

Tutoriel réalisé par Frederic Huckel V1.0 en sept 2012

Ce document a été réalisé et exporté au format «.pdf» sous LibreOffice 3

Ce document est soumis à la licence **CeCILL V2**. Cela signifie qu'il est libre de droits.

Permission vous est donnée de distribuer et modifier des copies de ce manuel tant que la licence CeCILL V2 est respectée.

Pour plus d'informations sur cette licence, rendez-vous en fin du présent manuel.

Sommaire

1 Présentation de l'éditeur CKEditor pour GuppY	3
1.1 La barre d'outils CKEditor pour GuppY.....	3
1.2 Les fonctions usuelles rappelant celles d'un traitement de texte.....	4
1.2.1 Fonctions d'édition.....	4
1.2.2 Fonctions de format	4
1.3 Les fonctions moins connues d'un traitement de texte.....	5
1.4 Les fonctions spécifiques au web.....	5
2 Particularités de l'édition dans une page web.....	6
2.1 Télécharger ses images ou fichiers sur le serveur.....	6
2.2 Liens.....	8
2.2.1 Présentation des liens.....	8
2.2.2 Insérer et supprimer des liens.....	9
2.3 Ancres.....	10
2.3.1 Création du point d'ancrage	10
2.3.2 Utilisation du point d'ancrage dans un lien.....	10
2.4 Images.....	11
2.4.1 Insérer une image.....	11
2.4.2 Les images et photos en ligne.....	12
2.5 Tableaux.....	13
2.6 Styles de texte et format de paragraphe	15
2.7 Accès au code source	16
2.8 Divers - Élément flash - Caractères spéciaux.....	17
2.8.1 Objet Flash	17
2.8.2 Caractères spéciaux ou symboles	17
3 Conseils et bonne pratique de l'édition dans une page web.....	18
3.1 Réglage de GuppY pour accès à l'éditeur	18
3.2 Préparation de ses textes.....	18
3.3 Usage des liens et ancres.....	19
3.4 Format d'images et photos sur internet.....	20
3.5 Saut de paragraphe et saut de ligne.....	21
4 Licences.....	22

1 Présentation de l'éditeur CKEditor pour GuppY

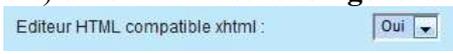
Un **éditeur en ligne** vous permet de créer vos pages web dans votre site GuppY

Si vous avez l'habitude de rédiger vos textes à partir d'un éditeur bureautique comme LibreOffice ou Word, avec **CKEditor** vous retrouverez de nombreuses ressemblances.

Il s'agit d'un éditeur en mode WYSIWYG (What You See Is What You Get) ce qui signifie que vous composez visuellement le résultat voulu.

Mais à la différence d'un traitement de texte, vous ne créez pas réellement le document lu par l'internaute mais vous créez une page de code en langage HTML qui sera interprétée (plus ou moins à l'identique) par un navigateur web (Firefox, Internet explorer, Opera...).

Pour accéder à l'éditeur CKEditor de l'administrateur de GuppY entrez dans l'admin de GuppY

Vérifier (éventuellement) dans **Administration générale** → **Config service** que l'éditeur est réglé sur **éditeur xhtml OUI**  (C'est la configuration d'origine).

Ensuite, dans n'importe quelle rubrique de **Administration des données**, la création ou modification d'un nouvel item appellera l'éditeur CKEditor .

1.1 La barre d'outils CKEditor pour GuppY

La barre d'outil est située en haut de la fenêtre de l'éditeur.



Elle contient des **boutons** de menu qui vous donnent **accès aux diverses fonctions** de CKEditor.

Ces fonctions comprennent à la fois

- des opérations simples d'édition (comme copier, coller, rechercher),
- des fonctions de formatage (comme gras, justifié ou des styles des textes)
- des fonctions plus avancées (comme l'insertion de médias ou de liens via une fenêtre de dialogue).

1.2 Les fonctions usuelles rappelant celles d'un traitement de texte

1.2.1 Fonctions d'édition

-  Couper *raccourci Ctrl + X*
-  Copier *raccourci Ctrl + C*
-  Coller *raccourci Ctrl + V colle tout (texte et code)*
-  Coller comme texte *Colle en texte brut, sans le formatage*
-  Coller depuis Word *Préserve le formatage de base (délicat à utiliser)*

-  Imprimer
-  Vérifier l'orthographe

-  Annuler *raccourci Ctrl + Z Annule la modification récente*
-  Rétablir *raccourci Ctrl + Y Rétablir la dernière opération d'annulation*
-  Trouver
-  Trouver et remplacer
-  Sélectionner tout *raccourci Ctrl + A*

1.2.2 Fonctions de format

-  Gras *raccourci Ctrl + B*
-  Italique *raccourci Ctrl + I*
-  Souligné *raccourci Ctrl + U*
-  Barré (Biffé)

-  Indice
-  Exposant

-  Listes numérotées *Les listes sont des moyens de structurer le texte*
-  Liste à puces *d'une manière claire*

-  Augmenter le retrait (Indentation) *Détermine l'espace entre le texte et la marge de gauche*

-  Aligner à gauche
-  Centrer
-  Aligner à droite
-  Justifier

-  Couleur du texte
-  Couleur du fond du texte

1.3 Les fonctions moins connues d'un traitement de texte

-  Créer une nouvelle page
-  Aperçu du document *Prévisualisation de la mise en page*
-  Modèle *Exemple une page avec deux colonnes*
-  Supprimer la mise en forme *Remet la page en texte brut sans formatage*

-  Styles Style de mise en page *Options pré-définies de formatage*
-  Format Format de paragraphe *Options pré-définies de formatage de bloc*
-  Police Police de caractères
-  Taille Taille du texte

1.4 Les fonctions spécifiques au web

-  Insérer un lien *raccourci Ctrl + L*
-  Suppression d'un lien
-  Ancre

-  Image
-  Tableau

-  Objet Flash
-  Caractère spécial ou symbole

-  Source Code source du document *Permet de visualiser le code source HTML*
-  Maximiser CKEditor *Éditeur en pleine page*

2 Particularités de l'édition dans une page web

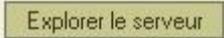
2.1 Télécharger ses images ou fichiers sur le serveur

Avant d'être insérées dans votre page web vos **images** et **photos** doivent être téléchargées sur votre serveur (chez votre hébergeur où à l'endroit où se trouve votre site).

Vos **fichiers textes** (.pdf ou .zip etc.) vers lesquels vous définissez vos liens doivent également être envoyés sur le serveur.

Pour télécharger vos ressources sur le serveur, vous pouvez utiliser le gestionnaire de téléchargement inclus dans CKEditor de Guppy au moment de l'insertion d'image ou de lien ¹.



Utilisez le bouton *Explorer le serveur*  pour accéder au **gestionnaire de chargement de fichiers**.

Il vous permet d'**accéder aux ressources** de votre site **ou de télécharger une nouvelle ressource** sur le serveur.

