

# Table des matières

<b>Préface</b> .....	<b>3</b>
<b>Remerciements</b> .....	<b>5</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>7</b>
<b>Créer une animation</b> .....	<b>7</b>
Calques, scénarios et images .....	7
Créer l'arrière-plan .....	8
Importer des images et du son .....	10
Importer une image .....	10
Insérer une image-clé .....	11
Créer des calques supplémentaires .....	12
Importer les images de ballons .....	13
Préparer les objets .....	16
Travailler avec l'objet Ballon2 .....	18
Positionner les autres ballons .....	20
Animer les objets ballon .....	22
Dessiner des nuages .....	24
Convertir les nuages en symboles .....	28
Créer des effets sur les nuages .....	29

Interpoler le symbole Nuages ..... 30  
Ajouter de la musique ..... 31  
Créer la page Web ..... 33  
Mettre votre page en ligne ..... 35

**Partie 1 Créer des pages et des sites Web ..... 37**

**Chapitre 1 Préparer votre site Web ..... 39**

1.1. Analyser les sites Web ..... 41  
1.1.1. Sites personnels ..... 41  
1.1.2. Sites d'information ..... 42  
1.1.3. Sites d'organisation ..... 44  
1.1.4. Sites politiques ..... 46  
1.1.5. Sites commerciaux ..... 47  
1.2. Comprendre les statistiques Internet ..... 49  
1.2.1. Trouver les bonnes informations ..... 49  
1.2.2. Poser les bonnes questions ..... 51  
1.3. Déterminer votre approche ..... 52  
1.3.1. Déterminer les objectifs ..... 52  
1.3.2. Déterminer les moyens ..... 53  
1.3.2.1. Etre à la pointe de la technologie ..... 53  
1.3.2.2. Rester volontairement obsolète ..... 53  
1.3.3. Définir un budget ..... 54  
1.4. Conclusion ..... 55

**Chapitre 2 Utiliser les blocs HTML ..... 57**

2.1. Comprendre les éléments de base ..... 59  
2.1.1. Eléments et balises ..... 59  
2.1.2. Imbrication des éléments ..... 59  
2.1.3. Structure de pages et éléments block level ..... 60  
2.1.4. Présentation et éléments inline ..... 61  
2.2. Jouer avec les attributs ..... 61  
2.2.1. Attributs communs ..... 62

2.2.2. Attributs spécialisés.....	63
2.2.3. Valeurs par défaut.....	64
X 2.3. Comprendre la structure HTML.....	64
2.4. Ajouter du texte.....	65
2.4.1. Éléments titre.....	66
2.4.2. Retour à la ligne.....	67
2.4.3. Lignes horizontales.....	68
2.4.4. Espaces.....	70
X 2.5. Comprendre les types d'outils.....	71
2.5.1. Editeurs de texte.....	72
2.5.2. Editeurs HTML.....	74
2.5.3. Logiciels WYSIWYG.....	75
2.5.4. Logiciels de traitement de texte.....	78
2.5.5. Quelques exceptions.....	79
2.6. Choisir vos outils.....	80
2.6.1. Essayer des versions d'évaluation.....	81
2.6.2. Essayer des sharewares.....	81
2.6.3. Utiliser des freewares.....	82
2.7. Aller au-delà.....	82
2.7.1. Vérifier les liens.....	82
2.7.2. Valider le code.....	83
2.7.3. Tester la compatibilité.....	83
2.7.4. Surveiller votre serveur Web.....	85
X 2.8. Travailler avec des outils spécifiques.....	86
2.8.1. Notepad.....	86
2.8.2. HomeSite.....	86
2.8.3. Netscape Composer.....	87
2.8.4. Dreamweaver.....	88
2.9. Conclusion.....	90
<b>Chapitre 3 Organiser vos pages Web.....</b>	<b>91</b>
3.1. Adresses URL.....	93
3.2. Ajouter des liens.....	95
3.2.1. Donner de bonnes références hypertextes.....	96
3.2.2. Créer des liens internes.....	97
3.2.3. Créer des liens mailto.....	99
3.2.4. Autres types de liens.....	99

