne voyez pas très bien comment assembler ces éléments ni comment ils vont répondre à notre besoin : La création d'un menu de navigation.

L'idée est de générer une liste de définition qui nous servira de menu. Par la suite nous transformerons en calque cette liste que nous positionneront suivant nos besoins.

1.2.1) Une liste de définition ?

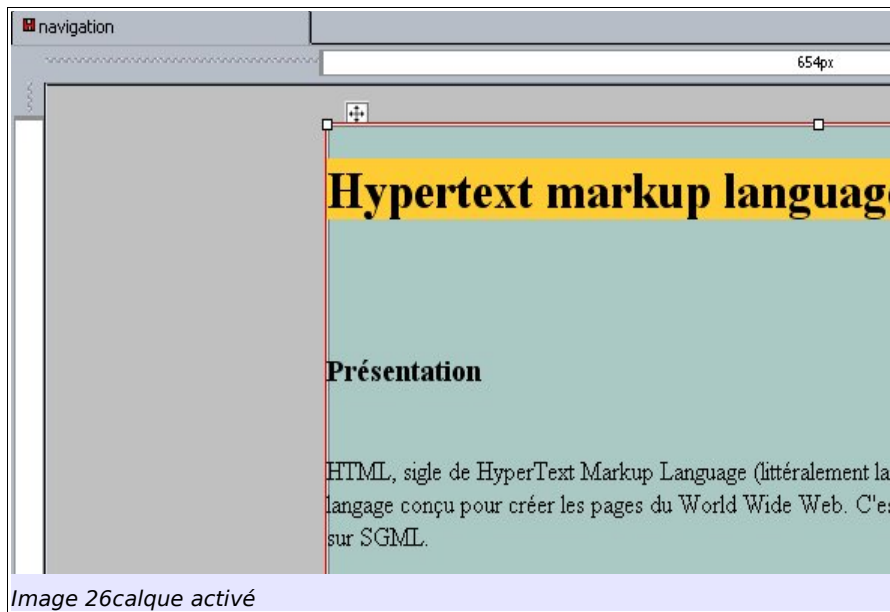
Une liste de définition est une combinaison de trois éléments HTML hiérarchisés et imbriqués l'un dans l'autre.

1. La liste en elle-même (liste de définition ou `<dl></dl>`),
2. le terme général qui définit va définir liste (définition de terme `<dt></dt>`)
3. et les éléments de définitions (ou `<dd></dd>`).

L'avantage de ce type de liste est de produire automatiquement une liste en arbre.

1.3) Passons à l'exercice pratique

Créez une nouvelle page ou reprenez une page existante. Cette page devra avoir au minimum. Un titre paragraphe et un court paragraphe. Sélectionnez-les à l'aide la souris puis cliquez sur la punaise afin de les intégrer dans un calque commun. Redimensionnez le calque à l'aide des poignées de telle sorte qu'il reste un espace sur la gauche. Vous pouvez le styliser à votre convenance. Voici une représentation graphique de la description écrite.



Une fois le calque créé, saisissez à l'aide du clavier le menu de navigation comme suit :



Sélectionnez le tout à l'aide la souris et cliquez sur le bouton gauche (voir image [24](#) ci-dessus, la partie surlignée en rouge) pour créer la liste de définition. Maintenant sélectionnez uniquement les items de liste à savoir ma page un, ma page deux, ma page trois, ma page quatre et cliquez sur le bouton droit de l'image vue ci-dessus. Vous devriez obtenir quelque chose de similaire à l'image suivante. Respectez ce protocole pour obtenir un code html propre.

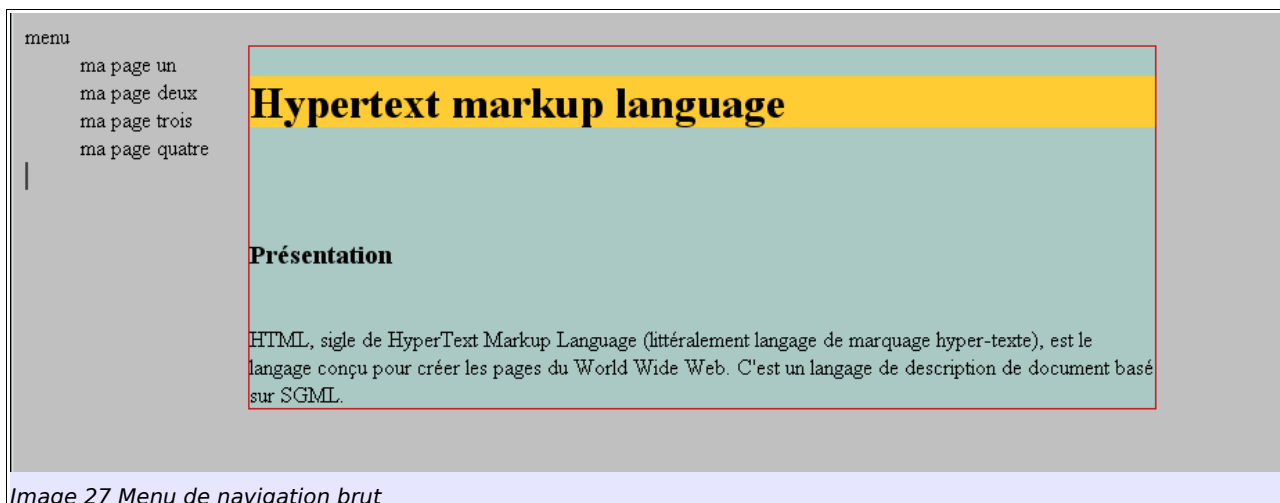


Image 27 Menu de navigation brut

Et le tour est joué ! Il ne nous reste plus qu'à donner un peu de style pour améliorer la présentation. Si vous souhaitez inclure le menu de navigation à l'intérieur d'un calque afin de le positionner particulièrement, sélectionnez-le tout et cliquez sur la punaise de l'image 24, vue ci-dessus. N'oubliez pas que vous pouvez choisir le type de positionnement avec les flèches de position ; une position relative par rapport aux bords de la page est recommandée étant donné que nul ne travaille avec la même résolution d'écran. Bien que la résolution 1024x768 soit fortement utilisée, il en existe d'autres donc ceci expliquant cela.

Pour rendre les liens actifs, il suffira de sélectionner *ma page un* par exemple puis d'activer l'hyperlien avec le bouton lien (Voyez le centre d'aide Nvu – *Créer des liens avec Nvu/Créer des liens vers d'autres pages*).

Voici notre menu stylisé simplement :



Image 28 menu navigation simple style

Voici notre menu stylisé un peu plus finement :



Image 29 menu navigation style affiné

1.3.1) Code HTML du menu de navigation et explication du style

```
><dl>
<dt>menu</dt>
<dd><a href="#">ma page un</a></dd>
<dd><a href="#">ma page deux</a></dd>
<dd><a href="#">ma page trois</a></dd>
<dd><a href="#">ma page quatre</a></dd>
</dl>
```

Comprendre comment styliser le menu de navigation est simple. Il suffit d'attribuer une couleur de fond ou une image à la liste de définition ou `<dl></dl>`. Puis la même chose pour *menu*, ici une image transparente, qui correspond à `<dt></dt>`. Ensuite, il suffit d'activer la couleur du texte pour les liens soit `` et d'indiquer ce qu'il doit se passer quand le curseur passe dessus `a:hover`

Voici le code css complet pour le dernier style :

```
dl { border: 4px double rgb(255, 255, 255); /*style général à la
liste de définition*/
padding: 5pt;
background-color: rgb(153, 0, 0);
color: rgb(255, 255, 255);
background-image: url(file:///C:/tutoriel_Nvu/acrose/img/fleur.png);
/*il faudra transformer l'adresse physique en adresse relative*/
background-position: center;
width: 9em;
}

dt { border: 1px solid rgb(51, 51, 51); /*style pour le titre menu*/
font-size: 1em;
font-family: Verdana;
text-align: left;
background-image: url(file:///C:/tutoriel_Nvu/acrose/img/trans.png);
/*idem pour cette image*/
```



```
padding-left: 5pt;
color: rgb(255, 204, 51);
font-weight: bold;
}

dd { border: 1px none rgb(51, 51, 51); /*style pour les éléments
définis*/
padding-left: 1pt;
color: rgb(255, 255, 255);
font-weight: bold;
}

a { text-decoration: none; /*style pour les liens*/
color: rgb(255, 255, 255);
}

a:hover {color: rgb(51, 51, 51); /*style quand le lien est activé*/
}
```

1.4) Résoudre le problème du positionnement pour les navigateurs basés sur Internet Explorer

Voici un problème un tantinet technique qui nécessite une petite explication.

