

## *Au Sommaire*

### *Introduction*

[Avant-propos](#)

[Installation](#)

[Licence d'utilisation](#)

[Enregistrement](#)

[Assistance technique](#)

### *Fonctions de Base*

[Ma première page Web](#)

[Fonctions des menus](#)

[Barre d'outils](#)

[Accès au Navigateur](#)

[Menu contextuel](#)

[Fonctions de recherche](#)

[Conversion des signes orthographiques](#)

### *Autres Fonctions*

[Assistants](#)

[Configuration des formulaires](#)

[Raccourcis clavier et souris](#)

[Edition de marqueurs complexes](#)

[Gestionnaire de Projet](#)

[Compteurs de «Hits»](#)

# Installation / suppression

## Procédures d'Installation

CODExpert est distribué avec un programme d'installation qui se charge de configurer ce logiciel sur votre système et crée les icônes nécessaires à l'exécution du programme.

### CODExpert est distribué de deux façons:

- Un seul fichier compressé à extraction automatique: cod160.exe
- Trois fichiers d'archives traditionnels pouvant être copiés sur disquettes: cod160a.zip, cod160b.zip et cod160c.zip

### Installation avec le fichier à extraction automatique

1. Téléchargez le fichier cod160.exe dans un dossier temporaire.
2. Cliquez sur Démarrer, puis sur Exécuter...
3. Cliquez sur Parcourir... et retracez le fichier setup.exe.
4. Cliquez sur OK et suivez les instructions à l'écran.

### Installation avec les fichiers d'archives traditionnels:

1. Téléchargez les trois fichiers dans un dossier temporaire.
2. Décompressez les 3 fichiers dans un second dossier temporaire.
3. Lorsque tous les fichiers sont décompressés, cliquez sur Démarrer, puis sur Exécuter...
4. Cliquez sur Parcourir... et retracez le fichier setup.exe.
5. Cliquez sur OK et suivez les instructions à l'écran.

**ATTENTION:** CODExpert 1.60 ne fonctionne pas sous Windows 3.x.

---

## Informations importantes

Par défaut, le programme d'installation est copie les fichiers dans le répertoire C:\ProgramFiles\Codex\. Pendant l'installation, il est possible de spécifier une autre destination, mais une fois l'installation terminée, il est déconseillé de déplacer les fichiers de CODExpert.

Le programme d'installation ajoute les fichiers suivants au répertoire C:\Windows\System.

- stkit432.dll
- vb40032.dll
- ven2232.olb
- comctl32.ocx
- comdlg32.ocx
- richtx32.ocx

## Désinstallation de CODExpert

Si vous n'avez pas déplacé les fichiers copiés sur votre disque dur par le programme d'installation de CODExpert, nous vous recommandons d'utiliser l'application CODExpert 1.60 Removal Program.

**Marche à suivre...**

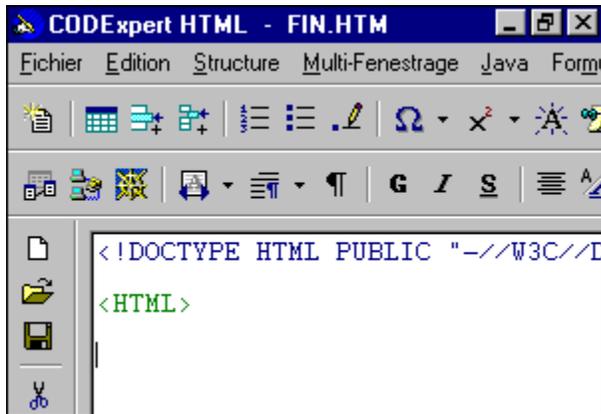
1. Cliquez sur Démarrer, puis Paramètres, Panneau de configuration.
  2. Double-cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.
  3. Sélectionnez l'onglet Installation/Désinstallation.
  4. Sélectionnez CODExpert 1.60 Standard dans la liste et cliquez sur Ajouter/Supprimer...
  5. Suivez les instructions à l'écran.
-

# Avant-Propos

## Bienvenue à CODExpert Html 1.60

CODExpert est un éditeur en programmation HTML qui vous offre de nombreux outils afin de faciliter la conception de pages web. Il intègre de nombreuses fonctions allant de la simple mise en forme de caractères jusqu'à la gestion de sites avec cadres dynamiques.

Pour vous initier au langage HTML, approfondir vos connaissances, ou simplement pour créer des pages d'aspect professionnel, CODExpert saura répondre à vos besoins.



## Caractéristiques

- Produit des pages web conforme à la nouvelle norme HTML 4.0
- Génère tous les marqueurs à votre place.
- Dispose d'Assistants et de modèles de cadres.
- Offre des fonctions de recherche/remplacement avancées.
- Offre des Applets Java et commandes Javascripts.
- Dispose d'un éditeur de Javascript pour créer des scripts réutilisables.
- Converti les codes de couleurs en hexadécimal automatiquement.
- Converti tous les caractères accentués français en une opération.
- Affiche les marqueurs en couleur pour faciliter la lecture et le repérage.
- Dispose d'une touche d'annulation à 16 mémoires.
- Offre constamment de l'aide contextuelle pour faciliter l'apprentissage de la programmation.
- Dispose d'un guide d'apprentissage complet en programmation Html en français.
- Offre un Gestionnaire de Projet afin mieux gérer votre site Web.
- Supporte les tableaux, les cadres, les formulaires, les images map.
- Dispose d'un éditeur d'images map intégré.
- Offre la visualisation des pages Web dans Netscape et Internet Explorer.
- Et bien plus!

## Un dernier atout...

CODExpert est gratuit pour les particuliers!

---

## Convention de Licence

CODExpert Html est protégé par la loi du copyright et par les conventions internationales. L'utilisation d'une version non-enregistrée est tolérée pour une période de 30 utilisations à partir de la date d'installation initiale. Pendant cette période, vous pouvez évaluer le produit et créer des pages Web. La version d'essai est totalement fonctionnelle. L'obtention d'une licence d'utilisation pour un particulier est gratuite pour la version 1.60.

**Les demandes d'enregistrement doivent être complétées directement sur notre site web sous la section 'Enregistrement'.**

<http://www.codexpert.com/>

### TERMES ET CONDITIONS:

#### VERSION D'ÉVALUATION (SHAREWARE):

À titre d'utilisateur non enregistré, vous disposez d'une période de trente (30) utilisations à partir de l'installation initiale pour tester la version d'évaluation de ce logiciel. Si vous convenez d'utiliser ce logiciel après la période d'essai, vous devez vous enregistrer et ainsi obtenir votre licence d'utilisateur. Dans le cas contraire, vous devez cesser toute utilisation de ce logiciel et devez le retirer complètement de votre système informatique. La version d'essai de ce logiciel peut être distribuée gratuitement. Si vous désirez distribuer ce logiciel, en totalité ou en partie, à des fins commerciales (CD-ROM, etc.), veuillez d'abord contacter l'auteur.

#### GARANTIE ET RESPONSABILITÉ

Ce logiciel est fourni tel quel et dans la mesure où il est disponible sans AUCUNE garantie. Nous ne garantissons pas l'utilisation ou le fonctionnement en vertu de la présente convention. Nous ne garantissons pas que le matériel distribué est exempt de virus ou autres parasites pouvant endommager votre système informatique. NOUS NE SOMMES PAS RESPONSABLES ENVERS VOUS OU TOUTE AUTRE PERSONNE EN AUCUN CAS, QUE CE SOIT EN VERTU DE LEUR RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE OU DÉLICTEUELLE OU EN VERTU DE LEUR RESPONSABILITÉ DÉCOULANT DE TOUTE AUTRE THÉORIE JURIDIQUE, POUR LES DOMMAGES, QU'ILS SOIT INDIRECTS, SPÉCIAUX, PUNITIFS OU ACCESSOIRES, ENCOURUS PAR L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.

#### FRAIS ET ENREGISTREMENT:

CODEXPERT N'EST PAS UN LOGICIEL DU DOMAINE PUBLIC (FREEMWARE). NOUS EXIGEONS QUE LES UTILISATEURS SOUSCRIVENT À UNE LICENCE D'UTILISATION POUR EXPLOITER CE LOGICIEL. L'OBTENTION D'UNE LICENCE D'UTILISATION PERSONNELLE EST GRATUITE POUR LA PRÉSENTE VERSION. CETTE LICENCE VOUS DONNE UNIQUEMENT LE DROIT D'EXPLOITER LE LOGICIEL SUR UN SEUL ORDINATEUR SELON LES TERMES DE CETTE CONVENTION DE LICENCE.

#### TERMES ET CONDITIONS:

VOUS POUVEZ RÉSILIER LA PRÉSENTE CONVENTION EN DÉTRUISANT TOUTES LES COPIES DU LOGICIEL QUI SONT EN VOTRE POSSESSION. CODEXPERT DEMEURE LA PROPRIÉTÉ EXCLUSIVE DE DANIEL RODRIGUEZ. PAR CONSÉQUENT, NOUS NOUS RÉSERVONS LE DROIT DE SUSPENDRE, RETIRER OU MODIFIER TOUTE LICENCE D'UTILISATION EN VOUS DONNANT, DANS UN DÉLAI RAISONNABLE, UN AVIS À CET EFFET. SI VOUS REFUSEZ UNE MODIFICATION APPORTÉE À LA PRÉSENTE CONVENTION, VOUS DEVEZ CESSER IMMÉDIATEMENT D'UTILISER CE LOGICIEL.

NOUS NE NOUS ENGAGEONS D'AUCUNE FAÇON À VOUS FOURNIR UN SUPPORT TECHNIQUE CONCERNANT L'INSTALLATION ET L'EXPLOITATION DU LOGICIEL. VOUS NE POUVEZ PAS PERMETTRE L'UTILISATION DE VOTRE LICENCE PAR D'AUTRES PERSONNES, SAUF EN CONFORMITÉ AVEC DES DISPOSITIONS SPÉCIALES. VOUS NE DEVEZ PAS MODIFIER, TRADUIRE, DÉCOMPILER OU DÉSASSEMBLER LE LOGICIEL OU CRÉER DES OEUVRES DÉRIVÉES À PARTIR DE CE PROGRAMME.

IL N'EST PAS PERMIS DE LOUER, DONNER À BAIL OU CÉDER OU AUTREMENT TRANSFÉRER VOS DROITS À L'ÉGARD DE CE LOGICIEL. VOUS NE DEVEZ SOUS AUCUN PRÉTEXTE ENLEVER TOUT AVIS OU ÉTIQUETTE APPARAISSANT SUR LE LOGICIEL INDIQUANT DES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE. LA DISTRIBUTION LÉGALE DE CE LOGICIEL EST LIMITÉE À LA VERSION D'ESSAI (SHAREWARE), ET AUCUN FRAIS NE DOIT ÊTRE EXIGÉ, SAUF EN CONFORMITÉ AVEC UNE ENTENTE SPÉCIALE AVEC

L'AUTEUR.

TOUTE PERSONNE NE RESPECTANT PAS CES DISPOSITIONS VIOLE LA LOI DU COPYRIGHT ET LES  
CONVENTIONS INTERNATIONALES ET EST PASSIBLE DES PEINES PÉNALES PRÉVUES PAR LA LOI.

Copyright © 1999 Daniel Rodriguez – Tous droits réservés.

---

## Comment s'enregistrer

### Le formulaire d'enregistrement

Votre demande d'enregistrement doit être faite à partir du formulaire qui se trouve sur le site web de CODExpert. Obtenir sa clé d'enregistrement, c'est simple et gratuit!

1. Rendez vous sur le site web <http://www.codexpert.com/> et cliquez sur la rubrique Enregistrement.
2. Remplissez le formulaire en prenant soin de ne pas faire d'erreur de frappe.
3. Envoyez le formulaire. Votre demande sera traitée dans les cinq jours ouvrables suivant l'envoi de votre demande.
4. Vous recevrez votre clé d'enregistrement par courrier électronique.

**Nous n'acceptons plus les demandes d'enregistrement par courrier électronique car leur gestion est devenue trop complexe. Utilisez le formulaire du site web SVP.**

### Procédure d'enregistrement

Si vous avez votre clé d'enregistrement en main (Immatriculation), ne tardez plus et procédez à l'enregistrement dès maintenant!

#### *Marche à suivre...*

1. Sélectionnez l'item A propos de... du menu d'aide.
2. Dans la fenêtre, cliquez sur le bouton 'Enregistrement...'
3. Tapez dans les champs correspondants votre nom, clé d'enregistrement et adresse électronique.
4. Cliquez sur le bouton 'Valider' et suivez les instructions à l'écran.

**ATTENTION:** Assurez-vous de transcrire les informations tel que nous vous les avons spécifiées.  
Une seule erreur peut empêcher la procédure d'enregistrement de se réaliser.

---

## Contactez-nous

### **World Wide Web**

Visitez notre site web pour connaître les derniers développements, télécharger les nouvelles versions, découvrir des liens intéressants vers d'autres outils et ressources sur le net.

***Site web:***

<http://www.codexpert.com/>

### **Courrier électronique**

Pour nous faire part de vos suggestions, pour rapporter des erreurs ou nous poser vos questions, n'hésitez pas à nous écrire.

***Licences & informations:***

[info@codexpert.com](mailto:info@codexpert.com)

***Assistance technique:***

[assistance@codexpert.com](mailto:assistance@codexpert.com)

---

## Fonctions des menus

Les rubriques d'aide suivantes renferment diverses informations sur les menus de la fenêtre principale et leur fonction.

**Fichier**

**Edition**

**Structure**

**Multi-Fenestrage**

**Java**

**Formulaires**

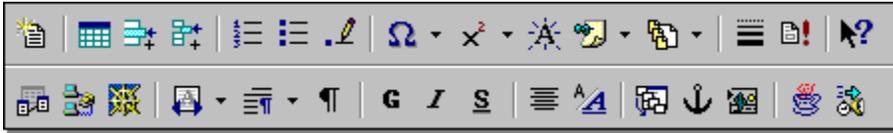
**Outils**

---

## Barre d'outils

La barre d'outils de CODExpert est l'outil de travail principal. La plupart des fonctions dont vous aurez besoin seront appelées à partir d'ici.

Cliquez sur chacun des boutons de l'image ci-dessous pour découvrir tous les fonctions, raccourcis et trucs associés à chacun d'eux.



## Menu Fichier

### **Nouveau... (Ctrl+N)**

Ferme le document en cours et affiche une nouvelle page.

### **Ouvrir... (Ctrl+O)**

Ferme le document en cours et ouvre un document existant.

### **Enregistrer (Ctrl+S)**

Enregistre les modifications apportées au document en cours (dont le nom apparaît dans la barre de titre). Si le document ne porte pas de nom (Sans nom), la procédure «Enregistrer sous» est alors effectuée.

### **Enregistrer sous...**

Enregistre le document en cours dans un fichier sur votre disque dur.

### **Mise en page...**

Permet le réglage des paramètres d'impression de documents (orientation du papier, marges, interligne, etc.)

### **Imprimer...**

Imprime le document en cours d'édition sur l'imprimante par défaut de Windows.

### **Configuration**

Configuration des options et fonctions de CODEExpert: affichage, répertoire de travail, etc.

### **Derniers documents consultés**

Liste les quatre (8) derniers documents ouverts dans CODEExpert. Cliquez sur un des fichiers pour l'ouvrir.

### **Quitter**

Fermeture de l'application.

---

### **Autres menus**

[Edition](#)

[Structure HTML](#)

[Multi-Fenestration](#)

[Java](#)

[Formulaires](#)

[Outils](#)

## Menu Edition

### **Annuler (Ctrl+Z)**

Annule les 16 dernières actions.

### **Répéter.. (Ctrl+Q)**

Répète la dernière action.

### **Couper (Ctrl+X)**

Copie le texte sélectionné dans le Presse-Papiers et l'efface du document.

### **Copier (Ctrl+C)**

Copie le texte sélectionné dans le Presse-Papiers.

### **Coller (Ctrl+V)**

Insère le contenu du Presse-Papiers à l'endroit où le curseur est positionné dans le texte.

### **Supprimer (Ctrl+D)**

Efface le texte sélectionné dans le document.

### **Sélectionner tout**

Sélectionne l'ensemble du contenu de la fenêtre de l'éditeur.

### **Rechercher..**

Lance l'outil de recherche, de dénombrement et de remplacement par mot clé.

### **Retour à la ligne automatique**

Cochez cette option pour forcer le retour automatique à ligne dépendant de la taille de la fenêtre. Cette fonction vous évite d'utiliser constamment la barre de défilement horizontale pour lire le contenu de la fenêtre de programmation.

---

### **Autres menus**

[Fichier](#)

[Structure](#)

[Multi-Fenestration](#)

[Java](#)

[Formulaires](#)

[Outils](#)

## Menu Structure

### Propriétés...

Insère dans votre document les marqueurs de base tels que spécifiés par la norme HTML 3.2: titre, couleurs et propriétés, auteur et date de révision, mots clés et description.

### Compteur...

Insère un compteur d'accès à votre page. Choix de 25 modèles de compteurs. Cette fonction n'est disponible que pour les utilisateurs membres du service Internet Sympatico®.

### Personnaliser...

Cette fonction vous permet de définir jusqu'à 20 marqueurs HTML personnalisés. Sélectionnez cette option pour configurer les paramètres.

### Affichage

Permet de sélectionner les éléments affichés dans la fenêtre de l'éditeur: barres d'outils, couleurs et Explorateur.

---

### Autres menus

[Fichier](#)

[Edition](#)

[Multi-Fenestrage](#)

[Java](#)

[Formulaires](#)

[Outils](#)

## Menu Multi-Fenestrage

### Commande Principale...

Insère les marqueurs <FRAMESET> ... </FRAMESET> dans le document à l'endroit où le curseur est positionné. Ces marqueurs définissent le découpage de la fenêtre en Cadres.

### Définir cadre...

Insère le marqueur <FRAME SRC... NAME...> dans le document à l'endroit où le curseur est positionné. Ce marqueurs définit les propriétés d'un cadre. Inserez toujours ce marqueur entre des balises <FRAMESET>...</FRAMESET>.

### Section sans cadre

Insère les marqueurs <NOFRAMES> ... </NOFRAMES> dans le document à l'endroit où le curseur est positionné. Vous pouvez taper entre ces marqueurs le contenu d'une page pour les visiteurs qui ne possèdent pas de navigateur compatible avec les Cadres.

---

### Autres menus

[Fichier](#)

[Edition](#)

[Structure](#)

[Java](#)

[Formulaires](#)

[Outils](#)

## Menu Java

### **Insertion applet...**

Affiche la boîte de dialogue permettant la sélection et l'insertion d'une application java dans le document.

### **Banque d'applets...**

Permet d'ajouter des applets Java supplémentaires dans la banque de CODExpert. Il faut d'abord connaître les paramètres de l'applet avant de l'inscrire dans la banque.

### **Applet personnalisé...**

Insère le code nécessaire à l'emploi d'un applet Java dans le document.

### **Insertion applet...**

Affiche la boîte de dialogue permettant la sélection et l'insertion d'une application java dans le document.

### **Insertion Javascript...**

Affiche la boîte de dialogue permettant la sélection et l'insertion d'un Javascript dans le document.

### **Editeur de scripts...**

Démarre l'éditeur de scripts qui permet la gestion des Javascripts de la banque de CODExpert.

---

### **Autres menus**

[Fichier](#)

[Edition](#)

[Structure](#)

[Java](#)

[Formulaires](#)

[Outils](#)

# Menu Formulaires

## Commande Principale

Insère les marqueurs `<FORM> ... </FORM>` dans le document à l'endroit où le curseur est positionné. Ce marqueur définit une zone de formulaire.

## Commande Input...

Insère le marqueur `<INPUT NAME... VALUE...>` dans le document à l'endroit où le curseur est positionné. Ce marqueur comprend les champs texte, les boîtes à cocher, les boutons radio et les boutons envoi/effacement.

## Liste déroulante...

Insère les marqueurs `<SELECT> ... </SELECT>` dans le document à l'endroit où le curseur est positionné. Ce marqueur comprend les listes et les listes déroulantes.

## Zone de texte...

Insère les marqueurs `<TEXTAREA> ... </TEXTAREA>` dans le document à l'endroit où le curseur est positionné.

## Outils formulaires

Affiche la barre d'outils Formulaires qui donne accès rapidement aux outils de conception d'un formulaire avec CODExpert.

---

## Autres menus

[Fichier](#)

[Edition](#)

[Structure](#)

[Multi-Fenestration](#)

[Java](#)

[Outils](#)

## Menu Outils

### **Gestionnaire de Projet...**

Ouvre le Gestionnaire de pages web de CODExpert.

### **Convertir -> &eacute;**

Lance la procédure de conversion des caractères accentués en code HTML. Cette procédure doit être effectuée avant de diffuser un document HTML.

### **Convertir -> é**

Lance la procédure de conversion des codes HTML en caractères accentués. Cette procédure est utile lorsque l'on doit modifier un document dont les caractères accentués ont été préalablement convertis.