3.2.5. Fixer des adresses URL relatives.....	100
<b>3.3. Conception de pages et de sites .....</b>	<b>101</b>
3.3.1. Couleur .....	101
3.3.2. Style de texte .....	102
3.3.3. Navigation.....	102
3.3.4. Comprendre l'importance du contenu.....	103
3.3.5. Rendre votre site fonctionnel.....	103
<b>3.4. Répartir les informations.....</b>	<b>105</b>
3.4.1. Cibler vos pages.....	106
3.4.2. Trouver les bonnes transitions.....	107
<b>3.5. Conclusion.....</b>	<b>107</b>

## **Chapitre 4 Mettre votre site en ligne..... 109**

<b>4.1. Obtenir votre nom de domaine .....</b>	<b>111</b>
4.1.1. Choisir un nom de domaine .....	111
4.1.2. Choisir un prestataire d'enregistrement .....	114
4.1.3. Eviter les pièges.....	115
4.1.3.1. Deux ans ? Cinq ans ?.....	115
4.1.3.2. Pourquoi est-ce si long ?.....	116
<b>X 4.2. Trouver un fournisseur d'espace Web.....</b>	<b>116</b>
4.2.1. Choisir le bon serveur Web .....	117
4.2.2. Déterminer vos besoins .....	119
4.2.3. Choisir le type de serveur .....	120
4.2.3.1. Hébergeurs non virtuels .....	120
4.2.3.2. Hébergeurs virtuels .....	121
4.2.3.3. Serveurs dédiés.....	121
4.2.3.4. Serveurs co-localisés .....	121
4.2.4. Estimer le rapport qualité/prix.....	122
4.2.5. Rechercher votre fournisseur d'espace Web .....	124
<b>4.3. Tester l'efficacité de votre fournisseur d'espace Web .....</b>	<b>125</b>
4.3.1. Obtenir le service client .....	125
4.3.2. Obtenir le service technique.....	126
<b>4.4. Eviter les arnaques .....</b>	<b>126</b>
4.4.1. Se méfier des escrocs .....	127
4.4.2. Garder votre nom de domaine .....	128
4.4.3. Obtenir un espace et un trafic illimités .....	128
4.4.4. Dépêchez-vous et gagnez de l'argent .....	129

4.5. Découvrir votre compte .....	129
4.5.1. Obtenir des comptes e-mail.....	130
4.5.2. Rediriger les messages .....	130
4.5.3. Utiliser un répondeur automatique .....	133
4.5.4. Obtenir des statistiques .....	136
4.5.5. Définir les options .....	137
4.5.6. Devenir revendeur.....	141
X 4.6. Télécharger vos pages .....	142
4.6.1. Via FTP .....	142
4.6.2. Via HTTP .....	148
4.7. Conclusion.....	150

---

## Partie 2 Améliorer vos pages ..... 151

---

### Chapitre 5 Mettre en forme votre texte ..... 153

---

5.1. Personnaliser du texte grâce aux styles de caractères .....	155
5.1.1. Mettre en italique .....	155
5.1.2. Mettre en gras.....	156
5.1.3. Texte préformaté.....	157
5.1.4. Indice et exposant.....	158
5.2. Utiliser les éléments FONT et BASEFONT .....	159
5.2.1. Spécifier une taille .....	160
5.2.2. Utiliser des tailles relatives .....	161
5.2.3. Comparer la taille des polices et celle des titres .....	161
5.2.4. Modifier les polices par défaut .....	162
5.2.5. Donner de la couleur au texte.....	164
5.3. Alignement et indentation .....	164
5.3.1. Éléments et attributs dépréciés.....	164
5.3.2. Indentation .....	167
5.3.3. Choisir un jeu de caractères .....	168
5.4. Utiliser des caractères spéciaux .....	173
5.5. Conclusion.....	181

