


# LA CREATION DE PAGES WEB

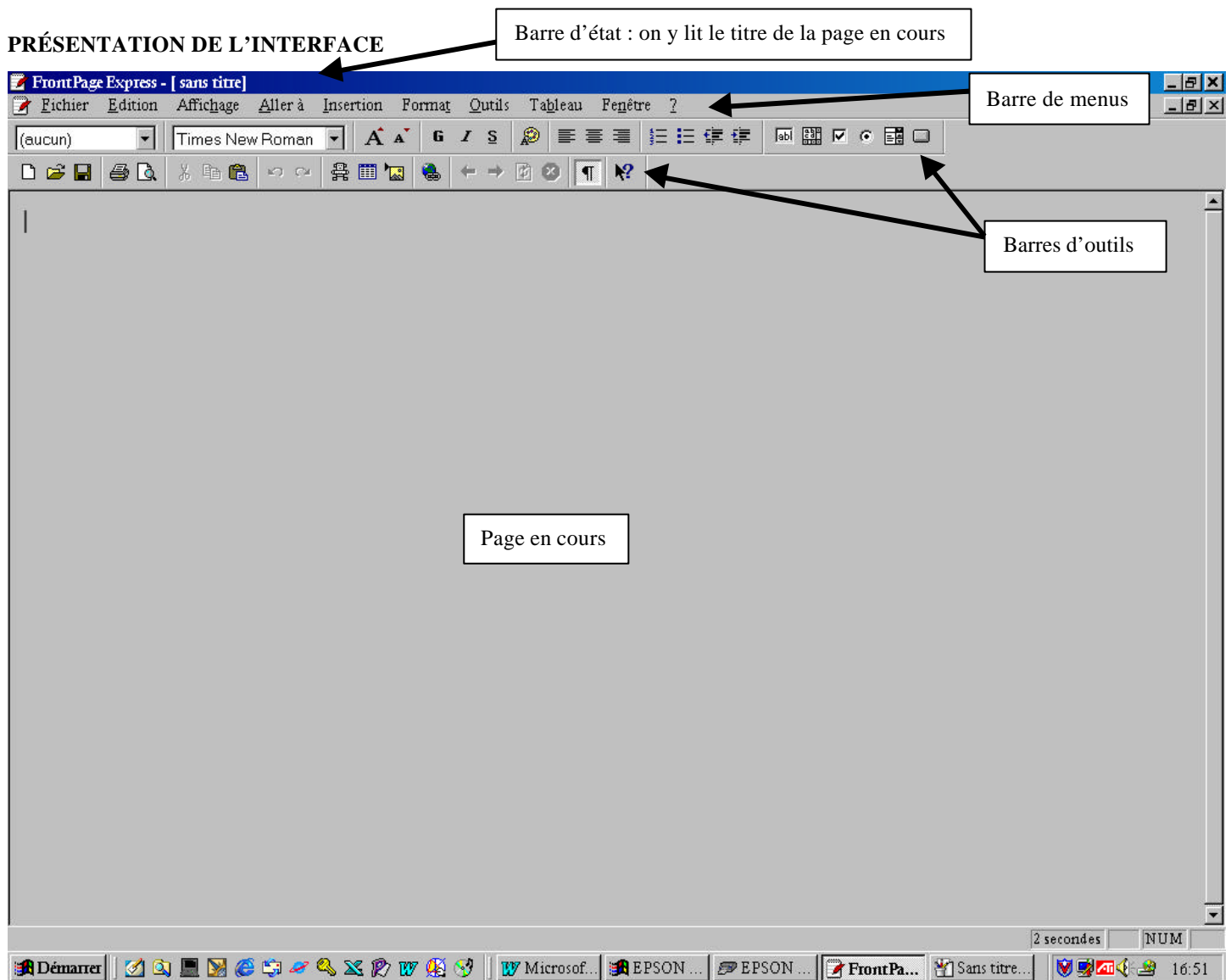
## 1<sup>ERE</sup> PARTIE : L'UTILISATION D'UN EDATEUR HTML

### QU'EST-CE QU'UNE PAGE WEB

Une page Web (ou aussi page HTML) est un fichier informatique de type texte qui porte l'extension HTM ou HTML. On peut réaliser une telle page avec un simple éditeur de texte (par exemple le Bloc-notes fournit avec Windows) à condition de maîtriser le langage HTML. C'est ainsi qu'on procédait avant la venue des logiciels WYSIWYG (What You See Is What You Get ; Ce Que Tu Vois Et Ce Que Tu Saisit) de création de pages HTML qu'on appelle communément des éditeurs HTML. L'intérêt de tels éditeurs est qu'on peut réaliser des pages sans rien connaître au langage HTML : c'est le logiciel qui réalise le codage en HTML des actions du manipulateur !

