

■ ■ Starter Kit ■ ■

KompoZer

Apprenez, pratiquez, créez



Les modèles

Notre découverte du logiciel nous a amené à approcher plusieurs techniques qui réduisent de nombreuses difficultés : une interface graphique, des outils de composition et de création puissants et solides qui nous aident à mieux comprendre comment se crée une page web.

Peut-on simplifier le travail ? Jusqu'ici, nous avons exploité KompoZer pour créer et optimiser une page web en appliquant une structure HTML solide ainsi que des règles de style. Nous avons modifié la présentation linéaire d'une page et abordé l'application des feuilles de style pour des médias précis, comme un écran d'ordinateur ou une imprimante.

Nous allons voir ici une autre manière de concevoir les pages web d'un site. Je vous ai expliqué que je n'étais pas graphiste. J'aime les solutions simples, prêtes à l'emploi, que je peux modifier selon mes besoins. La richesse du Web nous offre de multiples solutions. Nous allons en voir deux. La première consiste à intégrer et à adapter un design complet avec un graphisme inclus. Cette première solution s'adresse à des personnes non graphistes. La seconde est d'utiliser un gabarit HTML + CSS brut, que les graphistes pourront adapter à leurs convenances. Ils auront à leur disposition une structure HTML+ CSS solide leur laissant, ainsi, libre cours à leur créativité en matière de design.

À la fin de ce chapitre, nous découvrons une autre facette de KompoZer avec les modèles. Ce type de modèles est assez différent puisqu'il fige un travail de création effectué avec le logiciel. Nous aurons à notre disposition un modèle que nous pourrions réutiliser autant de fois que nécessaire. Le fonctionnement du modèle repose sur l'idée suivante : il définit la structure générale d'une page web (sa structure HTML, sa présentation graphique) mais laisse d'autres parties vides afin d'insérer de nouveaux articles que vous aurez à écrire pour nourrir votre site web.

Modèles et design prêts à l'emploi

Nous allons aborder deux types d'utilisation des modèles qui correspondent à deux approches différentes. Si vous êtes un graphiste aguerri, vous travaillerez votre graphisme d'après un modèle basé sur une grille basique HTML et CSS que vous décorerez selon votre goût. Si vous n'êtes pas graphiste, il est certainement plus intéressant d'adopter un design complet HTML, CSS et images, qu'il suffira d'adapter à vos besoins.



Pour nos explications quant à l'emploi de modèles, nous utiliserons un modèle et un design complet, placés sous un contrat de licence qui autorise la libre modification et adaptation du code (à condition de mentionner le nom de l'auteur original). Ceci nous laissera une liberté totale pour couvrir nos besoins.

Nous employons :

- Un design complet, modifié et adapté pour les besoins de l'exercice : le modèle *forester*. Il a été créé par Reality Software (<http://www.realitysoftware.ca/>) pour la communauté Free Web Design (<http://www.designity.org/>). Ce modèle est placé sous licence *Creative Commons Attribution*, version 3.0.
- La série de modèles HTML et CSS simples, publiés par la communauté Alsacrétions (<http://www.alsacreations.com/gabarits/>). Alsacrétions est une communauté dédiée à l'apprentissage des standards du Web (HTML, XHTML, CSS) ainsi qu'à l'accessibilité numérique. La communauté Alsacrétions a mis à disposition du public une série complète de modèles qui couvrent la plupart des cas de figure pour la construction d'un site web simple. Le contrat de licence nous autorise une libre modification et adaptation. Vous pouvez consulter les conditions d'utilisation à l'adresse suivante : <http://www.alsacreations.com/static/gabarits/licence.html>.

INFO

De nombreux modèles, sous licence libre ou du domaine public, sont également disponibles depuis les sites (en anglais) : <http://openwebdesign.org/> et <http://www.oswd.org/>. De même, le site <http://www.geckozone.org/forum/viewtopic.php?t=50017> propose une liste d'URL qui vous seront utiles.