مكتبة الفهرست

## **Chapitre 6 Rehausser vos pages Web ..... 183**

<b>6.1. Types de fichiers graphiques .....</b>	<b>185</b>
6.1.1. GIF.....	185
6.1.2. JPEG.....	186
6.1.3. PNG.....	186
<b>6.2. Récupérer des images sur le Web .....</b>	<b>187</b>
6.2.1. Les images du domaine public .....	187
6.2.2. Télécharger des images gratuites .....	188
6.2.3. Trouver le bon artiste .....	188
6.2.4. Utiliser des banques d'images .....	189
<b>6.3. Éviter les problèmes juridiques.....</b>	<b>190</b>
6.3.1. Utiliser des images protégées par un copyright.....	191
6.3.2. Respecter l'images des marques .....	192
<b>6.4. Conclusion.....</b>	<b>192</b>

## **Chapitre 7 Ajouter des images ..... 193**

<b>X 7.1. Ajouter des images .....</b>	<b>195</b>
7.1.1. Attributs height et width .....	195
7.1.2. Marge horizontale et verticale.....	197
7.1.3. Bordure .....	199
<b>7.2. Gérer l'espace .....</b>	<b>200</b>
7.2.1. Ajouter un texte de remplacement .....	201
7.2.2. Réduire le temps de téléchargement.....	203
7.2.3. Aligner texte et images .....	203
7.2.4. Position des images par rapport au texte.....	205
7.2.5. Mettre en forme le texte .....	206
7.2.6. Aligner plusieurs images .....	207
<b>X 7.3. Utiliser des images liens .....</b>	<b>209</b>
7.3.1. Utiliser les bordures .....	209
7.3.2. Créer des cartes images .....	211
<b>7.4. Résoudre les problèmes liés aux images .....</b>	<b>213</b>
7.4.1. Utiliser des vignettes pour réduire le temps de téléchargement .....	213
7.4.2. Utiliser des polices peu communes.....	214
<b>7.5. Ajouter des images en arrière-plan .....</b>	<b>215</b>
7.5.1. Évaluer la taille .....	215
7.5.2. Utiliser une image horizontale.....	216

7.5.3. Eviter les raccords.....	218
7.5.4. Eviter les arrière-plans surchargés.....	219
7.5.5. Choisir le contraste et la couleur.....	221
7.6. Conclusion.....	222
<b>Chapitre 8 Créer vos images.....</b>	<b>223</b>
<b>8.1. Choisir un outil.....</b>	<b>225</b>
8.1.1. Photoshop.....	225
8.1.2. Fireworks.....	226
8.1.3. Painter.....	227
8.1.4. Paint Shop Pro.....	228
<b>8.2. Modifier vos images.....</b>	<b>229</b>
8.2.1. Recadrage d'une image.....	230
8.2.1.1. Photoshop.....	230
8.2.1.2. Fireworks.....	231
8.2.1.3. Painter.....	231
8.2.1.4. Paint Shop Pro.....	231
8.2.2. Taille de l'image.....	231
8.2.2.1. Photoshop.....	232
8.2.2.2. Fireworks.....	233
8.2.2.3. Painter.....	233
8.2.2.4. Paint Shop Pro.....	233
8.2.3. Rotation et orientation.....	234
8.2.3.1. Photoshop.....	235
8.2.3.2. Fireworks.....	236
8.2.3.3. Painter.....	236
8.2.3.4. Paint Shop Pro.....	237
8.2.4. Accentuation et flou.....	237
8.2.4.1. Photoshop.....	238
8.2.4.2. Fireworks.....	238
8.2.4.3. Painter.....	238
8.2.4.4. Paint Shop Pro.....	238
8.2.5. Plug-ins d'effet.....	238
8.2.5.1. Photoshop.....	239
8.2.5.2. Fireworks.....	240
8.2.5.3. Painter.....	240
8.2.5.4. Paint Shop Pro.....	240
<b>8.3. Utiliser des logiciels 3D.....</b>	<b>241</b>
<b>8.4. Poser.....</b>	<b>242</b>
8.4.1. Bryce.....	243
8.4.2. trueSpace.....	244

