



David Crowder et Rhonda Crowder

Pages Web

Le guide du créateur



CD-ROM Mac et PC inclus

Tout pour la conception
et la réalisation de sites
professionnels

- HTML
- Construction/Mise en page
- Multimedia
- Animation Flash
- JavaScript
- Mise en ligne
- e-commerce
- Référencement
- Maintenance

OSMWEB.COM



OSMAN EYROLLES MULTIMEDIA

Table des matières

Préface	3
Remerciements	5
Introduction	7
Créer une animation	7
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	
Ajouter de la musique	
Créer la page Web	
Mettre votre page en ligne	

Partie 1 Créer des pages et des sites Web 37

Chapitre 1 Préparer votre site Web..... 3

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

Chapitre 2 Utiliser les blocs HTML..... 5

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

2.2.2. Attributs spécialisés	63
2.2.3. Valeurs par défaut	64
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
2.5. Comprendre les types d'outils	71
2.5.1. Éditeurs de texte	72
2.5.2. Éditeurs 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
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

Chapitre 3 Organiser vos pages Web 91

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.....
- 3.3. Conception de pages et de sites**
 - 3.3.1. Couleur
 - 3.3.2. Style de texte
 - 3.3.3. Navigation.....
 - 3.3.4. Comprendre l'importance du contenu.....
 - 3.3.5. Rendre votre site fonctionnel.....
- 3.4. Répartir les informations.....**
 - 3.4.1. Cibler vos pages
 - 3.4.2. Trouver les bonnes transitions
- 3.5. Conclusion.....**

Chapitre 4 Mettre votre site en ligne

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

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
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

Chapitre 6 Rehausser vos pages Web

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

Chapitre 7 Ajouter des images

- 7.1. Ajouter des images
 - 7.1.1. Attributs height et width
 - 7.1.2. Marge horizontale et verticale.....
 - 7.1.3. Bordure
- 7.2. Gérer l'espace
 - 7.2.1. Ajouter un texte de remplacement
 - 7.2.2. Réduire le temps de téléchargement.....
 - 7.2.3. Aligner texte et images
 - 7.2.4. Position des images par rapport au texte
 - 7.2.5. Mettre en forme le texte
 - 7.2.6. Aligner plusieurs images
- 7.3. Utiliser des images liens.....
 - 7.3.1. Utiliser les bordures
 - 7.3.2. Créer des cartes images
- 7.4. Résoudre les problèmes liés aux images
 - 7.4.1. Utiliser des vignettes pour réduire le temps de téléchargement
 - 7.4.2. Utiliser des polices peu communes.....
- 7.5. Ajouter des images en arrière-plan
 - 7.5.1. Évaluer la taille
 - 7.5.2. Utiliser une image horizontale.....

7.5.3. Éviter les raccords.....	218
7.5.4. Éviter les arrière-plans surchargés.....	219
7.5.5. Choisir le contraste et la couleur	221
7.6. Conclusion	222
Chapitre 8 Créer vos images	223
8.1. Choisir un outil	225
8.1.1. Photoshop	225
8.1.2. Fireworks.....	226
8.1.3. Painter	227
8.1.4. Paint Shop Pro.....	228
8.2. Modifier vos images.....	229
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
8.3. Utiliser des logiciels 3D	241
8.4. Poser.....	242
8.4.1. Bryce.....	243
8.4.2. trueSpace	244

8.4.3. Space	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	265
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

Chapitre 10 Exploiter la puissance des tableaux

10.1. Ajouter des tableaux	275
10.2. Ajouter des bordures	281
10.3. Utiliser les espaces de protection et de cellule	283
10.4. Aligner un tableau et son contenu	285
10.4.1. Définir l'alignement horizontal	285
10.4.2. Utiliser des tableaux avec des formulaires	288
10.4.3. Utiliser les tableaux avec les arrière-plans	288
10.4.4. Définir l'alignement vertical	289

10.4.5. Eviter les retours à la ligne	294
10.5. Fusionner des cellules	295
10.6. Travailler avec des images et des couleurs	297
10.6.1. Définir des images d'arrière-plan	298
10.6.2. Définir des couleurs d'arrière-plan	300
10.7. Conclusion	306
 Chapitre 11 Utiliser les frames	 307
11.1. Définir la structure des frames	309
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
11.2. Créer des framesets	312
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. Eviter 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
11.3. Définir la cible de vos liens	327
11.3.1. Utiliser le nom des frames	327
11.3.2. Utiliser les noms réservés de frame	329
11.4. Personnaliser les bordures et les marges	329
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
11.5. Définir les options des barres de défilement	334
11.6. Eviter les problèmes	334
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. Eviter les problèmes juridiques	338
11.7. Conclusion	338

