

Développement d'un serveur intranet / internet sécurisé



1

Table des matières générale

0 OUTILS PRATIQUES

Sommaire

Avant-propos

Chap. 1 Table des matières générale

Chap. 2 Présentation des auteurs

Chap. 3 Organisation de l'ouvrage et conventions d'écriture

Chap. 4 Le système d'actualisation de votre ouvrage

Chap. 5 La collection des ouvrages informatiques

Chap. 6 Index

Chap. 7 Glossaire

Chap. 8 Abréviations et sigles

1 RÉFÉRENCES TECHNIQUES

Sommaire

Chap. 1 Références techniques Internet

- 1/1 TCP/IP et ses évolutions
- 1/2 Protocoles applicatifs et conventions
- 1/3 Étude technique des protocoles de transport

Sommaire

Avant propos

Chap. 1 Table des matières générale

Chap. 2 Présentation des auteurs

Chap. 3 Organisation de l'ouvrage et conventions d'écriture

Chap. 4 Le système d'actualisation de votre ouvrage

Chap. 5 La collection des ouvrages informatiques

Chap. 6 Index

Chap. 7 Glossaire

Chap. 8 Abréviations et sigles

3/4 Configuration et gestion du client DHCP

3/5 Configuration du serveur DHCP

Chap. 4 Les boîtiers de partage d'accès à Internet

4/1 La structure d'un routeur

4/2 Les différentes liaisons entre routeurs (WAN)

4/3 Le choix du réseau RNIS

4/4 La connexion du réseau local d'entreprise

4/5 Des routeurs qui intègrent des services complémentaires

4/6 Les outils de configuration des routeurs

4/7 L'administration

Chap. 5 Les serveurs de messagerie

5/1 Pourquoi installer un serveur de messagerie

5/2 Les différents produits du marché

5/3 Les protocoles de messagerie

5/4 Le cas particulier des serveurs SMTP avec connexion temporaire

5/5 La sécurité dans le monde des messageries

5/6 Cas pratique : installation et configuration de Mdaemon

Chap. 6 XUL

6/1 Introduction à XUL

6/2 Éléments fondamentaux de XUL

3 CONSTRUIRE ET GÉRER LE SITE

Sommaire

Avant-propos

Chap. 1 Structure d'un site web

1/1 Règles relatives aux fichiers du site

1/2 Site statique et site dynamique

Chap. 2 Organisation d'un site

2/1 Modèles d'organisation

2/2 Optimisation de la navigation

1/2	Les marqueurs de mise en page
1/3	Listes numérotées et listes imbriquées
1/4	Tableaux
1/5	Images
1/6	Liens hypertextes
1/7	Le codage HTML des caractères spéciaux
1/8	Les métatags

Chap. 2 HTML pour le WAP

2/1	Le langage WML
2/2	Écrire des applications WAP

Chap. 3 Outils de composition de pages et éditeurs de sites

3/1	Une offre logicielle variée
3/2	Les éditeurs générant les ferrets explicitement
3/3	Les méthodes alternatives
3/4	Éditeur ou composeur ?
3/5	Fonctions de gestion de site
3/6	Comparatif des outils de composition
3/7	Netscape Composer
3/8	FrontPage 2000
3/9	DreamWeaver Ultradev
3/10	Adobe GoLive 6.0

Chap. 4 XHTML

4/1	Introduction à XHTML
4/2	Le protocole XHTML
4/3	Définition propre à XHTML 1.0
4/4	Différences avec HTML 4
4/5	Définitions fondamentales
4/6	Règles de compatibilité HTML
4/7	L'essentiel sur XHTML

Chap. 5 Applications HTML ou HTA

5/1	L'importance des HTA
5/2	Attributs et propriétés

Chap. 6 XUL

- 6/1 Introduction à XUL
- 6/2 Éléments fondamentaux de XUL

5 ÉCRIRE DES DOCUMENTS XML POUR LE WEB**Sommaire****Chap. 1 Le langage XML**

- 1/1 L'importance de XML
- 1/2 Le langage XSL
- 1/3 L'intégration des applications
- 1/4 Différences entre XML + XSL et d'autres solutions d'interopérabilité
- 1/5 Deux langages complémentaires à XML : XQL et XLL
- 1/6 XSL et XSLT

Chap. 2 XML et l'e-commerce

- 2/1 L'enjeu du XML
- 2/2 L'essor du commerce électronique
- 2/3 Les avantages de XML
- 2/4 XML et la gestion de documents
- 2/5 XML : une première étape seulement dans l'e-commerce

