

WebCreator 7

Manuel de prise en main



LMISOFT

Prise en main de WebCreator 7

Table des matières

1.	Bienvenue dans WebCreator 7.....	5
1.1.	Démarrage du programme.....	5
2.	Premiers contacts.....	6
2.1.	L'espace de travail.....	7
2.2.	Personnaliser un modèle.....	7
2.2.1.	Modifier un texte.....	8
2.2.2.	Remplacer une image.....	10
3.	Architecture des pages.....	13
3.1.	La notion de Conteneurs et de Blocs.....	14
3.1.1.	La notion de Blocs.....	15
3.1.2.	Ajouter des blocs dans une section.....	15
3.1.3.	Déplacer des blocs d'une section à une autre.....	17
4.	Les modes de positionnement sous WebCreator	17
4.1.	Le positionnement Libre.....	17
4.2.	Le positionnement Flottant.....	18
5.	Ajouter une section avec des blocs	18
5.1.	Créer une nouvelle section.....	18
5.1.1.	Gestion des blocs.....	19
6.	Gros plan sur les éléments	23
6.1.	Généralités	23
6.1.1.	Où trouver les éléments.....	23
6.1.2.	Insertion d'un élément.....	23
6.1.3.	Propriétés communes	23
6.1.4.	Alignement	24
6.1.5.	Empilement avec l'Ordre Z.....	25

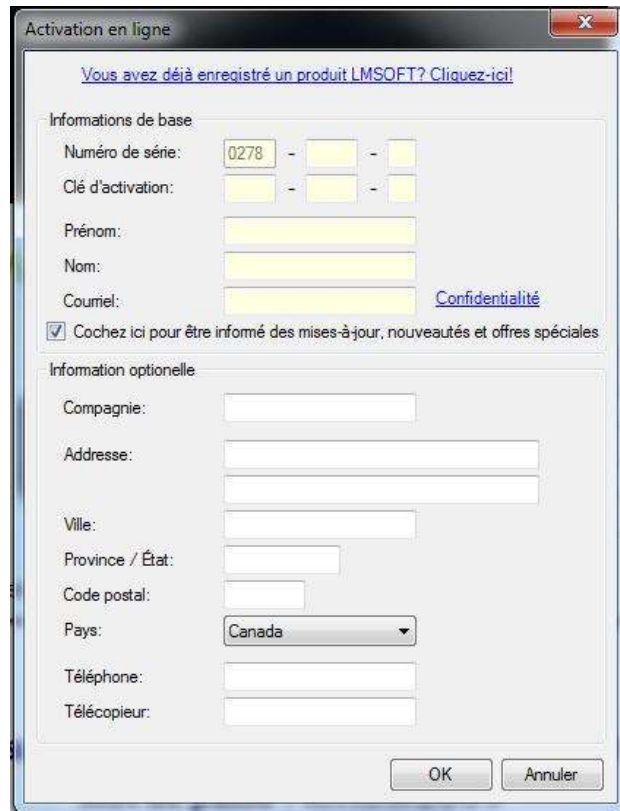
6.1.6.	Le mode imbriqué	26
6.1.7.	Gestion des Groupes	27
6.2.	Présentation des principaux Éléments	27
6.2.1.	Image	27
6.2.2.	Bouton	27
6.2.3.	Menu	27
6.2.4.	Titre H1 H6 : Balises H1 à H6	28
6.2.5.	Panneaux et Boîtes	29
6.2.6.	Iframe : insérez un autre site dans une page	30
6.2.7.	Boîtes à Onglets	30
6.2.8.	Accordéon.....	31
6.2.9.	Canvas.....	31
6.2.10.	Diaporama	32
6.2.11.	Éléments Web	33
6.2.12.	Service Web.....	33
6.2.13.	Formulaire	37
7.	Mise en ligne de votre site	38
7.1.	Hébergement.....	38
7.2.	Nom de domaine	38
7.3.	Téléchargement (upload) du site	38
7.4.	Référencement	40
8.	Trucs, astuces et conseils de travail	41
8.1.	Sécurité.....	41
8.1.1.	Problèmes possibles	41
8.1.2.	Emplacement des fichiers projets et site	41
8.1.3.	Faire des sauvegardes	42
8.2.	Grille	42
8.3.	Palettes de couleur.....	43
8.4.	Commande d'annulation.....	44
8.5.	Travailler posément.....	44
8.6.	Zone d'édition et Vue hiérarchique.....	44

8.7.	Taille automatique des panneaux	45
8.8.	Un site aussi pour les Mobiles	45
8.9.	Centre d'aide	46

1. Bienvenue dans WebCreator 7

1.1. Démarrage du programme

Après avoir procédé à l'installation, au premier chargement du programme, vous êtes invité à enregistrer votre version de WebCreator 7.



Entrez alors le numéro de série et la clef de licence qui vous ont été fournis ainsi que vos informations d'identification.

Les 4 premiers chiffres, dans l'image 0278, sont des identifiants de lot qui correspondent au lien de téléchargement qui se trouve sur votre facture.

Pour récupérer clés et installateurs avec les bons numéros de lots, rendez-vous à l'adresse internet :

<http://www.lmsite.net/centreaide/recupereur.php>Bonjour,

Remplissez les 3 champs Numéro de série, Clef d'identification et Adresse mail et cliquez sur le bouton correspondant à l'action que vous désirez : Télécharger l'installateur de WebCreator, Recevoir le courriel d'activation ou recevoir les clés correspondantes à votre licence.

Si vous avez changé d'adresse mail, allez à l'adresse suivante :

www.lmssoft.com/enregistrement

Saisissez en haut de la page votre numéro de série et votre **ancienne** adresse mail, puis cliquez sur le bouton-flèche pour charger votre profil. Enfin, dans les champs de bas de page de vos informations personnelles, saisissez la nouvelle adresse mail que vous voulez enregistrer.