Partons du point de vue de l'utilisateur. Il est souvent appréciable d'avoir un menu fixe qui ne bouge pas lors du défilement ou du changement de la page. Ce qui se traduit en termes CSS par donner une position fixe à notre menu et un positionnement à gauche par exemple.

Nous ajoutons le code suivant pour balise <dl> :

```
>dl { border: 4px double rgb(255, 255, 255); /*style général à la
liste de définition*/
padding: 5pt;
background-color: rgb(153, 0, 0);
color: rgb(255, 255, 255);
background-image:
url(file:///C:/tutoriel_Nvu/acrose/img/fleur.png); /*il faudra
transformer l'adresse physique en adresse relative*/
background-position: center;
width: 9em;

>position : fixed; top : 5%; left : 1%;
}
```

Si cette solution est très bien acceptée par les navigateurs supportant correctement les feuilles de styles, nous retrouvons notre couple Internet Explorer

versions 5 et 6 qui ne connaissent pas la position fixe. Le résultat n'est pas satisfaisant pour ces navigateurs.

Que faire ? Il existe plusieurs solutions plus ou moins complexes. Quant à nous, nous allons utiliser un script écrit en Javascript préparé par Dean Edwards. Ce dernier s'occupe d'assurer la compatibilité des feuilles de style pour Internet Explorer versions 5 et 6.

Si vous souhaitez résoudre ce problème de positionnement et de compatibilité, je vous renvoie au tutoriel Nvu-Modulaire qui vous expliquera en détail la démarche à suivre, fort simple. Cette partie du tutoriel traitant plus particulièrement de l'insertion de scripts à l'aide du module, `htmlheader`.

Sinon vous pouvez le laisser tel quel, le menu suivra le flux de la page et en sera pas fixé. Généralement c'est l'option par défaut de beaucoup de sites car elle n'implique pas de tracasseries avec d'autres navigateurs.

1.5) Conclusion

Nous venons de créer un menu de navigation fiable, il respecte la structure d'une page HTML et que nous pouvons le styliser comme bon nous semble !

En combinant ce menu à l'aide d'un peu de Javascript il serait possible d'en améliorer la présentation et le résultat, avec un menu en cascade par exemple. Je vous renvoie aux tutoriels [d'alsacrations](#) pour approfondir le sujet.

H) Outils d'aide à la création des pages

1) Petits assistants utiles à l'élaboration d'une page

- Dans le menu *Édition*,
- vous disposez d'outils de recherche et de remplacement de texte. *Rechercher et remplacer*, *Rechercher à nouveau*, *Rechercher le précédent*.
- Dans le menu *Affichage/Barres d'outils/Personnalisation de barre d'outils*,
- vous pouvez ajouter ou retirer les icônes des deux barres d'outils principales : *Mise en forme* et *Composition*.
- Dans le même menu *Affichage*,
- La sélection de *Mise en évidence des blocs* fera apparaître les blocs auxquels appartiennent chaque balise. Cette propriété est particulièrement intéressante pour comprendre la notion fondamentale de bloc avec les CSS. En CSS, à chaque balise correspond un bloc qui va permettre de lui attribuer de nombreuses propriétés. Cette fonction vous sera grandement utile, au début, si vous n'avez jamais travaillé avec des feuilles de style CSS.
- Toujours dans le menu *Affichage*,
- *Taille du texte* est un zoom de texte pour travailler, mais il ne grossira pas le texte de vos page en lignes (c'est une fonction utilisateur).
- Dans le menu *Insertion/HTML...*,
- une boîte de dialogue vous offre la possibilité d'ajouter du code HTML. Néanmoins, elle peut être utile pour vous aider à apprendre les bases du codage HTML pur.
- Dans le même menu *Insertion/Caractères et symboles...*,
- La fenêtre de dialogue insère les diphtongues de type œ, les majuscules accentuées, quelques symboles grecs et de nombreux caractères non francisés. L'attribution de ces mêmes caractères au clavier serait plus utile dans le cas d'un clavier bilingue par exemple.
- Toujours dans le menu *Insertion/Table des matières...*
- Insère une table des matières.
- Depuis la version 0.7, deux nouvelles entrées sont apparues dans le menu *Insertion*,

- *Commentaire* et *Code php*. Respectivement vous insérez un commentaire à l'aide du dialogue *Commentaire* qui ne sera pas lisible sur votre page HTML mais visible dans le code source ou des éléments de codage en langage php à l'aide du dialogue *Code php*. Langage très connu et utilisé. Le support php par Nvu a été demandé depuis longtemps ; voilà qui est fait.
- Dans le menu *Outils/Valider le code HTML*,
- Ce lien vous connecte à un service de validation de votre page HTML. Ceci vous permet de vérifier que votre page est conforme aux standards ouverts non propriétaires (Ce qui est le but de l'édition avec Nvu). Voici une page nommée validator.html validée par le service de validation du w3c.

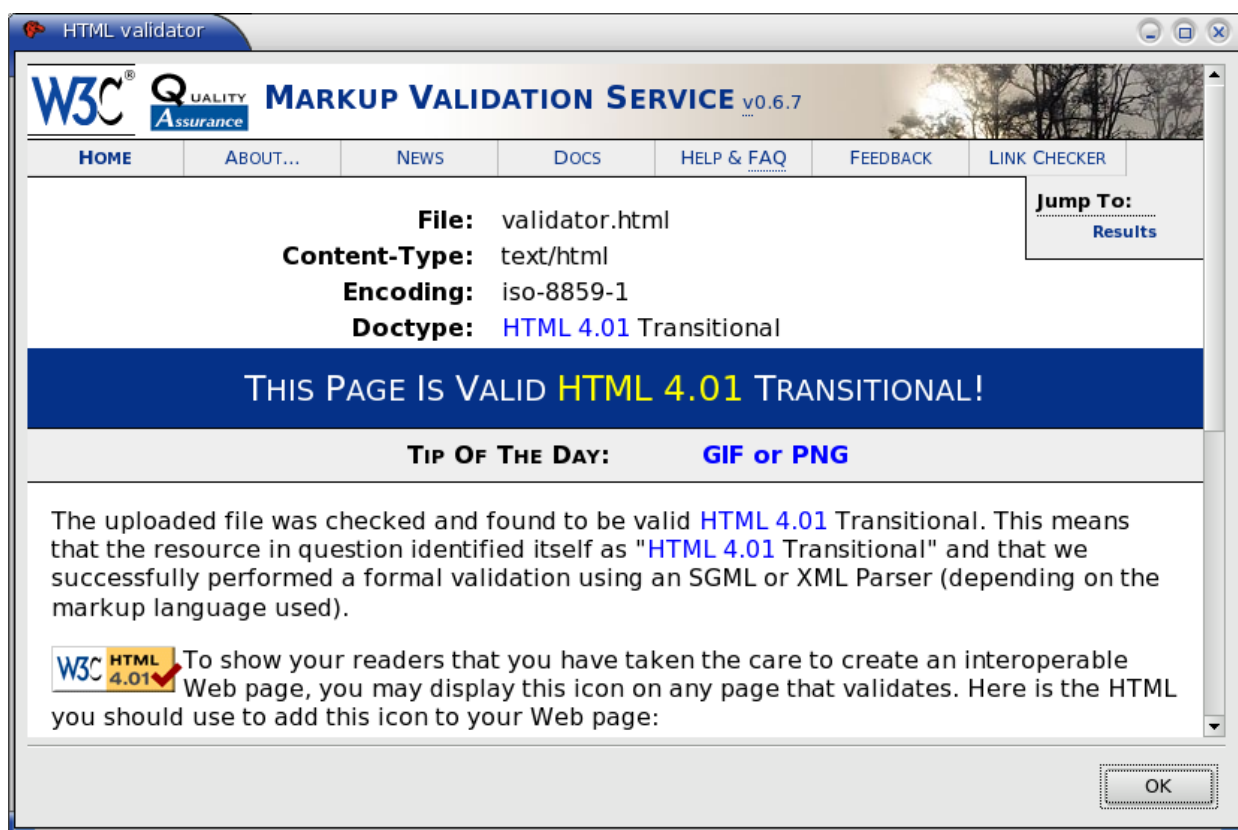


Image 30 Page validée avec Nvu

-
- La page a été validée HTML 4.01 Transitionnel. Vous pouvez insérer un code HTML qui fera apparaître le logo du w3c.
- Dans le même menu *Outils/Éditeur CSS...*,
- un outil complet pour gérer les feuilles de style. Il sera étudié plus en détail dans la [quatrième section](#).
- Toujours dans ce même menu *Outils/Développement Web* (pour utilisateurs avancés).
- Dans la version actuelle, seule subsiste la console Javascript. Les autres outils sont passés en modules supplémentaires à installer.