Dans Guppy les fichiers de ressource sont rangés dans cinq répertoires.

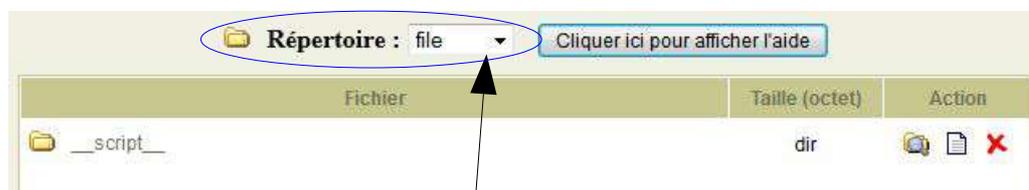
file : pour les documents (ex :.rtf, .zip, .pdf ..)

img : pour les images(.gif, .png, .jpg)

photo : pour les images de la section « Photos » en jpg

pages : pour les pages html, xml, ...

flash : pour les animations flash swf et logiciels/lecteurs associés



Vous choisissez ensuite le **répertoire de destination du fichier** que vous voulez télécharger sur le serveur, parmi ces différents répertoires de Guppy.

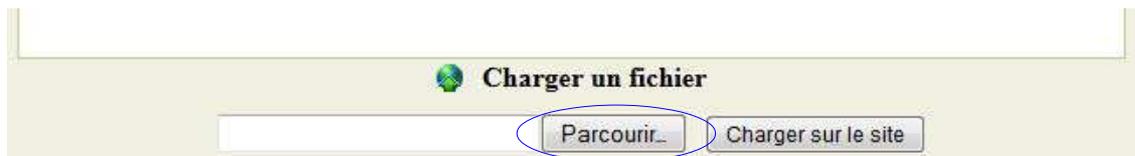
¹ Vous pouvez également charger vos fichiers au-préalable par la fonction Fichier de Guppy *Admin* → *administration des données* → *Fichiers* .



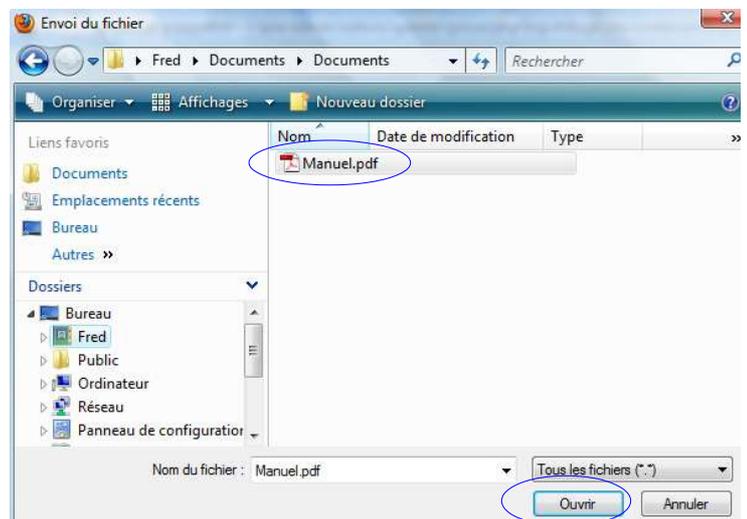
Pour mieux ordonner vos ressources, vous pouvez **créer un sous-répertoire** dans le répertoire actif en renseignant **le nom** du sous-répertoire et cliquant sur le bouton **Créer**

Pour **télécharger un nouveau fichier depuis votre ordinateur**

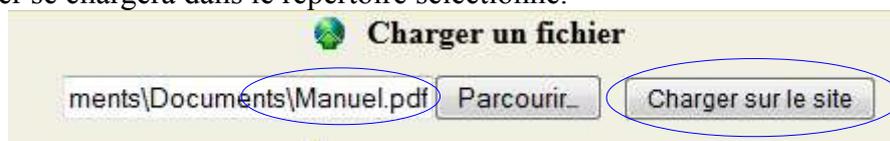
- cliquez sur le bouton *Parcourir*.



- Le navigateur de fichier de votre système d'exploitation s'ouvre, naviguez vers le dossier approprié et choisissez un fichier en double cliquant dessus ou en utilisant le bouton *Ouvrir*.



- Pour envoyer le fichier vers le serveur, cliquez sur le bouton *Charger sur le site*. Le fichier se chargera dans le répertoire sélectionné.



2.2 Liens

2.2.1 Présentation des liens

Le lien appelé aussi hyperlien, lien hypertexte ou lien Web, est une des principales raisons de la réussite du web.

Il permet une **connexion** entre une page web et une autre ressource. Cette ressource pointée peut être dans la page de votre document, sur une autre partie de votre site ou n'importe où ailleurs sur le web.

Source du lien

Destination du lien

Lien		Où mène le lien	<i>Ce que je vois</i>
Le lien peut être sur : un texte une image 	→	A une URL page internet interne ou externe au site 	Ouverture de la page dans le navigateur, à la place de la page actuelle ou dans une nouvelle fenêtre.
		Un fichier déjà sur le site ou sur un autre serveur.    Image-média-document	Le fichier sera ouvert dans une page web (si le navigateur le permet) ou avec un programme présent sur l'ordinateur.
		Une adresse courriel (déconseillée sans protection car source de pourriel) 	Le courriel sera pré-remplifié en utilisant le logiciel de messagerie de l'ordinateur.

Remarque :

- une image appelée par le lien s'ouvrira en plein page de votre navigateur. Pour insérer une image dans un texte, utilisez la fonction image de l'éditeur.
- un fichier texte propriétaire (Word, LibreOffice) essaiera d'ouvrir le logiciel adéquat sur l'ordinateur du visiteur. S'il ne le possède pas, il ne pourra pas ouvrir le document. **Évitez ces formats.**
- Un fichier pdf est plus universel mais demande aussi l'installation d'un lecteur pdf ou un plugin pdf dans votre navigateur.

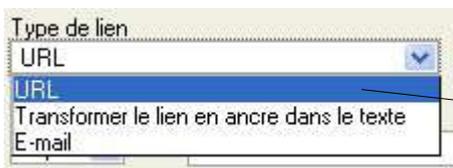
Remarque : Les serveurs web sous Unix ne reconnaissent pas les noms de fichier créés sous Windows qui comportent certains **caractères interdits**. Pour être compatibles, les noms de fichiers ne doivent **pas contenir des caractères spéciaux, des accents, des espaces**.

Les Caractères autorisés sont : [A-Z][a-z][0-9] trait d'union – et tiret bas _ .

Les extensions des fichiers sont en minuscule.