### **Assistants Html...**

Démarre l'Assistant. Le document en cours sera effacé.

### **Editeur images map...**

Démarre l'éditeur d'images Map intégré.

---

### **Autres menus**

[Fichier](#)

[Edition](#)

[Structure](#)

[Multi-Fenestrage](#)

[Formulaires](#)

[Java](#)

## Accès au navigateur

Afin de voir instantanément ce que donne votre code Html dans un navigateur, CODEExpert peut maintenant communiquer avec Netscape 2.x, 3.x et 4.x, et Internet Explorer 3.0, 4.0 et 5.0. Vous devez posséder un de ces logiciels sur votre système pour exploiter CODEExpert adéquatement. CODEExpert charge automatiquement les pages ouvertes de sa fenêtre de travail afin de vous donner un aperçu de votre travail.

Certaines restrictions s'appliquent:

- Le document doit être enregistré sur votre disque dur pour être transférable dans le navigateur.
- Vous devez préalablement spécifier à CODEExpert le navigateur à utiliser.

### *Configuration du Navigateur:*

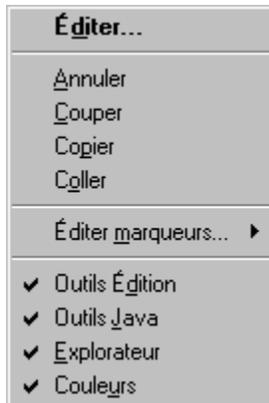
1. Rendez-vous dans la fenêtre de configuration (menu **Fichier**).
  2. Sélectionnez l'onglet **Navigateur et FTP**.
  3. Cliquez sur le bouton **Par défaut...** Si aucun Navigateur ne peut être détecté, inscrivez manuellement le chemin d'accès complet au fichier exécutable de votre navigateur (ie: *netscape.exe* ou *iexplore.exe*)
  4. Cochez l'option **Passer au navigateur après enregistrement** si vous désirez que CODEExpert passe au navigateur après avoir cliqué sur l'icône Disquette dans la barre d'outils.
  5. Cliquez sur **OK**.
-

## Menu contextuel

### Raccourcis & Fonctions

Le menu contextuel vous offre une série de raccourcis pratiques. Pour faire apparaître ce menu, amenez le pointeur de la souris au dessus de la zone de texte dans la fenêtre principale et cliquez sur le bouton droit de la souris.

*Cliquez sur les différentes composantes du menu et découvrez leur fonction*



## Console

La console CODExpert est située dans la partie supérieure droite de la fenêtre de travail. Elle est visible lorsqu'une page Web est chargée dans l'espace de travail. Elle vous permet de définir et modifier rapidement des éléments suivants de vos pages Web:

- Couleur de fond de page
- Papier peint de fond de page
- Couleur du texte par défaut
- Couleur des liens hypertextes

### Fonctionnement:

1. Dans la liste déroulante, choisissez une des options proposées.
2. Cliquez sur la case au-dessous pour modifier la couleur ou le papier peint.



### Propriétés de la page:

Dans la console, cliquez au-dessus de 'Couleurs' pour accéder directement à la boîte de dialogue des propriétés de la page.



### ***Fonction Éditer...***

Cette fonction sert à éditer les marqueurs HTML existants qui comportent un ou plusieurs paramètre(s) configurable(s).

Exemple: <TABLE WIDTH=55% BORDER=2>

Pour ajouter d'autres paramètres, ou modifier les paramètres existants du marqueur TABLE, il suffit de mettre en surbrillance (ou sélectionner) le marqueur en incluant les symboles "<" et ">". Cliquez ensuite sur le bouton droit de votre souris et choisissez **Éditer...** dans le menu. CODExpert affiche aussitôt la boîte de dialogue correspondant au marqueur sélectionné.

Tous les marqueurs comportant des paramètres configurables sont supportés par cette fonction.

**Note:** Consultez la rubrique [Édition de marqueurs](#) pour de plus amples détails.

***Fonction Anuuler***

Annule la dernière action.

## ***Fonction Couper***

Copie le texte sélectionné dans le Presse-Papiers et l'efface du document.

## ***Fonction Copier***

Copie le texte sélectionné dans le Presse-Papiers.

## ***Fonction Coller***

Insère le contenu du Presse-Papiers à l'endroit où le curseur est positionné dans le texte.

### *Affichage Barre d'outils*

Cochez ces options pour afficher les barres d'outils **Édition** et **Java**.

### ***Edition de marqueurs***

Ces fonctions vous permettent d'effectuer rapidement des corrections sur un marqueur Html. L'option **Édition par la touche contrôle** vous permet de sélectionner un marqueur et d'appuyer sur la touche Ctrl pour effectuer des modifications. L'option **Édition par bouton gauche souris** vous permet de sélectionner le marqueur et de cliquer au-dessus de la sélection à l'aide du bouton gauche de la souris pour effectuer des modifications.

### ***Affichage Explorateur***

Cochez cette option pour afficher l'Explorateur dans l'éditeur de CODExpert.

## *Couleurs*

Cochez cette option pour activer l'affichage en couleurs dans l'espace de travail.

## Fonction de recherche

L'outil de recherche de CODExpert vous offre des fonctions spécialisées pour la rédaction de pages web. Il combine la recherche, le remplacement et le dénombrement par mots clés. Pour accéder à la fenêtre de recherche, à partir du menu Outils, cliquez sur Recherche...



### Dénombrement

Cette fonction vous indique la fréquence de répétition d'une expression dans un document.

#### *Marche à suivre...*

1. Inscrivez une expression dans la case Rechercher.
2. Cochez la boîte Respect de la casse si vous désirez que CODExpert tienne compte de la présence de lettres majuscules dans sa recherche.
3. Cliquez sur Dénombrer pour amorcer la procédure.

### Recherche et Remplacement

Cette fonction retrace une expression dans votre document et vous permet de la remplacer par une autre au besoin.

#### *Marche à suivre...*

1. Inscrivez une expression dans la case Rechercher.
2. Inscrivez une seconde expression dans la case Remplacer par.
3. Cochez la boîte Respect de la casse si vous désirez que CODExpert tienne compte de la présence de lettres majuscules dans sa recherche.
4. Cliquez sur Rechercher pour amorcer la procédure.
5. Si l'expression est présente dans le texte, elle sera affichée en surbrillance.
6. Cliquez sur Remplacer pour effectuer un remplacement si désiré.
7. Cliquez Suivant pour poursuivre la recherche dans le reste du document.

### Remplacement automatique

Cette fonction retrace et remplace une expression partout dans le document.

#### *Marche à suivre...*

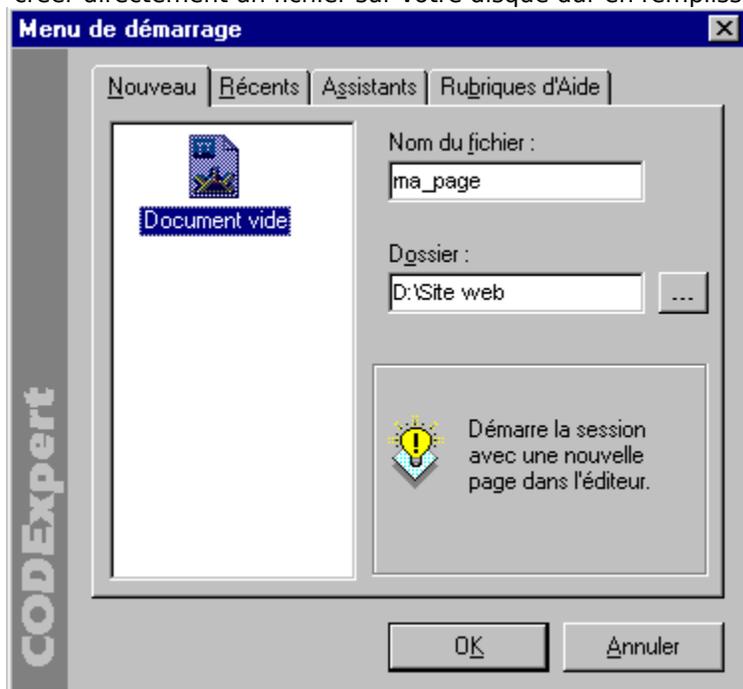
1. Inscrivez une expression dans la case Rechercher.
  2. Inscrivez une seconde expression dans la case Remplacer par.
  3. Cochez la boîte Respect de la casse si vous désirez que CODExpert tienne compte de la présence de lettres majuscules dans sa recherche.
  4. Cliquez sur Remplacer tout pour amorcer la procédure.
-

## Menu de démarrage

La fenêtre de démarrage vous offre quatre sections pour vous aider à démarrer rapidement votre session de travail dans CODExpert.

### Onglet Nouveau :

Utilisez ce panneau pour démarrer avec un page vierge ou à partir d'un modèle. Il est possible de créer directement un fichier sur votre disque dur en remplissant les champs de la section de droite.



#### Marche à suivre...

1. Sélectionnez l'item **Document vide** dans le panneau.
2. Indiquez le dossier de votre choix. Vous pouvez inscrire un dossier qui n'existe pas et CODExpert le créera pour vous.
3. Indiquez un nom de fichier. Si vous ne précisez pas l'extension **.htm** ou **.html**, CODExpert ajoutera par défaut l'extension **.htm** au nom du fichier.
4. Cliquez sur le bouton **OK**.

### Onglet Récents :

Utilisez ce panneau pour démarrer une session avec un des 8 derniers documents ouverts dans l'éditeur. Sélectionnez le dernier item **Autres documents...** pour choisir un fichier directement sur le disque dur.

### Onglet Assistants :

Utilisez ce panneau pour démarrer l'élaboration d'une page à l'aide des assistants. Il est possible de créer directement un fichier sur votre disque dur en remplissant les champs de la section de droite.

Consultez [cette rubrique](#) pour de plus amples détails sur les assistants.

**Marche à suivre...**

1. Sélectionnez un des assistants dans le panneau.
2. Indiquez le dossier de votre choix. Vous pouvez inscrire un dossier qui n'existe pas et CODExpert le créera pour vous.
3. Indiquez un nom de fichier. Si vous ne précisez pas l'extension **.htm** ou **.html**, CODExpert ajoutera par défaut l'extension **.htm** au nom du fichier.
4. Cliquez sur **OK**.

**Onglet Rubriques d'Aide :**

Utilisez ce panneau consulter les fichiers d'aide mis à votre disposition.

---

## Modèles de documents

Lorsque vous créez un site web, il est souvent plus pratique d'utiliser le même canevas de base pour élaborer chacune des pages du site. Ainsi, en réutilisant les mêmes styles de menus et/ou d'en-têtes on peut créer facilement en ensemble harmonieux de pages où le visiteur pourra se repérer plus facilement.

La fonction 'modèles de documents' peut vous aider à gérer plus facilement le démarrage de nouvelles pages. Au lieu de partir d'une page vide, vous pouvez vous créer des canevas (modèles) de base et les réutiliser à toutes les fois que vous démarrez l'élaboration d'une nouvelle page.

Dans un premier temps, vous devez créer vos propres modèles. Pour créer un modèle, il est possible d'utiliser un nouveau document ou un document existant sur le disque dur.

### Création d'un modèle à partir d'un nouveau document :

1. Dans la fenêtre principale de CODExpert, cliquez sur le menu **Fichier**, option **Nouveau...**
2. Dans la fenêtre, choisissez l'item **Document vide**, ou utilisez un assistant pour démarrer la création d'une page web.
3. Dans l'éditeur, ajoutez les éléments à votre page web de la même façon que vous le faites habituellement.
4. Lorsque votre document vous satisfait, cliquez sur le menu **Structure**, option **Modèles...**
5. Dans la fenêtre, cliquez sur le bouton **Créer un modèle...**
6. Donnez un nom à votre modèle et cliquez sur **OK**.
7. Le modèle apparaît maintenant dans la fenêtre du gestionnaire du modèles.

### Autres fonctions du gestionnaire:

Le gestionnaire de modèles, accessible par le menu **Structure**, option **Modèles...**, vous permet de créer des modèles (tel que décrit ci-haut), d'effacer et de renommer des modèles.

Pour supprimer un modèle, sélectionnez un item dans la fenêtre et cliquez sur le bouton **Supprimer...**

Pour renommer un modèle, sélectionnez un item dans la fenêtre et cliquez à nouveau sur le texte sous son icône avec le bouton gauche de la souris. Éditez le nom du modèle et tapez sur la touche ENTRÉE au clavier pour valider.

**Note:** Les modèles sont enregistrés dans le sous-dossier Codex\Modeles.

---

### Rubriques connexes

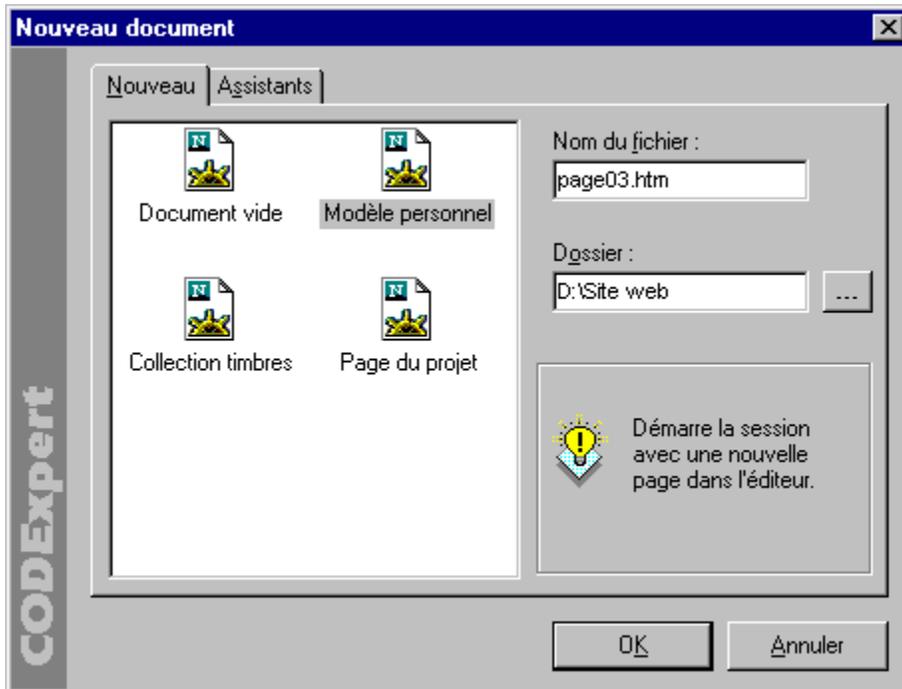
[Emploi des modèles](#)

## Emploi des modèles de document

Après avoir créé un ou plusieurs modèles, vous pouvez maintenant générer de nouveaux documents fondés sur ces modèles.

### Créer un nouveau document à partir d'un modèle :

1. Cliquez sur le menu **Fichier**, option **Nouveau....**
2. Dans la fenêtre, en plus de l'item **Document vide**, les modèles figureront sous forme d'icônes. Sélectionnez un des modèles.



3. Dans la section droite de la fenêtre, indiquez le nom du nouveau fichier à créer ainsi que le dossier de travail.
4. Cliquez sur le bouton **OK** pour générer le nouveau document.

CODEExpert crée pour vous le nouveau fichier sur votre disque dur et y copie le contenu du modèle sélectionné.

**Note:** Lorsque vous travaillez dans un document créé à partir d'un modèle, les changements apportés à ce document n'ont aucun effet sur le modèle.

---

### Rubriques connexes

[Création de modèles de documents](#)

## Conversion caractères accentués

Les pages web sont des fichiers de texte en format ASCII 7 bits, c'est-à-dire sans caractères accentués. Or, les lettres accentuées constituent des caractères 8 bits. Si vous diffusez sur Internet un document, il est probable que des visiteurs soient dans l'impossibilité de décoder certains de ces caractères. Pour éviter que cette situation se présente, il est préférable de convertir tous les caractères accentués en codes spéciaux que les navigateurs pourront ensuite interpréter. CODEExpert offre deux outils de conversion très pratiques qui vous épargneront beaucoup de temps.

### **Convertir : &eacute;**

Lorsque vous tapez le texte de votre page web, écrivez les lettres accentuées comme d'habitude. Lorsque votre page est terminée, convertissez les caractères accentués avant de publier sur Internet.

#### *Marche à suivre...*

1. Ouvrez le document à convertir dans CODEExpert.
2. Dans le menu Outils, cliquez sur Convertir -> &eacute;

Voici la listes des caractères que CODEExpert convertit:

À à, Â â, É é, È è, Ê ê, Î î, Ò ò, Ô ô, Ù ù, Ú ú, Ç ç, Ë ë, Ï ï, Ü ü, ß, ©, ®, «, », ±, ¢, µ,

### **Convertir : é**

Ce deuxième type de conversion fait la procédure inverse. Lorsque vous désirez modifier un document qui a déjà été converti, il devient très difficile de lire le texte au travers des codes. Cette fonction fait simplement remplacer les codes par les vrais caractères accentués. Une fois le document édité, refaites la conversion initiale avant de le mettre en circulation sur le réseau.

#### *Marche à suivre...*

1. Ouvrez le document à convertir dans CODEExpert.
  2. Dans le menu Outils, cliquez sur Convertir -> é
-

## **<B>...</B> : Caractère gras**

Ces marqueurs servent à mettre une portion de texte en **caratères gras**.

### *Méthode 1:*

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### *Méthode 2:*

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Votre document doit contenir autant de marqueurs `<B>` que de `</B>`. Passez votre document au Vérificateur Html avant de le publier sur Internet.

## **<I>...</I> : Caractère italique**

Ces marqueurs servent à mettre une portion de texte en **caractères italiques**.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Votre document doit contenir autant de marqueurs <I> que de </I>. Passez votre document au Vérificateur Html avant de le publier sur Internet.

## **<U>...</U> : Caractère souligné**

Ces marqueurs servent à mettre une portion de texte en **caractères soulignés**.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Votre document doit contenir autant de marqueurs <U> que de </U>. Passez votre document au Vérificateur Html avant de le publier sur Internet.

## **<CENTER>...</CENTER> : Caractère centré**

Ces marqueurs servent à **centrer** une ligne de texte ou un paragraphe sur la page.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Votre document doit contenir autant de marqueurs <CENTER> que de </CENTER>. Passez votre document au Vérificateur Html avant de le publier sur Internet.

## ***Exposants/indices***

Ces marqueurs servent à mettre une portion de texte en **caratères indices** ou **exposants**.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.

## **<BLINK>...</BLINK> : Caractère clignotant**

Ces marqueurs servent à mettre une portion de texte en **caractères clignotants**.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Votre document doit contenir autant de marqueurs <BLINK> que de </BLINK>. Passez votre document au Vérificateur Html avant de le publier sur Internet.

### *Marqueur <TT>...</TT>*

Ces marqueurs servent à mettre une portion de texte en **caratères TéléType**, c'est une police de type 'courrier'



Votre document doit contenir autant de marqueurs <TT> que de </TT>.

## <HR> : Règle horizontale

Ce marqueur génère une **règle** (barre) horizontale sur la page.

### *Marche à suivre:*

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Une fenêtre apparaîtra pour régler les paramètres du marqueur. Cliquez ensuite sur 'OK'.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer une règle horizontale par défaut.



La fenêtre de paramètres vous permet de définir l'alignement et la largeur et l'épaisseur de chacune des règles. Consultez l'aide contextuelle dans cette fenêtre pour de plus amples détails.

## **<BR> : Retour de chariot**

Ce marqueur doit être utilisé pour forcer un **retour** à la ligne dans un texte.

### ***Marche à suivre:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Pour sauter plusieurs lignes, insérez successivement plusieurs <BR>.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <BR>, mais sans retour physique dans l'éditeur. N'a aucune influence sur la page dans le navigateur.

## <P> : Paragraphe

Ce marqueur définit **un changement de paragraphe**.

### *Marche à suivre:*

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans le menu, choisissez l'alignement désiré (*gauche, centré ou droit*).



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <P> par défaut. Ce marqueur définit uniquement un changement de paragraphe sans définir l'alignement.

Consultez les sections ci-dessous pour découvrir la fonction de chacun des marqueurs.

Droit

Centré

Gauche

---

***Paramètre ALIGN=LEFT (optionnel)***

Le paramètre ALIGN détermine l'alignement du paragraphe. Insérez le texte visé par un alignement vers la marge de gauche entre les marqueurs <P ALIGN=LEFT> ... </P>.

***Paramètre ALIGN=CENTER (optionnel)***

Le paramètre ALIGN détermine l'alignement du paragraphe. Insérez le texte visé par un alignement au centre entre les marqueurs <P ALIGN=CENTER> ... </P>.

*Note:* Ce marqueur a le même effet que <CENTER> ... </CENTER>.

***Paramètre ALIGN=RIGHT (optionnel)***

Le paramètre ALIGN détermine l'alignement du paragraphe. Insérez le texte visé par un alignement vers la marge de droite entre les marqueurs <P ALIGN=RIGHT> ... </P>.

