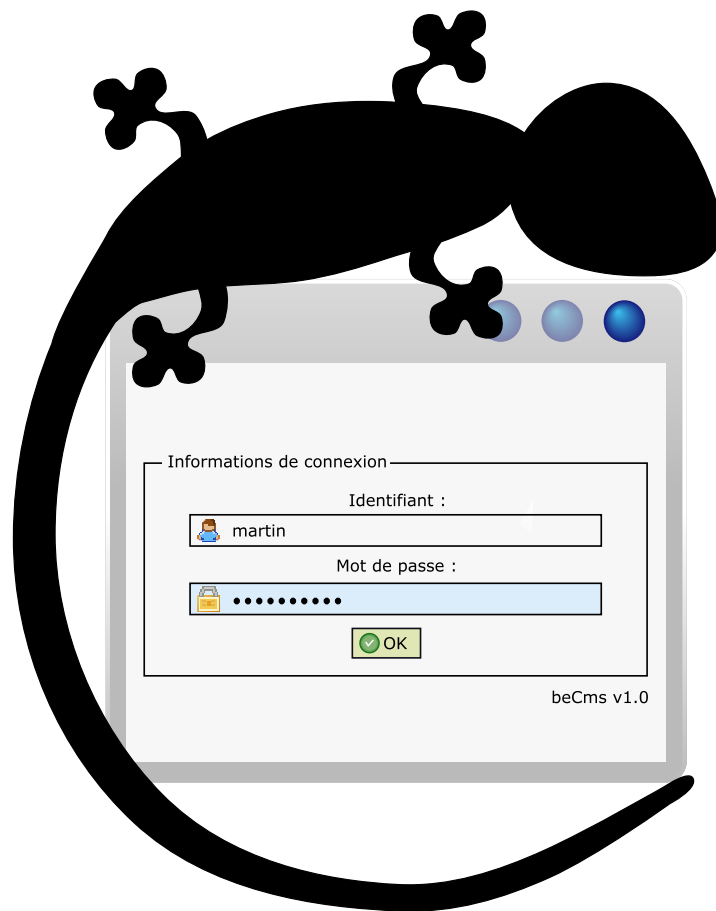




Manuel utilisateur

René Raud



beCms version 1.0

<http://www.becms.org>

Date du document : 15 décembre 2014

Licence Creative Commons (CC BY - NC - SA 2.0)

Table des matières

1	Lexique	1
2	Découpage de la documentation	5
3	Première partie : description du CMS	7
3.1	CMS ?	7
3.2	Quelques notions	8
3.2.1	Description d'une page « web »	8
3.2.2	Fonctions du CMS	9
3.2.2.1	Fichiers pour chaque page	9
3.2.2.2	Éditeur de texte préconisé	10
3.2.2.3	Relation avec le serveur	11
3.2.3	Utilisateurs	11
3.3	Présentation du CMS	13
3.3.1	Page de connexion	13
3.3.2	Zone d'administration	13
3.3.2.1	Présentation rapide des différents onglets	14
3.3.2.2	Onglet « Structure »	15
3.3.2.3	Précisions sur slug, redirections et cache	17
3.3.2.4	Onglet « Édition »	19
3.3.2.5	Onglet « Fichiers »	20
3.3.2.6	Onglet « Configuration »	25
3.3.2.7	Onglet « Utilisateurs »	31
3.3.2.8	Onglet « Modules »	33
3.4	Présentation de l'éditeur	36
3.4.1	Onglet « Informations générales »	36
3.4.2	Gestion des modes d'édition	38
3.4.3	Verrouillage des pages	40
3.4.4	Onglet « Propriétés - Métadonnées »	41
3.4.5	Onglet « Fichiers externes »	43
3.4.6	Onglet « Pages »	43
3.4.7	Onglet « Contenu »	44
3.4.7.1	Bandeau de l'éditeur	44
3.4.7.2	Barre d'état de l'éditeur	45
3.4.7.3	La touche « entrée » et les espaces	45

3.4.7.4	Fonctionnement des outils	46
3.4.7.5	Les outils de formatage de texte	48
3.4.7.6	Les listes et les retraits	51
3.4.7.7	Manipulation sur les listes	52
3.4.7.8	Les fonctions d'annulation	54
3.4.7.9	Les outils d'insertion	54
3.4.7.10	Les outils de présentation	64
3.4.7.11	Les outils divers	68
3.4.7.12	Le menu contextuel	70
4	Deuxième partie : exemples d'utilisation du CMS	73
4.1	Pré-requis	73
4.1.1	Installation du CMS	73
4.1.2	Fichier « .htaccess »	74
4.1.3	Configuration du CMS	75
4.2	Prise en mains du CMS	79
4.2.1	Rendu de la page	79
4.2.1.1	Rôle du fichier layout	79
4.2.1.2	Rôle du fichier CSS	81
4.2.2	Contenu de la page	82
4.2.3	Libellé du site	83
4.3	Construction du site	84
4.3.1	Scénario - fichier d'exemples	84
4.3.2	Remarque très importante	84
4.3.3	Ajout d'une première page au site	85
4.3.3.1	Création de la page	86
4.3.3.2	Contenu de la page	87
4.3.4	Création des autres pages du site	96
4.3.4.1	Paramétrage du CMS	96
4.3.4.2	Création dans la structure	97
4.3.4.3	Correction du défaut du menu - Redirection	99
4.3.5	Remplissage et mise en forme des autres pages	101
4.3.5.1	Page « Fonctionnement »	101
4.3.5.2	Page « Livres, revues, DVD »	104
4.3.5.3	Page « Actualités »	111
4.3.6	Création des liens	111
4.3.6.1	Lien vers une image	111
4.3.6.2	Lien vers un document	112
4.3.6.3	Lien vers une autre page du site	112
4.3.6.4	Lien externe	114

4.3.7	Amélioration de la présentation	116
4.3.7.1	Intégration d'un fichier CSS au site	116
4.3.7.2	Chargement du fichier CSS dans les pages	117
4.3.7.3	Ajout des classes aux éléments des pages	117
4.3.8	Pour trouver le site	123
4.3.8.1	Description de chaque page	124
4.3.8.2	Mots clés	124
4.4	Vérification	125
4.5	Une dernière chose...	126
5	Licence et crédits	127
5.1	Licence	127
5.2	Crédits	128

Lexique

CMS

« Content Management System », ou « Système de gestion de contenu » en français. Logiciel permettant la mise à jour d'un site web.

CSS

« Cascading Style Sheets » ou « Feuilles de style en cascade » en français. Langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML.

FTP

« File Transfer Protocol » ou « Protocole de transfert de fichiers » en français. C'est un protocole de communication qui permet, depuis un ordinateur, de copier des fichiers vers un autre ordinateur du réseau ou de modifier ou supprimer ces fichiers de l'ordinateur distant.

HTML

« Hypertext Markup Language » traduit par « Langage de balises hypertexte ». C'est un langage de balisage qui permet d'écrire des pages web utilisant le mécanisme d'hypertexte qui permet de naviguer d'une page à l'autre.

HTTP

« HyperText Transfer Protocol », ou « Protocole de transfert hypertexte » en français. C'est un protocole de communication client-serveur développé pour le World Wide Web. HTTPS (avec S pour secured, soit « sécurisé ») est la variante du HTTP sécurisée.

Navigateur

ou « navigateur web », c'est un logiciel conçu pour consulter le World Wide Web. Les plus utilisés actuellement sont Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer, Safari

et Opera.

PDF

« Portable Document Format » ou « Format de document multiplateforme » en français, abrégé en PDF, est un langage de description de pages qui préserve la mise en forme d'un fichier – polices d'écritures, images, objets graphiques, etc. – telle qu'elle a été définie par son auteur, et cela quels que soient le logiciel, le système d'exploitation et l'ordinateur utilisés pour l'imprimer ou le visualiser.

PHP

« PHP Hypertext Preprocessor ». Langage de programmation principalement destiné au développement de sites web.

Slug

Terme anglo-saxon utilisé dans l'imprimerie pour désigner un titre de rubrique. Il est utilisé ici pour désigner le titre de la page web dans le chemin de l'adresse web.

URL

« Uniform Resource Locator » souvent désignée par « adresse web », c'est l'adresse d'une ressource (page, image, document, son, etc.).

W3C

Le « World Wide Web Consortium », abrégé par le sigle W3C, est un organisme de normalisation à but non lucratif, chargé de promouvoir la compatibilité des technologies du World Wide Web telles que HTML, XHTML, XML, CSS, etc.

WEB

ou plus exactement « World Wide Web » (www), littéralement la « toile (d'araignée) mondiale », communément appelé le web, le Web, et parfois la toile. C'est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites.

WYSIWYG

« what you see is what you get » littéralement « ce que vous voyez est ce que vous obtenez ». Technique permettant à l'utilisateur de visualiser directement le rendu de son travail.

Découpage de la documentation



Pour créer et gérer un site Internet dynamique, on peut considérer trois étapes principales :

1. choisir un outil de création de sites en fonction de la complexité du site à créer et bien sûr apprendre à utiliser cet outil ;
2. définir le contenu (les pages du site) et son design (la présentation des pages) ;
3. entrer le contenu des pages du site et les faire évoluer dans le temps.

Ce document est particulièrement destiné à l'utilisateur « gestionnaire » du site, c'est à dire à celui qui doit enlever, ajouter, modifier des pages du site et intégrer des documents (textes et images). Elle permet de répondre aux points 1 (le choix de l'outil étant effectué) et 3 de la liste ci-dessus.

La première partie du document décrit les fonctionnalités de l'outil de création de sites nommé **beCms**. Pour gérer le contenu du site, il est nécessaire de bien connaître son fonctionnement. Comme certaines fonctions sont intimement liées à la structure des pages web, cette partie commence par décrire leur structure qui permet de comprendre l'utilité des fonctions du logiciel.

La seconde partie de ce document montre un exemple complet permettant de se familiariser avec les opérations les plus courantes de gestion d'un site au quotidien.

Comme souvent, il y a plusieurs façons d'obtenir un résultat, dont certaines qui sont déconseillées car elles ne respectent pas l'esprit des concepteurs du web. Les « **bonnes pratiques** » sont signalées par le logo  et celles à éviter sont signalées par le logo  de même que les avertissements.

Un autre document, intitulé « **Manuel de l'intégrateur** » s'adresse particulièrement à l'intégrateur du site appelé parfois « webmaster », c'est à dire à celui qui doit concevoir et mettre le site en ligne. Son rôle est aussi de maintenir et de faire évoluer le logiciel de gestion du site, par exemple lorsqu'il y a de nouvelles versions du CMS.

Pour cela il doit connaître non seulement le fonctionnement de l'outil (le présent document), mais en plus il doit aussi connaître la structure de l'outil et les langages associés : HTML et CSS, voire JavaScript. Il est aussi souhaitable d'avoir quelques notions sur le langage PHP, au moins au niveau des appels de fonctions. Elle permet de répondre au point 2 de la liste ci-dessus.

Première partie : description du CMS

3.1 CMS ?

Un CMS pour « Content Management System » ou en français « système de gestion de contenu » est un logiciel qui permet de générer des sites Internet et de les mettre à jour dynamiquement. Le principe de ce CMS est de dissocier le contenu du site de sa présentation.

Souvent le contenu est stocké dans une base de données. Dans ce CMS, destiné à de petits sites, ce n'est pas le cas. Le contenu est stocké dans des fichiers. Ce CMS a été élaboré pour être simple d'utilisation et d'apprentissage.

Le contenu est saisi dans un éditeur interne du CMS qui ne génère que du code conforme au standard du W3C.

Quant à la présentation, elle est gérée par le CMS au travers de fichiers de description de pages (fichiers « layout ») et des feuilles de styles (fichiers CSS). Ces types de fichiers sont des fichiers « texte » éditables par tout éditeur de texte.

beCms est un CMS **basique**, mais **extensible**, développé en PHP version 5. Il demande peu de ressources, n'utilise que des bibliothèques PHP standard et peut donc être utilisé sur un grand nombre de serveurs web.

3.2 Quelques notions

3.2.1 Description d'une page « web »

Une page affichée par le navigateur est une page HTML qui comprend, conformément au standard HTML défini par le consortium W3C :

- un « doctype » : qui commence par `<!DOCTYPE` et qui indique au navigateur le type d'informations qu'il reçoit, ce qui lui permet d'afficher correctement la page ;
- Des balises de début et fin de page : `<html>` et `</html>` ;
- entre ces balises :
 - un en-tête de page, limité par les balises `<head>` et `</head>` ;
 - un corps de page, limité par les balises `<body>` et `</body>`.

L'en-tête de la page contient des informations sur la page, comme :

- le titre qui est affiché dans l'onglet du navigateur ;
- une courte description du contenu dans une balise `<meta content=" " >` ayant pour nom « name="description" ». C'est cette information qui est affichée par les moteurs de recherche sous le lien recherché ;
- Des « mots clés » dans une autre balise `<meta content=" " >` de nom « name="keywords" ». C'est cette information qui est lue par les moteurs de recherche et qui permet d'effectuer des recherches sur des mots clés ;
- Des balises `<link type="text/css">` qui chargent des fichiers du type « CSS » ;
- éventuellement des balises `<script type="text/javascript">` qui contiennent du code exécutable par le navigateur pour animer la page, comme par exemple pour ouvrir un menu déroulant ;
- D'autres balises diverses.

De même, le corps de page contient des informations de plusieurs types :

- le contenu de la page qui correspond en général à ce que voit l'internaute ;
- des éléments invisibles ;

- éventuellement des « scripts » de type « JavaScript » identiques à ceux que l'on peut trouver dans l'en-tête et qui ont le même rôle. En fait on peut charger les JavaScript n'importe où dans la page.



Si on les charge en fin de page, le navigateur affiche la page déjà chargée pendant qu'il termine de recevoir les fichiers JavaScript. De cette façon, l'internaute voit la page plus rapidement que si les scripts étaient chargés au début.

3.2.2 Fonctions du CMS

3.2.2.1 Fichiers pour chaque page

Pour faire une page avec le CMS, il faut générer trois types de fichiers distincts qui correspondent au découpage décrit au chapitre précédent :

- un fichier type « CSS » qui définit les styles des différents éléments de la page (titres, paragraphes, bordures, couleurs de fond, etc.). Un fichier CSS peut être utilisé par autant de pages que l'on veut. Les fichiers CSS qui sont des fichiers texte sont éditables par n'importe quel éditeur de texte ;

Rappel : un logiciel comme Word n'est pas un éditeur mais un traitement de texte. Un éditeur ne rajoute rien au texte entré (pas de « souligné » ni de « gras », etc.). Un fichier CSS peut avoir un nom quelconque avec l'extension « .css » ;

- un fichier type « layout » qui définit la structure de la page, c'est à dire les « blocs » composant la page html : le « doctype », le « head », le « body » et tous les constituants principaux du « body » que sont les balises « div ». Un fichier « layout » unique peut suffire pour toutes les pages d'un site. Il peut incorporer des fonctions php du CMS. Ces fonctions sont décrites dans le « Manuel de l'intégrateur ». C'est aussi un fichier texte éditable par tout éditeur de texte. Il peut avoir un nom quelconque avec l'extension « .php » ;
- un fichier type « contenu » par page. Il contient tout ce que voit l'internaute sur son navigateur. C'est également un fichier texte, donc éditable par tout éditeur de texte.

Mais il doit être élaboré par l'éditeur du CMS pour être pris en compte par le CMS. En fait le CMS crée 2 fichiers pour chaque page : le fichier de contenu nommé « xxxx.php » et le fichier de propriétés nommé « xxxx.properties.php » où « xxxx » est un nom interne élaboré par le CMS pour être unique.

Le fichier « **contenu** » contient le texte, les liens et les images de la page.

Le fichier « **propriétés** » contient les propriétés de la page : le nom interne et le nom à afficher, son slug, le type de page (html, php, xml), le layout à utiliser, les fichiers CSS et JavaScript à charger, la description et les mots clés de la page, les dates de création et de modification de la page.

Si l'on veut des pages animées, comme par exemple l'ouverture et la fermeture d'un menu déroulant, il faut associer un ou plusieurs fichiers « javascript ». Ce sont des fichiers exécutables par le navigateur.

3.2.2.2 Éditeur de texte préconisé



Bien qu'il soit possible d'utiliser n'importe quel éditeur de texte pour créer les fichiers layout et CSS, le plus simple est d'utiliser l'éditeur syntaxique « **SciTE** » qui est multiplateformes (Windows, Mac, Linux) et paramétrable facilement (affichage des numéros de ligne, tabulations, etc.) et utilise la coloration syntaxique en fonction des types de fichiers.

Par ailleurs, pour faire un « copier-coller » d'un texte pris dans un document ou une page web pour l'insérer dans une page du site, il est préférable de passer par un éditeur de texte qui enlève tous les caractères non souhaités (et pas toujours visibles) comme des balises html par exemple. L'éditeur « **SciTE** » le fait très bien et facilement. De même, il peut changer facilement les caractères de « fin de ligne » qui sont différents suivant les plateformes utilisées (« CRLF » sous Windows, « CR » sous Mac et « LF » sous Unix).

3.2.2.3 Relation avec le serveur

Pour que le site fonctionne, il faut qu'il soit installé sur un serveur. Le principe de fonctionnement est le suivant : un internaute demande une page web au serveur (ce qui correspond à entrer une adresse `http://...` dans la barre d'adresse de votre navigateur). Le CMS, situé sur le serveur, fabrique la page demandée au format HTML en combinant le fichier « contenu » de la page avec les instructions du fichier « layout » associé et en incorporant les fichiers CSS et JavaScript décrits dans le fichier « propriétés » de la page. Enfin, le CMS demande au serveur d'envoyer la page au navigateur qui a fait la demande.

Il faut donc au moins au début de la création du site, envoyer un certain nombre de fichiers sur le serveur : tous les fichiers du CMS, les fichiers CSS, layout et javascript. Cela peut se faire par un programme capable de dialoguer avec des serveurs, suivant un protocole particulier : « FTP » (protocole de transfert de fichiers).



Le logiciel libre « **Filezilla** » est particulièrement bien adapté pour ce travail. La mise en place du site est du ressort du webmaster (qui peut être un prestataire qui peut livrer le site « clés en mains »).

Les autres fichiers du site correspondant au contenu des pages : les pages elles mêmes, les photos, les images, les documents (pdf, etc.) sont directement envoyés sur le serveur par le CMS.

3.2.3 Utilisateurs

Un peu de vocabulaire pour commencer (oui je sais, ça a déjà commencé pour certains d'entre vous!).

Le mot « utilisateur » étant un terme générique (nous sommes tous des utilisateurs), nous allons ici définir les termes correspondants à ces différents niveaux d'utilisateurs.

L'**internaute** : parfois appelé « **visiteur** » est celui qui consulte le site. Par l'intermédiaire de son navigateur, il demande une page web du site et le serveur la lui envoie pour qu'il la visualise sur son ordinateur.

Le **webmaster** ou **l'intégrateur** : c'est celui qui gère le site. C'est lui qui a mis le site en ligne, c'est à dire sur le serveur (en utilisant Fillezilla par exemple). C'est lui aussi qui a écrit les fichiers « layout » et CSS (et javascript si nécessaire), donc qui a défini le « look » du site du point de vue informatique. Il peut se faire aider du client pour définir l'aspect visuel (le look) du site, mais c'est lui qui en fait la « traduction » informatique.

Le **gestionnaire** du site : comme son nom l'indique, c'est celui qui gère le site, qui le fait vivre, évoluer. C'est lui qui peut modifier, ajouter, enlever des pages du site, incorporer des images et des documents au site. Il y a deux types de gestionnaires :

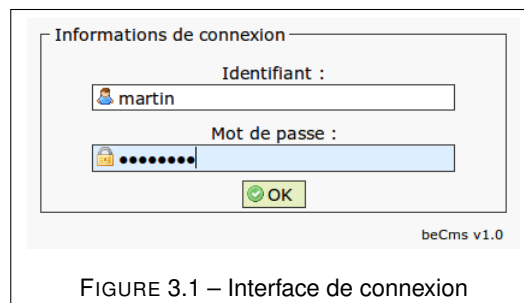
- les **gestionnaires utilisateurs** appelés simplement **utilisateurs** qui ne peuvent faire que les tâches décrites ci-dessus ;
- les **gestionnaires administrateurs** appelés simplement **administrateurs** (à ne pas confondre avec le webmaster) qui ont plus de pouvoirs. En plus de gérer le site comme les utilisateurs, ils peuvent aussi gérer le CMS lui-même, au moins certaines fonctions : configuration du site (nom du site, paramètres par défaut du site, des images et des pages, etc.), gestion des utilisateurs (ajout, modification, suppression d'utilisateurs).

Bien entendu, une même personne peut assumer toutes ces fonctions. De même, pour des sites importants, des rôles particuliers peuvent être dévolus à d'autres personnes : graphiste (designer) pour définir le look du site, concepteur pour écrire la charte graphique du site, etc.

3.3 Présentation du CMS

3.3.1 Page de connexion

Pour entrer dans la zone de gestion du site, il est nécessaire d'obtenir un nom d'utilisateur et un mot de passe de la part de l'administrateur du site. Ces informations doivent être saisies sur la page de connexion, dont l'adresse doit également être fournie par l'administrateur du site.



Lors de l'installation de **beCms**, un administrateur ainsi qu'un utilisateur par défaut par défaut sont créés.

L'identifiant par défaut de l'administrateur est `admin` et le mot de passe est `admin05`.

L'identifiant par défaut de l'utilisateur est `user` et le mot de passe est `user04`.



Attention : Garder cet administrateur et cet utilisateur constitue une faille de sécurité. L'administrateur du site doit changer ces comptes dès la fin de l'installation du CMS.

Si la connexion est réussie, le gestionnaire arrive sur la page d'accueil de la zone d'administration.

3.3.2 Zone d'administration

Dès que l'on est connecté, on arrive dans l'onglet « Accueil » de la zone d'administration du CMS.

La page contient une interface avec plusieurs onglets : Accueil, Structure, Pages, Fichiers, Configuration, Utilisateurs et Modules, que nous allons détailler.

Si l'utilisateur est un simple gestionnaire utilisateur, alors il voit une interface simplifiée (Figure 3.3).

Dans les deux cas, en haut à droite de la zone d'administration, on trouve :

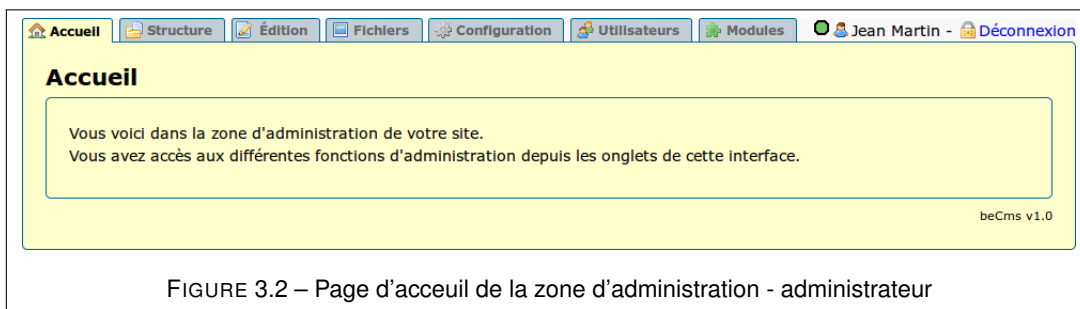


FIGURE 3.2 – Page d'accueil de la zone d'administration - administrateur

- l'icône représentant un utilisateur précédée d'un indicateur de session de couleur verte en début de session qui clignote vert-orange 10 minutes avant la fin de session et orange-rouge 5 minutes avant la déconnexion. A chaque changement de couleur du voyant un message de notification est affiché, indiquant le temps restant, puis un autre message lorsque la session est terminée (on reste sur la page, mais on sait que la session est terminée). La déconnexion a lieu automatiquement au bout d'une heure d'inactivité sur la session (pas d'envoi vers le serveur) ;
- le prénom et le nom de l'utilisateur ;
- Un lien permettant de se déconnecter du CMS.

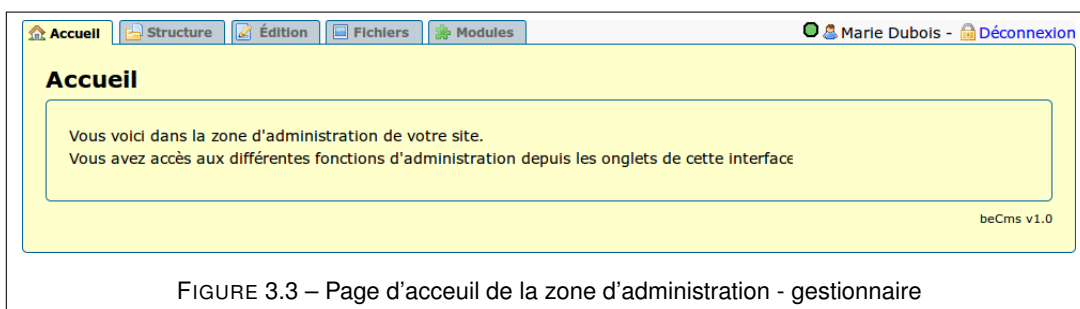


FIGURE 3.3 – Page d'accueil de la zone d'administration - gestionnaire

3.3.2.1 Présentation rapide des différents onglets

L'onglet « **Structure** » présente l'arborescence des pages du site et permet d'ajouter, de supprimer des pages et de modifier leurs caractéristiques. Il permet aussi d'accéder à l'éditeur par un clic sur l'un des boutons « Éditer la page » ou « Éditer le brouillon » situés à côté du nom de la page.

L'onglet « **Édition** » présente l'arborescence du site et permet d'éditer la page sélectionnée.

L'onglet « **Fichiers** » permet d'ajouter des éléments au site : des images et des documents comme des fichiers pdf par exemple.

L'onglet « **Configuration** » permet de configurer le site et d'entrer des valeurs par défaut qui seront lues lors de la création d'une nouvelle page. Cet onglet n'est accessible qu'aux gestionnaires du type « administrateurs ».

L'onglet « **Utilisateurs** » permet de définir les utilisateurs autorisés à modifier le site. Cet onglet également n'est accessible qu'aux gestionnaires administrateurs.

L'onglet « **Modules** » permet d'ajouter des utilitaires pour améliorer les fonctionnalités du CMS.

3.3.2.2 Onglet « Structure »

Il présente l'arborescence des pages du site à raison d'une ligne par page.

C'est ici que l'on peut ajouter ou supprimer des pages, les rendre accessibles ou non aux visiteurs et changer leur nom. Il est également possible d'éditer leur contenu à partir de cet onglet.

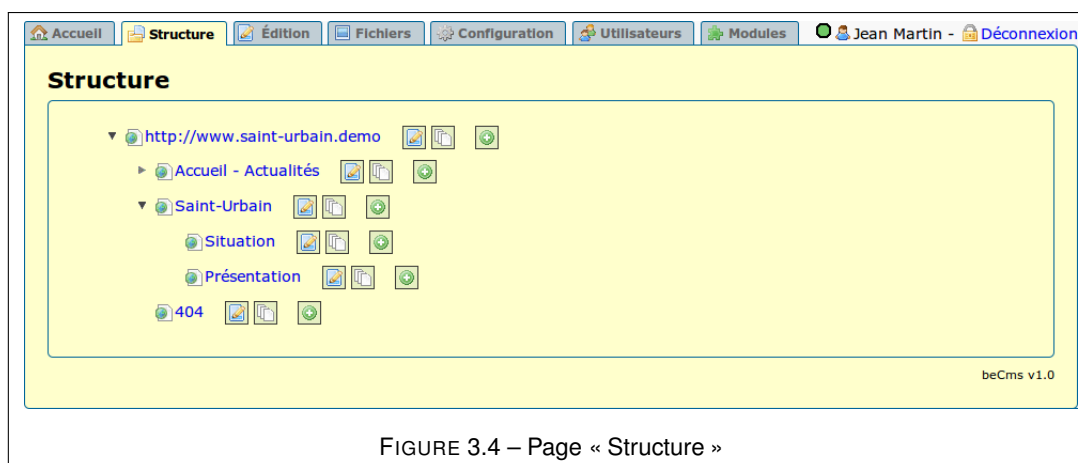
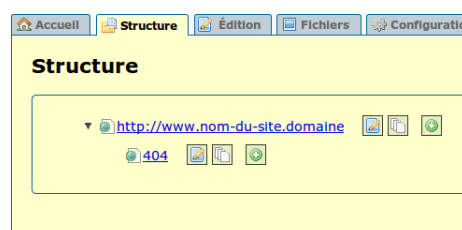








FIGURE 3.4 – Page « Structure »

À l'installation du CMS, seules deux pages existent : la page racine du site : `http://www.nom-du-site.domaine` (nommée `http://www.saint-urbain.demo` dans l'exemple ci-dessus) et la page 404 qui est la page d'erreur par défaut.

Chaque ligne contient dans l'ordre :

- une ou deux icônes :
 - flèches : ▼ et ► permettant d'afficher ou de masquer les pages enfants d'une page mère ;



- type de page (HTML , PHP  ou XML )
- le nom de la page ;
- trois icônes :
 -  pour éditer le contenu de la page ;
 -  pour éditer le contenu de la page en mode brouillon ;
 -  pour ajouter des pages au site.

Lorsque l'on clique sur le nom de la page, on accède à la boîte de dialogue des propriétés de la page (voir l'image page suivante). Les champs de cette boîte sont :









The image shows a dialog box titled "Édition des propriétés de l'élément 'Accueil - Actualités'". It contains several fields and options for configuring a page:

- Titre :** A text input field containing "Accueil - Actualités".
- Slug :** A text input field containing "accueil".
- Slug visible :** A checkbox that is checked.
- Redirection :** A dropdown menu.
- Code redirection :** A dropdown menu.
- Durée cache :** A text input field containing "0" and a refresh icon.
- Type de page :** A dropdown menu set to "html".
- Extension :** A dropdown menu.
- En ligne :** A checked checkbox.
- Indexation menu :** A checked checkbox.
- Page sécurisée :** An unchecked checkbox.
- Identifiant :** A text input field containing "12952040197273.2J4LF".
- Position :** A section with up and down arrow icons.
- Actions :** A section with three icons: a green checkmark, a red X, and a red trash can.

FIGURE 3.5 – Boîte de dialogue des propriétés d'une page

- **Titre** : Titre de la page, il est généralement affiché par le navigateur. Il correspond à la balise HTML `<title>`. Il peut être utilisé dans le menu du site ;
- **Slug** : Titre de la page tel qu'il doit être utilisé dans l'adresse web (détail au chapitre suivant). Le slug ne peut contenir que des lettres sans accents, des chiffres et le tiret. S'il est laissé vide, le slug est généré automatiquement à partir du titre ;
- **Slug visible** : Indique si le slug doit être utilisé dans l'adresse web de la page ;
- **Redirection** : Indique si l'adresse web de la page doit amener vers une autre page. La liste déroulante montre les pages disponibles du site ;
- **Code redirection** : S'il y a une redirection, indique le type de redirection (détail au chapitre suivant) ;

- **Durée cache** : Permet d'indiquer que la page doit être mise en cache. La durée du cache est exprimée en secondes. Le bouton  supprime le fichier cache enregistré (détail au chapitre suivant) ;
- **Type de page** : Indique le format de la page. beCms gère les pages aux formats HTML, XML et PHP. Seul l'administrateur peut éditer le contenu des pages au format PHP ;
- **Extension** : Permet d'ajouter une extension à l'adresse web de la page. Les extensions disponibles sont html, xml et php. Si ce champ est laissé vide, aucune extension ne sera ajoutée à l'adresse ;
- **En ligne** : Indique si la page est accessible aux visiteurs du site ;
- **Indexation menu** : Permet d'afficher le titre de la page dans le menu du site web ;
- **Page sécurisée** : Indique si la page doit utiliser le protocole sécurisé « HTTPS ». Si la case n'est pas cochée, la page utilisera le protocole non crypté « HTTP ». Le protocole sécurisé est utilisé par exemple pour les transactions financières (achats et paiements en ligne). Pour pouvoir utiliser le mode sécurisé, il faut paramétrer le serveur en conséquence ;
- **Identifiant** : nom interne de la page dans le CMS ;
- **Position** : les boutons   permettent de remonter ou de descendre la page dans l'arborescence. Une page ne peut pas être déplacée en dehors de sa page mère. Si l'on veut la placer ailleurs, il faut créer une autre page dans l'arborescence (avec le même nom si l'on veut) puis copier son contenu dans cette nouvelle page et la supprimer ;
- **Actions** : elles sont accessibles par trois boutons    qui permettent respectivement d'enregistrer les modifications effectuées dans la boîte de dialogue, de supprimer la page et d'annuler les modifications de l'ensemble des champs de la boîte de dialogue.

Note : La page racine n'a ni slug ni extension. Elle ne peut pas être supprimée. Toutes les pages du site sont obligatoirement des pages enfants de la page racine.

3.3.2.3 Précisions sur slug, redirections et cache

Précision sur le slug

Dans l'exemple de l'arborescence ci-dessus, le nom du site (et donc de la page racine) est :

`http://www.saint-urbain.demo`

Une page enfant a pour nom : « Saint-Urbain » et pour slug : `saint-urbain`.

La page Saint-Urbain a elle-même une page enfant nommée : « Situation » qui a pour slug : `situation`.

Pour accéder à la page « Situation », il faut entrer l'adresse : `http://www.saint-urbain.demo/saint-urbain/situation` dans la barre d'adresses du navigateur, c'est à dire l'adresse du site suivie de chaque slug de l'arborescence jusqu'à la page voulue, chaque slug étant séparé d'un « / ».

Précision sur les redirections

La redirection permet de faire pointer une adresse web d'une page vers le contenu d'une autre page du site.

Il existe trois types de redirections :

- **redirection du contenu** : lors de l'affichage de la page, la page garde son titre original et son adresse web, mais le contenu affiché est celui de la page indiquée par le champ Redirection ;
- **redirection permanente** : lors de l'affichage de la page, l'adresse web est redirigée vers l'adresse web de la page indiquée par le champ Redirection. Le navigateur effectue une redirection HTTP (HyperText Transfer Protocol) 301 ;
- **redirection temporaire** : identique à la redirection permanente, mais le navigateur effectue une redirection HTTP 302. À utiliser avec prudence. Préférer la redirection 301.

Note : Le champ Redirection ne permet d'utiliser que des pages qui sont accessibles aux visiteurs (champ **En ligne** coché).

Précision sur le cache

Pour afficher le contenu d'une page, le serveur doit effectuer des calculs. La mise en cache d'une page permet de réduire le nombre de calculs nécessaires.

Si le cache est activé – quand une durée en secondes est indiquée dans le champ **Durée cache** – la page est enregistrée sur le serveur lorsqu'elle est demandée pour la première fois. Pour les autres demandes de la page, c'est le contenu du fichier enregistré qui est envoyé au navigateur.

La durée du cache permet de supprimer régulièrement le fichier enregistré afin de le mettre à jour.