2.2.2 Insérer et supprimer des liens

Pour **insérer un lien**, sélectionnez le texte ou image sur lequel il sera affecté puis cliquez sur le bouton *Lien* 



Pour insérer un **lien URL** vers

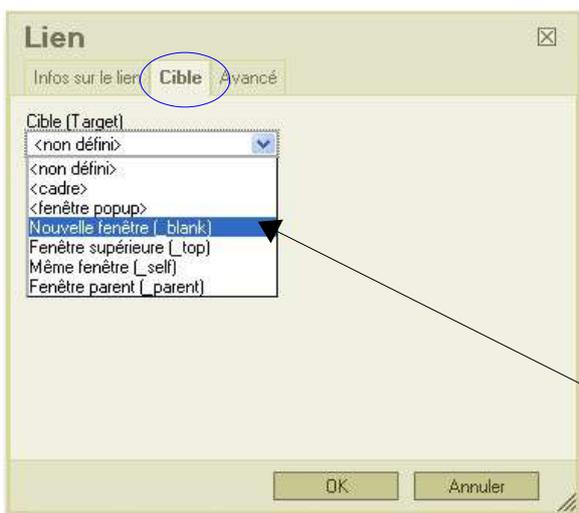
- une **page web** externe ou une page de votre site : renseignez le champ URL.
(note: il est aisé de copier/coller l'url voulue depuis une autre fenêtre de votre navigateur).

- un **fichier** (image, photo, document) cliquez sur le bouton *Explorer le serveur* et choisissez votre répertoire de ressources.

(pour télécharger votre fichier sur le serveur voir ci-dessus Chap 2.1)



Cliquez ensuite sur une **ressource** (document, image...) et l'URL de celle-ci apparaîtra automatiquement dans le champ URL.



Par défaut le lien s'ouvrira en remplaçant la fenêtre actuelle.

Si l'on veut que le lien s'ouvre dans une **nouvelle fenêtre** (pour un lien avec une url externe par exemple), il faut sélectionner *Nouvelle fenêtre (_blank)* dans l'onglet cible.

Pour **Supprimer un lien**, placer le curseur dans le lien et appuyer sur le bouton *Supprimer lien* 

2.3 Ancres

Les ancres sont des balises permettant d'atteindre des **liens internes à la page**.

Elles sont pratiques lorsque la page est très longue, pour atteindre des parties spécifiques du document (exemple haut , bas, titre X).

Elles peuvent constituer un index des titres et sous-titres de la page, pour permettre au visiteur de ne consulter que les parties pertinentes pour lui.

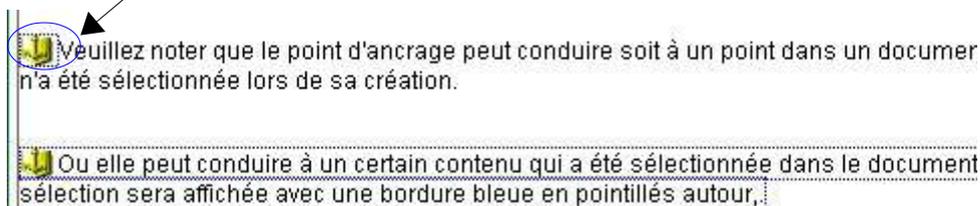
2.3.1 Création du point d'ancrage



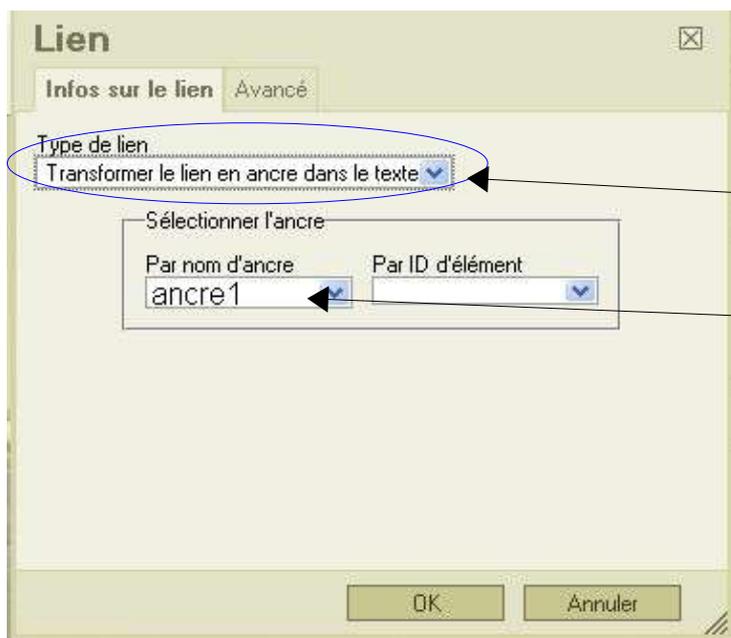
Placez le curseur à l'endroit où vous voulez **insérer un point d'ancrage**, puis cliquez sur le bouton *Ancre* 

Entrez **un nom** dans la zone de texte *Nom de l'ancrage*.

L'icône marqueur de l'ancrage apparaîtra dans l'édition du document.



2.3.2 Utilisation du point d'ancrage dans un lien



Vous pouvez maintenant créer un **lien vers votre point d'ancrage** avec le bouton *Lien* 

Type de lien : *Transformer le lien en ancre dans le texte*.

Une **liste déroulante** contenant les noms de toutes les ancres établies dans le document vous permet de choisir votre ancre.

Une fois qu'il est prêt, le lien permettra d'accéder à la section marquée avec l'ancrage.

Exemple : un lien 'début de l'article' placé en fin d'article long, permet d'atteindre une ancre placée en début de la page

2.4 Images

2.4.1 Insérer une image

Pour insérer une image dans votre document, cliquez sur le bouton *Image*  sur la barre d'outils.



Mettez l'adresse Web de la ressource pointée dans le champ URL. Pour cela, cliquez sur le bouton *Explorer le serveur* et choisissez votre répertoire image ou photo. ([pour télécharger votre image sur le serveur voir ci-dessus Chap 2.1](#))

Puis **cliquez sur une ressource** et son URL apparaîtra automatiquement dans le champ URL.

Une **description** de l'image (texte de remplacement) indique ce que représente l'image et permet de la rendre accessible aux utilisateurs en situation de handicap .

On peut régler la **largeur** et la **hauteur** de l'image en pixels. Par défaut, c'est la taille de l'image originale.

Si l'image est trop grande, vous pouvez modifier ses dimensions en entrant de nouvelles valeurs dans les champs Largeur et Hauteur (Attention le poids de l'image dans la page web reste inchangé).

Par défaut le ratio d'image est verrouillé (le changement d'une dimension proportionne la variation de la deuxième). 

Cliquer sur ce bouton  restaure la **taille initiale** de l'image.

On peut définir une **bordure** autour de l'image (en pixel).

L'espaceur horizontal ou vertical définissent (en pixels) la **marge** entre le bord de l'image et autres éléments du document qui entourent l'image.

On peut aligner à droite ou gauche l'image dans le document.

2.4.2 Les images et photos en ligne

L'utilisation d'images dans une page web est aisée mais il est important de bien comprendre les bases.