## **<P> : Paragraphe**

Ce marqueur définit **un changement de paragraphe**.

### ***Marche à suivre:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans le menu, choisissez l'alignement désiré (*gauche, centré ou droit*).



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <P> par défaut. Ce marqueur définit uniquement un changement de paragraphe sans définir l'alignement.

## ***Base Html***

Cette fonction gère les éléments de base de votre page.

- ✘ Les marqueurs <HTML>, <HEAD> et <BODY>.
- ✘ Le titre de la page.
- ✘ Les couleurs, fond de page, etc.
- ✘ Mots clés et description.
- ✘ Auteur et date de révision.

### ***Initialisation d'une page:***

En présence d'une page vierge, cliquez sur cet icône pour insérer les marqueurs de base. Remplissez les champs de la fenêtre et cliquez sur 'OK'.

### ***Editer d'une page existante:***

Ouvrez le document dans l'éditeur. Cliquez sur cet icône. La fenêtre apparaîtra avec les informations contenues sur la page. Modifiez les champs au besoin, puis cliquez sur 'OK'.



Le raccourcis clavier de cette fonction: **F2**.

## **<TABLE>...</TABLE> : Tableau**

Ce marqueur définit **un tableau**. Reportez vous au guide d'apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des tableaux.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Une fenêtre apparaîtra pour définir les propriétés du tableau.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code qui sera incluse dans le tableau. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les propriétés du tableau dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <TABLE>...</TABLE> par défaut.



La fenêtre de paramètres vous permet de définir l'alignement et la largeur, les séparations et la couleur de fond du tableau. Consultez l'aide contextuelle dans cette fenêtre et le guide d'apprentissage pour de plus amples détails.

## **<TR>...</TR> : Ligne de tableau**

Ce marqueur doit être utilisé pour définir **chacune des lignes** d'un tableau. Reportez vous au guide d'apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des tableaux.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les marqueurs sont insérés automatiquement.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code qui sera incluse dans la ligne du tableau. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Les marqueurs <TR>...</TR> doivent être toujours insérés à l'intérieur des balises <TABLE>...</TABLE>.

## **<TD>...</TD> : Cellule de Tableau**

Ce marqueur doit être utilisé pour définir **chacune des cellules** d'un tableau. Reportez vous au guide d'apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des tableaux.

### **Méthode 1:**

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Une fenêtre apparaîtra pour définir les propriétés de la cellule.

### **Méthode 2:**

Sélectionnez une portion de texte ou de code qui sera incluse dans la cellule du tableau. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les propriétés de la cellule dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <TD>...</TD> par défaut.



La fenêtre de paramètres vous permet de définir l'alignement et la largeur, la disposition et la couleur de fond de la cellule. Consultez l'aide contextuelle dans cette fenêtre et le guide d'apprentissage pour de plus amples détails.

## **<OL>...</OL> : Liste ordonnée**

Ce marqueur vous donne la possibilité d'afficher des informations hiérarchisées à l'aide de lignes numérotées. Reportez-vous au guide d'apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des listes ordonnées.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Une fenêtre apparaîtra pour définir les propriétés de la liste (type de numérotation, nombre de lignes).

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code qui sera incluse dans la liste. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Deux marqueurs s'insèrent simultanément, <OL> au début de la sélection et </OL>, à la fin, puis chacune des lignes sélectionnées se voit attribuée de marqueur <LI>.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <OL>...</OL> par défaut.



Consultez l'aide contextuelle dans cette fenêtre et le guide d'apprentissage pour de plus amples détails.

## **<UL>...</UL> : Liste non ordonnée**

Ce marqueur vous donne la possibilité d'afficher des informations hiérarchisées à l'aide de lignes à puces. Reportez-vous au guide d'apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des listes non ordonnées.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Une fenêtre apparaîtra pour définir les propriétés de la liste (type de puces, nombre de lignes).

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code qui sera incluse dans la liste. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Deux marqueurs s'insèrent simultanément, <UL> au début de la sélection et </UL>, à la fin, puis chacune des lignes sélectionnées se voit attribuée de marqueur <LI>.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer le marqueur <UL>...</UL> par défaut.



Vous pouvez aussi utiliser les marqueurs <UL>...</UL> sans le marqueur <LI> sur un paragraphe de texte pour augmenter les marges latérales.

## **<LI> : Ligne de liste**

Ce marqueur définit une ligne dans une liste ordonnée ou non ordonnée. Reportez-vous au guide d'apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des listes.

### ***Marche à suivre:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Notez que les marqueurs <LI> doivent être insérés entre les balises <OL>... </OL> et <UL>...</UL>.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer un marqueur <LI> qui contient le paramètre VALUE. Cette fonction sert à forcer la numérotation des lignes d'une liste ordonnée à une valeur initiale donnée.

## Marqueurs divers

Cette fonction regroupe des marqueurs HTML de mise en forme utilisés moins fréquemment, mais très pratiques.

### *Méthode 1:*

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans le menu qui apparaît, cliquez sur le marqueur qui vous convient.

### *Méthode 2:*

Sélectionnez une portion de texte ou de code sur laquelle vous désirez appliquer la mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans le menu qui apparaît, cliquez sur le marqueur qui vous convient.

Consultez les sections ci-dessous pour découvrir la fonction de chacun des marqueurs.

[Bloc texte](#)

[Prédéfini](#)

[Télétype](#)

[Rayé](#)

[Adresse](#)

[Citation](#)

[Variable](#)

[Gros caractère](#)

[Petit caractère](#)

[Zone de définitions](#)

[Terme](#)

[Définition](#)

---

**Marqueur <BLOCKQUOTE>...</BLOCKQUOTE>**

Le texte inséré entre ces marqueurs aura la particularité d'être en retrait par rapport au restant de la page puisque la dimension des marges de droite et gauche sera plus importante. Pour insérer un de ces marqueurs dans le document, cliquez simplement au dessus de cette option.



Votre document doit contenir autant de marqueurs <BLOCKQUOTE> que de </BLOCKQUOTE>.

### **Marqueur <PRE>...</PRE>**

Le texte inséré entre ces marqueurs aura la particularité d'apparaître tel quel à l'écran, c'est-à-dire que les retours à la ligne et les espaces seront respectés par le navigateur. Pour insérer un de ces marqueurs dans le document, cliquez simplement dessus.



Cette fonction est utile pour présenter des informations sous la forme de petits tableaux (sans utiliser la fonction TABLE). Voici une application concrète:

### **Exemple de texte préformaté:**

<PRE>

```
-----  
VENTES EN | Janvier | Février |  
  1996   |         |         |  
-----  
ITEM 1    |  344$  |    0$   |  
ITEM 2    |  813$  |   46$   |  
-----
```

</PRE>

**Marqueur <STRIKE>...</STRIKE>**

Le texte inséré entre ces marqueurs sera rayé. Pour insérer un de ces marqueurs dans le document, cliquez simplement dessus.

**Exemple de texte rayé:**

```
<STRIKE>Texte rayé</STRIKE>
```

**Donne:** ~~Texte rayé.~~

### ***Marqueur <ADDRESS>...</ADDRESS>***

Utilisez ces marqueurs au début ou à la fin du corps du document pour indiquer vos coordonnées personnelles, telles que nom et prénom, adresse électronique, date de révision, etc. La mise en forme du texte imbriqué entre ces marqueurs est laissée à la discrétion du navigateur.



Selon la Nétiquette, il est toujours préférable d'indiquer aux visiteurs les coordonnées du Responsable du site afin qu'ils puissent adresser des commentaires ou des plaintes. L'utilisation de ce marqueur est toutefois facultative.

**Marqueur <CITE>...</CITE>**

Utilisez ces marqueurs lorsque vous insérez des citations dans vos textes. La mise en forme du texte imbriqué entre ces marqueurs est laissée à la discrétion du navigateur. Bien souvent, ces marqueurs agissent comme <I>...</I>.



L'utilisation de ce marqueur est toutefois facultative.

**Marqueur <VAR>...</VAR>**

Utilisez ces marqueurs lorsque vous insérez expressions algébriques. La mise en forme du texte imbriqué entre ces marqueurs est laissée à la discrétion du navigateur. Bien souvent, ces marqueurs agissent comme <I>...</I>.



L'utilisation de ce marqueur est toutefois facultative.

***Marqueur <BIG>...</BIG***

Utilisez ces marqueurs pour grossir des caractères, des titres, des paragraphes. La mise en forme du texte imbriqué entre ces marqueurs est laissée à la discrétion du navigateur.

**Marqueur <SMALL>...</SMALL>**

Utilisez ces marqueurs pour diminuer la taille des caractères, des titres, des paragraphes. La mise en forme du texte imbriqué entre ces marqueurs est laissée à la discrétion du navigateur.

## ***Marqueurs divers***

Cliquez sur cette icône pour accéder à diverses fonctions de mise en forme utilisées moins fréquemment, mais très pratiques.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans le menu qui apparaît, cliquez sur le marqueur qui vous convient.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans le menu qui apparaît, cliquez sur le marqueur qui vous convient.

## Définitions

### *Exemple de définitions:*

Cette fonction permet de disposer rapidement des informations par l'usage de retrait ou alinéa. Voici un exemple:

```
<DL>
<DT>Terme à définir:
<DD>Inscrire le texte explicatif ici
</DL>
```

### **Donne:**

Terme à définir:

Inscrire le texte explicatif ici.

### *Méthode 1:*

Positionnez le curseur dans le texte et choisissez l'option **Zone définitions** dans le menu attaché à cette icône. Les marqueurs <DL>...</DL> seront insérés. C'est à l'intérieur de cette zone que le contenu des définitions doit être placé.

### *Méthode 2:*

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer cette mise en forme et choisissez l'option **Zone définitions** dans le menu attaché à cette icône. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.

Consultez les sections ci-dessous pour découvrir la fonction des autres marqueurs.

Terme

Définition

---

### ***Marqueur <DT>***

Le marqueur <DT> doit être suivi du terme à définir. Positionnez le curseur dans le texte et choisissez l'option **Terme** dans le menu attaché à cette icône. Tapez le texte à la suite du marqueur. Voir l'exemple ci-dessous.

### ***Exemple de terme défini:***

<DT> Terme à définir:



Ce marqueur doit être disposé entre les marqueurs <DL> et </DL>.

### *Marqueur <DD>*

Le marqueur <DD> identifie le texte associé à un **Terme**. Ce texte a la particularité de débiter par un alinéa. Positionnez le curseur dans le texte et choisissez l'option **Définition** dans le menu attaché à cette icône. Tapez le texte à la suite du marqueur. Voir l'exemple ci-dessous.

### *Exemple de définition:*

<DD> Inscrire le texte explicatif ici



Ce marqueur doit être disposé entre les marqueurs <DL> et </DL>.

## ***Commentaires invisibles***

La fonction 'Commentaires invisibles' vous permet insérer des notes dans votre document qui ne seront pas visibles dans le navigateur. Consultez l'aide contextuelle de cette fenêtre pour de plus amples détails.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Dans la fenêtre qui apparaît, tapez votre commentaire et cliquez sur 'OK'.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Le texte sélectionné est mis en commentaires invisibles automatiquement.

## *Gestionnaire de projet*

Le gestionnaire de projet est un outil qu'offre CODEExpert pour répertorier les pages de votre site Web. Cliquez sur cette icône pour accéder au gestionnaire.



Consultez la rubrique 'Gestionnaire de Projet' de ce fichier d'Aide pour de plus amples détails sur le fonctionnement complet de cet utilitaire.

## ***Publication FTP***

Cliquez sur cette icône pour démarrer votre logiciel de transfert FTP.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour configurer cette fonction.



Vous devez posséder un logiciel de transfert FTP indépendant de CODExpert. Si le bouton n'est pas fonctionnel, (s'il est gris) indiquez le chemin d'accès valide à votre utilitaire FTP dans la fenêtre de configuration.

## *Caractères spéciaux*

Raccourcis pour l'insertion rapide de caractères spéciaux qui ne figurent pas sur les touches de votre clavier. Pour insérer un de ces caractères, positionnez le curseur dans le texte et choisissez un des items du menu en cliquant sur la petite flèche à droite de l'icône.

Par exemple, pour afficher les caractères < et >, vous devez utiliser les codes **&lt;** et **&gt;** respectivement. Certains autres caractères sont convertis avec la fonction **Conversion des caractères** de la commande menu **Outils, Convertir -> &eacute;**.

## *Fonctions personnalisées*

Cette fonction vous permet de définir jusqu'à 20 marqueurs HTML qui ne sont pas générés par le logiciel. Pour insérer un marqueur personnalisé, positionnez le curseur dans le texte et choisissez une des options du menu associé à cette icône.

Pour définir vos marqueurs personnalisés, sélectionnez l'option **Personnaliser...** de ce même menu.



La méthode d'insertion de ces marqueurs est identique à celle des autres marqueurs HTML du logiciel. Vous pouvez donc définir un marqueur de fermeture associé à un marqueur d'ouverture. Si les marqueurs sont définis par paires, ils seront insérés au document simultanément. Consultez l'Aide de la fenêtre de personnalisation pour de plus amples détails.

## *Navigateur*

Lorsqu'un document est ouvert dans CODExpert, cliquez sur cette icône pour basculer dans votre navigateur.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour configurer cette fonction.



Les principales versions de Netscape et d'Internet Explorer sont supportées par CODExpert. Si le bouton n'est pas fonctionnel, (s'il est gris) indiquez le chemin d'accès valide à votre navigateur dans la fenêtre de configuration.

## **<H1> à <H6> : Mise en forme rapide**

Les marqueurs de mise en forme vous permettent de disposer du texte par ordre d'importance en déterminant la taille des caractères d'affichage. Ces marqueurs jouent le même rôle que le <FONT SIZE=val>.

Ils sont surtout utilisés pour des titres de paragraphes, etc. Ils requièrent la structure suivante: <H1>texte</H1>. Le marqueur <H1> formate le texte en gros caractères et le marqueur <H6> en très petits caractères.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et choisissez l'option **H1** à **H6** dans le menu attaché à cette icône. Tapez le texte entre ces deux marqueurs.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte sur laquelle vous désirez appliquer cette mise en forme et choisissez l'option **H1** à **H6** dans le menu attaché à cette icône.. Les deux marqueurs s'insèrent simultanément, l'un au début de la sélection et l'autre, à la fin.

## **<FONT>...</FONT> : Caractères**

Ce marqueur vous permet de définir la taille, la couleur et la police d'affichage des caractères.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les paramètres dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte ou de code sur laquelle vous désirez apporter une mise en forme. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les paramètres dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour spécifier rapidement la couleur du texte.

## **<A HREF>...</A> : Hyperlien**

Ce marqueur vous permet de créer un lien hypertexte vers une autre page, un document ou un autre site. Consultez l'aide contextuelle de cette fenêtre pour de plus amples détails.

### ***Méthode 1:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les paramètres dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'.

### ***Méthode 2:***

Sélectionnez une portion de texte qui deviendra l'interface cliquable du lien. Cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les paramètres dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer rapidement un lien hypertexte par défaut.



Les liens hypertextes peuvent se présenter sous la forme de texte ou/et d'images.

## ***<A NAME> : Repère interne***

La commande A NAME définit un point d'accès à l'intérieur d'un document HTML. On peut ensuite référer directement à ce point précis avec une commande A HREF.

### ***Marche à suivre:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Tapez le nom du repère dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'.

## **<IMG> : Image**

Ce marqueur définit une image.

### ***Marche à suivre:***

Positionnez le curseur dans le texte et cliquez sur le bouton dans la barre d'outils. Définissez les paramètres dans la fenêtre et cliquez sur 'OK'.



Cliquez avec le bouton **droit** de la souris sur l'icône pour insérer rapidement une image par défaut.

## *Java Applets*

Cliquez sur ce bouton pour accéder aux applets Java et aux Javascripts intégrés à CODExpert. Dans la boîte de dialogue qui apparaît à l'écran, choisissez un item de la liste et cliquez sur le bouton Insérer.



Consultez les rubriques d'Aide associées à chacun des Applets pour de plus amples détails sur leur utilisation dans vos documents.

## **<EMBED> : Multimédia**

La fonction 'Multimédia' vous permet d'ajouter de la musique, des sons et des vidéos sur votre page Web. Positionnez le curseur dans votre document et cliquez sur cet icône. Consultez l'aide contextuelle de cette fenêtre pour de plus amples détails.

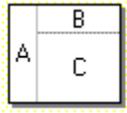
## Assistant pour cadres

L'assistant pour cadres est un outil efficace qui compose le code HTML à votre place. Les huit modèles de cadres distincts proposés sauront certainement répondre à vos besoins.

Si vous n'êtes pas familier avec les cadres, nous vous suggérons de consulter le [Guide d'Apprentissage](#) distribué avec CODExpert. Vous y trouverez les notions de base se rapportant à ce procédé.

### **ASSISTANT: Première Étape**

Dans un premier temps, l'assistant vous invite à choisir un modèle de disposition des cadres.



Chacun des modèles est représenté par une icône semblable à celle-ci. Cette icône symbolise la fenêtre d'affichage de votre navigateur. Les divisions intérieures grises illustrent la façon dont les cadres seront délimités. Enfin, les cadres sont identifiés par une lettre. Au cours de la procédure l'assistant se référera à ces icônes pour vous illustrer chacune des étapes.

#### ***Marche à suivre:***

1. Lorsque vous avez déterminé le modèle de cadres qui vous convient, cliquez sur son icône pour le sélectionner. Un cadre bleu apparaîtra autour de l'icône, vous indiquant le modèle choisi.
2. Cliquez sur 'Suivant' afin de passer à l'[étape 2](#).

#### ***Raccourcis:***

En double-cliquant sur l'icône de votre choix vous passerez directement à l'[étape 2](#).

---

## Assistants

CODExpert vous offre deux assistants pour amorcer la construction d'une page web. Vous pouvez accéder aux assistants par la fenêtre d'accueil lors du démarrage du logiciel, ou par l'option Assistants Html... du menu Outils.

### Étapes proposées par l'assistant :

- Déterminer le nom du fichier et le dossier de la page web.
- Récouter les paramètres que vous désirez attribuer à votre page.
- Écrire le code HTML et l'enregistrer sur le disque dur.

### Types d'assistants

- Assistant page normale
  - Assistant pour cadres
-

## Assistant pour cadres

### **ASSISTANT: Deuxième Étape**

Inscrivez, dans le champ prévu à cet effet, le titre de votre page. Vous devez remplir cette case avant de passer à la fenêtre suivante.

#### *Pour en savoir un peu plus...*

- Le titre de la page apparaît dans la barre de titre de votre navigateur.
  - Ce titre sera toujours visible tant et aussi longtemps que vous utiliserez la structure de cadres de ce fichier.
  - Portez une attention particulière au titre de votre document HTML, puisque plusieurs outils de recherche se basent sur cette information pour répertorier votre site.
- 

### **ASSISTANT: Troisième Étape**

Cette étape consiste à déterminer les dimensions des cadres d'affichage. L'assistant vous contraint à fixer les mesures en pourcentage d'espace écran. En réalité, deux types d'unités de mesure existent: les pixels et les %.

Au départ, l'assistant affiche les mesures par défaut, proportionnelles aux dimensions des cadres illustrés sur l'icône du modèle. Vous pouvez ajuster ces dimensions à vos besoins spécifiques.

#### *Procédures:*

1. À l'aide des flèches supérieures et inférieures, choisissez la valeur qui vous convient pour chacun des cadres illustrés
2. Cliquez sur suivant pour passer à l'étape 4.

#### *Pour en savoir un peu plus...*

Si vous ne saisissez pas tout à fait comment sont calculées les dimensions, nous vous avons détaillé le principe s'appliquant au [modèle 5](#).

Donnons-nous les valeurs suivantes:

Cadre A: 20%

Cadre B: 30%

Cadre C: 70%



L'écran est divisé comme suit: l'espace est partagé en deux colonnes dont celle de gauche constitue le cadre A. La colonne de droite est à nouveau divisée en deux sections (ou rangées) qui constituent les cadres B et C.

Par conséquent la valeur Cadre A: 20% détermine la largeur de la colonne de gauche. La largeur de la colonne de droite est automatiquement calculée par le navigateur.

Les valeurs Cadre B: 30% et Cadre C: 70% reflètent le partage vertical de l'espace intérieur de la colonne de droite par les cadres A et B.