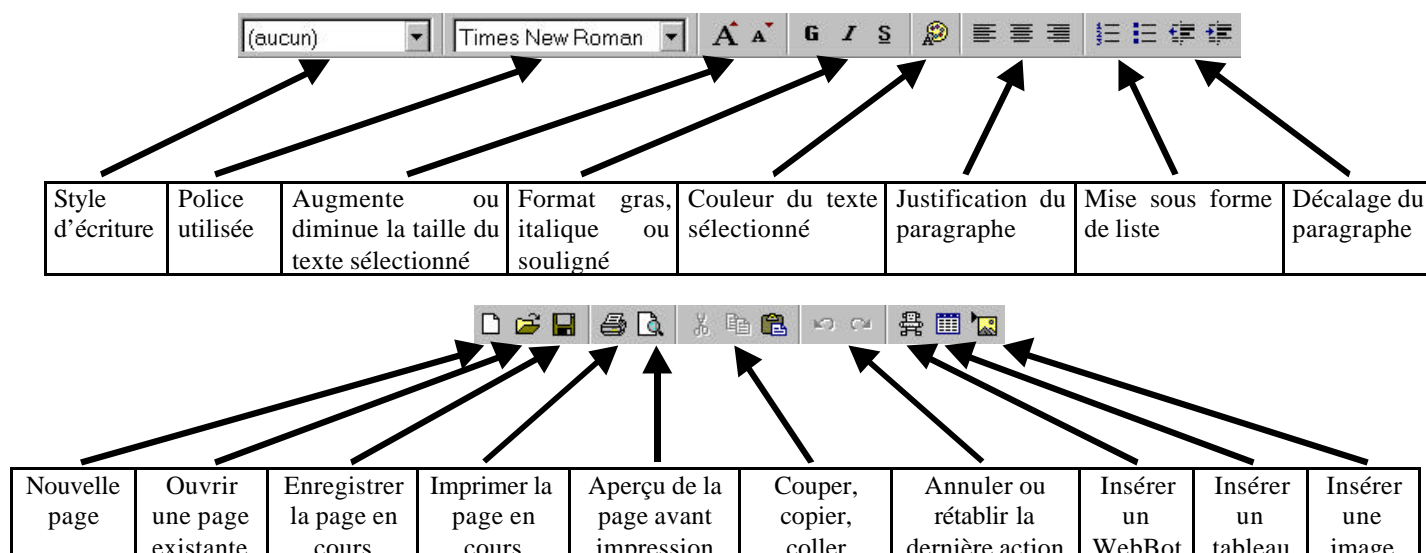
En tant que fichier informatique une page HTML a donc un nom suivi d'une extension, mais en tant que page HTML elle dispose en plus d'un titre (en général différent du nom) qui apparaît dans la barre d'état de n'importe quel navigateur à l'ouverture de la page. Le logiciel FrontPage Express (FPE) est un éditeur HTML gratuit. Il en existe bien d'autres (DreamWeaver, Namo WebEditor, GoLive, WebExpert...), mais c'est celui que nous utiliserons pour l'instant. Pour l'exécuter il suffit de cliquer sur son icône .

### PRÉSENTATION DE L'INTERFACE




À l'ouverture FPE ouvre une nouvelle page vierge, appelée page sans titre, avec un fond gris. On retrouve un ensemble de menus et de boutons, dans les barres d'outils, très traditionnels et très proches de ceux d'un traitement de texte. Les intitulés des fonctions des menus sont assez claires et courantes. Pour les boutons des barres d'outils il suffit de pointer avec la souris sur un bouton et d'attendre

quelques instants pour qu'une petite bulle apparaisse et rappelle la fonction du bouton. Les fonctions des boutons grisés ne peuvent être activées (ci-dessous il n'y a rien à Couper ou à Coller). Voici, pour les boutons, un rappel des fonctions :




## OUVRIR UNE PAGE EXISTANTE

Pour ouvrir une page existante il suffit de cliquer sur  ou sur **Fichier → Ouvrir...** puis de parcourir le disque pour double-cliquer sur le fichier voulu.