INFO

Pour cet exercice, vous trouverez dans le répertoire *www/ch11* du CD-ROM, le répertoire *modeles_alsa*, qui contient la série complète des modèles proposés par la communauté Alsacrétions, ainsi que le répertoire *forester* comprend le design complet dudit modèle.

Vous n'êtes pas graphiste

Disposer d'un site web agréable ne demande pas d'apprendre et de maîtriser sur le bout des doigts les langages HTML et CSS, pas plus que de devenir un maître dans les arts graphiques afin d'obtenir un bon graphisme. Il existe une grande quantité de modèles de design (*templates* en anglais) prêts à l'emploi, disponibles sur Internet, et, cerise sur le gâteau, un très grand nombre d'entre eux sont libres et/ou gratuits ou presque. Si le modèle est gratuit, il est toujours possible d'envoyer un don à l'auteur quand bien même l'auteur ne demande qu'un lien vers son site.



Analyse du modèle

La composition du modèle Forester est simple et intuitive. Le modèle est découpé en plusieurs parties que nous pouvons repérer sans même connaître sa structure HTML (voir Figure 11.1). Nous distinguons :

- un en-tête ;
- un menu de navigation ;
- un corps de page ;
- une barre de navigation supplémentaire latérale ;
- un pied de page.

Observons maintenant la structure du document. Pour cela nous allons utiliser un nouvel outil de KompoZer qui se nomme DOM (*Document Object Model*). Ce dernier nous donne la structure du document sous la forme d'un arbre et nous permet de mieux visualiser les éléments qui composent sa structure HTML.

Pour activer cet outil, il suffit d'ouvrir la barre latérale en appuyant sur la touche **[F9]**. Cette barre latérale contient un autre outil que nous connaissons bien maintenant, le Gestionnaire de sites. Pour activer l'outil DOM, veuillez cliquer sur le bouton DOM qui se trouve sous le Gestionnaire de sites. L'outil DOM est activé (voir Figure 11.2).



FIGURE 11.1 Le modèle forester

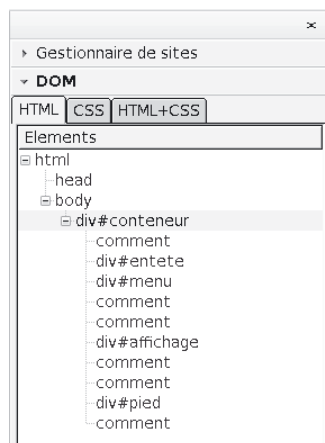


FIGURE 11.2 Outil DOM activé dans la barre latérale.

L'outil DOM se compose de trois onglets : HTML, CSS et HTML + CSS. Ils permettent, soit d'ouvrir une fenêtre représentant les éléments HTML sous forme d'arborescence (onglet HTML), soit de voir les règles de l'élément sélectionné (onglet CSS), soit d'avoir les deux fenêtres précédentes ouvertes en même temps (onglet HTML+CSS).

La structure HTML de notre modèle est composée de plusieurs conteneurs :

- un conteneur général : `div#conteneur` ;
- un conteneur d'en-tête : `div#entete` ;
- un conteneur de menu : `div#menu` ;
- un conteneur d'affichage : `div#affichage` ;
- un conteneur de pied de page : `div#pied` ;
- plusieurs éléments de commentaire.

Les commentaires sont des indications laissées par l'auteur du modèle dans le code source du fichier HTML. Les commentaires sont visibles de plusieurs façons en fonction du mode d'édition que vous utilisez (voir encadré "Les commentaires HTML").

Nous allons explorer maintenant chaque conteneur et voir quels sont les éléments HTML qui le composent. Commençons avec `div#conteneur` (voir Figure 11.2). Il est défini comme un conteneur général. En effet, il contient tous les autres conteneurs. Nous remarquons qu'il est défini par un élément HTML dont l'affichage est de type bloc, se nommant `div`. Cet élément possède un attribut : l'identifiant conteneur repéré par `#conteneur`. Ces indications sont précieuses lorsque nous voulons ajouter, modifier ou changer des règles de style à l'aide de l'éditeur CSS.

