

## -Outils TICE- Ecrire des pages html

*Formateur : Franck DUBOIS*

*Janvier 2006*

# Table des matières

<b>1. AVANT-PROPOS.....</b>	<b>3</b>
1.1. PRÉSENTATION DE NVU.....	3
1.2. CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES DE NVU.....	3
1.3. OBJECTIF DE CE DOCUMENT.....	3
<b>2. DÉCOUVRIR L'INTERFACE DE NVU.....</b>	<b>3</b>
2.1. PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE L'INTERFACE DE NVU.....	3
<b>3. MISE EN FORME DU TEXTE.....</b>	<b>4</b>
3.1. MISE EN FORME DE PARAGRAPHE.....	4
3.2. MISE EN FORME DE CARACTÈRES.....	4
3.3. CHOIX DES COULEURS.....	4
3.4. INSERTION D'IMAGE.....	5
3.5. IDENTIFIER LA BALISE « IMG ».....	5
<b>4. TABLEAUX.....</b>	<b>6</b>
4.1. CRÉATION D'UN TABLEAU .....	6
4.2. MODIFIER LES PROPRIÉTÉS DU TABLEAU.....	6
4.3. MODIFIER LES PROPRIÉTÉS DES CELLULES.....	7
4.4. FUSIONNER LES CELLULES D'UN TABLEAU.....	7
<b>5. CALQUES .....</b>	<b>8</b>
5.1. CRÉER DES CALQUES.....	8
5.2. CARACTÉRISTIQUES DES CALQUES.....	8
5.3. MANIPULATION DES CALQUES.....	8
5.4. ATTACHER UN CALQUES.....	9
<b>6. CRÉER DES LIENS HYPERTEXTES.....</b>	<b>9</b>
6.1. CRÉER DES LIENS INTERNES VERS D'AUTRES PAGES DU SITE.....	9
<b>7. LES PRINCIPALES BALISES HTML.....</b>	<b>10</b>
7.1. FICHIER HTML .....	10
7.2. MISE EN FORME DES CARACTÈRES.....	10
7.3. MISE EN FORME DE PARAGRAPHES.....	11
7.4. HYPERLIENS.....	11
7.5. IMAGES.....	11
7.6. TABLEAU.....	11
<b>8. RÉFÉRENCES .....</b>	<b>11</b>

# 1. Avant-propos

## 1.1. Présentation de Nvu

Nvu est un logiciel libre de création de site web pour Linux et Windows qui se donne pour objectif de rivaliser avec Frontpage de Microsoft ou Dreamweaver de Macromedia.

Adresse du site officiel : « <http://www.nvu.com/index.html> »

Adresse du site français : « <http://frenchmozilla.sourceforge.net/nvu/> »

Nvu est encore perfectible mais il permet déjà de créer facilement un petit site web.