8.4.3. iSpace.....	245
8.5. Modèles 3D.....	246
8.6. Conclusion.....	248

## **Chapitre 9 Ajouter des couleurs..... 249**

9.1. Définir vos couleurs par défaut.....	251
9.1.1. Définir une couleur d'arrière-plan.....	255
9.1.2. Définir une couleur de texte.....	256
9.1.3. Changer la couleur des liens.....	258
9.2. Utiliser le nom des couleurs et leurs codes hexadécimaux.....	259
9.2.1. Décoder les triplets RGB.....	260
9.2.2. Utiliser les noms de couleur.....	260
9.2.3. Utiliser des palettes.....	261
9.3. Règle des trois C.....	265
9.3.1. Choisir des couleurs complémentaires.....	266
9.3.2. Garantir le contraste et la visibilité.....	267
9.3.3. Coordonner les couleurs.....	268
9.4. Chaleur des couleurs.....	268
9.5. Conclusion.....	269

## **Partie 3 Créer vos calques..... 271**

### **Chapitre 10 Exploiter la puissance des tableaux..... 273**

10.1. Ajouter des tableaux.....	275
10.2. Ajouter des bordures.....	280
10.3. Utiliser les espaces de protection et de cellule.....	282
10.4. Aligner un tableau et son contenu.....	284
10.4.1. Définir l'alignement horizontal.....	284
10.4.2. Utiliser des tableaux avec des formulaires.....	286
10.4.3. Utiliser les tableaux avec les arrière-plans.....	289
10.4.4. Définir l'alignement vertical.....	292

10.4.5. Éviter les retours à la ligne .....	294
<b>10.5. Fusionner des cellules.....</b>	<b>295</b>
<b>10.6. Travailler avec des images et des couleurs .....</b>	<b>297</b>
10.6.1. Définir des images d'arrière-plan.....	298
10.6.2. Définir des couleurs d'arrière-plan.....	300
<b>10.7. Conclusion .....</b>	<b>306</b>
<b>Chapitre 11 Utiliser les frames.....</b>	<b>307</b>
<b>11.1. Définir la structure des frames.....</b>	<b>309</b>
11.1.1. Analyser les besoins fonctionnels.....	310
11.1.2. Créer une barre de navigation .....	310
11.1.3. Associer frames et actions.....	312
<b>11.2. Créer des framesets .....</b>	<b>312</b>
11.2.1. Définir des colonnes et des lignes .....	314
11.2.2. Mélanger les valeurs en pixel et en pourcentage .....	318
11.2.3. Éviter le redimensionnement.....	321
11.2.4. Spécifier le nom et le contenu des frames.....	322
11.2.5. Emboîter les framesets.....	324
11.2.6. Penser à tous.....	326
<b>11.3. Définir la cible de vos liens.....</b>	<b>327</b>
11.3.1. Utiliser le nom des frames.....	327
11.3.2. Utiliser les noms réservés de frame .....	329
<b>11.4. Personnaliser les bordures et les marges.....</b>	<b>329</b>
11.4.1. Définir la largeur des bordures.....	330
11.4.2. Définir la couleur des bordures .....	333
11.4.3. Définir la largeur des marges.....	334
<b>11.5. Définir les options des barres de défilement .....</b>	<b>334</b>
<b>11.6. Éviter les problèmes .....</b>	<b>334</b>
11.6.1. Vérifier le nombre de frames .....	335
11.6.2. Ajouter des éléments étrangers .....	337
11.6.3. Utiliser trop de frames .....	337
11.6.4. Revenir à votre page principale.....	337
11.6.5. Éviter les problèmes juridiques .....	338
<b>11.7. Conclusion .....</b>	<b>338</b>

<b>Chapitre 12 Utiliser les feuilles de style .....</b>	<b>339</b>
12.1. Tester votre navigateur.....	341
12.2. Faire face .....	342
12.3. Comprendre les priorités .....	343
12.3.1. Utiliser l'attribut style.....	344
12.3.2. Utiliser la balise <STYLE> .....	344
12.3.3. Lier des feuilles de style externes.....	345
12.4. Redéfinir des éléments HTML.....	347
12.5. Assigner des classes.....	348
12.6. Utiliser des identifiants .....	349
12.7. Insérer des éléments et utiliser les sélecteurs contextuels .....	350
12.8. Prendre en main les spécifications CSS.....	351
12.8.1. Propriétés CSS1 .....	351
12.8.2. Propriétés CSS2 .....	361
12.9. Utiliser les feuilles de style .....	389
12.10. Conclusion.....	390