3.3.2.4 Onglet « Édition »

Il présente, comme l'onglet « Structure », l'arborescence des pages du site à raison d'une ligne par page. Par un clic sur une page, on accède à l'éditeur du CMS qui permet l'édition complète d'une page.

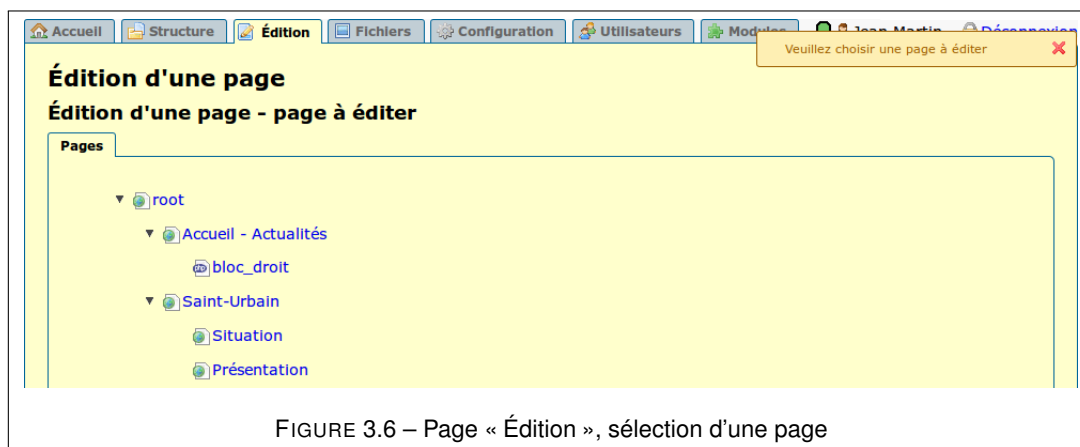


FIGURE 3.6 – Page « Édition », sélection d'une page

Lorsqu'on arrive sur cet onglet, un message en haut à droite indique de choisir une page pour l'éditer. Ce message disparaît au bout de quelques secondes.

Une fois la page choisie, l'arborescence laisse la place à l'éditeur proprement dit (Figure 3.7).

Il possède 5 onglets : Informations générales, Contenu, Propriétés – Métadonnées, Fichiers externes et Pages.

Comme l'éditeur est la partie la plus importante du CMS pour le gestionnaire du site, elle est détaillée dans un chapitre à part : **Présentation de l'éditeur**. Seule une rapide description des onglets est résumée ici :

- **Informations générales** : permet de modifier quelques données sur la page en cours, comme dans l'onglet « Structure » et de choisir le fichier « layout » qui sera utilisé pour

- générer la page à envoyer au navigateur de l'internaute, ainsi que le type de document HTML « doctype » ;
- **Contenu** : c'est ici que l'on va entrer tout le contenu de la page que verra l'internaute (texte, images, liens). C'est la partie la plus importante de l'éditeur ;
 - **Propriétés – Métadonnées** : les données entrées ici sont utilisées par les moteurs de recherche. De leur choix judicieux dépendra le bon référencement du site ;
 - **Fichiers externes** : permet d'inclure des fichiers CSS et JavaScript dans la page ;
 - **Pages** : permet de revenir à l'arborescence du site pour choisir une autre page à éditer.

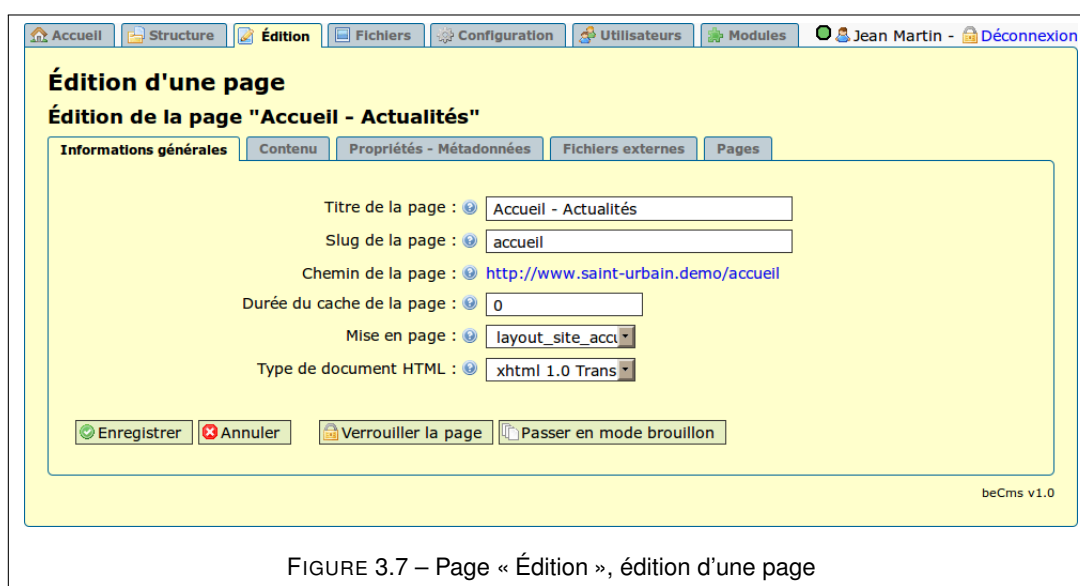


FIGURE 3.7 – Page « Édition », édition d'une page

3.3.2.5 Onglet « Fichiers »

Il permet d'inclure des fichiers au site. Ces fichiers peuvent être des images ou des documents de toute nature (fichiers « pdf » par exemple). Cette page comporte deux onglets : Documents et Images.

À l'installation du CMS, la liste des documents est vide, de même que la liste des images.

Rangement des fichiers dans des « Dossiers »

Par défaut les fichiers (documents ou images) sont enregistrés au niveau de base de chaque type (appelé « racine ») : documents ou images. Mais, pour une accessibilité plus aisée, ils peuvent être rangés dans des « dossiers ».

Pour cela, il est possible de créer toute une arborescence de dossiers, avec des sous-dossiers à plusieurs niveaux, comme les répertoires du système d'exploitation. Il est conseillé de ne pas créer une trop grande arborescence de répertoires pour retrouver facilement les documents.

L'arborescence des fichiers de type « Documents » est indépendante de l'arborescence des fichiers de type « images ».

Onglet « Documents »

Il permet d'aller chercher un document de n'importe quelle nature avec le bouton « **Parcourir** » pour l'inclure dans le site afin d'être utilisé dans une ou plusieurs pages. Ce bouton permet d'aller chercher le document sur n'importe quel disque et répertoire de l'ordinateur ou même sur un autre ordinateur visible sur un réseau local.

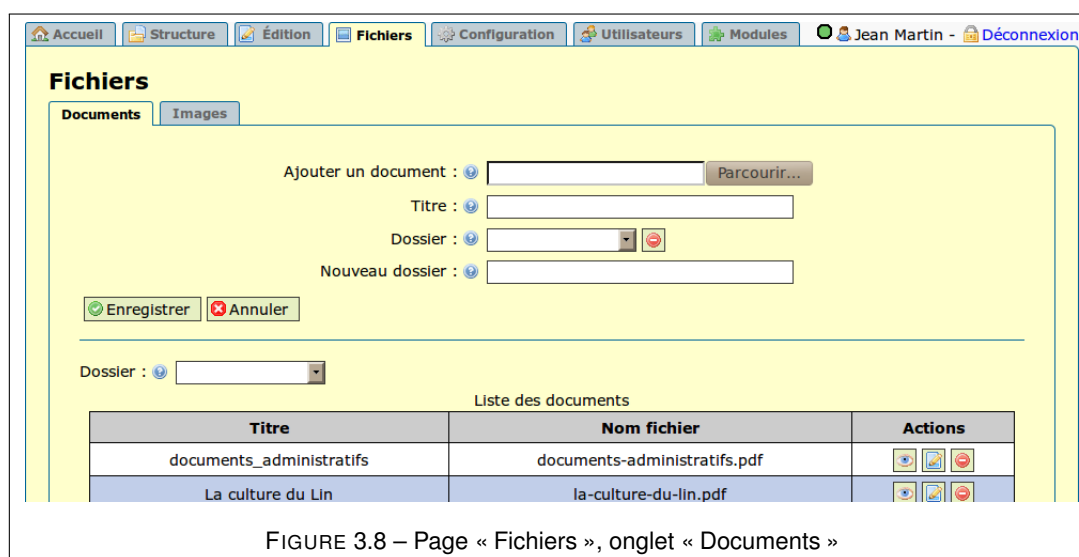



FIGURE 3.8 – Page « Fichiers », onglet « Documents »

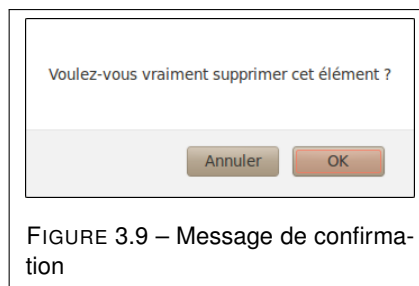
Le fichier sélectionné sera copié sur le serveur. Le champ « **Titre** » permet de donner un nom au fichier copié sur le serveur, indépendant du nom du fichier d'origine. C'est ce nom qui est visible dans la liste de choix de l'éditeur lorsqu'on veut inclure le document dans une page.

Par contre le nom réel du fichier sur le serveur est élaboré à partir de ce nom et d'une règle de nommage définie dans l'onglet « **Configuration** » du CMS.

Le champ « **Dossier** » présente l'arborescence des dossiers et permet de sélectionner le dossier où sera enregistré le document.

Attention : le bouton  supprime le dossier sélectionné. Tous les documents qui sont dans ce dossier seront également supprimés.

Avant d'exécuter cette commande de suppression, un message de confirmation s'affiche, comme à chaque commande de suppression d'un élément du site. Pour supprimer le dossier il faut donc confirmer en cliquant sur OK.






Le champ suivant « **Nouveau dossier** » permet de créer un sous dossier du dossier sélectionné dans le champ précédent. Si aucun dossier n'est sélectionné dans le champ « Dossier », un dossier sera créé au niveau de la racine des documents. Pour créer le nouveau dossier, il faut cliquer sur le bouton « **Enregistrer** ».

Remarque : pour créer un nouveau dossier, il n'est pas besoin d'enregistrer en même temps un document, mais il est possible de faire les deux opérations simultanément. Dans ce dernier cas, le nouveau dossier sera créé, puis le document sera enregistré dans ce dossier.

Une fois le fichier sélectionné, le champ « **Titre** » rempli et le dossier de destination choisi, il faut enregistrer le document (bouton « **Enregistrer** »). Le document s'inscrit alors dans la liste rangée par ordre alphabétique.

Le champ Dossier sous la barre de séparation permet de visualiser tous les documents présents dans le dossier sélectionné.



Avec les boutons d'Actions il est possible de :

-  visualiser le document ;
-  le supprimer ;
-  modifier son titre. Un clic sur ce bouton ouvre une boîte de dialogue :

le titre est modifiable dans le champ « **Titre** ». Par contre le nom interne présenté par le champ « **URL du document** » ne sera pas modifié.

Le document peut être visualisé en cliquant sur l'URL.



Les deux boutons d'action permettent d'enregistrer la modification du titre  ou de supprimer cette modification  tant que l'enregistrement n'a pas été effectué.

Onglet « Images »

Il permet d'aller chercher une image avec le bouton « **Parcourir** » pour l'inclure dans le site afin d'être utilisée dans une ou plusieurs pages. Ce bouton permet d'aller chercher l'image sur n'importe quel disque et répertoire de l'ordinateur ou même sur un autre ordinateur visible sur un réseau local.

Le fichier sélectionné sera copié sur le serveur. Le champ « **Titre** » permet de donner un nom au fichier copié sur le serveur, indépendant du nom du fichier d'origine. C'est ce nom qui est visible dans la liste de choix de l'éditeur lorsqu'on veut inclure l'image dans une page.

Comme pour l'onglet « **Documents** », le nom réel du fichier sur le serveur est élaboré à partir de ce nom et d'une règle de nommage définie dans l'onglet « **Configuration** » du CMS.

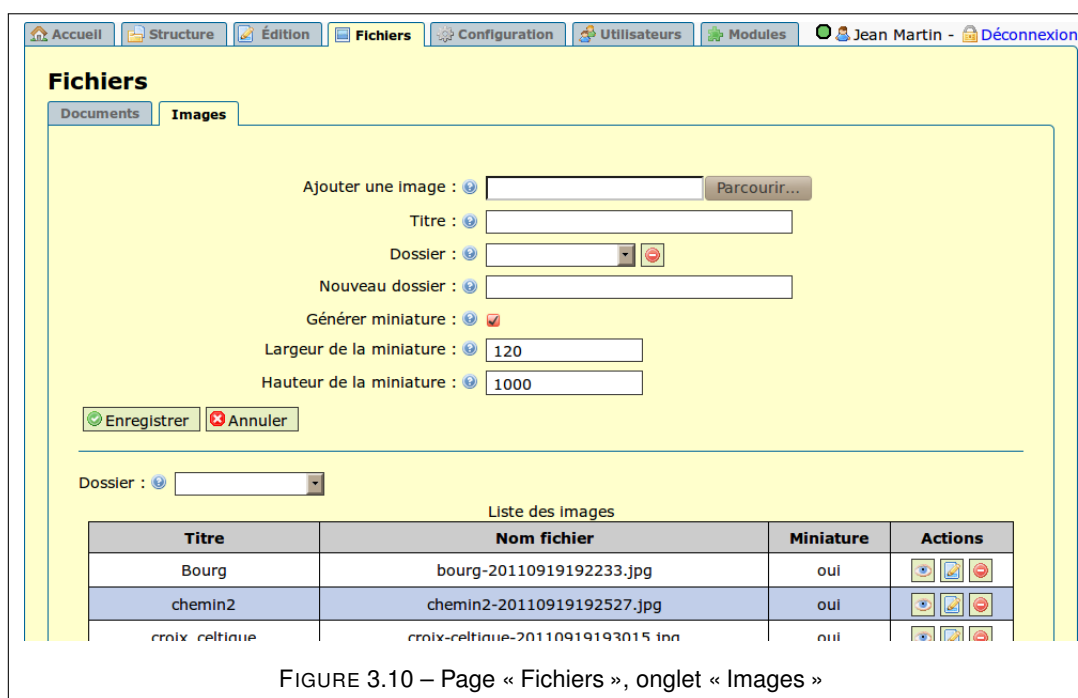



FIGURE 3.10 – Page « Fichiers », onglet « Images »

Le champ « **Dossier** » présente l'arborescence des dossiers et permet de sélectionner le dossier où sera enregistrée l'image.

Attention : le bouton  supprime le dossier sélectionné. Toutes les images qui sont dans ce dossier seront également supprimées.

Avant d'exécuter cette commande de suppression, un message de confirmation s'affiche, comme à chaque commande de suppression d'un élément du site. Pour supprimer le dossier il faut donc confirmer en cliquant sur **OK**.

Le champ suivant « **Nouveau dossier** » permet de créer un sous dossier du dossier sélectionné dans le champ précédent. Si aucun dossier n'est sélectionné dans le champ « Dossier », un dossier sera créé au niveau de la racine des documents. Pour créer le nouveau dossier, il faut cliquer sur le bouton « **Enregistrer** ».

Remarque : pour créer un nouveau dossier, il n'est pas besoin d'enregistrer en même temps une image, mais il est possible de faire les deux opérations simultanément. Dans ce dernier cas, le nouveau dossier sera créé, puis l'image sera enregistrée dans ce dossier.

Si l'on coche la case « **Générer miniature** », le CMS fabrique une image réduite en plus de l'image réelle. Dans une page du site, il sera possible d'afficher soit l'image elle-même, soit sa miniature avec, dans ce dernier cas, une possibilité d'accéder à l'image par un clic sur la miniature (un lien automatique est alors généré par le CMS). Voir l'explication détaillée au chapitre [Les outils d'insertion](#).

Les valeurs de largeur et hauteur de la miniature proposées par défaut sont celles définies dans l'onglet « **Configuration** » mais il est toujours possible de changer ces valeurs proposées.

Note 1 : Les spécifications du W3C autorisent la gestion des seuls formats d'images « jpeg », « png » et « gif »¹. Certains navigateurs peuvent afficher d'autres types d'images (BMP, TIFF, SVG...) mais le résultat n'est pas garanti. Le format SVG, qui est un format d'image vectoriel, commence à être implémenté dans les principaux navigateurs.

Note 2 : il est possible d'inclure des fichiers « **images** » à partir de l'onglet « **Documents** » mais on perd alors les propriétés propres des images. De même, il est possible d'importer des documents qui ne sont pas des images via l'onglet image mais son importation dans une page HTML se présente comme un lien et c'est le contenu du champ « **Titre** » qui remplace la miniature ou l'image sur la page.



Pour éviter ces désagréments il faut être vigilant et veiller à classer correctement ces diverses entités.

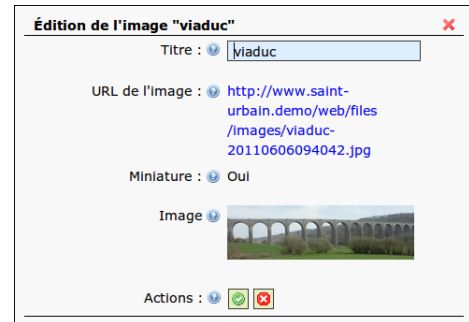
Les boutons d'Actions sont les mêmes que ceux de l'onglet « **Documents** ».



1. ref : http://fr.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

Le bouton d'édition ouvre une boîte de dialogue :

Le titre est modifiable dans le champ « **Titre** ». Par contre le nom interne présenté par le champ « **URL de l'image** » ne sera pas modifié.

L'image peut être visualisée en cliquant sur l'URL ou sur la vue réduite présentée dans le champ « **Image** ». L'existence d'une miniature est affichée mais n'est pas modifiable ici.



Les deux boutons d'action permettent d'enregistrer  la modification du titre ou de la supprimer  tant que l'enregistrement n'a pas été effectué.

Calcul des dimensions des miniatures

Le CMS calcule lui même les dimensions de la miniature par rapport aux dimensions données dans les champs « Largeur de la miniature » et « Hauteur de la miniature » de façon à conserver le même rapport que l'image d'origine.

Si l'on veut fixer la largeur de la miniature à 100 pixels par exemple, il faut entrer dans le champ « Largeur » la valeur de 100 et dans le champ « Hauteur » soit le laisser vide, soit entrer une grande valeur (supérieure au rapport hauteur/largeur de l'image d'origine). La hauteur sera alors calculée pour que la miniature conserve le même rapport que l'image d'origine.

De même si l'on veut fixer la hauteur de la miniature à 100 pixels par exemple, il faut entrer dans le champ « Hauteur » la valeur de 100 et dans le champ « Largeur » soit le laisser vide, soit entrer une grande valeur (supérieure au rapport largeur/hauteur de l'image d'origine).

3.3.2.6 Onglet « Configuration »

Il permet de définir divers paramètres du site et de configurer certains paramètres du CMS. Seul un administrateur peut accéder à la configuration. Cette page comporte 4 onglets.

Onglet « Informations serveur »

Il permet de définir les informations principales du site pour le serveur :

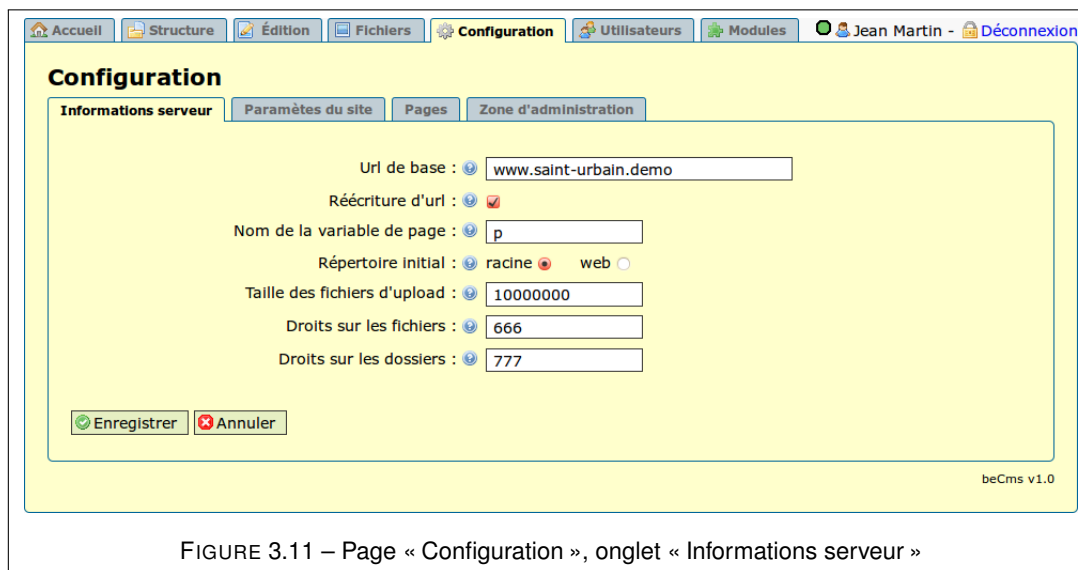


FIGURE 3.11 – Page « Configuration », onglet « Informations serveur »

- **Url de base** : c'est le nom de base du site sans le protocole (`http://` par exemple) qui est ajouté automatiquement à l'adresse par le CMS ;
- **Réécriture d'url** : indique si le serveur doit envoyer l'adresse brute de la page au navigateur (case non cochée) ou s'il doit lui envoyer une adresse « élégante » (case cochée). L'adresse brute est de la forme `http://url_de_base/index.php?p=page` alors que l'adresse élégante est du type `http://url_de_base/page` ;
- **Nom de la variable de page** : permet de désigner le nom de la variable de page utilisée par PHP dans le cas de l'envoi d'une adresse brute (correspond à `p=page` dans l'exemple ci dessus) ;
- **Répertoire initial** : certains serveurs ne peuvent pointer que sur la racine du répertoire mis à disposition par l'hébergeur. Dans le cas d'un serveur Apache installé sur un ordinateur local, il peut pointer sur un sous-répertoire particulier. D'après l'architecture du CMS, le répertoire utile est « **web** ». Ceci permet d'améliorer la sécurité au niveau du serveur ;
- **Taille des fichiers d'upload** : les hébergeurs limitent la taille des fichiers qui peuvent être mis sur leurs serveurs. Cette valeur doit être conforme à celle du fichier de configuration correspondant du serveur. La taille est exprimée en octets. Sur cet exemple, les fichiers de taille supérieure à 10 millions d'octets (soit un peu plus de 9,5 Mo) seront refusés.
- **Droits sur les fichiers** : la plupart des serveurs web utilisent un système d'exploitation de type Unix. Le mécanisme de contrôle d'accès aux dossiers et aux fichiers est basé sur le système de permissions d'Unix. Si les permissions ne sont pas conformes à

celles demandées par le serveur, les fichiers correspondants ne seront pas accessibles aux visiteurs et un message d'erreur sera retourné au navigateur.

- **Droits sur les dossiers** : comme pour le champ précédent. Les droits sur les dossiers peuvent être différents des droits sur les fichiers.

Lorsque les valeurs ont été modifiées, il ne faut pas oublier d'enregistrer ces changements pour qu'ils prennent effet.

Notion de droits / utilisateurs sous Unix

Les droits sur un fichier ou un dossier (répertoire) Unix sont dans l'ordre :

- la lecture (r) : pour un fichier, il peut être lu par un logiciel. Pour un dossier, son contenu peut être affiché.
- l'écriture (w) : pour un fichier, son contenu peut être modifié (il peut être effacé). Pour un dossier, les fichiers qu'il contient peuvent être renommés, créés ou effacés.
- l'exécution (x) : les fichiers exécutables (programmes, scripts...) peuvent être exécutés, pour les dossiers, leur contenu est accessible.

Les droits peuvent être notés par un système de lettres, dans l'ordre rwx, chaque lettre étant remplacée par un « - » si le droit correspondant n'est pas accordé, ou par une notation octale : r = 4, w = 2, x = 1. Dans l'interface du CMS c'est la notation octale qui est choisie.

Ainsi le nombre 6 correspond à : 4 + 2 + 0, soit : lecture + écriture et pas de droit d'exécution.

Les utilisateurs sont divisés en 3 catégories :

- le propriétaire du ou des fichiers. Le propriétaire est, par défaut, celui qui a créé le fichier. Ce peut être un utilisateur ou un programme ;
- le groupe auquel appartient le propriétaire du fichier. Plusieurs utilisateurs peuvent appartenir à un même groupe ;
- les autres (le reste du monde).

Les droits sont notés dans cet ordre : propriétaire, groupe, autres.

Ainsi, le nombre octal : 754 signifie : le propriétaire (7) peut lire, écrire et exécuter le fichier, le groupe (5) peut lire et exécuter le fichier et le reste du monde (4) ne peut que lire le fichier.

Onglet « Paramètres du site »

D'autres valeurs par défaut sont définies dans cet onglet :

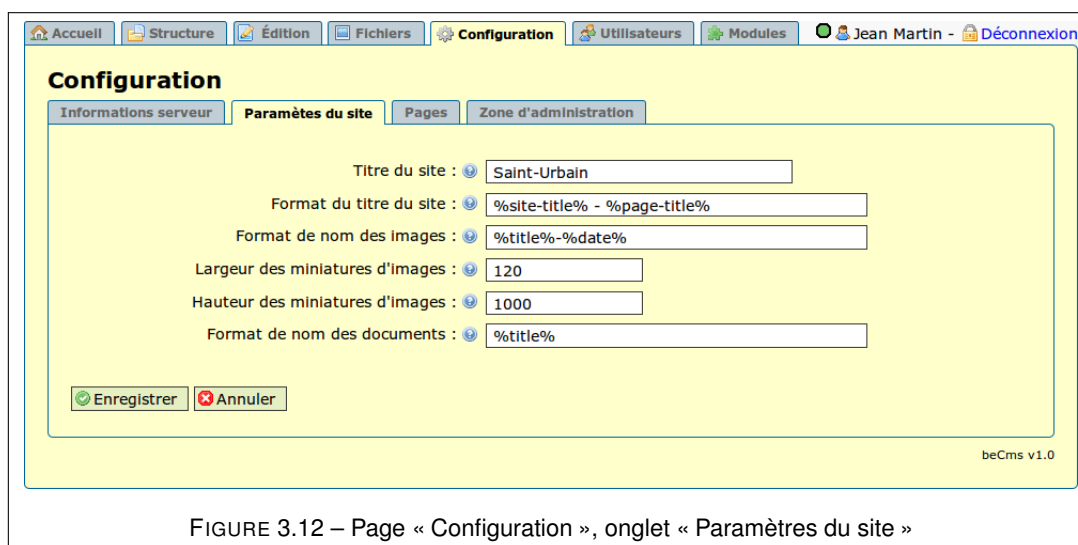


FIGURE 3.12 – Page « Configuration », onglet « Paramètres du site »

- **Titre du site** : nom que l'on peut donner au site. Ce nom est indépendant du nom de l'URL du site, mais il est plus logique de lui donner un nom similaire. À l'installation du CMS, ce champ est vide ;
- **Format du titre du site** : c'est le nom qui peut être affiché dans la balise `<title>` des pages HTML du site. Ce nom peut être affiché par le navigateur, dans les onglets par exemple ou dans les « Marque-pages » (appelés aussi « favoris » dans Internet Explorer). Le nom peut être une combinaison de deux entités :
 - `%site-title%` : correspond au titre du site entré dans le champ précédent ;
 - `%page-title%` : correspond au titre de la page.
- **Format du nom des images** : indique la façon de créer un nom unique pour chaque image importée dans le site par l'onglet « Fichiers ». Le CMS propose ici une méthode par défaut pour générer un nom unique à partir de 3 éléments :
 - `%title%` : le titre du document ;
 - `%date%` : la date du serveur ;
 - `%random%` : un nombre aléatoire.

L'utilisateur compose les noms à partir d'une combinaison quelconque de ces éléments.

Par exemple la combinaison « `%title%-%date%` » pour une image au format « gif » dont le titre est « vue aérienne » donnera le nom unique : `vue-aerienne-20110309171103.gif`

Les espaces et les accents ont disparu du nom et le nombre correspond à la date du 9 mars 2011 à 17h11mn03s. A moins d'être très rapide, ce nom sera unique.

- **Largeur des miniatures d'images** : définit la largeur par défaut des miniatures générées par le CMS. C'est cette valeur qui est proposée dans l'onglet « Images » de l'onglet « Fichiers ». Cette valeur peut être modifiée au niveau de l'importation de chaque image ;
- **Hauteur des miniatures d'images** : identique au champ ci-dessus pour la hauteur proposée par défaut ;
- **Format de nom des documents** : identique au format du nom des images.

Onglet « Pages »

Il permet de définir des valeurs par défaut relatives au rendu des pages (voir le chapitre [Fichiers pour chaque page](#)).

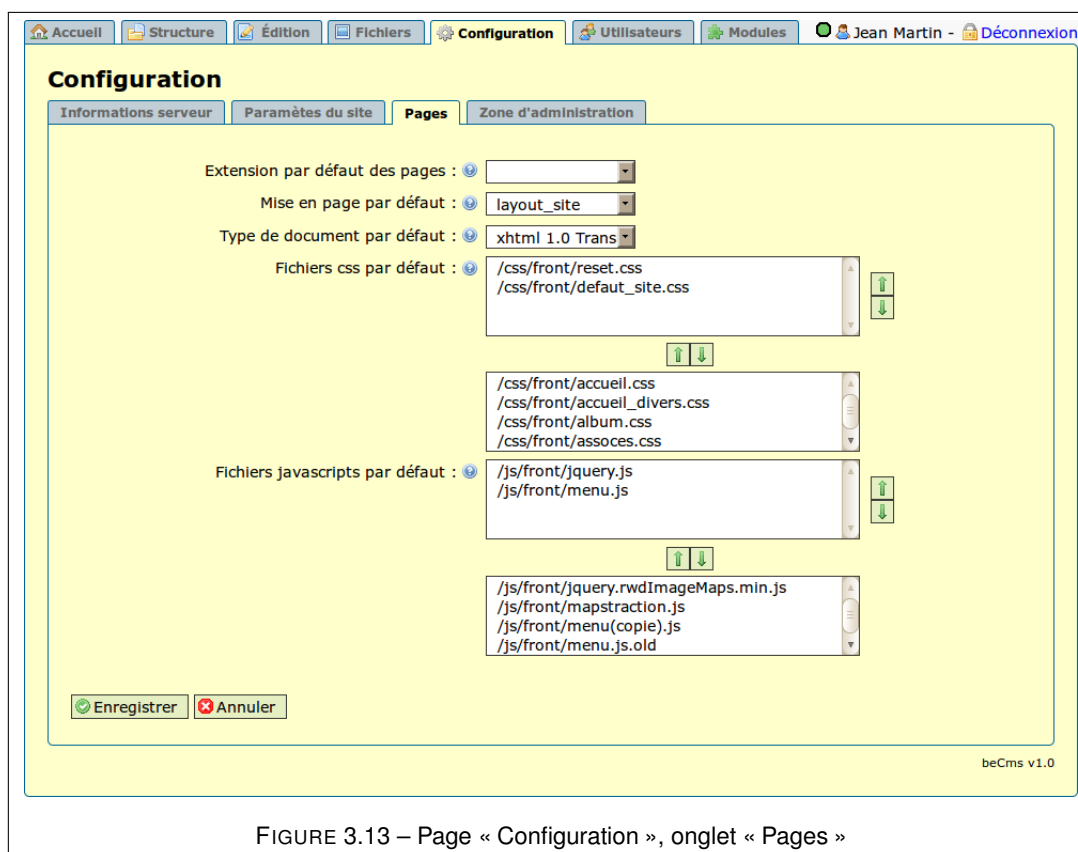




FIGURE 3.13 – Page « Configuration », onglet « Pages »

Toutes ces valeurs seront celles proposées sur les différents onglets du CMS. Il est toujours possible de modifier ces valeurs pour chaque page individuellement. Ceci évite au gestionnaire de remplir tous les champs à chaque fois qu'une nouvelle page est créée.

On trouve, dans l'ordre les paramètres suivants :

- **Extension par défaut des pages** : c'est l'extension qui sera ajoutée à l'adresse web des pages. Cette valeur peut être changée dans la boîte de dialogue des propriétés de chaque page (Onglet « [Structure](#) »). À l'installation du CMS, la valeur par défaut est « html » ;
- **Mise en page par défaut** : désigne le fichier « layout » qui sera proposé pour chaque page (voir le chapitre [Fichiers pour chaque page](#) pour les explications sur ce fichier). Le fichier est à sélectionner dans une liste déroulante qui recense tous les fichiers layout disponibles dans le CMS. Bien sûr, il est toujours possible de changer de fichier layout pour une page particulière. Ceci se fait au niveau de l'éditeur dans l'onglet « **Informations générales** » (onglet « **Pages** » du CMS) ;
- **Type de document par défaut** : ce champ permet de définir le « **doctype** » des pages qui seront générées par le CMS par défaut. Le choix se fait entre « xhtml 1.0 strict » ou « xhtml 1.0 transitional » qui est un peu plus permissif que le « strict » en admettant certaines balises issues du HTML4, comme les iframes par exemple. Le CMS épure le code en fonction de ce choix. Comme pour les autres paramètres, ce choix peut être modifié au niveau de chaque page.
- **Fichiers CSS par défaut** : Ce champ se présente sous forme de deux listes de choix. La liste inférieure contient tous les fichiers CSS du CMS. En sélectionnant un des fichiers de cette liste, il est possible de le faire passer dans la liste du dessus par un clic sur la flèche montante  située entre les deux listes. De même, pour retirer un fichier de la liste du dessus, il faut le sélectionner et cliquer sur la flèche descendante . Tous les fichiers de la liste supérieure seront pris en compte pour le rendu des pages. Ces fichiers CSS sont lus (et exécutés) dans l'ordre de la liste, conformément aux spécifications du W3C. Leur ordre dans cette liste est donc important et le rendu peut être différent suivant l'ordre donné. Deux boutons « flèches » situés sur le côté droit de la fenêtre supérieure permettent de modifier cet ordre en sélectionnant le fichier voulu et en cliquant sur la flèche montante ou descendante. À l'installation du CMS, ces deux listes sont vides ;
- **Fichiers javascripts par défaut** : les fichiers JavaScripts permettent l'animation de la page sur l'ordinateur de l'internaute. C'est son navigateur qui exécute le code correspondant sans faire appel au serveur. Le fonctionnement de ce champ est identique à celui du champ précédent. À l'installation du CMS, ces deux listes sont vides.

Comme pour les autres champs, il est toujours possible de modifier ces fichiers chargés par défaut (CSS et JavaScript) au niveau de chaque page par l'onglet « Fichiers externes » de l'éditeur.