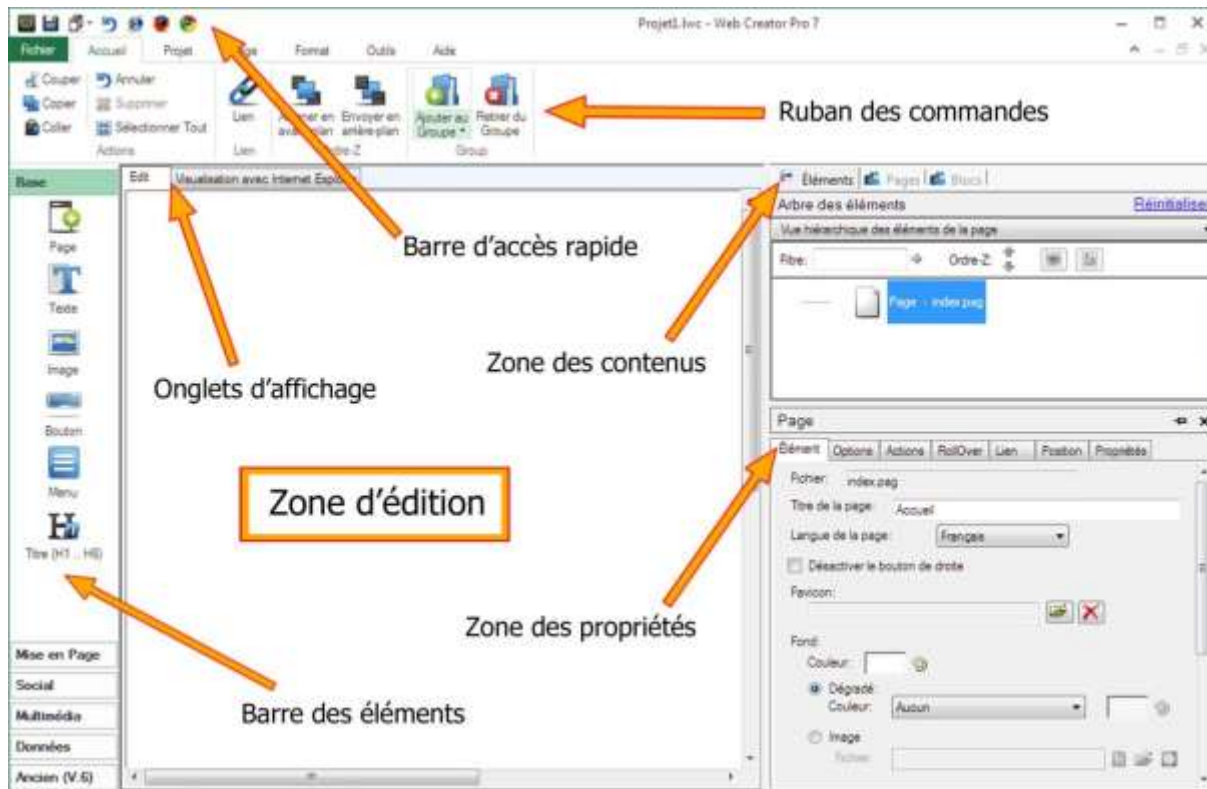
Il est très important que vous saisissiez une adresse mail valide, car c'est par ce biais que vous échangerez avec notre service de soutien technique et recevrez les informations relatives à ce dernier et aux mises à jour du programme.

La licence de WebCreator vous donne droit à une installation sur trois machines différentes. Vous devez utiliser la même adresse de mail à chaque fois, celle du détenteur de la licence.

2. Premiers contacts

Après une présentation rapide des composantes de l'interface, nous vous montrerons comment utiliser WebCreator en adaptant rapidement un modèle prédéfini, et nous finirons par la manipulation des éléments essentiels à l'élaboration de pages avec WebCreator.