## **Chapitre 13 Utiliser les calques..... 393**

13.1. Ajouter des calques.....	395
13.1.1. Utiliser les propriétés de positionnement des feuilles de style .....	395
13.1.2. Choisir un positionnement absolu ou relatif .....	395
13.2. Superposer des calques .....	397
13.2.1. Superposer des calques.....	397
13.2.2. Jouer avec la couleur d'arrière-plan et la transparence .....	398
13.2.3. Rogner le contenu d'un calque .....	399
13.3. Gérer les débordements .....	401
13.3.1. Utiliser des calques « visibles » .....	401
13.3.2. Utiliser des calques « cachés » .....	401
13.3.3. Ajouter des barres de défilement.....	403
13.4. Conclusion .....	404

---



---

**Partie 4 Ajouter de l'interactivité..... 405**


---



---

**Chapitre 14 Utiliser les formulaires..... 407**


---

<b>14.1. Ajouter des formulaires.....</b>	<b>409</b>
14.1.1. L'élément INPUT .....	409
14.1.2. Nommer les éléments .....	411
<b>14.2. Obtenir de courtes informations avec les boîtes de texte.....</b>	<b>411</b>
14.2.1. Définir la taille .....	413
14.2.2. Définir la longueur des informations saisies .....	413
14.2.3. Indiquer une valeur par défaut .....	415
14.2.4. Figurer le contenu .....	416
<b>14.3. Recueillir des informations à l'aide des zones de texte.....</b>	<b>417</b>
14.3.1. Définir la taille .....	417
14.3.2. Mettre en forme le texte .....	418
14.3.3. Définir un contenu par défaut.....	419
<b>14.4. Proposer des choix.....</b>	<b>421</b>
14.4.1. Ajouter des cases à cocher .....	422
14.4.2. Ajouter des boutons radio .....	423
14.4.3. Définir un choix par défaut.....	424
<b>14.5. Gagner de la place avec les éléments SELECT et OPTION.....</b>	<b>425</b>
14.5.1. Définir des valeurs .....	428
14.5.2. Définir le type de liste .....	428
14.5.3. Permettre des sélections multiples .....	429
14.5.4. Définir des choix par défaut.....	431
<b>14.6. Utiliser les boutons INPUT.....</b>	<b>431</b>
14.6.1. Ajouter le bouton Soumettre la requête .....	431
14.6.2. Ajouter un bouton Rétablir .....	433
14.6.3. Créer des boutons personnalisés.....	433
14.6.4. Créer des boutons graphiques.....	434
<b>14.7. Utiliser l'élément BUTTON.....</b>	<b>436</b>
<b>14.8. Ajouter des champs cachés.....</b>	<b>438</b>
<b>14.9. Ajouter de libellés.....</b>	<b>439</b>
<b>14.10. Définir l'ordre des tabulations.....</b>	<b>441</b>

14.11. Spécifier des raccourcis .....	442
14.12. Soumettre le formulaire.....	443
14.13. Conclusion.....	444
<b>X Chapitre 15 Créer des pages dynamiques avec JavaScript.....</b>	<b>445</b>
<b>15.1. Essayer JavaScript .....</b>	<b>447</b>
<b>15.2. Comprendre JavaScript .....</b>	<b>447</b>
15.2.1. Travailler avec des variables et des constantes .....	448
15.2.1.1. Déclarer des variables.....	448
15.2.1.2. Nommer les variables.....	449
15.2.1.3. Assigner différentes valeurs .....	450
15.2.1.4. Types de valeur.....	450
15.2.2. Affecter des valeurs avec des opérateurs .....	450
15.2.2.1. Les opérateurs de comparaison.....	450
15.2.2.2. Les opérateurs arithmétiques.....	452
15.2.2.3. Les opérateurs logiques.....	453
15.2.3. Ajouter des déclarations .....	453
15.2.4. Utiliser la balise <SCRIPT> .....	455
15.2.4.1. Comprendre le marqueur de commentaire double slash (//).....	457
15.2.4.2. Ajouter des commentaires.....	457
15.2.4.3. Exécuter des instructions .....	458
15.2.4.4. Rencontrer des comportement inattendus .....	459
15.2.5. Inclure des déclaration dans des fonctions .....	462
15.2.5.1. Appeler une déclaration.....	462
15.2.5.2. Comprendre le périmètre d'action des variables .....	464
15.2.6. Faire des choix avec if et if . . . else.....	464
15.2.7. Créer des boucles.....	466
<b>15.3. Utiliser des événements pour déclencher des scripts .....</b>	<b>470</b>
15.3.1. Charger et quitter une page .....	471
15.3.2. Réagir aux mouvements de la souris .....	473
15.3.3. Cliquer et double-cliquer .....	475
15.3.4. Presser et relâcher des touches .....	476
<b>15.4. Voir les éléments en tant qu'objets.....</b>	<b>477</b>
15.4.1. Comprendre les propriétés.....	478
15.4.2. Travailler avec les méthodes .....	481
<b>15.5. Etudier la compatibilité des navigateurs .....</b>	<b>481</b>
<b>15.6. Conclusion .....</b>	<b>486</b>