Onglet « Zone d'administration »

Cette zone contient deux champs :

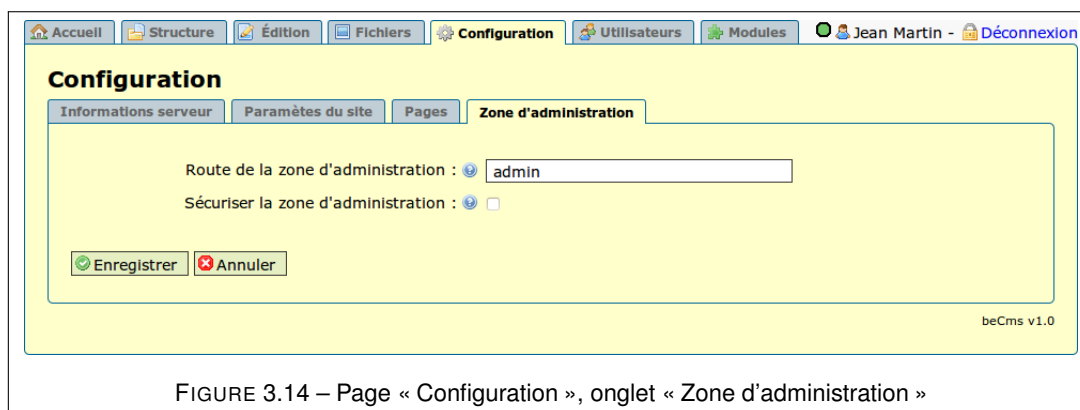


FIGURE 3.14 – Page « Configuration », onglet « Zone d'administration »

- **Route de la zone d'administration** : le nom entré dans ce champ est ajouté à l'adresse du site pour accéder à la zone d'administration du site ;
- **Sécuriser la zone d'administration** : si cette case est cochée, le protocole de communication sera le protocole sécurisé HTTPS au lieu de HTTP. Pour utiliser le protocole sécurisé HTTPS, il faut que le serveur soit configuré pour accepter ce protocole.

3.3.2.7 Onglet « Utilisateurs »

Il permet à l'administrateur de gérer les gestionnaires du site.

Il peut ajouter, retirer un utilisateur ou modifier les données d'un utilisateur.

Ces données sont :

- **Identifiant** : c'est l'identifiant de connexion qui est demandé pour entrer dans la zone de gestion du site (voir le chapitre [Page de connexion](#)) ;
- les champs **Prénom** et **Nom** correspondent à ce qui est affiché en haut à droite de la zone d'administration du site, à côté de l'icône « utilisateur ». C'est aussi ce nom qui est affiché pour désigner l'utilisateur qui a verrouillé une page ;

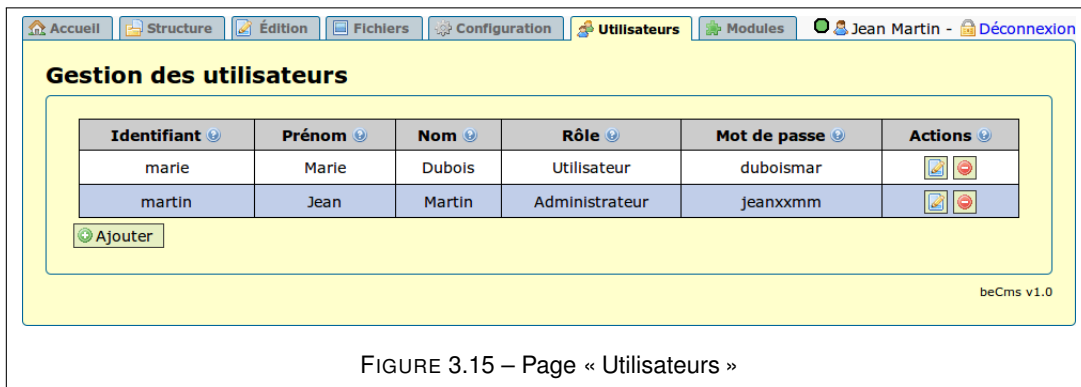


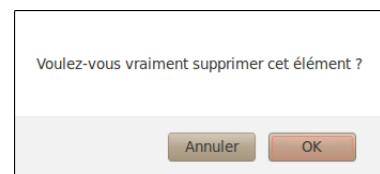


FIGURE 3.15 – Page « Utilisateurs »

- **Rôle** : comme expliqué au chapitre [Utilisateurs](#), il y a deux types de gestionnaires de site : les administrateurs qui ont accès aux onglets de paramètres du CMS et les simples utilisateurs qui peuvent mettre le site à jour sans accéder aux fonctions de paramétrage ;
- **Mot de passe** : nécessaire pour entrer dans la zone de gestion du site (voir le chapitre [Page de connexion](#)), il n'apparaît en clair que dans cette fenêtre.

Les boutons d'action permettent de :

-  supprimer un utilisateur. Dans ce cas une fenêtre demande de confirmer la suppression de l'utilisateur. En cliquant sur le bouton **OK**, la suppression est définitive. En cliquant sur le bouton **Annuler**, l'utilisateur n'est pas supprimé ;
-  éditer et modifier les données relatives à un utilisateur. Une boîte de dialogue s'ouvre lorsqu'on clique sur ce bouton (Figure 3.16).



Le champ **Identifiant** est le seul qui ne puisse pas être modifié car c'est lui qui sert à se connecter à la zone d'administration du site.

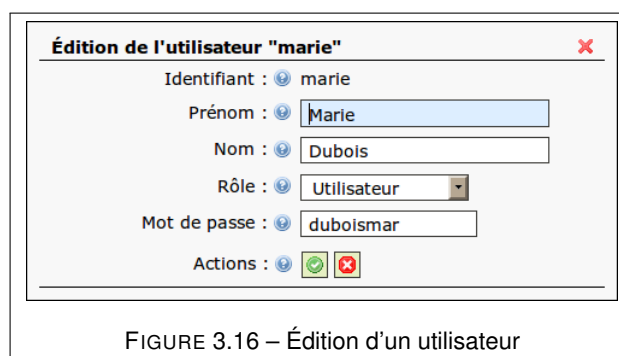





FIGURE 3.16 – Édition d'un utilisateur

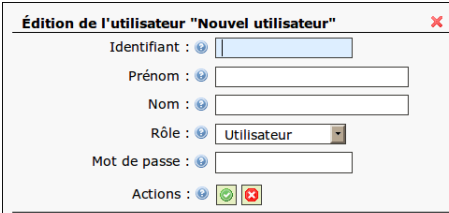
Remarque : si l'on veut changer l'identifiant d'un utilisateur, il faut le supprimer de la liste et en créer un nouveau.

Les autres valeurs peuvent être modifiées. Pour que les nouvelles valeurs soient prises en compte, il ne faut pas oublier d'enregistrer  les modifications.


Un bouton  **Ajouter** situé sous la liste permet d'ajouter un utilisateur.

Un clic sur ce bouton ouvre une boîte de dialogue permettant de remplir tous les champs.

Le bouton d'action  permet d'enregistrer les données saisies.



Le nouvel utilisateur apparaît alors dans la liste.

Le bouton d'action  ferme la boîte de dialogue sans créer de nouvel utilisateur.

3.3.2.8 Onglet « Modules »

beCms est un CMS extensible. Il est donc possible d'ajouter des fonctions supplémentaires appelées modules à la version de base. Cette fenêtre comporte deux onglets :

- les modules installés ;
- les modules disponibles.

Définition

Un module ou plus exactement un **module d'extension** (appelé **plugin** en anglais et parfois **greffon** en français) peut être vu comme un paquet qui complète un logiciel pour lui apporter de nouvelles fonctionnalités. Le logiciel (ici le CMS) peut fonctionner sans aucun module. Bien qu'il n'y ait aucune obligation, en général un module apporte une seule fonctionnalité supplémentaire.

Mécanisme

Le mécanisme pour l'écriture et l'intégration de ces fonctions au CMS est décrit dans le Manuel de l'intégrateur. Un module, écrit suivant des règles spécifiques, est ajouté au CMS par l'intégrateur du site.

Il est alors visible par le CMS (c'est à dire **disponible**). Il doit cependant être chargé (ou **installé**) pour être utilisable. Un module peut être désinstallé à tout moment sans altérer le fonctionnement général du CMS.

Les modules sont « chaînés », c'est à dire qu'ils sont exécutés dans un ordre particulier. Ceci peut avoir une importance si un des modules utilise les résultats d'un autre module.

Onglet « Modules installés »

Cet onglet montre l'ensemble des modules installés.

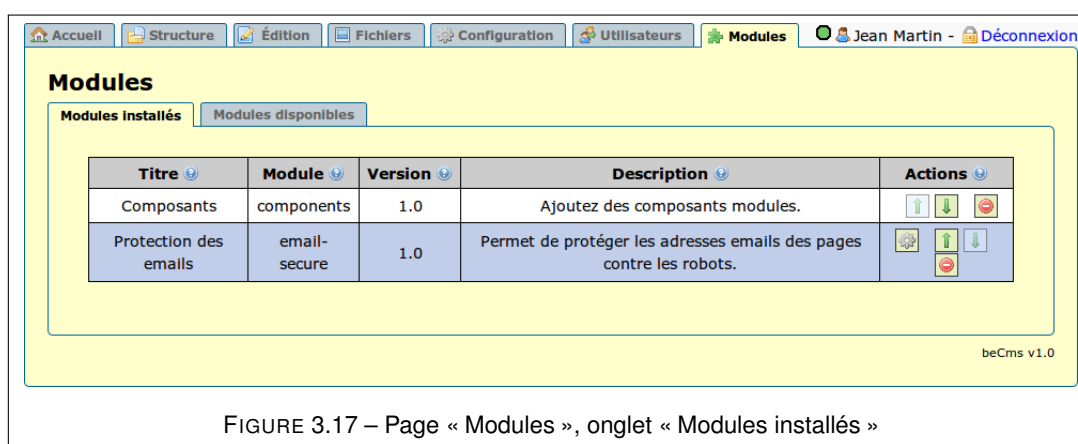







FIGURE 3.17 – Page « Modules », onglet « Modules installés »

Les boutons Action permettent de :

-  remonter un module dans la liste. Voir le paragraphe « Mécanisme » ci-dessus ;
-  descendre un module dans la liste ;
-  supprimer le module de la liste : le module n'est alors plus utilisable par le CMS. Une confirmation est demandée à l'utilisateur. Il apparaît alors dans la liste des modules disponibles.
-  accéder à l'interface du module et exécuter des actions disponibles via l'interface du module. Ce bouton n'apparaît que si le module possède une interface de commande pour effectuer des actions ou pour des paramètres concernant uniquement la partie « administration » du site.
-  accéder à la partie administration du module. Ce bouton n'apparaît que si le module possède une interface d'administration.

Remarque : les simples utilisateurs n'ont pas accès aux différents boutons d'action mais seulement au bouton d'accès à l'interface du module.

Onglet « Modules disponibles »

Présente tous les modules disponibles du CMS qui ne sont pas dans la liste précédente.

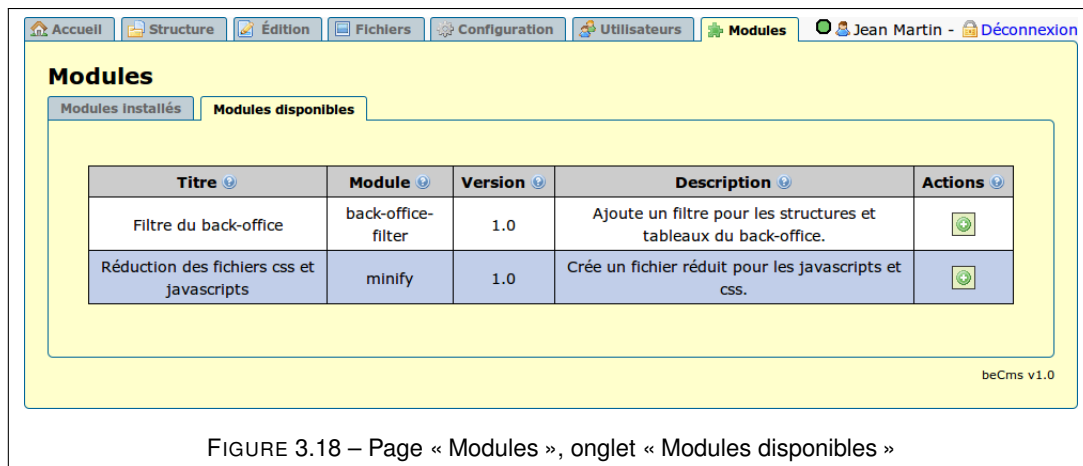


FIGURE 3.18 – Page « Modules », onglet « Modules disponibles »

Le champ « Actions » ne possède que le bouton pour ajouter un module à la liste des modules installés.

Remarque : les simples utilisateurs n'ont pas accès à cet onglet et ne peuvent donc ni ajouter ni enlever des modules.

3.4 Présentation de l'éditeur

On accède à l'éditeur après avoir choisi une page à éditer. Si le choix est fait à partir de l'onglet « Édition », l'éditeur est en mode « édition réelle ». Si le choix est fait à partir de l'onglet « Structure », l'éditeur est soit en mode « édition réelle », soit en mode « brouillon », suivant le bouton utilisé pour éditer la page.

3.4.1 Onglet « Informations générales »

En mode « édition réelle », l'éditeur se présente comme ci-dessous.

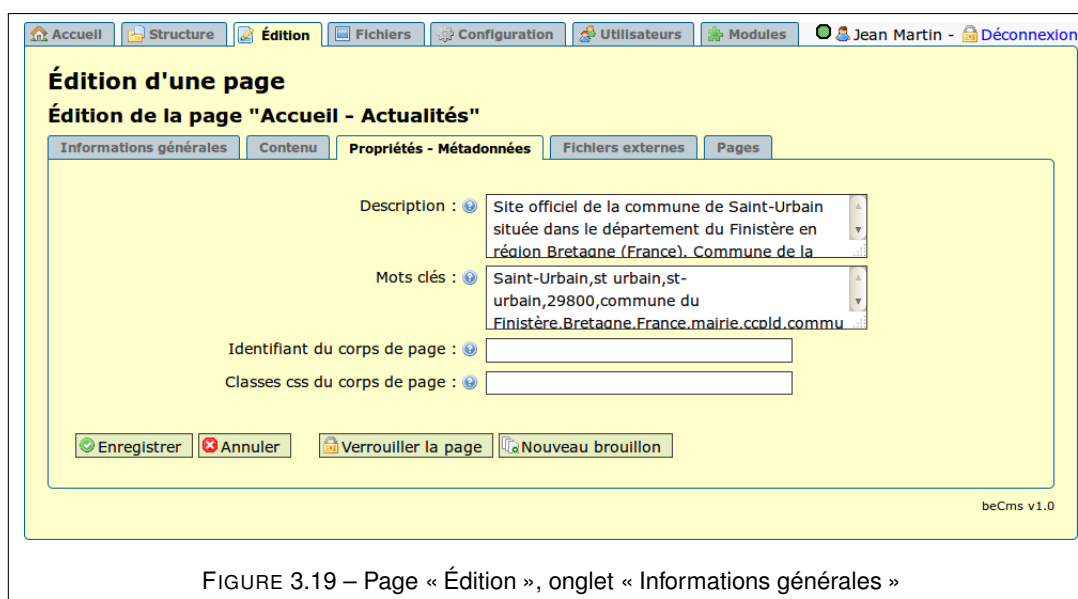


FIGURE 3.19 – Page « Édition », onglet « Informations générales »

On trouve les champs suivants :

- **Titre de la page** : c'est le même champ que celui décrit au chapitre [Onglet « Structure »](#). Il correspond au titre de la page tel qu'il peut être affiché dans le navigateur et dans le menu du site. Le titre de la page peut être modifié à ce niveau ;
- **Slug de la page** : c'est le même champ que celui décrit au chapitre [Onglet « Structure »](#). Il correspond au nom de la page tel qu'il doit être utilisé dans l'adresse web. Le slug peut être modifié à ce niveau mais seulement si l'éditeur est en mode « édition réelle » ;
- **Chemin de la page** : ce n'est pas un champ de saisie, mais seulement un lien qui permet de visualiser la page dans un autre onglet du navigateur. En mode « édition réelle » et seulement si la page est visible (case **En ligne** cochée), c'est l'Url de la page

est qui affichée. Si elle n'est pas visible, un lien « **Prévisualiser la page** » est affiché qui permet quand même de visualiser la page ;

- **Durée du cache de la page** : c'est le même champ que celui décrit au chapitre **Onglet « Structure »**. La valeur peut être modifiée ici en mode « édition réelle ». En mode « brouillon » ce champ n'est pas accessible, la page étant recalculée à chaque visualisation ;
- **Mise en page** : le choix du fichier layout est fait dans ce champ pour chaque page. Un fichier par défaut est proposé. C'est le fichier qui a été défini dans le paramétrage du site (onglet « **Pages** » de l'onglet « **Configuration** ») ;
- **Type de document** : définit le « **doctype** » de la page qui sera générée par le CMS. Le choix se fait entre « xhtml 1.0 strict » ou « xhtml 1.0 transitional ». La valeur présentée par défaut est celle qui a été définie dans le paramétrage du site (onglet « **Pages** » de l'onglet « **Configuration** »).

En bas de page, on trouve un premier groupe de deux boutons :

- **Enregistrer** : pour enregistrer les valeurs entrées ;
- **Annuler** : pour annuler les modifications effectuées ;

Puis un second groupe de deux boutons dont le libellé peut varier :

- **Verrouiller la page** ou **Déverrouiller la page** : suivant l'état de la page. Voir l'explication au chapitre **Verrouillage des pages** ;
- **Nouveau brouillon** ou **Passer en mode brouillon** : pour basculer en mode brouillon. Voir l'explication au chapitre **Gestion des modes d'édition**.

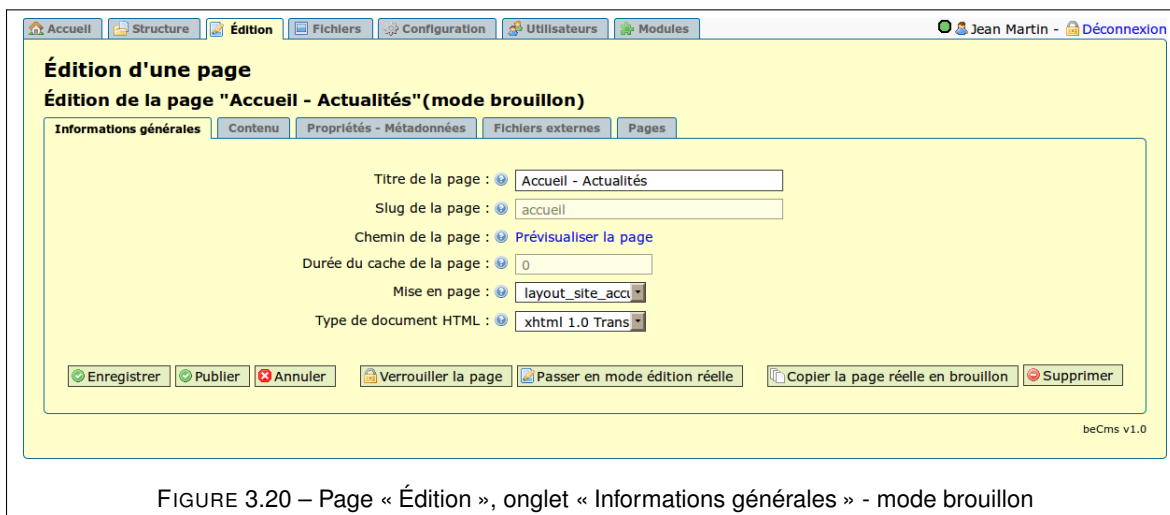
En mode « **brouillon** » l'éditeur se présente comme sur l'image Figure 3.20.

On retrouve les mêmes champs qu'en mode d'édition réelle.

Le chemin de la page est matérialisé par le lien « **Prévisualiser la page** » qui permet de visualiser la page dans un autre onglet du navigateur même si elle n'est pas accessible aux visiteurs.

On retrouve également les boutons **Enregistrer** et **Annuler** ainsi que le bouton **Verrouiller la page** ou **Déverrouiller la page** suivant l'état de la page.

On trouve également 4 boutons spécifiques au mode « **brouillon** » :



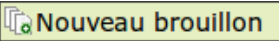
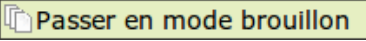
- **Publier** pour remplacer la page réelle par la page actuelle en mode brouillon ;
- **Passer en mode édition réelle** ;
- **Copier la page réelle en brouillon** ;
- **Supprimer** pour supprimer la page en mode brouillon.

Les actions de ces boutons sont détaillées au chapitre suivant [Gestion des modes d'édition](#).

3.4.2 Gestion des modes d'édition

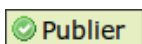
Lorsqu'on arrive dans l'éditeur en mode « **édition réelle** » un bouton permet de passer en mode brouillon.

Deux cas se présentent :

- la page brouillon n'existe pas :
 - le bouton est alors : 
 - la page brouillon est créée par duplication de la page réelle ;
 - cette page est éditée.
- la page brouillon existe :
 - le bouton est alors : 
 - elle est éditée.

Lorsqu'on est en mode « **brouillon** », on peut :

- **Publier**, c'est à dire copier la page brouillon en mode réel en cliquant sur le bouton



- une confirmation de cette action est demandée. En cas de confirmation :
 - la page réelle est écrasée et remplacée par la page brouillon ;
 - la page brouillon est conservée et l'éditeur reste en mode brouillon ;



Attention : si l'on veut conserver la page brouillon, il faut l'enregistrer (l'action de **Publier** est différente de l'action **Enregistrer**).

- **Passer en mode édition réelle** en cliquant sur le bouton Le bouton 'Passer en mode édition réelle' est un rectangle vert clair avec un pictogramme d'un crayon à gauche et le texte 'Passer en mode édition réelle' à droite.

- l'éditeur quitte le mode brouillon et passe en mode d'édition réelle ;
- la page réelle est affichée et si la page brouillon n'a pas été enregistrée avant cette action, ses modifications sont perdues.

- **Copier la page réelle en brouillon** en cliquant sur le bouton Le bouton 'Copier la page réelle en brouillon' est un rectangle vert clair avec un pictogramme de deux pages à gauche et le texte 'Copier la page réelle en brouillon' à droite.

- cette action supprime la page brouillon existante (si elle existe) ;
- duplique la page réelle en brouillon ;
- l'éditeur reste en mode brouillon.

- **supprimer** la page brouillon par le bouton Le bouton 'Supprimer' est un rectangle vert clair avec un pictogramme d'une poubelle à gauche et le mot 'Supprimer' à droite. en bas à droite de l'éditeur.

Cette action :

- supprime la page brouillon sur le serveur ;
- passe l'éditeur en mode édition réelle ;
- un message apparaît alors pour demander une confirmation de cette action.



Bonne pratique : une bonne pratique consiste, une fois que le site est en ligne, lorsqu'on veut modifier une page, de travailler en mode « brouillon ». L'internaute ne verra les changements sur la page que lorsqu'elle sera publiée alors que si l'on travaille en mode « édition réelle », il verra l'état de modification de la page à chaque fois qu'on l'enregistre.

Pour une nouvelle page, il est possible de travailler en mode « édition réelle » à condition de ne pas la rendre accessible aux visiteurs en ne cochant pas la case « **En ligne** » dans la boîte de dialogue dans l'onglet « Structure ».

3.4.3 Verrouillage des pages


Cette fonctionnalité est très utile s'il y a plusieurs gestionnaires du site qui peuvent travailler au même moment sur la même page. Elle évite le risque que l'un d'entre eux écrase le travail d'un autre utilisateur.

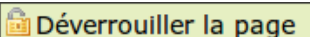


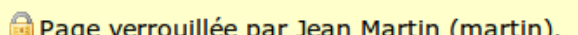
Bonne pratique : pour éviter ce désagrément, une sage précaution est de verrouiller systématiquement la page sur laquelle on travaille et de ne pas oublier de la libérer (la déverrouiller) une fois le travail enregistré. Une page verrouillée est visible par un autre utilisateur mais elle n'est pas modifiable.

Prenons un exemple de deux utilisateurs gestionnaires du site : Marie et Jean.

Marie veut modifier la page « Accueil - Actualités ».

En arrivant dans l'éditeur, elle clique sur le bouton 

Le bouton se transforme en 

Un cadenas indique que la page est verrouillée et qui l'a verrouillée. Le nom entre parenthèses est l'identifiant de connexion. 

Elle fait les modifications voulues sur cette page et enregistre son travail. Normalement elle déverrouille la page pour libérer l'accès pour un autre utilisateur.

Pendant ce temps un autre utilisateur, Jean, veut aussi accéder à cette page. Que se passe-t-il ?

- il voit que la page est verrouillée par Marie ;
- il ne peut pas modifier les champs de l'onglet « **Informations générales** » (champs grisés) ni ceux des autres onglets (Propriétés – Métadonnées et Fichiers externes) ;
- il ne peut pas accéder au bouton « Enregistrer » ;
- il peut visualiser la page dans l'éditeur et la visualiser dans le navigateur ;
- il peut faire des modifications dans la page (et donc copier tout ou partie du contenu) mais ne pourra pas enregistrer ;
- par contre, il peut passer en mode brouillon car cette page (brouillon) n'est pas verrouillée.

Note : la page en mode édition réelle est physiquement une entité différente de cette même page en mode brouillon (ce sont eux fichiers différents). Il est donc tout à fait possible de verrouiller, par exemple, la page en mode brouillon et de ne pas la verrouiller en mode édition réelle.



Attention : La page ne peut être déverrouillée que par l'utilisateur qui l'a verrouillée ou par l'intégrateur.

3.4.4 Onglet « Propriétés - Métadonnées »

Les deux premières entrées dans cet onglet sont utilisées par les moteurs de recherche et permettent un bon référencement sur le web.

Il est donc important d'y placer des mots clés en rapport avec le contenu de la page.

La signification de ces champs est la suivante :

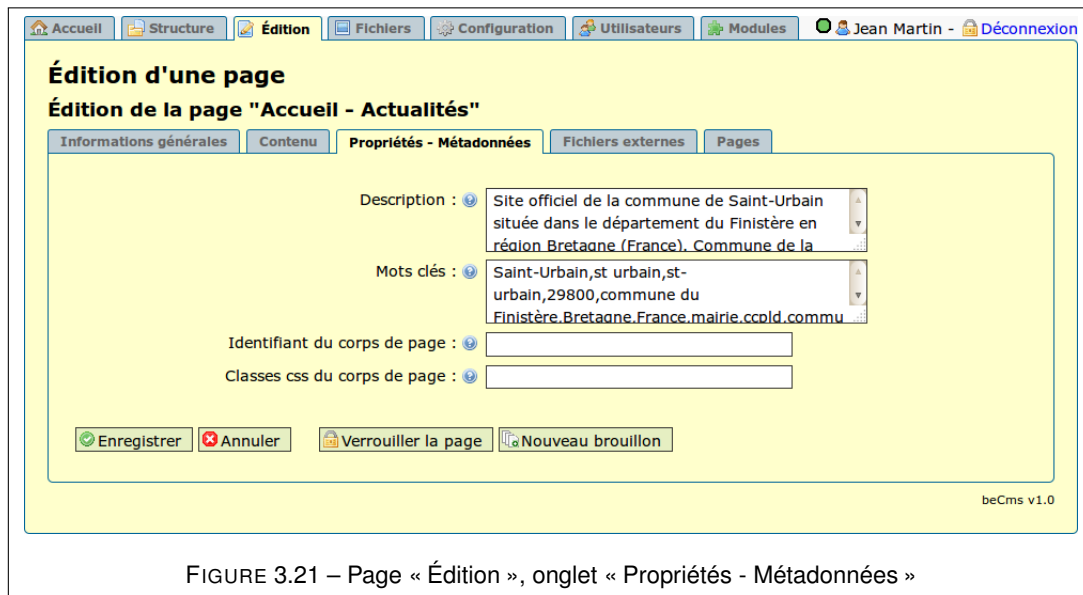


FIGURE 3.21 – Page « Édition », onglet « Propriétés - Métadonnées »

- **Description** : le contenu de ce champ est placé dans l'en-tête de la page HTML, dans la balise `<meta content=" " name="description">` et est affiché par les moteurs de recherche sous le lien du site. Si la description est trop longue (plus de 150 à 200 caractères) elle sera tronquée à l'affichage ;
- **Mots clés** : le contenu de ce champ est placé dans l'en-tête de la page HTML, dans la balise `<meta content=" " name="keywords">` et sert à orienter les moteurs de recherche vers le site. Il est préférable d'indiquer pour moitié des mots clés généraux et pour l'autre moitié des mots clés très précis. Les espaces entre mots clés et virgules ne sont pas indispensables. Il semblerait, d'après certains sites de référencement, que le moteur de recherche Google n'utilise pas cette balise. Mais dans le doute et en l'absence d'informations sûres concernant les autres moteurs, il vaut mieux remplir ces champs.

Ces champs devraient être remplis pour chaque page que l'on voudra faire entrer dans le référencement. En fait ce n'est pas le site en lui-même qui doit être référencé mais chaque page du site jugée importante.

Les deux champs suivant se rapportent au corps de page (balise `<body>`) et leur remplissage est facultatif.

- **Identifiant du corps de page** : permet d'attribuer un identifiant à la balise `<body>` du corps de la page. Il permet d'identifier la balise pour les feuilles de style (CSS) ou le JavaScript.

- **Classes css du corps de page** : permet de spécifier la ou les classes CSS à utiliser sur la balise `<body>`.

3.4.5 Onglet « Fichiers externes »

Cet onglet est quasiment identique à l'onglet « **Pages** » de l'onglet « **Configuration** ».

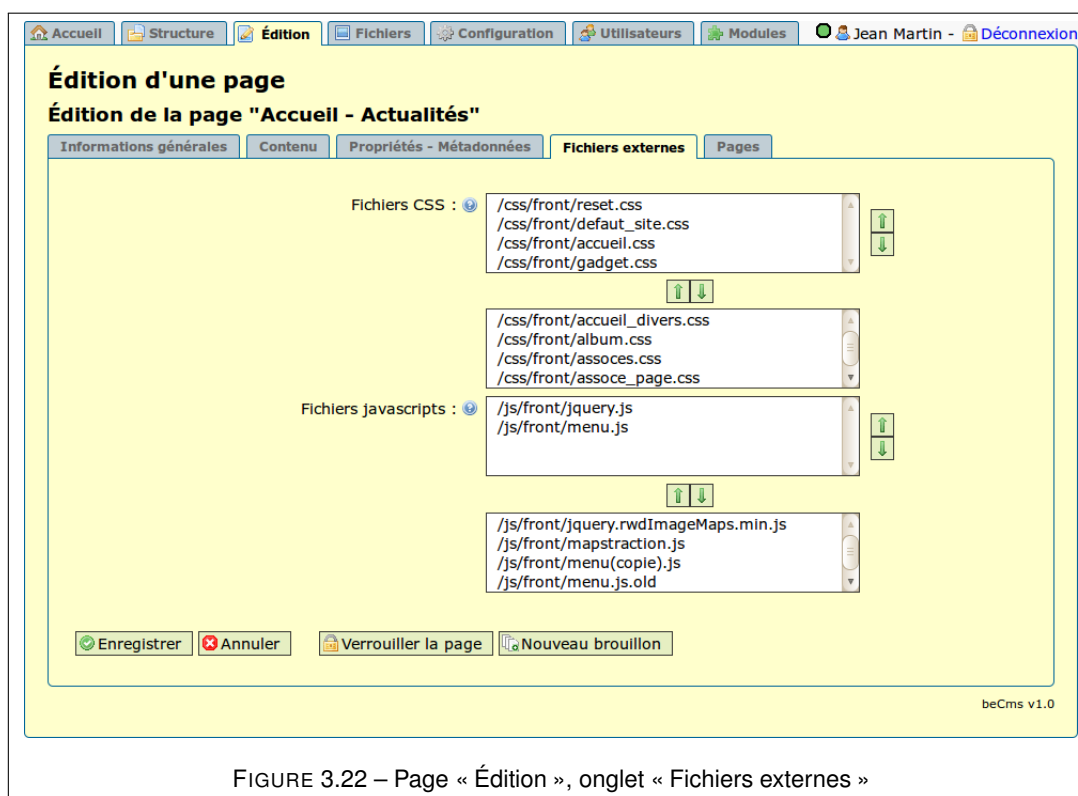


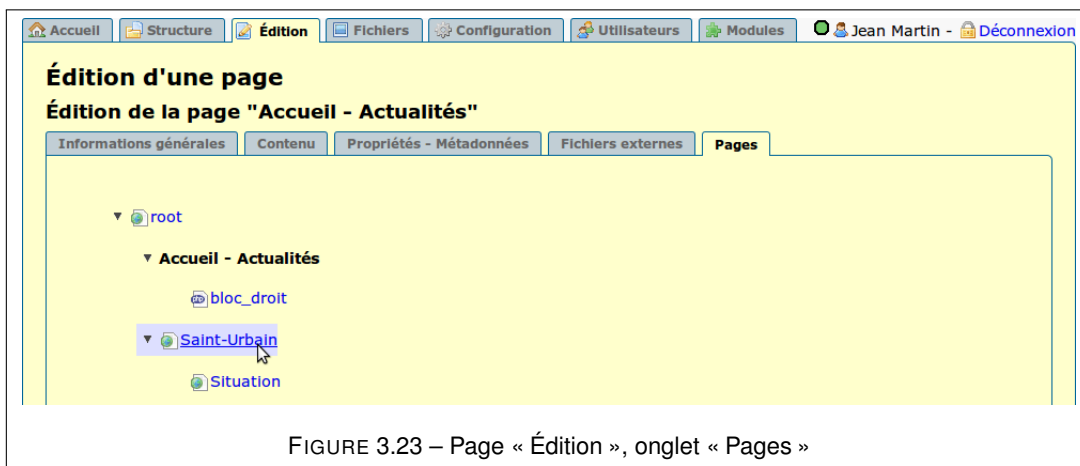
FIGURE 3.22 – Page « Édition », onglet « Fichiers externes »

Les deux champs « **Fichiers CSS** » et « **Fichiers JavaScripts** » sont les mêmes et fonctionnent de la même façon que dans l'onglet « **Pages** » de l'onglet « **Configuration** ».

Les fichiers chargés à partir de cet onglet ne s'appliquent qu'à la page courante. Les fichiers chargés par défaut sont ceux qui ont été sélectionnés dans le paramétrage du site (onglet « **Configuration** »).

3.4.6 Onglet « Pages »

Il permet de changer de page à éditer tout en restant dans l'éditeur.



3.4.7 Onglet « Contenu »

C'est ici que l'utilisateur va entrer tout le contenu proprement dit de la page : texte, images et liens. Pour cela il dispose d'une panoplie d'outils que l'on va détailler ici.



Tous ces outils sont regroupés dans le bandeau de l'éditeur.

3.4.7.1 Bandeau de l'éditeur

Il se subdivise en sept groupes d'outils. On trouve de gauche à droite :



- les outils de formatage de texte
- les listes et les retraits pour la gestion des listes
- les justifications
- les fonctions d'annulation
- les outils d'insertion d'éléments
- les outils de présentation
- les outils divers

Chacun de ces groupes est explicité dans les chapitres suivants.

