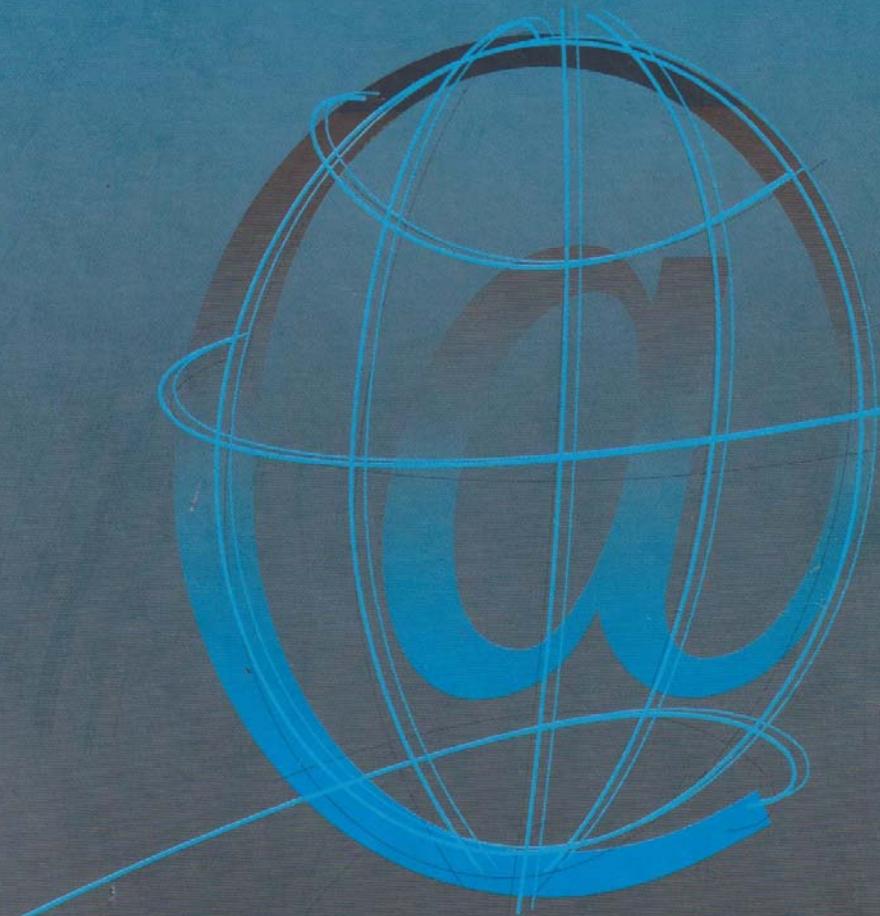


Développement d'un serveur intranet/internet sécurisé



WEKA

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 compositeur ?
- 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

Table des matières générale**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 librairies 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'incrémentation 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

Table des matières générale

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**

Table des matières générale

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

4/4 Méthodes de protection par pare-feu 4/5 Présentation du firewall WinGate