## 1.2. Caractéristiques principales de Nvu

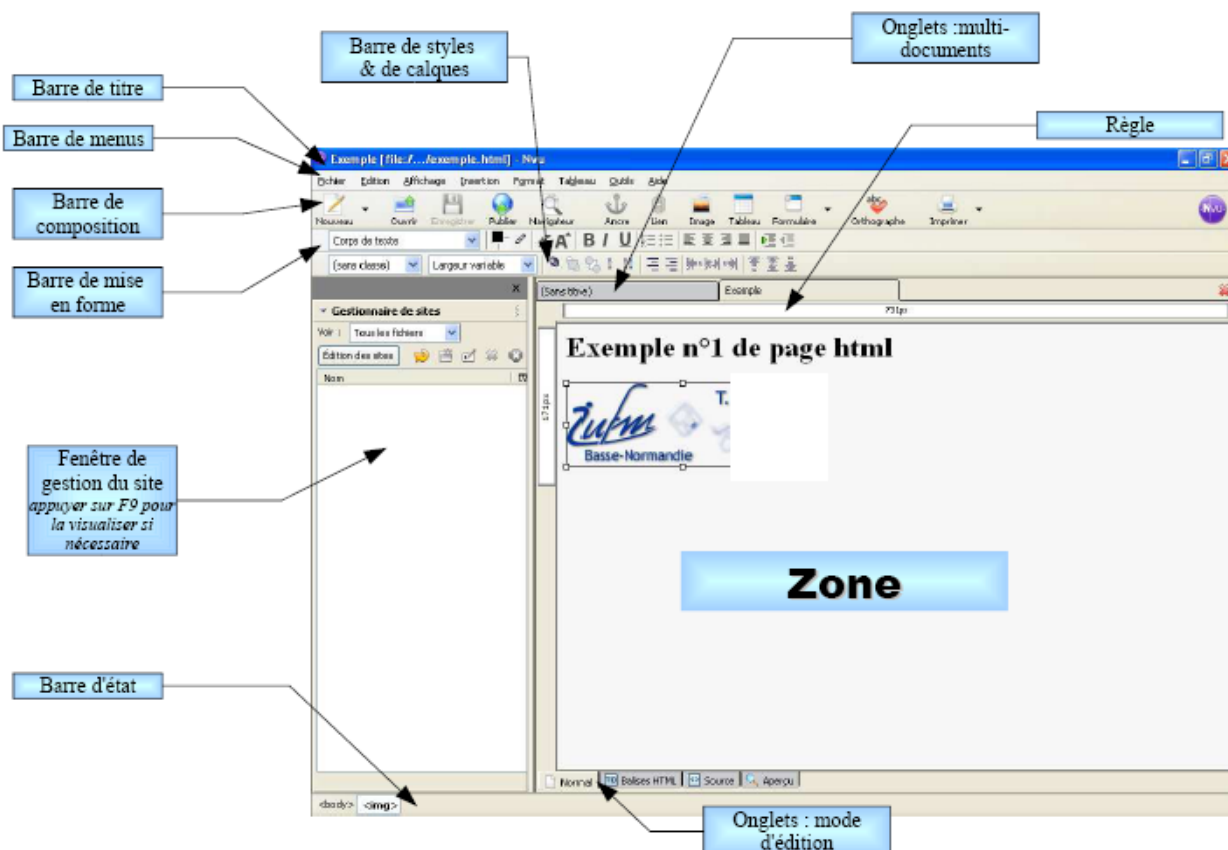
- Éditeur de page web WYSIWYG (What You See Is What You Get) aussi facile à utiliser qu'un traitement de texte.
- Mise à jour de site web distant par FTP.
- Production de code HTML compatible avec tous les navigateurs courants.
- Bascule d'affichage WYSIWYG / code source HTML / Aperçu.
- Éditeur multi-documents à l'aide d'onglets.
- Prise en charge avancée des formulaires et des tableaux.
- Gestion des feuilles de style.

## 1.3. Objectif de ce document

Proposer un parcours guidé permettant à un enseignant de créer un petit site web, c'est à dire un ensemble de pages simples au format html pouvant « contenir » des images, des tableaux, des liens hypertextes internes ou externes, vers d'autres pages au format html ou vers des documents dans des formats standard : Acrobat « PDF », Flash « SWF », Rich Text Format « RTF », « ZIP », .... par exemple pour publier sur un intranet d'établissement.

# 2. Découvrir l'interface de Nvu

## 2.1. Principaux éléments de l'interface de Nvu



### 3. Mise en forme du texte

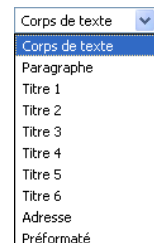


Comme un traitement de texte, Nvu propose des commandes de mise en forme de paragraphes, de caractères et bien entendu des styles de paragraphe.

#### 3.1. Mise en forme de paragraphe



Nvu propose les mises en forme standard du langage HTML : paragraphe, titre 1 à titre 6, Adresse, Préformaté. La liste déroulante de la barre d'outils de mise en forme permet d'attribuer rapidement un style à un paragraphe.