## ENREGISTRER UNE PAGE

Comme sur tout logiciel il faut penser à enregistrer régulièrement son travail...

Lors du premier enregistrement il faut donner un titre à la page. Il faut ensuite cliquer sur  puis sélectionner le dossier adéquat et nommer le fichier dans la zone prévue à cet effet. Afin d'éviter les problèmes de conversions de noms entre les différents systèmes existants (MS-DOS, Windows, Macintosh, UNIX, Linux...) il faut éviter les caractères accentués dans le nom du fichier et utiliser le signe \_ (UnderScore) pour un espace (par exemple : mon\_deuxieme\_fichier).

Par la suite il suffira de cliquer sur  ou sur **Fichier → Enregistrer**.

## SON, COULEUR OU IMAGE EN FOND DE PAGE


Chaque page peut disposer d'un fond sonore et d'une couleur ou image de fond. Pour gérer cela il faut cliquer sur **Fichier → Propriétés de la page...**

Le fond sonore est un fichier son (WAV, MID, AIFF ou AU) qui démarrera à l'ouverture de la page. On le gère dans l'onglet **Général** et il pourra être soit diffusé en boucle soit répéter un certain nombre de fois :


Le fond visuel (couleur unie ou image) se gère dans l'onglet **Arrière-plan**.

## INSÉRER UN TABLEAU

Afin de créer une page HTML agréable à l'œil il faut pouvoir mélanger des textes et des images. Pour pouvoir réaliser cela on utilise des tableaux et chaque case (ou cellule) du tableau pourra être remplie avec une image ou un texte. Tous les principes de construction actuelle des pages HTML repose sur des tableaux ayant plus ou moins de lignes et de colonnes.


Pour insérer un tableau on peut soit cliquer sur **Tableau → Insérer tableau...** puis préciser les nombres de lignes et de colonnes ainsi que la taille de la bordure et l'espacement des cellules, soit sur le bouton  avec lequel on choisit graphiquement les nombres de colonnes et de lignes. Tout le paramétrage d'un tableau peut se faire après sa création en effectuant un clic-droit de la souris dans le tableau et en sélectionnant **Propriété du tableau...**


## INSÉRER UNE IMAGE

Pour insérer des images sur une page ou dans la cellule d'un tableau il faut positionner le curseur à l'endroit de l'insertion puis cliquer sur **Insertion → Image...** ou sur le bouton . Il n'y a plus qu'à parcourir le répertoire du disque (ou des sous-répertoires) puis choisir le fichier image voulu. Il est beaucoup plus prudent d'avoir effectué un tri des images voulues à l'avance et de les avoir enregistrées sur le disque dans le répertoire de travail avec les pages HTML. En cliquant sur une image on lui fait apparaître des poignées qui permettent de la redimensionner.

## CRÉER DES LIENS

Un site se compose de plusieurs pages. Pour pouvoir naviguer d'une page à l'autre (ou vers d'autres sites) il faut placer des liens de navigation.

Pour cela il faut tout d'abord sélectionner l'élément (mot, texte, image...) sur lequel il faudra cliquer pour effectuer le changement de pages. Ensuite il suffit de cliquer sur **Insertion → Lien...** ou sur le bouton . Si la page vers laquelle on veut effectuer le lien est

ouverte dans FPE on choisit l'onglet **Pages ouvertes** et on clique sur la page voulue puis sur . Si ce n'est pas le cas il faut prendre l'onglet **World Wide Web** puis afficher (autre) dans **Type de lien** : et saisir le nom du fichier concerné dans la zone **URL** : ; il est indispensable que le fichier voulu soit dans le même répertoire que la page ou dans un sous-répertoire auquel cas il faudra préciser le chemin complet du fichier (par exemple, si on veut afficher l'image d'étoiles appelée star.gif qui est située dans le sous-répertoire Images il faudra saisir : Images/star.gif).

Attention ! FPE est un éditeur HTML simple destiné avant tout à la création de pages et pas un logiciel de gestion de site Web qui incorpore des fonctions spécifiques de gestion des liens. Ce faisant, FPE n'est pas pratique pour créer des liens entre pages (et encore moins pour afficher une image ou une vidéo par un lien).

Il est fondamental d'écrire les noms des répertoires et des fichiers tels qu'ils sont en respectant les majuscules et minuscules.