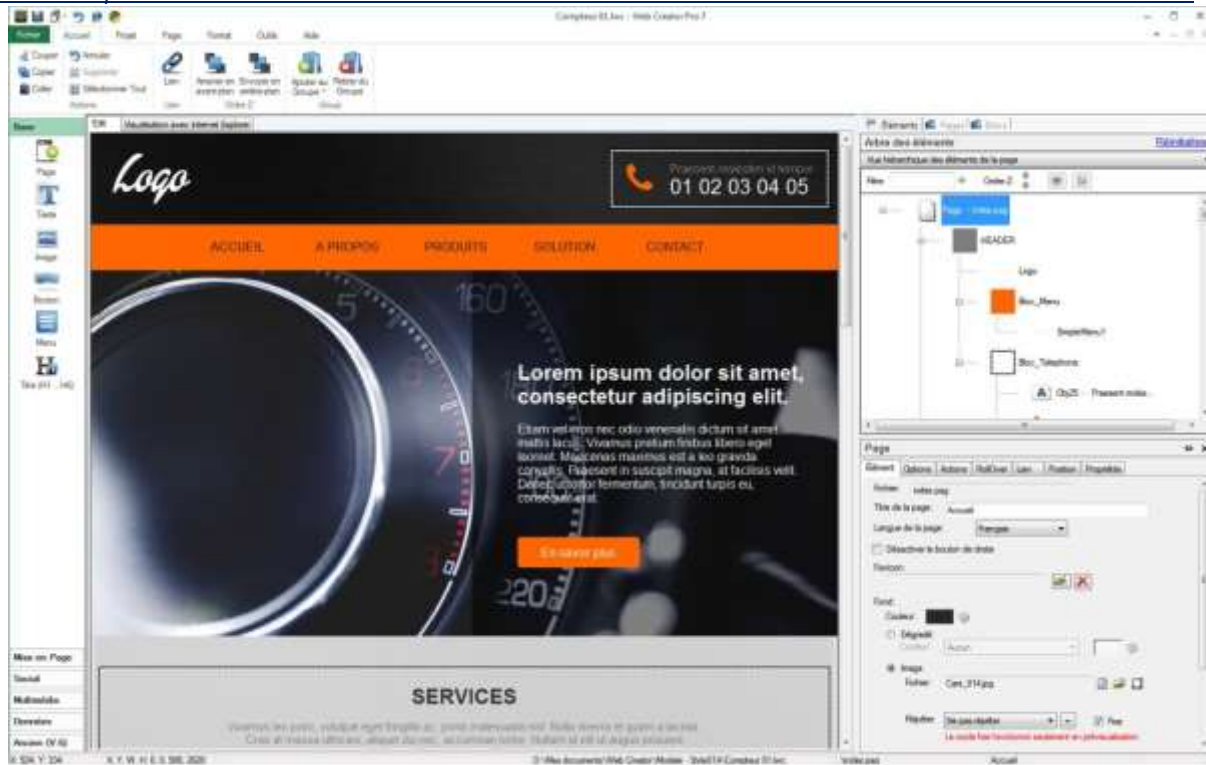
2.1. L'espace de travail



2.2. Personnaliser un modèle

Nous allons vous montrer les principes de base de l'édition de pages sous WebCreator, en commençant par différentes manipulations essentielles dont nous vous expliquerons ensuite les concepts sous-jacents.

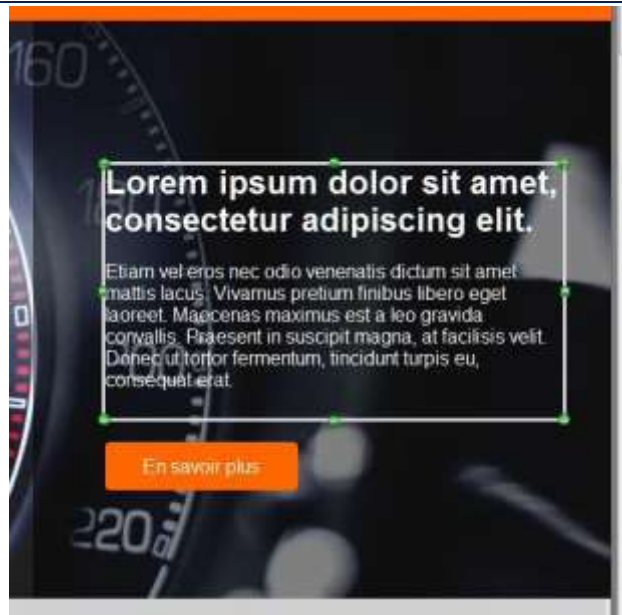
Nous allons pour cela utiliser le modèle d'exemple ci dessous. C'est celui qui s'ouvre en premier lorsqu'on fait templatecreator.lmssoft.com ou Nouveau projet dans le logiciel.



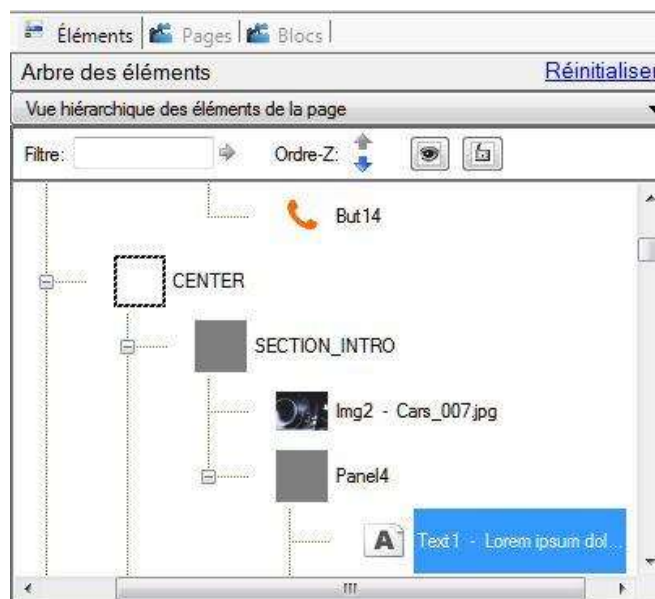
Vous y retrouvez tous les composants désignés précédemment et remarquez que la **Zone des contenus** affiche une arborescence dans laquelle le premier élément, **Page**, est sélectionné par défaut. Nous y reviendrons.

2.2.1. Modifier un texte

Dans la zone d'édition, cliquez sur le texte **Lorem ipsum...** Celui-ci s'entoure d'un cadre de sélection blanc muni de 8 poignées.



Vous remarquerez simultanément qu'à droite, dans la **Zone des contenus**, la ligne **Text1 – Lorem ipsum dol...** est maintenant en sur-brillance.



Si vous cliquez à nouveau dans le texte, un curseur d'insertion apparaît à l'endroit même où vous avez cliqué. Vous pouvez alors saisir du texte, en sélectionner, en effacer et effectuer toutes les manipulations habituelles d'un éditeur de texte avec l'aide des outils du menu **Accueil**.

Avec la souris vous pouvez déplacer et redimensionner les éléments grâce au cadre qui les entoure, comme avec n'importe quel logiciel graphique. Lorsque vous placez le curseur de la souris sur le cadre, il se transforme en une croix fléchée (déplacement) et sur les poignées il se transforme en double flèche (redimensionnement).

Après quelques manipulations, vous obtenez un aspect différent de celui du début.