3.4.7.2 Barre d'état de l'éditeur

En bas de l'éditeur se trouve une barre d'état qui donne différentes indications :

- `body > div > img` à gauche est indiquée la hiérarchie des balises correspondant à l'endroit où se trouve le curseur ;
- `<blockquote> ... </blockquote>` l'information à droite dépend de l'outil sélectionné.

3.4.7.3 La touche « entrée » et les espaces

Touche « entrée »

La plupart du temps, dans un traitement de texte, le fait d'appuyer sur la touche « **entrée** » du clavier permet d'effectuer un retour à la ligne. Si l'on appuie simultanément sur les touches « **majuscule** » (notée « Maj » ou « Shift » sur certains claviers) et « **entrée** » on obtient un « **retour forcé** » qui conserve la justification du texte.

Dans l'éditeur du CMS, le fait d'appuyer sur la touche « entrée » provoque

- l'insertion d'un autre paragraphe si le curseur était dans un paragraphe (insertion des balises `</p><p>`) ;
- l'insertion d'un autre élément de liste si le curseur était dans une liste (insertion des balises ``).


Si l'on appuie simultanément sur les touches « **majuscule** » et « entrée » on insère une balise `
` qui oblige le navigateur à placer la suite du texte à la ligne sans changer de paragraphe ou d'élément de liste. Ceci s'appelle un « **retour forcé** ».

Espaces

Par défaut, les navigateurs placent le texte dans l'espace disponible de leur fenêtre. Ils gèrent donc eux mêmes les retours à la ligne du texte qui leur est soumis, sauf dans trois cas particuliers : les retours forcés (par une balise `
`), les fins de balise de type bloc et le texte dans les balises `<pre>` qui ne doit pas être interprété du tout.

Pour savoir où le texte doit être renvoyé à la ligne, le navigateur repère les espaces entre les mots et peut couper la ligne sur une des espaces².

Parfois on voudrait que le navigateur ne coupe pas la ligne à certaines espaces comme par exemple celles insérées dans des nombres pour séparer les chiffres des milliers de ceux des unités (ex : 10 256) ou entre la fin d'un mot et un signe de ponctuation, comme un « point-virgule » par exemple.

Pour cela il faut insérer un caractère particulier appelé « **espace insécable** » qui s'écrit en HTML ` `. L'outil  sert à insérer ce type de caractère.

Cependant certains navigateurs, tels que Firefox, ont une tendance à transformer cette espace insécable en espace ordinaire. Il s'agit d'un bug persistant.

Si le navigateur reçoit plusieurs caractères « espace » à la suite, il n'en garde qu'un seul.

Parfois on voudrait décaler un texte sur une ligne. Comme il n'existe pas de notion de tabulation, la seule solution est de mettre plusieurs caractères « espace » à la suite. L'éditeur remplace automatiquement les espaces normales consécutives par des caractères « espaces insécables » codées ` `; sauf la dernière espace qui reste normale.

3.4.7.4 Fonctionnement des outils

Certains de ces outils insèrent des balises HTML dans le code de la page tandis que d'autres insèrent simplement des attributs dans les balises.

2. en typographie le mot espace est féminin et par extension désigne un « blanc » séparant deux mots.



Bonne pratique : dans la plupart des cas, il vaut mieux définir les attributs dans les feuilles de style (fichiers CSS). Ces outils pour insérer des attributs sont disponibles ici pour répondre à des besoins particuliers.

Dans la description des outils, on indique bien sûr la fonction de l'outil, mais aussi le code généré (balise, attribut) et la façon de l'utiliser.

Sans faire un cours sur le HTML, précisons quand même quelques notions, sur les balises en particulier.

On distingue, en première approximation deux types de balises :

- **balise « en-ligne »** : pour l'utiliser, il faut sélectionner le texte auquel on veut appliquer la balise. Elle ne génère pas de retour à la ligne.

Exemple de rendu avec une balise **en-ligne** pour mettre du texte en « gras » :

Code :

Ceci est un exemple où ``ce texte est mis en gras`` et pas celui-ci.

Rendu :

Ceci est un exemple où **ce texte est mis en gras** et pas celui-ci.

- **balise « bloc »** : par défaut lorsqu'on tape un texte dans l'éditeur, ce texte est intégré dans une balise de paragraphe `<p>` car un texte ne doit pas être « orphelin » mais il doit être toujours placé dans une balise. Pour insérer une balise de type bloc, il suffit de placer le curseur dans le paragraphe et de choisir la balise.

Exemple de rendu avec une balise bloc pour mettre du texte en « titre 3 » :

Code :

`<p>Mon titre</p> <p>Mon joli texte qui est sous le titre.</p>`

Rendu du texte entré sur 2 paragraphes avant placement de la balise titre 3 :

Mon titre

Mon joli texte qui est sous le titre.

Code après placement de la balise « titre 3 » (le curseur étant placé quelque part sur « Mon titre ») :

```
<h3>Mon titre</h3> <p>Mon joli texte qui est sous le titre.</p>
```

Rendu :

Mon titre

Mon joli texte qui est sous le titre.

Il existe aussi des balises qui ne sont ni de type bloc, ni de type en-ligne, comme la balise `<table>` par exemple ou certaines balises de formulaires.

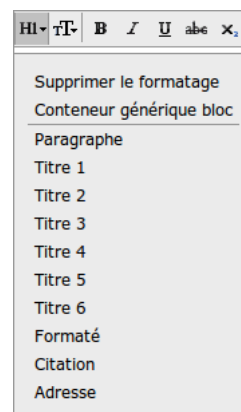
3.4.7.5 Les outils de formatage de texte



Éléments blocs

Rappel : Pour insérer une balise de type « bloc » il faut suffit de placer le curseur dans le paragraphe concerné.

L'outil Format (icône **HI**) comprend une liste pour insérer des balises de type **bloc**. De haut en bas de la liste on trouve :



- **Supprimer le formatage** : supprime la balise bloc entourant l'endroit où se trouve le curseur. Si plusieurs balises blocs sont imbriquées, seule la plus interne sera enlevée. En renouvelant l'opération on peut enlever tous les niveaux d'imbrication des balises blocs ;
- **Conteneur générique bloc** : insère une balise générique vide `<div>` qui peut aider à la mise en forme de la page. Cette balise peut contenir toutes sortes d'autres balises, y compris d'autres balises `<div>` ;
- **Paragraphe** : insère une balise `<p>`. C'est la balise insérée par défaut car un texte ne peut pas être orphelin, c'est à dire se trouver en dehors de toute balise. Si c'est le cas, l'éditeur le mettra dans une balise paragraphe.
- **Titre 1... Titre 6** : Insère une balise `<h1>` (pour Titre 1) à `<h6>` (pour Titre 6). Le HTML peut gérer jusqu'à 6 niveaux de titres.




Bonne pratique : En général, mais ce n'est pas une obligation, on choisit pour Titre 1 le titre le plus important dans la page et le Titre 6 pour le titre le moins important. Il est toujours préférable de respecter la hiérarchie des titres, même s'ils ne sont pas tous utilisés.

- **Formaté** : insère une balise `<pre>` signifiant « texte pré-formaté ». Le texte entre les balises `<pre>` doit être affiché tel quel par le navigateur. Les retours ligne, les espaces, etc. doivent être conservés et affichés à l'identique ;
- **Citation** : insère une balise `<blockquote>` qui doit être utilisée pour des citations longues, c'est à dire s'étalant sur plusieurs lignes. Elle permet d'inclure des références sur la source ou l'auteur de la citation ;
- **Adresse** : insère une balise `<address>` pour fournir par exemple des informations de contact.

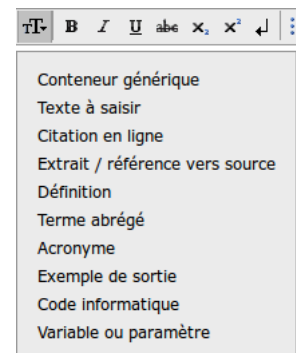
Éléments en ligne

Rappel : Pour insérer une balise de type « en-ligne » il faut d'abord sélectionner le texte qui doit être entouré de la balise.

L'outil Éléments en ligne (icône ) comprend une liste pour insérer des balises de type **en-ligne**.

De haut en bas on trouve :

- **Conteneur générique** : insère une balise générique vide `` ;
- **Texte à saisir** : insère une balise `<kbd>` utilisée en principe pour un texte que doit saisir l'utilisateur ;
- **Citation en ligne** : insère une balise `<q>` utilisée pour les citations courtes. C'est l'équivalent en-ligne de la balise bloc « citation » `<blockquote>` ;



- **Extrait / référence vers source** : insère une balise `<cite>` pour indiquer un extrait ou une référence vers une autre source. À ne pas confondre avec l'attribut `cite` des balises `<q>` ou `<blockquote>` ;
- **Définition** : insère une balise `<dfn>` pour indiquer qu'il s'agit du terme à définir. La suite du texte doit correspondre à la définition de ce terme ;
- **Terme abrégé** : insère une balise `<abbr>` pour indiquer une forme abrégée comme par exemple « www » ou « HTTP ». L'attribut `title` permet de donner la signification de l'abréviation et l'attribut « lang » la langue de l'abréviation ;
- **Acronyme** : insère une balise `<acronym>` pour indiquer un acronyme comme par exemple, « radar » ou « LAN » ;
- **Exemple de sortie** : insère une balise `<samp>` pour indiquer une sortie de code informatique ;
- **Code informatique** : insère une balise `<code>` pour indiquer un fragment de code informatique ;
- **Variable ou paramètre** : insère une balise `<code>` pour indiquer une variable ou un paramètre d'un programme.



Bonne pratique : En ajoutant une ou plusieurs classes à la balise `` en conjonction avec des feuilles de style il est possible de personnaliser complètement le rendu du texte entre ces balises.

En survolant ces éléments la balise correspondante apparaît dans la partie droite de la barre d'état de l'éditeur : `<cite> ... </cite>`.

Les autres outils de ce groupe sont plus simples et intuitifs :

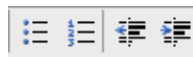
- **B** : traduit souvent par « bold » – gras en français – insère une balise en-ligne `` qui devrait être traduite par « mise en évidence forte » et est souvent rendue par un texte en gras par les navigateurs, mais ce n'est pas une obligation. Il existe une balise `` qui met le texte en gras mais elle n'est pas utilisée par l'éditeur ;
- **I** : interprétée souvent par « italique ». Insère une balise en-ligne `` qui signifie « emphase » (mise en évidence). Souvent les navigateurs rendent cette balise par un texte

en italique, mais ce n'est pas une obligation. Il existe une balise `<i>` qui met le texte en italique mais elle n'est pas utilisée par l'éditeur ;

- **U** : pour souligner le texte. Insère une balise en-ligne `` avec un style de soulignement : ``. Il existe bien une balise `<u>` dont l'usage est déconseillé.
- **abc** : pour barrer du texte. Insère une balise en-ligne `` avec un style barré : ``. Il existe bien des balises `<strike>` et `<s>` pour barrer du texte mais leur usage est déconseillé.
- **x₁** : pour mettre le texte en indice. Insère une balise en-ligne `<sub>`.
- **x²** : pour mettre le texte en exposant. Insère une balise en-ligne `<sup>`.
- **↵** : insère une espace insécable. Voir le chapitre **La touche entrée et les espaces** pour les problèmes de gestion avec les navigateurs.



Note : les balises `` et `` ont été préférées aux balises `` et `<i>` car ces dernières n'apportent aucun sens sémantique au document contrairement aux éléments `` et `` qui sont des mises en exergue.

3.4.7.6 Les listes et les retraits



Il existe deux types de listes gérées par l'éditeur : les listes ordonnées correspondant à la balise `` dont chaque élément peut être précédé d'un numéro et les listes non ordonnées correspondant à la balise `` dont chaque élément peut être précédé d'un symbole souvent appelé « **puce** » :

- **liste à puce** : insère une balise `` et un élément de liste (balise ``) à chaque retour ligne ;
- **liste numérotée** : insère une balise `` et un élément de liste (balise ``) à chaque retour ligne ;

Les outils « **augmenter le retrait** »  et « **diminuer le retrait** »  permettent de gérer l'imbrication des listes.

Exemple avec une liste numérotée : les 5 lignes de cet exemple sont entrées dans l'éditeur après avoir cliqué sur l'outil « liste numérotée » 

1. première ligne de la liste
2. 1ère ligne de la sous liste
3. 2e ligne de la sous liste
4. deuxième ligne de la liste
5. troisième ligne de la liste

Pour faire une sous liste avec les lignes 2 et 3 il faut placer le curseur dans la **ligne 2** et cliquer sur l'outil « **augmenter le retrait** », puis placer le curseur dans la **ligne 3** et cliquer de nouveau sur le même outil. Le résultat est le suivant :

1. première ligne de la liste
 1. 1ère ligne de la sous liste
 2. 2e ligne de la sous liste
2. deuxième ligne de la liste
3. troisième ligne de la liste

En plaçant le curseur sur une ligne de liste et en cliquant sur les outils « **augmenter le retrait** » ou « **diminuer le retrait** », on place la ligne dans une sous liste ou on la ramène dans la liste du niveau supérieur. Si l'on dépasse le premier niveau de liste, alors la ligne sort de la liste et devient un simple paragraphe.

3.4.7.7 Manipulation sur les listes

Fusion de listes

Pour fusionner deux listes contiguës, il faut placer le curseur à la fin de la dernière ligne de la première liste et taper sur la touche « supprime ».

Séparation de listes

Pour séparer une liste en deux listes contiguës, plusieurs méthodes sont possibles :

- placer le curseur sur la ligne où doit avoir lieu la séparation et cliquer sur le bouton correspondant à la liste choisie (numérotée ou non) : La ligne sort de la liste. Cliquer de nouveau sur ce même bouton : elle forme une nouvelle liste. Placer le curseur à la fin de la ligne du dessus et taper sur la touche « supprimer » : la ligne du dessous est intégrée à la liste ;
- placer le curseur sur la ligne où doit avoir lieu la séparation et cliquer sur le bouton de retrait : La ligne sort de la liste. Placer le curseur à la fin de la ligne du dessus et taper sur la touche « supprimer » puis sur la touche « entrée » : la ligne du dessous est intégrée à la liste ;

Annulation de liste

Pour transformer toute une liste ou une partie seulement en un simple paragraphe, il faut sélectionner la liste ou la partie voulue et cliquer sur le bouton correspondant au type de la liste. Ces lignes sont alors transformées en un paragraphe avec des « retours forcés » (balise `
`) que l'on peut enlever en plaçant le curseur en fin de chaque ligne puis en tapant sur la touche « supprimer » et en insérant une espace.

Retour forcé dans une liste

Si l'on veut aller à la ligne sans que la nouvelle ligne soit une nouvelle entrée de liste, il faut faire un retour forcé en fin de ligne (appui simultané sur les touches « majuscule » et « entrée »).

Les justifications



Bonne pratique : Pour avoir une bonne cohérence visuelle du site, il vaut mieux gérer ces justifications par des fichiers CSS. Cependant, dans certains cas particuliers, il peut être nécessaire de justifier certaines portions de texte. C'est le rôle de ce groupe d'outils.

Ces outils insèrent un attribut « **style** » dans les balises concernées.

La fonction de chacun de ces outils est dans l'ordre :

- cadré à gauche ;
- centré ;
- cadré à droite ;
- justifié.

Ces outils fonctionnent en mode « bascule » : un clic sur l'outil met la justification correspondante, un second clic l'enlève. Les justifications ne se cumulent pas : un clic sur un autre outil de ce groupe remplace la justification précédente.

3.4.7.8 Les fonctions d'annulation






Ces fonctions ne marchent pas très bien. À utiliser avec précaution.




En principe les flèches servent respectivement à annuler la dernière modification effectuée et à la rétablir. Le problème semble venir de la définition de la « dernière modification » qui n'est pas forcément bien gérée par les navigateurs.

3.4.7.9 Les outils d'insertion



Ces outils permettent d'enrichir les pages du site en insérant les éléments suivants :

-  ligne horizontale : insère une balise bloc `<hr />` qui dessine une ligne horizontale sur la page ;
-  image : insère une image ou une miniature dans la page ;
- lien : deux outils permettent de gérer les liens ;
 -  insérer un lien : place une ancre (balise `<a>`) aux extrémités de la zone sélectionnée ;

-  supprimer un lien : supprime le lien de la zone sélectionnée ;
-  tableau : insère un tableau formé de plusieurs lignes et colonnes ;
-  caractères spéciaux : insère un caractère que l'on ne trouve pas sur les claviers (grec, hébreu, etc.).

Insertion d'une image

C'est avec cet outil que l'on peut placer une image dans une page du site. Bien sûr il faut que l'image ait d'abord été importée dans le CMS (par l'onglet « **Fichiers** »). Il y a une exception à cette règle : il est possible d'insérer une image existant sur un autre site en copiant directement son adresse (fonction « Copier l'adresse de l'image » sous Firefox).




Cependant cette procédure n'est pas recommandée, car le gestionnaire du site d'où est prélevée l'image peut très bien changer l'image ou seulement son nom ou encore modifier le répertoire de stockage de ses images et le lien vers cette image pointera alors dans le vide, ce qui sera du plus mauvais effet.

La boîte de dialogue possède deux onglets et présente tous les champs définissant l'image à insérer.

Onglet « **Image interne** »

Image interne | Image ex...

Dossier :

Image : 

Texte de remplacement :

Titre :

Légende :

Largeur : px

Hauteur : px

Afficher la miniature :

Lien vers l'image taille réelle :

Placer l'image dans une boîte :

Valider Annuler

- **Dossier** : permet de sélectionner le dossier contenant les images que l'on veut insérer dans la page.
- **Image** : ce champ présente dans une liste déroulante les images importées dans le dossier sélectionné ci-dessus, triées par ordre alphabétique. Insère une balise en-ligne `` avec l'attribut source (`src`) ;
- Le bouton `InsererImg` à droite de ce champ sert à actualiser la liste des images. En principe, une fois le dossier sélectionné, toutes les images qu'il contient doivent apparaître dans cette liste, mais si une image a été chargée dans le CMS à partir d'un autre onglet du navigateur, il peut être nécessaire de réactualiser la liste en cliquant sur ce bouton ;
- **Texte de remplacement** : définit le texte de remplacement qui sera affiché si l'image n'est pas trouvée ou si un problème empêche son affichage. Insère l'attribut `alt` qui est obligatoire ;
- **Titre** : insère l'attribut `title` facultatif. Ce texte apparaît lorsque la souris s'arrête sur l'image dans le navigateur. Il peut contenir une description courte de l'image ou une action possible ;
- **Largeur** : définit la largeur en pixels de l'image. Si ce champ est laissé vide, la largeur de l'image affichée sera sa largeur réelle. Sinon elle sera calculée par le navigateur pour son affichage.
- **Hauteur** : définit la hauteur en pixels de l'image. Même remarque que ci-dessus.



Bonne pratique : Ces deux champs sont utiles si l'on veut afficher l'image dans des proportions réduites par rapport à sa taille réelle. Dans ce cas la totalité de l'image est chargée par le navigateur et celui-ci calcule la réduction de l'image avant de l'afficher aux dimensions spécifiées. Dans le cas de grosses images, il vaut mieux privilégier l'affichage des miniatures ;

- **Lien vers l'image taille réelle** : Dans le cas où une miniature a été générée pour l'image, cette case est cochée. Cela signifie que c'est la miniature qui sera affichée dans la page avec un lien permettant, si l'internaute clique dessus, de charger alors l'image réelle.



Bonne pratique : Ce mécanisme est à privilégier si l'on veut que les pages se chargent rapidement. De cette façon, la page qui est assez légère, se charge et s'affiche rapidement dans le navigateur. L'internaute a ensuite tout le loisir de cliquer sur une des images pour la charger. Comme il n'y a plus qu'une seule image à charger à la fois, cela se fait assez rapidement même si le débit de la ligne est faible ;

- **Légende** : l'éditeur permet d'insérer une légende pour l'image. Si un texte est entré dans ce champ, il sera affiché sous l'image. Dans ce cas, l'ensemble image + légende est placé dans une « boîte » (balise **bloc** `<div>`) pour les rendre indissociables ;
- **Placer l'image dans une boîte** : si cette case est cochée, l'image (qui est une balise **en-ligne**) est placée dans une balise `<div>` qui est une balise **bloc**. L'intérêt de cet ajout est de pouvoir placer facilement la balise `<div>` où l'on veut dans la page par un autre mécanisme lié à son identifiant et à un fichier CSS. Cette balise a la classe CSS « `image-box` » par défaut. Si le champ « légende » n'est pas vide, l'image sera automatiquement placée dans une balise `<div>`, même si cette case n'est pas cochée.

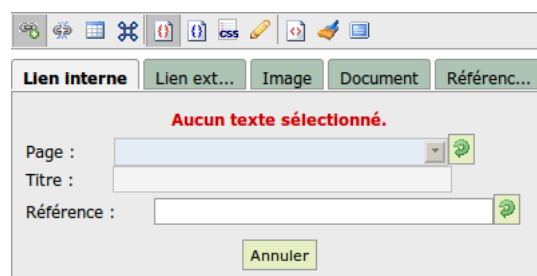
Onglet « **Image externe** »

Il possède les mêmes champs que le précédent sauf ceux relatifs aux dossiers et aux miniatures, c'est à dire les cases « afficher la miniature » et « lien vers l'image taille réelle » puisqu'on ne peut dans le cas d'une image externe afficher que l'image réelle.

Insertion d'un lien

Un lien correspond à une balise en-ligne `<a>`, il faut donc sélectionner le texte ou l'image qui sera concerné par le lien. Sinon le message ci-contre s'affiche.

Un **lien**, où plus exactement un « **lien hypertexte** » est un mécanisme qui permet de passer automatiquement du document actuel au document lié qui peut être une page du même site ou d'un autre site, une image, un docu-

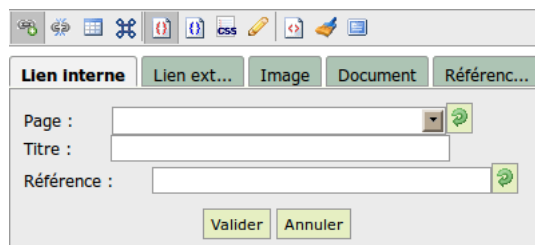


ment de tout type (fichier pdf, de traitement de texte, de tableur, etc.) ou un autre endroit de la même page du site.

Les différents onglets de cet outil regroupent ces différentes possibilités.

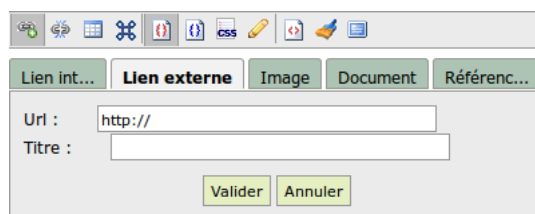
Onglet « **Lien interne** »

- **Page** : ce champ présente dans une liste déroulante toutes les pages du site, même celles qui ne sont pas accessibles aux visiteurs. triées par ordre alphabétique. Les pages sont présentées dans l'ordre de la structure du site. Les pages enfant sont décalées par rapport à leur page parent ;
- Le bouton `InsererImg` à droite de ce champ sert à actualiser la liste des pages. Si certaines pages du site accessibles aux internautes n'apparaissent pas dans cette liste, il peut être nécessaire de la réactualiser en cliquant sur ce bouton ;
- **Titre** : le champ titre insère l'attribut `title` facultatif. Ce texte libre apparaît lorsque la souris s'arrête sur le lien dans le navigateur ;
- **Référence** : Permet de pointer sur un endroit particulier d'une page du site identifié par le champ « id » de l'objet concerné. Voir la description dans l'onglet « Référence » plus bas. Le bouton à droite de ce champ sert à actualiser la liste des références de la page sélectionnée dans le champ « page ». Le champ « Référence » se change alors en une liste déroulante.



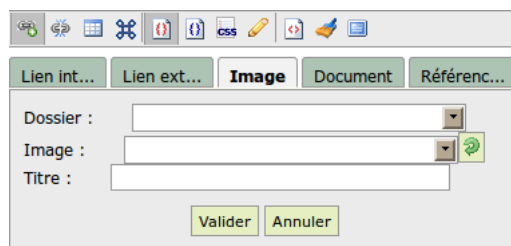
Onglet « **Lien externe** »

- **Url** : ce champ permet d'entrer une adresse (url) web pointant vers une page d'un autre site. En fait le lien entré dans ce champ peut pointer vers n'importe quel objet du site externe (ou même interne) : page d'un site, image, documents divers ;
- **Titre** : le champ titre insère l'attribut `title` facultatif. Ce texte libre apparaît lorsque la souris s'arrête sur le lien dans le navigateur.

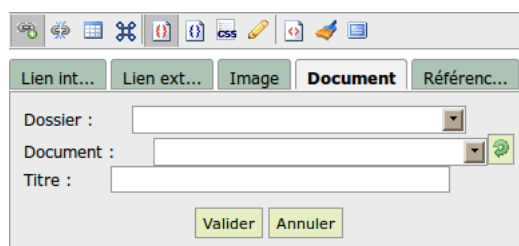


Onglet « Image »

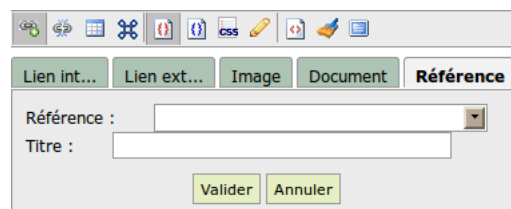
- **Image** : ce champ présente dans une liste déroulante toutes les images importées dans le CMS triées par ordre alphabétique. Le lien pointera vers l'image sélectionnée ;
- Le bouton `InsererImg` à droite de ce champ sert à actualiser la liste des images du dossier sélectionné. Si certaines images du dossier n'apparaissent pas dans cette liste, il peut être nécessaire de la réactualiser en cliquant sur ce bouton ;
- **Titre** : le champ titre insère l'attribut `title` facultatif. Ce texte libre apparaît lorsque la souris s'arrête sur le lien dans le navigateur.

Onglet « Document »

- **Document** : ce champ présente dans une liste déroulante tous les documents importés dans le CMS triés par ordre alphabétique. Le lien pointera vers le document sélectionné ;
- Le bouton `InsererImg` à droite de ce champ sert à actualiser la liste des documents du dossier sélectionné. Si certains documents du dossier n'apparaissent pas dans cette liste, il peut être nécessaire de la réactualiser en cliquant sur ce bouton ;
- **Titre** : le champ titre insère l'attribut `title` facultatif. Ce texte libre apparaît lorsque la souris s'arrête sur le lien dans le navigateur

Onglet « Référence »


- **Référence** : ce champ présente dans une liste déroulante toutes les références³ de la page. Le lien pointera vers la référence sélectionnée ;
- **Titre** : le champ titre insère l'attribut `title` facultatif. Ce texte libre apparaît lorsque la souris s'arrête sur le lien dans le navigateur ;



3. une référence est un lien particulier qui commence par le caractère « # » dans l'attribut `href` du lien. Il correspond au champ « `id` » d'un objet et on le désigne souvent par le terme d'« **ancree** ».

Suppression d'un lien



Permet de supprimer un lien quelque soit son type. Pour cela il faut double cliquer sur le lien et sélectionner l'outil .

Insertion de tableau

Cet outil permet d'insérer un tableau simple à l'endroit où est positionné le curseur. Il insère une balise `<table>` qui contient tous les autres éléments qui spécifient la légende, les rangées, le contenu et la mise en forme du tableau. Un tableau est une structure complexe qui

peut comprendre un titre, un en-tête, un corps et un pied. Ces trois dernières entités sont constituées de cellules disposées en lignes et en colonnes. Sur chaque ligne, plusieurs cellules peuvent être fusionnées ; de même sur chaque colonne, plusieurs cellules peuvent être fusionnées. Un menu contextuel permet la gestion fine du tableau inséré.

Les champs permettent une définition du tableau :

- **Nombre de lignes** : c'est le nombre total des lignes du tableau. Des lignes peuvent être ajoutées ou supprimées par la suite ;
- **Nombre de colonnes** : identique au champ précédent relatif aux colonnes du tableau ;
- **En-têtes** : c'est ici que l'on définit le nombre de lignes d'en-tête du tableau. Ici le choix porte sur soit la première ligne, soit la première colonne, soit les deux. À noter que le pied de tableau n'est pas géré dans cette version du CMS : il faut entrer dans le code pour le gérer « à la main » (le pied doit être positionné juste après l'en-tête, donc avant le corps du tableau). De même il faut entrer dans le code pour placer plusieurs lignes ou colonnes d'en-tête.
- **Titre du tableau** : ce titre, facultatif, est placé au-dessus de la première ligne du tableau (balise `<caption>`) ;

- **Résumé (description)** : insère un attribut `summary` au tableau qui n'est pas visible à l'écran mais peut être lu par un module du navigateur d'aide aux malvoyants par exemple.

Gestion en ligne de tableau

L'exemple suivant montre un tableau composé d'un titre, d'une ligne d'en-tête et de 2 lignes de 2 colonnes.


Mon super tableau	
En-tête colonne 1	En-tête colonne 2
ligne 1, colonne 1	ligne 1, colonne 2
ligne 2, colonne 1	ligne 2, colonne 2

Lorsqu'on clique sur un endroit quelconque du tableau :

- des poignées de contrôle apparaissent (les petits carrés blancs : .



En tirant sur ces poignées il est possible de fixer une largeur au tableau. Ceci ajoute un attribut de largeur à la balise `table`, par exemple : `<table width="540">`. La hauteur n'est pas réglable malgré les apparences. **Il est préférable de laisser le navigateur gérer cette largeur ;**

- un symbole de suppression de ligne et de colonne apparaît également : . Si l'on place le curseur sur ce symbole, il devient rouge et en cliquant dessus, la ligne ou la colonne correspondante est supprimée. Avec les petits triangles du symbole, il est possible d'ajouter une ligne au-dessus ou au-dessous de la ligne actuelle. Il en est de même avec les colonnes.

Attention : aucun message de confirmation n'est demandé.

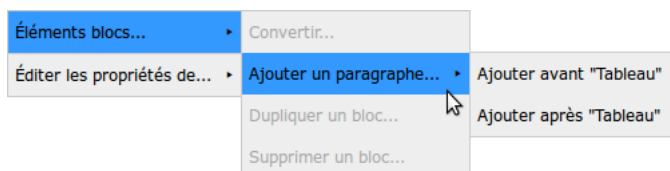
Remarque : Ces fonctions sont directement gérées par le navigateur et non pas par le CMS. Suivant le navigateur utilisé et sa version, ces fonctions peuvent se comporter

différemment. Pour cette raison il est préférable d'utiliser les fonctions du CMS expliquées ci-dessous.

Lorsqu'on clique sur une cellule avec le bouton droit de la souris un **menu contextuel** apparaît avec des éléments qui peuvent être grisés suivant le type de cellule cliquée. Voir aussi le chapitre [Le menu contextuel](#).

Ce menu permet :

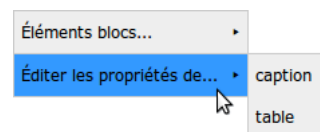
- d'ajouter un paragraphe avant ou après le tableau :



Cette fonction est pratique dans le cas où le tableau termine la page (ou s'il est le premier élément d'une page). Cette fonction est disponible pour chaque élément de type bloc.

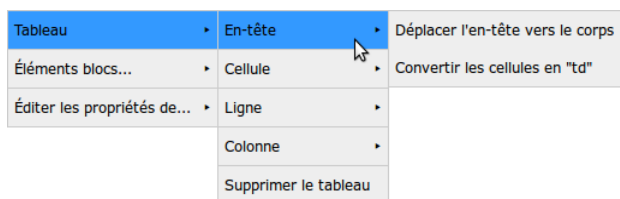
- d'effectuer toutes les modifications du tableau.

Les éléments du menu varient en fonction de l'endroit du tableau cliqué :



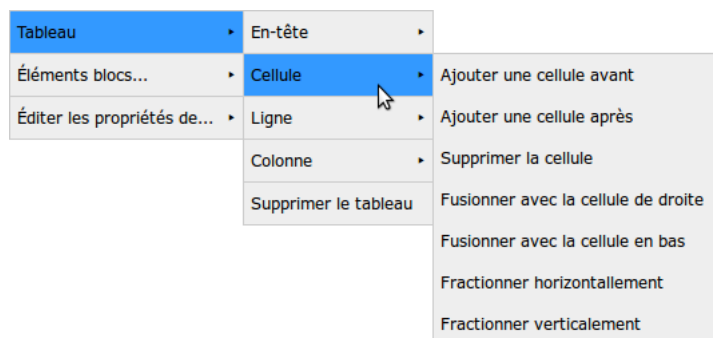
- Un clic droit sur le titre du tableau permet d'éditer les propriétés du titre (balise `<caption>`) ou du tableau lui même (balise `<table>`) en ouvrant l'outil d'édition des propriétés (voir plus bas pour le détail de cet outil) ;

Un clic droit sur une autre cellule ouvre un menu contextuel plus complet :

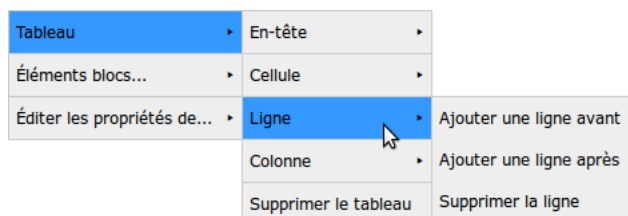


- La ligne « **En-tête** » permet :
 - de déplacer l'en-tête vers le corps, c'est à dire qu'il n'y aura plus de ligne d'en-tête (la balise `<thead>` est transformée en balise `<tbody>`) mais les cellules gardent la propriété des cellules d'en-tête (balise `<th>`) ;
 - de convertir les cellules d'en-tête en cellules de corps. Si l'en-tête est supprimée, il n'est plus possible de recréer un en-tête sans aller dans le code de la page.

- La ligne « **Cellule** » permet la gestion des cellules adjacentes (les éléments grisés correspondent à des situations impossibles et ne sont pas cliquables) :



- Les éléments du sous-menu sont assez explicites (ajouter, supprimer) ;
 - La fusion de deux cellules consiste à supprimer la cellule de droite ou du bas. La taille de la cellule active devient égale à la taille des deux cellules avant cette opération. Le contenu de la cellule supprimée est recopié dans la cellule active ;
 - Dans l'opération de fractionnement une cellule vide est créée.
- La ligne « **Ligne** » permet l'ajout d'une ligne avant ou après la ligne active ou sa suppression ;



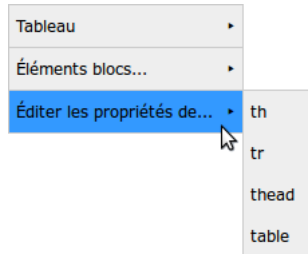
- La ligne « **Colonne** » propose le même sous-menu que la ligne « Ligne » : ajout d'une colonne ou suppression ;
- La ligne « **Supprimer le tableau** » supprime entièrement le tableau.