## APPLETS JAVA ET CONTRÔLES ACTIVE-X ET SCRIPTS JAVA

Les applets Java et les contrôles Active-X sont des programmes complémentaires au langage HTML qui permettent de réaliser, entre autre, des animations de textes et d'images. On les insère en cliquant sur **Insertion → Autres composants...**

Les scripts Java sont des morceaux de code de programmes qui s'insèrent dans le code HTML.

## VISUALISER LES PAGES ET TESTER LES LIENS

Pour visualiser les pages et tester les liens mis en place au fur et à mesure de la réalisation il faut enregistrer régulièrement les pages et les ouvrir avec un navigateur (avec Internet Explorer il suffit de cliquer sur **Fichier → Ouvrir...** et de parcourir le disque pour sélectionner la page).

## DES ADRESSES D'OUTILS

<http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/2340> : images GIF, GIF animés, sons, fonds d'écran...

<http://www.geocities.com/SunsetStrip/Backstage/1392/fra.html> : musiques au format MIDI

<http://www.chez.com/thetoolkit> : adresses et services pour élaborer un site

<http://www.webao.com> : images, boutons, compteurs, scripts Java...

<http://animatedgifs.simplenet.com> : images, GIF animés, objets 3D...

<http://www.ifrance.com/webgrafx/frame.html> : images, scripts Java...

<http://webgifs.webhostme.com> : boutons, images GIF...

<http://users.skynet.be/bd/images/frameset1.html> : boutons, images GIF...

<http://member.aol.com/royalef/galframe.htm> : boutons, images GIF...

<http://www.animfactory.com> : boutons, images GIF...

<http://www.clipart.com> : des images, des fonds,...

<http://www.icinet.com> : images, fonds, boutons...

<http://www.webmaster-fr.com> : images, astuces...

<http://www.multimania.com/vrac/anima.html> : boutons, images...

<http://www.c-i-m.net/default.htm> : boutons, images...

<http://www.jars.com> : le Centre de Ressources d'Applets Java

<http://www.javaside.com/fr> : exemples de code libres pour des animations

<http://www.eteks.com> : exemples de code Java pour des animations

<http://www.dugrattuit.com> : collection de scripts Java

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot> : téléchargement du logiciel Hot Potatoes (logiciel gratuit de création d'exercices interactifs sur la toile : création de textes à trous, de mots croisés, de QCM, de questionnaires simples)

[http://www.ac-nancy-metz.fr/enseigner/physique/sc\\_index.htm](http://www.ac-nancy-metz.fr/enseigner/physique/sc_index.htm) : fabrication de QCM et gestion des questions et des réponses

<http://www.ac-nancy-metz.fr/ia54/defi/> : création de QCM et de jeux d'appariements sur la toile

<http://interruption21.waika9.com/> : logiciel QCM 2.0 (création et utilisation de QCM dans des pages Web)

# LA CREATION DE PAGES WEB

## 2<sup>ÈME</sup> PARTIE : LE LANGAGE HTML

### COMMENT VOIR ET SAISIR DU CODE HTML

Lorsqu'on parcourt la toile avec un navigateur on peut à tout moment demander de lire le code HTML (on dit le code source) de la page affichée en cliquant sur *Affichage* → *Source*.

On peut aussi utiliser un éditeur de texte et ouvrir n'importe quel fichier HTML (extension HTM, HTML...).

Avec FrontPage Express il suffit de cliquer sur *Affichage* → *HTML...* ; le codage HTML de la page apparaît en couleur (balises en violet, paramètres en rouge, commentaire de paramètre en bleu et texte en noir) afin d'augmenter la lisibilité du code.

### LES BASES DU LANGAGE

Le langage HTML (pour Hyper Text Markup Language ou langage hypertexte à balise) peut être écrit dans n'importe quel logiciel de traitement de texte (Word, Wordpad, Notepad...). Pour être reconnu comme du code de langage HTML le fichier devra simplement être sauvegarder avec l'extension HTM ou HTML (alors que les fichiers textes traditionnels portent l'extension DOC, TXT, RTF...). Lorsqu'un document HTML (fichier portant l'extension HTM ou HTML) est ouvert avec un navigateur (Internet explorer, Netscape Navigator, Opera...) celui-ci interprète les commandes contenues dans le fichier et exécute les actions de ces commandes.

