

À la base, Internet est défini par des ordinateurs qui sont reliés entre eux grâce à des câbles, du WiFi ou encore des satellites, créant ainsi un réseau à échelle mondiale. Les ordinateurs communiquent entre eux par le biais d'un langage commun appelé TCP/IP.

TCP (*Transmission Control Protocol*) et IP (*Internet Protocol*) signifient que chaque ordinateur a une adresse et que l'information est transmise d'un ordinateur à un autre par petits morceaux qui, à l'arrivée, se rassemblent pour reconstituer les données complètes.

Petite histoire d'Internet

Internet a vu le jour à la fin des années 1960 lorsqu'une agence du ministère de la Défense américaine, l'ARPA (*Advanced Research Project Agency*), a lancé le projet d'un réseau informatique destiné aux universités et centres de recherche, visant à l'optimisation de la capacité de calcul des ordinateurs.

Par la suite, plusieurs applications se sont développées autour de ce réseau, permettant d'échanger des e-mails et de transférer des documents informatiques, mais toujours dans un environnement à accès restreint. C'est finalement grâce à Sir Timothy John Berners-Lee, informaticien britannique, que le World Wide Web a été créé en 1989, notamment par son invention du langage HTML (*HyperText Markup Language*) qui permet de retranscrire textuellement et de structurer du contenu comme des images, du texte et des liens dans un document informatique. En 1993 est né le premier navigateur, Mosaic, qui traduisait visuellement le langage HTML et a apporté ainsi gratuitement une première popularité au World Wide Web.

Depuis les technologies de transmission de l'information et leurs présentations n'ont cessé de se développer, et ce qui ne représentait que quelques pages de texte à l'origine nous permet aujourd'hui par exemple de téléphoner, d'acheter ou de regarder la télévision à travers un navigateur sur notre téléphone, ordinateur et autres appareils.

Les navigateurs

Les navigateurs sont des logiciels qui nous permettent de visualiser un site Internet. Les navigateurs ou logiciels clients les plus répandus sont Internet Explorer, Firefox et Safari. Ils permettent de dialoguer avec d'autres machines (serveurs) pour récupérer et afficher des informations comme des pages Internet. Les pages Internet s'affi-

chent dans les navigateurs via un protocole qui s'appelle HTTP (*HyperText Transfer Protocol*).

Les protocoles permettent de communiquer et d'échanger des informations entre machines grâce à un langage spécifique et commun à tous les ordinateurs.

Pour comprendre plus précisément ce que font les navigateurs, allez sur une page Internet. Dans la barre de menus de votre navigateur, cliquez sur **Affichage**, puis sur **Source** ou **Code source**. Une autre fenêtre affiche alors un code qui, à première vue, n'est pas forcément compréhensible. Ce code est communiqué au navigateur qui le traduit visuellement et permet d'afficher ce que vous voyez d'habitude lorsque vous surfez sur Internet. Ce code s'appelle HTML ou XHTML (*eXtensible HyperText Markup Language*).

Ce langage est parfois interprété différemment en fonction du navigateur utilisé. Pour que l'affichage de vos pages soit identique dans tous les navigateurs, Adobe a mis en place un service qui permet d'obtenir des captures d'écran de vos pages dans les différents types de navigateurs : <https://browserlab.adobe.com/>



La compatibilité des pages selon les navigateurs est abordée dans le chapitre *Concevoir son site Internet*.

Les technologies (Flash/HTML/CSS)

Code, langage, HTML, vous n'avez aucune raison d'avoir peur ! Si vous pensez que ce langage est complexe et difficile à comprendre, sachez que Dreamweaver va énormément vous faciliter la tâche. Au fur et à mesure, les éléments vous sembleront beaucoup plus accessibles.

Dans un premier temps, sachez que le code HTML est le langage de base pour un site Internet. Il existe bien évidemment d'autres langages, par exemple l'ActionScript qui est à la base du logiciel Adobe Flash et permet des présentations plus ludiques et fluides pour des sites du type vitrine et des jeux en ligne. Contrairement à un site utilisant Flash, un site en HTML n'a pas besoin d'un lecteur/plug-in ; il est donc décodé plus facilement par les moteurs de recherche et il est lisible sur tous les navigateurs, même les iPhone.

HTML, une histoire de poupées russes

De manière symbolique, une page HTML ressemble à des poupées russes : on imbrique un élément (par exemple une image) dans une

boîte, on la ferme avec un couvercle qui est également dans une boîte, elle-même fermée par un couvercle, et ainsi de suite. On peut trouver des pages très simples avec une boîte seulement ou des pages très complexes qui utilisent des milliers de boîtes imbriquées les unes dans les autres. Ces boîtes sont appelées des conteneurs et encore, dans le langage HTML, des "balises". Les balises permettent de définir le type de contenu qu'un navigateur doit afficher, ce qui fait que chaque balise est spécifique à l'élément qui doit être affiché. Ainsi il y a des balises qui permettent d'afficher des images, des titres, des films et toutes sortes de contenus existants. Les balises sont donc les éléments de base pour afficher du contenu dans un navigateur. La manière dont une balise doit afficher un élément est définie par ses attributs qui contiennent des valeurs, ce qui permet par exemple à une balise (conteneur) de titre de spécifier la taille du texte. Les attributs permettant à une balise d'afficher un élément d'une certaine manière sont principalement définis par le langage CSS qui sert à mettre en page le contenu d'une page Internet. Pour résumer, on peut dire que le langage HTML et les styles CSS sont ce qui permet globalement à un navigateur d'afficher une page Internet. Le langage HTML définit le type de contenu et les styles CSS définissent la mise en forme, c'est-à-dire la façon dont le navigateur doit afficher le contenu.