Attention : aucune confirmation n'est demandée pour cette opération. Le contenu du tableau est effacé de la page ;

La ligne du menu « **Éditer les propriétés de...** » propose en sous-menu les propriétés éditables par rapport au type de la cellule active :

- **td** si la cellule active est une cellule de corps ou **th** pour une cellule d'en-tête ;

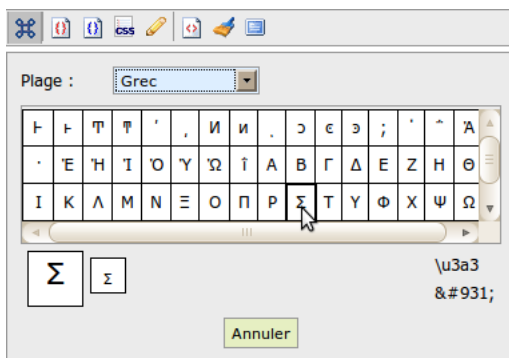
- **tr** pour la ligne entière ;
- **tbody** ou **thead** pour l'édition du corps ou de l'en-tête ;
- et enfin **table** pour les propriétés du tableau lui-même.



Dans tous les cas un clic sur un de ces éléments ouvre l'outil d'édition des propriétés (voir plus bas pour le détail de cet outil).

Insertion de caractères spéciaux

Cet outil permet d'insérer des caractères qui ne sont pas accessibles au clavier.



Le CMS utilise le codage UTF8 des caractères qui est une des représentations de la norme Unicode et permet de coder plus de 109 000 caractères. On comprend facilement que tous ces caractères ne peuvent pas se trouver sur un même clavier.

Cet outil propose un grand nombre de caractères regroupés par plages en respectant les plages Unicode : latin, phonétique, grec, cyrillique, hébreu, arabe, etc.

Pour importer un caractère dans le texte, il suffit de cliquer dessus après avoir choisi la plage voulue. Les cases en bas à gauche montrent une vue agrandie du caractère alors qu'en bas à droite apparaissent le code Unicode du caractère en hexadécimal (\u...) et le code HTML en décimal correspondant (&#... ;).

3.4.7.10 Les outils de présentation



Ces outils peuvent être regroupés en deux catégories :

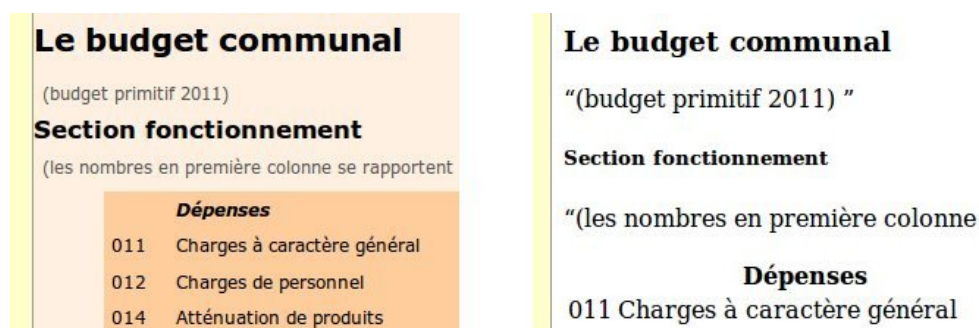
- les deux premiers servent à la visualisation de la page dans l'éditeur ;
- les deux derniers ajoutent des propriétés aux éléments de la page pour modifier leur rendu dans le navigateur.

Visualisation dans l'éditeur

Les différentes visualisations dans l'éditeur utilisent deux boutons. Chacun de ces boutons fonctionne comme une bascule (un clic pour l'activer, un clic pour le désactiver) :

-  : bouton d'**activation des fichiers CSS** :

Cette fonction est activée par défaut. Les fichiers CSS chargés avec la page (onglet « **Fichiers externes** » de l'éditeur) sont exécutés. Le contenu de la page est rendu tel qu'il apparaîtra dans le navigateur de l'internaute : couleurs, polices, position des `<div>`, etc. (c'est la fonction « **wysiwyg** » de l'éditeur). Les images de fond des éléments qui ne sont pas dans des fichiers CSS ne peuvent pas apparaître dans cette vue.



Dans l'exemple ci-dessus, l'image de gauche montre le rendu de l'éditeur avec l'activation des fichiers css.

L'image de droite montre la même zone de la page de l'éditeur alors que cette fonction est désactivée.

Si l'on désactive cette fonction, les éléments de la page sont présentés avec les paramètres par défaut du navigateur. Les éléments ne sont pas non plus positionnés mais apparaissent dans l'ordre où ils sont entrés. Dans certains cas il peut être intéressant

de désactiver cette fonction pour voir, par exemple des éléments de texte de même couleur que le fond ;

–  : bouton de **visualisation des éléments HTML** :

Chaque élément est représenté avec un symbolisme particulier associé au type de balise dans laquelle il se trouve :

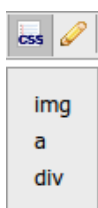


h1, **p**, **d** ou **div** (pour div), etc. Les listes sont représentées par une bande verticale grise cadrée à gauche. Un élément de liste est représenté par un symbole qui diffère suivant la sous liste où il se situe.

Lorsque la souris survole un élément, certaines de ses propriétés sont affichées en bleu : identifiant, classes, url (pour les liens).

En jouant avec ces deux boutons on peut facilement voir les éléments constituant la page et le rendu de cette même page.

Sélecteur de styles

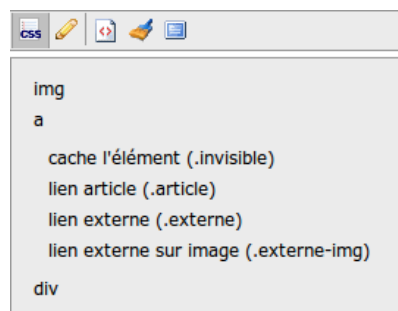


À l'origine cet outil est vide. C'est l'intégrateur du site qui écrit les fichiers CSS de telle façon que les styles puissent s'afficher dans le sélecteur de styles.

En plaçant le curseur sur un élément de la page (texte, image, lien...), les classes définies dans les fichiers CSS chargés avec la page s'affichent dans

le **Sélecteur de styles**.

Dans l'exemple ci-contre, l'élément pointé est une image (balise ``) qui se trouve dans un lien (balise `<a>`) elle-même dans un conteneur générique bloc (balise `<div>`).



Si l'on veut donner une classe particulière au lien par exemple, il faut cliquer sur « **a** » pour voir les classes disponibles.

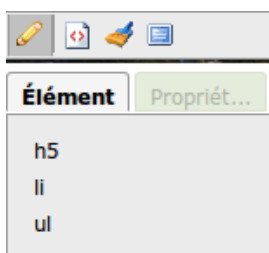
Il est alors possible de choisir un ou plusieurs éléments dans la boîte de dialogue. Les éléments sélectionnés apparaissent sur fond bleu.

En survolant ces éléments une définition plus détaillée apparaît dans la partie droite de la barre d'état de l'éditeur : `ajoute une image pour signaler une sortie du site (ouverture nouvel onglet)`

L'outil ajoute un attribut `class` à la balise correspondante. Sur cet exemple, en sélectionnant « lien externe (.externe) », la balise correspondante se verra attribuer la classe : `class="externe"`.

Propriétés HTML

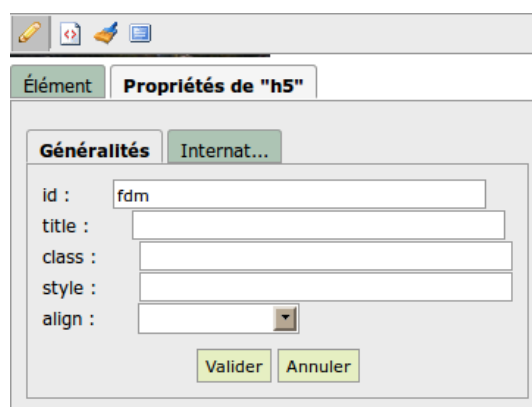
Cet outil permet de voir ou de modifier les propriétés d'un élément HTML.



Note : Le CMS utilise le XHTML 1.0 qui est une transposition du HTML 4. Les différences principales sont que les balises doivent être écrites en minuscules, que toute balise ouvrante doit être fermée et les éléments doivent être correctement imbriqués. Dans ce manuel, par abus de langage, les balises sont appelées « balises html ». En fait le xhtml utilise les mêmes balises que le html.

Il faut placer le curseur sur l'élément dont on veut afficher les propriétés puis cliquer sur l'outil « **Propriétés des éléments xhtml** ».

L'onglet « **Éléments** » montre l'imbrication des balises à l'endroit où est placé le curseur. Dans cet exemple il s'agit d'un titre (balise `<h5>`) qui se trouve dans un élément de liste (balise ``) non ordonnée (balise ``). On peut choisir l'élément à afficher.



Les propriétés de l'élément sont regroupées en plusieurs onglets (deux dans cet exemple) :

- **Généralités** : montre les propriétés les plus courantes de l'élément ;
- **Internationalisation** : montre les autres propriétés.

Toutes les balises ne possèdent pas les mêmes propriétés mais elles sont toutes montrées dans ces onglets. Les propriétés d'un lien (balise `<a>`) par exemple sont regroupées en 5 onglets : Généralités, Relations, Accessibilité, Relation avec l'image et Internationalisation.

Certaines propriétés ont été remplies par l'attribution de valeurs lors de leur création par les autres outils (images, liens, tableau...) et peuvent être modifiées ici.




Les propriétés les plus importantes (car les plus utilisées sur les sites) sont :

- **id** : c'est l'identifiant de la balise qui doit être unique dans une page et peut servir à pointer un lien vers la balise. Le texte entré dans ce champ ne doit comporter ni caractères accentués ni espaces ;
- **title** : cette valeur sera affichée dans le navigateur lorsque la souris s'arrête sur la balise (infobulle) ;
- **class** : assigne un ou plusieurs noms de classe qui sera utilisé par les fichiers CSS pour définir le rendu du contenu de la balise dans la page ;
- **style** : permet de définir les attributs de style de la balise. Il est préférable, sauf cas particulier, d'utiliser les feuilles de style (CSS) pour définir les styles des balises.


3.4.7.11 Les outils divers

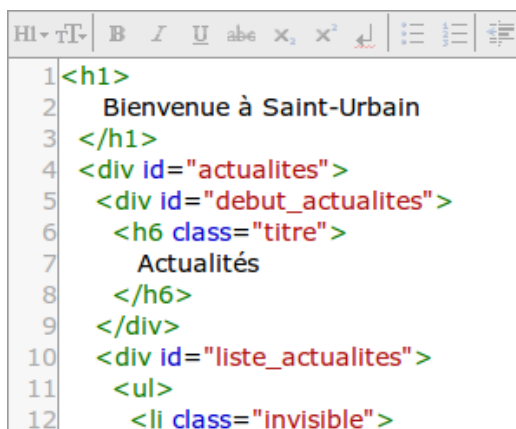


Ce groupe comprend 3 outils :

-  visualiseur de code source ;
-  nettoyeur de code ;
-  bouton de « plein écran ».

Visualiseur de code source

En cliquant sur le bouton , l'éditeur bascule en mode « éditeur syntaxique » et permet de visualiser le code source de la page. Pour revenir dans l'éditeur wysiwyg, il faut cliquer sur le même bouton.



```

1 <h1>
2   Bienvenue à Saint-Urbain
3 </h1>
4 <div id="actualites">
5   <div id="debut_actualites">
6     <h6 class="titre">
7       Actualités
8     </h6>
9   </div>
10  <div id="liste_actualites">
11    <ul>
12      <li class="invisible">

```

Cet éditeur fait la coloration automatique des balises et des attributs ainsi que l'auto-indentation du code.


Il est possible de modifier directement les balises, leurs attributs ou d'ajouter des balises qui ne sont pas accessibles par des outils de l'éditeur.

Il vaut mieux avoir des connaissances en HTML pour modifier directement le code sous peine de voir son travail perdu. En effet lorsqu'on quitte ce mode ou qu'on enregistre la page, l'éditeur analyse le code et le modifie éventuellement pour qu'il soit conforme au standard du W3C. S'il est mal écrit, des balises peuvent être modifiées et des parties de certains paragraphes peuvent être modifiées.

Dans ce mode toutes les autres fonctionnalités de l'éditeur sont inactives sauf le bouton de « plein écran » :




Nettoyeur de code

Cet outil () effectue un contrôle du code de la page, corrige les éventuelles erreurs et élimine les balises vides. Cette action peut être déclenchée à tout moment. La page est également rafraîchie à la fin de cette action.

Le code est également vérifié automatiquement lorsqu'on sort du mode « visualisation du code source » et avant l'enregistrement de la page. De cette façon le code généré est toujours conforme au standard du W3C.

Bouton de « plein écran »

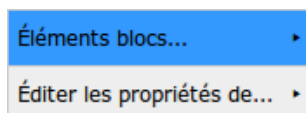
Le bouton de « plein écran » () permet de basculer l'éditeur en mode de visualisation maximale. Dans ce mode seuls le bandeau et la barre d'état de l'éditeur sont visibles. Le reste de l'écran est dédié à la visualisation de la page.

Pour accéder aux boutons (Enregistrer, Annuler...) il faut sortir de ce mode en cliquant une nouvelle fois sur ce bouton.

3.4.7.12 Le menu contextuel

Il ne se présente pas comme un outil de la barre d'outils, mais il apparaît lorsqu'on clique avec le bouton droit de la souris quelque part dans la page de l'éditeur.

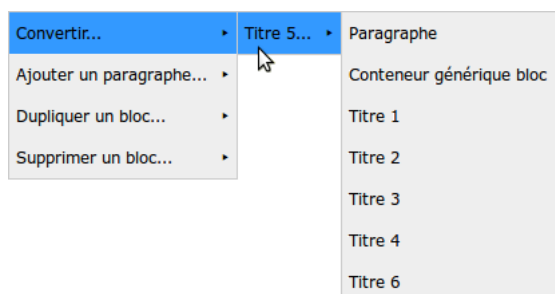
Comme son nom l'indique, le contenu de ce menu dépend du contexte, c'est à dire de l'élément sur lequel le clic a eu lieu. Le premier niveau de ce menu comprend toujours les deux éléments suivants :



- Éléments blocs... : pour modifier, ajouter, dupliquer ou supprimer un élément de type bloc ;
- Éditer les propriétés de... : pour éditer les propriétés de l'élément sélectionné ou des entités qui contiennent cet élément.

Conversion de type

En cliquant sur un élément de type bloc autre qu'un paragraphe, le menu « Éléments blocs... » permet d'accéder au sous menu « Convertir... ».



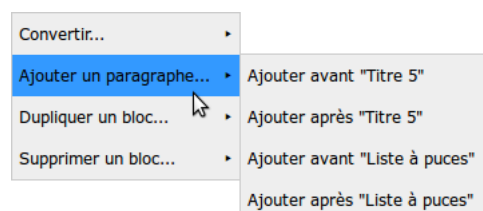
Il permet de convertir l'élément cliqué en un autre élément, par exemple un « Titre

5 » en simple paragraphe ou en « Titre 1 » ou en une `<div>` (conteneur générique bloc) ;

Cette fonction est équivalente à l'outil « Éléments blocs » expliqué au chapitre « [Les outils de formatage de texte](#) ».

Ajout d'un paragraphe

Le menu contextuel « Éléments blocs... » permet toujours d'ajouter un paragraphe avant ou après l'endroit où se trouve le curseur.

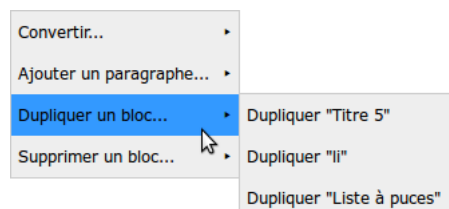


Cette fonction est indispensable dans certains cas particuliers. Par exemple la page se termine par un tableau et l'on veut ajouter une autre entité après ce tableau. La seule solution est de placer le curseur dans le tableau et de faire un clic droit pour afficher le menu contextuel. Il est alors possible d'ajouter un paragraphe après le tableau. Dans l'exemple ci-contre, le curseur est placé sur un élément « Titre 5 » d'une liste à puces. Le menu contextuel propose donc d'ajouter un paragraphe, soit avant ou après le titre de l'élément de liste, soit avant le début de la liste (ou après la fin de la liste).

Il est toujours possible ensuite de convertir le paragraphe ajouté en un autre élément de type bloc avec l'outil de formatage de texte.

Duplication d'un bloc

Cette fonctionnalité du menu « Éléments blocs... » est pratique pour dupliquer un bloc avec tous ses attributs.



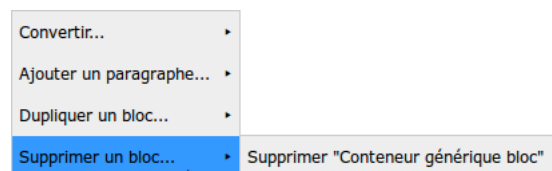
Le seul attribut qui ne sera pas dupliqué est l'identifiant (propriété « Id » de l'élément) car pour être conforme aux directives du W3C, un identifiant doit être unique sur une page.

Pour cette raison, il est préférable d'utiliser cette fonction pour dupliquer un bloc et éviter le « copier-coller » qui dupliquera également l'identifiant qu'il faudra alors changer avec l'outil « Propriétés des éléments xhtml ».

Le bloc dupliqué est copié à la suite du bloc initial.

Suppression d'un bloc

Le menu contextuel « Éléments blocs... » permet simplement de supprimer tout type de bloc.



Cette fonction peut être pratique, par exemple dans le cas où l'on veut supprimer une image avec sa légende. Une image avec une légende est toujours contenue dans un bloc générique qui contient également un paragraphe avec la légende.

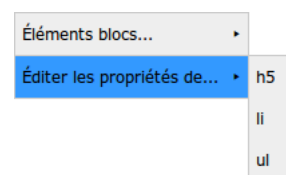
Dans le cas d'une liste, le menu propose de supprimer l'élément de la liste ou se trouve le curseur (Item de liste) ou la liste entière (Liste numérotée ou Liste à puces).

En sélectionnant une image qui se trouve dans un paragraphe, le menu contextuel propose uniquement la suppression du paragraphe. Ce n'est pas une erreur : l'image est une balise « en ligne » et non pas une balise « bloc ».

Édition des propriétés

Le menu contextuel « Éditer les propriétés de... » est une autre façon d'ouvrir l'outil « Propriétés des éléments xhtml ».

Avec cet outil les propriétés de ces éléments peuvent être modifiées. Cet outil est décrit au chapitre « [Les outils de présentation](#) », paragraphe « [Propriétés HTML](#) ».



Deuxième partie : exemples d'utilisation du CMS

4.1 Pré-requis

Pour ces exemples, on partira du CMS « vide », c'est à dire tel qu'il est livré avec l'installation par défaut.

L'URL du site d'exemple est « `www.mon_site.com` ».

Si vous disposez déjà d'un site livré avec quelques pages, vous pouvez passer ce chapitre.

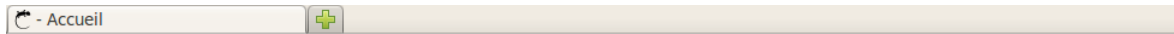
Les fichiers de configuration suivants sont des fichiers à utiliser avec un serveur Apache et le langage PHP. Les exemples de rendu sont ceux obtenus avec le navigateur Firefox. Les rendus par défaut avec d'autres navigateurs peuvent être un peu différents.

4.1.1 Installation du CMS

Vous avez téléchargé le CMS et décompressé l'archive dans le répertoire de votre choix.

Vous avez aussi téléchargé la documentation d'installation du CMS (**becms-installation-sur-un-serveur-personnel.pdf**). À l'aide de ce document, vous avez installé votre serveur Apache et vous lui avez indiqué sur quel répertoire il doit pointer (**fichier de configuration – chapitre 4.2.3** de la documentation). Pour ce qui suit, on supposera que le serveur pointe sur la racine du CMS et non pas sur le répertoire `/web`.

Au chapitre « **4.3 Principe des fichiers .htaccess** » de ce document, vous vous apercevez que le fichier « `.htaccess` » n'est pas livré avec le CMS. Si vous avez lancé la commande du chapitre « **4.2.4 Test** » avant de créer un fichier « `.htaccess` » adéquat, vous avez dû obtenir le résultat suivant sur votre navigateur (résultat de l'URL `http://www.mon_site.com`)



- [Accueil](#)

Vous êtes sur la page : Accueil

Bienvenue sur votre site web !

Cette page est la page d'accueil par défaut de votre site. Elle peut vous servir de modèle pour entamer votre apprentissage beCms.

Vous trouverez ci-dessous quelques détails sur le fonctionnement de cette page d'accueil.

Composition de la page

Dans beCms une page est composée d'au moins deux éléments :

- le **contour** de la page, qui contient les éléments que l'on retrouve sur l'ensemble des pages ;
- le **contenu** de la page, qui est spécifique à chaque page.

Cette page d'accueil par défaut utilise le contour "default" qui correspond au fichier `/cms/layouts/front/default.php` de votre installation.

Le contenu est la page "Accueil" que vous pouvez retrouver dans l'onglet "Structure" de votre interface d'administration

La page est également liée à un fichier CSS : ici c'est le fichier `/web/css/front/default.css`.

Quelques informations sur le contour

Le fichier contour par défaut, `/cms/layouts/front/default.php`, utilise les fonctions PHP que vous pouvez utiliser dans vos fichiers de contour :

- `get_page_doctype()` : permet d'afficher le doctype de la page ;
- `get_title()` : permet d'afficher le titre de la page ;
- `get_page_meta()` : permet d'afficher les balises xhtml de métadonnées de la page ;

Rappel : l'aspect de ce résultat, qui dépend entièrement des paramètres par défaut du navigateur peut être différent de l'image ci-dessus. Cette image est obtenue avec le navigateur Firefox.

4.1.2 Fichier « .htaccess »

Au niveau du répertoire pointé par le serveur (soit la racine du CMS¹, soit le répertoire « `/web` »), il faut créer le fichier nommé « `.htaccess` » suivant, que vous pouvez copier tel quel :

```
01 # si le module de réécriture est disponible
02 <IfModule mod_rewrite.c>
03 # activer le module
04 RewriteEngine On
05 # si le fichier demandé existe
06 RewriteCond %{DOCUMENT_ROOT}%{REQUEST_URI} -f
07 # autoriser l'accès aux fichiers du répertoire /web
08 RewriteCond $0 (.*?web/.+/.+)$
09 # on retourne le fichier à l'internaute
10 RewriteRule ^(.*)$ $1 [QSA,L]
11 # si la demande porte sur le fichier install.php
12 RewriteCond %{REQUEST_URI} ~/install.php$
13 # si le fichier install.php existe
```

1. Dans notre exemple le serveur pointe sur la racine.


```

14 RewriteCond %{DOCUMENT_ROOT}/install.php -f
15 # on retourne le fichier
16 RewriteRule ^(.*)$ $1 [QSA,L]
17 #sinon on lance le fichier /index.php qui gère le CMS
18 RewriteRule ^(.*)$ index.php [QSA,L]
19 </IfModule>

```

Ce fichier peut contenir bien d'autres directives, mais celui-ci est une configuration minimale qui va lancer le fichier `install.php` s'il est demandé ou le fichier `index.php` qui lui même lancera le CMS.

Le fichier `install.php` permet de lancer l'interface de configuration du CMS.

4.1.3 Configuration du CMS

Dans votre navigateur entrez l'URL suivante : `http://www.mon_site.com/install.php` et suivez les instructions du document d'installation (**chapitre 5**).

Pour nos exemples la configuration est la suivante :

Premier onglet « **Informations serveur** » :

- Url de base : `www.mon_site.com`
- Réécriture d'url : cochée
- Nom de la variable de page : `p` (mais cela n'a aucune importance si la réécriture d'URL est cochée)

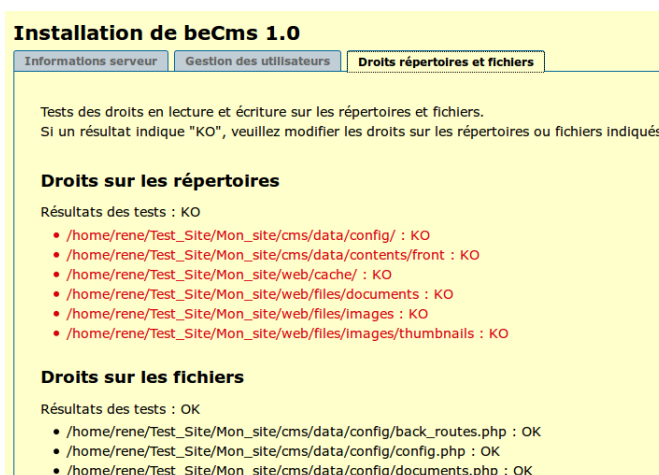
- Répertoire initial : racine
- Droits sur les fichiers : 666 (à voir suivant votre système d'exploitation)
- Droits sur les dossiers : 777 (à voir suivant votre système d'exploitation)

Deuxième onglet « **Gestion des utilisateurs** » (qui permet de définir deux utilisateurs) :

- Identifiant : martin
- Prénom : Jean
- Nom : Martin
- Rôle : Administrateur
- Mot de passe : jeanxmmm
- Identifiant : marie
- Prénom : Marie
- Nom : Dubois
- Rôle : Utilisateur
- Mot de passe : duboismar

Dans notre exemple, le premier utilisateur, Jean Martin est un administrateur, le second, Marie Dubois est un simple utilisateur, donc avec des pouvoirs limités (voir paragraphe « [Utilisateurs](#) »).

Troisième onglet « **Droits répertoires et fichiers** »



Installation de beCms 1.0

Informations serveur | Gestion des utilisateurs | **Droits répertoires et fichiers**

Tests des droits en lecture et écriture sur les répertoires et fichiers.
Si un résultat indique "KO", veuillez modifier les droits sur les répertoires ou fichiers indiqués

Droits sur les répertoires

Résultats des tests : KO

- /home/rene/Test_Site/Mon_site/cms/data/config/ : KO
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/cms/data/contents/front : KO
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/web/cache/ : KO
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/web/files/documents : KO
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/web/files/images : KO
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/web/files/images/thumbnails : KO

Droits sur les fichiers

Résultats des tests : OK

- /home/rene/Test_Site/Mon_site/cms/data/config/back_routes.php : OK
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/cms/data/config/config.php : OK
- /home/rene/Test_Site/Mon_site/cms/data/config/documents.php : OK

Cet onglet ne fait qu'afficher les droits du CMS (ou plutôt du serveur Apache) sur l'accès aux répertoires et aux fichiers. Pour que le CMS fonctionne correctement il faut que tous les résultats soient OK.

Sur l'exemple ci-dessus, il faut modifier les droits sur les répertoires. Ils ne sont pas modifiables par l'interface du CMS. Une fois cette opération effectuée, vous devriez voir l'interface avec le message correspondant à l'image suivante.



Note : Si en cliquant sur le lien `http://www.mon_site.com/admin/login`, vous obtenez un message d'erreur similaire à celui ci-dessous, c'est que le fichier « .htaccess » n'est pas correct ou n'est pas placé au bon endroit.

Not Found

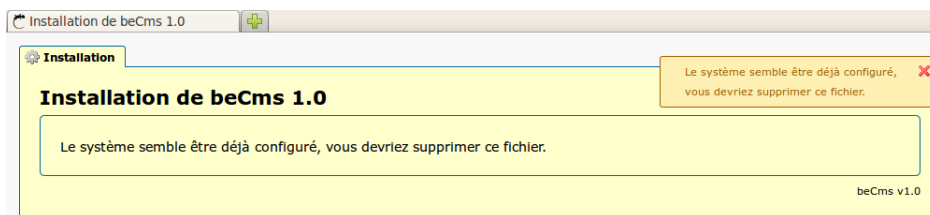
The requested URL /admin/login was not found on this server.

Apache/2.2.14 (Ubuntu) Server at www.mon_site.com Port 80

Après enregistrement de ces données, vous pouvez cliquer sur le lien donné par l'interface, ou entrer l'URL `http://www.mon_site.com`. Dans ce dernier cas la page suivante doit apparaître :



Remarque : si à ce moment vous relancez le fichier de configuration en tapant l'URL : `http://www.mon_site.com/install.php` vous aurez le message suivant :



Vous ne risquez donc pas de faire des dégâts dans la configuration du CMS. Vous pouvez enlever ou renommer le fichier `install.php` pour éviter ce message.

4.2 Prise en mains du CMS

4.2.1 Rendu de la page

Le CMS est livré avec un fichier de layout par défaut (/cms/layouts/front/default.php) qui définit l'aspect de la page (le « **contour** » par opposition au « **contenu** ») et un fichier CSS par défaut (/web/css/front/default.css).

Nous allons voir ici le rôle de ces fichiers vu de l'utilisateur.

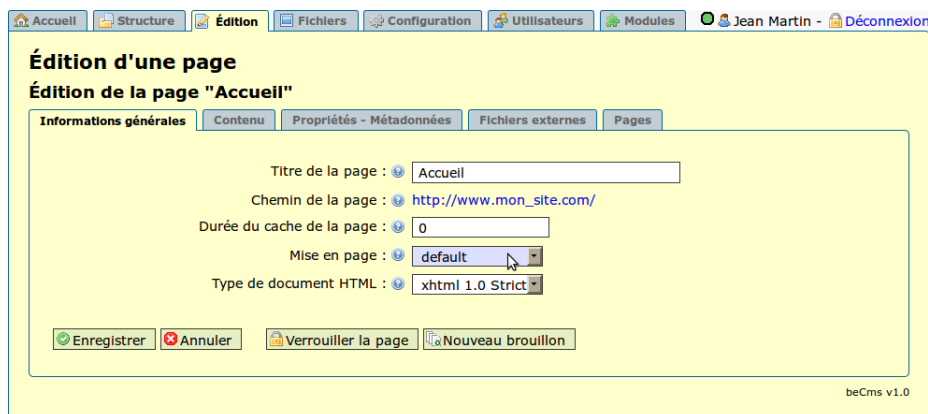
4.2.1.1 Rôle du fichier layout

Dans le navigateur tapez l'url : `http://www.mon_site.com/admin` puis entrez votre identifiant administrateur (martin) et votre mot de passe (jeanxxmm).


Dans l'onglet **Édition**, sélectionnez la page « **Accueil** ».



Dans l'onglet « **Informations générales** » le champ « **Mise en page** » contient le fichier « default ». Videz ce champ et enregistrez. Ensuite cliquez sur le lien du champ « **Chemin de la page** ».

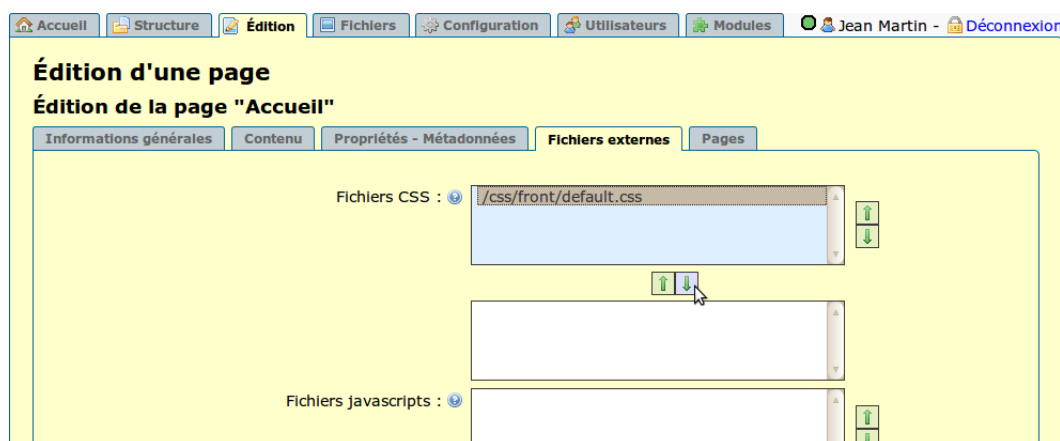



Dans un autre onglet du navigateur (si vous utilisez Firefox dans sa configuration par défaut par exemple) vous pouvez voir le contenu de la page reçue par le navigateur.

En revenant dans l'onglet précédent (sans fermer le nouvel onglet), vous cliquez sur l'onglet « **Contenu** » de l'éditeur. Désactivez les fichiers CSS (bouton  de l'éditeur) et comparez le contenu de l'éditeur avec l'affichage dans l'autre onglet du navigateur : les deux sont identiques.

Vous allez réactiver le fichier layout « default » en retournant dans l'onglet « **Informations générales** » de l'éditeur – champ : **Mise en page** (ce qui correspond au fichier « default.↵ php » du répertoire « /cms/layouts/front/ »).

Pour séparer les effets, vous allez désactiver les effets du fichier CSS chargé par défaut avec la page. Pour cela, allez dans l'onglet « **Fichiers externes** » de l'éditeur.



Sélectionnez le fichier /css/front/default.css et avec le bouton  situé sous ce bloc vous le faites passer dans le bloc inférieur qui montre tous les fichiers CSS disponibles et non utilisés (qui est vide à la livraison du CMS).

Enregistrez et retournez dans l'onglet « **Contenu** » de l'éditeur. Cliquez sur le bouton « Activer / désactiver les fichiers css ». Normalement il ne doit y avoir aucun changement dans l'éditeur.

Vous pouvez alors retourner dans l'autre onglet du navigateur (celui que vous avez ouvert en cliquant sur le lien du champ « **Chemin de la page** »). Réactualisez cette page.

Note : pour réactualiser la page du navigateur faire F5 ou Ctrl F5 sous Firefox ou bien recharger la page par le bouton « actualiser la page courante ».

Vous voyez apparaître des éléments en plus (voir l'image du chapitre [Installation du CMS](#)) :

- le menu : Accueil

– le fil d'Ariane : Vous êtes sur la page : Accueil

Vous pouvez aussi remarquer que le titre de la page (dans l'onglet du navigateur) est passé de « http://www.mon_site.com/ » à « - **Accueil** ».

De même si vous regardez le code source de la page (voir chapitre [Description d'une page « web »](#)) vous pouvez voir que le contenu de ce fichier correspond bien à ce qui est décrit dans ce chapitre, ce qui n'était pas le cas quand le fichier layout était désactivé.

Ce fichier a pour rôle de « construire » la page avec les éléments qu'on lui fournit par des fonctions PHP du CMS. Les données sont celles qui sont entrées dans les différents onglets de l'éditeur (Informations générales, Contenu, Propriétés Métadonnées et Fichiers externes).

Toute page, pour être complète et correctement interprétée par le navigateur doit être associée à un fichier de layout. Un site complexe peut comporter plusieurs fichiers de layout, alors qu'un site simple peut n'en avoir qu'un seul.

4.2.1.2 Rôle du fichier CSS

En retournant dans l'onglet « **Fichiers externes** » de l'éditeur, vous allez charger le fichier « `default.css` » : sélection du fichier, clic pour le monter dans le bloc du dessus puis « Enregistrer ».

Visualisez le résultat dans l'autre onglet du navigateur après avoir actualisé la page (touche F5 du clavier).