Toutes les commandes HTML sont formées de la même façon : elles sont composées de deux parties marquant le début et la fin d'action de la commande et sont écrites entre deux signes : < et >. La commande de fin est la même que celle de début mais précédé du signe /. Prenons la première commande de base qui indique que l'on utilise le langage HTML : elle doit obligatoirement être la première et la dernière commande de la page HTML. Il s'agit de la commande HTML utilisée ainsi :

```
<HTML>
  <!-- ici se situe la page qui sera vue dans un navigateur-->
</HTML>
```

Il y a bien deux parties, le signe / avant la commande de fin et donc tout ce qui sera entre cette commande ( <HTML> ) et la commande de fin associée ( </HTML> ) sera compris en HTML. Ce langage fonctionne réellement comme des poupées russes, toutes les commandes s'emboîtant les unes dans les autres. Sur cet exemple on a de plus ajouté volontairement un commentaire compris entre les marques <!-- et -->. Ceci est inutile mais montre l'emplacement des diverses parties.

Les deux commandes suivantes précisent s'il s'agit de l'entête du document (qui ne se voit pas dans un navigateur) ou s'il s'agit du corps du document (ce qui se voit dans un navigateur). La première s'appelle HEAD et la seconde BODY. Celle-ci constitue le corps, la structure de la page. En la laissant tel quelle, la page sera paramétrée par défaut. Notre code HTML est donc pour l'instant :

```
<HTML>
  <HEAD>
    <!-- ici se situe l'entête de la page-->
  </HEAD>
  <BODY>
    <!-- ici se situe le corps de la page qui sera vue dans un navigateur-->
  </BODY>
</HTML>
```

Ça ne donne rien pour l'instant, nous allons donc ajouter de texte *Ma première page Web* à l'aide de la commande FONT. Il suffit de placer le texte entre la commande et la commande de fin correspondante. Le code HTML devient donc :

```
<HTML>
  <HEAD>
  </HEAD>
  <BODY>
    <FONT>
      Ma première page Web
    </FONT>
  </BODY>
</HTML>
```

Nous allons maintenant ajouter une image avec la commande IMG. Cette commande est spéciale et unique : elle est en une seule partie et c'est à l'intérieur qu'on désigne l'emplacement et le nom du fichier image par le paramètre SRC. Voici comment afficher dans la page l'image star.gif du sous-répertoire Images :

```

<HTML>
  <HEAD>
  </HEAD>
  <BODY>
    <FONT>
      Ma première page Web
    </FONT>
    <IMG SRC="Images/star.gif">
  </BODY>
</HTML>

```

Voilà vous avez construit une page Web la plus basique possible avec les commandes de principales.

## LES PARAMÈTRES DES COMMANDES

En effet, les commandes HTML peuvent être paramétrées. Cela se fait en ajoutant des paramètres dans la commande initiale.

Par exemple, prenons la commande BODY qui définit la structure de la page. Vous pouvez grâce à cette commande choisir, entre autre, la couleur de fond de la page : le paramètre pour réaliser cela est BGCOLOR (pour BackGround COLOR ; couleur de fond). Il vous suffit ensuite de choisir la couleur en HTML (voir plus bas).

Voici le code HTML qui donne un fond jaune clair à une page : <BODY BGCOLOR="#FFFF00"> .

Et voici un tableau des paramètres utilisables avec la commande BODY :

Paramètre	Commentaire
<b>BGCOLOR</b>	Il est en exemple juste au-dessus (se complète avec une couleur HTML prise parmi les 16 couleurs standards).
<b>BACKGROUND</b>	Permet de choisir une image de fond pour votre page (se complète avec l'emplacement suivi du nom du fichier).
<b>TEXT</b>	Vous choisissez avec ce paramètre la couleur du texte par défaut (se complète avec une couleur HTML).
<b>LINK</b>	Sélectionne la couleur par défaut des liens sur votre page (se complète par une couleur HTML).
<b>VLINK</b>	Permet de choisir la couleur des liens qui ont déjà été utilisés (se complète par une couleur HTML).
<b>ALINK</b>	Ce paramètre définit la couleur des liens actifs (se complète par une couleur HTML).
<b>LEFTMARGIN ou MARGINWIDTH</b>	Détermine la taille de la marge de gauche (se complète par le nombre de pixels).
<b>TOPMARGIN ou MARGINHEIGHT</b>	Définit la taille de la marge du haut (se complète par le nombre de pixels).
<b>SCROLL</b>	Permet de choisir si l'on veut ou pas une barre de défilement (se complète par YES ou NO sans guillemets).

Il est malheureusement encore parfois nécessaire de disposer d'une table de correspondance entre le nom d'une couleur et son code.