#### 3.2. Mise en forme de caractères




Nvu propose les mises en formes de caractères du langage HTML : polices de caractères, couleur de polices, caractères gras, soulignés, italiques... Il faut sélectionner la zone de texte avant de lui appliquer la mise en forme.



#### 3.3. Choix des couleurs

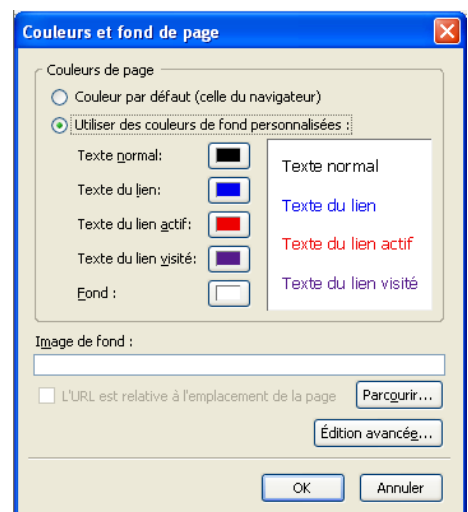


Le bouton  de la barre de mise en forme est constitué de 2 carrés : le carré du dessus permet de choisir la couleur du texte, le carré du dessous la couleur d'arrière-plan. En cliquant sur l'un des 2 carrés, Nvu affiche une palette de couleurs : vous pouvez alors choisir la couleur de votre choix.

Modifier le fond de la page

- ✓ Dans Nvu, modifier la couleur de fond de la page à l'aide de la commande « **Format → Couleurs et fond de la page** ». Il faudra :
  - sélectionner l'option « **Utiliser des couleurs personnalisées** »,
  - cliquer sur bouton « **Fond** », de couleur blanc par défaut.
  - choisir une nouvelle couleur.

*Il est également possible de modifier la couleur : du texte et des liens dans cette interface*



### 3.4. Insertion d'image



#### A lire très attentivement :

Avec un traitement de texte, lorsque vous insérez une image dans un document texte, cette image est par défaut, **incorporée** au document.

Rappel : une page html est un fichier texte ; elle **ne peut donc pas contenir physiquement une image** mais elle peut contenir **un lien vers un fichier image** : c'est le navigateur qui sera chargé d'afficher cette image dans la page.


Conclusion : pour « insérer » une image dans une page html, il faut :

- 1°) un fichier image,
- 2°) placer ce fichier dans le dossier (ou un sous-dossier) de votre site,
- 3°) insérer un lien dans la page html vers ce fichier image à l'aide de Nvu.

Très souvent, on regroupe les fichiers images dans un même sous-dossier du site pour en faciliter la maintenance.

✓ Lancer Nvu.

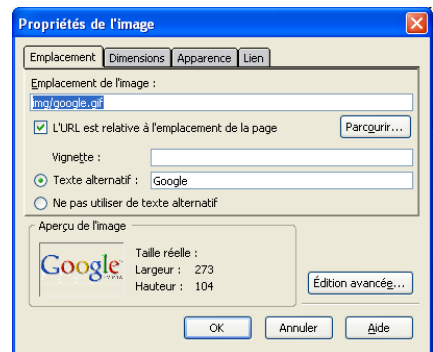
✓ Ouvrir une page.

✓ A l'aide de la commande « Insertion → Image » ou du bouton , insérer une image.

✓ Enregistrer vos modifications.

✓ Visualiser votre page dans le navigateur.

N-B : Le texte alternatif se substitue à l'image lorsqu'un navigateur est configuré pour ne pas charger les images.



### 3.5. Identifier la balise « img »



La balise html « **img** » permet d'insérer une image. Cette balise possède au moins l'attribut « **src** » qui indique le chemin du fichier image appelé par la page html.

✓ Revenir à Nvu.

✓ Dans l'exemple ci-dessous l'image s'appelle **Google**

✓ Cliquer une seule fois sur l'image « **Google** » pour la sélectionner.