Normalement vous devriez voir ce que montre la première figure du chapitre [Configuration du CMS](#).

Les différents éléments ont pris leur place sur la page au lieu d'être à la file : le menu – qui ne comprend qu'une entrée – est cadré à gauche, le fil d'Ariane est en haut de page et le « contenu » est en dessous, à droite du menu.

De même, les polices sont différentes en type, en taille et en couleur, l'ensemble devenant plus lisible. Le tout est écrit sur un fond de couleur.

On voit de suite le rôle du fichier CSS : donner un rendu particulier à chaque élément visible de la page.

Un site a en général plusieurs fichiers CSS qui peuvent être chargés ou non en fonction de chaque page. Par exemple il peut y avoir un fichier CSS pour définir l'aspect des tableaux

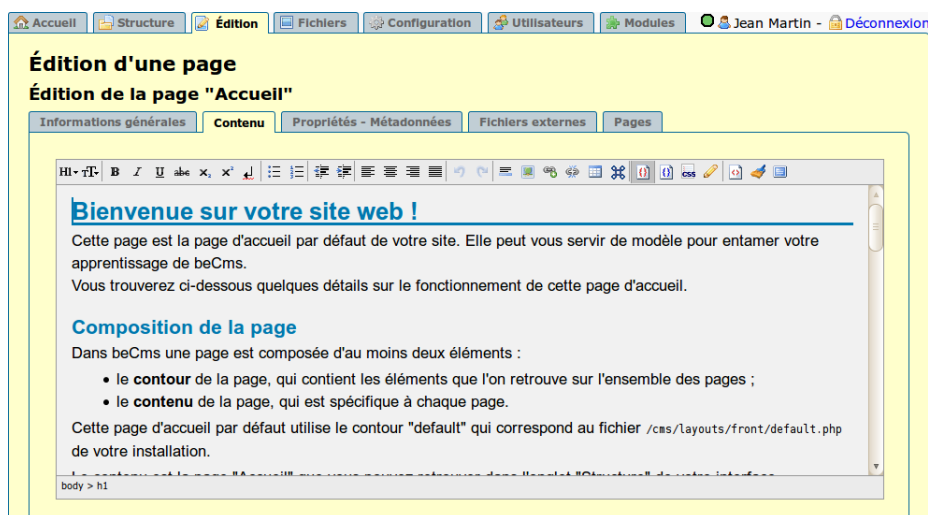
d'un site ou d'un ensemble particulier de pages d'un site. Si une page n'a pas de tableau, il n'est pas utile de charger le fichier CSS de définition des tableaux pour cette page.

Ce CMS permet donc, grâce aux fichiers CSS de séparer le contenu de sa mise en forme.


4.2.2 Contenu de la page

Revenons maintenant dans l'onglet « **Contenu** » de l'éditeur. Comme vous avez désactivé la visualisation des fichiers CSS (bouton « Activer / désactiver les fichiers css ») cliquez dessus pour le réactiver.

Vous devez voir le rendu ci-dessous :



Sélectionnez la phrase « Vous trouverez ci-dessous quelques détails sur le fonctionnement de cette page d'accueil. » puis cliquez sur l'outil « Éléments en ligne » (icône ¶) et choisissez « Conteneur générique » qui va créer une balise ``.

A ce stade, visuellement rien n'a changé. Pour visualiser le changement, il faut afficher les éléments HTML par un clic sur le bouton  du bandeau de l'éditeur. Le fond du texte change de couleur. Cliquez ensuite sur le Sélecteur de style (bouton CSS) puis sur « span » et choisissez la ligne « Css : valeur (.css-value) ». Le texte a changé de couleur. Vous pouvez cacher les éléments HTML pour voir le rendu dans l'éditeur.

Placez ensuite le curseur sur la ligne « Composition de la page ». Dans la barre d'état de l'éditeur, vous pouvez voir que cette ligne est un titre de niveau 2 (balise `<h2>`). Changez ce titre en titre de niveau 5 par exemple. Pour cela, allez dans l'outil « Format » (icône H1) et sélectionnez « Titre 5 » puis enregistrez.

Visualisez le résultat dans votre navigateur.

Observez les changements : couleur du texte dans la balise `` en mauve et taille du texte de la balise `<h5>` plus petit car dans le fichier « default.css » la couleur de cette balise `` est mauve et la taille d'une balise `<h5>` est plus petite que celle d'une balise `<h1>`.

Ce n'est pas vous qui donnez directement une taille ou une couleur aux éléments contrairement à ce qui se passe avec un traitement de texte. Vous ne pouvez définir que le type de l'élément (titre 2 ou titre 5 par exemple). Ceci peut paraître contraignant à première vue mais c'est en fait un avantage.

Avec un tel système la cohérence de toutes les pages du site est assurée. Tous les éléments « Titre 1 », par exemple, de toutes les pages utilisant le même fichier CSS auront le même aspect (taille, couleur, souligné, etc.) que vous pourrez changer en une seule fois en modifiant le paramètre correspondant dans le fichier CSS sans toucher au contenu des pages. Il en est de même avec tous les éléments définis dans ces fichiers.

À noter que dans cet exemple le contenu du texte lui même n'a pas été modifié. Seul son aspect l'a été.

4.2.3 Libellé du site

Un dernier point de présentation générale du site avant d'apprendre à le faire évoluer.



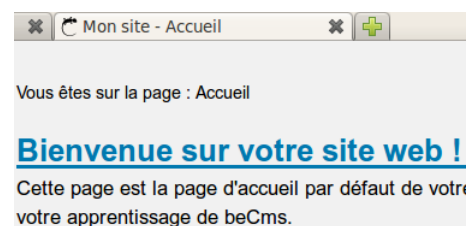
Jusqu'à présent, dans l'onglet du navigateur, le libellé n'est pas très explicite : il indique seulement le nom de la page « Accueil ».

Il serait plus intéressant d'indiquer le nom du site, suivi du nom de la page.

C'est ce que nous allons faire grâce à l'onglet « **Configuration** » du CMS. Dans le champ « **Titre du site** » de l'onglet « **Paramètres du site** », tapez « **Mon Site** » et enregistrez.

L'onglet correspondant se présente alors comme ceci :

Vous pouvez aussi ne faire apparaître que le nom du site et pas la page. Pour cela reportez-vous au chapitre [Onglet « Configuration »](#), paragraphe [Onglet « Paramètres du site »](#).



4.3 Construction du site

4.3.1 Scénario - fichier d'exemples

Pour illustrer le fonctionnement du CMS, le site sera celui d'une petite bibliothèque fictive.

Les internautes doivent connaître ses coordonnées, les horaires d'ouverture, le fonctionnement et bien sûr les ouvrages que l'on peut emprunter .

Cette bibliothèque offre aussi divers services qui seront expliqués en ligne : location de DVD, de revues, ventes de billets de spectacles, etc., le tout agrémenté de photos, images et documents divers.

Comme le but de ce document n'est pas de vous faire inventer cette bibliothèque, l'ensemble des textes des pages du site, des images, photos et documents se trouve dans un fichier que vous pouvez télécharger sur le site du CMS.

Après avoir téléchargé le fichier « `exemple.7z` », vous le décompressez dans le répertoire de votre choix, en dehors du répertoire du CMS. Dans la suite, nous appellerons « `/doc_cms` » ce répertoire.

Ce fichier contient des éléments (textes, documents, images) qui nous serviront dans les différents exemples. Vous pouvez bien sûr vous servir d'éléments de votre choix autres que ceux contenus ici.

Après analyse de la présentation du site, il comportera dans un premier temps 4 pages :

- page de présentation générale avec photos de la bibliothèque, heures d'ouverture, etc.
- page fonctionnement, prêts, etc.
- page conseils livres et listes des livres par thème
- page « actualités » : les films, les expositions, les spectacles, etc.

4.3.2 Remarque très importante

Au cours des manipulations que vous allez effectuer tout au long de cet exemple, vous pourriez voir des résultats qui ne sont pas ceux décrits dans ce document.

Ces résultats, parfois inattendus, peuvent avoir deux causes différentes :

- soit vous n’avez pas suivi les directives de l’exemple et dans ce cas il faut reprendre votre travail ;
- soit le navigateur vous joue des tours.

Dans ce deuxième cas il faut purger le cache du navigateur.

Dans un premier temps essayez la combinaison de touches « Ctrl » et « F5 » simultanément. Ceci force le navigateur à recharger la page. Ceci ne fonctionne pas à tous les coups, car il peut utiliser des éléments de la page qu’il conserve dans sa mémoire comme des fichiers CSS ou javascript.

Si la première méthode n’est pas suffisante, il faut vider complètement le cache. Chaque navigateur dispose de menus pour le faire, différent d’un navigateur à l’autre.

Par contre la combinaison de touches « Ctrl » « Maj » « Suppr » (ou « Ctrl » « Shift » « Del » suivant les claviers) fonctionne sur plusieurs navigateurs, comme Firefox et Internet Explorer. Elle fait apparaître la fenêtre relative à l’historique. Il faut cocher au moins la case relative au cache :


- Chrome : Vider le cache (accès par menu Chrome / Outils / Effacer les données de navigation...)
- Firefox : Cache
- Internet Explorer 8 et 9 : Fichiers Internet temporaires
- Safari sous Mac : menu Safari / Vider le cache...
- Safari sous Windows : Vider la mémoire cache
- Opera : « Ctrl » « F12 », puis menu Avancé / Historique / Cache disque / Vider maintenant

4.3.3 Ajout d’une première page au site

Deux possibilités se présentent d’emblée : soit modifier la page « Accueil » livrée avec le CMS, soit créer une autre page. C’est la seconde solution que l’on va adopter car elle va s’avérer être la meilleure.

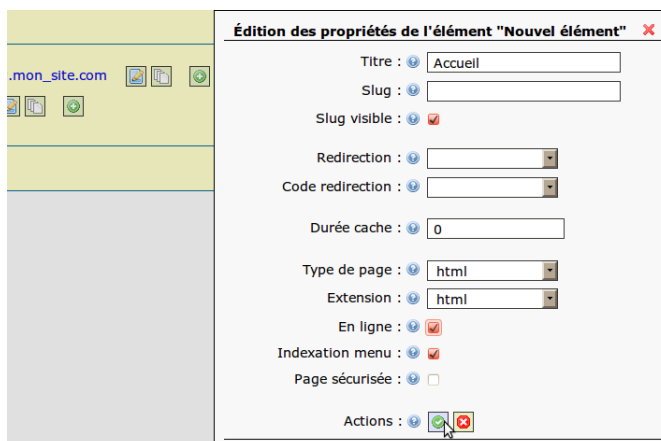
Rappel : pour entrer dans la zone d’administration du site il faut taper dans la barre d’adresse du navigateur l’adresse : `http://www.mon_site.com/admin`.

4.3.3.1 Création de la page

Dans l'onglet « **Structure** » cliquez sur le bouton  en face de la page racine http://www.mon_site.com.

Entrez les valeurs dans les champs suivants de la boîte de dialogue :

- Titre : Accueil
- Extension : vide
- En ligne : coché
- Indexation menu : coché



Ne rien modifier dans les autres champs.

Enregistrez (clic sur le bouton vert du champ Actions).

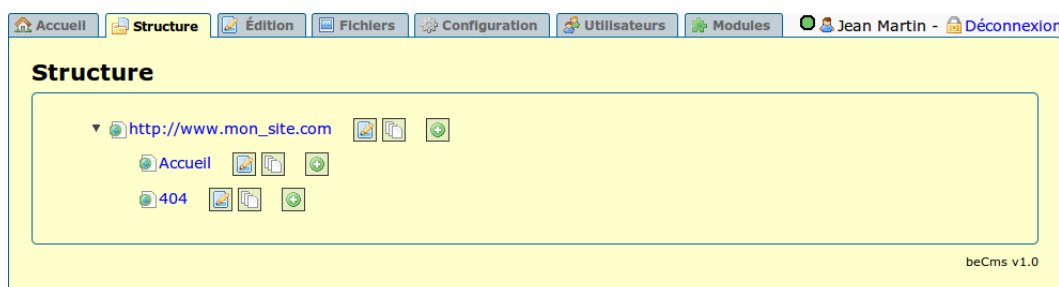
Note : le fait que deux pages aient le même nom n'a aucune importance car en interne elles n'ont pas le même identifiant. Il n'y a donc pas de conflit possible.

La boîte de dialogue s'est mise à jour avec les nouvelles valeurs. En particulier le slug a été créé, ainsi que l'identifiant interne de la page (voir les chapitres [Onglet « Structure »](#) et [Précisions sur slug, redirections et cache](#) pour plus de détails sur ces éléments).

Un nouveau champ « **Position** » apparaît qui permet de déplacer la page dans la structure. En cliquant sur le bouton « flèche haut » vous allez remonter la page au-dessus de la page 404.

Ensuite fermez cette boîte à l'aide de la croix rouge de fermeture en haut à droite.

La structure doit ressembler à cela :



Rappel : la page 404, qui est livrée avec le CMS, est une page d'erreur.

Il devrait toujours avoir une page 404 sur un site. En effet si un internaute demande une page qui n'existe pas ou qui n'existe plus car elle a été enlevée du site ou elle a changé de nom, le CMS renvoie l'information par l'intermédiaire de cette page.

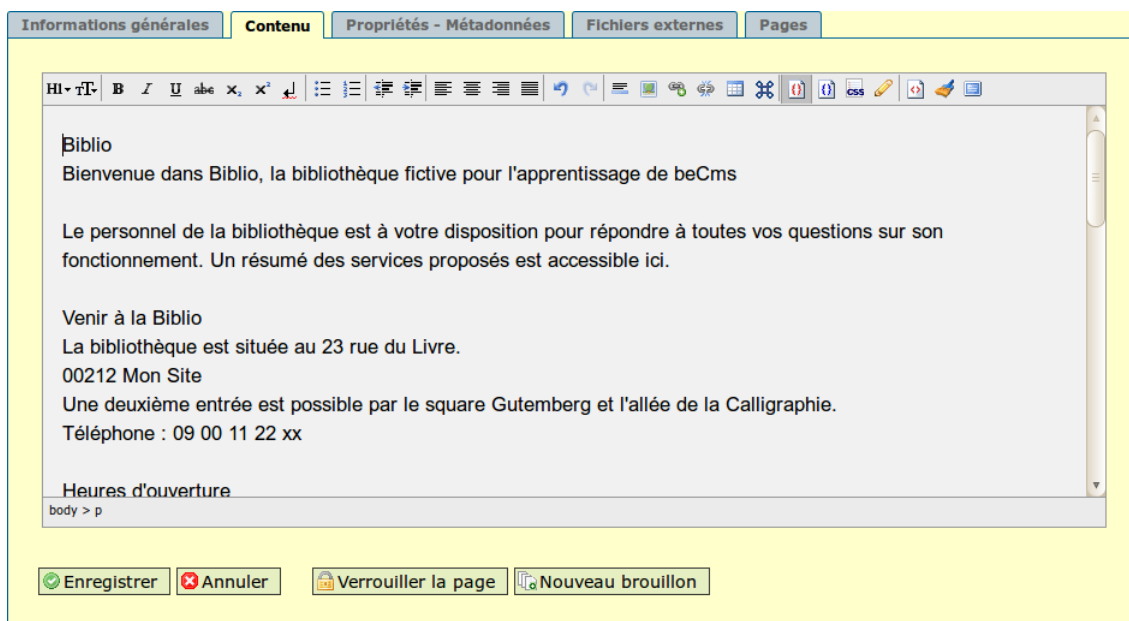
Sinon un message sibyllin est délivré automatiquement par le serveur.

4.3.3.2 Contenu de la page

Ceci sera la page d'accueil du site. Elle contiendra un texte, deux images et des liens vers les autres pages. Le texte contiendra un tableau et une liste à puces.

Nous allons maintenant remplir le contenu de cette première page. Pour cela et afin d'éviter de taper du texte, ce qui n'est pas le but de l'exercice, vous allez ouvrir le fichier « texte-1.txt » du répertoire « /doc_cms/page1 » et copier son contenu. Puis, dans l'onglet « **Contenu** » de l'éditeur du CMS, collez ce texte (voir le chapitre [Éditeur de texte préconisé](#)).

Vous devez obtenir le résultat suivant.




Mise en forme du texte


Ce texte doit être mis en forme : titres, sous titres, etc.

Pour visualiser les résultats dans l'éditeur, il faut charger le fichier CSS avec la page. Dans l'onglet « **Fichiers externes** » chargez le fichier /css/front/default.css (voir paragraphe **Rôle du fichier layout**).

Note : ce fichier peut être chargé par défaut, comme le fichier layout, pour toutes les pages du site si le CMS a été configuré de cette façon. La configuration se fait dans l'onglet « Configuration » puis dans l'onglet « Pages ». Voir le chapitre **Paramétrage du CMS** pour la configuration complète.

Cliquez ensuite, si ce n'est déjà fait, sur le bouton  « Activer / désactiver les fichiers css » pour voir l'effet du fichier CSS chargé.

Changements à faire sur le texte :

- mettre la première ligne en « Titre 1 » : placez le curseur sur le mot *Biblio* et avec l'outil  sélectionnez **Titre 1**.
- mettre en « Titre 2 » les lignes : Venir à la Biblio ; Heures d'ouverture ; Tarifs ; Inscriptions – prêts et Services proposés.
- Cliquez sur le bouton « Afficher / cacher les éléments html » pour les visualiser, puis enlevez la ligne vide avant « Le personnel de la bibliothèque... » : placez le curseur sur cette ligne et tapez sur la touche **Suppr** (ou **Del**) du clavier. Si vous tapez ensuite sur la touche « Entrée » du clavier vous créez un autre paragraphe. Dans ce cas l'espacement entre les deux lignes n'est pas le même.

Enregistrez et visualisez le résultat dans un autre onglet du navigateur (cliquez sur l'onglet « **Informations générales** » puis sur le lien du champ « Chemin de la page »).

Vous devez avoir quelque chose ressemblant à l'image de droite.



Création d'un tableau

Les heures d'ouverture doivent être mises sous forme d'un tableau sur 3 colonnes.

Placez le curseur devant la ligne « (mettre les données... » et sélectionnez l'outil « **Insérer un tableau** » ou faites le raccourci « Ctrl T ».

Dans la fenêtre de définition de tableau entrez les valeurs comme dans l'image ci-contre, puis validez.

Le nombre de lignes ne correspond pas à celles du tableau entier. Ceci est volontaire, ce qui nous permettra d'apprendre comment ajouter des lignes.

Dans la page, il semble que seul un espace soit créé. En fait le tableau est créé mais il n'est pas visible.

Pour le rendre visible il faut cliquer sur le bouton d'affichage des éléments html (bouton .

Note : Parfois des paragraphes vides sont créés par le navigateur. Dans ce cas, il suffit de cliquer sur le nettoyeur de code (icône en forme de balai) pour enlever ces lignes fantômes. De mêmes les lignes vides en fin de paragraphe sont aussi enlevées par cet outil. Faites un coup de nettoyage maintenant et observez le résultat.

En copiant-collant chaque groupe d'horaire, vous pouvez remplir chaque case du tableau jusqu'au jeudi, comme sur l'image ci-dessous.

jour	matin	après-midi
lundi	fermé	14h - 17h
mardi	fermé	14h - 19h
mercredi	de 10h à 18h	
jeudi	9h - 12h	14h - 17h

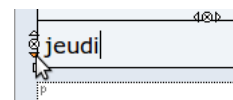
```

(mettre les données sous forme de tableau : jour de la semaine ; matin ; après-midi)
jour  matin  après-midi
lundi  fermé  14h - 17h
mardi  fermé  14h - 19h
mercredi  de 10h à 18h

```

Pour compléter le tableau, il reste 3 lignes à ajouter. Deux méthodes sont possibles.

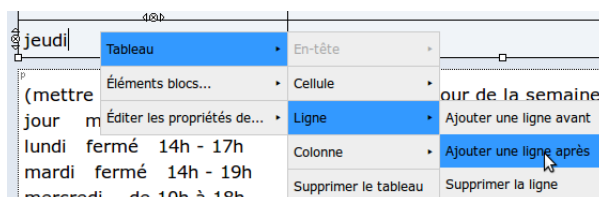
Première méthode : placez le curseur dans la cellule « jeudi » et cliquez sur le triangle du bas qui devient rouge quand la souris passe dessus. À chaque clic une ligne est ajoutée au tableau.



Note : Cette fonction est gérée par le navigateur et non pas par le CMS. En fonction du navigateur utilisé et de sa version, ce comportement peut varier, voire ne plus être opérationnel.

Deuxième méthode : Placez le curseur dans une cellule de la dernière ligne et cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu contextuel qui s'ouvre alors.

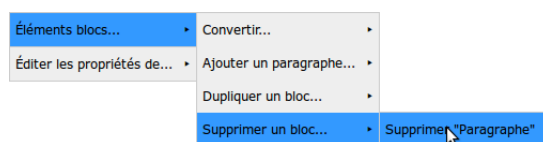
Choisissez « Tableau » puis « Ligne » et « Ajouter une ligne après ».



Ajoutez les 3 lignes qui manquent au tableau par la méthode de votre choix et complétez le contenu des cellules comme précédemment.

Note : Une autre méthode consiste à ajouter les balises des lignes et cellules directement dans le code source de la page en accédant par le bouton « Voir la source ». Cette méthode est réservée aux personnes qui connaissent bien le langage HTML car il faut respecter la structure du tableau déjà constitué.

Effacez ensuite les lignes entre la fin du tableau et le titre suivant « Tarifs » : sélectionnez le paragraphe entier et supprimez-le ou utilisez le menu contextuel, le curseur étant placé dans le paragraphe.



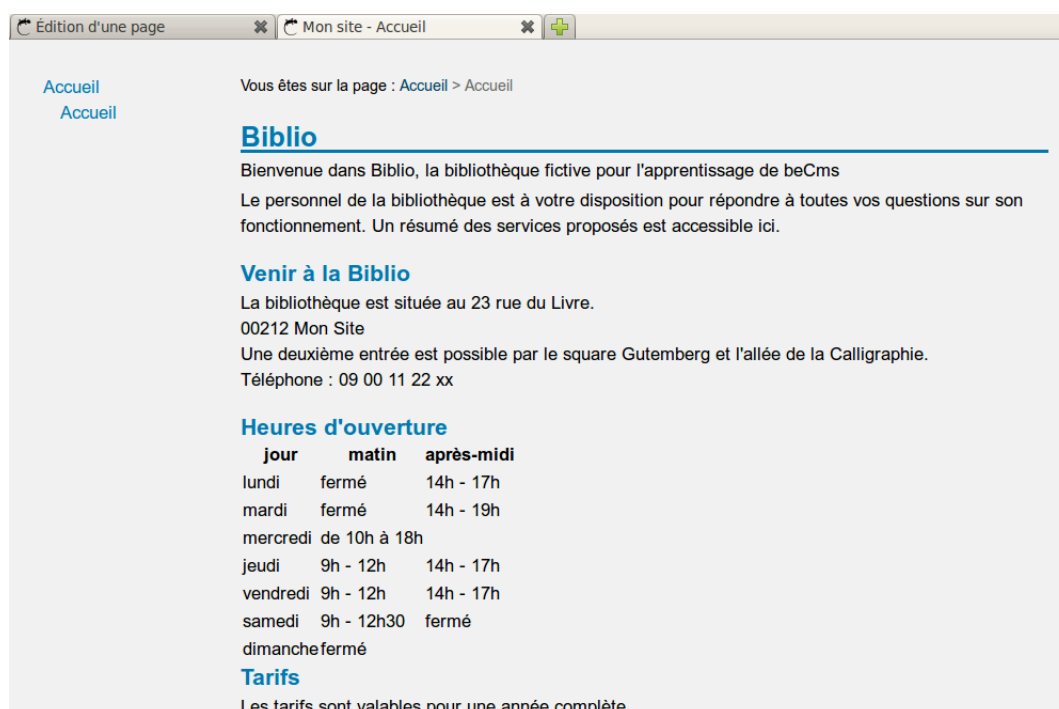
Enregistrez et visualisez le résultat.

Vous devez obtenir le résultat suivant.

Les contours du tableau ne sont pas visibles car le fichier CSS livré par défaut ne contient pas de données relatives au rendu des tableaux.

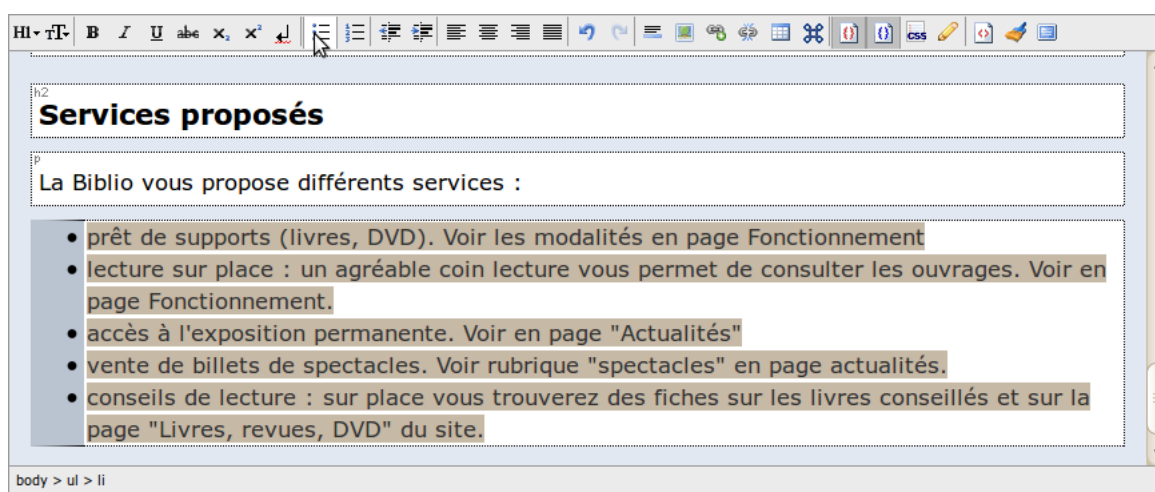
Vous pouvez quand même voir que la ligne d'en-tête du tableau est écrite en « gras » et centrée dans les cellules. De même, chaque écriture est cadrée à gauche dans les cellules.

Nous verrons plus tard comment modifier l'aspect de ce tableau en ajoutant un autre fichier CSS à cette page.

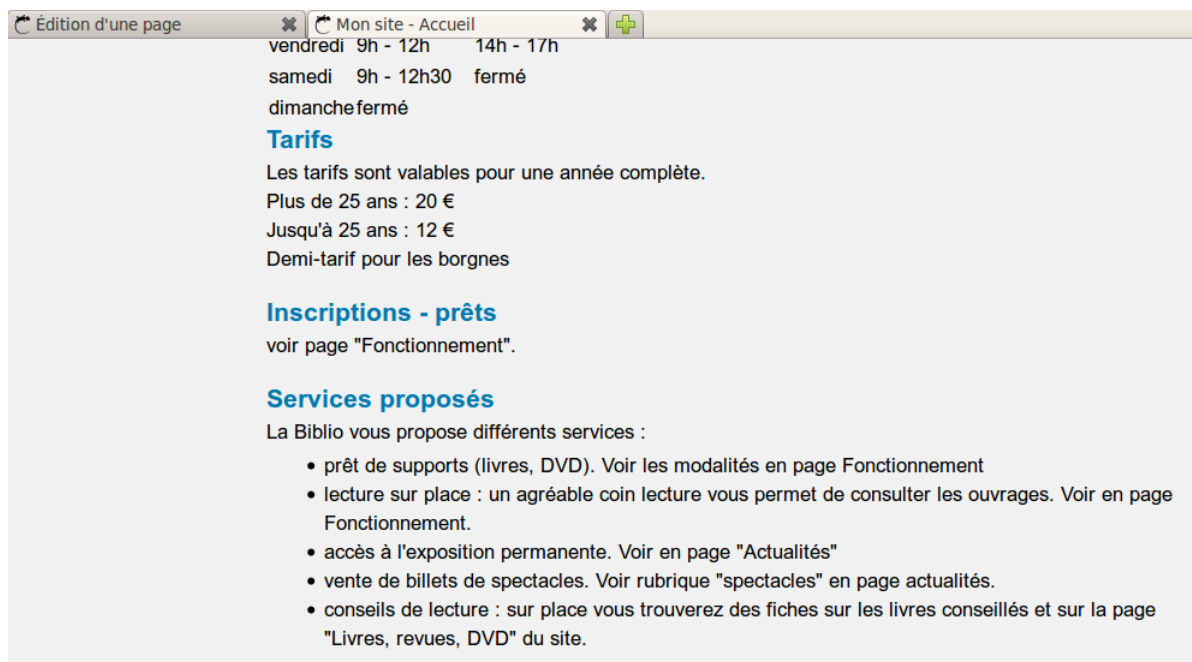


Création d'une liste

La rubrique des services proposés serait plus lisible en étant affichée sous forme d'une liste. C'est ce que nous allons faire maintenant. Sélectionnez le texte de « prêt de supports (livres, DVD). » à « "conseils" du site. » puis cliquez sur l'outil « **Liste à puces** ». Vous devez obtenir le résultat suivant.



Dé-sélectionnez le texte, Enregistrez et visualisez le résultat qui doit ressembler à ceci :



Ajout des images

Par défaut beCms ne contient qu'une seule image (celle que l'on voit sur la page Accueil initiale). Il va donc falloir ajouter des images au CMS avant de pouvoir les utiliser dans les pages du site.

Ajout des images au CMS

Il faut quitter l'éditeur et aller dans l'onglet « **Fichiers** », onglet « **Images** ». En cliquant sur le bouton **Parcourir** allez dans votre répertoire « /doc_cms » et le sous répertoire « page1 », puis :

- sélectionnez le fichier « Photo_1.jpg » ;
- dans le champ Titre tapez « Biblio – vue extérieure » ;
- vérifiez que la case « Générer miniature » est cochée ;
- modifiez la valeur du champ « Largeur de la miniature » en entrant le nombre 250 ;
- enfin, videz le champ « Hauteur de la miniature » (voir l'explication au chapitre [Onglet « Fichiers »](#), paragraphe [Calcul des dimensions des miniatures](#)). Puis enregistrez.

La nouvelle image apparaît alors dans la liste des images.

Procédez de la même façon avec l'image « Photo_2.jpg » que vous nommerez « Biblio – vue intérieure » les autres paramètres restant identiques à la première image.

Gestion par dossiers

Dans le cas où le site doit avoir de nombreuses pages et beaucoup d'images, il devient intéressant de créer des dossiers pour classer les images. Dans ce cas il faut procéder dans l'ordre suivant : en premier, créer un nouveau dossier en lui donnant un nom approprié dans le champ « Nouveau dossier », puis enregistrer. Les images doivent alors être placées, soit à la racine des dossiers (comme dans notre exemple), soit dans le dossier créé.

Il n'est pas possible de transférer une image d'un dossier à l'autre. Il faut donc la placer dans le bon dossier directement.

Dans notre exemple de site simple, nous placerons toutes les images dans le dossier par défaut, appelé « dossier racine ».

Intégration des images à la page

Retournez dans l'éditeur (onglet « Édition »), choisissez la page « Accueil » nouvellement créée puis l'onglet « Contenu ».

Placez le curseur à la fin du titre « Venir à la Biblio » puis cliquez sur l'outil « Insérer une image » ou faites le raccourci « Ctrl P ». L'image sera insérée après ce titre.

Le champ Dossier est vide puisqu'aucun dossier n'a été créé.

Dans le champ Image, choisissez l'image « Biblio – vue extérieure ». Les champs « Texte de remplacement » et « Titre » sont remplis automatiquement avec le même nom que celui de l'image sélectionnée.

Vous pouvez bien sûr modifier ces contenus. Voir le chapitre [Les outils d'insertion](#), paragraphe [Insertion d'une image](#).

Dans le champ « Légende » entrez le texte : « Entrée de la bibliothèque par le square Gutenberg ».

Les autres champs et les cases à cocher restent sans changement. Cliquez sur le bouton « **Valider** ».

En affichant les éléments HTML, vous pouvez voir que l'image est dans un conteneur générique bloc (balise `<div>`) qui a une classe « image-box ». Cette classe est directement gérée par le CMS et ne doit pas être modifiée. Par contre rien n'empêche de rajouter d'autres classes, ce que l'on verra plus loin. La légende est placée dans un paragraphe avec une

classe « legend », lui même dans le conteneur générique de classe « image-box ». Cette classe « legend » est aussi gérée en interne par le CMS.

Insérez la 2e image (« Biblio – vue intérieure ») après le titre « Tarifs », avec pour légende : Vue intérieure de la bibliothèque.

Enregistrez et visualisez le résultat.

Les images sont cadrées à droite de la page et la taille des caractères de la légende est plus petite que celle du texte de la page. L'ensemble est délimité par un cadre noir.

Vous pouvez remarquer que le cadre de l'image du haut est plus large que celui de l'image du bas. En fait le cadre s'ajuste pour contenir l'ensemble de l'image et de la légende.

Comme les deux images ont les mêmes dimensions, c'est la longueur du texte de la légende qui rend le cadre de l'image du haut plus grand, ce qui donne une esthétique pas très bonne. Pour pallier ce mauvais rendu, nous allons écrire le texte sur deux lignes : dans l'éditeur, placez le curseur devant le « p » de « par le square Gutenberg » dans la légende de l'image et faites une « entrée forcée » (touches « majuscule et entrée » - voir chapitre [La touche « entrée » et les espaces](#)), ce qui a pour effet de placer une balise `
` dans le texte).

Enregistrez et visualisez le résultat qui doit ressembler à la vue suivante.

Venir à la Biblio
La bibliothèque est située au 23 rue du Livre.
00212 Mon Site
Une deuxième entrée est possible par le square Gutenberg et l'allée de la Calligraphie.
Téléphone : 09 00 11 22 xx

Heures d'ouverture

jour	matin	après-midi
lundi	fermé	14h - 17h
mardi	fermé	14h - 19h
mercredi	de 10h à 18h	
jeudi	9h - 12h	14h - 17h
vendredi	9h - 12h	14h - 17h
samedi	9h - 12h30	fermé
dimanche	fermé	

Tarifs
Les tarifs sont valables pour une année complète.
Plus de 25 ans : 20 €
Jusqu'à 25 ans : 12 €
Demi-tarif pour les borgnes

Inscriptions - prêts
voir page "Fonctionnement".

Services proposés
La Biblio vous propose différents services :

- prêt de supports (livres, DVD). Voir les modalités en page Fonctionnement
- lecture sur place : un agréable coin lecture vous permet de consulter les ouvrages. Voir en page

Entrée de la bibliothèque par le square Gutenberg

Vue intérieure de la bibliothèque

Les blocs images ont maintenant la même taille. En cliquant sur une image, elle s'agrandit et remplace la page courante. Avec les boutons du navigateur vous pouvez revenir à la page précédente.