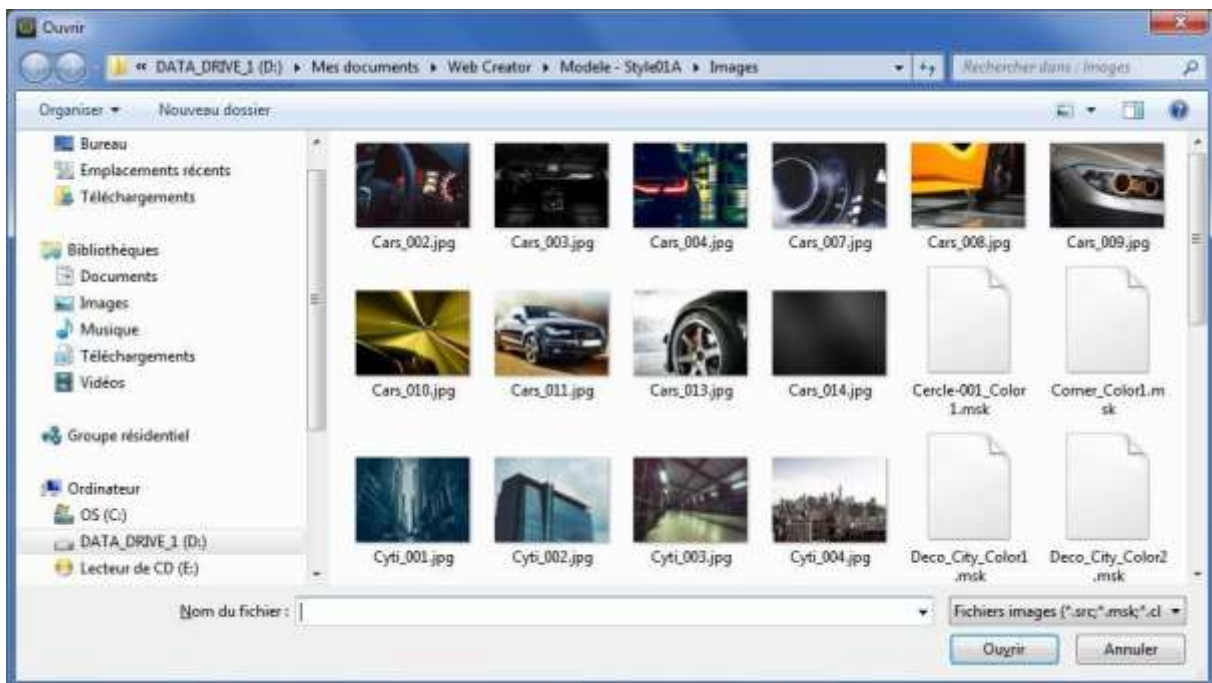


Le mode de positionnement que vous venez d'expérimenter et dans lequel vous prenez un élément et le placez directement à l'endroit où vous voulez s'appelle le positionnement libre. Le positionnement libre, c'est sans règles ni contraintes. C'est naturel et intuitif. Tant qu'on travaille dans une petite zone ou une page contenant peu d'éléments, c'est possible. On verra plus loin quoi faire quand le site est plus conséquent.

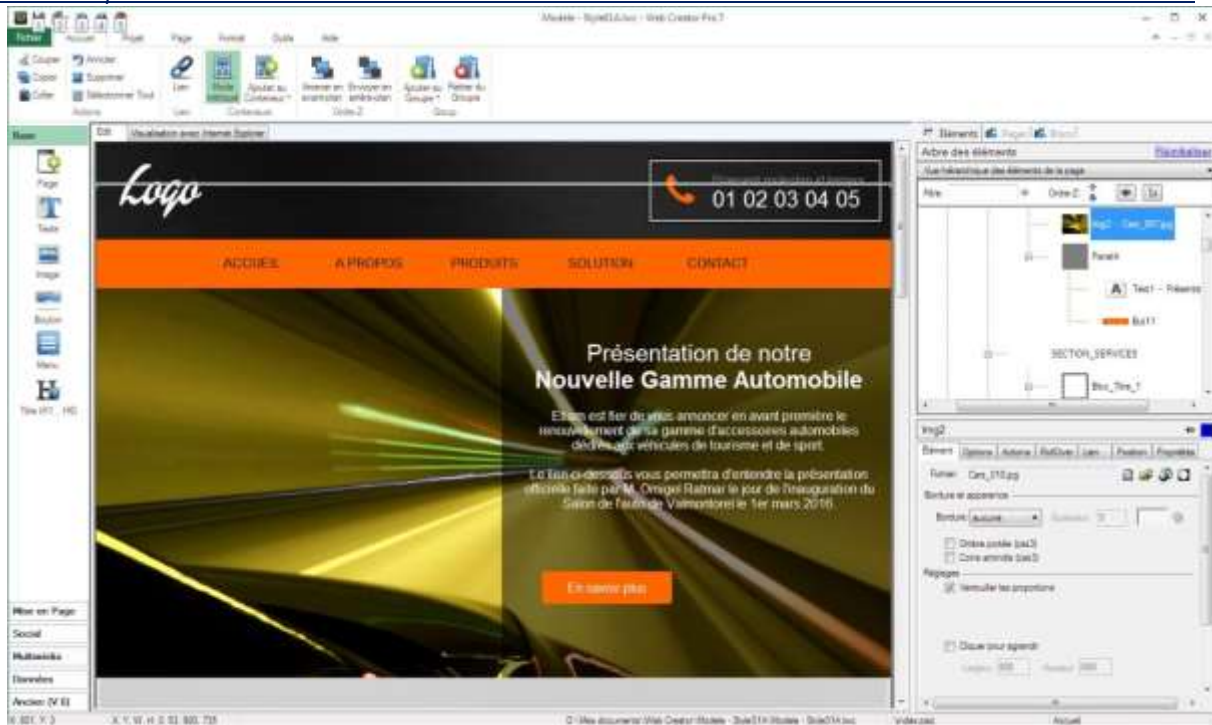
2.2.2. Remplacer une image

Cliquez dans la partie gauche où s'affiche le compteur. A droite de l'interface, dans la **Zone des contenus**, la ligne sélectionnée indique **Img2 – Cars_007.jpg**. Vous pouvez aussi y sélectionner directement les éléments de la page.

Plus bas, dans la **Zone des propriétés**, onglet **Élément**, vous retrouvez ce même nom sur la ligne **Fichier** :



Pour notre exemple, sélectionnez par exemple l'image **Cars_010.jpg** et cliquez sur **Ouvrir** pour la charger.



Ce premier exercice vous a donné l'occasion de prendre contact avec de nombreux aspects de WebCreator et avec les manipulations essentielles de son interface et de ses outils.

En vous essayant à ces quelques manipulations, vous pouvez rapidement arriver à personnaliser complètement votre page, dont vous pouvez voir un aperçu par l'onglet Visualisation avec Internet Explorer ou avec les autres navigateurs présents sur votre machine affichés dans la zone d'accès rapide.