Les images sont parfois **volumineuses à télécharger** dans la page web affichée, ce qui ralentit le temps de chargement (beaucoup plus que le texte !).

Préparez-les suivant leurs usages sur le site : une grosse image « pleine page » aura 600 ou 800 pixels de large, une illustration dans un article se satisfera de 100 à 200 pixels.²

Choisissez un **format adapté** (jpg png) et une **taille raisonnable** (en tout cas inférieur à une taille écran) . Le poids de l'image en Ko sera plus ou moins important selon le format choisi et sa taille.

Une erreur courante est d'utiliser directement des photos prises avec des appareils digitaux dans des formats 3500 pixels x 2300 pixels (env 24 Mo).

Vous serez capable de réduire l'aperçu de l'image dans votre article ou votre page, mais ceci **ne réduit pas la taille et le poids de l'image**. Le visiteur de votre site va toujours télécharger une énorme image.

Vous avez remarqué que vous pouvez mettre une url externe à votre site pour insérer une image dans votre page (http://www.un_autre_site/images/image.jpg). Le **hotlinking** (ou *direct linkink*) consiste à inclure une image (ou une autre ressource multimédia) dans sa page web sans l'héberger soi-même et sans autorisation du propriétaire, il s'agit ni plus ni moins d'un **vol de bande passante et de ressource**.

La mise en ligne de vos images et photos ne vous enlève pas vos **droits d'auteurs**³ (reste à en apporter la preuve par dépôt, constat, enregistrement). L'utilisation de documents tiers récupérés sur internet ne vous dispense pas de respecter les droits d'auteurs des créateurs de ces « œuvres ».

Pour éviter des **problèmes de compatibilité** des serveurs web, prenez l'habitude :

- d'enregistrer vos fichiers avec des noms en minuscules
- sans espace, sans accent (é è ê à ù î) et sans caractères spéciaux (par exemple *&?%\$)
- Vous pouvez remplacer les espaces par le caractère trait d'union - (ou tiret bas _)

Pour un **meilleur référencement** des images :

- nommer l'image en utilisant 2 à 5 mots clefs apparaissant dans l'article où elle est insérée
- n'utilisez pas de majuscule, ni de chiffre
- servez vous du trait d'union pour séparer les mots clés qui compose le nom de l'image.

2 De nombreux logiciels de manipulation ou traitement d'image proposent des fonctions de redimensionnement, par exemple Xnview (gratuit pour un usage privé et multiplate-forme). Il est possible de redimensionner des images en ligne sur des sites spécialisés.

3 D'après les article L.111-1 et L.123-1 du code de la propriété intellectuelle, l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit d'un droit de propriété exclusif dès sa création, sans nécessité d'accomplissement de formalités (dépôt ou enregistrement), pour une durée correspondant à l'année civile du décès de l'auteur et des soixante-dix années qui suivent, au bénéfice de ses ayants-droits. Au-delà de cette période, les œuvres entrent dans le **domaine public**. Toutefois, en cas de litige, il est nécessaire de pouvoir apporter une preuve de l'existence de l'œuvre à une date donnée, soit en ayant effectué préalablement un dépôt auprès d'un organisme habilité, soit en ayant rendu l'œuvre publique et en étant en moyen de le prouver.

2.5 Tableaux

Les tableaux sont destinés à **classer et présenter des données**. Ils permettent d'ajouter et de modifier des éléments facilement, et offrent également des options avancées de personnalisation.

Pour créer un tableau dans CKEditor, cliquez sur le bouton *Tableau*  de la barre d'outils.



Définissez obligatoirement le **nombre de lignes** et le **nombre de colonnes** du tableau.

Vous pouvez définir une **largeur** en pixels ou en pourcentage et **hauteur** en pixels.

La liste déroulante vous permet de choisir des cellules d'**en-têtes** pour la première ligne, la première colonne ou les deux.

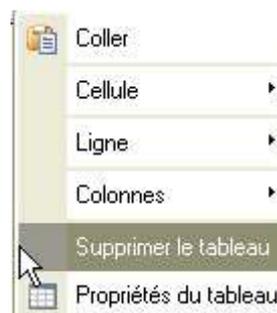
Vous pourrez choisir également :

- la taille de la **bordure** du tableau en pixels.
- **l'alignement** à gauche, au centre ou à droite du tableau sur la page.
- l'espacement entre les cellules en pixels.
- la marge intérieure des cellules en pixels.
- le **titre** du tableau qui est affiché au-dessus de lui.
- le **résumé** du contenu du tableau afin de le rendre accessible aux utilisateurs en situation de handicap.

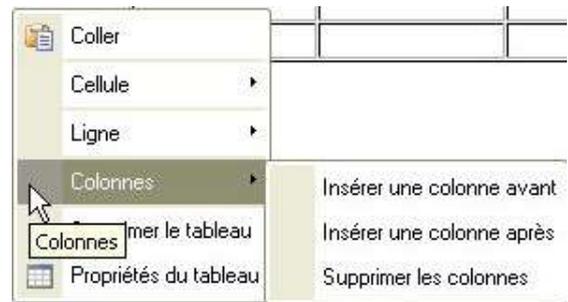
Pour **modifier** le tableau ouvrez le **menu contextuel** du tableau en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris ou la touche Menu /Application sur votre clavier ou **Maj + F10**.

Lorsque vous choisissez l'option **Propriétés du tableau**, vous pouvez modifier les options de configuration lorsque la table a été créée, à l'exception des champs « nombre de lignes » et « nombre de colonnes » qui sont grisés.