- Toujours dans le même menu, Nettoyeur de balises... :
- Cet outil bien pratique marque aussi les limites d'un éditeur WYSIWYG qui a tendance à produire plus de code qu'il n'en faut. Ce problème vient du fait que nous avons appris à utiliser les traitements de la plus mauvaise manière qui soit. Tout le monde utilise la touche entrée pour générer un paragraphe ; notre plus mauvaise habitude qui cause bien du souci aux programmes chargés d'interpréter cette mise en page approximative alors que la séparation entre titres et paragraphes s'effectue d'une manière beaucoup plus précise à l'aide des styles du traitement de texte combinés aux outils de format des paragraphes
- Dans le menu *Insertion*,
- glissez jusqu'à *Autres insertions* et Cliquez sur *Bouton Made with Nvu button*. Vous installez un bouton qui indique que votre site a été réalisé avec Nvu. Vous pouvez choisir la version francisée *Fait avec Nvu*. Ce bouton ne sera toutefois visible qu'une fois votre site en ligne, car il s'agit d'un lien vers une image du site nvu.com. Il existe aussi un calendrier dans le même menu.

2) La correction orthographique

Nvu incorpore un correcteur orthographique classique. Néanmoins je vous conseille vivement de faire relire vos travaux par une personne humaine. Il est des erreurs que le plus fiable des correcteurs ne saurait détecter !

Dans la version actuelle, la correction orthographique peut être automatisée. Si ce n'est déjà fait, allez dans *Outils/Préférences.../Avancées* et cochez la case *Souligner les mots mal orthographiés*. Lorsque le mot, mal orthographié, est souligné en rouge, faites un clic droit pour voir les suggestions proposées à la correction. Si c'est un mot inexistant dans le dictionnaire mais que vous utilisez souvent, utilisez le menu contextuel *ajouter* pour l'ajouter à votre dictionnaire personnel.

Pour l'activer, il suffit de cliquer sur l'icône Orthographe. Si cette dernière n'est pas installée dans votre barre d'outils, allez dans menu *Édition* et glissez jusqu'à *Vérifier l'orthographe*. Vous pouvez ouvrir aussi le dialogue en utilisant la combinaison de touches suivante : **Ctrl + k**.

L'installation est des plus simples désormais, il suffit de télécharger l'archive `spell-fr-FR.xpi` puis de l'installer (voyez plus si vous ne savez pas comment faire). Le dictionnaire est disponible sur le site `geckzone` dans la section extensions : <http://www.geckzone.org/extensions>

3) Ajouts de styles en ligne

Vous souhaitez modifier le style d'un titre sans qu'il y ait intervention dans le style général ? Prenons, pour l'exemple, le paragraphe « explication du langage HTML » . Vous allez donc générer un style en ligne, c'est-à-dire, un style propre à ce marqueur qui sera intégré dans le code HTML.

Donc, toujours les mêmes opérations de sélection. Cliquez sur le titre « explication... » pour activer la balise correspondante en bas, et sélectionnez par un clic droit *Styles internes*.

Un menu contextuel, dans lequel vous reconnaîtrez les différents onglets de l'éditeur CSS, apparaît en autant de boîtes de dialogues distribuées individuellement. Choisissez *Propriétés du texte* et passez la couleur du texte à « #c0c0c0 ». Et voilà la couleur de votre titre de paragraphe changée ; facile non ?

Voici le code correspondant pour un style interne :

```
><h2 style="color: rgb(192,192,192)>explication...</h2>
```

Ce style est interne à cet élément précis. Nous allons voir comment extraire ce style interne pour le transformer en style générique et l'insérer dans une feuille de style.

Activez et Cliquez sur la balise h2 avec un clic droit, re-sélectionnez *Styles internes*, un nouveau dialogue s'active : *Extraire et créer un style générique*. Cliquez dessus et extrayez le style interne vers un style générique !

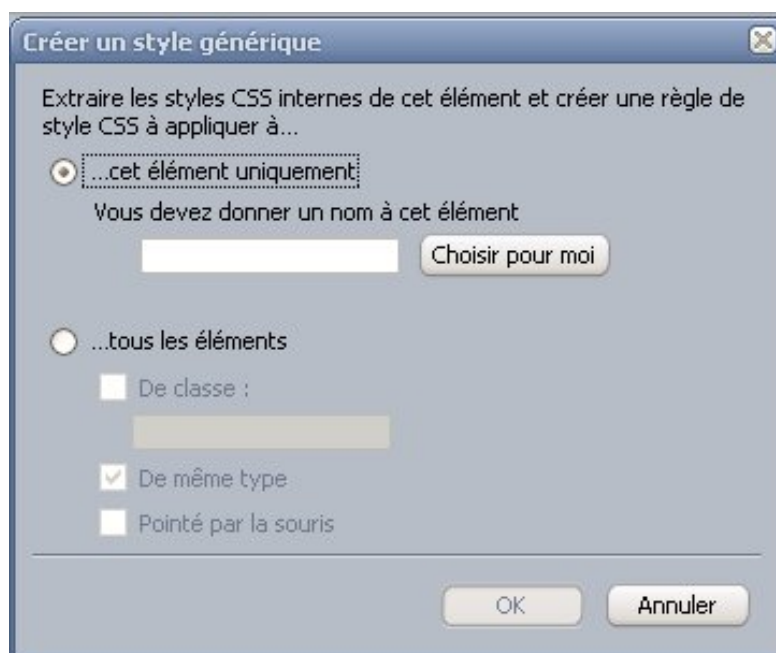


Image 31 extraction d'un style

Cette boîte de dialogue fabrique des styles génériques que vous appliquerez, soit à l'élément intéressé (*...cet élément uniquement*), soit à tous les marqueurs de type h2 (*...tous les éléments*) et, en plus, vous pourrez l'appliquer aux éléments ayant une classe, du même type ou encore provoquer un changement quand le pointeur passe dessus (j'aime beaucoup cette option). Enfin, vous avez la possibilité de choisir un nom pour identifier ce style ou de laisser Nvu choisir pour vous (*choisir pour moi !*).

Malheureusement, ce style générique ne s'appliquera qu'à cette feuille comme un style interne. Le bonheur serait d'avoir la possibilité de pouvoir l'exporter vers une feuille de style externe.

4) Sélection des classes et des identificateurs à la volée

Nvu s'est enrichi d'une sélection des styles de classe et d'identificateurs (*Classes* et *ID*). Aller dans la barre des tâches (en bas à droite), sélectionnez une balise et par un clic droit est ajouté *Classes* et *ID*. Vous avez une vue directe de tous les

identificateurs et classes qui se rapportent à la feuille HTML en cours. Un point vous indique quel style de classe ou quel identificateur est en cours d'utilisation. Vous pouvez ainsi attribuer un style à n'importe quel marqueur HTML ou en changer. Plutôt pratique.



5) Créer et Gérer des pages modèles

Une des fonctionnalités pratiques de Nvu est de pouvoir générer des pages modèles. Une page modèle sert à réaliser un squelette qui vous servira de base pour l'ensemble des pages de votre site.