✓ Noter dans la barre d'état, l'apparition de la balise « **img** », elle est en caractère gras car elle est sélectionnée.

✓ Basculer en mode d'édition « **HTML Source** » à l'aide de l'onglet 

✓ Noter la balise complète qui a permis d'insérer l'image :

```

```

« alt », « src », « height », « width » sont les attributs de la balise img.

alt correspond au texte alternatif,

src correspond au chemin du fichier image

height correspond à la hauteur en pixel de l'image,

width correspond à la largeur en pixel de l'image.

« **img/** » correspond au chemin relatif du fichier « **google.gif** ».

✓ Revenir en mode d'édition normal ()

## 4. Tableaux




Il existe deux techniques pour régler la mise en page de zone de texte dans un document au format HTML :

- \* les tableaux,
- \* les calques.

Les tableaux sont plus faciles à mettre en oeuvre et mieux pris en charge par les navigateurs. Par contre, ils sont beaucoup moins souples que les calques.

### 4.1. Création d'un tableau

Sélectionner la commande « **Insertion** → **tableau** » ou cliquer sur le bouton

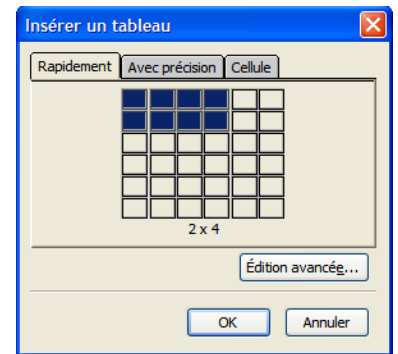
« **tableau** »  de la barre de composition.

Nvu ouvre une boîte de dialogue « **Propriétés du tableau** ».

En glissant la souris sur la matrice, vous pouvez définir les caractéristiques du tableau (lignes et colonnes).

Valider.

Nvu insère le tableau.



### 4.2. Modifier les propriétés du tableau



Dans un traitement de texte, la largeur des tableaux est généralement exprimée en cm. La vocation d'une page HTML est d'être affichée sur un écran d'ordinateur. L'unité d'affichage sur un écran est le pixel. Les tailles standard d'un écran sont « **800 x 600** », « **1024 x 780** », « **1280 x 1024** », ... pixels.

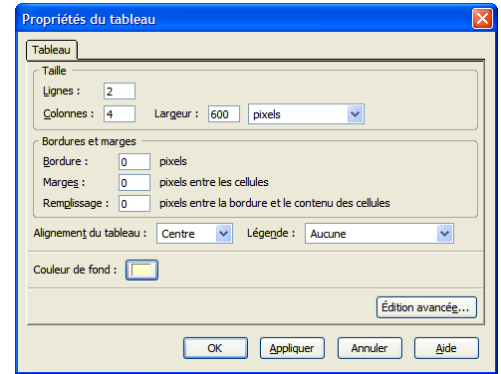
Le langage HTML propose d'exprimer les largeurs de tableaux, de largeurs de colonnes, hauteurs de lignes :

- \* soit en pixels,
- \* soit en % de largeur de la fenêtre d'affichage de la page.

On utilise les largeurs de tableau ou de colonnes de tableau en % pour adapter l'affichage du tableau à la taille de la fenêtre d'affichage du navigateur.

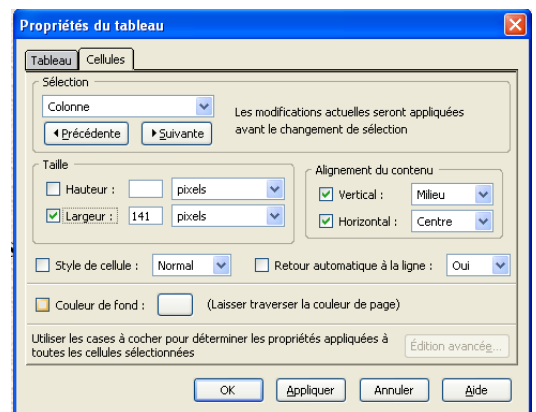
On utilise les largeurs de tableau en pixels pour fixer les dimensions du tableau quelque soit la largeur de la fenêtre d'affichage du navigateur.