## **Chapitre 16 Simplifier la navigation..... 487**

<b>16.1. Définir des barres de navigation .....</b>	<b>489</b>
16.1.1. Éviter les bourdes .....	489
16.1.2. Éviter les pages orphelines .....	491
<b>16.2. Ajouter des barres de navigation .....</b>	<b>492</b>
16.2.1. Utiliser des images pour améliorer les barres de navigation .....	494
16.2.2. Ajouter des pointeurs.....	495
16.2.3. Utiliser les possibilités de JavaScript .....	497
16.2.4. Choisir l'orientation de la barre .....	500
<b>16.3. Afficher des liens avec des listes et des menus .....</b>	<b>501</b>
16.3.1. Utiliser des listes de liens texte .....	501
16.3.2. Créer des listes de liens.....	502
16.3.3. Créer des menus avec l'élément SELECT .....	509
<b>16.4. Conclusion .....</b>	<b>510</b>

## **Chapitre 17 Ajouter des éléments dynamiques..... 511**

<b>17.1. Comprendre les hasards de l'animation .....</b>	<b>513</b>
<b>17.2. Créer de l'interactivité avec les images rollover .....</b>	<b>513</b>
17.2.1. Echanger des images.....	514
17.2.2. Déclencher des modifications d'autres éléments .....	516
17.2.2.1. Changer de couleur.....	516
17.2.2.2. Définir le texte de la barre d'état.....	517
<b>17.3. Animer des éléments .....</b>	<b>519</b>
17.3.1. Définir une position absolue.....	519
17.3.2. Déterminer la taille de l'écran.....	523
<b>17.4. Conclusion .....</b>	<b>528</b>

## **Chapitre 18 Créer des animations avec Macromedia Flash.... 531**

<b>18.1. Comprendre les principes de base .....</b>	<b>533</b>
18.1.1. La vue de la scène .....	534
18.1.2. Les scènes .....	534
18.1.3. Les calques .....	535
18.1.4. Le scénario .....	536
18.1.5. La boîte à outils .....	536
18.1.6. Les panneaux .....	538

18.1.7. La barre de lancement.....	540
<b>18.2. Créer des objets.....</b>	<b>540</b>
18.2.1. Dessiner des traits avec l'outil Ligne.....	541
18.2.2. Définir les caractéristiques des traits.....	541
18.2.3. Sélectionner et supprimer des objets.....	542
18.2.4. Dessiner des formes.....	543
18.2.5. Sauvegarder votre travail.....	544
18.2.6. Importer des fichiers.....	544
18.2.7. Utiliser la bibliothèque.....	545
<b>18.3. Modifier des objets.....</b>	<b>545</b>
18.3.1. Etendre et déformer des objets.....	545
18.3.2. Grouper des objets.....	546
18.3.3. Redimensionner.....	548
18.3.4. Faire pivoter et incliner.....	548
18.3.5. Lisser et redresser.....	549
18.3.6. Utiliser les dégradés.....	549
18.3.7. Utiliser les bitmaps comme technique de remplissage.....	550
<b>18.4. Travailler le texte.....</b>	<b>551</b>
18.4.1. Ajouter du texte.....	552
18.4.2. Choisir une police.....	552
18.4.3. Définir les caractéristiques de la police.....	552
18.4.4. Créer des effets de texte.....	553
<b>18.5. Travailler avec les scénarios.....</b>	<b>555</b>
18.5.1. Utiliser des images.....	555
18.5.2. Insérer des images-clés.....	555
18.5.3. Ajouter des calques.....	556
18.5.4. Ajouter des objets aux calques.....	557
18.5.5. Convertir des objets en symboles.....	558
18.5.6. Créer l'animation.....	558
18.5.7. Définir le mouvement.....	559
18.5.8. Créer plus d'effets.....	560
18.5.9. Ajouter du son.....	562
18.5.10. Traiter les fichiers MP3.....	564
18.5.11. Synchroniser son et mouvement.....	564
<b>18.6. Utiliser des techniques plus évoluées.....</b>	<b>565</b>
18.6.1. Programmer avec ActionScript.....	566
18.6.2. Ajouter des actions.....	566
<b>18.7. Exporter et publier des animations.....</b>	<b>567</b>
18.7.1. Exporter des animations.....	568