Chap. 3 Éditeurs ou outils de composition XML

- 3/1 Les principaux éditeurs XML
- 3/2 Autres éditeurs

Chap. 4 X3D

- 4/1 VRML
- 4/2 Java3D
- 4/3 XML
- 4/4 X3D-Edit
- 4/5 Xj3D
- 4/6 Mise en pratique de X3D

4/7 Notions de base relatives à X3D

4/8 Présentation des bibliothèques X3D

Chap. 5 UML

5/1 Langage objet UML

5/2 Les classes

5/3 Les diagrammes UML

6 PROGRAMMER EN JAVA ET JAVASCRIPT

Sommaire

Chap. 1 Développer des applets Java

1/1 Conception d'une application Java

1/2 Le langage Java

1/3 Java sur le Net

1/4 Les instructions du langage

1/5 Les classes Java

1/6 Le développement en Java

Chap. 2 Les JavaScripts

2/1 Concepts élémentaires de JavaScript

2/2 JavaScript

Chap. 3 Java et la 3D

3/1 Java et la notion de graphisme (2D)

3/2 Java et les animations

3/3 Emploi du son dans les applets

3/4 Installation du PC

3/5 Programmation en Java3D

7 CRÉER DES PAGES WEB DYNAMIQUES

Sommaire

Chap. 1 DHTML

Table des matières générale

1/1	Les feuilles de style en cascade (CSS)
1/2	Liste des propriétés de style
1/3	Récapitulatif des propriétés
1/4	Exemples de mise en œuvre des fonctions
1/5	Notion de positionnement dynamique
1/6	Exemples de routines DHTML
1/7	Emploi de JavaScript
1/8	Commandes et instructions DHTML

Chap. 2 ActiveX

2/1	Historique
2/2	Présentation d'ActiveX
2/3	La technologie ActiveX de Microsoft

Chap. 3 Le langage Rebol

3/1	Atouts du langage Rebol
3/2	Installation de Rebol Core
3/3	Installation de Rebol View
3/4	Les commandes et les mots de Rebol
3/5	Programmation en Rebol
3/6	Manipulation d'images avec VID
3/7	Le dialecte Draw
3/8	Les scripts Rebol
3/9	Programmation réseau TCP/IP
3/10	Scripts de mise en pratique de VID
3/11	L'essentiel sur Rebol

8 PROGRAMMER LES SCRIPTS CGI AVEC PERL**Sommaire****Chap. 1 Présentation du langage Perl**

1/1	Utiliser Perl comme langage multiplates-formes
1/2	Syntaxe générale de Perl

- 1/3 Tokens littéraux et contextes
- 1/4 Démarrage d'un programme Perl
- 1/5 Rendre les scripts exécutables sur PC Windows
- 1/6 Langages naturels et langages évolutifs

Chap. 2 Types de variables

- 2/1 Variables scalaires
- 2/2 Variables de formats
- 2/3 Variables spéciales
- 2/4 Variables spéciales pour tableaux
- 2/5 Variables de fichiers spéciaux
- 2/6 Différentes notations Perl
- 2/7 Différentes valeurs scalaires

Chap. 3 Opérateurs fondamentaux

- 3/1 Opérateurs arithmétiques
- 3/2 Opérateurs spéciaux sur les chaînes
- 3/3 Opérateurs de comparaison sur les chaînes
- 3/4 Opérateurs de comparaison numérique
- 3/5 Opérateurs logiques
- 3/6 Opérateurs pour manipuler les bits
- 3/7 Opérateurs de décalage
- 3/8 Opérateurs d'assignation
- 3/9 Opérateurs d'incrément et de décrémentation
- 3/10 Autres opérateurs
- 3/11 Précédence des opérateurs

Chap. 4 Listes et variables de types tableaux

Chap. 5 Expressions soutenues par Perl

Chap. 6 Instructions particulières

Chap. 7 Perl et les fichiers

Chap. 8 Options de la ligne de commande

Chap. 9 Utilisation particulière de Perl

Chap. 10 Les fonctions par ordre alphabétique

Chap. 11 Programmation orientée objet

Chap. 12 Programmation CGI avec Perl 5

9 INTÉGRER ET GÉRER UNE BASE DE DONNÉES AVEC PHP

Sommaire

Avant-propos

Chap. 1 Présentation de PHP4

Chap. 2 Installation de PHP

Chap. 3 Notions de base sur PHP

- 3/1 Balises et variables
- 3/2 Usage des fonctions
- 3/3 Structure d'un site PHP
- 3/4 Se connecter à MySQL
- 3/5 Erreurs courantes en PHP
- 3/6 Configuration de PHP
- 3/7 Références techniques de PHP
- 3/8 Exercices pratiques en PHP