Chapitre 12 Utiliser les feuilles de style 339

12.1. Tester votre navigateur	34
12.2. Faire face	34
12.3. Comprendre les priorités	34
12.3.1. Utiliser l'attribut style	34
12.3.2. Utiliser la balise <STYLE>	34
12.3.3. Lier des feuilles de style externes	34
12.4. Redéfinir des éléments HTML	34
12.5. Assigner des classes	34
12.6. Utiliser des identifiants	34
12.7. Insérer des éléments et utiliser les sélecteurs contextuels	34
12.8. Prendre en main les spécifications CSS	34
12.8.1. Propriétés CSS1	34
12.8.2. Propriétés CSS2	34
12.9. Utiliser les feuilles de style	34
12.10. Conclusion	34

Chapitre 13 Utiliser les calques..... 39

13.1. Ajouter des calques	39
13.1.1. Utiliser les propriétés de positionnement des feuilles de style	39
13.1.2. Choisir un positionnement absolu ou relatif	39
13.2. Superposer des calques	39
13.2.1. Superposer des calques	39
13.2.2. Jouer avec la couleur d'arrière-plan et la transparence	39
13.2.3. Rogner le contenu d'un calque	39
13.3. Gérer les débordements	39
13.3.1. Utiliser des calques « visibles »	39
13.3.2. Utiliser des calques « cachés »	39
13.3.3. Ajouter des barres de défilement	39
13.4. Conclusion	39

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

Chapitre 14 Utiliser les formulaires..... 407

14.1. Ajouter des formulaires.....	409
14.1.1. L'élément INPUT	409
14.1.2. Nommer les éléments	411
14.2. Obtenir de courtes informations avec les boîtes de texte.....	411
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. Fixer le contenu	416
14.3. Recueillir des informations à l'aide des zones de texte.....	417
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
14.4. Proposer des choix	421
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
14.5. Gagner de la place avec les éléments SELECT et OPTION.....	425
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
14.6. Utiliser les boutons INPUT	431
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
14.7. Utiliser l'élément BUTTON	436
14.8. Ajouter des champs cachés	438
14.9. Ajouter de libellés.....	439
14.10. Définir l'ordre des tabulations	441

14.11. Spécifier des raccourcis	442
14.12. Soumettre le formulaire.....	443
14.13. Conclusion.....	444

Chapitre 15 Créer des pages dynamiques avec JavaScript..... 445

15.1. Essayer JavaScript	445
15.2. Comprendre JavaScript	446
15.2.1. Travailler avec des variables et des constantes	446
15.2.1.1. Déclarer des variables.....	446
15.2.1.2. Nommer les variables.....	446
15.2.1.3. Assigner différentes valeurs	446
15.2.1.4. Types de valeur.....	446
15.2.2. Affecter des valeurs avec des opérateurs	446
15.2.2.1. Les opérateurs de comparaison.....	446
15.2.2.2. Les opérateurs arithmétiques.....	446
15.2.2.3. Les opérateurs logiques	446
15.2.3. Ajouter des déclarations	446
15.2.4. Utiliser la balise <SCRIPT>	446
15.2.4.1. Comprendre le marqueur de commentaire double slash (//).....	446
15.2.4.2. Ajouter des commentaires.....	446
15.2.4.3. Exécuter des instructions	446
15.2.4.4. Rencontrer des comportements inattendus	446
15.2.5. Inclure des déclarations dans des fonctions.....	446
15.2.5.1. Appeler une déclaration.....	446
15.2.5.2. Comprendre le périmètre d'action des variables.....	446
15.2.6. Faire des choix avec if et if . . . else.....	446
15.2.7. Créer des boucles.....	446
15.3. Utiliser des événements pour déclencher des scripts	446
15.3.1. Charger et quitter une page	446
15.3.2. Réagir aux mouvements de la souris	446
15.3.3. Cliquer et double-cliquer	446
15.3.4. Presser et relâcher des touches.....	446
15.4. Voir les éléments en tant qu'objets.....	446
15.4.1. Comprendre les propriétés.....	446
15.4.2. Travailler avec les méthodes	446
15.5. Étudier la compatibilité des navigateurs	446
15.6. Conclusion	446

Chapitre 16 Simplifier la navigation..... 487

16.1. Définir des barres de navigation	489
16.1.1. Eviter les bourdes	489
16.1.2. Eviter les pages orphelines	491
16.2. Ajouter des barres de navigation	492
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
16.3. Afficher des liens avec des listes et des menus	501
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
16.4. Conclusion	510

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

17.1. Comprendre les hasards de l'animation	513
17.2. Créer de l'interactivité avec les images rollover	513
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
17.3. Animer des éléments	519
17.3.1. Définir une position absolue	519
17.3.2. Déterminer la taille de l'écran.....	523
17.4. Conclusion	528

