

### Objectifs

Etre capable de créer un site vitrine avec Dreamweaver.

### Pré requis

Avoir des bases en informatique

### Public concerné

Personne désirant créer un site internet

### Méthodes pédagogiques

Méthode interactive  
Exercices d'application  
(Possibilité d'adaptés les exercices à l'entreprise)

### Modalités de suivi

Evaluation du niveau atteint après la formation

#### 1. Créer un site Web avec Dreamweaver

- Découverte de l'interface de Dreamweaver : l'organisation des fenêtres et les menus contextuels
- Commencer par les techniques de base, régler les préférences du logiciel
- Les possibilités graphiques de Dreamweaver.
- Connaître les grandes lignes du langage HTML
- Définir le XHTML et le DHTML
- Afficher une carte représentative de votre site
- Redimensionner la fenêtre, simuler les différentes tailles d'affichage (640 x 480, 800 x 600...)
- Visualiser le site dans les divers navigateurs et contrôler la compatibilité du code avec chacun d'entre eux
- Vérifier les liens hypertextes , réparer les liens rompus

#### 2. Concevoir les pages du site

- Créer, ouvrir et enregistrer des pages
- Formater et éditer du texte
- Utiliser les en-têtes pour structurer le texte
- Créer des feuilles de style externe
- Redéfinir les styles existants et créer des classes, lier les pages du site à une feuille de style externe
- Définir les fonds d'écran et les couleurs de base
- Recréer la présentation d'une page déjà réalisée avec la fonction "tracing image"
- Insérer, modifier et manipuler des tableaux
- Utiliser des tableaux pour la mise en page
- Trois bonnes raisons de préférer des calques : positionnement, superposition, visibilité
- Convertir les calques en tableaux (compatibilité avec tous les navigateurs)
- Utiliser le mode Mise en forme pour la présentation d'une page

#### 3. Créer une navigation hypertexte

- Se déplacer à l'intérieur d'une page à l'aide des signets
- Créer des liens entre les pages d'un site et vers d'autres sites Web
- Créer des jeux de cadres (frames)

- Créer des interactions entre les frames

#### 4. Incorporer des médias

- Insérer des images et définir leurs propriétés
- Intégrer des applets Java dans les pages, insérer des sons
- Intégrer du Flash : boutons, texte et animations
- Gérer les actifs du site
- Créer des éléments de bibliothèque et les insérer dans les pages du site