Voici la table de correspondance des 16 couleurs de base, appelées ici couleur HTML :

COULEURS CLAIRES		COULEURS FONCÉES	
NOM	CODE	NOM	CODE
noir	#000000	gris	#808080
bleu ciel	#0000FF	marine	#000080
bleu clair	#00FFFF	bleu gris	#008080
blanc	#FFFFFF	argent	#C0C0C0
jaune	#FFFF00	olive	#808000
fuchsia	#FF00FF	pourpre	#800080
rouge	#FF0000	marron	#800000
vert	#00FF00	vert	#008000

Nous allons maintenant voir les paramètres de la commande FONT qui précise les propriétés de la police affichée.

Paramètre	Commentaire
<b>SIZE</b>	Permet de choisir la taille du texte (se complète par le nombre de la taille de police de caractère compris entre 1 et 7).
<b>COLOR</b>	Sélectionne la couleur du texte (se complète par une couleur HTML).
<b>FACE</b>	Permet de choisir la police du texte (se complète par le nom complet de la police de caractère).

Attention ! Il faut savoir que FONT est la commande de texte et donc la plus importante. En ce sens, elle est très particulière puisque la plupart de ses attributs ne sont pas déterminés par des paramètres mais par d'autres commandes HTML, par exemple la commande B pour rendre le texte gras.

La commande IMG permet d'afficher tous les documents graphique sur une page Web. Une particularité pour cette commande est qu'elle a déjà un paramètre obligatoire qui est SRC (dans lequel on précise le nom de l'image à afficher).

Voici les autres paramètres :

Paramètre	Commentaire
<b>SRC</b>	Caractère spécial qui précise le nom et l'emplacement du fichier (le fichier doit être en .jpg, .gif ou .bmp).
<b>HEIGHT</b>	Permet de définir la hauteur du fichier graphique (se complète par le nombre en pixels).
<b>WIDTH</b>	La largeur de l'image (se complète par le nombre en pixels).
<b>BORDER</b>	Permet d'ajouter une bordure à une image (se complète par le nombre de la taille en pixels).
<b>BORDERCOLOR</b>	Pour choisir la couleur de la bordure (se complète par la couleur en HTML).

Désormais, vous savez comment utiliser une commande HTML et la paramétrer.

On trouve l'ensemble des commandes ainsi que des paramètres possibles utilisables (avec des exemples) en double-cliquant sur le fichier HTML.HLP.

## L'ENTÊTE D'UNE PAGE

L'entête contient le titre de la page. Celui-ci est inscrit dans la balise <TITLE> et la balise de fin correspondante </TITLE>.

On trouve aussi dans l'entête d'une page des méta-commandes. Ce sont des commandes qui ont pour fonctions de décrire la page afin que les moteurs de recherche puissent la référencer correctement. Dans FrontPage Express on accède aux méta-commandes dans l'onglet *Personnalisé* après avoir cliqué sur *Fichier → Propriétés de la page....* Les méta-commandes sont structurées ainsi : <META NAME="xxx" CONTENT="yyy">.

Valeur xxx	Description	Caractères maxi	Exemple complet d'utilisation
Description	Description du site en une phrase de préférence.	200	<META NAME="Description" CONTENT="Mon site à moi que j'ai fait tout seul">
Keywords	Liste de mots clés	500	<META NAME="Keywords" CONTENT="perso, moi, seul, solo, web">
Author	Auteur du site	-	<META NAME="Author" CONTENT="Tof PRE">
Identifier-URL	URL de votre site	-	<META NAME="Identifier-URL" CONTENT="http://perso.wanadoo.fr/moi">
Date-Creation-yyyymmdd	Date de la création de votre site	-	<META NAME="Date-Creation-yyyymmdd" content="20000501">
Date-Revision-yyyymmdd	Date de la dernière modification	-	<meta name="Date-Revision-yyyymmdd" content="20000502">
Reply-to	Votre e-mail	-	<META NAME="Reply-to" CONTENT="moi@wanadoo.fr">
revisit-after	Indique la revisite du robot après n jours	-	<META NAME="revisit-after" CONTENT="15 days">
Category	Catégorie de votre site (annuaire)	-	<META NAME="Category" CONTENT="moi">
Publisher	Celui qui publie votre site	-	<META NAME="Publisher" CONTENT=" Tof PRE ">
Copyright	Copyright(s) de votre site	-	<META NAME="Copyright" CONTENT=" Tof PRE ">
Generator	Logiciels utilisés pour la création de votre site	-	<META NAME="Generator" CONTENT="PageMill 3.0, FrontPage Express 2.0">
robots	Diriger le robot	-	<META NAME="robots" CONTENT="index, follow">

La méta-commande HTTP-EQUIV fixe l'usage de la page par les navigateurs et les caches et se structure ainsi : <META HTTP-EQUIV="xxx" CONTENT="yyy">.