10 CRÉER UN SITE DE COMMERCE ÉLECTRONIQUE

Sommaire

Avant-propos

Chap. 1 L'intégration

Chap. 2 Sécurisation du site marchand

Chap. 3 Méthodes de paiement électronique

Chap. 10 Les fonctions par ordre alphabétique

Chap. 11 Programmation orientée objet

Chap. 12 Programmation CGI avec Perl 5

9 INTÉGRER ET GÉRER UNE BASE DE DONNÉES AVEC PHP

Sommaire

Avant-propos

Chap. 1 Présentation de PHP4

Chap. 2 Installation de PHP

Chap. 3 Notions de base sur PHP

- 3/1 Balises et variables
- 3/2 Usage des fonctions
- 3/3 Structure d'un site PHP
- 3/4 Se connecter à MySQL
- 3/5 Erreurs courantes en PHP
- 3/6 Configuration de PHP
- 3/7 Références techniques de PHP
- 3/8 Exercices pratiques en PHP

10 CRÉER UN SITE DE COMMERCE ÉLECTRONIQUE

Sommaire

Avant-propos

Chap. 1 L'intégration

Chap. 2 Sécurisation du site marchand

Chap. 3 Méthodes de paiement électronique

Chap. 4 Les outils de commerce électronique

- 4/1 Microsoft Commerce Server
- 4/2 Intershop

Chap. 5 Création d'une boutique en ligne

- 5/1 Notion de boutique en ligne
- 5/2 Solutions de création de boutique en ligne
- 5/3 Réussir une boutique en ligne
- 5/4 Étapes de création d'une boutique en ligne
- 5/5 Mise en route d'une boutique en ligne

Chap. 6 Le référencement professionnel

- 6/1 Bien préparer son référencement
- 6/2 Stratégies pour un meilleur référencement
- 6/3 Quelques astuces pour un référencement professionnel

11 SÉCURISER ET OPTIMISER**Sommaire****Chap. 1 Sécurité informatique et Internet**

- 1/1 Le contexte
- 1/2 Les dangers
- 1/3 Les virus

Chap. 2 La sécurité des réseaux intranet**Chap. 3 Mise en place d'un proxy web et FTP**

- 3/1 Avantages d'un serveur proxy
- 3/2 Exemple pratique : mise en œuvre de Squid sous UNIX
- 3/3 Mise en place de Wingate sous Windows NT

Chap. 4 Mise en place d'un firewall

- 4/1 Les différents types de firewall
- 4/2 Mécanismes de fonctionnement d'un pare-feu
- 4/3 Les menaces

Table des matières générale

4/4	Méthodes de protection par pare-feu	Chap. 4 Les outils de protection
4/5	Présentation du firewall WinGate	4/1 Microsoft Windows Firewall
		4/2 Internet Explorer
		Chap. 5 Création d'une boutique en ligne
		5/1 Notion de boutique en ligne
		5/2 Solutions de création de boutique en ligne
		5/3 Réaliser une boutique en ligne
		5/4 Étapes de création d'une boutique en ligne
		5/5 Mise en route d'une boutique en ligne
		Chap. 6 Le référencement professionnel
		6/1 Bien préparer son référencement
		6/2 Stratégies pour un meilleur référencement
		6/3 Quelques astuces pour un référencement professionnel
		17 SÉCURISER ET OPTIMISER
		Sommaire
		Chap. 1 Sécurité informatique et Internet
		1/1 Le contexte
		1/2 Les dangers
		1/3 Les virus
		Chap. 2 La sécurité des réseaux internes
		Chap. 3 Mise en place d'un proxy web et FTP
		3/1 Avantages d'un serveur proxy
		3/2 Exemple pratique : mise en œuvre de squid sous UNIX
		3/3 Mise en place de WinGate sous Windows NT
		Chap. 4 Mise en place d'un firewall
		4/1 Les différents types de firewall
		4/2 Mécanismes de fonctionnement d'un pare-feu
		4/3 Les menaces