

Création de sites Web

Le contenu du Web

Liens :
Réseaux>Internet
Réseaux>Protocoles
Réseaux>Client-serveur
Codage>Texte
Codage>Images

- Quand je consulte des sites Web, où sont situées les données ?
- Un site Web créé sous Linux, sera-t-il lisible avec un ordinateur sous Windows ?
- Quelles données me sont transmises ?
- De quel type de logiciel ai-je besoin pour consulter une page Web ? Pour créer une page Web ?

1. Accès aux données

Quand vous consultez un site Web, les données issues d'un **serveur** sont stockées temporairement sur votre ordinateur (client). C'est votre **navigateur** (Mozilla Firefox, Safari, Internet Explorer, Opera etc.) qui gère ce transfert (en **http**) et l'affichage des données.

Les données transmises à votre navigateur sont en premier lieu des éléments textuels. Tous les navigateurs savent en général interpréter, chacun à sa manière :

- Des données textuelles (selon le navigateur : HTML, XML, XSLT, CSS, DTD, XSD, JavaScript etc.)
- Des images (selon le navigateur : jpg, gif, png, bmp, mng etc.)

Il est nécessaire d'installer des **plug-ins** pour que votre navigateur prenne en charge des fichiers spécifiques (vidéo, son, pdf, flash etc.).

2. Langage(s)

Le Web ayant pour vocation de rendre des données accessibles au plus grand nombre, les données auxquelles accèdent les utilisateurs doivent être interprétables quel que soit le système d'exploitation ou le navigateur du client.

Pour y parvenir le consortium W3C propose depuis 1995 les spécifications de plusieurs langages dont le HTML. Ces spécifications sont des lignes directrices à destinations des concepteurs de navigateurs, qui sont libres de les implémenter comme bon leur semble.

2.1. HTML

Un fichier HTML est un fichier texte qui outre le texte lui-même peut contenir des informations de structuration, de mise en forme (même si c'est déconseillé) et des **références** à d'autres documents (par exemple des images, modules flash, etc.).

Historiquement, HTML est l'une des trois inventions à la base du Web. À l'époque, les ordinateurs et les réseaux étaient très lents, en conséquence HTML n'était prévu que pour pouvoir écrire des documents **hypertextuels** liant les différentes ressources d'Internet avec des **hyperliens**.

Aujourd'hui, la puissance des ordinateurs et la vitesse des réseaux ont augmenté de manière à permettre aux utilisateurs – dans les régions disposant des infrastructures adéquates – de visualiser des images, d'écouter du son ou de regarder des vidéos en ligne.

2.2. Interactions avec l'utilisateur

Pour que le visiteur interagisse avec la page, il existe des langages **côté client**, exécutés par l'ordinateur du visiteur du site. Un programme est téléchargé et exécuté par le navigateur (langage : javascript, ex : <http://foncier.mrnf.gouv.qc.ca/conversion/>) ou un plug-in du navigateur (par exemple en flash : <http://pagesperso.scola.ac-paris.fr/claudemarc/jeu-de-reflexion/zookeeper/zookeeper.htm>).

En règle générale, une fois la page chargée, l'exécution de ces programmes ne nécessite pas de rester en ligne.

Fiches L2 :

Création de sites Web>Le contenu du Web

3. Création de pages Web

La création d'un site Web statique ne nécessite qu'un éditeur de texte (pour créer le contenu) et un navigateur (pour l'afficher).