Valeur xxx	Description	Exemple complet d'utilisation
refresh	1 - Actualisation automatique de la page	<META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="60">
refresh	2 - Redirection automatique	<META HTTP-EQUIV="refresh" CONTENT="60; URL=http://perso.wanadoo.fr/moi">
Content-Type	Format des caractères utilisés	<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-1">

Window-TARGET	Cadre de destination par défaut (frame)	<META HTTP-EQUIV="Window-TARGET" CONTENT="droite">
expires	Date limite d'expiration des pages (cache)	<META HTTP-EQUIV="expires" CONTENT="Wed, 30 Sept 1999 12:00:00 GMT">
pragma	Interdire la mise en cache	<META HTTP-EQUIV="pragma" CONTENT="no-cache">
Set-Cookie	Inclure un cookie dans le navigateur du visiteur	<META HTTP-EQUIV="Set-Cookie" CONTENT="cookievalue=xxx; expires=Saturday, 25-Sep-99 12:12:30 GMT; path=/">

Enfin, l'entête peut être le lieu où on place des scripts Java.

En voici un qui permet d'interdire l'enregistrement d'une image par un clic-droit sur l'image tout en informant l'internaute que la copie est illicite. Toutefois il n'empêche pas la copie d'images par un aspirateur de sites ! Ceci peut être utile pour des créations personnelles originales.