Le principe des poupées russes est abordé plus en détail dans la section *Création d'une page en construction* du chapitre *Réaliser une page Internet*.

1.1. Et Dreamweaver dans tout cela ?

Dreamweaver est un logiciel WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) qui permet de créer et de concevoir visuellement des pages Internet sans forcément avoir des connaissances en langage HTML/XHTML ou CSS. Il permet également de développer des pages dynamiques avec d'autres langages, facilite la personnalisation des systèmes de gestion de contenu comme Drupal, WordPress et Joomla, et sert à tester et à mettre en ligne votre site Internet.

Ce que Dreamweaver permet de faire et comment cela fonctionne

Dreamweaver va vous permettre de créer des pages et de gérer des sites Internet sans que vous ayez besoin de connaître en détail le

langage HTML, XHTML ou CSS. Il vous aide à créer et à modifier des mises en page HTML et XHTML, à rassembler et organiser votre contenu. Il permet également d'éditer des documents pour des langages plus avancés comme le JavaScript, le PHP, ColdFusion et le XML, utilisés pour rendre un site dynamique (mais qui ne font pas l'objet de cet ouvrage). Dreamweaver vous donne la possibilité principalement d'insérer des objets (images, textes, vidéos, etc.) dans vos pages et vous fournit des outils très performants pour mettre en forme vos contenus.

Nouveautés

Depuis sa première version (décembre 1997), Dreamweaver a été racheté par Adobe. Il a évolué en permanence : au fil des multiples améliorations, il en est maintenant à sa treizième version et fait partie de la gamme CS5 d'Adobe. Parmi les nouveautés, vous trouverez principalement :

- *Prise en charge intégrée des systèmes de gestion de contenu* : Vous pouvez ainsi tester et travailler sur des sites qui bénéficient d'un système de gestion de contenu CMS (*Content Management System*), par exemple des systèmes de site avec Drupal, WordPress et Joomla (voir le chapitre *Travailler avec des CMS comme WordPress, Joomla et Drupal*).
- *Adobe BrowserLab* : Nouveau service en ligne qui permet de prévisualiser, de comparer et de tester l'affichage de vos pages dans divers navigateurs (voir le chapitre *Réaliser une page Internet*).
- *Prise en charge de Business Catalyst* : Business Catalyst est un service Adobe séparé pour la création de boutique en ligne. Dreamweaver peut maintenant prendre son utilisation en charge afin de créer des solutions e-commerce. Pour l'instant, l'extension nécessaire pour son utilisation est disponible uniquement en anglais.
- *Inspection CSS (Cascading Style Sheets)* : Le CSS est un langage qui sert à mettre en forme du contenu, par exemple mettre un texte en rouge dans une page Internet. Parmi les nouveautés les plus agréables se trouve la fenêtre **Inspection CSS** qui affiche les détails CSS d'un élément dans une page et propose d'activer ou désactiver ses propriétés CSS, ce qui facilite le travail de mise en forme de la page sans devoir écrire une ligne de code (voir le chapitre *Ajouter du style aux pages*).
- *Indicateurs de code PHP pour classes personnalisées* : Un indicateur de code affiche, en fonction des caractères que vous tapez, un

menu contextuel avec des suggestions de code. Cette fonction est maintenant disponible pour la syntaxe à employer avec des fonctions PHP (langage pour créer des pages dynamiques) personnalisées.

- *Indicateurs de code spécifiques à un site* : Pour les sites qui utilisent un code source spécifique (par exemple WordPress, Drupal et Joomla) que Dreamweaver n'a pas standardisé, vous pouvez bénéficier d'indications de code pour leurs fichiers et leurs dossiers (voir le chapitre *Travailler avec des CMS comme WordPress, Joomla et Drupal*).
- *Configuration de site* : Une nouvelle interface de configuration de site qui simplifie le paramétrage de votre site afin d'organiser et mettre en ligne tous les documents associés à un site web (voir le chapitre *Réaliser une page Internet*).
- *Modèles de pages CSS* : Dreamweaver met à votre disposition des structures de pages prédéfinies avec des CSS. Elles ont été actualisées et simplifiées pour que la réalisation de votre site soit plus facile et plus rapide (voir dans le chapitre *Structurer la réalisation de ses pages* la section *Utiliser les mises en page de Dreamweaver*).

L'interface de Dreamweaver

La première fois que vous ouvrez Dreamweaver, une multitude de panneaux et de fenêtres sont proposés, ce qui, dans un premier temps, rend la compréhension de votre environnement de travail relativement plus difficile. Globalement, l'espace de travail par défaut se présente en trois parties.

- La première partie est constituée par la barre du logiciel où, parmi les fonctions de base, on accède à la personnalisation de l'espace de travail. En dessous, la barre de menus principale donne accès à toutes les fonctionnalités du logiciel, et juste en dessous le panneau *Insertion* permet d'intégrer différents éléments dans un document, par exemple une image dans une page.
- Sur le côté droit, différents types de panneaux s'affichent, qui vous aident à gérer les nombreux éléments de votre site.
- La troisième partie propose un panneau pour ouvrir et créer des documents et activer des fonctionnalités. C'est à cet endroit que se situera le document pour notre première page Internet. Juste en dessous de cette partie, on trouve le panneau *Propriétés* permettant de modifier et paramétrer un élément sélectionné dans un document.