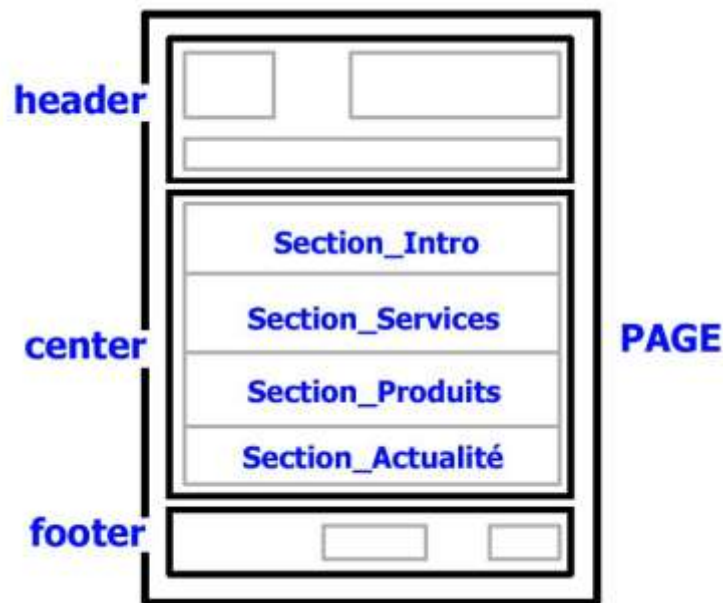


Avant de poursuivre, nous devons évoquer l'architecture des pages et certains concepts, car ils représentent les fondements de l'organisation d'un travail efficace avec WebCreator 7.

3. Architecture des pages

Il est encore possible bien entendu de créer des pages en plaçant les éléments à la souris, en positionnement libre. Mais les sites web contemporains comportent souvent de longues pages qu'on fait défiler. Il devient alors difficile de manipuler tout ça : par exemple, si on veut ajouter une nouvelle en haut, il va falloir déplacer tous les éléments vers le bas. C'est faisable, mais il y a mieux. Il s'agit en fait de délimiter des zones. Ces zones, qu'on définit avec des panneaux, sont des conteneurs dans lesquels on peut placer des éléments, comme dans l'exemple ci-dessus, ou d'autres conteneurs plus petits, comme nous allons le voir dans l'exemple suivant.

Typiquement donc, une page va être constituée de zones : une zone pour l'entête, une zone centrale, contenant des sous-zones et une zone de pied de page.



Ce type d'organisation constitue l'architecture de page des modèles de WebCreator. Elle vous permettra de créer très rapidement des pages modifiables et réutilisables de manière très simple et rapide.

Les trois parties, **HEADER**, **CENTER** et **FOOTER** sont créées à partir d'éléments que l'on appelle des **Conteneurs**.

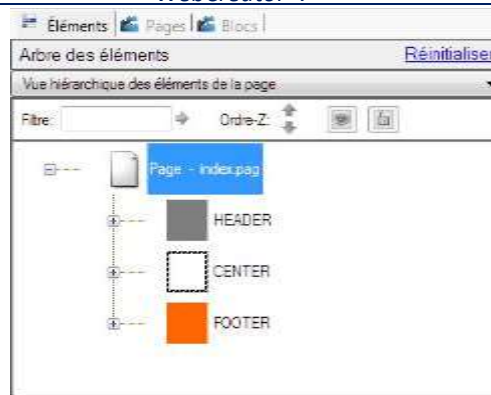
3.1. La notion de Conteneurs et de Blocs

Il y a dans WebCreator deux types d'éléments :

- 1) Les **Éléments de base** : ils servent par nature à afficher des informations. Ce sont les **Images**, les **Textes**, les **Boutons**, entre autres...
- 2) Les **Conteneurs** : ils servent à délimiter des zones d'affichage dans lesquelles sont contenus d'autres éléments basiques ou d'autres conteneurs plus petits, en les regroupant pour former des unités d'organisation de la page.

La **Page** est le principal et le plus grand **Conteneur**. D'ailleurs, dans la **Vue hiérarchique des éléments**, elle se trouve tout en haut, car elle contient tous les autres éléments.

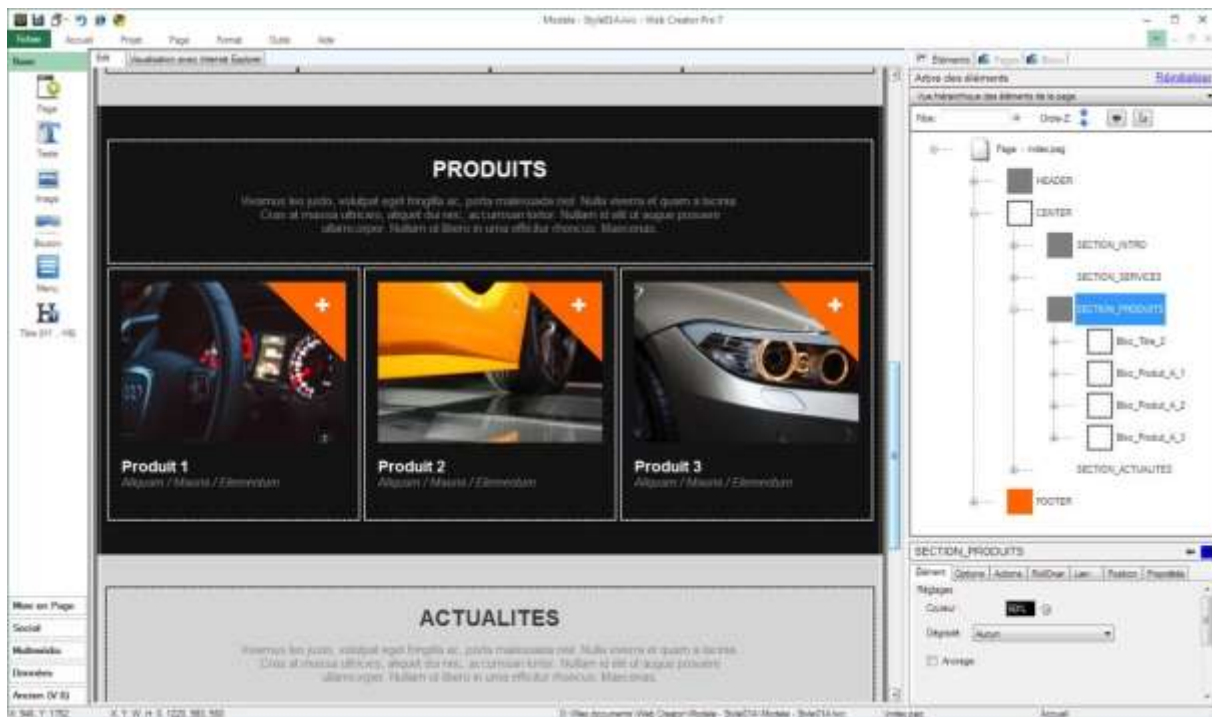
Les **HEADER**, **CENTER** et **FOOTER** sont donc aussi des **Conteneurs**, logiquement plus petits que la **Page** qui les contient.