LES COMMENTAIRES HTML

Dans le mode Conception, il suffit de placer le pointeur de la souris sur l'un des points d'exclamation insérés dans un carré jaune, le contenu du commentaire s'affiche comme une simple info-bulle (voir Figure 11.3).

Dans le mode Mixte, le commentaire apparaît dans sa forme originale (voir Figure 11.4), le code source du commentaire est repérable par la paire de balises `<!-- -->`.

Dans le mode Source, vous remarquerez que les commentaires peuvent être insérés dans l'en-tête, entre les balises `<head> </head>`, ou dans le corps de la page, entre les balises `<body> </body>` (voir Figure 11.5).

Vous pouvez insérer vos commentaires et les éditer lorsque vous travaillez avec le mode Conception. Pour insérer un commentaire, il suffit de placer le curseur là où vous souhaitez



FIGURE 11.3 Affichage sous forme d'info-bulle du commentaire.

en insérer un, dirigez-vous vers le menu Insertion >Commentaire.... Une boîte de dialogue s'ouvre, tapez votre commentaire et validez-le en appuyant sur le bouton OK. Pour éditer et modifier un commentaire, il suffit de cliquer deux fois de suite sur le bouton gauche de la souris en pointant sur un commentaire représenté par un point d'exclamation dans un carré jaune (voir Figure 11.3).

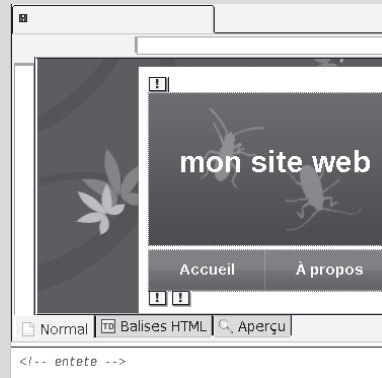


FIGURE 11.4 Affichage du commentaire dans sa forme originale.

```
<head>
<!--
Créé par: Reality Software | www.realitysoftware.ca
Réalisé pour: Free Web Design Community | www.designity.org
Note: Ceci est un modèle gratuit placé sous la licence Creative Commons Attribution 3.0,
ce qui veut dire que vous pouvez utiliser ce modèle comme bon vous semble à partir du moment
où vous laissez les liens vers les auteurs du modèle intacts.

Si vous ne voulez pas voir nos liens dans le modèle, vous pouvez acheter ce modèle en échange à l'adresse suivante
www.realitysoftware.ca/templates/
Vous pouvez aussi acheter le fichier PSD de ce modèle.
-->
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title></title>
<link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
</head>

<body>
<div id="conteneur">

<!-- entete -->

<div id="entete">
<h1 id="logo"><a href="#">mon site web</a></h1>
<h2 id="slogan">slogan</h2>
</div>
<div id="menu">
```

FIGURE 11.5 Insertion de commentaires dans le code source du document HTML.

Observons le conteneur `div#entete` (voir Figure 11.6).

À l'instar du conteneur `div#conteneur`, nous reconnaissons l'élément HTML `div` et son attribut qui sert d'identifiant, repéré par `#entete`. Nous remarquons que ce dernier est composé de deux éléments supplémentaires :

- Un titre de niveau 1, balise HTML `h1`, suivi d'un identifiant `#logo`.
- Un lien, balise HTML `a`, est inséré dans le titre de niveau 1. Ce lien sert à pointer vers la page d'accueil du site.
- Un titre de niveau 2, balise HTML `h2`, suivi d'un identifiant repéré par `#slogan`.

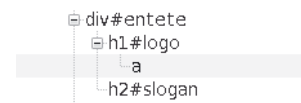


FIGURE 11.6 Composition du conteneur `div#entete`.