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
    if (navigator.appName.indexOf("Microsoft") != -1)
    {
        document.OnMouseDown=CopieIE;
    }
    if (navigator.appName.indexOf("Netscape") != -1)
    {
        captureEvents (Event.MOUSEBUTTONDOWN);
        window.onMouseDown = CopieNetscape;
    }
    function CopieNetscape(ev)
    {
        if (ev.which==3)
        {
            alert("La copie des images est interdite");
            return false;
        }
    }
    function CopieIE()
    {
        if (event.button==2 && event.srcElement.tagName=="IMG")
        {
            alert("La copie des images est interdite");
        }
    }
</SCRIPT>
```

Le message *La copie des images est interdite* peut très bien être modifié.

## LE DICTIONNAIRE DES COMMANDES HTML

<!-- texte -->	MISE EN COMMENTAIRE DE <i>texte</i>	CAPTION	TITRE DU TABLEAU
!DOCTYPE	VERSION DU HTML	CENTER	CENTRÉ
- A -		CITE	CITATION
A	LIEN HYPERTEXTE	CODE	CODE
ADDRESS	ADRESSE	COL	COLONNE
APPLET	APPLET JAVA	COLGROUP	GROUPE DE COLONNES
AREA	ZONE D'UNE IMAGE EN COORDONNÉES	COMMENT	MISE EN COMMENTAIRE
- B -		- D -	
B	TEXTE EN GRAS	DD	DÉFINITION D'UN TERME (LISTE DE DÉFINITIONS)
BASE	BASE D'UN URL	DFN	DÉFINITION
BASEFONT	LETTREGE DE BASE	DIR	LISTE DE RÉPERTOIRES
BGSOUND	SON D'ARRIÈRE-PLAN	DIV	DIVISION
BIG	TEXTE EN GROS	DL	LISTE DE DÉFINITIONS
BLINK	CLIGNOTEMENT DU TEXTE	DT	TERME (LISTE DE DÉFINITIONS)
BLOCKQUOTE	BLOC DE CITATIONS	- E -	
BODY	CORPS DU DOCUMENT	EM	TEXTE ACCENTUÉ
BUTTON	BOUTON	EMBED	MODULE ENCHASSÉ
BR	RETOUR DE CHARIOT	- F -	
- C -		FONT	POLICE DE CARACTÈRE

FORM	FEUILLE DE FORMULAIRE	- O -	
FRAME	CADRE	OL	LISTE NUMÉROTÉE
FRAMESET	CONTENU DES CADRES	OBJECT	OBJET
- H -		- P -	
H1...H6	LETTRAGE D'ENTÊTE	P	PARAGRAPHE
HEAD	ENTÊTE DU DOCUMENT	PARAM	PARAMÈTRES
HR	LIGNE HORIZONTALE	PLAINTEXT	TEXTE FORMATÉ
HTML	DOCUMENT HTML	PRE	TEXTE PRÉFORMATÉ
- I -		- S -	
I	TEXTE EN ITALIQUE	S	TEXTE BARRÉ
IFRAME	CADRE UNIQUE	SAMP	CARACTÈRES LITTÉRAUX
IMG	IMAGE	SCRIPT	DÉFINITION D'UN SCRIPT
INPUT TYPE=BUTTON.....	BOUTON	SELECT	BOÎTE LISTE
INPUT TYPE=CHECKBOX.....	CASE À COCHER	SMALL	TEXTE EN PETIT
INPUT TYPE=FILE .....	FICHIER ATTACHÉ	SPACER	ESPACEMENT
INPUT TYPE=HIDDEN .....	ENTRÉE CACHÉE	SPAN	PORTÉE (FEUILLE DE STYLE)
INPUT TYPE=IMAGE.....	IMAGE DE FORMULAIRE	STRIKE	TEXTE BARRÉ
INPUT TYPE=PASSWORD.....	BOÎTE MOT DE PASSE	STRONG	TEXTE FONCÉ
INPUT TYPE=RADIO.....	ENTRÉE CASE RADIO	STYLE	FEUILLE DE STYLE
INPUT TYPE=RESET .....	BOUTON RECOMMENCER	SUB	TEXTE EN INDICE
INPUT TYPE=SUBMIT.....	BOUTON SOUMETTRE	SUP	TEXTE EN EXPOSANT
INPUT TYPE=TEXT.....	BOÎTE TEXTE	- T -	
ISINDEX	INDEX DE DOCUMENT	TABLE	TABEAU
- K -		TBODY	CORPS DU TABLEAU
KBD	TEXTE EN CARACTÈRES DE TYPE CLAVIER	TD	CELLULE DE DONNÉES DU TABLEAU
- L -		TEXTAREA	BOÎTE TEXTE MULTILIGNE
LABEL	ÉTIQUETTE	TFOOT	BAS DU TABLEAU
LAYER	COUCHE DE CONTRÔLE	TH	CELLULE D'EN-TÊTE
LI	ÉLÉMENT D'UNE LISTE	THEAD	TÊTE DU TABLEAU
LINK	LIEN DE RELATION	TITLE	TITRE DU DOCUMENT
LISTING	CODE INFORMATIQUE	TR	RANGÉE DU TABLEAU
- M -		TT	TEXTE EN STYLE MACHINE À ÉCRIRE
MAP	IMAGE EN COORDONNÉES	- U -	
MARQUEE	BANNIÈRE	U	TEXTE SOULIGNÉ
MENU	LISTE DE MENUS	UI	LISTE NON ORDONNÉE
META	MÉTA-INFORMATION	- V -	
MULTICOL	MULTICOLONNES	VAR	VARIABLE
- N -		- W -	
NEXTID	IDENTIFIANT	WBR	MOT POUR RETOUR DE CHARIOT
NOBR	EMPÊCHER RETOUR DE CHARIOT	- X -	
NOFRAMES	SANS CADRE	XMP	TEXTE EN EXEMPLE
NOSCRIPT	SANS SCRIPT		

## RESSOURCES SUR LA TOILE

<http://www.global-dev.com> : outils et aides pour l'Internet  
<http://www.weboutils.com> : outils pour la réalisation de pages Web  
<http://www.devparadise.com> : outils et informations autour d'Internet

<http://telecharger.com> : sharewares et freewares  
<http://www.anshare.com> : sharewares et freewares  
<http://perso.wanadoo.fr/laurent.naintre> : nombreux freewares  
<http://create8.andrew.org> : des polices à télécharger  
<http://fonts.tom7.com> : encore des polices  
<http://www.chez.com/technologies/allo-polices/main.html> : et toujours des polices

<http://www.allhtml.com> : véritable manuel en ligne pour le langage HTML, le XML, le DHTML et les scripts Java  
<http://www.php.net> : pour tout savoir sur le langage PHP3 (automatisation de tâches sur Internet)  
<http://www.phpindex.com> : comme php.net mais en français  
<http://www.citeweb.net/apetitje/xml> : cours de XML (eXtensive Markup Language)  
<http://www.ccim.be/ccim328> : trucs et astuces en HTML scripts Java et DHTML (Dynamic HTML)  
<http://www.multimania.com/mbolo> : exemples de réalisations en HTML, DHTML, scripts Java...