Plus précisément, ce sont des **Conteneurs** du type **Panneaux** qui ne servent en fait qu'à délimiter des zones d'architecture de la page ; des cadres invisibles dans lesquels sont placés d'autres **Conteneurs** et **Éléments** de base.

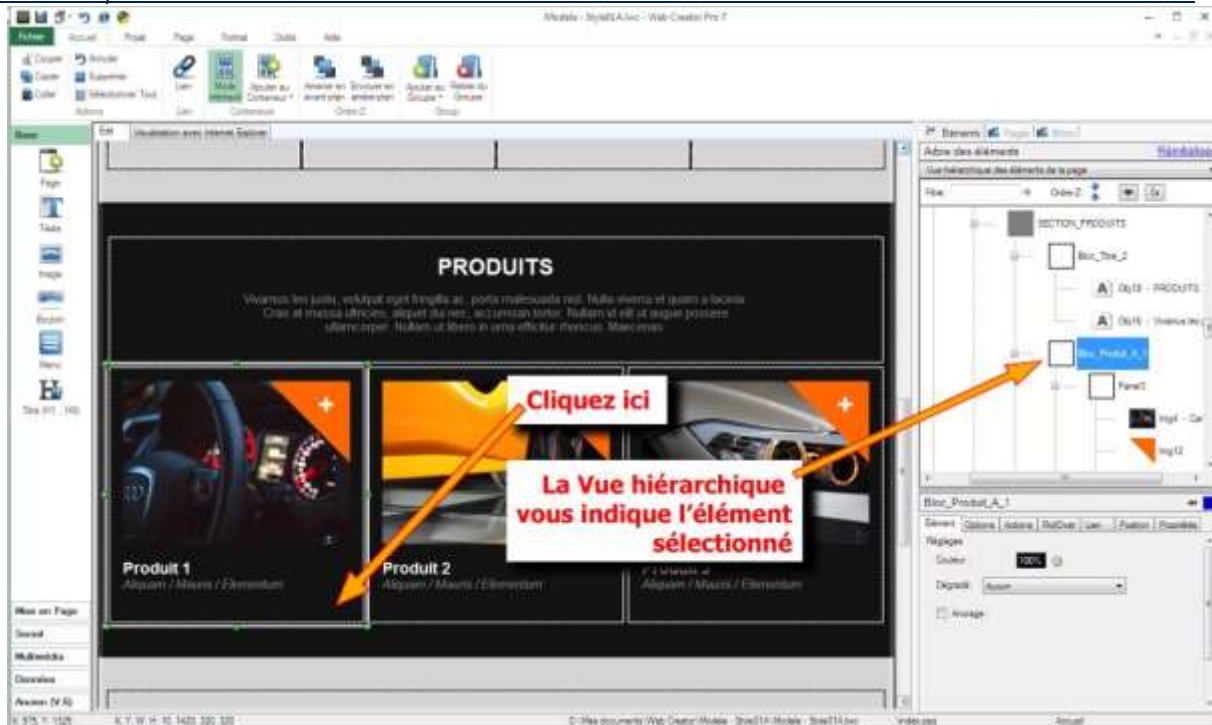
3.1.1. La notion de Blocs

Nous utilisons le terme **Bloc** par analogie avec les jeux de construction. Un **Bloc** est en fait un panneau qui va se placer à l'intérieur d'un conteneur plus grand, comme une zone. Les **Blocs** peuvent être vides ou contenir des éléments, comme par exemple les 3 fiches-produit contenues dans la **Section Produit** :