18.7.2. Publier des animations .....	570
18.7.3. Optimiser vos animations .....	574
18.7.4. Réduire la bande passante .....	574
18.8. Conclusion .....	575

## **Chapitre 19 Ajouter des objets multimedia ..... 577**

19.1. Ajouter des éléments audio .....	579
19.1.1. Choisir un type de fichier .....	579
19.1.2. Intégrer un fichier audio .....	580
19.1.3. Régler le volume .....	582
19.1.4. Utiliser l'élément NOEMBED .....	583
19.1.5. Trouver des fichiers son .....	583
19.1.5.1. Composer votre musique .....	584
19.1.5.2. Acheter votre musique .....	585
19.2. Intégrer des vidéos .....	587
19.2.1. Insérer des vidéos .....	589
19.2.2. Trouver des vidéos .....	590
19.3. Ajouter des applets Java .....	590
19.3.1. Définir les valeurs de l'élément PARAM .....	591
19.3.2. Penser aux autres .....	592
19.3.3. Utiliser votre premier applet .....	592
19.3.4. Trouver des applets .....	597
19.4. Conclusion .....	597

## **Partie 5 Tirer profit de l'e-commerce ..... 599**

### **Chapitre 20 Monter votre magasin ..... 601**

20.1. Choisir votre structure .....	603
20.1.1. Les magasins spécialisés .....	603
20.1.2. Les grandes enseignes .....	604
20.1.3. Les sites de services .....	605
20.1.4. Les centres commerciaux .....	606

- 20.2. Mettre en place un panier virtuel..... 609
  - 20.2.1. Gérer les problèmes liés à la sécurité..... 609
  - 20.2.2. Rejoindre un centre commercial..... 610
  - 20.2.3. Monter votre affaire seul..... 611
  - 20.2.4. Utiliser les codes source disponibles ..... 612
- 20.3. Accepter les paiements ..... 612
  - 20.3.1. Cartes de crédit..... 612
  - 20.3.2. Chèques ..... 613
  - 20.3.3. E-cash ..... 615
- 20.4. Comprendre les comportements ..... 615
- 20.5. Conclusion ..... 617

**Chapitre 21 Penser à tout..... 619**

- 21.1. Utiliser des noms de domaine et des noms de marque..... 621
  - 21.1.1. Conflits de nom de domaine ..... 621
  - 21.1.2. Rechercher des marques déposées ..... 623
- 21.2. Rassurer vos visiteurs ..... 625
  - 21.2.1. Expliquer votre niveau de sécurité ..... 625
  - 21.2.2. Créer une politique de sécurité ..... 626
- 21.3. Echanger ou rembourser..... 628
- 21.4. Utiliser d'autres filières..... 630
  - 21.4.1. Accepter la publicité..... 630
  - 21.4.2. Devenir un affilié ..... 632
- 21.5. Conclusion ..... 633

**Partie 6 Faire vivre votre site ..... 635**

**Chapitre 22 Promouvoir votre site ..... 637**

- 22.1. Exploiter les moteurs de recherche..... 639
  - 22.1.1. Comprendre le fonctionnement des robots ..... 641
  - 22.1.2. Soumettre votre site ..... 641
  - 22.1.3. Ajouter des informations ..... 642