A l'intérieur de ce squelette vous pouvez insérer des zones éditables. Les zones éditables sont des parties que vous autorisez à la modification. Elles seules seront modifiables. Le reste ne pourra pas l'être.

Lorsque vous avez modifier le modèle selon vos souhaits, il suffit d'aller dans le menu *Édition* puis de glisser jusqu'à *Dissocier du modèle*. Votre page se détache du modèle et est prête à être enregistrée au format HTML !

Consultez dans le centre d'aide, la section : *Travailler avec des modèles*.

6) Liens et relations

Je ne rentrerai pas dans une définition exhaustive de cette notion de relation. Néanmoins il est possible, aujourd'hui, d'enrichir le sens d'une balise HTML.

Une balise HTML ne contient pas de sens et c'est ce qui est à l'intérieur, généralement du texte compréhensible par l'humain qui donne sens.

La tentative actuelle tente de donner un sens aux balises que vous utilisez, sens qui pourra mieux être repéré par un moteur de recherche ou un système de référencement.

Exemple :

```
<ul>
<li>un</li>
<li>deux</li>
<li>trois</li>
<li>quatre</li>
<li>cinq</li>
</ul>
```

Potentiellement ce bout de code n'a de sens que pour nous et nous comprenons que l'auteur de ce code les cinq premiers chiffres d'une certaine base, on sous-entendra que c'est la base 10.

Les balises relationnelles offrent une possibilité de transférer une meilleure compréhension de ce sens implicite et compréhensible pour nous aux balises.

Exemple :

```
<ul rel="mathématiques">
<li>un</li>
<li>deux</li>
<li>trois</li>
```

```
<li>quatre</li>
<li>cinq</li>
</ul>
```

Il s'est avéré que ce genre de mises en relations est tout aussi utile que risquée car n'importe qui peut utiliser la relation mathématiques et vous emmenez vers des théories qui n'ont rien à voir avec la science des mathématiques. C'est la principale critique apportée à cette nouvelle conception.

Néanmoins, il s'avère que cette formulation est largement employée dans les milieux liés à l'informatique même si elle n'est pas encore totalement populaire.

Nvu vous propose d'utiliser deux types de ces balises relationnelles.

- Les tags technocrati dédiés au blogs (journaux quotidiens)
- les liens relationnels pour les sites Web classiques.

6.1) Les tags technocrati

Pour éditer un tag technocrati avec Nvu, rien de plus simple. Lorsque vous avez activé votre lien en ayant cliqué sur le bouton *Lien*. Il suffit de développer le dialogue en cliquant sur *Plus de propriétés* puis de cocher : *Ce lien est une étiquette technocrati*.

6.2) Les liens relationnels

Pour exprimer une relation dans votre lien lorsqu'il s'agit d'une personne, toujours dans le même dialogue, un peu plus bas il vous suffit de choisir la nature de ce lien : Physique, professionnel, géographique, familial, romantique.

I) Gérez votre site en ligne sans quitter Nvu !

1) Introduction

Ce n'est pas tout ! Le programme dispose d'outils supplémentaires qui vont vous permettre de publier votre page fraîchement réalisée. Nous allons voir dans cette section comment paramétrer le gestionnaire de sites et comment publier, modifier les pages de votre site en ligne.

2) Le gestionnaire *Nvu site Manager*

Pour le faire apparaître appuyez sur la touche F9 de votre clavier.

Pour savoir comment configurer le gestionnaire et la connexion à votre site, reportez-vous à *Publiez vos pages Web* du centre d'aide Nvu.

3) Étude de cas : gestion d'une galerie de photos

Comment gérer une galerie de photos avec Nvu ? Cela se fait plutôt très simplement à l'aide des outils de publication intégrés.

3.1) Préparation de la page.

Créez une page vierge. Nommez-la *Galerie de photos*. Insérez vos images à l'aide du bouton *Image*. Ne vous préoccupez pas de la disposition des images, laissez-les telles quelles. Pourquoi ? La réponse est simple un petit coup de css et voilà nos images correctement disposées sans même utiliser un tableau !

Galerie de photos



Image 33 galerie photos non stylisée, insertion brute des images

3.2) La galerie de photos stylisée

Galerie de photos

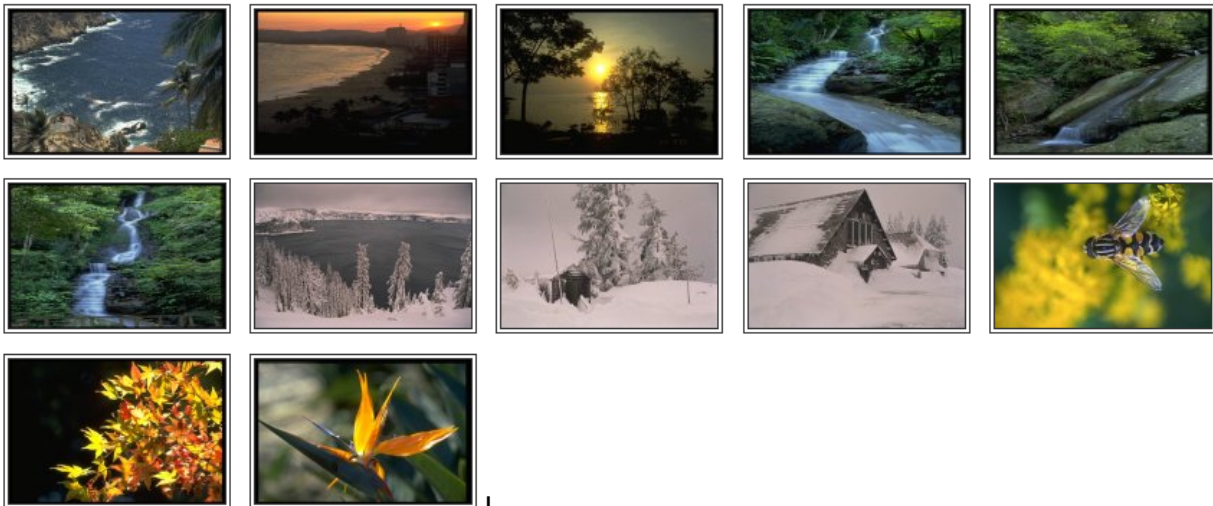


Image 34 galerie photos stylisée

(Les photos utilisées sont tirées du domaine public et libres de droits pour une utilisation non commerciale sauf une publiée sous licence art-libre, celle de l'abeille adresse de l'auteure : <http://www.saij-copyleft.net/>).

Voici le code css, excessivement simple qui a servi à rendre cette galerie agréable à l'oeil.

```
img { border: 4px double rgb(51, 51, 51);  
margin: 5pt;  
}
```

Comme nous savons que chaque marqueur HTML est considéré comme un bloc, il suffit d'utiliser cette propriété au bloc HTML `` pour *image* auquel j'ai attribué une bordure double de quatre pixels d'épaisseur et de couleur grise. Pour créer la séparation entre chaque photos, j'ai attribué sur chaque bord du bloc `` une marge de 5pt d'épaisseur.

Bien sûr, il est souhaitable de mieux organiser cette galerie en ajoutant un nom sous chaque photo par exemple auquel cas il faudra utiliser des éléments légèrement plus complexes mais que nous avons vus avec la création d'un menu de navigation, je parle des listes de définition.

3.3) Publication de la page

Une fois votre page terminée, pour la publier, il suffit d'utiliser et de cliquer sur le bouton *Publier*.