Note : En fait les images visibles sur cette page sont des « miniatures » des images réelles qui ont été chargées dans le CMS. Lorsque vous cliquez sur l'image, vous demandez au serveur d'envoyer l'image réelle au navigateur. En procédant de cette façon, c'est à dire en plaçant seulement les miniatures dans la page, elle sera chargée plus rapidement que si vous placez les images elles-mêmes en indiquant les dimensions à afficher dans le navigateur (voir le chapitre [Les outils d'insertion](#) paragraphe [Insertion d'une image](#) pour une explication plus complète).

Ajout d'une référence

Il reste à ajouter des liens vers d'autres pages du site, mais pour cela il faut d'abord créer ces pages. Nous y reviendrons plus tard pour créer ces liens (chapitre [Lien vers une autre page du site](#)).

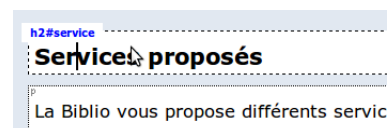
Par contre nous pouvons déjà faire un lien sur cette page. Il s'agit d'un « lien interne » à la page . Ce type de lien est appelé « référence » ou ancre.

Lorsque l'internaute clique sur une partie de la phrase « Un résumé des services proposés est accessible ici. », située sous le titre « Biblio », il doit être dirigé vers le paragraphe « Services proposés » situé en bas de page. Pour cela il faut créer une sorte de signet sur le paragraphe de bas de page et un lien vers ce signet sur la phrase du haut de page.

Placez le curseur sur le titre « Services proposés » et cliquez sur l'outil « **Propriété des éléments xhtml** » (bouton ). Cliquez ensuite sur l'élément **h2** de la fenêtre de l'outil.

Dans le champ « **id** » entrez le mot « service » et validez.

Si vous activez le bouton « **Afficher / cacher les éléments html** » et que vous survolez le titre « Services proposés » vous pouvez voir que ce titre possède un identifiant « #service ».



Notez que le « # » a été ajouté automatiquement.

Avec la souris, sélectionnez le texte « services proposés est accessible ici » qui doit apparaître en grisé puis choisissez l'outil « Insérer un lien » ou faites le raccourci « Ctrl L ». Sélectionnez l'onglet « **Référence** » et cliquez sur le champ « Référence ». Dans la liste déroulante sélectionnez l'élément « #service ». Dans le champ **Titre**, entrez le texte « Services proposés ». C'est ce texte qui apparaît lorsque la souris reste sur le lien.

Validez et fermez l'outil. Si vous dé-sélectionnez le texte, vous voyez qu'il a changé de couleur (en déactivant l'outil « **Afficher / cacher les éléments html** »).

Enregistrez et visualisez le résultat qui doit ressembler à cette vue.



En cliquant sur « services proposés est accessible ici », vous vous déplacez dans la page jusqu'à « Services proposés ». Pour le voir, il faut réduire la hauteur de la fenêtre du navigateur.

4.3.4 Création des autres pages du site

4.3.4.1 Paramétrage du CMS

Nous avons vu que pour la première page créée nous avons dû charger le fichier « default.css » pour avoir un certain rendu du contenu de la page. Dans certaines versions un fichier « layout » et un fichier « css » peuvent être chargés par défaut. Les explications suivantes s'appliquent au cas où aucun fichier n'est chargé dans la configuration par défaut.

Avant de créer les autres pages du site, nous allons paramétrer le CMS pour que ce fichier soit chargé automatiquement avec toutes les pages lors de leur création, ce qui évitera de le faire individuellement pour chaque page.

Dans l'onglet « **Configuration** » du CMS, allez dans l'onglet « **Pages** » et sélectionnez le fichier `/css/front/default.css`. Puis faites le passer dans le champ supérieur et enregistrez.

Tant que vous êtes sur cet onglet, vous pouvez aussi changer l'extension par défaut des pages. Pour avoir une URL plus élégante, choisissez aucune extension (champ vide) – voir les explications détaillées au chapitre [Onglet « Configuration »](#), paragraphe [Onglet « Pages »](#).

Vous pouvez également modifier le « layout » et « doctype » par défaut.

Le CMS est livré avec un seul fichier « layout » qui apparaît dans le champ « Mise en page par défaut ». Si vous en développez un ou plusieurs, c'est ici qu'ils apparaîtront et que vous pourrez choisir celui qui sera chargé par défaut pour toutes les pages du site.

Le CMS est livré avec deux « doctype » possibles : le xhtml strict et le xhtml transitional, tous deux en version 1.0. Le strict est moins permissif que le transitional.

Tant que vous êtes dans l'onglet « **Configuration** », vous pouvez changer la taille des miniatures d'images par défaut en allant dans l'onglet « **Paramètres du site** ». Passez la largeur des miniatures d'images à 250 et videz le champ « hauteur des miniatures d'images ».

Avec ces valeurs toutes les images miniatures du site auront la même largeur par défaut et une hauteur calculée pour respecter les proportions des images.

Enregistrez les modifications.

Allez ensuite dans l'onglet « **Structure** » du CMS pour créer les autres pages du site.

4.3.4.2 Création dans la structure

Dans un premier temps vous allez créer 3 pages au même niveau que la page Accueil créée précédemment avec les caractéristiques suivantes :

- première page : titre : « Fonctionnement »
- deuxième page : titre : « Livres, revues, DVD »
- troisième page : titre : « Actualités »

Pour ces pages, les champs suivants sont identiques :

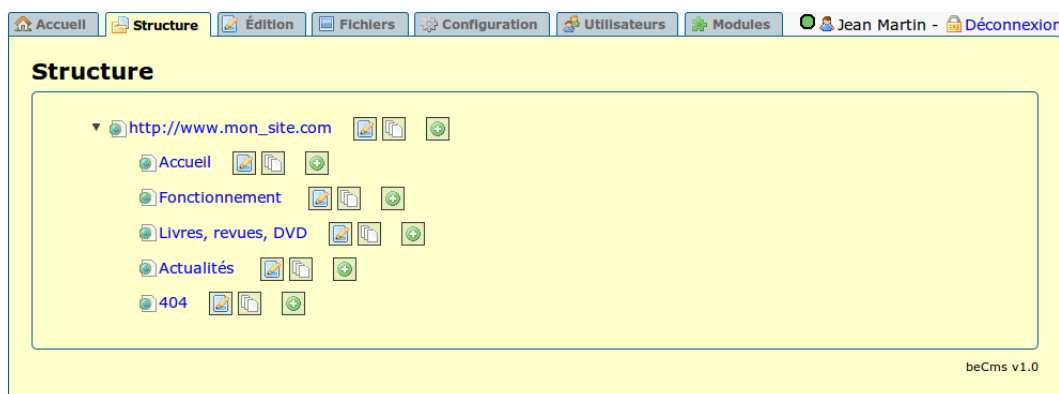
- Extension : sans
- En ligne : coché
- Indexation menu : coché

Les autres champs ne sont pas modifiés.

La procédure est identique à celle utilisée lors de la création de la première page. Si vous n'y arrivez pas, rendez-vous au chapitre [Création de la page](#).

N'oubliez pas de positionner correctement les pages dans la structure grâce aux boutons flèches du champ « **position** ».

La structure du site doit alors ressembler à l'image ci-dessous.



Remarquez que le nom d'une page peut être quelconque et contenir des espaces, des virgules...

Observez le résultat dans le navigateur.



4.3.4.3 Correction du défaut du menu - Redirection

Au niveau du menu, toutes les pages créées sont bien visibles mais elles sont décalées par rapport à la page d'origine (celle livrée avec le CMS). Pour éviter cela il faudrait que cette page initiale ne soit plus visible.

Deux solutions semblent possibles, sachant que cette page ne peut pas être enlevée puis qu'il s'agit de la page « racine » du site. Toutes les pages sont des pages « enfant » de celle-ci.

- première solution : ne pas la rendre visible, ni en ligne, ni dans le menu ;
- deuxième solution : faire une redirection.

Première solution : page racine « invisible »

Dans l'onglet « Structure », cliquez sur la page racine http://www.mon_site.com et décochez les cases « En ligne » et « Indexation menu » et enregistrez.

Visualisez le résultat dans l'autre onglet du navigateur. Cela semble correspondre à ce qui était recherché.

Cependant si vous tapez l'adresse : http://www.mon_site.com dans la barre d'adresse du navigateur vous allez obtenir une erreur 404.



Ceci est dû à la case « En ligne » qui a été décochée. Lorsque le serveur reçoit cette demande il la transmet au CMS qui répond que cette page n'existe pas puisqu'elle ne doit pas être vue des internautes.

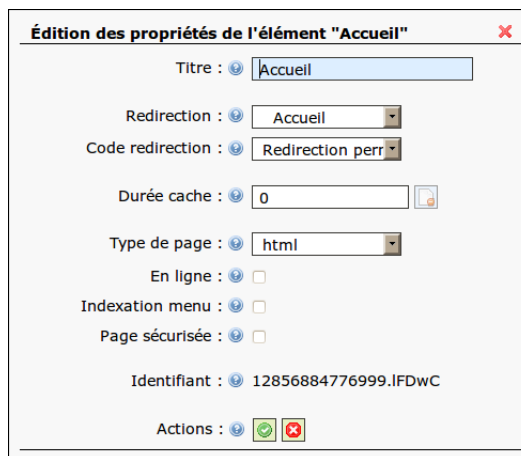
Cette solution n'est donc pas bonne.

Si cette case « En ligne » n'avait pas été décochée, le CMS l'aurait retournée au navigateur conformément à la demande du serveur. Cela provoque un effet bizarre puisque cette page n'est pas accessible à partir du menu mais seulement en entrant directement l'adresse du site. Vous pouvez faire cet essai pour vérifier ce fonctionnement un peu déroutant.

Deuxième solution : redirection

Dans l'onglet « Structure », cliquez sur la page racine `http://www.mon_site.com` et remplissez les champs comme sur la figure ci-contre.

Lorsque le serveur reçoit la demande de cette page (adresse `http://www.mon_site.com`) il la transmet au CMS. Celui-ci indique au serveur qu'il y a une redirection permanente sur cette page vers la page Accueil (celle que nous avons créé tout à l'heure).



Le serveur répond au navigateur que cette page est redirigée vers la page « `http://www.mon_site.com/accueil` ».

Le navigateur envoie donc une nouvelle demande vers la nouvelle page Accueil et le CMS envoie cette page au navigateur via le serveur.

Si vous tapez l'adresse du site dans la barre d'adresse du navigateur : `http://www.mon_site.com`, vous pouvez remarquer que cette adresse a changé et s'est transformée en `http://www.mon_site.com/accueil`, ce qui confirme l'explication précédente.

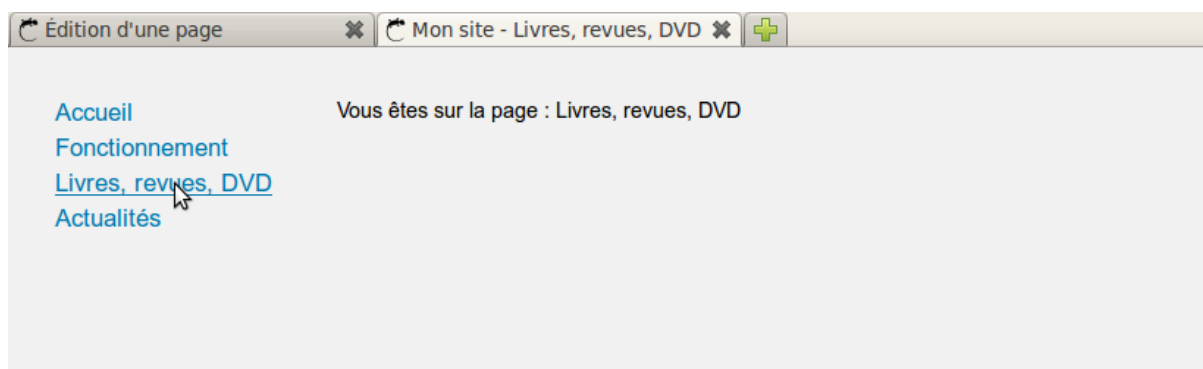
Ce mode de fonctionnement est utilisé sur de très nombreux sites et c'est celui qu'il faut privilégier ici.

Vous pouvez donc, si vous voulez, supprimer le contenu de la page racine du site, mais pas la page elle-même (le CMS l'interdit).

Navigation par le menu

Vous pouvez maintenant naviguer dans toutes les pages du site en cliquant sur les éléments du menu. Bien sûr les pages autres que la page d'accueil sont actuellement vides de contenu, mais vous pouvez y accéder.

Le fil d'Ariane, en haut de la page, indique sur quelle page vous vous trouvez.



Renommage de la page racine

Pour la suite et pour éviter toute confusion, vous allez renommer la page racine du site « Racine ».

Cela se fait dans l'onglet « **Informations générales** » de l'onglet « **Édition** ».

Dans l'onglet « **Édition** », l'arborescence doit se présenter comme sur la figure ci-contre.



4.3.5 Remplissage et mise en forme des autres pages

4.3.5.1 Page « Fonctionnement »

Pour remplir le contenu de cette page, ouvrez le fichier « texte-2.txt » du répertoire « /doc_cms/page2 » et copiez son contenu. Dans l'onglet « **Édition** » du CMS, sélectionnez la page « Fonctionnement » et dans l'onglet « **Contenu** » de l'éditeur collez ce texte.

Travail à faire sur la mise en forme :

- ligne « Fonctionnement de la Biblio » à mettre en **Titre 1** ;
- lignes à mettre en **Titre 2** : Inscription ; Modalités des prêts ; Pénalités de retard ; Utilisation du coin lecture ;
- les lignes contiguës : l'Inscription ; les modalités des prêts ; les pénalités et le coin lecture, sont à transformer en liste à puces.

Exercez-vous à faire cette mise en forme demandée seul. Si vous avez des difficultés pour le faire, référez-vous au chapitre [Contenu de la page](#).


Sur cette page nous voulons que chacun des 4 éléments de la liste renvoie vers le titre de chaque paragraphe correspondant.

Nous voulons aussi qu'à côté de chaque titre, une indication « haut de page » ramène en haut de la page.

Ajout de référence vers les titres

Ce travail est identique à celui expliqué au chapitre [Contenu de la page](#), paragraphe [Ajout d'une référence](#).

Pour rappel : commencez par mettre un identifiant aux titres et transformez ensuite chaque ligne de la liste en lien de type « Référence » vers les identifiants.

Exemple : placez le curseur sur le titre « Inscription », ouvrez l'outil « **Propriété des éléments xhtml** » (icône ) , puis sélectionnez l'élément **h2** et entrez le mot « inscription » dans le champ « **id** ».

Faites de même pour les autres titres (respectivement : « modalites », « penalites » et « coin_lecture »).

Note : la valeur du champ « **id** » doit être unique sur une même page. Le contenu de ce champ ne doit pas comporter de caractères accentués ni d'espaces. Par exemple pour le titre « Utilisation du coin lecture », vous pouvez entrer l'identifiant : « coin_lecture » et non pas « coin lecture » qui produira une erreur.

Une fois les identifiants placés, vous pouvez mettre les liens vers ces références. En cas de difficulté, reportez-vous à ce qui a été fait pour la première page.

Ajout de renvoi vers le haut de page

Tout d'abord il faut définir le haut de page. Pour cet exemple nous allons prendre le titre de la page comme haut de page. Il faut donc placer un identifiant sur ce titre. Procédez comme ci-dessus en entrant « haut_de_page » dans le champ **id** du titre de la page.

À la fin de chaque titre vous allez ajouter les mots « haut de page ». Puis en sélectionnant ces mots, ouvrez l'outil « **Éléments en ligne** » (icône ¶) et sélectionnez « **Conteneur générique** ». Cette action insère une balise `` entourant le texte sélectionné.

Avec l'outil « Sélecteur de styles », cliquez sur l'élément « span » pour voir les styles attachés à cette balise. Si vous ne voyez pas cet élément c'est que le curseur n'est pas dans la balise ``.

Sélectionnez « Affichage en police monospace » et « Css : commentaire » et fermez l'outil. Vous venez d'attribuer deux classes à cette balise span. Avec l'outil « **Propriété des éléments xhtml** » (icône 🍷), vous pouvez visualiser ces classes.

Ces classes changent la police (chasse fixe ou monospace) et la couleur du texte (vert), ce qui permettra de distinguer le lien du titre. Ceci permet de séparer le contenu (ici le titre) du mécanisme de navigation dans la page (le lien) et donc d'améliorer l'ergonomie.

Il ne reste plus maintenant qu'à mettre un lien de type « référence » sur chaque « haut de page ». La référence sera bien sûr l'identifiant « #haut_de_page ». Pour améliorer l'ergonomie, vous pouvez écrire « vers haut de page » dans le champ titre de chaque référence.

Le résultat doit ressembler à l'image suivante.



Faites des essais de fonctionnement : en cliquant sur un élément du menu, vous vous déplacez dans la page et en cliquant sur les liens « haut de page », vous devez « remonter » en haut de la page, où plus exactement au haut du « contenu » de la page.

Il est possible d'accéder tout en haut de la page, mais cela nécessite de modifier le fichier layout « default.php », ce qui n'est pas du ressort de ce manuel.

Pour améliorer la présentation, enlevez les lignes vides de début de paragraphes s'il y a lieu (elles peuvent être ajoutées directement par le navigateur).

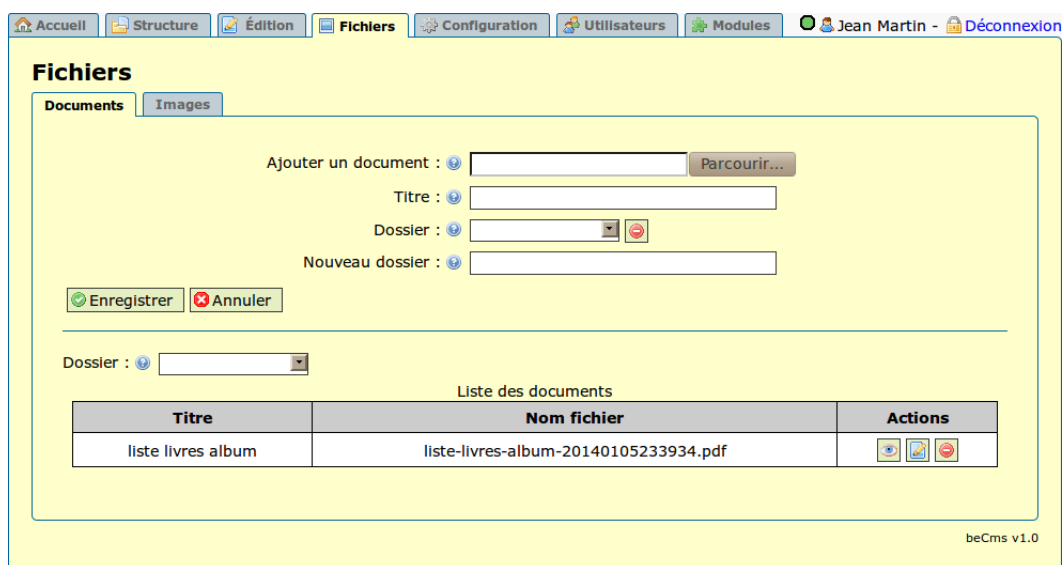
4.3.5.2 Page « Livres, revues, DVD »

Dans cette page nous allons importer 5 images et faire un lien vers un document « pdf » du site représentant une liste de livres. Bien sûr nous allons mettre le texte en forme comme sur les pages précédentes (titres, listes) et nous allons changer la couleur de certains titres à l'aide de balises `` et d'une classe.

Importation d'un document pdf

Il faut donc commencer par importer les documents dans le site. Dans l'onglet « **Fichiers** », onglet « **Documents** », chargez le fichier « *liste_album.pdf* » qui se trouve dans le répertoire « `/doc_cms/page-3` ». Nommez-le « *liste livres album* » et enregistrez.

Le document doit apparaître dans la liste comme ci-dessous.



Images : modification des valeurs par défaut

De même, dans l'onglet « **Images** », chargez les 5 images : *livre_1.jpg*, *livre_2.jpg*, *livre_3.jpg*, *revues.jpg* et *dvd.jpg* et nommez-les respectivement *livre funérarium*, *livre abzalon*, *livre ernest*, *revues* et *dvd*. Pour que toutes les miniatures des images aient la même largeur, pour chaque image, vous devez entrer la valeur 100 dans le champ « **Largeur de la miniature** » et videz le champ « **Hauteur de la miniature** ». Vous avez aussi la possibilité d'entrer une grande valeur (voir chapitre [Onglet « Fichiers »](#), paragraphe [Calcul des dimensions des miniatures](#)).

Une autre solution consiste à changer les valeurs par défaut par les valeurs voulues (100, vide). Pour cela, allez dans l'onglet « **Configuration** », onglet « **Paramètres du site** » et entrez ces valeurs (100 et vide) dans les champs correspondants et enregistrez.

En revenant dans l'onglet « **Fichiers** », onglet « **Images** », les nouvelles valeurs par défaut apparaissent, ce qui évite de modifier ces valeurs pour chaque image à importer.

Mise en forme du texte

Ensuite, dans l'éditeur vous pouvez coller le contenu du fichier texte « /doc_cms/page-3/↵
texte-3.txt ».


Pour conserver la cohérence de présentation des pages du site, arrangez les titres et sous-titre comme suit :

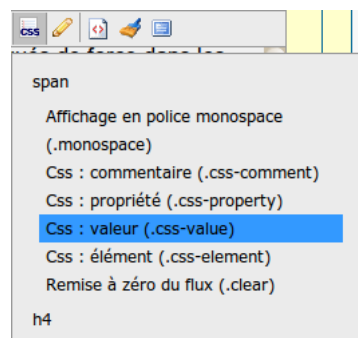
- Titre 1 : première ligne
- Titre 2 : lignes « Nous avons aimé », « Liste des livres par catégories », « Revues » et « CD, DVD »
- Titre 3 : lignes « Roman policier », « Science fiction » et « Jeunesse »
- Titre 4 : lignes « Funérarium de Brigitte Aubert », « Abzalon de Pierre Bordage » et « Le roman d'Ernest et Célestine de Daniel Pennac » correspondant aux titres des livres.


Les lignes indiquant les catégories de livres doivent être transformées en liste (lignes entre « Albums et contes » et « Romans »). Vous avez déjà fait cette opération dans la première page (voir le chapitre [Contenu de la page](#) paragraphe [Création d'une liste](#)).

Ajout d'une classe

Pour apporter un peu de variété dans les sous-titres, vous pouvez sélectionner les lignes des titres des livres et leur attribuer une balise `` et une classe « `Css : valeur` » par exemple.

Pour cela, sélectionnez la portion de texte concernée (titre « *Funérarium de Brigitte Aubert* » dans notre exemple), puis insérez la dans une balise `` : outil « **Éléments en ligne** » (icône ) et choix « **Conteneur générique** ».



Pour attribuer une classe à cette balise, il faut placer le curseur dans le texte correspondant, aller dans l'outil « **Sélecteur de styles** » (icône ) et cliquer sur l'élément « `span` » qui s'ouvre alors. Sélectionnez l'une des classes qui correspondent à cet élément (« `Css : valeur` » par exemple).

Le résultat est immédiatement visible dans l'éditeur.

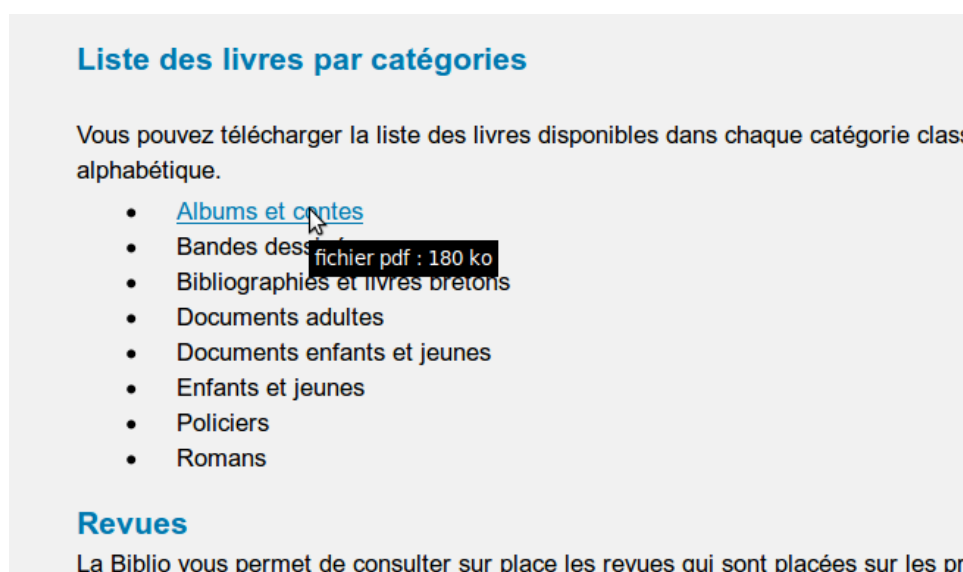
Ajout d'un lien vers un document

En principe, chaque ligne de la liste doit être un lien vers un document du site au format « pdf ». Pour cet exemple, un seul document est donné dans le répertoire « `/doc_cms/page-3` ». Ce document a été chargé dans le site sous le nom « *liste livres album* ».

Vous allez relier la première ligne de la liste (« Albums et contes ») à ce document.

Pour cela, sélectionnez le texte « Albums et contes » puis l'outil « **Insérer un lien** ». Dans cet outil, choisissez l'onglet « **Document** ». Dans la liste déroulante, l'ensemble des documents importés dans le site apparaissent. Pour cet exemple, la liste ne comporte qu'un seul document (celui que vous venez de charger).

Choisissez ce document. Le champ **Titre** se remplit automatiquement. Vous pouvez changer cette valeur par un texte de votre choix. Par exemple vous pouvez indiquer la taille de ce document. Pour l'exemple, entrez le texte suivant : « fichier pdf : 180 ko ». Ce texte apparaîtra lorsque la souris stationnera sur le lien comme sur l'image suivante.



Ajout des images

Ajoutez dans la page trois des cinq images que vous avez importé dans le site (images des livres). Placez le curseur à la fin du titre, ligne « Roman policier » puis avec l'outil « **Insérer une image** » choisissez l'image « livre funérarium ». Vérifiez que le champ « Afficher la miniature » est coché. Décochez le champ « Lien vers l'image taille réelle » et cochez le champ « Placer l'image dans une boîte ». Validez.

Avec ces réglages, l'image affichée sera seulement la miniature générée par le CMS lors de l'intégration des images dans le site. Par contre l'image sera placée dans une boîte, c'est à dire dans une balise `<div>`, ce qui n'a pas d'intérêt particulier pour l'instant, mais ce qui nous servira par la suite dans le cadre de l'amélioration de la présentation.

Ajoutez les deux images de la même façon à la fin des titres « Science fiction » (image livre abzalou) et « Jeunesse » (livre ernest).

Nous allons maintenant ajouter les images aux paragraphes « Revues » et « CD, DVD ». Elles auront les paramètres suivants :

- champ « Afficher la miniature » coché ;
- champs « Lien vers l'image taille réelle » et « Placer l'image dans une boîte » décochés.

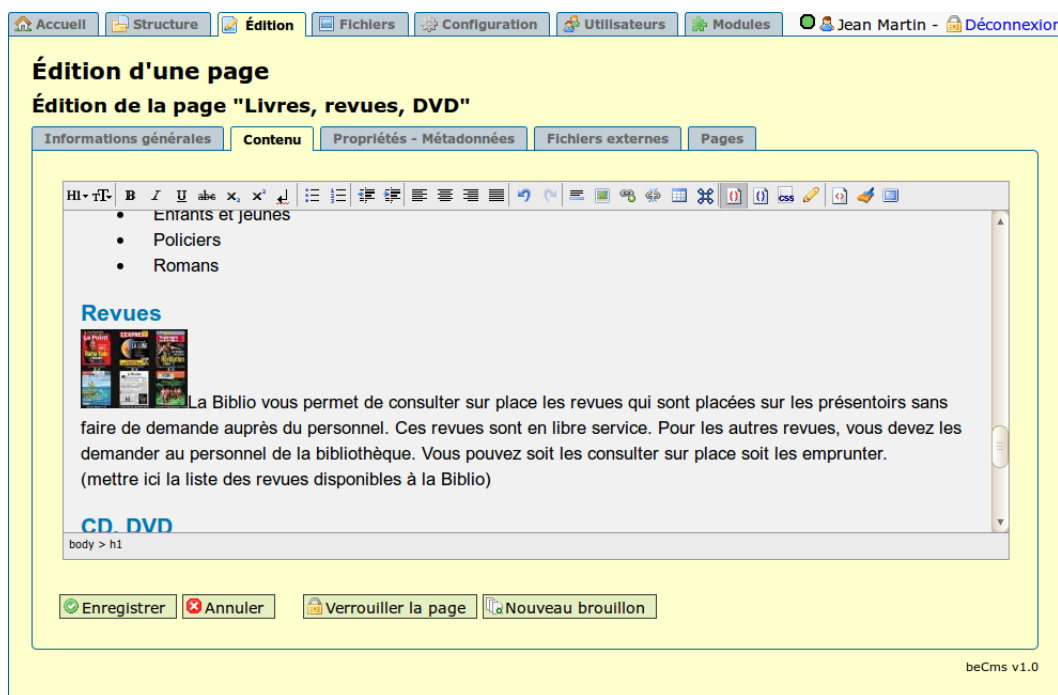
Pour la première image :

- faire « Entrer » après le titre « Revues » ;

- insérer l'image dans le nouveau paragraphe ;
- placer le curseur après l'image et faire « Suppr » (ou « Del ») ou faire remonter le paragraphe suivant après l'image.

Ainsi l'image est bien placée et il n'y a pas à la déplacer (risque de problèmes) ni à aller dans le code.

Le résultat doit ressembler à l'image ci-dessous.



Note : Si une image a été placée au mauvais endroit, le plus simple est de la supprimer et de recommencer l'opération en la mettant au bon endroit. Lorsqu'une image est dans une boîte (balise <div>), il faut bien veiller à supprimer toute la structure : l'image, le paragraphe (balise <p>) correspondant à la légende s'il existe et la boîte elle-même. Le plus simple pour cette opération est de cliquer sur l'image avec le bouton droit de la souris qui fait apparaître le menu contextuel. Puis de sélectionner « Éléments blocs... » / Supprimer un bloc... / Supprimer Conteneur générique bloc".

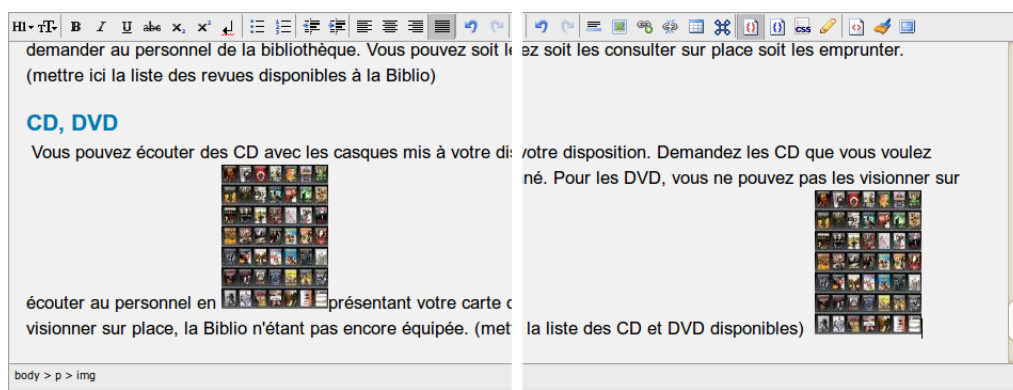
Modification dans le code source

Si vous avez quelques connaissances en langage HTML, vous pouvez déplacer la structure en allant directement dans le code source. C'est ce que nous allons faire sur un exemple simple.

Si vous ne voulez pas entrer dans le code source de la page, vous pouvez placer l'image au bon endroit, directement après paragraphe suivant le titre « CD, DVD » et passer ce paragraphe.

Dans le cas contraire, pour la démonstration, vous allez placer la deuxième image au mauvais endroit, avec les mêmes paramètres que l'image précédente. Cliquez sur le paragraphe après le titre « CD, DVD » et insérez l'image « dvd » avec les mêmes paramètres que l'image précédente. Suivant le navigateur utilisé elle peut être placée à la fin du paragraphe ou quelque part au milieu.

Vous devez obtenir quelque chose de similaire à l'une des images suivantes.



Si vous essayez de déplacer l'image dans l'éditeur avec la souris, vous pouvez obtenir le résultat de l'image de gauche. C'est pourquoi il est fortement déconseillé de faire cette manipulation dans l'éditeur.

Pour la suite nous allons nous placer dans le « pire cas », correspondant à l'image de gauche.

Cliquez sur le bouton « **Voir la source** » (icône ).

Vous voyez alors le code généré par le CMS.

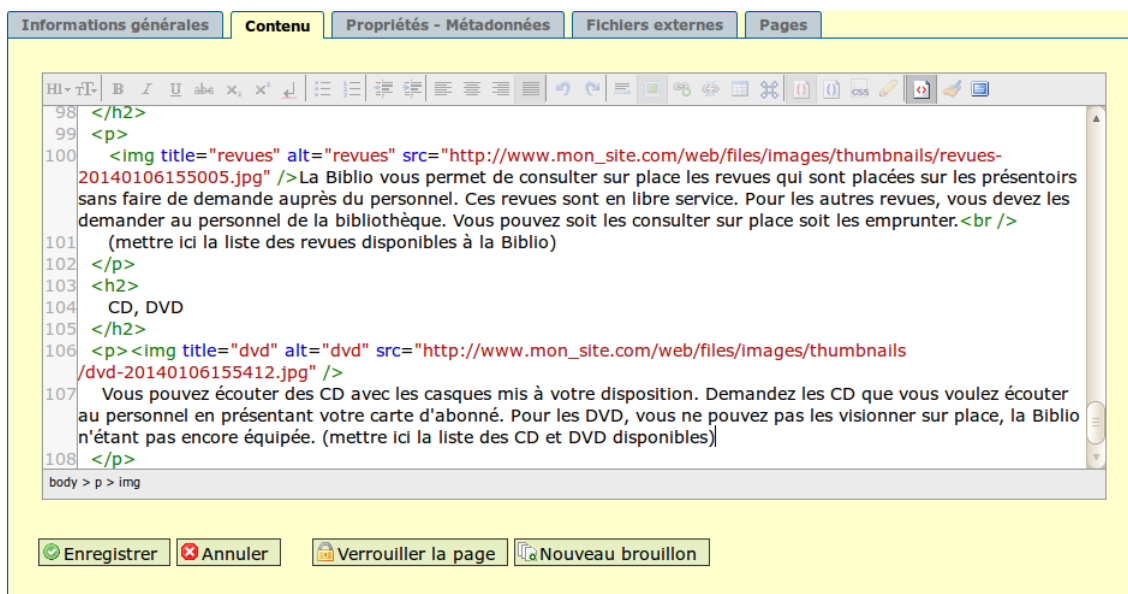
```

101 sans faire de demande auprès du personnel. Ces revues sont en libre service. Pour les autres revues, vous devez les
demander au personnel de la bibliothèque. Vous pouvez soit les consulter sur place soit les emprunter.<br />
(mettre ici la liste des revues disponibles à la Biblio)
102 </p>
103 <h2>
104   CD, DVD
105 </h2>
106 <p>
107   Vous pouvez écouter des CD avec les casques mis à votre disposition. Demandez les CD que vous voulez écouter
au personnel en présentant votre carte d'abonné. Pour les DVD, vous ne pouvez pas les visionner sur
place, la Biblio n'étant pas encore équipée. (mettre ici la liste des CD et DVD disponibles)
108 </p>
body > p > img

```

Repérez la balise image : ``. Sélectionnez là avec la souris puis faites un « couper » (ou Ctrl X) et un « coller » (ou Ctrl V) en plaçant le curseur derrière la balise `<p>` du début du paragraphe.