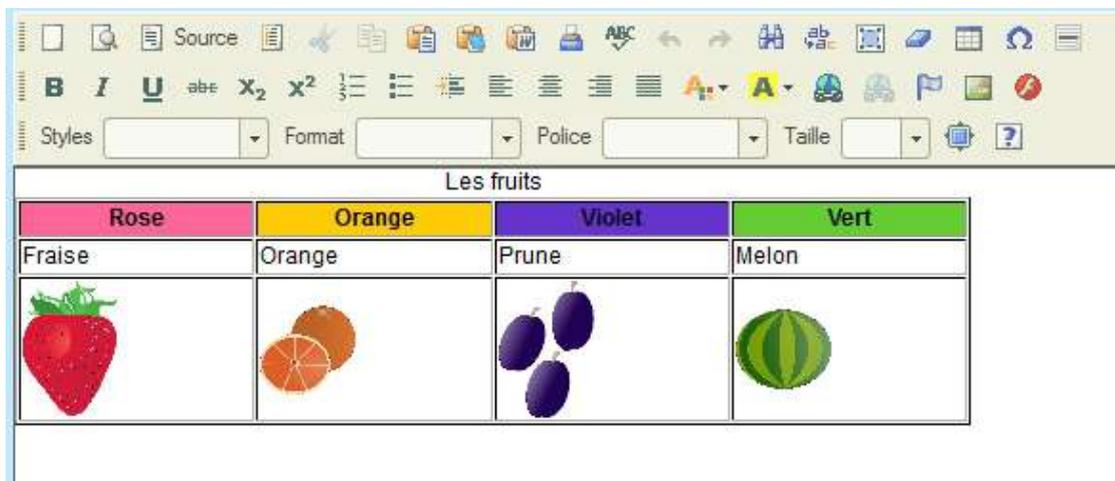
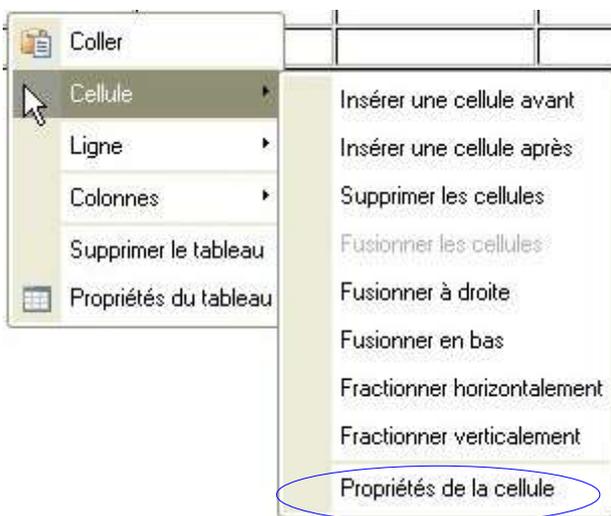
Pour **supprimer** l'ensemble du tableau et son contenu, utilisez l'option Supprimer le tableau.



Le menu contextuel du tableau vous permet de **modifier les lignes, les colonnes et les cellules** du tableau. Si vous passez votre souris sur l'option de menu, d'autres options sont disponibles. Cette méthode permet d'insérer de nouvelles lignes, des colonnes ou des cellules dans des endroits spécifiés ainsi que fusionner et fractionner les cellules.



Les cellules de tableau dans CKEditor peuvent être davantage personnalisées. Diverses options de configuration peuvent être définies dans la fenêtre de dialogue *Propriétés de la cellule* qui est ouverte à partir du menu contextuel du tableau.



2.6 Styles de texte et format de paragraphe

Les styles de textes, tailles, polices sont paramétrés dans la configuration de votre skin :
Configuration skin → config look.

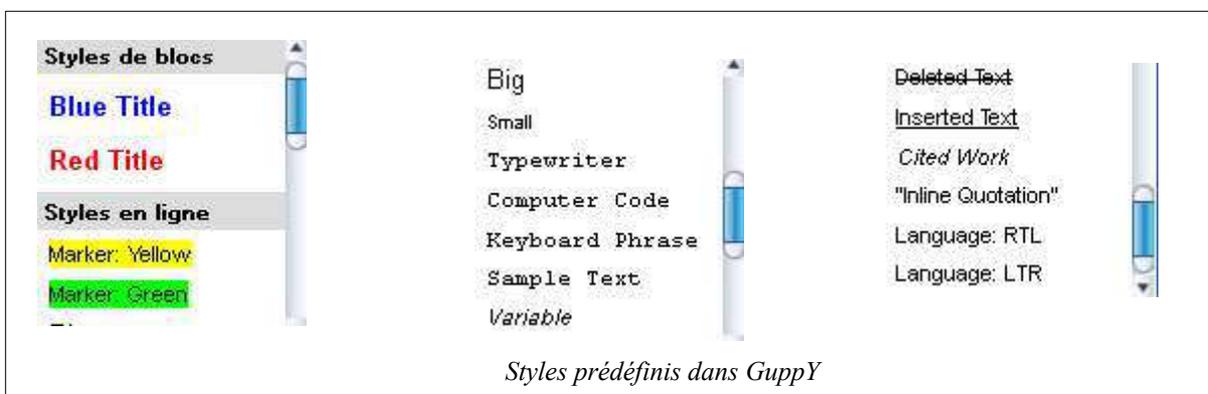


Certains skinneurs bloquent volontairement ce paramétrage, mais les experts en CSS peuvent faire des modifications en éditant le fichier style.css de la skin avec un éditeur de texte pur comme Notepad++.

Dans vos articles vous pouvez avoir besoin d'un formatage différent, ce que CKEditor permet. Attention pour des raisons esthétiques et de lisibilité, il est recommandé de **ne pas combiner trop de styles différents dans un même document**.

Format Style

Les styles sont des **combinaisons pré-définies de diverses options de formatage de bloc et de ligne**. Un style contient plusieurs caractéristiques à la fois, si vous voulez personnaliser un morceau de texte vous n'avez pas besoin de modifier une police, sa taille et la couleur de fond séparément.

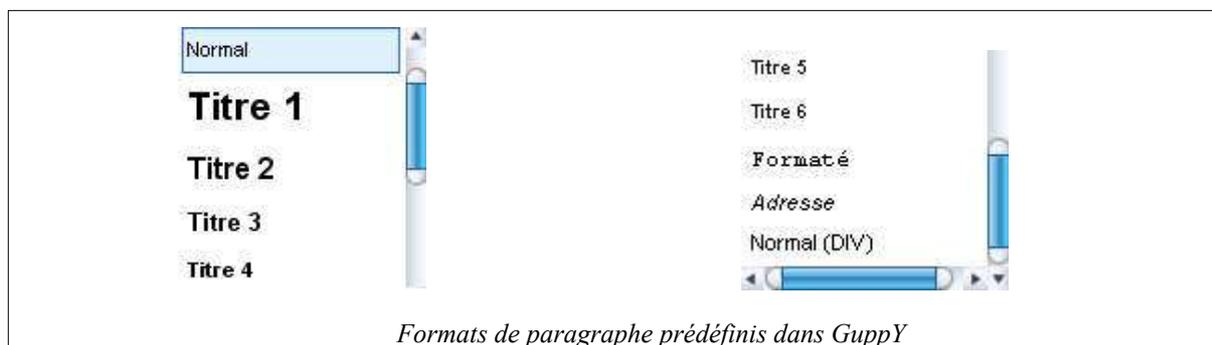


Styles prédéfinis dans Guppy

Note : Pour insérer une **citation**, utilisez le style "Inligne Quotation" dans la liste déroulante.

Format de paragraphe

Les Formats de paragraphes sont des **options pré-définies de formatage de bloc**. Un format contient souvent un certain nombre de caractéristiques à la fois. Ils permettent de structurer le document et facilite le référencement.



Formats de paragraphe prédéfinis dans Guppy

Pour choisir un format de paragraphe, placez le curseur à l'intérieur de l'élément de niveau bloc et cliquez sur le bouton de la barre *Formatage des paragraphes*.