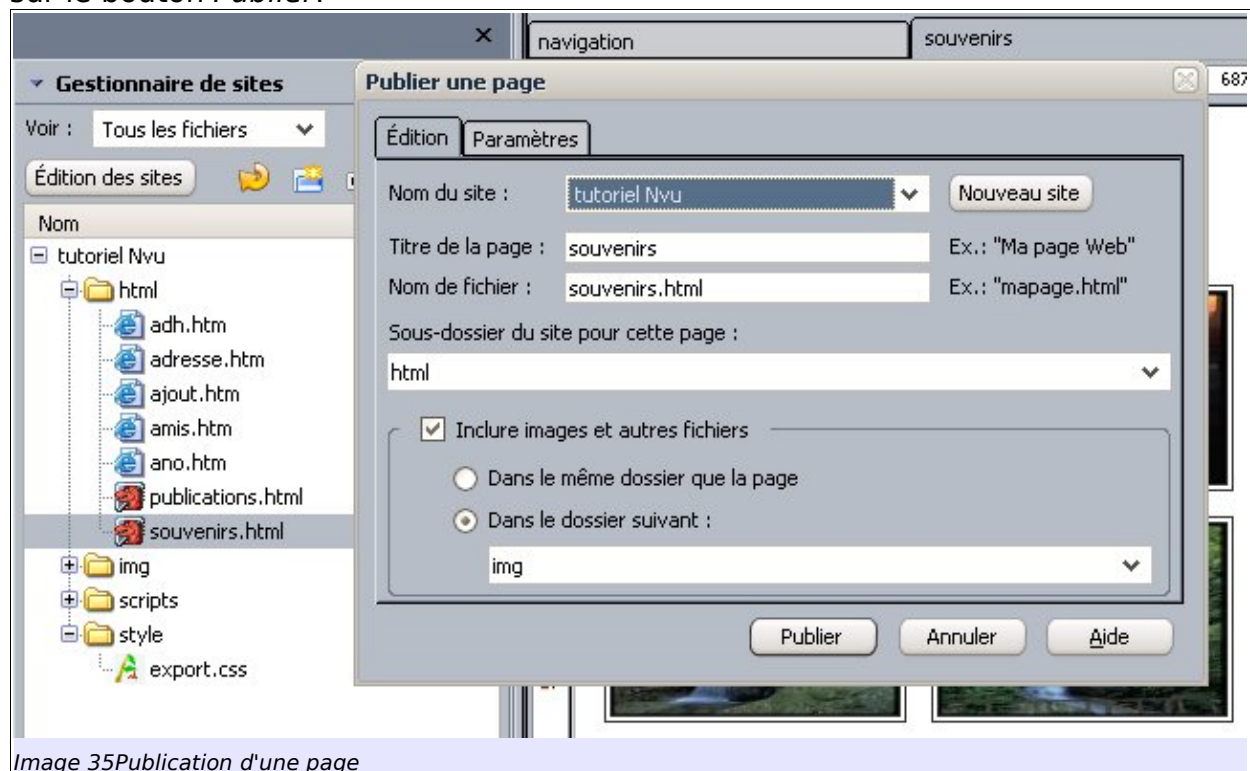


Image 35 Publication d'une page

Une fois le dialogue activé j'ai demandé que la page *souvenirs.html* soit publiée dans le sous dossier *html* du site. Ensuite, j'ai précisé que toutes les images devaient être rangées dans le dossier *img* de l'arborescence du site. Pour cela j'ai coché la case *Inclure images et autres fichiers* et le bouton *Dans le dossier suivant*

: à savoir, *img*.

La publication terminée, le programme renvoie une fenêtre de confirmation indiquant que tout a été correctement chargé sur le site externe. Si il y a eu une erreur de publication, vous en serez tout de suite informé avec le même dialogue qui vous indiquera la marche à suivre.

3.4) Mise à jour de la galerie de photos

Pour mettre à jour la galerie, il se suffit de lancer le gestionnaire de sites. Puis de sélectionner la page qui vous intéresse. Celle-ci se chargera automatiquement dans le programme et vous n'aurez plus qu'à ajouter vos photos et à demander une publication.

Un petit défaut tout de même. Le gestionnaire de publication ne prend pas en charge les photos déjà publiées sur votre site. Lorsque vous demanderez la publication, il va automatiquement tout rechargé.

Ce défaut n'est pas très important si votre page ne contient pas beaucoup de photos. Dans le cas contraire, il vous mieux séparer les photographies et la page en question et passer par un gestionnaire de publication externe.

Ceci est dû au fait que Nvu considère le système de publication des pages comme un tout ; ce qui est logique puisque c'est un éditeur de pages web en mode *WYSIWYG*.

⌋ Personnalisation

1) Ajouter des outils complémentaires

Cette version vous permet, désormais, d'ajouter des modules externes. Vous disposez de deux types de modules : les Extensions et les Thèmes.

➤ **Les extensions**

Les extensions sont des archives au format xpi qui est un format propre aux programmes qui se rattachent au moteur de rendu Gecko (Mozilla, firefox, Nvu pour les plus connus.) et apportent des fonctionnalités supplémentaires au programme.

Où trouver les extensions ? Elles sont référencées sur le site Geckozone :

<http://extensions.geckozone.org/Nvu/>

Il faudra au préalable les télécharger.

➤ **Les thèmes**

A ce jour il existe deux thèmes spécifiques pour Nvu *Smoke* et *System Unknown*

1.1) Installation d'une extension

Allez dans le menu *Outils* et glissez jusqu'à *Extensions*. Un dialogue s'ouvre, cliquez sur *Installer*. Un nouveau dialogue s'ouvre. Sélectionnez l'emplacement où se trouve l'extension et confirmez.

Un nouveau dialogue vous avertit de l'installation d'un nouveau programme et attend la confirmation ou l'infirmité de son intégration au programme. Confirmez.

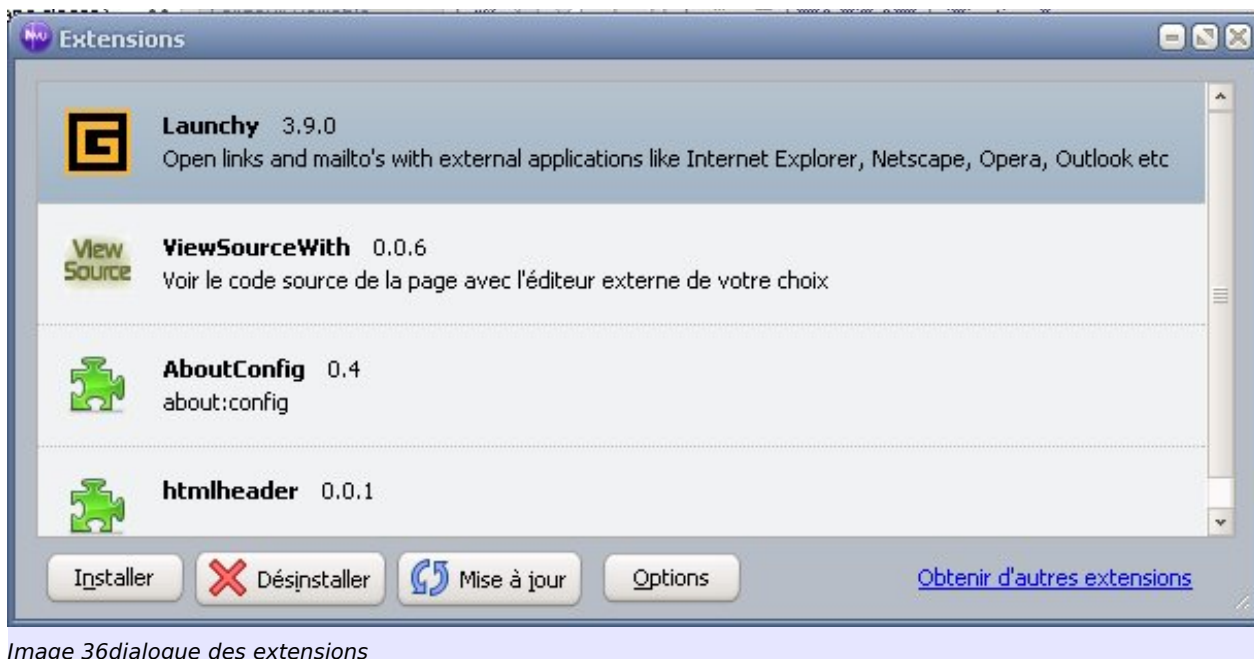


Image 36 dialogue des extensions

L'extension sera activée au prochain démarrage du programme. L'extension `htmlheader` sera étudiée plus en détail dans un tutoriel séparé, *Nvu Modulaire*.