L'image suivante montre le résultat que vous devez obtenir.



Revenez dans l'éditeur en cliquant sur le bouton « **Voir la source** ». L'image est bien déplacée. Enregistrez la modification.

Visualisez le résultat dans le navigateur. Le texte commence juste après l'image. Il serait plus esthétique que le texte soit collé contre l'image. Cela ne peut se faire qu'avec des directives à placer dans des fichiers CSS (ce que nous verrons au chapitre [Amélioration de la présentation](#)).

Corrections de la mise en page

Lorsque vous avez importé le texte dans cette page par l'intermédiaire d'un éditeur de texte comme SciTE par exemple, l'ensemble du texte a été importé dans un seul paragraphe ou dans plusieurs suivant le navigateur utilisé : soit une traduction des caractères de fin de ligne en balises `<p>` (paragraphe), soit une traduction en balises `
` (retour forcé).

De même, les caractères « espace » consécutifs peuvent être réduits à un seul caractère espace ou à une suite d'espaces insécables (de code html "` `"). Par exemple au niveau des lignes transformées en liste à puces, il peut y avoir plusieurs espaces entre la puce et le texte.

Il faut donc vérifier le texte importé et enlever les retours forcés excédentaires (en début de paragraphe par exemple).

L'outil « Afficher / cacher les éléments xhtml » (bouton -image-) est très utile. L'outil de nettoyage du code peut aussi être utile.

Faites les corrections sur la page et sur les pages précédentes si nécessaire.

4.3.5.3 Page « Actualités »

Dans le fichier d'exemple, cette page ne contient qu'un texte à charger : « `exemples/page4/↵
texte-4.txt` » et à mettre en forme suivant le modèle des pages précédentes.

Vous devriez arriver facilement et rapidement à faire cette mise en forme sans aide.

4.3.6 Création des liens

L'un des intérêts des sites web est la possibilité de naviguer facilement d'une page à l'autre d'un même site ou de passer d'un site à l'autre grâce au mécanisme des liens « hypertexte ».

Nous avons déjà vu un de ces liens qui permet d'atteindre un autre endroit d'une même page. Ce lien s'appelle une « référence » (voir paragraphe [Ajout d'une référence](#)).

4.3.6.1 Lien vers une image

Nous avons aussi vu les liens vers les images dans un cas particulier : sur la page d'accueil se sont les miniatures des images qui sont chargées sur la page. En cliquant sur la miniature, l'image réelle est alors chargée. Ce mécanisme est entièrement géré par le CMS qui place un lien dans le code de la page vers l'image réelle si l'on coche la case « Lien vers l'image taille réelle » dans l'outil d'insertion d'image.

Ici vous allez créer un lien vers une image sans passer par la fonction du CMS de gestion de miniature.

Sur la dernière page créée (page « Actualités »), dans le paragraphe « Le livre du mois », nous voulons que lorsque l'internaute clique sur le nom du livre (Abzalon), l'image de couverture du livre apparaisse. Or cette image a été importée dans le site. Elle est donc disponible.

Pour créer ce lien, vous sélectionnez le texte « Abzalon », puis dans l'outil « **Insérer un lien** » vous choisissez l'onglet « **Image** ». Dans la liste déroulante, sélectionnez l'image « livre Abzalon » et changez le texte du champ titre en « Le livre du mois » par exemple. Enregistrez et visualisez le résultat.

Cette fonction sera en général assez peu utilisée mais elle peut être utile dans certains cas.

4.3.6.2 Lien vers un document

Vous avez déjà créé ce type de lien qui permet de télécharger un fichier. Dans notre exemple, le lien permet de télécharger la liste des livres de la catégorie « Album et contes » sous forme d'un fichier au format pdf (page « Livres, revues, DVD », élément de liste « Albums et contes »).

Tous les formats sont téléchargeables et peuvent donc être mis sur un site. Cependant certains formats sont plus universels que d'autres, ce qui est le cas particulièrement du format **PDF** qui signifie « portable document format ». Tous les ordinateurs peuvent avoir gratuitement un lecteur pour ce format, quel que soit son système d'exploitation.

Ce n'est pas le cas pour la plupart des autres formats qui peuvent nécessiter des logiciels particuliers, souvent payants. L'intérêt d'un document téléchargeable sur un site est que n'importe quel internaute puisse lire ce document sans investir dans un logiciel particulier.

Il est donc fortement conseillé de transformer vos documents en fichiers au format PDF avant de les inclure dans vos sites. Parmi les logiciels libres permettant d'effectuer cette opération, PDFCreator est un bon convertisseur si vous êtes sous Windows. Sous Linux cette conversion fait partie des fonctions de base de tous les logiciels.

4.3.6.3 Lien vers une autre page du site

Au chapitre [Contenu de la page](#), lorsque vous avez créé la page d'accueil du site, au paragraphe [Ajout d'une référence](#), nous devons revenir plus tard pour ajouter des liens vers les autres pages. Et bien nous y sommes !

Et nous avons maintenant tout ce qu'il faut pour le faire.

Commençons par la page d'accueil du site où il fallait ajouter des liens dans la rubrique « Services proposés ».

Chargez la page « Accueil » dans l'éditeur.

Lien simple

En bas de page, le second élément de la liste indique :

- lecture sur place : un agréable [...] ouvrages. Voir en page Fonctionnement.

Lorsque l'internaute clique sur le mot « Fonctionnement », il doit se retrouver sur la page « Fonctionnement » du site.

Pour cela, sélectionnez le mot « Fonctionnement », puis avec l'outil « **Insérer un lien** », dans l'onglet « **Lien interne** », choisissez la page « Fonctionnement ». Le champ **Titre** est automatiquement rempli par le nom de la page. Vous pouvez le laisser tel quel. Le contenu de ce champ sera visible lorsque la souris stationnera sur ce lien.

Placez également un lien sur la 3e ligne de la liste (mot « Actualités ») vers la page « Actualités ».

Lien avec référence

Le premier élément de la liste indique :

- prêt de supports (livres, DVD). Voir les modalités en page Fonctionnement

Il faut que lorsque l'internaute clique sur « modalités en page Fonctionnement », il se retrouve sur la page « Fonctionnement » au paragraphe « Modalités des prêts ».

Pour cela, sélectionnez le texte « modalités en page Fonctionnement », puis avec l'outil « **Insérer un lien** », dans l'onglet « **Lien interne** », choisissez la page « Fonctionnement ». Le champ **Titre** recopie par défaut le nom de la page que vous allez changer en « Modalités » pour être plus explicite.

Le champ **Référence** est actuellement vide. En cliquant sur le bouton -image-, ce champ est rafraîchi et toutes les références de la page sélectionnée sont alors accessibles (ce champ se transforme en une liste déroulante). Sélectionnez l'élément « modalites ». L'internaute se retrouvera directement sur le paragraphe « Modalités des prêts », ce qui est le résultat recherché.

Placez également un lien avec référence :

- sur le mot « Fonctionnement » du paragraphe « Inscriptions - prêts ». L'identifiant est « inscription ».
- sur la 4e ligne de la liste (mot « spectacles ») vers la page « Actualités ».

Pour ce dernier exercice, il faut mettre un identifiant sur le titre « Les spectacles » de la page « Actualités ». Comme vous êtes toujours sur la page « Accueil », faites le lien avec une

référence « spectacle » par exemple et enregistrez. Puis allez sur la page « Actualités » pour mettre l'identifiant sur le titre « Les spectacles » et enregistrez.

Visualisez le résultat et testez le fonctionnement.

Exercice libre : placez un lien sur la dernière ligne de la liste, soit vers la page concernée, soit vers un des trois livres décrits sur cette page.

4.3.6.4 Lien externe

L'un des intérêts du web est de pouvoir sortir facilement du site par un lien qui pointe vers un autre site. Un tel lien peut pointer sur n'importe quelle ressource : une page, une référence sur une page, un document, une image, etc.

Bien sûr, un lien qui pointe vers une ressource extérieure au site peut ne mener nulle part si la ressource a été déplacée, détruite ou si son nom a été modifié. C'est pour cette raison que la plupart des liens externes pointent majoritairement sur des pages.

À titre d'exemple, nous allons placer deux liens externes sur la page « Actualités » du site qui pointeront sur un site que vous devez connaître. Chargez cette page dans l'éditeur.

Lien simple

Le premier sera un lien vers le site de beCms à placer sur les mots « cirque Fantômas » ;-)

Tout d'abord il faut trouver et copier l'url du site.

Dans un moteur de recherche (comme Google par exemple) tapez votre recherche : « becms ».

Parmi les résultats de recherche, vous devez trouver :

[beCms - Accueil](#)

www.becms.org/ ▼

beCms est un système de gestion de contenu petit, simple et léger en PHP 5 sans base de données.

[beCms - Documentation](#)

www.becms.org/documentation ▼

Toute la documentation sur beCms, un système de gestion de contenu petit, simple et léger en PHP 5 sans base de données.

Ensuite, soit vous recopiez l'adresse (en vert sur l'exemple ci-dessus) : www.becms.org, soit vous cliquez sur le lien. Dans ce second cas vous arrivez sur le site.

Dans la barre d'adresse du navigateur vous pouvez copier l'url : <http://www.becms.org/>.

À noter que dans ce cas le préfixe « http » est également copié.

De retour dans l'éditeur, sélectionnez les mots « cirque Fantômas », puis avec l'outil « **Insérer un lien** », allez dans l'onglet « **Lien externe** ». Le champ **Url** contient « <http://> ». Ajoutez l'adresse copiée plus haut.

Note 1 : Suivant ce que vous avez copié, faites attention que la partie « <http://> » ne soit pas doublée après avoir collé l'adresse.

Note 2 : Il n'y a bien sûr aucun lien... entre le cirque Fantômas, la Biblio de l'exemple et le site de beCms !

Dans le champ **Titre** (qui n'est pas rempli par défaut), vous pouvez mettre un texte de votre choix ou rien du tout. Validez et enregistrez.

Vérifiez le résultat en cliquant sur le lien. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, le nouveau site remplace l'ancien dans l'onglet du navigateur. Si vous cliquez avec le bouton du milieu (avec Firefox), le nouveau site s'ouvre dans un nouvel onglet du navigateur.

Lien avec référence

Il est parfois intéressant de placer un lien vers un paragraphe particulier d'une page d'un autre site. Bien sûr, pour cela il faut connaître la référence du paragraphe (et qu'elle existe), ce qui ne dépend pas de nous mais du gestionnaire du site ciblé.

Il faut être sûr que cette référence va être conservée au fil du temps, sinon le lien ne mènera nulle part. On appelle cela un « lien mort ». Si vous avez de tels liens sur vos sites, vérifiez de temps en temps, qu'ils existent toujours.

Le W3C met à disposition (en anglais) un outil permettant de vérifier la validité de tous les liens d'un site en entrant simplement son URL : <http://validator.w3.org/checklink>.

Pour notre exemple, sans prendre de risque, nous allons utiliser le site beCms.

Dans l'éditeur sélectionnez les mots « la peinture abstraite » dans le paragraphe « Les expositions ». Puis avec l'outil « **Insérer un lien** », onglet « **Lien externe** », collez dans le champ

Url l'adresse suivante : <http://www.becms.org/documentation#manuels-d-installation>.

Faites attention que l'en-tête « `http://` » ne soit pas doublée.

(`#manuels-d-installation` correspond à la référence de la balise `<div>` du titre visé dans la page)

Pour connaître des références d'une page web, vous pouvez soit éditer le code source de la page (clic droit et « code source de la page » sous Firefox), soit utiliser des extensions spécialisées comme « Firebug » ou « web developer » sous Firefox également.).

Vous pouvez remplir le champ **Titre** ou pas. Certains sites le font systématiquement, d'autres non. Il n'y a pas de règle à ce sujet mais beCms le permet. Validez et enregistrez. Vérifiez le résultat : de votre site vous pouvez aller directement sur le titre « Manuels d'installation » de la page documentation du site www.becms.org.

Comme précédemment cette référence n'a aucun lien avec la peinture abstraite ni la Biblio dans la « vraie vie » !

4.3.7 Amélioration de la présentation

Voilà, nous avons fait le tour des fonctionnalités du CMS en construisant ce petit site de bibliothèque fictive qui a déjà une certaine allure.

Il est cependant facile d'améliorer la présentation en élaborant des fichiers CSS et en les ajoutant aux pages du site. Le langage CSS et la bonne utilisation de ses règles n'entre pas dans le cadre de ce document. Cependant, si vous connaissez ce langage ou par curiosité, vous pouvez éditer le fichier « `mon_style.css` » qui se trouve dans le fichier `exemple.↵7z` que vous avez téléchargé. C'est un simple fichier texte lisible par tout éditeur de texte. L'avantage d'utiliser un éditeur syntaxique comme SciTE est de visualiser facilement des différentes parties du code.

4.3.7.1 Intégration d'un fichier CSS au site

Avant de pouvoir utiliser les fichiers CSS, il faut les charger sur le serveur. Le CMS ne peut pas effectuer cette opération.

Si vous avez installé beCms sur un serveur personnel (sur votre ordinateur), il suffit de copier le fichier « `mon_style.css` » dans le répertoire `/web/css/front` du CMS.

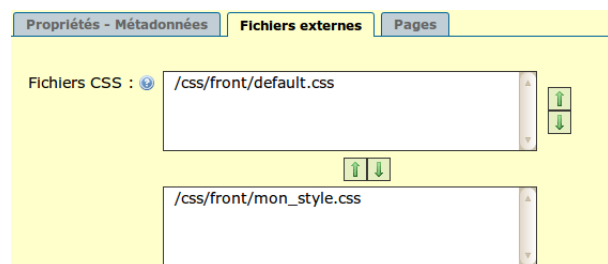
Si vous avez installé beCms sur un serveur distant (chez un hébergeur), il faut accéder au répertoire du CMS par un logiciel de **FTP** et transférer le fichier « `mon_style.css` » dans le répertoire `/web/css/front` du CMS.

À ce moment, ce fichier CSS est connu du CMS et devient utilisable.

4.3.7.2 Chargement du fichier CSS dans les pages

Chargez la page d'accueil du site dans l'éditeur du CMS. Et allez dans l'onglet « **Fichiers externes** » de l'éditeur.

Vous devez voir le fichier « `mon_style.css` » dans le cadre inférieur des fichiers CSS, comme sur l'image ci-contre. Sélectionnez ce fichier et passez-le dans le cadre supérieur avec les flèches situées entre les deux cadres.



Le fichier « `mon_style.css` » doit alors se trouver sous le fichier « `default.css` ». Si ce n'est pas le cas placez-le dessous à l'aide des flèches placées sur le côté droit du cadre.

L'ordre des fichiers CSS est important et peut donner des résultats différents suivant l'ordre ou ils sont placés ici car une règle CSS peut remplacer ou modifier une autre.

Enregistrez.

Note : il vous faudra charger ce fichier pour chaque page du site qui devra utiliser ce fichier. Vous pouvez aussi le mettre dans la configuration par défaut. Dans ce cas il sera pris en compte pour chaque nouvelle page du site (voir le paragraphe **Onglet « Pages »** pour plus de précision).

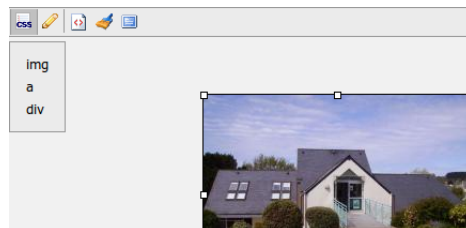
4.3.7.3 Ajout des classes aux éléments des pages

Revenez dans l'onglet « **Contenu** » de l'éditeur pour visualiser le contenu de la page d'accueil. Sur cette page nous allons changer la présentation des images et du tableau qui donne les horaires d'ouverture de notre bibliothèque.

Ajout d'une classe aux images

Cliquez sur la première image de la page, puis sur l'outil « **Sélecteur de styles** ».

Les trois éléments pouvant être concernés par l'image sélectionnée apparaissent, ce qui nécessite une petite explication.

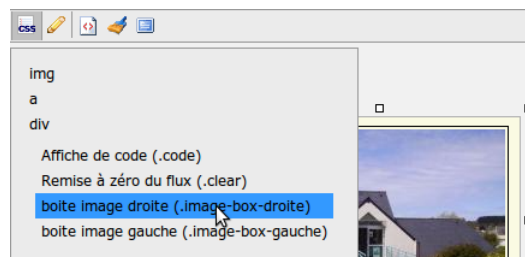


Sur cet exemple, l'image de la bibliothèque se trouve dans une boîte (balise `<div>` qui contient aussi une légende). Elle est placée dans un lien (balise `<a>`) qui permet d'atteindre l'image en grandeur réelle en cliquant dessus. En fait c'est la miniature qui est affichée, mais cette miniature étant elle-même une image, elle se trouve dans une balise ``.

Les éléments sont affichés dans l'ordre d'imbrication des balises : la plus interne est affichée en haut de l'outil.

Vous pouvez voir cette imbrication dans la barre d'état de l'éditeur : `body > div > a > img`

Cliquez sur l'élément **div** car ce que nous voulons changer c'est la présentation de l'ensemble image + légende qui se trouve dans la boîte (balise `<div>`). L'élément div s'ouvre et son contenu apparaît. Sélectionnez l'élément « boîte image droite » qui s'affiche alors avec un fond bleu.



Une description de l'effet s'affiche également à droite dans la barre d'état de l'éditeur.

Fermez l'outil « **Sélecteur de styles** » et enregistrez. Visualisez le résultat dans l'autre onglet du navigateur en réactualisant la page.

Recommencez avec la deuxième image.

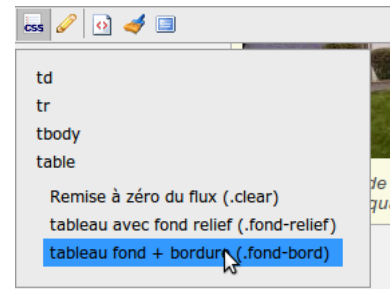
Ajout d'une classe au tableau

Placez le curseur sur une cellule quelconque du tableau et sélectionnez l'outil « **Sélecteur de styles** ». Comme pour les images ci-dessus, les éléments imbriqués apparaissent dans l'ordre d'imbrication : **td** pour la cellule sélectionnée (ou **th** si le curseur est placé dans une cellule d'en-tête), **tr** pour la ligne, **tbody** pour le corps du tableau (ou **thead** si le curseur est placé dans une cellule d'en-tête) et enfin **table** pour le tableau entier.

Pour donner un aspect au tableau entier et non pas à une cellule particulière, cliquez sur l'élément **table**.

Vous avez le choix entre deux présentations différentes du tableau :

- tableau avec fond relief
- tableau fond + bordure



Le premier élément, « Remise à zéro du flux », ne change pas d'aspect des tableaux mais l'oblige à être tout seul sur sa ligne. Dans notre exemple, il se placera plus bas que le bas de l'image.

Vous pouvez essayer tour à tour l'une puis l'autre et en conserver une des deux suivant votre goût.

Faites attention de ne sélectionner qu'un seul à la fois, sinon les résultats peuvent être surprenants car les classes s'ajoutent. Pour illustrer cette propriété des CSS, sélectionnez les deux classes et visualisez le résultat. Dans cet exemple, on voit les séparations entre les cellules de la 2e présentation apparaître par dessus la 1ère.

Une autre amélioration de la présentation du tableau est possible en fusionnant des cellules.

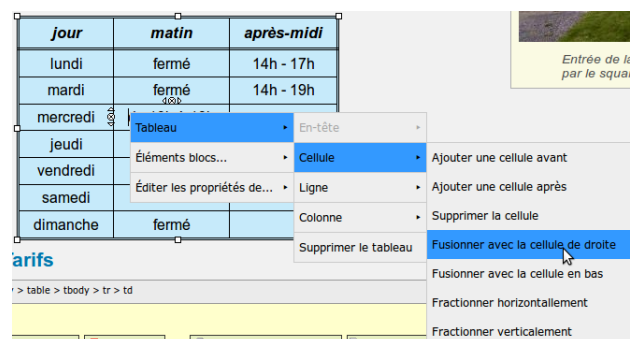
Fusion des cellules du tableau

Pour cette opération, le choix de la classe « tableau fond + bordure » rendra plus visible les résultats.

Placez le curseur dans la cellule correspondant à mercredi matin.

Puis cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

Dans le menu déroulant sélectionnez « Fusionner avec la cellule de droite », comme le montre l'image ci-contre.



Faites de même avec la cellule correspondant à dimanche matin. Enregistrez et visualisez le résultat qui doit correspondre à l'image suivante.

Édition d'une page Mon site - Accueil

Vous êtes sur la page : Accueil

Accueil
Fonctionnement
Livres, revues, DVD
Actualités

Biblio

Bienvenue dans Biblio, la bibliothèque fictive pour l'apprentissage de beCms
Le personnel de la bibliothèque est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions sur son fonctionnement. Un résumé des [services proposés est accessible ici](#).

Venir à la Biblio

La bibliothèque est située au 23 rue du Livre.
00212 Mon Site
Une deuxième entrée est possible par le square Gutemberg et l'allée de la Calligraphie.
Téléphone : 09 00 11 22 xx

Heures d'ouverture

jour	matin	après-midi
lundi	fermé	14h - 17h
mardi	fermé	14h - 19h
mercredi	de 10h à 18h	
jeudi	9h - 12h	14h - 17h
vendredi	9h - 12h	14h - 17h
samedi	9h - 12h30	fermé
dimanche	fermé	

Tarifs



Entrée de la bibliothèque par le square Gutemberg

Cette vue peut être comparée à celle du chapitre [Contenu de la page](#), paragraphe [Ajout d'une référence](#).

Ajout d'une classe au texte « haut de page »

Chargez la page « Fonctionnement » dans l'éditeur. Au chapitre [Page « Fonctionnement »](#), paragraphe [Ajout de renvoi vers le haut de page](#), nous avons entouré les mots « haut de page » d'une balise `` et donné deux classes « Affichage en police monospace » et « Css : commentaire » pour distinguer ces mots du titre du paragraphe.

Nous allons améliorer cette distinction grâce au fichier CSS « `mon_style.css` ». Si vous ne l'avez pas encore fait, chargez ce fichier pour la page avec onglet « **Fichiers externes** » et revenez dans l'onglet « **Contenu** ».

Tout d'abord il faut supprimer les deux classes précédentes et la balise `` qui ne seront plus utiles.

Pour modifier le premier « haut de page », placez le curseur sur ces mots. Dans la barre d'état de l'éditeur vous voyez l'imbrication des balises : `body > h2 > a > span`.

Sélectionnez l'outil « **Éléments en ligne** » et cliquez sur « **Conteneur générique** » pour supprimer la balise `` et les styles qu'elle contient. Puis, avec l'outil « **Sélecteur de styles** », sélectionnez la classe « haut de page » du lien (balise `<a>`).

Recommencez la même opération avec tous les liens « haut de page ». Enregistrez et visualisez le résultat.

Remarque : pour ne supprimer que des classes d'une balise sans supprimer la balise, sélectionnez l'outil « **Sélecteur de styles** » et cliquez sur la ou les classes sur fond bleu.

Placement des images à gauche

Éditez la page « Livres, revues, DVD ». Sur cette page les images dans des boîtes (balises `<div>`) sont cadrées à droite. C'est une propriété associée à la classe « image-box » gérée en interne par le CMS. Grâce aux propriétés du fichier CSS « `mon_style.css` », d'autres possibilités sont utilisables.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, chargez ce fichier CSS pour la page et revenez dans l'onglet « **Contenu** ». Sélectionnez la première image, puis avec l'outil « **Sélecteur de styles** », choisissez la classe « boîte image gauche » de l'élément `div`. Recommencez avec les deux autres images illustrant les livres.

Notez que c'est le contenu de la balise `<div>` qui est déplacé.

Pour les deux images suivantes, illustrant les paragraphes « Revues » et « CD, DVD », effectuez la même opération en sélectionnant l'élément `img` dans l'outil « **Sélecteur de styles** ». Choisissez la classe « image-gauche ». L'image qui était déjà cadrée à gauche se trouve maintenant toujours cadrée à gauche mais le texte commence en haut de l'image alors qu'avant il commençait en bas de l'image. Ce sont les propriétés correspondantes du fichier CSS qui font que le texte vient au même niveau que l'image, ce qui améliore la présentation.

Nous avons aimé
Roman policier



Funerarium de Brigitte Aubert

Rien de commun entre Léonard "Chib" Jean-Hugues et Blanche Andrieu, haut leur petite fille de huit ans qui a fait un d'embaumer. Quand celui-ci s'aperçoit Côte se voile soudain et tout bascule.

Science fiction
Abzalou de Pierre Bordage



Pris dans la tourmente politique d'un r par l'Église, Abzalou et Ellula sont le d soutes de l'Estérian.

Comme des milliers d'autres, ils font p serviront de cobayes pour un voyage s

Jeunesse
Le roman d'Ernest et Célestine de D



Un ours et une souris amis ? Jamais !

- C'est compris Célestine ?
- Ernest, c'est compris ?"

Pourtant, personne ne pourra empêcher C'est le roman de cette amitié, conquis

Enregistrez et visualisez le résultat. Vous pouvez voir une nette amélioration de la présentation.

Si vous avez un écran assez large, vous pouvez voir un phénomène gênant : le titre « Science fiction » se trouve contre l'image illustrant le « Roman policier ». Le rendu serait meilleur s'il était placé sous l'image illustrant le livre précédent. C'est la hauteur de cette image qui donne ce rendu. La même observation peut être faite pour le livre suivant (titre « Jeunesse »).

Heureusement, il y a une possibilité d'améliorer ceci simplement en plaçant des éléments invisibles sur la page.

Ajout d'éléments invisibles

Le CMS est livré avec le fichier « default.css » contenant une classe particulière : la classe « Remise à zéro du flux » qui s'applique à n'importe quel élément de la page.

Cette classe impose une hauteur nulle à l'élément auquel elle est appliquée. De ce fait l'élément devient donc invisible. Une autre propriété de cette classe fait que l'élément, s'il est de type bloc, occupera toute la largeur de la page.

Pour améliorer la présentation des livres nous allons donc insérer des balises `<div>` avec cette classe. Afin de mieux visualiser la procédure, affichez les éléments html de l'éditeur (bouton « Afficher / cacher les éléments html »).

Placez le curseur à la fin du texte qui se trouve au-dessus du titre « Science fiction » et tapez sur la touche « Entrée » du clavier. Vous venez de créer un nouveau paragraphe qui est un élément de type bloc.

Note : Selon les directives du W3C, les paragraphes vides ne devraient pas exister. Le CMS supprime donc automatiquement les paragraphes vides pour être conforme à ces directives. Les navigateurs peuvent aussi les ignorer.

Pour éviter cela, placez deux caractères « espaces » dans ce paragraphe – le premier sera converti en espace insécable – pour qu'il ne soit pas vide. Puis avec l'outil « **Sélecteur de styles** », ouvrez l'élément **p** et



Nous avons aimé
Roman policier

Funérarium de Brigitte Aubert
Rien de commun entre Léonard "Chib" Jean-Hugues et Blanche Andrieu, haut leur petite fille de huit ans qui a fait un d'embaumer. Quand celui-ci s'aperçoit Côte se voile soudain et tout bascule.

Science fiction

Abzalou de Pierre Bordage
Pris dans la tourmente politique d'un r par l'Église, Abzalou et Ellula sont le d soutes de l'Estérion.
Comme des milliers d'autres, ils font p serviront de cobayes pour un voyage s

Jeunesse

Le roman d'Ernest et Célestine de D
Un ours et une souris amis ? Jamais !
- C'est compris Célestine ?
- Ernest, c'est compris ?
Pourtant, personne ne pourra empêcher
C'est le roman de cette amitié, conquis

sélectionnez la classe « Remise à zéro du flux ». Enregistrez et visualisez le résultat.

Une autre façon d'obtenir cet effet est plus élégante et plus conforme à l'esprit des directives du W3C. Nous allons l'appliquer sur le titre suivant.

Placez le curseur à la fin du texte qui se trouve au-dessus du titre « Jeunesse » et tapez sur la touche « Entrée » du clavier. Vous venez, comme précédemment, de créer un nouveau paragraphe. Avec l'outil « Format » transformez-le en « Conteneur générique bloc ».

Le paragraphe devient une balise `<div>`. Avec l'outil « **Sélecteur de styles** », ouvrez l'élément **div** et sélectionnez la classe « Remise à zéro du flux ».

Enregistrez et visualisez le résultat qui doit ressembler à l'image ci-contre.

Faites-le aussi pour le dernier titre de cette page (titre « CD, DVD ») et changez le paragraphe invisible avec les 2 espaces par une `<div>` invisible pour être plus conforme au W3C.

Voilà une page assez bien construite et correctement présentée, simplement en utilisant les propriétés des fichiers CSS, sans aucune modification du texte visible.

4.3.8 Pour trouver le site

Avec la construction de ce petit site, vous avez vu les principales fonctionnalités de beCms et appliqué au passage les « bonnes pratiques » du web. Les sites que vous construirez avec cet outil seront conformes aux directives du W3C, ce qui n'est pas le cas de trop nombreux sites que l'on trouve sur la toile !

Développer son site, c'est bien, mais avoir des visiteurs c'est mieux. Pour faire connaître son site il y a plusieurs possibilités, dont certaines sont payantes. Ces techniques sont connues sous le nom de « référencement ».

Lorsqu'un internaute entre des mots clés dans un moteur de recherche, un bon référencement place le site dans les premières pages des résultats de recherche. L'internaute peut alors lire les quelques lignes de description de la page du site référencé et cliquer sur l'adresse si elle correspond à son attente.

On voit donc l'importance de cette description pour donner envie de visiter le site. Nous n'allons pas expliquer les notions de référencement qui sortent du cadre de ce document, mais les moyens qu'offre le CMS pour l'initier.

4.3.8.1 Description de chaque page

Les moteurs de recherche placent une brève description sous l'url des sites trouvés par les mots clés.

Ces descriptions proviennent d'une balise « meta » envoyée dans l'en-tête de chaque page au navigateur et sont conservées par les moteurs de recherche.

Cette balise se présente sous la forme suivante :

```
<meta content="le texte de la balise" name="description">.
```

beCms génère cette balise avec le contenu du champ « **Description** » de l'onglet « **Propriétés - Métadonnées** » de l'éditeur.

Il vous reste donc à remplir ce champ pour chaque page avec un texte résumant le contenu de la page. Deux ou 3 lignes suffisent. Il n'y a pas de règles précises, cependant, voici quelques conseils pour la rédaction de cette description relevés sur le site <http://www.alsacreations.com> :

- elle doit être unique, et pas dupliquée sur d'autres pages du site ;
- elle doit refléter fidèlement le contenu de la page ;
- elle doit être attractive pour l'utilisateur dont le regard « scanne » une page de résultats de moteur de recherche ;
- elle doit reprendre les principaux mots-clé de la page et être plutôt brève (on recommande de ne pas dépasser 200 caractères, bien qu'il ne s'agisse pas d'une règle stricte).

4.3.8.2 Mots clés

beCms génère également une balise avec le contenu du champ « **Mots clés** » de l'onglet « **Propriétés - Métadonnées** » de l'éditeur.

Ces mots clés sont en principe utilisés par les moteurs de recherche pour le référencement des sites. Une polémique existe autour de l'utilité de cette balise. Il semblerait que la plupart des moteurs n'utilisent pas ou n'utilisent plus cette balise mais devant le manque d'information à ce sujet, vous pouvez remplir cette balise avec quelques mots clés relatifs à chaque page et au site lui-même. Dans le doute... car les moteurs de recherche ne communiquent quasiment pas sur ce sujet.

4.4 Vérification

Bravo d'être arrivé jusqu'ici !

Si vous avez bien suivi les explications vous devez avoir un site correspondant aux vues partielles illustrant cette documentation, tout en regrettant peut-être, de ne pas avoir une vue d'ensemble du site de l'exemple.

Et bien, ce site correspondant à l'exemple se trouve à l'adresse suivante : <http://exemple.becms.org>.

Notez que « www » n'est pas dans cette URL, ce qui n'est pas une obligation car le sous domaine www n'a aucune signification particulière.

Vous pouvez comparer votre résultat avec celui présenté à cette adresse.

4.5 Une dernière chose...

Vous venez d'apprendre à utiliser beCms qui génère du code conforme aux spécifications du W3C. Pour vous en convaincre, vous pouvez le tester avec le validateur du W3C à cette adresse : <http://validator.w3.org>.

Normalement vous devez obtenir le message de félicitation suivant (en anglais malheureusement).



The screenshot shows the W3C Markup Validation Service interface. At the top, there is a blue header with the W3C logo and the text "Markup Validation Service" and "Check the markup (HTML, XHTML, ...) of Web documents". Below the header, there is a "Jump To:" section with links for "Congratulations" and "Icons". The main content area features a green banner stating "This document was successfully checked as XHTML 1.0 Strict!". Below the banner is a table with the following details:

Result:	Passed	
Address :	<input type="text" value="http://www.mon_site.com/accueil"/>	
Encoding :	utf-8	<input type="button" value="(detect automatically)"/>
Doctype :	XHTML 1.0 Strict	<input type="button" value="(detect automatically)"/>
Root Element:	html	
Root Namespace:	http://www.w3.org/1999/xhtml	

Vous pouvez comparer avec les résultats obtenus pour d'autres sites !

Quelques surprises vous attendent.

Félicitations et bonne chance pour vos futurs sites.

Licence et crédits

5.1 Licence

La présente documentation est placée sous licence Creative Commons (CC BY - NC - SA 2.0)¹.

beCms est placé sous licence publique générale GNU version 3 (GNU GPLv3)².

1. <http://creativecommons.org/>
2. <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

5.2 Crédits

beCms utilise :

- la bibliothèque javascript **jQuery**³ sous double licence MIT / GNU GPLv2⁴ ;
- l'éditeur javascript WYSIWYG **weEd** sous licence GNU GPLv3 ;
- l'éditeur javascript syntaxique de code source **CodeMirror**⁵ sous licence type MIT⁶ ;
- le jeu d'icônes **Silk**⁷ sous double licence Creative Commons Attribution 2.5 / Creative Commons Attribution 3.

3. <http://jquery.com/>

4. <http://jquery.org/license/>

5. <http://codemirror.net/>

6. <http://codemirror.net/LICENSE>

7. <http://www.famfamfam.com/lab/icons/silk/>