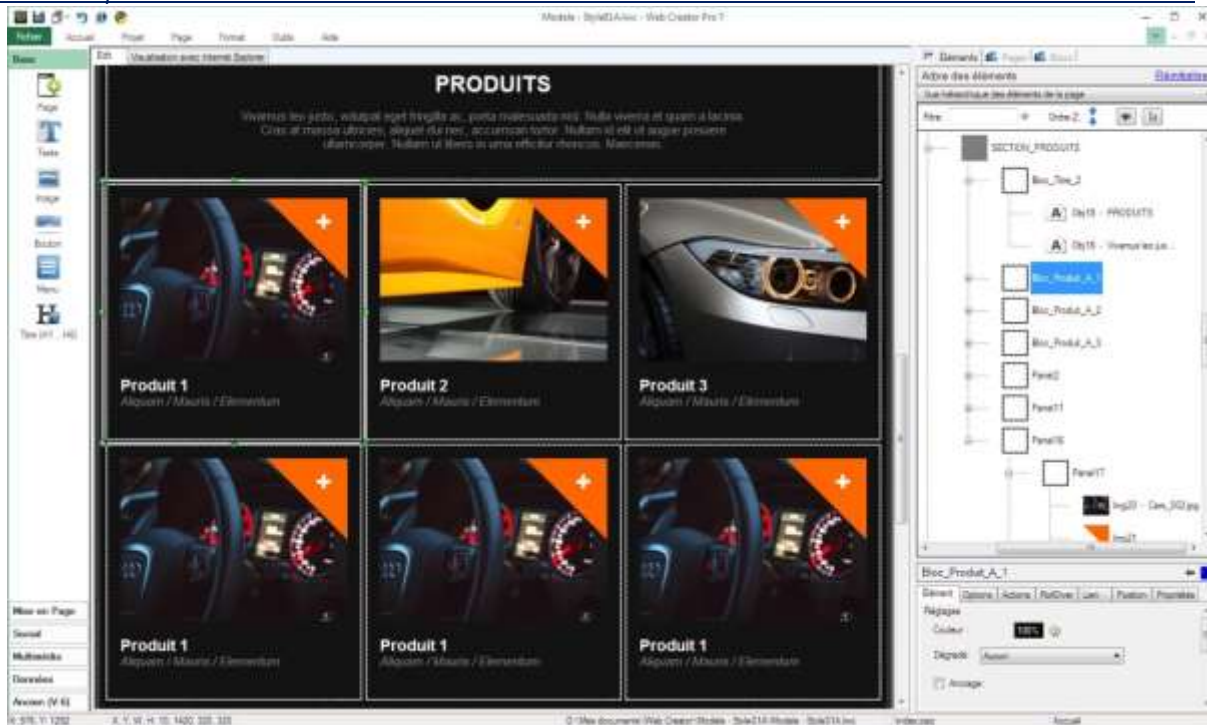
3.1.2. Ajouter des blocs dans une section

Cliquez dans le coin en bas à droite de la fiche **Produit 1**. Vous constatez qu'à droite, la **Vue hiérarchique** se cale automatiquement sur cette section et cette même fiche.



Faites un **copier/coller** du **Bloc** sélectionné.

Le **Bloc** vient se positionner automatiquement en dessous des 3 autres et calé à gauche. Collez à nouveau le **Bloc** 2 fois : deux nouvelles fiches-produit viennent se placer immédiatement à droite de la précédente, parfaitement alignées. En plus, la hauteur de la **Section Produits** s'est ajustée automatiquement, repoussant tout le reste de la page vers le bas. C'est ce que l'on appelle **Positionnement Automatique** ou **Flottant**.



3.1.3. Déplacer des blocs d'une section à une autre

Lorsque vous copiez/collez un bloc, il s'insère automatiquement dans le conteneur où se trouvait l'original. Pour le copier dans une autre section, il faut sélectionner le conteneur de cette section **AVANT** de coller le bloc. **Un élément se colle toujours dans le conteneur qui est sélectionné.**

Vous pouvez parfois oublier de sélectionner le conteneur de destination. Vous vous en apercevez alors car le bloc n'apparaît pas là où vous l'attendiez. Dans ce cas, annulez la dernière action (le collage) par **Ctrl+Z** et vérifiez, avant de recommencer, que vous sélectionnez le bon conteneur de destination.

Plus généralement, faites le **Ctrl+Z** à chaque fois que ce qui se produit ne correspond pas à ce que vous attendiez et vérifiez bien votre manipulation.

4. Les modes de positionnement sous WebCreator

Dans les exercices précédents, vous avez donc mis en œuvre les deux modes de positionnement de WebCreator : **Libre** et **Automatique/Flottant**.

4.1. Le positionnement Libre

C'est le mode de positionnement intuitif et simple: on prend, on déplace et on pose.

Il se trouve cependant qu'en matière de création de pages Web, ce mode a ses limites. Avec de longues pages contenant beaucoup d'éléments, ce qui semble justement devenir la norme, ça devient trop compliqué.

Le mode de positionnement **libre** est donc à privilégier pour la disposition des éléments dans de petites structures comme les **Blocs** que nous avons évoqués précédemment, des cadres d'informations ou des fiches-produit que vous allez positionner sur votre page ou dans de plus grands Conteneurs.

4.2. Le positionnement Flottant

Pour une page ou pour un grand **Panneau** dans lequel vous allez positionner plusieurs autres petits **Conteneurs**, comme des **Blocs**, vous privilégiez le positionnement **Automatique** ou **Flottant**.

En paramétrant ainsi le positionnement de vos éléments, vous leur indiquez que, dans le **Conteneur** où ils se trouvent, ils vont se positionner automatiquement, soit le plus en haut à gauche ou à droite. Dès lors, plus aucun souci de calage manuel à répétition.

5. Ajouter une section avec des blocs

Nous allons maintenant vous montrer comment ajouter une section dans une page et y intégrer des blocs prédéfinis.

5.1. Créer une nouvelle section

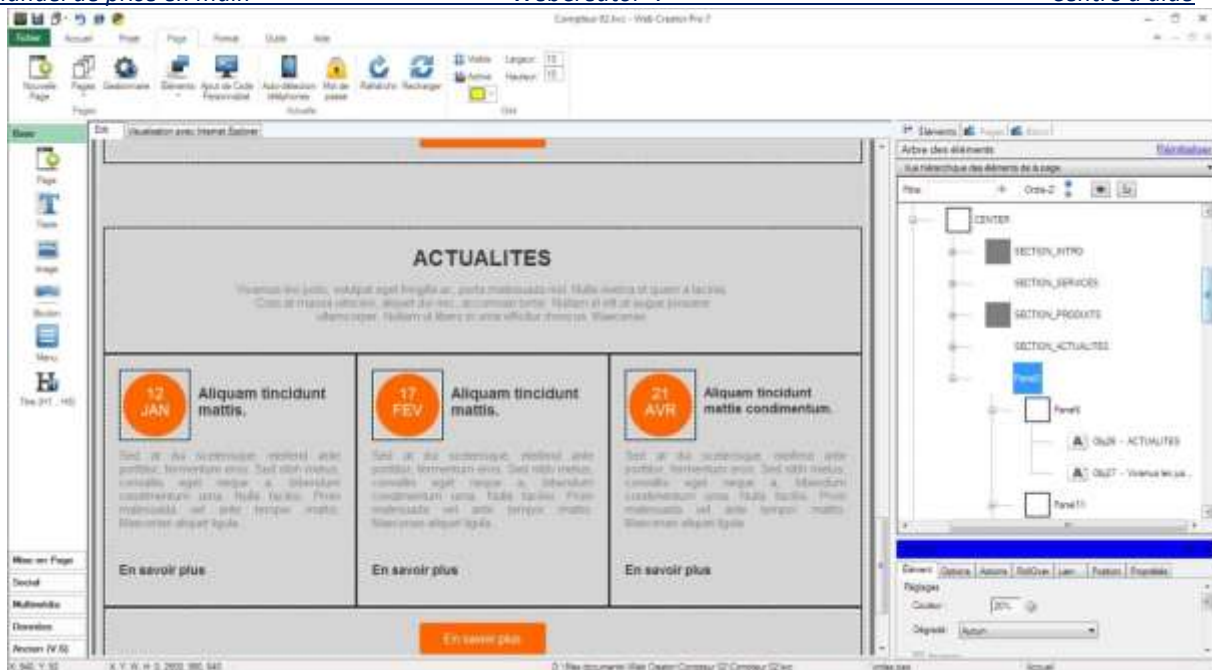
Nous allons continuer avec le modèle **V7 Style 1a** et vous montrer la manière la plus rapide d'ajouter une section. Nous allons procéder par simple Copier/Coller puis modifier les Blocs de la nouvelle section.