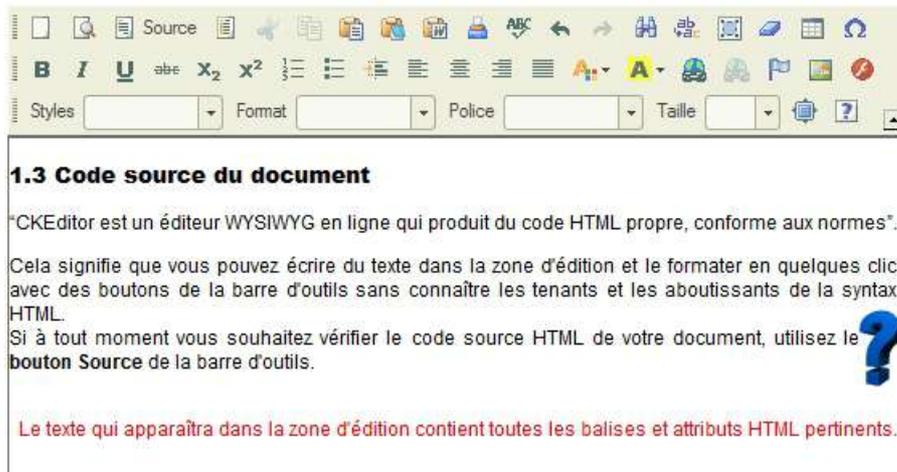
Il est aussi possible de modifier la **police de caractères** et la **taille du texte** .

2.7 Accès au code source

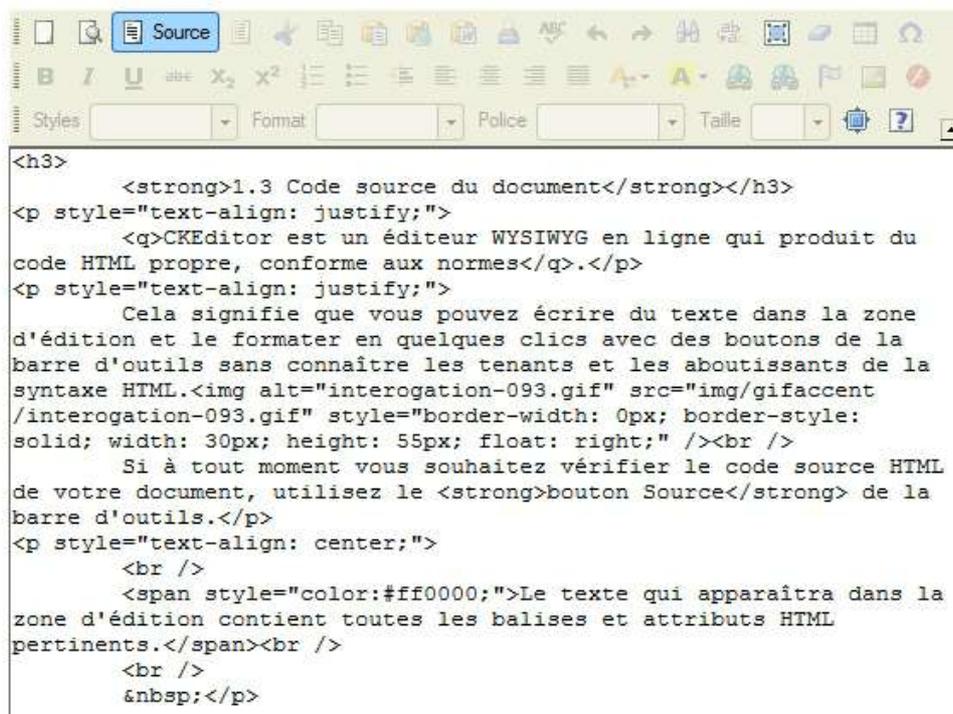
Code source du document

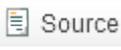
CKEditor est un éditeur WYSIWYG en ligne qui produit du code HTML propre, conforme aux normes. Cela signifie que vous pouvez écrire du texte dans la zone d'édition et le formater en quelques clics avec des boutons de la barre d'outils sans connaître les tenants et les aboutissants de la syntaxe HTML.

Si à tout moment vous souhaitez **vérifier ou modifier le code source HTML** de votre document, utilisez le bouton *Source* de la barre d'outils.



Le texte qui apparaîtra dans la zone d'édition contient toutes les balises et attributs HTML pertinents.



Cliquez sur le bouton *Source*  à nouveau pour revenir à la vue sans code.

2.8 Divers - Élément flash - Caractères spéciaux

2.8.1 Objet Flash

CKEditor vous permet d'ajouter des fichiers Adobe Flash dans vos documents. Ces fichiers « animation Flash » portent l'extension .swf. Ils peuvent être inclus dans une page web et lus par le plugin Flash du navigateur.

Afin d'insérer un objet Flash, cliquez sur le bouton *Flash*  sur la barre d'outils.



Mettez l'adresse Web de l'objet Flash.

Pour cela, cliquez sur le bouton *Explorer le serveur*. ([voir ci-dessus Chap 2.1](#)) Cliquez sur une ressource et l'URL de celle-ci apparaîtra automatiquement dans le **champ URL**.

Autres paramètres :

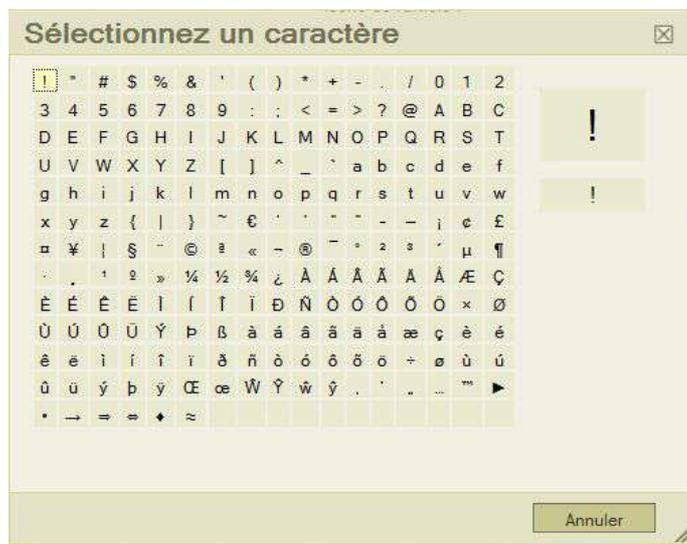
- la **largeur** et la **hauteur** de l'objet Flash en pixels.
- l'**espacement Horizontal** et l'**espacement vertical** (la marge) entre l'objet Flash et autres éléments du document qui l'entourent, en pixels.

2.8.2 Caractères spéciaux ou symboles

Pour insérer un caractère spécial dans votre document, cliquez sur le bouton *Insérer un caractère spécial*  sur la barre d'outils.

La fenêtre vous permet de choisir un symbole à partir d'un ensemble contenant des lettres latines, des chiffres (y compris les fractions), des symboles monétaires, des signes de ponctuations, des flèches et des opérateurs mathématiques.