Les attributs nous guident dans la compréhension de la composition de ce bloc, un titre est attribué au logo du site web, le second titre au slogan dudit site. Observons cela avec la vue Mixte (voir Figure 11.7).

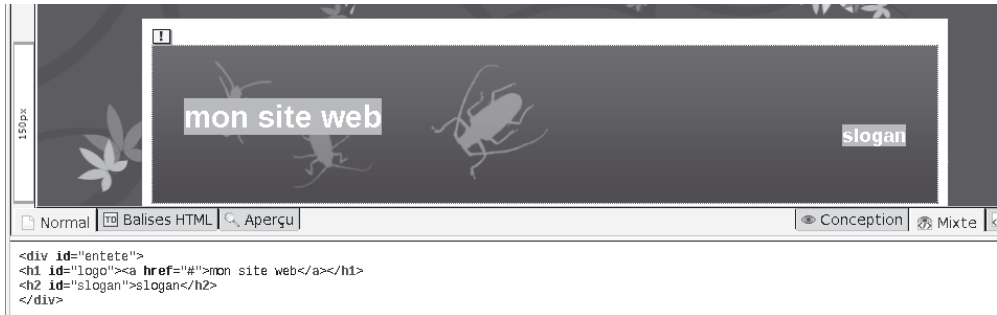


FIGURE 11.7 Vue Mixte du conteneur `entete`. L'outil DOM est activé dans la barre latérale gauche.

Continuons avec le bloc `div#menu` (voir Figure 11.8).

L'élément HTML `ul` nous indique qu'il s'agit d'une liste non ordonnée, chaque item de liste est représenté par la balise HTML `li`. Dans chaque item de liste est insérée une balise de lien `a`. Nous retiendrons, pour mémoire, que les éléments HTML suivants :

- `ul`, `li` sont des éléments dont l'affichage est de type bloc.
- `a` est un élément dont l'affichage est de type en-ligne.

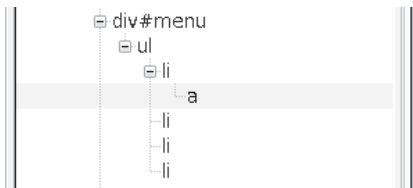


FIGURE 11.8 Composition du bloc `div#menu`.

En toute logique le menu devrait s'afficher verticalement. Pourtant, le menu est horizontal. L'auteur a changé le type d'affichage de chaque item de liste, en utilisant la propriété CSS `display` que nous pouvons observer à l'aide de l'onglet HTML + CSS (voir Figure 11.9).

La propriété `display` a pour valeur `inline`. Ceci transforme chaque élément `li`, dont la propriété d'affichage par défaut est de type bloc, en élément s'affichant en-ligne (*inline*).

Enfin la balise `a` sert à mettre en lien d'autres pages du site. Observons cela avec la vue Mixte (voir Figure 11.10).

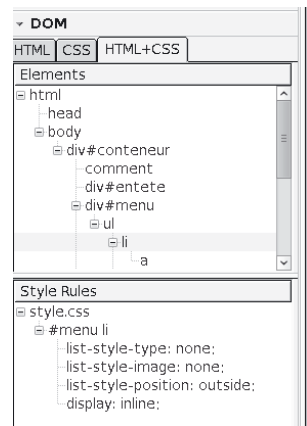


FIGURE 11.9 Modification CSS de l'affichage pour les balises HTML `li`.



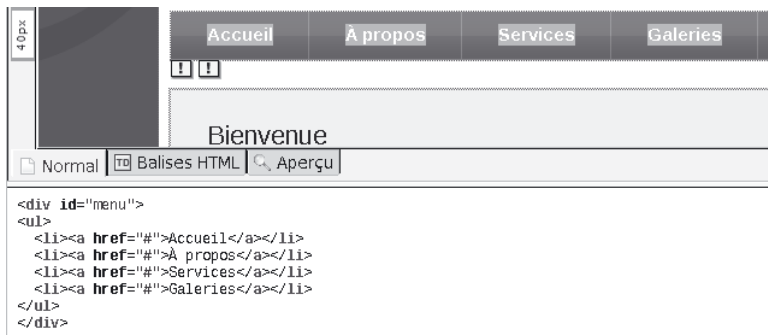


FIGURE 11.10
Vue Mixte du
bloc menu.