- ☞ Pour modifier les propriétés d'un tableau, cliquer sur le tableau.
- ☞ Cliquer droit sur le tableau et sélectionner la commande « **Propriétés Tableau** ».
- ✓ Vous pouvez modifier les propriétés du tableau :
  - Largeurs :
  - Bordure :
  - Marges :
  - Remplissage :
  - Alignement du tableau :
- ☞ Cliquer sur bouton « **Appliquer** ».
- ☞ Nvu modifie la présentation du tableau.
- ☞ Valider.

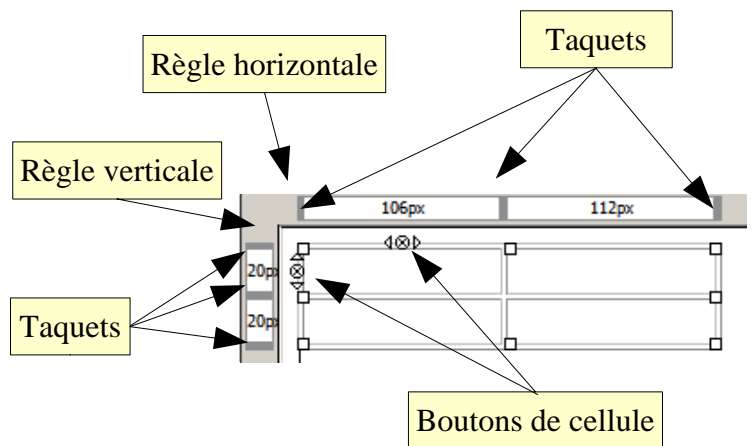


### 4.3. Modifier les propriétés des cellules

- ☞ Cliquer sur une cellule du tableau.
- ☞ Cliquer droit sur la cellule et sélectionner la commande : « **Propriétés cellule** ».
- ☞ Nvu ouvre une boîte de dialogue « **Propriétés du tableau** ».
- ☞ Sélectionner l'onglet « **Cellules, Colonne, ou ligne** » si nécessaire.
- ☞ Effectuer vos modifications
- ☞ Appliquer.



- ☞ Nvu permet aussi :
  - \* de modifier la largeur des colonnes en déplaçant les taquets de la règle horizontale,
  - \* de modifier la hauteur des lignes en déplaçant les taquets de la règle verticale,
  - \* d'insérer une colonne ou une ligne en cliquant sur les triangles des boutons de cellules,
  - \* de supprimer une colonne ou une ligne en cliquant sur les croix cerclées des boutons de cellules.



### 4.4. Fusionner les cellules d'un tableau

☞ Nous pouvons fusionner les cellules d'un tableau.


- ☞ Sélectionner les cellules à fusionner.
- ☞ Cliquer droit et sélectionner la commande « **Fusionner les cellules sélectionnées** ».
- ☞ Nvu fusionne les cellules.

## 5. Calques


### 5.1. Créer des calques

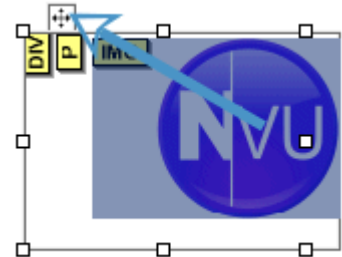
**Pour créer un calque.**

☞ Cliquez dans un bloc que vous voulez formater en tant que calque.

☞ Cliquez le bouton  Calque sur la barre secondaire de Mise en forme.

Le bloc devient un 'Calque'. Les calques ont des poignées graphiques qui permettent d'en modifier leurs dimensions.

En haut du calque se trouve la poignée de repositionnement (décrivant une croix faite de 4 flèches) . Pour déplacer ce calque, simplement cliquez et draguez/trâinez cette poignée.