Voici le code que CODExpert produira pour le modèle 5:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>(votre titre ici)</TITLE>
</HEAD>

<FRAMESET COLS="20%,* ">
  <FRAME (propriétés du cadre A)>
<FRAMESET ROWS="30%,70%">
  <FRAME (propriétés du cadre B)>
  <FRAME (propriété du cadre C)>
</FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>
```

---

## Propriétés de la page

Par cette fenêtre, il est possible de gérer facilement les marqueurs HTML principaux d'une page web standard.

### Panneau Général :

- Titre de la page.
- Image de fond de la page.

### Panneau Couleur :

- Définitions des couleurs du fond de la page, du texte, des liens hypertexte.

Pour spécifier une couleur, cliquez sur un item pour le sélectionner.



Entrez la valeur de la couleur en notation hexadécimale



**ou** sélectionnez une couleur dans la palette Windows en cliquant sur la zone d'aperçu de la couleur.



### Panneau Commandes Meta et Javascripts :

- Keywords: Mots clés utilisés par les outils de recherche pour classer les site web.
- Description: Brève description du contenu de la page qui est souvent utilisée par les outils de recherche.
- Author: Nom de l'auteur de la page web. CODEExpert y inscrit par défaut le nom spécifié dans le panneau de configuration.
- Date: Date de création/révision de la page. CODEExpert inscrit la date courante par défaut.
- Copyright: Avis de propriété du document. CODEExpert génère par défaut une formulation officielle du copyright.
- Refresh: Commande qui indique au navigateur de charger une autre page après un délai exprimé en secondes.
- Événement onLoad(): Événement Javascript qui est déclenché immédiatement après le chargement complet de la page. Veuillez vous référer au [Guide d'apprentissage](#) pour de plus amples détails.
- Événement onUnload(): Événement Javascript qui est déclenché au moment de quitter la page. Veuillez vous référer au [Guide d'apprentissage](#) pour de plus amples détails.

### On peut accéder à la fenêtre de plusieurs façons :

- Par le menu Structure, Propriétés...
- Par le menu Fichier, Nouveau...

- Par le raccourcis clavier F2.
-

### ***Assistant Page normale.***

Cet assistant recueille en quatre étapes les éléments nécessaires à l'élaboration d'une page web standard. Consultez l'aide contextuelle disponible dans les fenêtres de l'assistant pour de plus amples détails.

## Par où commencer...

### Comment utiliser CODEExpert ?

CODEExpert est un éditeur de texte qui a pour fonction de vous assister dans la composition du langage HTML. L'utilisation du logiciel sans connaissances minimales du langage HTML ne vous sera d'aucune aide.

CODEExpert vous sera utile pour apprendre le langage HTML et pour l'utiliser ensuite dans la création de pages web. Un guide d'apprentissage a été spécialement distribué avec le logiciel dans le but de consolider vos acquis en programmation.

### Quels outils se procurer pour démarrer ?

En plus d'installer CODEExpert sur votre ordinateur, vous aurez besoin d'outils additionnels pour créer et manipuler le matériel qui paraîtra sur vos pages.

**Banques d'images:** certains sites vous proposent des milliers d'images que vous pouvez récupérer gratuitement pour les insérer dans vos documents. Deux formats d'images sont acceptés: GIF et JPG.

Web'Pics : <http://www.infomaniak.ch/~mostacci/>

**Convertisseurs d'images:** ces logiciels vous permettent de convertir vos images préférées en format acceptés sur Internet (GIF et JPG)

Lview Pro: <http://www.lview.com/>

**Editeurs d'images:** ces logiciels spécialisés vous permettent de créer vos propres images en mettant à votre disposition divers outils de conception. Certains logiciels sont très dispendieux.

Photoshop LE : <http://www.adobe.com/products/photoshople/main.html>

**Logiciels de transfert FTP:** ces logiciels vous permettent de transférer vos pages sur le serveur branché à Internet.

WS\_FTP : <http://www.ipswitch.com/>

Visitez le site web de CODEExpert et sa section Boîte à outils pour découvrir d'autres outils.

<http://www.codexpert.com>

### Tutoriels pour créer votre première page

CODEExpert vous offre des leçons pour démarrer rapidement l'élaboration de votre première page avec le logiciel.

*Suivez le guide!*

- [Ma première page Web](#)
- [Index des leçons](#)

Vous pouvez aussi accéder à ces leçons par le menu d'Aide (?) de la fenêtre principale sous l'option 'Apprendre CODEExpert'.

### Aide contextuelle



Toutes les boîtes de dialogue de CODExpert vous offrent de l'aide contextuelle. Si vous désirez obtenir des informations sur une des composantes de la fenêtre, cliquez sur le point d'interrogation et cliquez ensuite sur la composante en question.

De plus, dans de nombreuses fenêtres, vous trouverez le bouton **Aide**. En cliquant dessus, vous pourrez consulter le Guide d'Apprentissage Html.

Afin de profiter pleinement du logiciel, nous vous invitons à lire le fichier d'aide Codex160.hlp entièrement.

---

## Types de formulaires

Les formulaires vous donnent la possibilité de recueillir des informations auprès des visiteurs de votre site. Divers éléments s'offrent à vous: champs de texte, boîtes à cocher, boutons radio, listes déroulantes et zones de texte. Vous pouvez accéder aux fonctions des formulaires par le menu Formulaires.

### Types de formulaires proposés:

Scripts CGI: (Common Gateway Interface)

Sélectionnez l'option **Scripts CGI** lorsque vous désirez que le traitement de votre formulaire soit fait par un programme présent sur le serveur. La majorité des services d'hébergement fournissent des scripts CGI simples à utiliser pour recueillir les données d'un formulaire et les envoyer à une adresse de courrier électronique. Contactez votre fournisseur pour connaître la disponibilité de ces scripts et les modalités d'utilisation.

Consultez le guide d'Apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des formulaires dans un document HTML.

Courrier:

Sélectionnez l'option **Courrier** lorsque vous ne disposez pas de script CGI. Cette option ne fonctionne qu'avec le navigateur Netscape. Les données du formulaire sont expédiées à l'adresse électronique indiquée par le module de courrier interne du navigateur du client.

Aucun: (Common Gateway Interface)

Sélectionnez l'option **aucun** lorsque vous utilisez un formulaire dans le contexte d'une fonction Javascript uniquement. Il est recommandé de donner un nom au formulaire dans ce cas pour utiliser les éléments et fonctions du formulaire dans les Javascripts.

Consultez le guide d'Apprentissage pour de plus amples détails sur l'utilisation des Javascripts dans un document HTML.

### Configuration Spéciale pour Sympatico™

Les membres du service Internet Sympatico™ qui détiennent une licence d'utilisation de CODEExpert ont une option de plus dans la fenêtre de configuration des formulaires. En cochant l'option **Utiliser le script du WebSpace Server** de Sympatico, vous n'avez pas à vous préoccuper des autres paramètres de configuration puisque CODEExpert utilise automatiquement la ligne de commande requise par ce serveur. Indiquez seulement votre adresse de courrier électronique.

---

Sympatico™ est une marque de commerce sous licence à Bell Sygma Inc. de MédiaLinx Interatif inc.

# Raccourcis

## Raccourcis Clavier

- F1:** Affiche la rubrique Au Sommaire du fichier d'aide.
- F2:** Affiche la fenêtre Propriétés de la page web.
- F3:** Enregistre le document en cours sur le disque dur.
- F4:** Répète la dernière Action (lorsque la fonction est disponible).
- F5:** Annule la dernière Action (lorsque la fonction est disponible).
- F6:** Démarre l'Assistant.
- F7:** Démarre le Gestionnaire de Projet.
- Ctrl:** Modifications rapides de balises (marqueurs) HTML.

## Raccourcis Souris

### Au dessus de la zone de travail:

Cliquez sur le bouton droit de la souris pour accéder au menu contextuel.

### Au dessus de la barre d'outils:

Cliquez sur le bouton droit de la souris au dessus de certains boutons de la barre d'outils pour accéder à d'autres raccourcis pratiques. Consultez cette rubrique pour découvrir toutes les fonctions de la barre d'outils.

---

## Édition de marqueurs

Certains marqueurs HTML nécessitent l'emploi de nombreux paramètres difficiles à retenir. Lorsque vient le moment de modifier / ajouter / supprimer certains de ces paramètres, CODEExpert offre une fonction spéciale pour vous aider.

Par exemple:

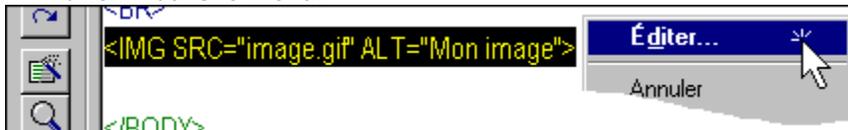
```
<IMG SRC="image.gif" BORDER=3 ALT="Mon image">
```

On utilise ce marqueur pour insérer une image dans une page web.

Vous pouvez modifier directement les paramètres des marqueurs dans la zone de travail. Mais cette méthode n'est pas recommandée car vous pouvez créer des erreurs par inadvertance. La méthode la plus simple et la plus sûre est d'utiliser la fonction **Éditer...** de CODEExpert. Cette procédure s'applique à tous les marqueurs HTML générés par le logiciel.

### Procédure

1. À l'aide de la souris, mettez en surbrillance le marqueur sur lequel vous désirez effectuer une correction.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris au dessus de l'expression en surbrillance et choisissez 'Éditer...' dans le menu.



3. La fenêtre correspondant au marqueur sélectionné apparaît à l'écran et les valeurs des paramètres y figurent.
4. Faites les corrections nécessaires et cliquez sur **OK**.

### Raccourcis

Deux raccourcis permettent d'éditer rapidement les marqueurs HTML. Il faut préalablement les configurer. Rendez-vous dans la fenêtre de Configuration et sélectionnez l'onglet 'Général'. Cochez les options de la section 'Édition de marqueurs'.



#### Édition par la touche Contrôle (Ctrl):

Cette fonction vous permet d'effectuer rapidement des corrections sur un marqueur Html. En cochant cette option vous pouvez simplement sélectionner le marqueur à éditer dans le texte et appuyer sur la touche Contrôle (Ctrl) de votre clavier.

Édition par le bouton gauche de la souris:

Cette fonction vous permet d'effectuer rapidement des corrections sur un marqueur Html. En cochant cette option vous pouvez simplement sélectionner le marqueur à éditer dans le texte et cliquer au-dessus de la sélection à l'aide du bouton gauche de la souris.

---

## Applet CodexBoard

L'applet CodexBoard vous donne la possibilité de diffuser un message d'un maximum de 40 lignes en le faisant défiler de bas en haut de la fenêtre.

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, la vitesse de défilement des messages et la disposition du texte (marge de droite et interligne).

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!!**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!!** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : (ne fonctionne pas pour cette applet)

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!!G**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!I**Cette ligne sera affichée en italique

**!I!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte standard et du texte en gras. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexClock

L'applet CodexClock affiche la date et/ou l'heure courante sur la page web. L'heure est mise à jour à toutes les secondes. L'applet utilise la date et l'heure de l'ordinateur sur lequel elle s'exécute.

### **Onglet Général :**

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, le type de horloge et l'apparence du texte.

### **Onglet Affichage :**

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### **Rubriques connexes:**

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexMarquee

L'applet CodexMarquee vous donne la possibilité de diffuser 40 courts messages d'un ligne en les faisant défiler selon trois patrons différents (au choix).

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, la vitesse de défilement des messages et le patron de défilement du texte (choix de 3 modèles).

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!i**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!i** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : (ne fonctionne pas pour cette applet)

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!iG**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!i**Cette ligne sera affichée en italique

**!i!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte standard et du texte en gras. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexRainBow

L'applet CodexRainBow vous donne la possibilité de diffuser 40 courts messages d'un ligne à l'aide d'un jeu de couleurs de l'arc-en-ciel en mouvement selon deux patrons différents (au choix).

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, la vitesse de défilement des messages et le patron de défilement du texte (choix de 2 modèles).

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!!**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!!** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : (ne fonctionne pas pour cette applet)

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!!G**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!I**Cette ligne sera affichée en italique

**!I!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexShading

L'applet CodexShading vous donne la possibilité de diffuser 40 courts messages d'un ligne en les faisant apparaître et disparaître à l'aide d'un jeu de dégradés de couleurs.

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet et la vitesse de défilement des messages.

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!I**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!I** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : le texte portera un ombrage.

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!!G**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!I**Cette ligne sera affichée en italique

**!I!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte et de l'ombrage du texte. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexScroll

L'applet CodexScroll vous donne la possibilité de diffuser 40 courts messages d'un ligne en les faisant défiler de droite à gauche de l'écran selon deux patrons d'animations (au choix).

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, la vitesse de défilement des messages et le patron de défilement du texte (choix de 2 modèles).

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!!**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!!** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : le texte portera un ombrage.

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!!G**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!I**Cette ligne sera affichée en italique

**!I!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte et de l'ombrage du texte. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexTelex

L'applet CodexTelex vous donne la possibilité de diffuser un message d'un maximum de 40 lignes en le dactylographiant à l'écran sous forme de paragraphe selon deux patrons d'animation (au choix).

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, la vitesse de défilement des messages, la disposition du texte (marge de droite et interligne) et le type d'animation (2 modèles).

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!!**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!!** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : (ne fonctionne pas pour cette applet)

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!!G**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!I**Cette ligne sera affichée en italique

**!I!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte standard et du texte en gras. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexTypeWrite

L'applet CodexTypeWrite vous donne la possibilité de diffuser 40 courts messages d'un ligne en les dactylographiant à l'écran selon deux patrons d'animations (au choix).

### Onglet Général :

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet, la vitesse de défilement des messages et le patron de défilement du texte (choix de 2 modèles).

### Onglet Messages :

Inscrivez dans cette zone le message à diffuser. L'applet accepte un maximum de 40 lignes de texte. La longueur de chaque ligne n'est pas limitée. Par contre, les lignes de texte dépassant la largeur de l'espace d'affichage seront tronquées.

### Commande de mise en forme:

Il est possible d'appliquer une mise en forme pour chaque ligne de texte. Pour ce faire, il faut inscrire le code **!!**, **!G**, **!V**, **!O** en début de ligne.

**!!** : le texte de la ligne sera en italique.

**!G** : le texte de la ligne sera en gras.

**!V** : inscrivez uniquement cette commande sur une ligne pour que l'applet génère une ligne vide (saut de ligne).

**!O** : le texte portera un ombrage.

Il est possible de combiner plusieurs commandes en début de ligne: **!!!G**

Ex:

**!G**Cette ligne sera affichée en gras

**!I**Cette ligne sera affichée en italique

**!I!G**Cette ligne sera affichée en gras/italique

### Onglet Affichage :

Cet onglet vous permet de définir la couleur de fond de l'applet, la couleur du texte et de l'ombrage du texte. Vous pouvez également choisir la police d'affichage et la taille des caractères.

---

### Rubriques connexes:

[Insertion d'une applet dans un document](#)

## Applet CodexMenu

L'applet CodexMenu permet de créer les hyperliens graphiques qui réagissent au mouvement de la souris. En utilisant plusieurs instances de l'applet sur la même page, vous pouvez créer un menu de site web avec plusieurs choix.

### **Onglet Général :**

Cet onglet vous propose les options d'affichage pour définir la taille de l'applet (qui doit correspondre à la taille des images à afficher) et la page vers laquelle va mener le lien lorsque l'on va cliquer sur l'applet.

### **Onglet Défaut :**

Inscrivez le nom du image qui va apparaître par défaut.

### **Onglet MouseOver :**

Inscrivez le nom du image qui va apparaître lorsque le pointeur de la souris passera au dessus.

### **Onglet Click :**

Inscrivez le nom du image qui va apparaître lorsque l'on va cliquer sur le lien.

---

### **Rubriques connexes:**

[Insertion d'une applet dans un document](#)

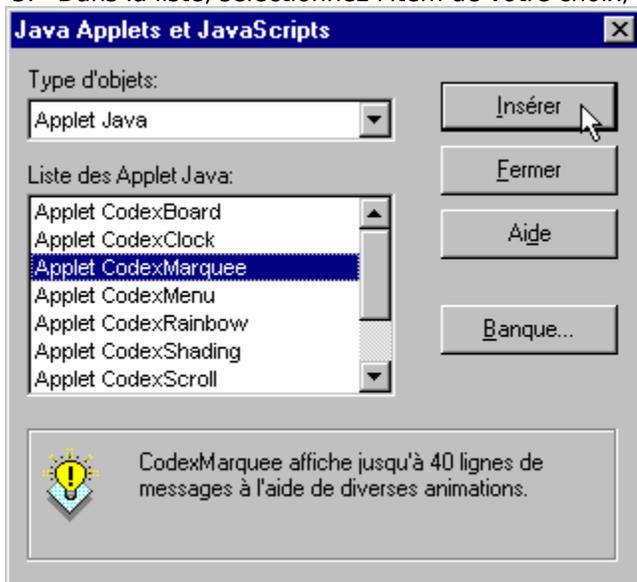
## Insertion d'une applet

CODExpert vous propose 10 applets Java qui vous offrent des fonctionnalités variées. Ces applets sont gratuits et peuvent être insérés rapidement sur vos pages de devoir posséder des connaissances poussées en langage de programmation Java.

Il est cependant conseillé de prendre connaissance de la courte leçon du [guide d'apprentissage](#) sur les applets Java si vous ne connaissez pas du tout ce concept.

### Insertion d'une applet de CODExpert :

1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous désirez insérer l'applet dans votre document.
2. Dans le menu **Java**, choisissez l'option **Insertion applet..**
3. Dans la liste, sélectionnez l'item de votre choix, cliquez sur le bouton **Insérer...**



4. Remplissez chacun des champs de la fenêtre. Utilisez l'aide de la fenêtre au besoin.
5. Si votre page web est enregistrée sur le disque dur, CODExpert transférera la classe de l'applet automatiquement dans le dossier de la page web. Sinon, copiez le fichier par vous-même. Ce fichier se trouve dans le répertoire d'installation du logiciel.

Votre applet est prête à fonctionner!

---

### Rubriques connexes

[Applet CodexBoard](#)

[Applet CodexClock](#)

[Applet CodexMarquee](#)

[Applet CodexRainBow](#)

[Applet CodexShading](#)

[Applet CodexScroll](#)

[Applet CodexTelex](#)

[Applet CodexTypeWrite](#)

Applet CodexMenu

Applet MediaTrackerKit

Banque d'applets personnalisés

## Banque d'applets personnalisés

La banque d'applets est un outil intégré à CODEExpert qui vous permet de stocker vos propres applets Java et leurs paramètres de configuration afin de les insérer rapidement dans vos documents par la suite.

CODEExpert conserve une copie de votre applet dans son sous-dossier **Codex\Class\**. Lorsque vous avez besoin d'une de ces applets dans votre projet de site web, le logiciel en place une copie dans votre répertoire de travail.

### Ajout dans la banque d'applets personnalisées:

Lorsque vous réalisez que vous utilisez souvent la même applet dans vos documents, il serait judicieux de l'ajouter à la banque d'applet pour y avoir accès en moins de trois clics de souris.

1. Ouvrez le gestionnaire de la banque par l'option **Banque d'applets...** du menu **Java**.
2. Dans la fenêtre, cliquez sur le bouton **Nouveau**.
3. Indiquez à CODEExpert le chemin d'accès au fichier class de l'applet (ce fichier doit être présent sur votre disque dur ou sur une disquette).
4. Dans la section Propriétés générales, indiquez la taille de l'applet et le type d'alignement désiré.  
Si ces paramètres risquent de varier d'une utilisation à l'autre, choisissez l'option **A confirmer** et CODEExpert vous demandera de préciser ces paramètres lors de l'insertion de l'applet dans une page web.
5. Sélectionnez l'onglet **Paramètres**.
6. Si l'applet nécessite l'emploi de paramètres, insérez un paramètre en cliquant sur l'icône **Nouveau paramètre**. 

Précisez le nom du paramètre et sa valeur dans les champs appropriés. Vous pouvez insérer autant de paramètres que désiré.

7. Lorsque vous avez complété l'entrée des données, cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

Voilà! Vous avez inséré une applet dans la banque. Vous pouvez ajouter d'autres applets selon vos besoins. Il ne vous reste plus qu'à insérer l'applet dans vos documents!

**Note:** Les informations enregistrées dans la banque d'applets seront disponibles dans toutes vos sessions de travail subséquentes. CODEExpert conserve une copie des applets (fichiers class) dans le sous-dossier Codex\Class et les paramètres de vos applets sont enregistrés dans le fichier **javapplet.dat** situé dans le dossier Codex\.

---

### Rubriques connexes

[Utilisation des applets de la banque](#)

## Utilisation des applets de la banque

Lorsque vos applets sont inscrites dans la banque, ils sont accessibles par la fonction d'**insertion des applets** du menu **Java** au même titre que les applets intégrées au logiciel.



Il est conseillé de prendre connaissance de la courte leçon du [guide d'apprentissage](#) sur les applets Java si vous ne connaissez pas du tout ce concept.

### Insertion d'une applet personnalisée de la banque :

1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous désirez insérer l'applet dans votre document HTML.
2. Dans le menu **Java**, choisissez l'option **Insertion applet..**
3. Dans la liste, sélectionnez l'applet de votre choix. Les applets de la banque personnalisée figurent à la fin de la liste. Cliquez sur le bouton **Insérer...**
4. Si, lors de la création de la banque, vous avez sélectionné l'option **Confirmer les propriétés générales**, une fenêtre vous indiquera de préciser les dimensions et l'alignement de l'applet. Remplissez alors chacun des champs de la fenêtre. Utilisez l'aide de la fenêtre au besoin.
5. Si votre page web est enregistrée sur le disque dur, CODExpert transférera la classe de l'applet automatiquement dans le dossier de travail. Sinon, copiez le fichier par vous-même. Ce fichier se trouve dans le répertoire d'installation du logiciel dans le sous-dossier Codex\Class.

Votre applet est prête à fonctionner!

---

### Rubriques connexes

[Ajout d'applets à la banque](#)

## **Applet MediaTracket Kit**

L'applet MediaTracker permet de créer des séquences d'images Gifs. Vous pouvez donc créer des Gifs animés sans utiliser de logiciels spécialisés. Les rubriques suivantes vous indiqueront comment intégrer cet applet à vos pages Web:

[Fonctionnement général](#)

[Procédure d'insertion](#)

[Fichiers de dépendance](#)

---

## Applet MediaTracker Kit

L'applet MediaTracker affiche successivement une série d'images en format Gif de façon à créer des animations.

Pour faire fonctionner cette application, il faut d'abord créer la série d'images à l'aide d'un logiciel de dessin. Vos images devront être, de préférence, de même dimension et être en enregistrées en format Gif.

Ensuite, il faut ajouter à l'endroit où vous désirez voir apparaître l'animation, insérer le code HTML correspondant à l'applet. CODEExpert génère automatiquement ces marqueurs Html.

Voici le détail du code:

```
<APPLET CODE=MediaTrackerKit.Class NAME=MediaTrackerKit WIDTH=val HEIGHT=val>
<PARAM NAME=fps VALUE=val>
<PARAM NAME=imageFile VALUE="nom_serie">
<PARAM NAME=numImages VALUE=val>
</APPLET>
```

Dans la première ligne, il faut définir la hauteur et la largeur de l'espace alloué à l'Applet. Dans ce cas, on inscrit la taille des images ou de la plus grande image de la série. Le paramètre **FPS** détermine le temps pendant lequel chaque image sera affichée (en millisecondes). Le paramètre **IMAGEFILE** indique de nom de la série d'images.



### *Important!*

Si par exemple, vous nommez la série «cadre», les images Gif devront se nommer «cadre01.gif», «cadre02.gif», «cadre03.gif», etc.

Finalement, le paramètre **NUMIMAGE** indique le nombre d'images que contiendra l'animation.

Pour faire fonctionner l'applet, il faut copier dans le même répertoire que votre page web, le fichier MediaTracker.class ainsi que les images de l'animation. Cette consigne est également valide pour le serveur qui accueillera la page web.

[Procédure d'insertion](#)

[Fichiers de dépendance](#)

---

## Applet MediaTracker Kit

Voici la procédure à suivre pour ajouter cet Applet à votre page Web:

1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous désirez insérer l'applet.
2. Dans le menu **Java**, choisissez l'option **Insertion applet...**
3. Dans la liste, double-cliquez sur **Applet MediaTracker**.
4. Remplissez chacun des champs de la fenêtre. Utilisez l'aide contextuelle au besoin.
5. Si votre page web est enregistrée sur le disque dur, CODExpert transférera le fichier `MediaTrackerKit.class` automatiquement dans le répertoire de la page web. Sinon, copiez le fichier par vous-même. Ce fichier se trouve dans le répertoire d'installation du logiciel.
6. Copiez la série d'images dans le répertoire de votre page web.

Votre applet est prêt à fonctionner!

[Fonctionnement général](#)

[Fichiers de dépendance](#)

---

# Applet MediaTracket Kit

## Fichiers de dépendance:

Pour faire fonctionner adéquatement cet Applet, vous devez copier le fichier MediaTrackerKit.class ainsi que les images dans le répertoire où se trouve la page web. Si un des fichiers est manquant, l'application ne peut fonctionner.



## *Important!*

Voici comment l'applet identifiera les images à afficher. Si par exemple, vous nommez la série «cadre», les images Gif devront se nommer «cadre01.gif», «cadre02.gif», «cadre03.gif», etc.

Fonctionnement général

Procédure d'insertion

---

## Javascript Fenêtres secondaires

Cette fonction vous permet de créer des fenêtres secondaires au-dessus de la fenêtre principale du navigateur. La création des fenêtres peut être associée aux divers événements de la page: *sélection d'un lien hypertexte, chargement ou fermeture de la page.*

### ***Procédure:***

1. Rendez-vous dans dans la fenêtre 'Applets Java et Javascripts'.
2. Sélectionnez 'Fenêtre secondaire' dans la liste et cliquez sur le bouton **Insérer**.
3. Le script est automatiquement ajouté à la page et CODExpert vous propose de créer une fenêtre lors du chargement de la page. Répondez **Oui** ou **Non** selon le cas.
4. Une fois le script inséré, répétez les étapes 1 et 2 pour établir des événements qui appelleront des fenêtres secondaires. Une boîte de dialogue vous permettra de définir les paramètres de chacune d'elles. Consultez l'aide contextuelle de cette fenêtre pour de plus amples détails sur les paramètres.

### ***Note:***

Une fois le script inséré, il est possible d'ajouter un nombre illimité d'appels à cette fonction dans une page web.

### ***Remarque:***

Cette fonction est aussi accessible par la barre d'outils Javascripts.

---

## Javascript Panneaux défilant

Cette fonction permet de faire défiler jusqu'à quatre messages de la droite vers la gauche dans la barre d'état du navigateur.

### *Procédure:*

1. Rendez-vous dans dans la fenêtre 'Applets Java et Javascripts'.
2. Sélectionnez 'Panneaux défilants' dans la liste et cliquez sur le bouton **Insérer**.
3. Dans la fenêtre qui apparaît à l'écran, tapez jusqu'à quatre messages (un au minimum). Et cliquez **OK**.

### *Note:*

La longueur du texte n'est pas limitée. Le caractère " " n'est pas permis dans les messages.

### *Remarque:*

Cette fonction est aussi accessible par la barre d'outils Javascripts.

---

## Javascript panneaux progressifs

Cette fonction permet d'inscrire jusqu'à quatre messages de façon progressive dans la barre d'état du navigateur.

### *Procédure:*

1. Rendez-vous dans dans la fenêtre 'Applets Java et Javascripts'.
2. Sélectionnez 'Panneaux progressifs' dans la liste et cliquez sur le bouton **Insérer**.
3. Dans la fenêtre qui apparaît à l'écran, tapez jusqu'à quatre messages (un au minimum). Et cliquez **OK**.

### *Note:*

La longueur du texte est limitée à l'espace alloué à la barre d'état à l'écran. En dehors de ces limites, le texte ne sera plus visible. Le caractère " " n'est pas permis dans les messages

### *Remarque:*

Cette fonction est aussi accessible par la barre d'outils Javascripts.

---

## Gestionnaire de Projet

Le Gestionnaire de Projet est un utilitaire intégré à CODEExpert qui vous permet de cataloguer les pages de votre site Web. Ainsi, vous pouvez simplement lister les documents qui constituent votre site, ou encore, vous pouvez créer un arbre hiérarchisé qui représente la structure de votre site.

A partir de la fenêtre du Gestionnaire, vous pouvez ouvrir vos documents directement dans la fenêtre de travail de CODEExpert pour les modifier et les éditer. De plus, vous pouvez avoir un aperçu du contenu de la page en l'ouvrant automatiquement dans Netscape.

N'attendez plus! Commencez dès maintenant à répertorier vos pages dans l'arbre du Gestionnaire. Consultez les rubriques d'Aide suivantes pour apprendre à insérer, déplacer, supprimer, enregistrer et gérer vos documents facilement.

---

[Ajouter un noeud](#)

[Déplacer un noeud](#)

[Editer un noeud](#)

[Supprimer un noeud](#)

[Ouvrir le Gestionnaire](#)

[Enregistrer les modifications](#)

[Créer un nouveau projet](#)

[Ouvrir un projet existant](#)

[Ouvrir un document dans CODEExpert](#)

[Ouvrir un document dans Netscape](#)

## Ajouter un nœud

Est appelé 'nœud' chacun des éléments qui constitue l'arbre de hiérarchisation. Chaque nœud est représenté par une petite icône et une expression de 20 caractères au maximum.

Le premier nœud est appelé 'Nœud Racine'. Il ne peut être déplacé, supprimé, ou associé à une page web. Ce nœud porte le titre de votre projet. Pour modifier le titre du projet, sélectionnez ce nœud et cliquez sur 'Éditer...' dans la section de droite.

### Insérer une page Web:

- 1 Pour ajouter une page web à l'arbre, sélectionnez le nœud sous lequel le nouvel élément sera inséré. (Sélectionnez le nœud racine dans le cas où l'arbre est vide.)
- 2 Cliquez sur 'Insérer...' dans la section de droite.
- 3 Dans le champ 'Fichier', indiquez le chemin d'accès complet à la page web. Cette page doit nécessairement se trouver sur votre disque dur. Utilisez le bouton parcourir (...) au besoin.
- 4 Dans le champ 'Titre de la page' tapez une expression de 20 caractères au maximum. Ce texte accompagnera le nœud.
- 5 Cliquez sur 'OK'.

### Insérer un dossier:

Le dossier est un nœud spécial avec lequel aucune page web n'est associée. Il sert uniquement à regrouper des pages afin de vous aider à mieux structurer votre arbre.

- 1 Pour ajouter un dossier à l'arbre, sélectionnez le nœud sous lequel le nouvel élément sera inséré. (Sélectionnez le nœud racine dans le cas où l'arbre est vide.)
- 2 Cliquez sur 'Insérer...' dans la section de droite, et dans la fenêtre, sélectionnez l'onglet 'Dossier'
- 3 Dans le champ 'Nom du dossier' tapez une expression de 20 caractères au maximum. Ce texte accompagnera le nœud.
- 4 Cliquez sur 'OK'.

---

[Table des matières](#)

## Déplacer un nœud

Un nœud existant pour être déplacé à n'importe quel niveau de l'arbre. Pour être mobile, le nœud ne doit pas avoir d'éléments placés sous lui. Autrement dit, un nœud parent n'est pas mobile. Si vous désirez déplacer un nœud parent, effacez d'abord tous ses sous-éléments.

### **A l'aide de la souris:**

Le Gestionnaire supporte les opérations Glisser-déplacer.

- 1 Sélectionnez le noeud à déplacer. (Assurez-vous qu'aucun sous-élément ne lui est associé)
- 2 Cliquez et maintenez enfoncé, puis déplacer le curseur au dessus d'un autre nœud. Relâchez.
- 3 Le noeud déplacé sera un sous-élément du nœud destination.

### **A l'aide du menu:**

- 1 Sélectionnez le noeud à déplacer. (Assurez-vous qu'aucun sous-élément ne lui est associé)
  - 2 Cliquez sur le bouton 'Déplacer...' dans la section de droite.
  - 3 Choisissez le type de déplacement et cliquez sur 'OK'.
- 

[Table des matières](#)

## Éditer un nœud

Un nœud existant peut être modifié. Il est possible de changer la page web qu'il lui est associé ou de modifier le texte d'affichage.

- Sélectionnez le nœud à modifier et cliquez sur 'Éditer..' dans la section de droite.

---

[Table des matières](#)

## Supprimer un nœud

Si un nœud n'a plus sa raison d'être, il est possible de l'effacer. Un nœud parent ne peut être supprimé.

- Sélectionnez le nœud à supprimer et cliquez sur 'Supprimer' dans la section de droite.

---

[Table des matières](#)

## Ouverture du Gestionnaire

**On accède au Gestionnaire par:**

- Le menu 'Fichier'
- La barre d'Outils
- La fenêtre d'accueil
- La touche de raccourci F7

Lors du démarrage, le Gestionnaire charge automatiquement le dernier projet (\*.gdp) ouvert lors de l'utilisation précédente. Si ce fichier n'existe plus ou lors d'une première utilisation, un Assistant démarre pour initialiser le processus.

---

[Table des matières](#)

## Fermeture du Gestionnaire

Lors de la fermeture du Gestionnaire, les modifications apportées à l'arbre de hiérarchisation sont automatiquement enregistrées dans le fichier d'archives courant (\*.gdp). Vous n'avez donc jamais à faire vous-même ces mises à jour.

Pour quitter le Gestionnaire, utilisez le bouton de fermeture dans la section de droite de l'écran.

---

[Table des matières](#)

## Nouveau Projet

Si vous maintenez plusieurs sites web, vous pouvez répertorier leurs pages respectives dans des fichiers d'archives (\*.gdp) différents.

### **Créer un nouveau Projet:**

- 1 Pour créer un nouveau projet, sélectionnez 'Nouveau...' dans le menu 'Fichier'.
- 2 Choisissez le nom du nouveau fichier et cliquez sur OK.

Vous pouvez créer autant de fichiers d'archives que désiré. Par contre, vous ne pouvez ouvrir qu'un seul Projet à la fois dans le Gestionnaire.

---

[Table des matières](#)

## Ouvrir un Projet

Si vous maintenez plusieurs sites web, vous pouvez répertorier leurs pages respectives dans des fichiers d'archives (\*.gdp) différents.

### **Ouvrir un projet existant:**

- 1 Pour charger un Projet existant, sélectionnez 'Ouvrir...' dans le menu 'Fichier'.
- 2 Choisissez le nom du fichier et cliquez sur OK.

**Note:** Ne tentez pas d'ouvrir des fichiers créés avec d'autres utilitaires. Cette situation peut entraîner les erreurs importantes et causer des pertes de données..

---

[Table des matières](#)

## Ouvrir une page dans CODExpert

A partir de la fenêtre du Gestionnaire, vous pouvez ouvrir directement une page web dans la fenêtre de travail de CODExpert. Cette page doit être présente sur votre disque dur.

### **Transfert dans CODExpert:**

- 1 Sélectionnez un nœud associé à une page web dans l'arbre de hiérarchisation.
- 2 Double-cliquez sur ce nœud ou cliquez sur le bouton 'Ouvrir le document...' dans la section de droite de l'écran.

**Note:** Le Gestionnaire de Projet est automatiquement fermé.

---

[Table des matières](#)

## Ouvrir une page dans Netscape

A partir de la fenêtre du Gestionnaire, vous pouvez visualiser directement une page web votre navigateur Netscape. La fonction 'Navigateur' de CODExpert doit être préalablement configurée.

### **Aperçu dans Netscape Navigator:**

- 1 Sélectionnez un noeud associé à une page web dans l'arbre de hiérarchisation.
- 2 Cliquez sur le bouton 'Aperçu... ' dans la section de droite de l'écran.

---

[Table des matières](#)

## Compteur de Hits Sympatico™

Les compteurs d'accès à votre page vous permettent de comptabiliser le nombre de visiteurs sur vos pages web. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que dans votre espace web personnel sur le **WebSpace Server** de Sympatico™. Un seul compteur par espace web est permis. Consultez le site Sympatico pour de plus amples informations sur les modalités d'utilisation de votre espace web.

CODExpert génère les lignes de commande nécessaires à l'utilisation des scripts-CGI. Un choix de 25 modèles de compteurs vous est offert.

**Note importante:** Vous devez être branché au serveur afin de visualiser les compteurs sur votre page puisque les images sont placées sur le WebSpace Server.

### **Procédure:**

1. Choisissez parmi un éventail de 25 modèles, le compteur de votre choix en cliquant sur la barre fléchée.
  2. Les dimensions par défaut du compteur sont automatiquement affichées. Il est possible de modifier ces valeurs en spécifiant une nouvelle largeur ou/et hauteur.
  3. Dans la case 'Fichier d'Archive', tapez le préfix de votre adresse électronique suivit de '**.DAT**'.
  4. Cliquez 'OK'.
-

## Explorateur de fichiers



L'explorateur de fichiers CODEExpert est intégré à la fenêtre de l'éditeur et vous permet de gérer les fichiers sur votre disque dur à même l'interface du logiciel.

### Caractéristiques :

- Gère le déplacement, la copie et la suppression de fichiers.
- Gère la création et la suppression de répertoires
- Permet l'insertion de fichiers dans l'éditeur sous forme de liens hypertextes, d'images ou de fichiers HTML, selon le cas.

Pour afficher l'Explorateur, sélectionnez le menu **Structure, Affichage** et cochez l'option **Explorateur**.

[Copie et déplacements de fichiers](#)

[Insertion de fichiers](#)

[Dossier de travail](#)

# Copie et déplacement

## Copie de fichiers:

1. Choisissez un répertoire sur votre disque.
2. Dans la fenêtre inférieure de l'Explorateur sélectionnez le ou les fichier(s) désirés.  
Maintenez la touche **Ctrl** ou **Maj/Shift** enfoncée pour des sélections multiples.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris au dessus de la région et sélectionnez l'option **Copier** du menu.
4. Choisissez un répertoire destination et cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris au-dessus de la fenêtre des fichiers et sélectionnez l'option **Coller** du menu.

## Déplacement de fichiers:

1. Choisissez un répertoire sur votre disque.
2. Dans la fenêtre inférieure de l'Explorateur sélectionnez le ou les fichier(s) désirés.  
Maintenez la touche **Ctrl** ou **Maj/Shift** enfoncée pour des sélections multiples.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris au dessus de la région et sélectionnez l'option **Couper** du menu.
4. Choisissez un répertoire destination et cliquez à nouveau avec le bouton droit de la souris au-dessus de la fenêtre des fichiers et sélectionnez l'option **Coller** du menu.

## Retour

---

## Insertion de fichiers

## Dossier de travail

## Inserion de fichiers

Il est possible d'insérer directement des fichiers dans vos documents à partir de l'explorateur.

### **Procédure**

1. Positionnez le curseur dans votre document et double-cliquez sur un fichier dans l'explorateur CODExpert.

2. En fonction du type de fichiers, voici les options qui vous seront offertes:

Fichiers Html ou htm: Création d'un hyperlien avec ce fichier ou ouverture du fichier dans l'éditeur.

Fichiers Gif ou Jpg: Création d'un marqueur image ou d'un hyperlien avec ce fichier.

Autres fichiers: Création d'un hyperlien avec ce fichier.

### **Retour**

---

Copie et déplacements de fichiers

Dossier de travail

## Dossier de travail

Le dossier de travail est le dossier sur votre disque dur local où vous élaborez votre projet de site web. Lorsque vous désirez effectuer une tâche sur votre disque dur (insérer une image, ouvrir un fichier, etc.), CODEExpert se rend par défaut dans ce dossier pour vous éviter de devoir parcourir votre disque à chaque fois.

CODEExpert garde en mémoire le dossier de travail de la dernière page ouverte dans l'éditeur. Lorsque qu'aucun fichier n'est ouvert dans l'éditeur, vous pouvez modifier le dernier dossier de travail en mémoire en spécifiant un nouveau.

### Procédure :

1. Choisissez le répertoire désiré dans l'explorateur CODEExpert.



- 2.

Cliquez avec le bouton droit de la souris au-dessus la région des répertoires et sélectionnez l'option **Par défaut** du menu qui apparaît.

### Retour

---

[Copie et déplacements de fichiers](#)

[Insertion de fichiers](#)

## Editeur de Script

L'éditeur de script CODExpert vous offre la possibilité de composer vos propres Javascripts. Ces scripts sont enregistrés dans un fichier spécial et sont réutilisables dans tous vos documents HTML. Vous pouvez ainsi vous créer une banque de scripts toujours prêts à être insérés d'un clic de souris.

---

[Création d'un script](#)

[Inserion d'un script](#)

## Création d'un Script

Vous devez connaître les bases du langage Javascript pour tirer pleinement profit de l'utilisation de l'éditeur de scripts CODEExpert. Dans cet exemple, nous allons créer un Javascript puis nous irons l'insérer dans un document.

Le [guide d'apprentissage](#) distribué avec CODEExpert donne un bon aperçu des possibilités de ce langage. Il existe de nombreux livres en librairie pour apprendre les notions de programmation en Javascript.

### Création d'un Script:

1. Démarrer CODEExpert et sélectionnez l'option **Editeur de script** du menu **Java**.
2. Dans l'éditeur de scripts, sélectionnez l'option **Nouveau** du menu **Fichier**.
3. Dans la boîte de dialogue, tapez le nom du script, dans ce cas: *ImagesInteractives*
4. Cliquez sur **OK**.
5. Dans la fenêtre de l'éditeur tapez le code suivant:

```
if (document.images){
  var menua = new Image();
  menua.src = "bouton1.gif";
  var menub = new Image();
  menub.src = "bouton2.gif";
}

function act(imgName){
  if (document.images)
    document[imgName].src = eval(imgName + 'b.src');
}

function inact(imgName){
  if (document.images)
    document[imgName].src = eval(imgName + 'a.src');
}
```

6. Enregistrez les modifications. Sélectionnez l'option **Enregistrer** du menu **Fichier**.
7. Quittez l'éditeur. (**Quitter** du menu **Fichier**)

Vous avez créé votre premier script. Ce script consiste à créer une image qui change lorsque l'on passe la souris au-dessus.

---

Consultez la [rubrique suivante](#) pour apprendre comment insérer le script dans un document.

## Insertion d'un Script

Après avoir créé votre script dans l'éditeur, vous pouvez l'insérer dans vos documents d'un simple clic de souris. Les Javascripts s'insèrent dans la section HEAD de votre page. CODEExpert détermine automatiquement l'emplacement d'insertion.

### *Procédures:*

1. Démarrer CODEExpert et ouvrez un document HTML valide dans l'éditeur.
2. Sélectionnez l'option **Insertion Javascript...** du menu **Java**.
3. Dans la boîte de dialogue, rendez-vous au bas de la liste et cliquez sur le nom du script que vous avez créé, dans ce cas: *ImagesInteractives*
4. Cliquez sur **Insérer**.

Le script est inséré dans votre document! Pour exploiter un script, il faut intégrer différentes commandes dans votre code Html. Vous pouvez tester ce script en insérant le code suivant dans la section BODY de votre document:

```
<A HREF="http://www.netscent.com/" onMouseOver="act('menu')" onMouseOut="inact('menu')"> <IMG SRC="bouton1.gif" HEIGHT="20" WIDTH="40" NAME="menu" BORDER="0"></A>
```

Créer aussi deux images gif portant les noms **bouton1.gif** et **bouton1.gif** et copiez-les dans le même répertoire que votre page. Enregistrez le tout et démarrez votre navigateur. Le script devrait s'exécuter en passant la souris au dessus de l'image.

---

### ***Fichier d'archive***

CODExpert enregistre le contenu de vos scripts dans le fichier **javascript.dat**. Vous trouverez ce fichier dans le même répertoire que l'exécutable CODEX.EXE.



### ***Important!***

Ne pas éditer ce fichier manuellement avec un éditeur de texte. Vous risqueriez de le corrompre.

## Marqueurs personnalisés

La fonction **Marqueurs personnalisés** permet de définir vous-même jusqu'à 20 marqueurs HTML que vous pourrez ensuite insérer dans vos documents d'un simple clic de souris. Cette fonction peut s'avérer très pratique dans la cas où vous utilisez un marqueur non supporté par le logiciel, ou encore, lorsque vous utilisez fréquemment le même marqueur et que vous ne voulez pas avoir à redéfinir ses paramètres à chaque insertion. Vous économiserez du temps!

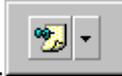
### Définir un marqueur personnalisé :

1. Sélectionnez l'option **Personnaliser...** du menu **Structure**.
2. Pour chacun des marqueurs à définir, vous devez fournir un **Nom**. Cette expression apparaîtra dans le menu d'insertion.
3. Tapez ensuite le marqueur d'ouverture et de fermeture sur les lignes correspondantes.
4. Cliquez sur **OK**.

Les marqueurs doivent être conformes à la norme HTML 4.0 pour être interprétés correctement par les navigateurs. N'inventez pas de marqueurs HTML!

### Insérer un marqueur personnalisé :

1. Positionnez le curseur dans le texte à l'endroit où vous désirez insérer le marqueur et cliquez sur



l'icône **Personnalisés** dans la barre d'outils.

2. Sélectionnez le marqueur dans le menu qui apparaît.
-



### *Police d'affichage*

Choisissez dans cette liste déroulante la **police** d'affichage de l'espace de travail de CODExpert.  
(N'a aucun effet sur l'apparence du document HTML dans votre navigateur).

### ***Titre de la page***

Inscrivez dans cette boîte le titre de la page Web. Si votre page comporte un titre, celui-ci est automatiquement extrait. Cette expression sera affichée dans la liste hiérarchisée du Gestionnaire de Projet. Le titre ne doit pas dépasser 20 caractères.

### *Chemin d'accès au fichier*

Inscrivez dans cette boîte le chemin d'accès au fichier sur votre disque dur. Utilisez le bouton Parcourir (...) pour retracer le fichier rapidement.

***Titre du dossier***

Inscrivez dans cette boîte le titre du dossier. Cette expression sera affichée dans la liste hiérarchisée du Gestionnaire de Projet. Le titre du dossier ne doit pas dépasser 20 caractères.

### ***Déplacement vers le haut***

Déplace l'item sélectionné dans l'arbre d'une position vers le haut dans le même niveau hiérarchique. Sélectionnez cette option et cliquez sur 'OK'.

#### ***Note:***

Génère une erreur si l'item occupe de premier rang.

### ***Déplacement vers le bas***

Déplace l'item sélectionné dans l'arbre d'une position vers le bas dans le même niveau hiérarchique. Sélectionnez cette option et cliquez sur 'OK'.

#### ***Note:***

Génère une erreur si l'item occupe de dernier rang.

### *Déplacement au dernier rang*

Déplace l'item sélectionné au dernier rang de son niveau hiérarchique. Sélectionnez cette option et cliquez sur 'OK'.

### ***Déplacement vers un autre niveau***

Déplace l'item sélectionné à un niveau hiérarchique prédéterminé. Dans la liste déroulante, choisissez le noeud sous lequel l'item sélectionné sera déplacé et cliquez sur 'OK'.

### *Liste des applets*

Cette liste renferme le nom de tous les applets personnalisés que vous avez ajoutés à la banque des applets Java de CODExpert.

Pour effectuer une modification ou la suppression d'un applet dans la banque, choisissez d'abord un item dans cette liste.

### *Classe Java*

Ce champ contient le nom du fichier de votre applet Java. Pour choisir un fichier, cliquez sur le bouton Parcourir (...) à droite du champ.

### *Description de l'applet*

Inscrivez une courte description de votre applet. Cette description sera affichée lors de l'insertion de l'applet par l'item **Insertion applet...** du menu **Java**. La description est facultative et doit contenir au maximum 255 caractères.

### ***Définir les propriétés générales***

Choisissez cette option lorsque vous désirez définir à l'avance les paramètres d'affichage de l'applet. Lors de l'insertion de l'applet dans un document, CODExpert utilisera automatiquement ces paramètres.

Utilisez cette option lorsque l'apparence de votre applet doit être identique peu importe le contexte dans lequel vous l'utilisez. Les propriétés générales comprennent la taille de l'applet et l'alignement sur la page.

### ***Confirmer les propriétés générales***

Choisissez cette option lorsque vous désirez définir les paramètres d'affichage de l'applet lors de son insertion dans un document. À ce moment, CODExpert vous présentera une fenêtre pour y préciser les paramètres d'affichage généraux.

Utilisez cette option lorsque l'apparence de votre applet doit être adaptée en fonction du contexte dans lequel vous l'utilisez. Les propriétés générales comprennent la taille de l'applet et l'alignement sur la page.

***Paramètre WIDTH (requis)***

Le paramètre WIDTH indique au navigateur la largeur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet sur la page web.

Pour reporter la définition de ce paramètre lors de l'insertion de l'applet dans votre document, sélectionnez l'option **A confirmer** dans la section des propriétés générales.

***Paramètre HEIGHT (requis)***

Le paramètre HEIGHT indique au navigateur la hauteur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet sur la page web.

Pour reporter la définition de ce paramètre lors de l'insertion de l'applet dans votre document, sélectionnez l'option **A confirmer** dans la section des propriétés générales.

***Paramètre ALIGN (optionnel)***

Le paramètre ALIGN indique au navigateur l'alignement de l'applet par rapport au texte sur la page web.

Seuls les alignements RIGHT et LEFT vous permettent d'ajouter le paramètre HSPACE à la ligne de commande. Le paramètre HSPACE peut être défini dans le champ **Espacement** ci-dessous et indique l'espacement à respecter entre l'applet et le texte sur la page.

Note: choisissez (aucun) pour retirer le paramètre ALIGN de la ligne de commande.

***Paramètre HSPACE (optionnel)***

Le paramètre HSPACE indique au navigateur la largeur de la marge à respecter entre l'applet et le texte de la page web. Valeurs acceptées: 0 et plus. (Utilisez les flèches pour modifier la valeur)

Note: choisissez (aucun) pour retirer le paramètre HSPACE de la ligne de commande.

Crée une nouvelle entrée dans la table des paramètres de l'applet. Lors de la création, vous devrez spécifier le nom du paramètre.

**IMPORTANT:** Référez-vous à la documentation accompagnant l'applet pour inscrire correctement les noms des paramètres.

Efface le paramètre sélectionné de la table des paramètres.

Crée une nouvelle entrée dans la banque des applets personnalisés. CODExpert demandera d'indiquer le chemin d'accès au fichier de votre applet (\*.class).

Consultez la rubrique d'aide expliquant le fonctionnement de la banque d'applet du logiciel en cliquant sur le bouton d'aide de cette fenêtre.

Enregistre les modifications apportées à l'applet dans la banque. Cliquez sur ce bouton avant de quitter la banque.

Supprime l'applet de la banque.

Ferme l'outil de gestion de la banque.

### ***Table des paramètres***

Cette liste renferme le nom de tous les paramètres associés à l'applet. Pour ajouter un paramètre ou en effacer, utilisez les boutons à droite de la liste.

### ***Marqueur <PARAM>***

Le marqueur PARAM peut être utilisé avec des applets pour passer des paramètres (données) à partir d'une page en HTML vers un applet Java.

Inscrivez dans ce champ la valeur du paramètre que vous désirez transmettre à l'applet Java. Cette valeur peut être une chaîne de caractères ou un nombre.

***Paramètre WIDTH (requis)***

Le paramètre WIDTH indique au navigateur la largeur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet sur la page web.

***Paramètre HEIGHT (requis)***

Le paramètre HEIGHT indique au navigateur la hauteur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet sur la page web.

Inscrivez une courte description de votre Applet. Cette description sera affichée lors de l'insertion de l'Applet par l'item **Insertion applet...** du menu **Java**. La description est facultative et doit contenir au maximum 255 caractères.

***Bouton OK***

Cliquez sur ce bouton pour fermer cette boîte de dialogue et ajouter la ligne de commande au document.

***Bouton Annuler***

Cliquez sur ce bouton pour fermer cette boîte de dialogue sans apporter de changement au document.

***Bouton Parcourir...***

Cliquez sur ce bouton pour parcourir les répertoires et retracer un fichier.

### *Lecteurs et disques durs*

Sélectionner dans cette liste le lecteur où se trouve le fichier désiré.

### *Types de fichiers*

Sélectionnez dans cette liste le filtre approprié en fonction du type de fichiers recherché.

## *Répertoires*

Sélectionnez le répertoire dans lequel se trouve le fichier désiré.

### *Réglages de l'intensité du Rouge*

Utilisez la barre de défilement ou tapez directement la valeur dans la boîte correspondante. Valeurs acceptées: 0 à 255. CODExpert convertit automatiquement cette valeur en Hexadécimal.

### *Réglages de l'intensité du Vert*

Utilisez la barre de défilement ou tapez directement la valeur dans la boîte correspondante. Valeurs acceptées: 0 à 255. CODExpert convertit automatiquement cette valeur en Hexadécimal.

### ***Réglages de l'intensité du Bleu***

Utilisez la barre de défilement ou tapez directement la valeur dans la boîte correspondante. Valeurs acceptées: 0 à 255. CODExpert convertit automatiquement cette valeur en Hexadécimal.

### *Code couleur*

Cette case est destinée au code de la couleur en valeur Hexadécimale. Cette valeur apparaîtra dans votre document.

Note: vous pouvez inscrire le code directement dans cette boîte, mais vous devez respecter les règles de la notation hexadécimale. Caractères valides: 0 à 9 et A à F.

### *Aperçu de la couleur*

Cette case vous donne un aperçu de la couleur que vous venez de sélectionner.

### ***Raccourci:***

Cliquez au-dessus de cette région accéder à la fenêtre des couleurs prédéfinies par Windows.

## *Position des fenêtres*

### **Coché:**

CODExpert enregistre automatiquement vos préférences quant à la position de certaines fenêtres dans l'espace de travail.

### **Non coché:**

CODExpert centre automatiquement les fenêtres et boîtes de dialogue en fonction de la résolution de l'écran

### *Liste des fichiers*

Cette liste renferme les fichiers contenus dans le répertoire courant.

Si le document (image ou page Web) vers lequel vous désirez faire un lien est présent sur votre disque dur, il suffit de **double cliquer** sur son nom et il sera incorporé au code. Ceci vous évite de taper le nom du fichier.

### *Aperçu du marqueur*

En déplaçant le pointeur de la souris au dessus du bouton OK, vous verrez un aperçu du code dans cette zone.

### *Pourcentage*

Cliquez sur cette option et CODExpert déterminera la mesure en pourcentage automatiquement.

### *Pixels*

Cliquez sur cette option et CODExpert déterminera la mesure en pixels automatiquement.

### ***Bouton Sélectionner***

Après avoir déterminé le chemin d'accès à un fichier, cliquez sur ce bouton pour extraire l'information et fermer cette section.

***Bouton Fermer***

Cliquez sur ce bouton pour fermer cette section.

***Option 'Toujours visible'***

Cocher cette case pour que la section 'Parcourir les répertoires' soit visible dès l'ouverture de la fenêtre.

### *Taille de la police d'affichage*

Réglages de la **taille** de la police d'affichage de l'espace de travail de CODEExpert.  
(N'a aucun effet sur l'apparence du document HTML dans votre navigateur).

***Bouton OK***

Fermeture de cette boîte de dialogue et mise à jour des nouveaux paramètres.

### ***Bouton Annuler***

Fermeture de cette boîte de dialogue et annulation des nouveaux paramètres.

## *Affichage en couleurs*

### **Coché:**

CODExpert utilise différents niveaux de couleurs pour différencier les marqueurs Html du texte. Ce procédé peut ralentir votre ordinateur si celui-ci n'est pas performant.

### **Non coché:**

Le texte et les marqueurs HTML apparaissent en noir dans l'espace de travail.

### *Appliquer partout*

**Coché:**

CODExpert utilise ces paramètres d'affichage dans l'éditeur de Javascripts également.

**Non coché:**

Les paramètres d'affichage par défaut de l'éditeur de Javascripts sont utilisés.

## *Date de mise à jour*

### **Coché:**

Si vous utilisez le marqueur `<META NAME=DATE>` dans votre document, CODExpert met la date à jour automatiquement à chaque enregistrement du fichier sur le disque dur.

### **Non coché:**

Vous devez modifier la date par vous-même pour maintenir ce renseignement à jour.

### ***Barre d'outils Edition***

**Coché:**

Affiche la barre d'outils située à gauche de la fenêtre de travail.

**Non coché:**

Masque la barre d'outils située à gauche de la fenêtre de travail.

## *Explorateur*

**Coché:**

Affiche l'Explorateur de fichiers dans l'espace de travail.

**Non coché:**

Masque l'Explorateur de fichiers dans l'espace de travail.

### ***Raccourcis d'Édition Souris***

Cette fonction vous permet d'effectuer rapidement des corrections sur un marqueur Html. En cochant cette option vous pouvez simplement sélectionner le marqueur à éditer dans le texte et cliquer au-dessus de la sélection à l'aide du bouton gauche de la souris.

### ***Raccourcis d'Édition Clavier***

Cette fonction vous permet d'effectuer rapidement des corrections sur un marqueur Html. En cochant cette option vous pouvez simplement sélectionner le marqueur à éditer dans le texte et appuyer sur la touche Contrôle (Ctrl) de votre clavier.

### ***Bouton Défaut***

Restauration des paramètres par défaut.

### *Configuration Adresse Électronique*

Inscrivez votre adresse électronique afin de permettre à CODExpert de l'utiliser pour des fonctions spécialisées.

### *Navigateur*

Précisez dans cette case le chemin d'accès à votre navigateur. Netscape et Internet Explorer sont supportés par cette fonction. Consultez la rubrique **Accès au Navigateur** du fichier d'Aide principal pour de plus amples détails.

### ***Raccourcis prédéfinis***

Précisez dans ces quatre cases le chemin d'accès à la page Web d'accueil de votre site ou à tout autre page importante. Les pages inscrites seront accessibles directement dans la fonction Navigateur en cliquant sur la petite flèche noire à côté de l'icône.

## *Navigateur par défaut*

Cliquez sur ce bouton pour rechercher le navigateur par défaut sur votre ordinateur.

### *Configuration de l'imprimante*

Cliquez sur ce bouton pour accéder au panneau de configuration de l'imprimante. Permet de choisir une imprimante, l'orientation du papier et le type de papier.

## *Propriétés de l'imprimante*

Affichage des paramètres généraux de l'imprimante sélectionnée pour les tâches d'impression.

### *Police d'impression*

Choisissez dans cette liste déroulante la **police** de caractères qui sera utilisée pour l'impression des documents.

### *Taille d'impression*

Choisissez la taille des caractères qui seront utilisés pour l'impression des documents.

### *Marge haut de page*

Tapez la distance à respecter (en pixels) entre le bord supérieur de la page et le haut de la première ligne.

### *Marge bas de page*

Tapez la distance à respecter (en pixels) entre le bord inférieur de la page et le bas de la dernière ligne.

### *Marge gauche*

Tapez la distance à respecter (en pixels) entre le bord gauche de la page et l'extrémité gauche des lignes sans retrait.

### *Marge droite*

Tapez la distance à respecter (en pixels) entre le bord droit de la page et l'extrémité droite des lignes sans retrait.

### *Interligne*

Espacement à respecter entre les lignes lors de l'impression.

### *Paramètres d'affichage par défaut*

Cochez cette option pour utiliser les paramètres d'affichage définis sur l'onglet **Affichage** lors de l'impression de documents.

Si l'option n'est pas cochée, vous pouvez spécifier des paramètres différents pour l'impression et l'affichage à l'écran.

### *Description du navigateur*

Lorsqu'un navigateur compatible avec CODExpert est détecté, son nom et sa version apparaissent dans ce champ.

### ***Transfert FTP***

Précisez dans cette case le chemin d'accès à votre utilitaire de transfert FTP. Une icône apparaîtra dans la barre d'outils vous permettant d'y accéder directement.

### *Accès automatique*



Lorsque vous avez précisé le chemin d'accès à votre navigateur (ci-dessus), cochez cette case pour que CODExpert passe directement à votre navigateur après chacune des mises à jour du fichier sur votre disque dur.

***Prénom et nom***

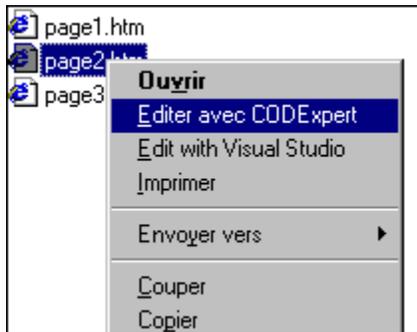
Inscrivez votre nom complet (prénom nom). CODExpert l'utilise pour certaines fonctions du logiciel.

Cliquez ici pour parcourir les répertoires et déterminer le chemin d'accès à vos documents.

Cliquez ici pour effacer les raccourcis des derniers documents consultés du menu 'Fichier'.

Cliquez ici pour effacer les entrées de la base de registres utilisées par CODExpert.

Lorsque cette option est cochée, au démarrage CODEExpert vérifie qu'il est l'éditeur par défaut des fichiers portant les extensions \*.HTM et \*.HTML. De plus, à partir de l'Explorateur Windows, vous pouvez ouvrir directement les fichiers dans CODEExpert par l'option « Éditer avec CODEExpert » du menu contextuel.



## *Fenêtre d'accueil*

### **Coché:**

CODExpert affichera au démarrage du logiciel la fenêtre d'accueil vous donnant accès aux assistants et à l'ouverture de documents par raccourcis.

### **Non coché:**

Dès l'ouverture, vous passez directement à la fenêtre principale.

***Script Sympatico®***

Cochez cette case si vous utilisez le script du WebSpace Server pour gérer vos formulaires. Dans le cas contraire, ne cochez pas cette case et remplissez la section ci-dessous.

### ***Barre d'état***

Cette fonction crée un message par défaut dans la barre d'état du navigateur lorsque que la page est chargée complètement. Tapez un cours message dans ce champ et cochez la case correspondante pour activer cette fonction.

### *Javascript Alert*

Cette fonction fait apparaître une boîte de message lorsque la page est chargée complètement. Taper un message dans ce champ et cochez la case correspondante pour activer cette fonction. Utilisez la séquence `\n` pour forcer un retour à la ligne dans votre texte au besoin.

***Fichier Source (requis)***

Indiquez ici le nom du fichier de la page Web qui apparaîtra dans la fenêtre lors de sa création.

Cliquez sur **Parcourir (...)** pour retracer le nom d'un fichier sur votre disque dur.

***Paramètre NAME (requis)***

Identifiez chacune des fenêtres par une expression alphanumérique différente. Ce paramètre n'est utile qu'au navigateur et n'est pas visible pour les visiteurs de votre site.

### ***Mode d'activation (requis)***

Ce paramètre spécifie l'événement ou l'action qui déclenchera la création de la fenêtre:

**Hyperlien:** La fenêtre secondaire est créée lorsque l'hyperlien est cliqué par l'utilisateur. Si vous choisissez cette option, CODExpert crée un lien hypertexte dans votre document. Il est donc important de positionner le curseur au bon endroit dans votre page avant d'accéder à cette fenêtre.

**OnLoad:** Lors du chargement de la page principale, la fenêtre secondaire est créée au-dessus.

**OnUnload:** Lors que la page principale est retirée , la fenêtre secondaire est créée.

***Paramètre Largeur (requis)***

Ce paramètre spécifie la largeur en pixels de la fenêtre secondaire.

***Paramètre Hauteur (requis)***

Ce paramètre spécifie la hauteur en pixels de la fenêtre secondaire.

### ***Option Barre de menu***

Activez cette option pour que la fenêtre secondaire soit munie d'une barre des menus (Fichiers, Édition, ...).

***Option Barre d'état***

Activez cette option pour que la fenêtre secondaire soit munie d'une barre d'état (au bas de la fenêtre).

### ***Option Barre de Navigation***

Activez cette option pour que la fenêtre secondaire soit munie d'une barre d'outils avec les boutons précédent, suivant, accueil, etc.

### ***Option Barres de défilement***

Activez cette option pour que la fenêtre secondaire soit munie des barres de défilement horizontale et verticale si la page le requiert.

### ***Option Barres d'adresses***

Activez cette option pour que la fenêtre secondaire soit munie d'une barre d'adresses, ce qui permet à l'utilisateur de modifier le contenu de la fenêtre en y tapant un URL.

### ***Option redimensionnable***

Activez cette option pour que la fenêtre secondaire soit redimensionnable à l'aide de la souris. Si l'option n'est pas cochée, la bordure de la fenêtre est figée.

## Scripts Personnels

Le script sélectionné dans la liste fait partie de votre banque de scripts personnels.

Pour insérer ce script dans votre document, cliquez sur le bouton **Insérer**.

Pour modifier ce script, utilisez l'Éditeur de Scripts inclus dans CODExpert. Il est accessible par l'option **Javascript...** du menu **Java**.

---

***Paramètre METHOD (requis)***

Choisissez la Méthode employée pour traiter les données du formulaire. Informez-vous auprès du responsable de votre serveur pour de plus amples renseignements.

Valeur acceptées: **POST** ou **GET**.

***Paramètre ACTION (requis)***

Écrivez dans ce champ la ligne de commande pour activer le script qui traitera vos formulaires.  
Informez-vous auprès du responsable de votre serveur pour de plus amples renseignements.

***Paramètre ACTION=mailto (requis)***

Écrivez dans ce champ l'adresse électronique vers laquelle des données du formulaires seront dirigées.

***Paramètre NAME (requis)***

Spécifiez le nom du champ dans cette boîte. Ce nom peut être une expression ou une valeur numérique.

***Paramètre VALUE (optionnel)***

Inscrivez dans cette boîte une expression qui apparaîtra par défaut dans le champs du formulaire.  
N'inscrivez rien dans cette boîte pour que CODExpert ignore ce paramètre.

***Paramètre VALUE (requis)***

Inscrivez dans cette boîte la valeur que prendra le champ lorsqu'il sera sélectionné. Peut être une expression ou une valeur numérique.

***Paramètre VALUE (requis)***

Inscrivez dans cette boîte le texte qui apparaîtra sur le bouton d'envoi ou d'effacement.

***Paramètre CHECKED (optionnel)***

**Si coché:** CODExpert ajoutera le paramètre CHECKED à la ligne de commande. Cela a pour effet de sélectionner le champ par défaut dans le formulaire.

**Si non coché:** CODExpert ignorera ce paramètre.

***Paramètre SIZE (requis)***

Spécifiez la longueur de la boîte du champs Texte. Valeurs numériques acceptées: 1 et plus.

**Note:** Utilisez les flèches pour modifier les valeurs.

***Paramètre MAXLENGTH (optionnel)***

Spécifiez la longueur du texte qui pourra être tapé dans ce champs. Remettez la valeur à zéro pour que CODExpert ignore ce paramètre.

**Note:** Utilisez les flèches pour modifier les valeurs.

### ***Bouton Suivant..***

Cliquez sur "Suivant" lorsque vous désirez insérer d'autres Boîtes à cocher ou d'autres Boutons radio faisant partie d'un même groupe. CODExpert inscrit automatiquement la ligne de commande et réaffiche cette boîte de dialogue.

***Paramètre OPTION SELECTED (optionnel)***

Inscrivez dans la région bleutée une expression qui sera sélectionnée par défaut dans la liste déroulante.

Laissez cette boîte de texte vide et passez à la suivante si vous ne désirez pas utiliser cette fonction.

***Paramètre OPTION (requis)***

Vous pouvez spécifier jusqu'à 10 expressions qui apparaîtront dans la liste déroulante. Pour ce faire, remplissez les régions bleutées de la liste. Les régions laissées vides seront simplement ignorées lors de l'écriture du code.

Note: L'expression inscrite dans la section Option Selected ne doit pas être répétée ici.

***Paramètre NAME (requis)***

Spécifiez le nom de la liste déroulante dans cette boîte. Ce nom peut être une expression ou une valeur numérique.

***Paramètre SIZE (optionnel)***

Ce paramètre indique le nombre d'éléments qui seront affichés dans la liste en même temps. Les autres seront accessibles au moyen de l'ascenseur. Valeurs acceptées: 0 et plus...

Note: Remettez la valeur à zéro et CODExpert ignorera ce paramètre.

***Paramètre NAME (requis)***

Spécifiez le nom de la zone de texte dans cette boîte. Ce nom peut être une expression ou une valeur numérique.

***Paramètre COLS (requis)***

Indiquez la largeur de la zone de texte. Valeurs acceptées: 1 et plus...

***Paramètre ROWS (requis)***

Indiquez la hauteur de la zone de texte. Valeurs acceptées: 1 et plus...

***Texte par défaut (optionnel)***

Vous pouvez taper dans cette boîte un message qui apparaîtra par défaut dans la zone de texte.

Note: n'inscrivez rien si vous ne voulez pas utiliser cette fonction.

### *Insertion d'une image*

Cochez cette option pour insérer un lien hypertexte sous forme d'image dans votre document. En cliquant sur OK, une fenêtre spéciale apparaîtra pour déterminer les paramètres de l'image.

***Paramètre OnMouseOver (optionnel)***

Vous pouvez taper dans cette boîte un message qui apparaîtra dans la barre d'état de votre navigateur lorsque vous passez le pointeur de votre souris au-dessus du lien hypertexte (Image ou texte).

Note: n'inscrivez rien si vous ne voulez pas utiliser cette fonction.

***SUBJECT (optionnel)***

Vous pouvez taper dans cette case une courte expression qui servira de sujet par défaut dans la fenêtre des messages de Netscape.

***Note:***

N'inscrivez rien si vous ne voulez pas utiliser cette fonction.

### ***Paramètre TARGET (optionnel)***

Remplissez cette case uniquement si vous utilisez le procédé de Multi-fenestration. Spécifiez le nom du cadre dans le lequel s'affichera la page visée par ce lien. Cliquez sur la liste déroulante pour consulter la liste des derniers noms de cadre utilisés.

#### ***Fonctions Target:***

Certaines expressions 'Target' ont des fonctions spécialisées. Voici la liste des mots clés et leur fonctions:

"**\_top**" : force l'appel à la première page de la liste.

"**\_parent**" : force l'appel à la page mère (permet de revenir en mono fenêtre).

"**\_self**" : force l'appel d'une page dans la même fenêtre (Évite les multiplications de fenêtres)

"**\_blank**" : force l'appel d'une nouvelle page.

#### ***Note:***

N'inscrivez rien si vous n'utilisez pas cette fonction.

### ***Renvoi (optionnel)***

Inscrivez dans cette zone, le mot clé d'une référence interne spécifiée à l'aide d'un marqueur <A NAME>.

#### ***Note:***

Si des références ont déjà été insérées dans le document elle apparaîtront dans la liste déroulante. Cliquez sur la flèche et sélectionnez celle qui vous convient.

### ***Paramètre HREF (requis)***

Indiquez ici le chemin d'accès au fichier du document visé par ce lien.

#### ***Différents chemins d'accès supportés:***

Si votre document se trouve dans le même répertoire que la page, il suffit d'inscrire le nom du fichier.

ex: page.htm

Si votre document se trouve dans un sous répertoire par rapport à la page, ajouter le nom du répertoire avant le fichier.

ex: ressource/page.htm

Si votre document se trouve sur un autre serveur, inscrivez l'URL complet.

ex: http://www.serveur.com/page.htm

#### ***Note:***

Si le document se trouve sur votre disque dur, cliquez sur Parcourir (...) pour retracer le fichier et CODExpert déterminera automatiquement les sous-répertoires à ajouter au chemin d'accès.

***Adresse électronique MAILTO (requis)***

Indiquez ici votre adresse électronique.

***Note:***

n'ajoutez pas la commande "Mailto:" devant votre adresse. CODExpert se charge de le faire à votre place.

### ***Commande JavaScript***

Tapez dans cette case une ligne de commande JavaScript. Cette méthode a pour effet de créer un lien cliquable dont la seule fonction est de déclencher une fonction JavaScript.

#### ***Ex:***

En tapant la commande suivante: `fensec()`

CODEExpert génère le code suivant:

```
<A HREF='JavaScript:fensec()'>...</A>.
```

Notez que les fonctions JavaScript doivent être préalablement insérées dans la section **Head** de votre page. Pour de plus amples détails sur les fonctions JavaScript, référez-vous aux rubriques d'Aide fournies avec le logiciel.

### *Appels JavaScript*

Sélectionnez cette option pour créer un lien cliquable dont la seule fonction est de déclencher une fonction JavaScript.

## *Événements JavaScript*

Sélectionnez cette option pour créer un lien cliquable qui combine la fonction hyperlien conventionnelle avec des événements JavaScript.

### *Événement “OnMouseOver”*

Tapez dans cette case une ligne de commande JavaScript. La fonction sera appelée lorsque l'utilisateur passera sa souris au-dessus du lien hypertexte (texte ou image).

Notez que les fonctions JavaScript doivent être préalablement insérées dans la section **Head** de votre page. Pour de plus amples détails sur les fonctions JavaScript, référez-vous aux rubriques d'Aide fournies avec le logiciel.

### *Événement “OnClick”*

Tapez dans cette case une ligne de commande JavaScript. La fonction sera appelée lorsque l'utilisateur cliquera sur le lien hypertexte (texte ou image).

Notez que les fonctions JavaScript doivent être préalablement insérées dans la section **Head** de votre page. Pour de plus amples détails sur les fonctions JavaScript, référez-vous aux rubriques d'Aide fournies avec le logiciel.

***Paramètre BGCOLOR (optionnel)***

Le paramètre BGCOLOR définit la couleur de fond de la cellule. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

***Paramètre VALIGN (optionnel)***

Le paramètre VALIGN détermine l'alignement vertical du contenu de la cellule. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande et choisissez le type d'alignement dans la liste déroulante correspondante.

***Paramètre ALIGN (optionnel)***

Le paramètre ALIGN détermine l'alignement horizontal du contenu de la cellule. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande et choisissez le type d'alignement dans la liste déroulante correspondante.

### ***Paramètre WIDTH (optionnel)***

Le paramètre WIDTH détermine la largeur de la cellule. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande et déterminez sa valeur numérique.

#### **Deux types de valeurs acceptées:**

**Pourcentage:** C'est le pourcentage de la largeur globale du tableau occupé par cette cellule. Assurez-vous que la somme de la largeur des colonnes du tableau donne 100%.

**Pixels:** Les largeurs données en pixels sont fixes, peu importe la largeur globale du tableau.

***Paramètre COLSPAN ou ROWSPAN (optionnel)***

Cochez cette case pour ajouter le paramètre de fusion de cellules à la ligne de commande.

**Type d'alignement.**

**TOP:** alignement vertical vers le haut de la cellule.

**MIDDLE:** alignement vertical centré

**BOTTOM:** alignement vertical vers le bas de la cellule.

**Type d'alignement.**

**LEFT:** alignement horizontal vers la gauche.

**CENTER:** alignement horizontal centré

**RIGHT:** alignement horizontal vers la droite.



Inscrivez le nombre de cellules à fusionner dans cette boîte. Valeurs acceptées: 2 et plus...

***Paramètre COLSPAN (optionnel)***

Ce paramètre définit la fusion à l'horizontale de cellules dans un tableau.

***Paramètre ROWSPAN (optionnel)***

Ce paramètre définit la fusion à la verticale de cellules dans un tableau.

***Paramètre BORDER (optionnel)***

Le paramètre BORDER détermine l'épaisseur de la bordure externe du tableau. Inscrivez dans cette case la valeur désirée et CODExpert ajoutera ce paramètre à la ligne de commande. Valeurs acceptées: 0 et plus...

Note: Pour retirer ce paramètre, laissez cette case vide.

***Paramètre CELLPADDING (optionnel)***

Le paramètre CELLPADDING détermine l'espace entre le contenu de la cellule et sa bordure interne. Inscrivez dans cette case la valeur désirée et CODExpert ajoutera ce paramètre à la ligne de commande. Valeurs acceptées: 0 et plus...

Note: Pour retirer ce paramètre. laissez cette case vide.

***Paramètre CELLSPACING (optionnel)***

Le paramètre CELLSPACING détermine l'épaisseur des séparations internes du tableau (entre les cellules). Inscrivez dans cette case la valeur désirée et CODExpert ajoutera ce paramètre à la ligne de commande. Valeurs acceptées: 0 et plus...

Note: Pour retirer ce paramètre. laissez cette case vide.

***Paramètre WIDTH (optionnel)***

Le paramètre WIDTH détermine la largeur globale du tableau. Inscrivez dans cette case la valeur désirée et CODExpert ajoutera ce paramètre à la ligne de commande. Valeurs acceptées: 1 et plus...

Note: Pour retirer ce paramètre, laissez cette case vide.

**Deux types de valeurs acceptées:**

**Pourcentage:** C'est le pourcentage de la largeur de l'écran occupé par le tableau.

**Pixels:** Les largeurs données en pixels sont fixes, peu importe la largeur de l'écran.

***Paramètre BGCOLOR (optionnel)***

Le paramètre BGCOLOR détermine la couleur de fond des cellules du tableau. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

Note: Utilisez les outils ci-dessous afin de déterminer la couleur appropriée.

Les renvois internes permettent de créer des liens entre différentes parties d'une même page à des emplacements précis. Deux marqueurs sont utilisés. Il faut premièrement insérer un repère où l'on désire que le renvoi aboutisse, puis créer un lien hypertexte qui amènera le visiteur à cet emplacement.

**Commande du repère:**

`<A NAME="nom_repère">`

Le marqueur `<A NAME>` doit être inséré à l'emplacement précis où vous désirez que lien aboutisse. Toute expression alphanumérique peut servir de repère. Si votre page comporte plusieurs repères, assurez-vous qu'ils soient bien distincts.

**Lien hypertexte avec renvoi:**

`<A HREF="fichier.htm# nom_repère">`

Pour exploiter cette référence interne, créez un lien hypertexte, mais dans la case 'Repère Interne', indiquez le nom du repère.

***Paramètre TYPE (optionnel)***

Le paramètre TYPE détermine le style de puces ou de numérotation de la liste. Cochez cette case pour ajouter le paramètre à la ligne de commande et choisissez le modèle désiré dans la liste déroulante.

### ***Insertion de lignes...***

Si vous avez une bonne idée, dès le départ, du nombre de lignes qui seront nécessaires pour votre liste, vous pouvez indiquer cette approximation dans la case prévue à cet effet à l'aide des flèches. A cette occasion, CODExpert fermera automatiquement la zone "Liste" avec le marqueur </OL> ou </UL>.

D'autre part, si vous préférez ajouter des lignes au fur et à mesure de la création de la liste, laissez la valeur à zéro et cliquez sur OK. Ajouter les marqueurs <LI> manuellement à l'aide du bouton correspondant de la barre d'outil de la fenêtre principale.

### ***Paramètre SRC (requis)***

Le paramètre Source détermine l'image qui sera affichée par cette ligne de commande. Inscrivez dans cette boîte le nom du fichier et/ou le chemin d'accès complet à l'image. Cliquez sur la flèche vers le bas pour consulter la liste des cinq derniers fichiers utilisés.

Vous pouvez utiliser les outils de la section "Chemin d'accès" pour retracer plus efficacement le fichier sur votre ordinateur.

### ***Paramètre ALT (optionnel)***

Le paramètre ALT vous donne la possibilité d'écrire une courte expression qui apparaîtra à la place de l'image si le navigateur ne télécharge pas automatiquement les images de la page.

Pour ne pas utiliser cette fonction, laissez cette boîte vide.

### ***Paramètre USEMAP (requis)***

Le paramètre USEMAP indique au navigateur où se trouvent les coordonnées qui déterminent les zones cliquables de l'image Map CSIM. Si vous avez déjà déterminé les zones cliquables avec les marqueurs <MAP>...</MAP>, vous n'avez cliquer sur la flèche pour voir la liste des noms des zones Map présents dans le document.

Note: pour spécifier les zones cliquables, il est fortement recommandé d'utiliser un utilitaire tel MAPTHIS®. (Ce logiciel n'est pas fourni avec CODEExpert)

***Paramètre ALIGN (optionnel)***

Le paramètre ALIGN indique au navigateur l'alignement de l'image par rapport au texte sur la page web. Seuls les alignements RIGHT et LEFT vous permettent d'ajouter le paramètre HSPACE à la ligne de commande.

Note: choisissez (aucun) pour retirer le paramètre ALIGN de la ligne de commande.

***Paramètre WIDTH (optionnel)***

Le paramètre WIDTH indique au navigateur la largeur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer pour afficher cette image. En spécifiant ce paramètre, l'affichage de la page est accéléré puisque le navigateur n'effectue pas ce calcul.

Note: remettez la valeur à zéro pour retirer le paramètre WIDTH de la ligne de commande.

***Paramètre HEIGHT (optionnel)***

Le paramètre HEIGHT indique au navigateur la hauteur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer pour afficher cette image. En spécifiant ce paramètre, l'affichage de la page est accéléré puisque le navigateur n'effectue pas ces calculs.

Note: remettez la valeur à zéro pour retirer le paramètre HEIGHT de la ligne de commande.

***Paramètre HSPACE (optionnel)***

Le paramètre HSPACE indique au navigateur la largeur de la marge à respecter entre l'image et le texte. Valeurs acceptées: 0 et plus. (Utilisez les flèches pour modifier la valeur)

Note: choisissez (aucun) pour retirer le paramètre HSPACE de la ligne de commande.

***Paramètre BORDER (optionnel)***

Le paramètre BORDER spécifie la largeur de la bordure entourant l'image lorsque celle-ci est utilisée comme pointeur de lien hypertexte. Pour éliminer la bordure, réglez sa valeur à zéro. (Utilisez les flèches pour modifier la valeur)

Note: choisissez (aucun) pour retirer le paramètre BORDER de la ligne de commande.

### ***Dimensions automatiques***

Cochez cette option pour que CODExpert détermine automatiquement les dimensions de l'image et les inscrive dans les champs **Largeur** et **Hauteur** de l'onglet **Propriétés**.

### ***Texte par défaut***

Cochez cette option pour que CODExpert remplisse automatiquement le **Texte alternatif associé à l'image** de l'onglet **Propriétés** en y indiquant le nom du fichier et sa taille.

### ***Paramètre BGCOLOR (optionnel)***

Le paramètre BGCOLOR spécifie la couleur du fond de la page. Cliquez au dessus de cette région pour activer cette option. Un cadre gris apparaîtra vous indiquant l'état de l'option sélectionnée.

#### ***Choisir une couleur (deux méthodes):***

Inscrivez le code de la couleur en valeur hexadécimale dans la case prévue à cet effet. Les seuls caractères acceptés sont les chiffres de 0 à 9 et les lettres de A à F.

Cliquez au dessus de la région 'Aperçu de la couleur'. La fenêtre de choix des couleurs vous propose alors des couleurs prédéfinies par Windows.

#### ***Note:***

Pour retirer le paramètre BGColor (Fond de page), cliquez à nouveau sur le titre de l'option pour faire disparaître de la cadre de sélection.

### ***Paramètre TEXT (optionnel)***

Le paramètre TEXT spécifie la couleur par défaut du texte sur la page. Cliquez au dessus de cette région pour activer cette option. Un cadre gris apparaîtra vous indiquant l'état de l'option sélectionnée.

#### ***Choisir une couleur (deux méthodes):***

Inscrivez le code de la couleur en valeur hexadécimale dans la case prévue à cet effet. Les seuls caractères acceptés sont les chiffres de 0 à 9 et les lettres de A à F.

Cliquez au dessus de la région 'Aperçu de la couleur'. La fenêtre de choix des couleurs vous propose alors des couleurs prédéfinies par Windows.

#### ***Note:***

Pour retirer le paramètre Text (Couleur du texte), cliquez à nouveau sur le titre de l'option pour faire disparaître de la cadre de sélection.

### ***Paramètre LINK (optionnel)***

Le paramètre LINK spécifie la couleur des liens hypertextes sur la page. Cliquez au dessus de cette région pour activer cette option. Un cadre gris apparaîtra vous indiquant l'état de l'option sélectionnée.

#### ***Choisir une couleur (deux méthodes):***

Inscrivez le code de la couleur en valeur hexadécimale dans la case prévue à cet effet. Les seuls caractères acceptés sont les chiffres de 0 à 9 et les lettres de A à F.

Cliquez au dessus de la région 'Aperçu de la couleur'. La fenêtre de choix des couleurs vous propose alors des couleurs prédéfinies par Windows.

#### ***Note:***

Pour retirer le paramètre Link (Couleur des Hyperliens), cliquez à nouveau sur le titre de l'option pour faire disparaître de la cadre de sélection.

### ***Paramètre VLINK (optionnel)***

Le paramètre VLINK spécifie la couleur des liens déjà visités. Cliquez au dessus de cette région pour activer cette option. Un cadre gris apparaîtra vous indiquant l'état de l'option sélectionnée.

#### ***Choisir une couleur (deux méthodes):***

Inscrivez le code de la couleur en valeur hexadécimale dans la case prévue à cet effet. Les seuls caractères acceptés sont les chiffres de 0 à 9 et les lettres de A à F.

Cliquez au dessus de la région 'Aperçu de la couleur'. La fenêtre de choix des couleurs vous propose alors des couleurs prédéfinies par Windows.

#### ***Note:***

Pour retirer le paramètre VLink (Couleur des Hyperliens visités), cliquez à nouveau sur le titre de l'option pour faire disparaître de la cadre de sélection.

### ***Paramètre ALINK (optionnel)***

Le paramètre ALINK spécifie la couleur des liens lorsqu'ils sont cliqués avec la souris. Cliquez au dessus de cette région pour activer cette option. Un cadre gris apparaîtra vous indiquant l'état de l'option sélectionnée.

#### ***Choisir une couleur (deux méthodes):***

Inscrivez le code de la couleur en valeur hexadécimale dans la case prévue à cet effet. Les seuls caractères acceptés sont les chiffres de 0 à 9 et les lettres de A à F.

Cliquez au dessus de la région 'Aperçu de la couleur'. La fenêtre de choix des couleurs vous propose alors des couleurs prédéfinies par Windows.

#### ***Note:***

Pour retirer le paramètre ALink (Couleur des Hyperliens cliqués), cliquez à nouveau sur le titre de l'option pour faire disparaître de la cadre de sélection.

### ***Paramètre BACKGROUND (optionnel)***

Le paramètre BACKGROUND spécifie l'image de fond de la page. Pour ajouter ce paramètre à votre page, inscrivez simplement le chemin d'accès à votre image.

#### ***Différents chemins d'accès supportés:***

Si votre image se trouve dans le même répertoire que la page, il suffit d'inscrire le nom du fichier.

ex: image.gif

Si votre image se trouve dans un sous répertoire par rapport à la page, ajouter le nom du répertoire avant le fichier image.

ex: ressource/image.gif

Si votre image se trouve sur un autre serveur, inscrivez l'URL complet.

ex: http://www.serveur.com/image.gif

#### ***Note:***

Si l'image se trouve sur votre disque dur, cliquez sur ... pour retracer le fichier et CODEExpert déterminera automatiquement les sous-répertoires à ajouter au chemin d'accès.

### ***Marqueur <! ... >***

Ce marqueur permet d'insérer des commentaires invisibles dans la fenêtre d'affichage de votre navigateur. Vous pouvez insérer autant de commentaires que vous le désirez, et ce n'importe où dans le document.

Vous visionner ces commentaires à partir de Netscape, cliquez sur "Source du document" du menu "Affichage".

### *Retour à la ligne*

Cochez cette option pour que CODExpert passe à la ligne dans la fenêtre de travail après avoir inséré un commentaire. Cette fonction n'a aucun effet sur l'aspect de votre page Web dans Netscape.

***Marqueur <TITLE> ... </TITLE>***

Ce marqueur définit le titre de la page qui apparaît dans la barre de titre du logiciel de navigation. Bien que vous n'êtes tenu de donner un titre à votre page, CODExpert vous oblige à spécifier cette information car certains outils de recherche cataloguent les sites à partir de cette donnée. Il n'est pas conseillé de négliger cet aspect de votre page.

**Important:** Un document qui ne contient pas de titre sera perçu comme non conforme par CODExpert.

***Marqueur <META NAME=KEYWORDS>***

Ce marqueur est utilisé pour cataloguer les pages de votre site dans les bases de données des principaux outils de recherche. Tapez dans ce champ de courtes expressions caractérisant le contenu de la page. Vous pouvez ajouter autant de mots clé que désiré en les séparant par des virgules.