Poursuivons notre exploration avec le bloc affichage, `div#affichage` (voir Figure 11.11)

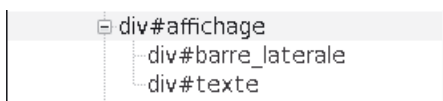


FIGURE 11.11 Composition
du bloc `div#affichage`.

Ce bloc est lui-même composé de deux blocs :

- `div#barre_laterale`;
- `div#texte`.

Nous pouvons déduire, sans trop nous tromper, que le premier conteneur (`div#barre_laterale`) est un menu de navigation complémentaire au premier menu de navigation (`div#menu`). Quant au second (`div#texte`), c'est le bloc de contenu du site. Examinons, chacun de ces blocs.

Le conteneur `div#barre_laterale` se compose d'éléments identiques qui se répètent (voir Figure 11.12)

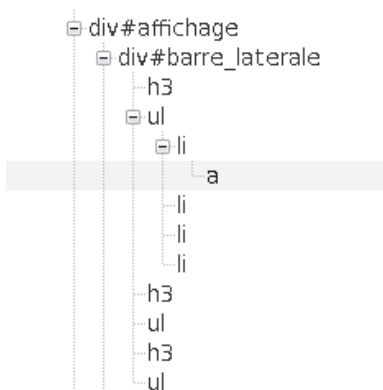


FIGURE 11.12 Composition du conteneur
`div#barre_laterale`.



La structure répétitive est composée d'une succession de titres de niveau 3, balises `h3`, suivis d'une liste non ordonnée, balise `ul`, dont chaque item de liste, balise `li`, contient un lien, balise `a`. Cette structure nous permet d'ajouter des liens des vers informations supplémentaires, par exemple, une liste de liens vers des sites amis, une liste de liens vers les meilleurs articles de votre site, etc.

Observons cela avec la vue Mixte (voir Figure 11.13).

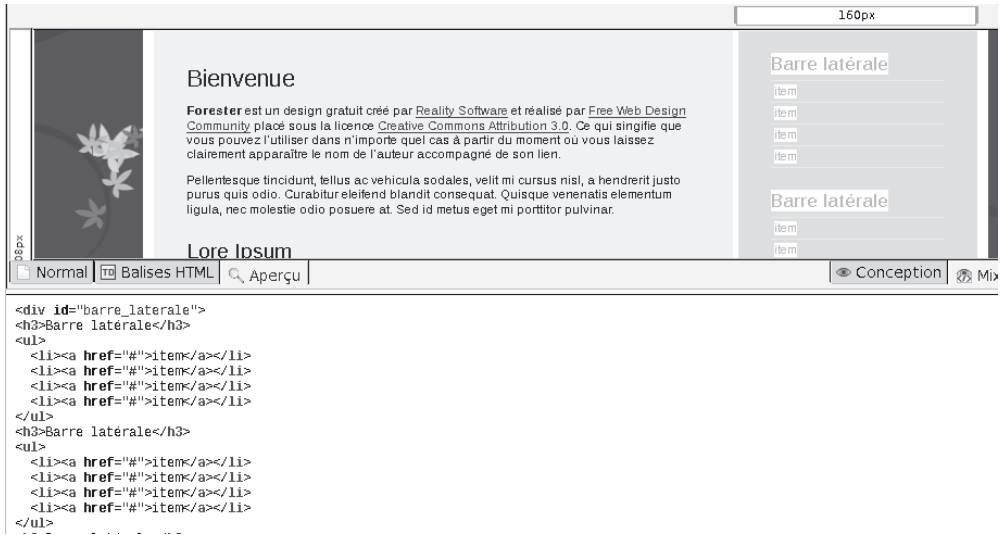


FIGURE 11.13 Vue Mixte du conteneur `div#barre_laterale`.