1.2) Installation d'un thème

La procédure est identique excepté qu'il faut sélectionner *Thèmes* du menu *Outils*.

1.3) Gestion des erreurs (ou *Bugs*) et Suggestions

On ne le dira jamais assez mais un programme sous licence libre, ce n'est pas juste un programme que l'on peut obtenir gratuitement. C'est, aussi, une invitation pour participer à l'évolution de ce dernier et ce de plusieurs manières. La première et la plus simple est de renvoyer les erreurs ou bugs de Nvu ou, pourquoi pas, de suggérer, une amélioration, une extension possible si, comme moi, le mot programmation ne vous dit rien de particulier.

➤ **Comment faire ?**

Dirigez-vous vers le menu *Aide* et glissez jusqu'à *Bugs et suggestions*. Ce lien vous connectera à un site de gestion des erreurs ou de suggestions consacré au programme.

Cette option est bien pratique et est l'un des fondements de la communauté du libre ; donc n'hésitez pas à l'utiliser. Cela servira à tout le monde et n'en voulez pas à l'auteur s'il ne tient pas forcément compte de vos suggestions. Vous n'êtes pas seul au monde... et n'avez pas toujours la bonne idée. Mais vous contribuez à son amélioration en marquant l'intérêt que vous portez au programme ; ce qui est déjà beaucoup.

1.4) Pour aller plus loin encore...

Ce tutoriel est quasi terminé. Mais le programme évolue toujours. Une des dernières nouveautés est l'ajout d'extensions qui étendent les fonctionnalités du programme. Je vous invite à suivre l'aventure de ce tutoriel, s'il vous l'avez trouvé utile, avec une nouvelle partie séparée appelée Nvu-Modulaire.

Cette partie tentera d'expliquer telle ou telle extension et d'étudier les multiples possibilités offertes.

De même je ne suis pas omniscient et mes connaissances sont relativement limitées. Un jour, peut-être, vous écrirez un tutoriel sur telle ou telle extension future du programme. Qui sait ?

1.5) Le cas Amaya

Amaya est, à ma connaissance, le seul autre navigateur et éditeur de pages HTML en mode *WYSIWYG* qui fonctionne sous *Windows* et *Linux*.

Pourquoi en parler ici ? Tout d'abord parce que c'est le logiciel, lui aussi libre, issu directement du consortium du w3c que vous devez connaître plus ou moins si vous avez lu ce tutoriel. Ensuite, parce que un aspect un trop expérimental en modifie sa portée et le public visé.

Pourtant il intègre de nombreux outils qui en font un programme de très grande qualité. Au fur et à mesure des nouvelles versions, il semble sortir lentement de cette orientation expérimentale-pointue.

Amaya est un programme à découvrir même s'il est encore un peu raide dans son fonctionnement. Il a de grandes chances de devenir l'outil complémentaire parfait de Nvu pour une édition de pages avancée et plus techniques répon-

dant à des besoins plus exigeants tout en gardant cette approche *WYSIWYG* que la « tradition » réserve au débutant par habitude.

Amaya prouve, tout comme Nvu, que le mode graphique ou *WYSIWYG* n'est pas pénalisant mais s'avère être un mode d'édition tout aussi efficace que le mode édition au format texte.

K Conclusion

Avec ce tutoriel, j'ai souhaité présenter Nvu selon une double manière : descriptive et pratique. C'est-à-dire partir de la description pour aller vers un exercice pratique.

Créer des pages Web, ce n'est pas plus difficile que cela ! Les réaliser avec un éditeur HTML en mode graphique qui vous offre autant de possibilités c'est encore plus simple ! Si vous vous en tenez à la méthode que j'ai tenté de vous faire découvrir :

- création d'une page simple, uniquement avec le texte et les formats liés au texte,
- ensuite, différentes manières de mettre en forme cette page nue soit, d'une manière classique, avec un code inséré automatiquement dans le code HTML (le plus simple), mais au résultat peu pratique. Par exemple, vous êtes obligé pour chaque nouvelle page de refaire toute la mise en forme ; soit en créant une feuille de style interne ; soit en créant une feuille de style externe qui facilitera la mise en place de votre site.

Tel aura été le but de ce tutoriel, de vous démontrer cela par la pratique.

Cette méthode étant ce qu'elle est, je l'espère aussi claire que possible. J'ai voulu éviter « la réinvention de la roue » avec un tutoriel de ce genre ; il a été difficile de trouver un juste milieu pour Nvu, car ce programme peut véritablement toucher un large public, du débutant au plus confirmé. Bien sûr, Nvu rencontre ses propres limites dès que l'on veut approfondir un tantinet la question.

J'ai choisi la cible où je me situe, et donc là où je me sens le mieux, un amateur qui, à ses heures perdues, consacre quelques heures à l'édition Web afin de créer ou de maintenir un site associatif ou entre amis.

Malgré sa jeunesse et quelques problèmes mineurs, Nvu est totalement opérationnel et fonctionnel. Depuis que j'ai découvert ce programme, je l'ai automatiquement intégré avec d'autres programmes complémentaires et je ne m'en sépare plus dans l'aide à la création de pages Web, tellement il facilite la vie.

Avec Nvu, c'est le système GNU/Linux qui s'ouvre un peu plus vers le grand public.

Le grand public, c'est un peu le talon d'achille du système GNU/Linux. Mais

c'est qui, au fait, ce grand public ? Ben, c'est vous, c'est moi.

C'est sans doute la meilleure récompense que ce système, au départ réservé uniquement à des passionnés, puisse obtenir : l'intérêt du grand public, c'est-à-dire de nous tous.

Puisse Nvu y contribuer...

A) Remerciements

Je remercie l'association APCD (www.perigord.tm.fr/apcd) qui me laisse un libre accès à internet avec beaucoup de patience ; sans ce dernier ce manuel n'existerait pas.

Je remercie Framasoft (www.framasoft.net) et toute son équipe qui a su accueillir mes contributions multiples et mes humeurs.

Correcteurs du présent manuel, qu'ils soient remerciés :

-Christian (Choul), liseur et correcteur attentif de ce tutoriel qui a effectué un travail de grande qualité et peu agréable (relecture + corrections).

-Goofy, autre liseur, qui, lui aussi, a effectué ce travail peu agréable (relecture + corrections) et avec une même qualité.

Liseur ? Le liseur est au livre ce que le hacker est à l'informatique. Le mot « liseur » est défini dans le Littré.

Je remercie également tous ceux qui laissent des messages au sujet de ce tutoriel dans les forums dédiés de framasoft et parfois ailleurs.

Toutes ces rencontres enrichissent le tutoriel et me servent à prendre conscience de cette réalité propre au Libre, le travail collaboratif et le partage des connaissances.

Que cela devienne une réalité pour chacun, chacune.

L) Annexes

1) La double face du langage *WYSIWYG*

Tout le monde a, au moins, une fois dans sa vie, tapé du texte à l'aide d'un traitement de texte, *MS-Word* le plus souvent. Les traitements de texte de ce type sont nommés traitements de textes en mode *WYSIWYG*. Nul ne s'imagine ce qui se passe pendant qu'il tape son texte. Ce qui est plutôt normal, lorsque le processus interne de transcription du programme vous est, délibérément, caché. Le caché est le codage qui n'apparaît pas. Ce codage qui n'apparaît pas est protégé par une licence de type propriétaire. Avec un programme protégé par une licence libre, vous avez accès à ce codage.

1.1) Petite explication

Il ne sera jamais assez dit qu'un ordinateur est complètement stupide ; son intelligence provient de la manière dont l'être humain l'utilise et non l'inverse (sauf pour le cinéma et les livres d'anticipation). Un ordinateur ne sait rien dans l'absolu, il faut tout lui dire. Lorsque nous lisons un livre (un passionné de livres est un liseur et non un lecteur ; le lecteur lit le journal ou un magazine), nous savons faire la différence entre le titre, le sous-titre, un paragraphe, une image, un tableau, etc. L'ordinateur, quant à lui, ne sait rien distinguer et il n'a, ni connaissance préalable, ni connaissance intuitive de la structure qui organise un texte.