Les calques permettent à des éléments d'être placés sur une page en position absolue dans la page ou en position relative à la page. Ceci est une capacité commune aux logiciels de dessin et de publication qui permettent à différents items d'être

### 5.2. Caractéristiques des calques


Les calques ont une largeur définie; donc ils ne se redimensionnent pas lorsque la fenêtre est élargie ou est rétrécie.

Les calques n'ont pas de hauteur définie; donc leur hauteur se modifie lors d'un changement de taille de caractères dans le navigateur.

Les calques, tels que créés, sont caractérisés par trois paramètres: 'top' (haut), 'left' (gauche), et 'width' (largeur). Ceux-ci définissent, en pixels, la distance/coordonnée du coin supérieur à gauche du calque par rapport aux coordonnées d'origine de la page et la largeur du calque.

Les calques peuvent être manipulés en utilisant les boutons sur la barre secondaire de Mise en forme.

### 5.3. Manipulation des calques



Pour déplacer un calque, cliquez la poignée de repositionnement  et draguez/trâinez-la à la position souhaitée sur la page.

Pour redimensionner un calque, draguez/trâinez une poignée de redimensionnement tel que pour d'autres éléments.

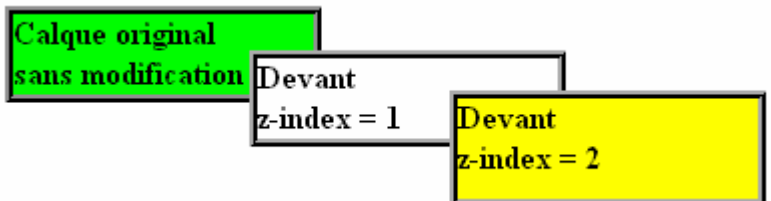
Quand vous repositionnez un calque, Nvu permet un mouvement précis au pixel.

**Attention** Si plusieurs calques se superposent sur une page, il peut devenir impossible de cliquer sur une poignée. Dans une telle situation, essayez de redimensionner le calque pour que la poignée graphique deviennent accessible, sinon essayez de déplacer temporairement un calque au-dessus hors du chemin de ce calque.

Lors du positionnement de calques pour les superposer les uns par-dessus les autres, un mécanisme est nécessaire pour définir lequel va être sur le dessus, au-dessus des autres (pour être entièrement visible), lequel sera derrière (pour être

partiellement masqué, voilé). Deux boutons ('Placer au premier plan'  et 'Placer au premier plan' ) sur la barre secondaire de Mise en forme s'occupe de ce mécanisme. Sélectionnez le calque et cliquez le bouton approprié.

Les calques, tels que créés, n'ont pas le paramètre 'z-index' défini. Lorsqu'amené en avant, la valeur de z-index est égale à 1. Le z-index définit à quel niveau en avant le calque est situé. Si un autre calque est amené devant le calque le plus avancé, il doit avoir la valeur de son z-index à 2. Le sélectionner et l'amener devant ne fait que mettre la valeur de son z-index à 1. En répétant le processus, la valeur de z-index est mise à 2 et le calque est amené davantage vers l'avant.



**Note** Les boutons pourraient être mieux nommés, identifiés avec 'Amener vers l'avant' et 'Repousser vers l'arrière'.

## 5.4. Attacher un calques

Les boutons sur la barre secondaire de Mise en forme peuvent être utilisés pour modifier le comportement des calques. Ce sont:



**Attacher à la bordure gauche**

**Attacher à la bordure droite**

**Garder/Maintenir au centre**

**Attacher à la bordure du haut**

**Attacher à la bordure du bas**

**Maintenir au milieu**

Le premier comportement (**Attacher à la bordure gauche**) n'a aucun effet perceptible, à moins que vous éditiez un document dans une langue où le sens de l'écriture est de droite vers la gauche comme les langues arabiques et l'hébreu.