**Note:** Laissez ce champs vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

***Marqueur <META NAME=DESCRIPTION>***

Ce marqueur est utilisé pour cataloguer les pages de votre site dans les bases de données des principaux outils de recherche. Tapez dans cette case un cours résumé décrivant le contenu de la page. Ce texte sera diffusé par les outils de recherche pour donner un aperçu du contenu de la page.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

### *Événement OnLoad*

Inscrivez dans ce champ un appel de fonction Javascript qui sera exécuté lors du chargement de la page dans le navigateur.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

### *Événement OnUnload*

Inscrivez dans ce champ un appel de fonction Javascript qui sera exécuté lors du retrait de la page dans le navigateur.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

***Marqueur <META NAME=AUTHOR>***

Inscrivez dans ce champ le nom de l'auteur de la page. CODExpert inscrit par défaut le nom paraissant dans la fenêtre de configuration du logiciel sous l'onglet 'Identification'.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

***Marqueur <META NAME=DATE>***

Inscrivez dans cette case la date de création ou de révision de la page. Par défaut CODExpert inscrit la date courante dans le format international.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

**Note:** Dans la fenêtre de configuration, si vous activez l'option **Date de mise à jour** (menu Fichier, Configuration...), CODExpert mettra automatiquement cette information à jour à chaque enregistrement du document sur le disque dur.

***Marqueur <META NAME=COPYRIGHT>***

Inscrivez dans ce champ l'avis de propriété intellectuelle du document. CODExpert génère par défaut une formulation officielle du copyright.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

***Marqueur <BODY BACKGROUND>***

Spécifiez dans ce champ le nom de fichier d'une image qui apparaîtra en fond de page. Les images en format GIF et JPG sont acceptées.

***Marqueur <META HTTP-EQUIV=REFRESH">***

Cette commande qui indique au navigateur de charger une autre page après un délai exprimé en secondes. Spécifiez dans ce champ la page web à charger.

**Note:** Laissez ce champ vide et CODExpert n'utilisera pas cette fonction.

### ***Délai de rafraîchissement***

Inscrivez le délai (en secondes) avant l'exécution de la commande Refresh.

**Valeurs acceptées:** 1 et plus.

***Bouton AUJOURD'HUI***

Cliquez sur ce bouton pour insérer la date courante.

### ***Paramètre SIZE (optionnel)***

Le paramètre SIZE détermine la taille des caractères. Sélectionnez une grandeur en cliquant sur une des valeurs proposées.

Choix proposés: **-2 à 4**

**+4:** Caractère le plus gros.

**0:** Taille par défaut.

**-2:** Caractère le plus petit.

Note: pour retirer ce paramètre de la ligne de commande, cliquez à nouveau sur la valeur sélectionnée et le cadre disparaîtra.

***Paramètre COLOR (optionnel)***

Le paramètre COLOR détermine la couleur des caractères. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

Utilisez les outils ci-dessous pour déterminer la couleur désirée ou tapez directement le code de la couleur en valeur hexadécimale dans la boîte de droite.

***Paramètre FACE (optionnel)***

Le paramètre FACE détermine la police de caractère d'affichage. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

Choisissez ensuite une police dans la liste. **Double-cliquez** sur le nom de la police pour la sélectionner.

Note: l'utilisation de ce paramètre, n'est pas recommandé puisque les internautes qui visiteront votre page ne possèdent pas nécessairement les mêmes polices True Type que vous. Ainsi, l'apparence de la page peut varier.

### *Liste des polices sélectionnées*

Les polices sélectionnées dans la liste de gauche apparaissent ici. Vous pouvez ajouter à cette liste autant de nom de polices que désiré.

Le navigateur tentera d'afficher le texte avec la première police de la liste. Si l'ordinateur ne possède pas cette police, le navigateur choisira parmi les autres noms de la liste une police qui est compatible avec la configuration de l'ordinateur.



Il est toujours préférable de spécifier au moins trois noms de police lorsque vous utilisez cette option. Utilisez les boutons fléchés ci-dessous afin d'ajouter et de retirer des polices de la liste.

### *Liste des polices True Type*

Cette liste contient tous les noms des polices présentes sur votre système. Pour sélectionner une police, **double-cliquez** sur son nom.

### *Polices supplémentaires*

Cliquez sur ce bouton pour charger la liste complète des polices de caractères présentes sur votre ordinateur. Initialement, CODExpert ne charge que les 50 polices les plus utilisées afin de ne pas ralentir l'exécution du programme.

*Marqueur <B>...</B>*

Cochez cette option pour insérer le marqueur de caractères gras en même temps que <FONT>.

**Marqueur <I>...</I>**

Cochez cette option pour insérer le marqueur de caractères italiques en même temps que <FONT>.

**Marqueur <U>...</U>**

Cochez cette option pour insérer le marqueur de caractères soulignés en même temps que <FONT>.

**Marqueur <CENTER>...</CENTER>**

Cochez cette option pour insérer le marqueur de caractères centrés en même temps que <FONT>.

**Marqueur <SUP>...</SUP>**

Cochez cette option pour insérer le marqueur de caractères exposants en même temps que <FONT>.

**Marqueur <SUB>...</SUB>**

Cochez cette option pour insérer le marqueur de caractères indices en même temps que <FONT>.

***Paramètre ALIGN (optionnel)***

Le paramètre ALIGN détermine l'alignement de la barre horizontale sur la page. Choisissez le type d'alignement dans la liste déroulante. Pour retirer ce paramètre de la ligne de commande, sélectionnez "**aucun**".

**Types d'alignement:**

**RIGHT:** Alignement vers la marge droite de l'écran.

**CENTER:** Alignement au centre de l'écran.

**LEFT:** Alignement vers la marge gauche de l'écran.

***Paramètre SIZE (optionnel)***

Le paramètre SIZE détermine l'épaisseur de la barre horizontale. Précisez la valeur à l'aide des flèches. Laissez la case vide pour retirer ce paramètre de la ligne de commande.

***Paramètre WIDTH (optionnel)***

Le paramètre WIDTH détermine la largeur de la barre horizontale. Précisez la valeur à l'aide des flèches. Laissez la case vide pour retirer ce paramètre de la ligne de commande.

**Deux types de valeurs acceptées:**

**Pourcentage:** C'est le pourcentage de la largeur de l'écran occupé par barre.

**Pixels:** Les largeurs données en pixels sont fixes, peu importe la largeur de l'écran.

***Paramètre NOSHADE (optionnel)***

Le paramètre NOSHADE enlève l'effet tridimensionnel de la barre horizontale. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

### ***Paramètre NAME (requis)***

Le paramètre NAME détermine l'identité de chacun des cadres. Ce nom est utilisé avec les liens hypertextes pour indiquer au navigateur dans quel cadre charger les pages web. On ajoute alors le paramètre TARGET au marqueur <A HREF>.

Toute expression alphanumérique peut être utilisé pour ce paramètre.

#### ***Note:***

CODExpert vous propose la liste des 5 derniers noms de cadre utilisés. Cliquez sur la flèche pour consulter la liste.

***Paramètre MARGINWIDTH (optionnel)***

Le paramètre MARGINWIDTH définit les marges latérales (de gauche et de droite) du cadre. Utilisez les flèches pour modifier la valeur. Valeurs acceptées: 0 et plus.

Note: Laissez cette case vide et CODExpert n'ajoutera pas ce paramètre à la ligne de commande.

***Paramètre MARGINHEIGHT (optionnel)***

Le paramètre MARGINHEIGHT définit les marges supérieure et inférieure du cadre. Utilisez les flèches pour modifier la valeur. Valeurs acceptées: 0 et plus.

Note: Laissez cette case vide et CODExpert n'ajoutera pas ce paramètre à la ligne de commande.

***Paramètre NORESIZE (optionnel)***

Le paramètre NORESIZE fige les dimensions du cadre, empêchant ainsi au visiteur de modifier les cadres à l'aide de la souris.

Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

***Paramètre SCROLLING (optionnel)***

Le paramètre SCROLLING détermine quelles barres de défilement apparaîtront dans le cadre. Choisissez une des trois options présentées.

**Automatique:** (auto) Les barres de défilement apparaissent au besoin.

**Toujours visible:** (yes) Les deux barres de défilement apparaissent en permanence.

**Aucune:** (no) Les barres de défilement sont masquées en permanence.

***Paramètre SRC (requis)***

Indiquez ici le nom du fichier de la page Web qui apparaîtra dans le cadre lors du téléchargement initial de ce fichier.

Cliquez sur Parcourir (...) pour retracer rapidement le nom d'un fichier sur votre disque dur.

### *Dimension des cadres*

Définissez jusqu'à 4 cadres en remplissant les cases de cette section. Les valeurs peuvent être données en pourcentage d'espace écran ou en pixels.

Si, par exemple, vous n'avez besoin que de deux cadres, remplissez uniquement les deux premières cases.

Utilisez la notation \* lorsque vous désirez qu'un cadre occupe l'espace restant de l'écran. (cette notation s'applique autant pour les pourcentages que les pixels).

***Paramètre COLS|ROWS (requis)***

Choisissez un des deux paramètres dans la liste.

**ROWS:** Les cadres seront définis horizontalement (Rangées)

**COLS:** Les cadres seront définis verticalement (Colonnes)

***Paramètre FRAMEBORDER (optionnel)***

Ce paramètre spécifie au navigateur de mode d'affichage des séparations entre les cadres. Trois valeurs sont acceptées. Utilisez les flèches pour modifier cette valeur.

**(Vide):** Laissez cette case vide et CODEExpert n'ajoutera pas le paramètre à la ligne de commande. Le navigateur sépare alors les cadres avec une bordure par défaut.

**0:** (zéro) Le navigateur masque les séparations entre les cadres.

**1:** Vous pouvez spécifier l'épaisseur des séparations des cadres en complétant la case situé au-dessous.

***Paramètre BORDER (optionnel)***

Ce paramètre spécifie l'épaisseur des séparations entre les cadres. Valeurs acceptées: 0 et plus.

Note: Vous devez préalablement régler le paramètre FRAMEBORDER à 1 (Bordure de Cadres) pour utiliser cette fonction.

### ***Paramètre SRC (requis)***

Indiquez dans ce champ le chemin d'accès au fichier multimédia. Il peut s'agir d'un document sonore Midi ou Wave, d'un vidéo ou tout autre type de fichier.

#### ***Différents chemins d'accès supportés:***

Si votre fichier se trouve dans le même répertoire que la page, il suffit d'inscrire le nom du fichier.

ex: son.wav

Si votre fichier se trouve dans un sous répertoire par rapport à la page, ajouter le nom du répertoire avant le fichier.

ex: ressource/son.wav

Si votre fichier se trouve sur un autre serveur, inscrivez l'URL complet.

ex: http://www.serveur.com/son.wav

#### ***Note:***

Si le fichier se trouve sur votre disque dur, cliquez sur 'Parcourir...' pour retracer le fichier et CODExpert déterminera automatiquement les sous-répertoires à ajouter au chemin d'accès.

***Paramètre WIDTH (optionnel)***

Le paramètre WIDTH indique au navigateur la largeur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer sur la page pour afficher le champ multimédia. Il est fortement recommandé de spécifier ce paramètre afin de ne pas obtenir les résultats imprévisibles.

***Note:***

Videz ce champ pour retirer le paramètre WIDTH de la ligne de commande.

***Paramètre HEIGHT (optionnel)***

Le paramètre HEIGHT indique au navigateur la hauteur (en pixels) de l'espace qu'il doit allouer sur la page pour afficher le champ multimédia. Il est fortement recommandé de spécifier ce paramètre afin de ne pas obtenir les résultats imprévisibles.

***Note:***

Videz ce champ pour retirer le paramètre HEIGHT de la ligne de commande.

***Paramètre AUTOSTART (optionnel)***

Le paramètre AUTOSTART indique au navigateur de démarrer la source multimédia dès le chargement de la page. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

***Paramètre LOOP (optionnel)***

Le paramètre LOOP force le navigateur à jouer le fichier multimédia en boucle infinie. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

***Paramètre HIDDEN (optionnel)***

Le paramètre HIDDEN masque la console multimédia. Cochez cette case pour ajouter ce paramètre à la ligne de commande.

***Note:***

N'utilisez cette fonction que pour les fichiers sonores.

### ***Modèles de Console Audio***

Sélectionnez le modèle désiré en cliquant au-dessus de l'image correspondante. Les images présentées dans cette fenêtre sont un aperçu des consoles de Netscape 3.0 uniquement.

***Nom de la série (requis)***

Tapez le nom de la série d'images qui sera diffusée par l'applet.

Ex:

Si vous nommez la série **album**, les images devront porter les noms

album01.gif

album02.gif

album03.gif

album04.gif

...

***Taux de rafraîchissement (requis)***

Inscrivez dans cette case le temps en millisecondes pendant lequel chacune des images sera affichée.

Ex:

**1000:** donne 1 image par seconde.

**500:** donne 2 images par seconde.

***Nombre d'images (requis)***

Inscrivez dans cette case le nombre d'images que contiendra la série.

**Note:**

Un nombre inexact provoque une erreur lors du démarrage de l'applet.

***Paramètre WIDTH (requis)***

Le paramètre WIDTH indique au navigateur la largeur (en pixels) l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet.

***Note:***

Cette dimension est déterminée par les images que vous désirez faire défiler. Retenez les dimensions de la plus grande image de la série.

***Paramètre HEIGHT (requis)***

Le paramètre HEIGHT indique au navigateur la hauteur (en pixels) l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet.

***Note:***

Cette dimension est déterminée par les images que vous désirez faire défiler. Retenez les dimensions de la plus grande image de la série.

***Paramètre WIDTH (requis)***

Le paramètre WIDTH indique au navigateur la largeur (en pixels) l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet.

***Note:***

Des dimensions trop restreintes peuvent empêcher l'Applet de s'exécuter convenablement.

***Paramètre HEIGHT (requis)***

Le paramètre HEIGHT indique au navigateur la hauteur (en pixels) l'espace qu'il doit allouer pour afficher l'applet.

***Note:***

Des dimensions trop restreintes peuvent empêcher l'Applet de s'exécuter convenablement.

## *Messages*

Vous pouvez taper jusqu'à un maximum de 7 messages différents. La longueur du texte dépend du modèle d'animation que vous choisissez. Dans certains cas, des messages trop longs dépasseront le cadre de l'applet et seront illisibles.

### *Polices d'affichage*

Sélectionnez dans la liste la police d'affichage désirée pour l'applet. Certains modèles d'animation utilisent deux styles de textes. Dans ce cas, vous devez définir la **Police d'affichage secondaire**.

### *Taille d'affichage*

Sélectionnez dans la grosseur la police d'affichage désirée pour l'applet. Veuillez tenir compte de l'espace que vous accordez à l'Applet sur votre page pour définir la taille du texte. Des réglages disproportionnés peuvent empêcher l'Applet de s'exécuter convenablement. Certains modèles d'animation utilisent deux styles de textes. Dans ce cas, vous devez définir la **Police d'affichage secondaire**.

### ***Couleur du texte***

Ce paramètre définit la couleur du texte dans l'Applet.

Cliquez au-dessus de la zone d'aperçu de la couleur afin de choisir la couleur appropriée.

### ***Couleur de l'ombrage***

Ce paramètre définit la couleur de l'ombrage du texte principal et la couleur du texte secondaire (varie selon le modèle d'animation).

Cliquez au-dessus de la zone d'aperçu de la couleur afin de choisir la couleur appropriée.

### ***Couleur de fond***

Ce paramètre définit la couleur de la région occupée par l'Applet sur la page Web.

Cliquez au-dessus de la zone d'aperçu de la couleur afin de choisir la couleur appropriée.

### *Nom du marqueur*

Inscrivez dans ce champs le titre de votre marqueur personnel. Le titre du marqueur apparaît dans le menu lorsque vous cliquez sur l'icône **Personnaliser** dans la barre d'outils.

Cette expression doit avoir 20 caractères ou moins.

***Marqueur d'Ouverture (requis)***

Inscrivez dans ce champs un marqueur Html valide.

***Marqueur de Fermeture (optionnel)***

Inscrivez dans ce champs un marqueur Html valide. Généralement, il devrait s'agir du marqueur de fermeture associé au marqueur d'ouverture. Il n'est pas obligatoire d'inscrire un marqueur de fermeture.