Lorsque, dans un traitement de texte, nous désirons un titre général, nous utilisons un titre de hauteur 1 (ou *titre 1* pour la plupart des suites bureautiques). Ce format correspond, par une convention explicite ou implicite, à des caractères gras accompagnés d'une certaine hauteur des lettres qui va permettre de le différencier du texte, par exemple. Il suffit d'observer la structure de ce texte pour le comprendre.

Cette distinction est pertinente pour nous, humains, mais pour l'ordinateur, elle ne l'est absolument pas. Pour lui, ce sont des paramètres techniques qui ont été programmés et attribués en mémoire, attendant que l'utilisateur déclenche,

par une commande spécifique, l'utilisation de ces paramètres pré-programmés à l'aide d'un logiciel d'aide au traitement automatisé du texte comme OpenOffice.org ou *Microsoft Word*, par exemple, pour obtenir une présentation de texte honnête⁶.

1.2) Savoir faire la différence

Donc, lorsque nous écrivons un texte à l'aide d'un traitement de texte, il se produit deux choses simultanément :

- la première fait apparaître le texte tel que nous le souhaitons avec une structure organisée et pertinente pour l'humain (ce qui apparaît sur la feuille blanche),
- la seconde transcrit en un langage interne toute une série de paramètres techniques, préalablement mis en mémoire, et qui correspondent au format désiré par l'auteur du texte (ce qui n'apparaît pas sur la feuille blanche, mais qui constitue un dialogue interne avec le programme).

Exemple (l'envers du décor) :

Utilisons le traitement de texte Abiword (traitement de texte libre, est-il encore besoin de le préciser ?) et écrivons ce simple texte :

Une phrase d'exemple.

Enregistrons ce document au format natif "abw" , puis essayons de voir ce que, d'habitude, nous ne voyons pas. Pour obtenir ce résultat, il suffit d'ouvrir le fichier abw⁷ à l'aide de n'importe quel éditeur en mode texte comme notepad sous windows ou mieux notepad2 toujours sous windows (le dernier bijou en date et libre qui plus est), par exemple.

6)Il existe des langages pour présenter des textes stylisés et typographiés non automatisés comme LaTeX ou, pour ce qui nous concerne, HTML

7)L'exemple ne se réfère plus à Openoffice.org. Pourquoi ? D'abord le fichier source abiword est beaucoup plus léger et se rapproche plus, dans sa structure, de l'écriture d'une page au format HTML. Les fichiers sxw d'Openoffice.org sont plus complexes dans leur architecture. L'exemple abiword est, par conséquent, plus pertinent pour l'objet de ce tutoriel.

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE abiword PUBLIC "-//ABISOURCE//DTD AWML 1.0 Strict//EN"
"http://www.abisource.com/awml.dtd">
<abiword template="false" styles="unlocked"
xmlns:fo="http://www.w3.org/1999/XSL/Format" xmlns:svg="http://www.w3.org/2000/svg"
xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/" fileformat="1.1"
xmlns:math="http://www.w3.org/1998/Math/MathML"
xmlns:awml="http://www.abisource.com/awml.dtd"
xmlns="http://www.abisource.com/awml.dtd" xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
version="2.0.6" xml:space="preserve" props="dom-dir:ltr; lang:en-US">
<!--
=====
===== -->
<!-- This file is an AbiWord document. -->
<!-- AbiWord is a free, Open Source word processor. -->
<!-- More information about AbiWord is available at http://www.abisource.com/ -->
<!-- You should not edit this file by hand. -->
<!--
=====
===== -->
<metadata>
<m key="dc.format">application/x-abiword</m>
<m key="abiword.generator">AbiWord</m>
<m key="abiword.date_last_changed">Tue Oct 19 22:14:26 2004</m>
</metadata>
<styles>
<s type="P" name="Normal" followedby="Current Settings" props="text-indent:0in; margin-
top:0pt; margin-left:0pt; font-stretch:normal; line-height:1.0; text-align:left;
bgcolor:transparent; lang:en-US; dom-dir:ltr; margin-bottom:0pt; text-decoration:none; font-
weight:normal; font-variant:normal; color:000000; text-position:normal; font-size:12pt;
margin-right:0pt; font-style:normal; widows:2; font-family:Times New Roman"/>
</styles>
<pagesize pagetype="Letter" orientation="portrait" width="8.500000" height="11.000000"
units="in" page-scale="1.000000"/>
<section props="page-margin-footer:0.5in; page-margin-header:0.5in">
<p style="Normal">Une phrase d'exemple.</p>
</section>
</abiword>

```

</office:document-content>

Remarques : Comme vous pouvez le voir, il y a là tout une série de codes qui correspondent au format du document, alors que notre phrase est tout en bas.

Passons sur le sens de ce codage. Vous remarquerez trois choses essentielles :

- les caractères du texte ne possèdent aucun signe diacritique (accents et cédilles en tout genre accompagnant voyelles ou consonnes suivant les langues). On dit alors que le format du texte est UTF-8, comme vous pouvez le lire dans la première ligne. Quant à nous, nous utiliserons le terme de texte brut,

- vous remarquerez aussi les signes <> et </> qui représentent ce que nous appellerons des balises. Ces balises servent à distinguer le texte que vous écrivez de l'élément code qui spécifie la forme stylistique et l'aspect typographique.

- La structure des fichiers abiword est très proche de la structure d'un fichier HTML. Vous y retrouvez une section *Doctype* qui correspond à la définition du type de document pour les pages HTML, une section *metadata* qui correspond au méta données en HTML, une section *styles* que vous retrouvez aussi en HTML, une section *pagesize* qui correspond à l'élément *body* en HTML et aussi des balises que vous allez très vite rencontrer comme *p* qui définissent un paragraphe.

1.3) Le format texte brut

On pourrait presque dire que c'est le format d'écriture natif à tout ordinateur. Il ne demande aucun style typographique, n'accepte aucun accent et a besoin de codes spéciaux pour rétablir l'accentuation des lettres. Le format texte brut est l'entité d'écriture la plus simple qui existe pour un ordinateur. Elle n'a pas besoin d'interface graphique poussée.

Ainsi, ce format d'écriture peut très bien fonctionner sans interface graphique. Les plus attentifs d'entre vous auront compris pourquoi Linux est réputé pour son double fonctionnement graphique et non graphique, et pourquoi il utilise autant de fichiers Scripts, au format texte brut, qui vous permettent de le configurer comme bon vous semble. Lorsqu'il y a plantage de l'interface graphique, il vous suffit alors de choisir une console virtuelle en mode non graphique. Le système fonctionne toujours, vous pouvez faire absolument tout ce que vous voulez hormis,

bien évidemment, utiliser les applications qui nécessitent une interface graphique poussée.

1.4) Le langage des pages Web

Pour écrire une page Web, vous utilisez ni plus ni moins que du texte brut agrémenté de codages spéciaux qui transforment votre texte au format brut en un texte au format graphique, donc avec un style et une typographie propres et lisibles par n'importe quel navigateur Web et compréhensibles intuitivement.

Ce langage propre à la publication des pages Web est appelé HTML pour *Hyper Text Markup Language*. Autrement dit, c'est un langage de balises qui transforme du texte brut en un hypertexte destiné au format électronique.

L'hypertexte se distingue du texte normal, en cela qu'il peut contenir des liens de connexions avec d'autres textes quelque part sur le Web ou à l'intérieur d'un site. Chose impossible à obtenir physiquement avec un livre. On peut dire, d'une certaine manière, que les appels de notes et autres renvois bibliographiques sont les prédécesseurs des liens électroniques actuels, donc de l'hypertexte.

Le langage HTML établit l'ensemble des balises qui transforment un texte brut en un texte stylisé et typographié avec paragraphes, tableaux, images, etc. C'est une convention universelle dont le [World Wide Web Consortium](http://www.w3.org) (<http://www.w3.org>) est le coordinateur principal. C'est lui qui définit ce qui est appelé les standards du Web. Nous y reviendrons plus tard.

Exemples de texte brut avec leurs balises de transformation :