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

18.1. Comprendre les principes de base	533
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.....
- 18.2. Créer des objets**.....
- 18.2.1. Dessiner des traits avec l'outil Ligne.....
- 18.2.2. Définir les caractéristiques des traits.....
- 18.2.3. Sélectionner et supprimer des objets.....
- 18.2.4. Dessiner des formes.....
- 18.2.5. Sauvegarder votre travail.....
- 18.2.6. Importer des fichiers.....
- 18.2.7. Utiliser la bibliothèque.....
- 18.3. Modifier des objets**.....
- 18.3.1. Étendre et déformer des objets.....
- 18.3.2. Grouper des objets.....
- 18.3.3. Redimensionner.....
- 18.3.4. Faire pivoter et incliner.....
- 18.3.5. Lisser et redresser.....
- 18.3.6. Utiliser les dégradés.....
- 18.3.7. Utiliser les bitmaps comme technique de remplissage.....
- 18.4. Travailler le texte**.....
- 18.4.1. Ajouter du texte.....
- 18.4.2. Choisir une police.....
- 18.4.3. Définir les caractéristiques de la police.....
- 18.4.4. Créer des effets de texte.....
- 18.5. Travailler avec les scénarios**.....
- 18.5.1. Utiliser des images.....
- 18.5.2. Insérer des images-clés.....
- 18.5.3. Ajouter des calques.....
- 18.5.4. Ajouter des objets aux calques.....
- 18.5.5. Convertir des objets en symboles.....
- 18.5.6. Créer l'animation.....
- 18.5.7. Définir le mouvement.....
- 18.5.8. Créer plus d'effets.....
- 18.5.9. Ajouter du son.....
- 18.5.10. Traiter les fichiers MP3.....
- 18.5.11. Synchroniser son et mouvement.....
- 18.6. Utiliser des techniques plus évoluées**.....
- 18.6.1. Programmer avec ActionScript.....
- 18.6.2. Ajouter des actions.....
- 18.7. Exporter et publier des animations**.....
- 18.7.1. Exporter des animations.....

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.....	607
20.2.1. Gérer les problèmes liés à la sécurité.....	607
20.2.2. Rejoindre un centre commercial.....	608
20.2.3. Monter votre affaire seul.....	610
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	612
20.3.3. E-cash	612
20.4. Comprendre les comportements	612
20.5. Conclusion	612

Chapitre 21 Penser à tout..... 6

21.1. Utiliser des noms de domaine et des noms de marque.....	6
21.1.1. Conflits de nom de domaine	6
21.1.2. Rechercher des marques déposées	6
21.2. Rassurer vos visiteurs	6
21.2.1. Expliquer votre niveau de sécurité	6
21.2.2. Créer une politique de sécurité	6
21.3. Echanger ou rembourser.....	6
21.4. Utiliser d'autres filières.....	6
21.4.1. Accepter la publicité.....	6
21.4.2. Devenir un affilié	6
21.5. Conclusion	6

Partie 6 Faire vivre votre site

Chapitre 22 Promouvoir votre site

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

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
22.2. Tirer profit des répertoires Web.....	649
22.2.1. S'enregistrer.....	650
22.2.2. Listes FFA.....	651
22.3. Tirer profit de la presse.....	652
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
22.4. Mettre en place des liens réciproques.....	654
22.5. Evaluer les échanges de bannières.....	655
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
22.6. Conclusion.....	658

Chapitre 23 Maintenir votre site..... 661

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

Chapitre 24 Mettre à jour votre site 675

24.1. Mettre à jour votre site	677
24.2. Garder votre site à jour	677
24.2.1. Etablir un calendrier	677
24.2.2. Trouver un nouveau contenu	677
24.2.3. Laisser vos visiteurs enrichir votre site	677
24.3. Utiliser toutes les méthodes	677
24.3.1. Publier des news	677
24.3.2. Décrire vos produits	677
24.3.3. Créer des didacticiels	677
24.4. Penser au futur	677
24.4.1. Contenu et présentation	677
24.4.2. Balises personnalisées	677
24.4.3. Modifications et DTD	677
24.4.4. Vocabulaires XML	677
24.5. Penser au XHTML 1.0	677
24.5.1. Compatibilité HTML et XML	677
24.5.2. XHTML et HTML 4.0	677
24.5.3. Problèmes de compatibilité	677
24.6. Conclusion	677

Annexe A Contenu du CD-ROM 677

Configuration requise	677
Utiliser le CD-ROM avec Microsoft Windows	677
Découvrir le contenu du CD-ROM	677
Applications	677
Fichiers HTML	677
En cas de problèmes	677

Annexe B Spécifications HTML 4.01 677

Index des éléments	677
Index des attributs	677

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
