

Dreamweaver CS6, prise en main

Objectifs	Vous apprendrez à utiliser l'atelier Dreamweaver CS6 d'Adobe, notamment pour préparer des pages HTML et XHTML simples, et améliorer leur aspect graphique avec des feuilles de style CSS. A l'issue de ce cours, vous serez en mesure de créer, maintenir et promouvoir des sites Web de qualité.
Participants	Ce stage s'adresse à tous les internautes et Webmasters désirant acquérir de bonnes pratiques de création de site.
Prérequis	Aucune connaissance particulière.
Moyens pédagogiques	1 poste par participant - 1 Vidéo projecteur - Support de cours fourni à chaque participant - Formation présentielle
Durée	2 jours

Code : DERAMCS6-INIT

Programme.

Rappels du Web

Principaux protocoles d'un site Web (HTTP, FTP, SMTP, POP3, IMAP). Principes : client-serveur et site Web.

Navigateurs Web (IE, Firefox, Chrome).

Principaux serveurs HTTP (Apache, IIS).

Les URL (structure, méthode GET, accès localhost).

Le langage HTML.

Travaux pratiques

Exploration de sites à partir de deux navigateurs.

Démonstration de WAMP. Paramétrage d'un site local.

Modification manuelle des paramètres d'une URL en GET.

Dreamweaver

Présentation de la gamme Adobe.

Prise en main de Dreamweaver CS6 (démarrage, espace de travail, paramétrage...).

Travaux pratiques

Préparation de l'environnement de travail (espace, dossiers).

Création d'une première page. Publication distante en FTP.

Création de pages simples

Les textes (principales balises, strong, em...). Les images (GIF, JPG et PNG, zones réactives...).

Les hyperliens (URL, cibles, ancrés...).

Propriétés de la page (fonds, fonts, liens...).

Mise en forme à l'aide de tableaux.

Travaux pratiques

Création d'une page comportant des textes, liens et images.

Accessibilité et Web usability

Qu'est-ce que l'accessibilité (technique et handicap, lois, initiatives publiques, privées...)?

Importance du (X)HTML. Séparation sémantique (contenu, forme, interactivité).

Qu'est-ce que le web usability (ergonomie globale)?

Importance de l'apparence (charte, best practices...).

Importance du contenu et référencement (métatags).

Les outils d'évaluation de l'ergonomie.

Travaux pratiques

Tests et rapports d'accessibilité avec Dreamweaver. Définition d'une charte graphique. Visite de quelques sites de référencement.

Mise en forme avancée avec CSS

Qu'est-ce qu'un CSS (définition, fichier...)?

Création, utilisation, liaison, import.

Mise en page à l'aide de divisions logiques (positionnement dans le flux, la propriété float).

Découverte de propriétés CSS3 (transition).

Maintenance et nettoyage du code.

Travaux pratiques

Création de trois pages liées entre elles par une page sommaire, avec barre de navigation...

Introduction au DHTML

Qu'est-ce que JavaScript?

Syntaxe JavaScript.

Evénements et création dynamique de code.

Introduction à Spry.

Travaux pratiques

Test simple de déclenchement JavaScript. Mise en œuvre d'effets Spry sur les pages créées.