```
<h3>Le langage des pages Web</h3>
```

Les balises sont toujours les mêmes et signifient :

<> : pour ouverture d'une balise qui transformera le texte brut ;

</> : pour fin de la transformation du texte brut. À l'intérieur de ces balises, vous glissez toutes les commandes de styles et de typographies possibles et imaginables (dans la limite de la possibilité du langage HTML, bien sûr).

Dans notre exemple, j'ai demandé un titre de hauteur 3 (ou h3), parce que je suis la convention suivante :

- titre général avec un titre de hauteur 1 (ou h1)
- titres de paragraphes avec un titre de hauteur 2 (ou h2)

- sous-titres de paragraphes avec un titre de hauteur 3 (ou h3)
- sections à l'intérieur des sous-titres ou des titres de paragraphes avec un titre de hauteur 4 (ou h4).
- je réserve les titres de hauteur 5 (h5) et 6 (h6) pour tout autre usage, nom d'auteur en fin de texte, par exemple.

<h4>Exemples</4>

Vous devriez être capable d'en comprendre le sens.

1.5) Pour approfondir la connaissance du langage HTML

Une seule référence tant elle est complète, didactique et très bien présentée. Vous pouvez la télécharger gratuitement sur Internet ou en acheter la version papier en librairie. C'est la référence absolue en la matière pour tout débutant, je n'ai pas trouvé mieux.

[self HTML](http://fr.selfhtml.org/) (<http://fr.selfhtml.org/>)

2) Les structures d'une page Web et d'un site

2.1) Rudiments de la structure logique d'une page Web

Même si une page Web est écrite entièrement en texte brut et formatée à l'aide du langage HTML, elle n'en possède pas moins une structure logique simplissime, mais très utile.

En parcourant le contenu réel d'une page de traitement de texte, nous observons qu'il existe de nombreux paramètres externes à notre phrase. Ces paramètres fournissent des indications au programme qui les lit, afin de rendre à l'identique ce que vous êtes en train de taper sur votre feuille blanche. Vous observerez qu'il n'existe pas de style typographique (gras, souligné, italique). Tout est écrit au format texte brut sans aucun style typographique.

Une page Web est partagée en deux sections essentielles :

- l'en-tête de la page (ou *head*) et
- le corps de la page (ou *body*).

L'en-tête de la page ou *head*

Dans l'en-tête sont inscrits toutes les données nécessaires à la bonne compréhension de la page par le navigateur. On y trouve :

- la déclaration de type de document (DTD) ; à savoir quelle version du langage HTML vous utilisez (3.2, 4.01, XHTML 1.0, XHTML 1.1, etc.),
- les méta données qui précisent le nom de l'auteur, l'encodage des caractères (européens, asiatiques, arabes,...), par exemple,
- les langages de scripts extérieurs ou internes auxquels vous faites appel (JavaScript, CSS, etc.).

Le corps de la page ou *body*

C'est à l'intérieur de cette section que vous écrivez vos pages.

Ne vous inquiétez pas de ces sections ! Nvu se chargera de les remplir automatiquement pour vous. Elles vous sont précisées à titre indicatif.

2.2) Rudiments de la structure logique d'un site Web

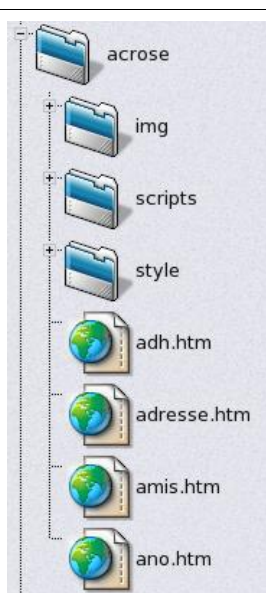


Image 37 Arborescence simplifiée d'un site web

- Une site web est composé par :
- Un répertoire racine qui contiendra toutes vos données ; il aura le même nom que votre site, ici *acrose*.
- Dans ce répertoire, vous glisserez toutes vos pages HTML. Si votre site n'est pas volumineux, inutile de les insérer dans un nouveau répertoire. Le contraire sera vrai en conséquence.
- Insérez toujours plusieurs autres répertoires :
- un pour vos images que vous nommerez *img*, images, ou comme vous voulez
- un autre pour vos feuilles de styles CSS (si toutefois vous les utilisez)
- un troisième pour vos scripts, etc.

2.3) Le design des pages Web : voir ou lire ?

C'est certainement le point le plus crucial à étudier en profondeur tant la plupart des sites Web sont quasi illisibles pour les raisons suivantes :

- soit il y a une utilisation excessive de l'utilisation graphique et le site est alors fait pour être vu et non pour être lu,
- soit le site est orienté vers la lecture, mais la présentation n'est absolument pas maîtrisée et est pensée comme si l'on avait affaire à un livre en papier, ce qui est absurde en soi.
- Consulter sur le sujet le *Guide pratique de conception et d'évaluation ergonomique de sites Web* http://www.crim.ca/files/documents/services/rd/publications/ERG_MilFal_0108-21.pdf.

Gardez en mémoire que ce guide est destiné, tant aux débutants, qu'aux plus expérimentés, et qu'il est orienté vers une utilisation professionnelle. Dans un cadre non professionnel, il est possible et même souhaitable de prendre des libertés par rapport au contenu ergonomique d'un site Web. Cependant, si on parle toujours de charte graphique, pensez à la charte typographique ! Faites en sorte que votre site soit lisible et que la lecture soit adaptée au médium utilisé.

2.4) Outils d'aide supplémentaires pour le design des pages Web

- « *Principles of Graphic Design* » par Andrew Mundi est une superbe animation tout en flash et en anglais qui vous livre les principes de base du design. En 5 étapes, vous pourrez comprendre, tester et interagir avec cette animation. De plus, vous pouvez télécharger l'animation et la consulter chez vous hors-ligne (gratuit) !
- Les étapes :
- 1) Introduction, qu'est-ce que le design ?
- 2) La théorie des couleurs
- 3) Mise en page
- 4) Perspective
- 5) Typographie
- [Chromoflash](#) (en français). Pour tester en ligne l'harmonie des couleurs sur une

page web fictive, le résultat peut être envoyé par courriel. C'est gratuit.

- [Chroma](#) (en français). Un dictionnaire complet sur les couleurs et la théorie des couleurs. Possibilité de le télécharger pour le consulter hors-ligne.
- [color blender](#) (en anglais) par le célèbre Eric Meyer . Permet d'obtenir un échantillon de plusieurs couleurs par dégradé à partir de deux couleurs choisies par l'utilisateur.
- [colorMatch Remix](#) (en anglais). Un superbe outil similaire à CHROMOFLASH, mais différent dans son traitement des couleurs. Il est possible de télécharger une archive et de l'installer chez soi (nécessite quelques connaissances, le programme est livré brut de chez brut).
- [Ncolor](#) (en français et en anglais). Un superbe outil que vous pouvez consulter en ligne ou chez vous hors ligne. Très bien écrit tout en javascript. Hormis le classique choix des couleurs pour le fond de page, bloc de texte et couleur du texte son principal atout est de tenir compte des principaux défauts de perception des couleurs lié au daltonisme.
- [selfhtml](#) (en français). Vous trouverez dans la section «Petits assistants » un outil nommé *choix des couleurs*. Simple, mais efficace (couleur de fond + couleur du texte).
- Je vous conseille comme outils de référence si vous hésitez :
- Principles of Graphic Design
- Ncolor

2.5) Comment créer un site Web ?

La procédure pour créer un site Web se déroule en quelques étapes essentielles et nécessaires :

il est impératif que la structure générale du site existe au préalable sur papier ; elle vous servira de guide pour l'élaboration ultérieure du site.

- Quel type de site Web est-ce que je veux ? Quels sont mes moyens ?
- Quelle sera sa structure ? Comment la concevoir ?
- Quelle sera sa charte graphique ? Qu'est-ce qui doit être vu et qu'est-ce qui sera lu ?
- Qui va écrire le code : moi ? Quelqu'un d'autre ? À plusieurs ?

- Qui va maintenir le site et le mettre à jour ? Quelle sera sa fréquence de mise à jour ?

Si aucune de ces questions ne rencontre de difficultés, alors vous êtes prêt à partir à l'aventure.