Passons à `div#texte` (voir Figure 11.14).

La structure de ce conteneur est composée des éléments HTML habituels pour la composition d'un texte : titres de différents niveaux, balises `h1`, `h2`, paragraphes, balises `p`, listes, balises `ul`, `ol`. Observons cela avec la vue Mixte (voir Figure 11.15).

Finissons notre exploration avec le pied de page (voir Figure 11.16).

Ce conteneur est composé de deux éléments HTML : un paragraphe, `p`, et une adresse, `address`. Elle est utilisée afin de mentionner le ou les noms des auteurs du site web, avec un lien vers une adresse extérieure (site web, courrier électronique). Dans la vue Mixte, nous pouvons voir comment l'auteur à utiliser cet élément (voir Figure 11.17).

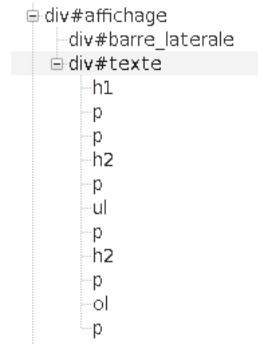


FIGURE 11.14 Composition du conteneur `div#texte`.



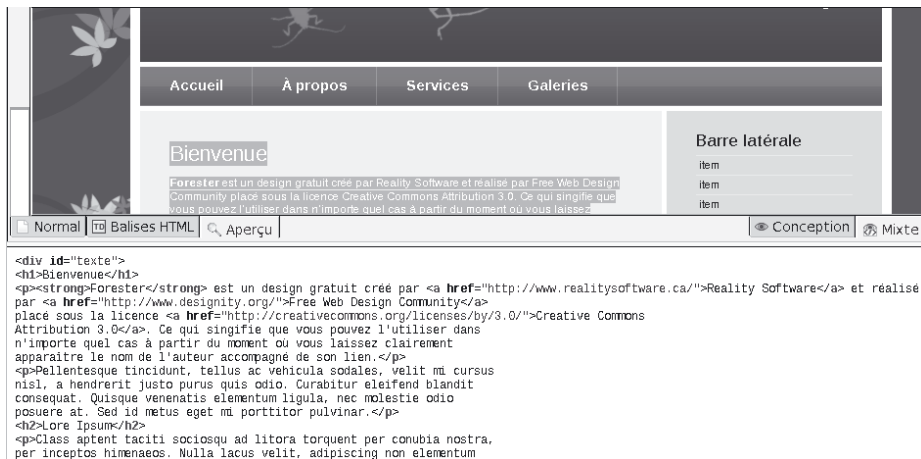


FIGURE 11.15 Vue Mixte du conteneur `div#texte`.

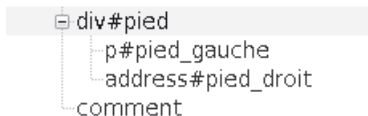


FIGURE 11.16 Composition du conteneur `div#pied`.



FIGURE 11.17 Vue Mixte de la balise HTML `address`.

Adapter le modèle

Nous venons de voir en détail la composition de la structure HTML du modèle. Nous avons choisi ce modèle pour ses différentes qualités graphiques ainsi que pour sa structure HTML. Essayons de comprendre le mode de fonctionnement de quelques éléments précis. Les deux conteneurs de navigation (`div#menu` et `div#barre_laterale`) sont complémentaires en ce sens que `div#menu` ne permet pas une navigation en profondeur ni d'ajouter un trop grand nombre d'entrées. En observant la Figure 11.1, nous voyons qu'il est encore possible d'ajouter deux entrées au maximum. Cette restriction nous pousse à concevoir la navigation dans le site d'une certaine manière.