22.1.3.1. TITLE.....	642
22.1.3.2. META.....	643
22.1.3.3. ALT.....	644
22.1.4. Combiner les informations.....	645
22.1.5. Classement.....	646
22.1.6. Portails.....	646
22.1.7. Eviter les moteurs de recherche.....	647
<b>22.2. Tirer profit des répertoires Web.....</b>	<b>649</b>
22.2.1. S'enregistrer.....	650
22.2.2. Listes FFA.....	651
<b>22.3. Tirer profit de la presse.....</b>	<b>652</b>
22.3.1. Dire les bonnes choses.....	653
22.3.2. Trouver les adresses e-mail.....	653
22.3.3. Formater les e-mails.....	654
<b>22.4. Mettre en place des liens réciproques.....</b>	<b>654</b>
<b>22.5. Evaluer les échanges de bannières.....</b>	<b>655</b>
22.5.1. Créer un bannière.....	656
22.5.2. Respecter le format.....	657
22.5.3. Publicité multimedia.....	657
22.5.4. Echanges de bannières.....	658
<b>22.6. Conclusion.....</b>	<b>658</b>

## **Chapitre 23 Maintenir votre site..... 661**

<b>23.1. Tester votre site.....</b>	<b>663</b>
23.1.1. Visiter votre site.....	664
23.1.2. Trouver des testeurs.....	665
23.1.3. Evaluer les remarques des testeurs.....	667
<b>23.2. Prendre en compte les paramètres personnels.....</b>	<b>668</b>
23.2.1. Préférences de navigateurs.....	669
<b>23.3. Maintenir la cohérence de votre site.....</b>	<b>671</b>
23.3.1. Confort du visiteur.....	671
23.3.2. Opérations de maintenance.....	671
<b>23.4. Choisir vos outils de maintenance.....</b>	<b>672</b>
23.4.1. Outils d'amélioration.....	672
23.4.2. Gestionnaires de serveurs.....	673
<b>23.5. Conclusion.....</b>	<b>674</b>

**Chapitre 24 Mettre à jour votre site ..... 675**

---

24.1. Mettre à jour votre site ..... 675

24.2. Garder votre site à jour ..... 677

    24.2.1. Etablir un calendrier ..... 677

    24.2.2. Trouver un nouveau contenu ..... 678

    24.2.3. Laisser vos visiteurs enrichir votre site ..... 679

24.3. Utiliser toutes les méthodes ..... 679

    24.3.1. Publier des news ..... 680

    24.3.2. Décrire vos produits ..... 680

    24.3.3. Créer des didacticiels ..... 681

24.4. Penser au futur ..... 682

    24.4.1. Contenu et présentation ..... 684

    24.4.2. Balises personnalisées ..... 685

    24.4.3. Modifications et DTD ..... 686

    24.4.4. Vocabulaires XML ..... 689

X 24.5. Penser au XHTML 1.0 ..... 689

    24.5.1. Compatibilité HTML et XML ..... 690

    24.5.2. XHTML et HTML 4.0 ..... 692

    24.5.3. Problèmes de compatibilité ..... 692

24.6. Conclusion ..... 693

**Annexe A Contenu du CD-ROM ..... 695**

---

Configuration requise ..... 698

Utiliser le CD-ROM avec Microsoft Windows ..... 698

Découvrir le contenu du CD-ROM ..... 698

    Applications ..... 698

    Fichiers HTML ..... 701

En cas de problèmes ..... 701

**Annexe B Spécifications HTML 4.01 ..... 703**

---

Index des éléments ..... 705

Index des attributs ..... 709

---

**Annexe C Spécifications XHTML 1.0 ..... 727**

---

XHTML 1.0 : le langage eXtensible HyperText Markup .....	729
Une reformulation de HTML 4 en XML 1.0 .....	729
Résumé .....	729
Statut de ce document .....	730
Sommaire .....	731

**Annexe D Référence JavaScript ..... 755**

---

Mots réservés .....	757
Objets .....	757

**Glossaire ..... 767**

---

**Index ..... 789**

---