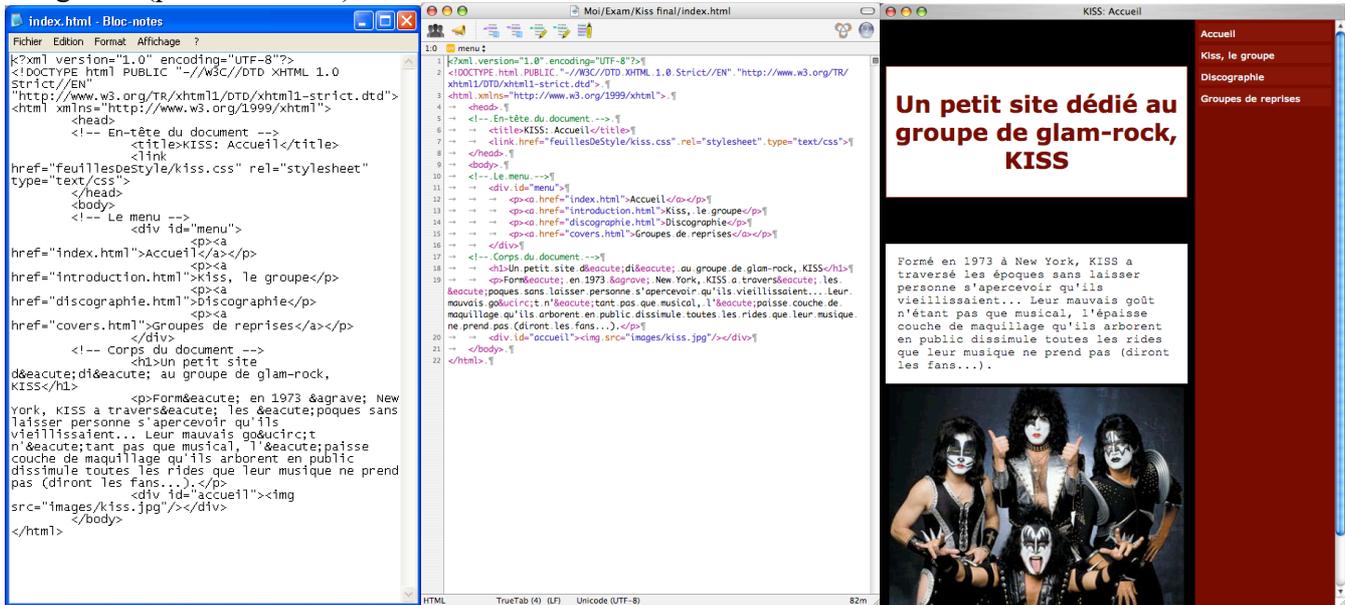


Figure 1 - Le même fichier vu dans un éditeur de texte, un éditeur de texte avec coloration de la syntaxe et un navigateur

Un document HTML étant un document texte, un éditeur de texte permet d'en modifier le contenu. Si un éditeur de texte type "bloc-notes" est suffisant, il est plus confortable d'utiliser un éditeur avec coloration de la syntaxe, qui offre une visualisation où contenu textuel, balises, commentaires et attributs sont identifiables instantanément et l'indentation facilitée (cf. création de sites Web>Structuration de documents).

Pour visualiser le résultat, il suffit d'ouvrir le fichier HTML ainsi créé dans un navigateur. Attention, les éditeurs qui semblent WYSIWYG (par exemple Dreamweaver) donnent souvent un aperçu bien médiocre de ce qu'un véritable navigateur afficherait. Pour éviter toute surprise, il est préférable d'utiliser un navigateur pour la visualisation, quel que soit le logiciel utilisé pour l'édition.

Une fois le site créé, pour le rendre accessible à tous, il faut le télécharger sur un serveur Web au moyen d'un logiciel FTP.

Références

- Navigateurs : http://fr.wikipedia.org/wiki/Navigateur_Web (avec liens vers les sites des différents navigateurs et donc la possibilité de les télécharger)
- Plug-in : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Plugin>
- Consortium W3C : <http://www.w3.org/>
Wikipedia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/W3c>
- Web dynamique : http://fr.wikipedia.org/wiki/Page_web_dynamique
- Web dynamique (php) : <http://www.commentcamarche.net/php/phpaffich.php3>
- Javascript : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Javascript>
- Éditeur gratuit : <http://scintilla.sourceforge.net/SciTEDownload.html>
- WYSIWYG : What You See Is What You Get – ici, concerne des éditeurs de sites Web qui permettent à l'utilisateur de composer sa page Web en manipulant directement les différents objets qui la composent dans un aperçu du résultat final.
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Wysiwyg>

Terminologie

- Navigateur = browser = explorateur (cf. références)
- Plugin = plug-in = greffon = module externe (cf. références)