Le deuxième comportement (**Attacher à la bordure droite**) définit la distance entre le côté droit (plutôt que le côté gauche) d'un calque du bord de la page du bord de son bloc conteneur.

Le troisième comportement (**Attacher au centre**) définit la position, non pas en termes absolus mais selon le pourcentage de la largeur de la page. Donc, si créé au centre de la page, le calque restera au centre, ??similarly for any other ratio.??

Le quatrième comportement (**Attacher à la bordure du haut**) n'a aussi aucun effet perceptible.

Attacher à la bordure du bas définit la distance entre le bas du calque et le bas de la page de son bloc-conteneur.

Maintenir au milieu est semblable à 'Garder/Maintenir dans le centre' mais il réfère à l'axe verticale.

Si un élément de la page qui a été attaché ou positionné est subséquentement draggué/trainé à une position différente, alors sa position antérieure sur la page ne peut être réétablie en annulant (avec Ctrl+Z) la dernière action de dragguage/trainée.




## 6. Créer des liens hypertextes

### 6.1. Créer des liens internes vers d'autres pages du site



Pour créer un lien hypertexte, il faut :

1°) sélectionner la « zone cliquable » : le texte ou l'image,

2°) sélectionne la commande « Insertion → lien » ou bien cliquer sur le bouton « Lien »  de la barre de composition,

3°) saisir la destination, c'est à dire l'adresse (URL) de la page qui sera appelée par le navigateur lorsqu'on cliquera sur le lien,

4°) préciser la cible :



\* la même fenêtre (**\_self**) : lorsqu'on cliquera sur le lien, la page appelée s'affichera dans la même fenêtre,

\* une nouvelle fenêtre (**\_blank**) du navigateur : lorsqu'on cliquera sur le lien, la page appelée s'affichera dans une nouvelle fenêtre,

La destination (URL) pourra être une page


→ au format html **ou** dans un format standard reconnu par le navigateur : PDF, RTF, ...

→ interne **ou** externe au site web.

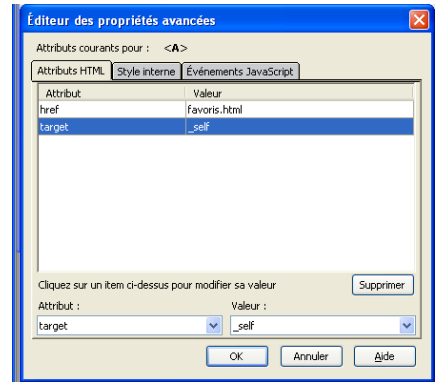
 Sélectionner la commande « Insertion → Lien » ou cliquer sur le bouton  de la barre de composition.

 Nvu ouvre une boîte de dialogue « Propriétés du lien ».

 Cliquer sur le bouton « Parcourir ».

 Sélectionner votre fichier « ?.html ». Valider. Attention ne pas refermer la boîte de dialogue « Propriétés du lien ».

- ✓ Cliquer sur le bouton « **Édition avancée** ».
- ✓ Nvu ouvre une fenêtre « **Édition des propriétés avancées** »
- ✓ Sélectionner dans la liste déroulante « **Attribut** », la valeur « **target** ».
- ✓ Sélectionner dans la liste déroulante « **Valeur** », la valeur « **\_self** ».
- ✓ Valider.
- ✓ Valider une seconde fois pour refermer la fenêtre « **Propriétés du lien** ».

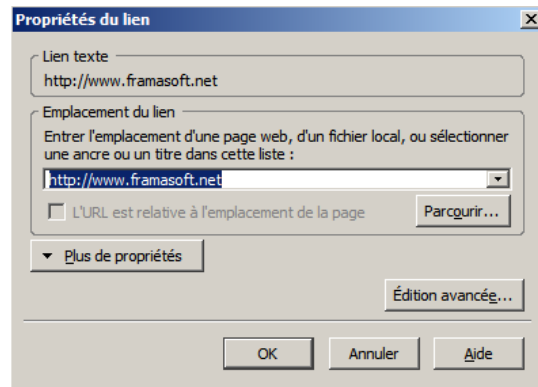


N-B : si vous ne précisez pas la cible (« **target** »), la valeur par défaut est « **\_self** ». Ici nous aurions donc pu sauter cette étape.