Trouvez un caractère dont vous avez besoin et sélectionnez-le avec votre souris.



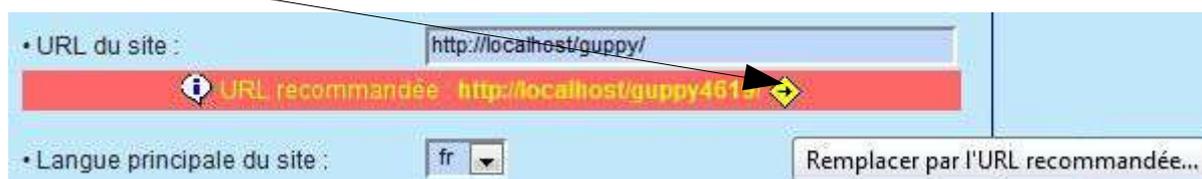
3 Conseils et bonne pratique de l'édition dans une page web

3.1 Réglage de Guppy pour accès à l'éditeur

CKEditor est une application JavaScript, votre navigateur doit être réglé pour **accepter le javascript** venant de votre site.

Pour que votre éditeur soit fonctionnel, il est impératif que les configurations **Config Générale** → **URL du site** et **Meta identifiant URL** soient correctement paramétrées .

Depuis les récentes versions de Guppy, si un message sur une ligne rose apparaît il suffit de cliquer sur le **losange jaune** pour remplacer l'url non appropriée par celle recommandée.



Si vous utilisez une URL de sous-domaine pour entrer dans l'admin de votre site, par exemple www.monsite.org au lieu de monsite.org, vous pouvez voir un message d'erreur et des problèmes de connexion à l'éditeur.

Supprimez votre cookie (cf. Outils/Options de votre navigateur) et recréez-le en vous connectant à votre site en utilisant l'adresse du nom de domaine (celle qui est dans la configuration URL du site).

3.2 Préparation de ses textes

La rédaction de ses textes à l'aide d'un logiciel de **traitement de texte** avant la publication sur son site est très répandue.

Une fois le texte rédigé, le rédacteur sélectionne la partie qui l'intéresse, utilise la fonction couper du traitement de texte puis la fonction coller dans l'éditeur web.

Il est important de comprendre que cette méthode transfère les textes, les formats de style et paragraphe et des codes spécifiques au logiciel utilisé. Ces codes peuvent engendrer des incohérences dans l'interprétation de la page web et même **bloquer votre site**.

Pour coller les textes préparés, utilisez :

- La fonction **Collez depuis word**  Les parties collées concerneront les textes et le formatage de base (titre, paragraphe, puce). Il est conseillé de vérifier le résultat par un aperçu du document , certains formatages complexes peuvent ne pas passer.
- La meilleure façon reste de **Coller comme texte**  (*en texte brut*), ensuite les formatages seront ajoutés par l'éditeur dans un deuxième temps.

Si vous préparez vos textes avec un **éditeur de texte** « propre » comme Bloc-notes, Gedit, TextEdit, vous pouvez utiliser la fonction **Coller**  puisque le texte copié ne contient pas de formatage.

3.3 Usage des liens et ancrés

Les liens internes au site

Normalement, un site est composé de plusieurs pages. Pour lier une page d'un site à un autre page⁴ ou une ressource du même site, on établit des **liens relatifs**.

Par exemple : `ficher/monfichier.pdf` ou `articles.php?lng=fr&pg=8` (pour afficher l'article avec l'ID=8)

Dans ce cas il est d'usage à ce que le lien appelant une autre page du site **remplace la fenêtre actuelle** (sauf éventuellement pour la visualisation d'une image ou d'un pdf...).

A l'intérieur d'un même site le visiteur pourra revenir aisément à la page d'accueil.

Les liens externes au site

Si vous avez des ressources stockées sur un autre site ou si vous voulez faire des liens vers des autres sites, on parle de **liens absolus**.

Par exemple : `http://monsite2/ficher/monfichier.pdf` ou `http://monsite2/index.php`

Si le lien est externe au site, le fait d'ouvrir le lien vers une **nouvelle fenêtre** du navigateur suggérera au visiteur qu'il ne se trouve plus dans le site initial.

Le visiteur égaré dans sa navigation retrouvera votre site dans la première fenêtre du navigateur non fermée.

Les ancrés⁵

Elles constituent des **liens internes à la page**.

Placées en début de page, elles permettent de visualiser immédiatement le contenu d'une page (ou d'un article dans un CMS).

Si la page web est plus grande que la dimension d'un écran, elles permettent l'accès immédiat à la section qui intéresse le visiteur, elles sont adaptées aux pages qui ont un long contenu.

Les règles utiles

- Présentez les ancrés en haut de page, sous le titre de la page, sous la forme d'un index.
- Les ancrés doivent être identiques aux sous-titres (liens cibles).
- La première ancre doit renvoyer vers une zone encore visible dans le premier écran de sorte que le visiteur comprenne qu'il a affaire à des ancrés.
- A droite des sous-titres, proposez un lien «Haut» (ou une flèche vers le haut) pour permettre à l'utilisateur de remonter à l'index à partir de chaque sous-titre .
- Assurez-vous que les ancrés renvoient l'utilisateur au bon endroit de la page.

Ce qui fait les mauvais ancrages

- Trop de texte entre les ancrés et le premier intertitre.
- Un mélange entre les ancrés et d'autres types d'hyperliens.

4 Les CMS comme Guppy proposent naturellement la navigation entre les diverses pages de votre site par un menu et des boîtes latérales qui lient les différentes parties de votre site.

5 Dans un CMS, on fractionnera plutôt un article long en plusieurs pages regroupées dans une même catégorie. Le [pluging Navar](#) ou le [fork Tabberguppy](#) permettront une navigation aisée entre les différentes parties.

3.4 Format d'images et photos sur internet

Les images sur Internet sont **compressées**. Elles sont optimisées pour être plus rapides à charger.

Nom du format	JPEG Joint Photographic Expert Group	PNG Portable Network Graphics	GIF Graphics Interchange Format
Extension (en minuscule)	.jpg ou .jpeg	.png	.gif
Couleur	16 millions de couleurs	PNG 8bits = 256 couleurs PNG 24bits = 16millions de couleurs	256 couleurs
Compression	Très bonne	bonne	Moins bonne
Supports	Les Photos	24Bits pour tous les graphiques et images (sauf photos) 8Bits pour les images avec peu de couleur	Images animées Images avec peu de couleur
Remarques	Détérioré un peu la qualité de l'image mais meilleure compression sur les photos	Peut être transparent N'altère pas la qualité de l'image IE6 n'affiche pas PNG 24bits	Peut être animé

Tous les autres formats d'images sont à exclure, ils ne sont pas compressés.
Par exemple: le bitmap (.bmp) ou le Tag Image File Format (tiff .tif) ne sont pas du tout adaptés au Web. On peut en mettre sur son site mais le chargement sera vraiment long !

Rappel : les utilisateurs en bas débit (56k - environ 5 ko/s) (oui ça existe encore dans les campagnes ou dans certains pays) mettront environ **30 à 40 min** pour télécharger **10 Mo**, donc imaginez une page web (ou même un courriel) contenant 4 photos de 2 Mo chacune.

3.5 Saut de paragraphe et saut de ligne

On a l'habitude, en rédigeant, de regrouper chaque idée dans un paragraphe distinct.

Pour aérer la présentation on insère des sauts de ligne, cela permet de visualiser rapidement les différentes parties du texte.

Comme dans un traitement de texte, l'éditeur crée **un nouveau paragraphe** quand vous appuyez sur la touche **Entrée (Enter)**.

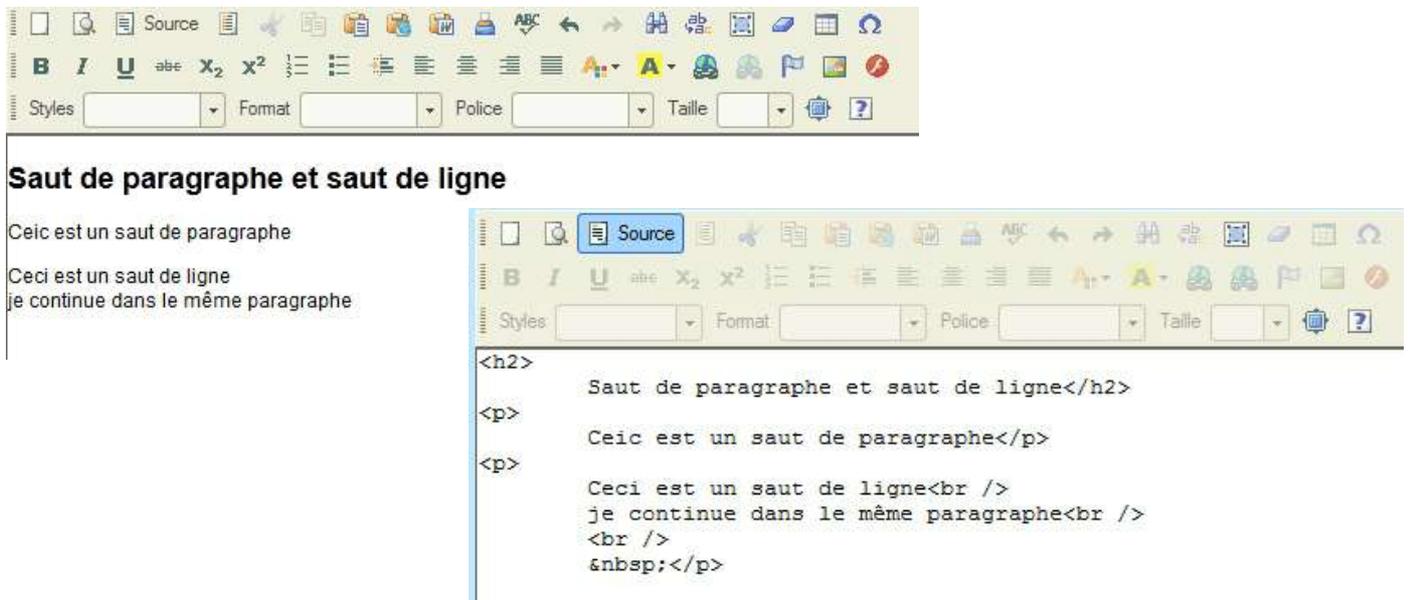
Cette création de paragraphe génère des balises `<p>` et `</p>` en html.

Lors de formatage de bloc, l'ensemble du paragraphe sera affecté par le formatage (même si une seule partie est sélectionnée).

Un décalage entre les lignes plus important peut être observé entre deux paragraphes⁶.

En html le paragraphe sert à définir **un élément** dans un document (au même titre que le titre, la citation, le paragraphe ...)⁷

Pour ne créer qu'un **saut de ligne** vous devez appuyer sur **maj+Entrée (shift+Enter)** : une balise `
` sera générée.



The screenshot shows a web editor interface with a toolbar and a source code view. The source code view displays the following HTML tags:

```
<h2>
    Saut de paragraphe et saut de ligne</h2>
<p>
    Ceci est un saut de paragraphe</p>
<p>
    Ceci est un saut de ligne<br />
    je continue dans le même paragraphe<br />
    &nbsp;</p>
```

Au passage notez que l'entité html ` ` (Espace insécable)⁸ est générée à chaque fin de paragraphe avec une ligne vide.

6 Réglable dans le style.css de la skin utilisée: `p { /* paragraphe */ font: 12px arial, sans-serif; margin: 4px 0;.`

7 Par exemple : pour une citation on n'utilise pas une balise `<p>` (paragraphe) mais une balise `<blockquote>` (citation). Le rendu à l'affichage peut être le même, mais le navigateur et surtout des moteurs de recherche l'analysent différemment.

8 Trouvé sur le net: «Petite anecdote : Il me semble que l'éditeur insère un ` ` dans le paragraphe pour faciliter son utilisation par l'utilisateur. Sans cet espace, il serait très difficile pour l'utilisateur de réussir à cliquer à l'intérieur du paragraphe car ce dernier aurait de fait une largeur de 0. »

4 Licences

Licences

Ce manuel est soumis à la licence CeCILL V2, ce qui signifie :

- ✓ que toute personne a le droit d'utiliser librement le manuel.
- ✓ que toute personne est autorisée à diffuser le manuel.
- ✓ que quiconque peut modifier librement le manuel en respectant la licence CeCILL, entre autres les dispositions communes 6.4
 - à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel.
 - à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Elaboré par le CEA, le CNRS et l'INRIA, la licence CeCILL est une licence de logiciel libre

Pour plus de renseignements, consultez : <http://www.cecill.info/>

Le détail de cette licence est disponible ici : http://www.cecill.info/licences/Licence_CeCILL_V2-fr.html

L'Association Pour la Promotion et la Recherche en Informatique Libre (APRIL) est une organisation associée du « Chapitre français » de la Free Software Foundation Europe: <http://www.april.org>.

Le logiciel GuppY est soumis à la licence CeCILL. Vous trouverez les détails dans le fichier « *Lisez-moi* » du logiciel.

Remerciements

Je remercie l'auteur : Laurent Duveau (www.aldweb.com/) et tous les développeurs du CMS GuppY.

Je remercie Lavachequireve (www.lavachequireve.fr et GuppYEd) pour ses corrections et conseils, et Corrector (translations.freeguppy.org/) pour ses corrections.

Je remercie les créateurs de plugins qui enrichissent notre CMS et les intervenants sur les forums qui l'animent.

Je remercie les utilisateurs Guppy qui stimulent l'existence et l'amélioration de notre logiciel.

Merci à tous les acteurs de GuppY