- ✓ Enregistrer vos modifications.
- ✓ Tester votre page à l'aide du navigateur.

**Très important :**

- \* Pour tous les liens vers des pages extérieures à votre site, vérifier que la case « **L'URL est relative à l'emplacement de la page** » est décochée comme sur la figure ci-dessous.
- \* L'URL doit débuter avec « **http://** ».



## 7. Les principales balises HTML

### 7.1. Fichier Html

<HTML>...</HTML>	Début et fin de fichier Html
<HEAD>...</HEAD>	Zone d'en-tête d'un fichier Html
<TITLE>...</TITLE>	Titre affiché par le navigateur
<BODY>...</BODY>	Début et fin du corps du fichier Html
<BODY bgcolor="#XXXXXX">	Couleur d'arrière-plan (en hexadécimal)
<BODY background="xyz.gif">	Image d'arrière-plan

### 7.2. Mise en forme des caractères

<B>...</B>	Texte en gras
<BLINK>...</BLINK>	Texte clignotant (Mozilla)
<EM>...</EM>	Texte en italique
<FONT color="#XXXXXX">...</FONT>	Texte en couleur où XXXXXX est une valeur hexadécimale
<I>...</I>	Texte en italique
<U>...</U>	Texte souligné

### 7.3. Mise en forme de paragraphes

 	Passage à la ligne
<CENTER>...</CENTER>	Centre tout élément compris dans le tag
<DIV align=center> ...</DIV>	Centre l'élément encadré par le tag
<DIV align=left> ...</DIV>	Aligne l'élément à gauche
<DIV align=right> ...</DIV>	Aligne l'élément à droite

### 7.4. Hyperliens

<A href="http://...">...</A>	Lien vers une page Web
<A href="mailto:...">...</A>	Lien vers une adresse Email
<A href="fichier.htm">...</A>	Lien vers la page locale fichier.htm située dans le même dossier

### 7.5. Images

<IMG src="xyz.gif">	Insertion d'une image au format Gif ou Jpg (voir liens pour l'adressage)
<IMG src="xyz.jpg">	

### 7.6. Tableau

<TABLE>...</TABLE>	Définition d'un tableau
<TABLE width="x%">	Largeur du tableau en %
<TABLE width=x>	Largeur du tableau en pixels
<TABLE border=x>	Largeur de la bordure
<TABLE cellpadding=x>	Espace entre la bordure et le texte
<TABLE cellspacing=x>	Epaisseur du trait entre les cellules
<TR>...</TR>	Ligne du tableau
<TD>...</TD>	Cellule du tableau
<TD bgcolor="#XXXXXX">	Couleur d'une cellule de tableau
<TD width="x%">	Largeur de colonne en %
<TD width=x>	Largeur de colonne en pixels
<TD align=center>	Texte dans la cellule centré
<TD align=left>	Texte dans la cellule aligné à gauche
<TD align=right>	Texte dans la cellule aligné à droite
<TD valign=bottom>	Alignement vers le bas du contenu d'une cellule
<TD valign=middle>	Centrage vertical du contenu d'une cellule
<TD valign=top>	Alignement vers le haut du contenu d'une cellule
<TD colspan=x>	Nombre de cellules à fusionner horizontalement
<TD rowspan=x>	Nombre de cellules à fusionner verticalement

## 8. Références

<http://frenchmozilla.sourceforge.net/nvu/>

<http://www.framasoft.net/article2243.html>

<http://tice.caen.iufm.fr/tice/Members/dlachiver> ».

<http://www.gtalbot.org/NvuSection/NvuUserGuideFR/UserGuideSection1WorkVersion.html>