Dans la **Zone d'édition**, descendez au bas de la page, puis sélectionnez la section Actualité en cliquant sur son pourtour gris.

Vérifiez d'un coup d'œil dans la Vue hiérarchique que la bonne section est sélectionnée.

Faites maintenant un Copier/Coller au clavier avec les séquences de touches **<Ctrl>+<C>** puis **<Ctrl>+<V>**.

La nouvelle section apparaît maintenant tout en bas de la page et simultanément dans la **Vue hiérarchique**.



Modifiez l'entête de la section **Actualités** en **Partenaires** en cliquant sur le texte pour le réécrire comme nous l'avons déjà fait, puis remplacez à votre convenance le texte de présentation de la section.

5.1.1. Gestion des blocs

Lorsque vous voulez recopier un bloc, vous pouvez utiliser le **Copier/Coller** comme nous l'avons fait pour la section **Actualités**. Sur une même page, cela reste pratique, mais en revanche, si vous voulez avoir des blocs à disposition depuis n'importe quelle page du projet, vous avez la possibilité de les enregistrer.

Nous allons donc maintenant modifier le premier bloc et l'enregistrer dans une liste de blocs personnalisés du projet, puis le rappeler à la place des blocs 2 et 3.

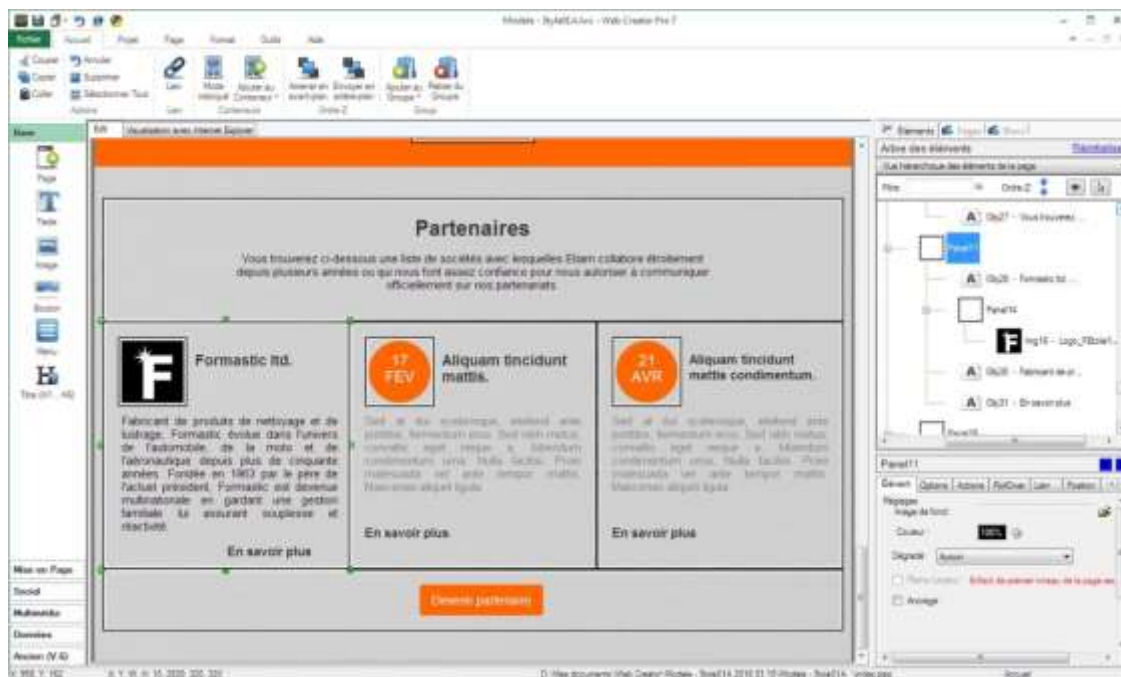
5.1.1.1. Modifier un bloc

Commençons donc par modifier le premier Bloc. Nous sélectionnons puis supprimons le champ texte de la date **12 JAN**. Nous sélectionnons ensuite l'image du cercle orange et dans ses propriétés, nous la remplaçons par un logo de la société partenaire fictive **Formastic Ltd**. Enfin nous réécrivons le texte situé en dessous par une description de la société, avant de décaler vers la droite le bouton **En savoir plus**. Nous obtenons finalement le résultat suivant.



5.1.1.2. Enregistrer un bloc personnalisé

Sélectionnez maintenant le bloc dans la **Vue hiérarchique** ou en cliquant en bas, à gauche du bouton En savoir plus. Vérifiez dans la **Vue hiérarchique** que le bon panneau est sélectionné (il contient le nouveau logo).

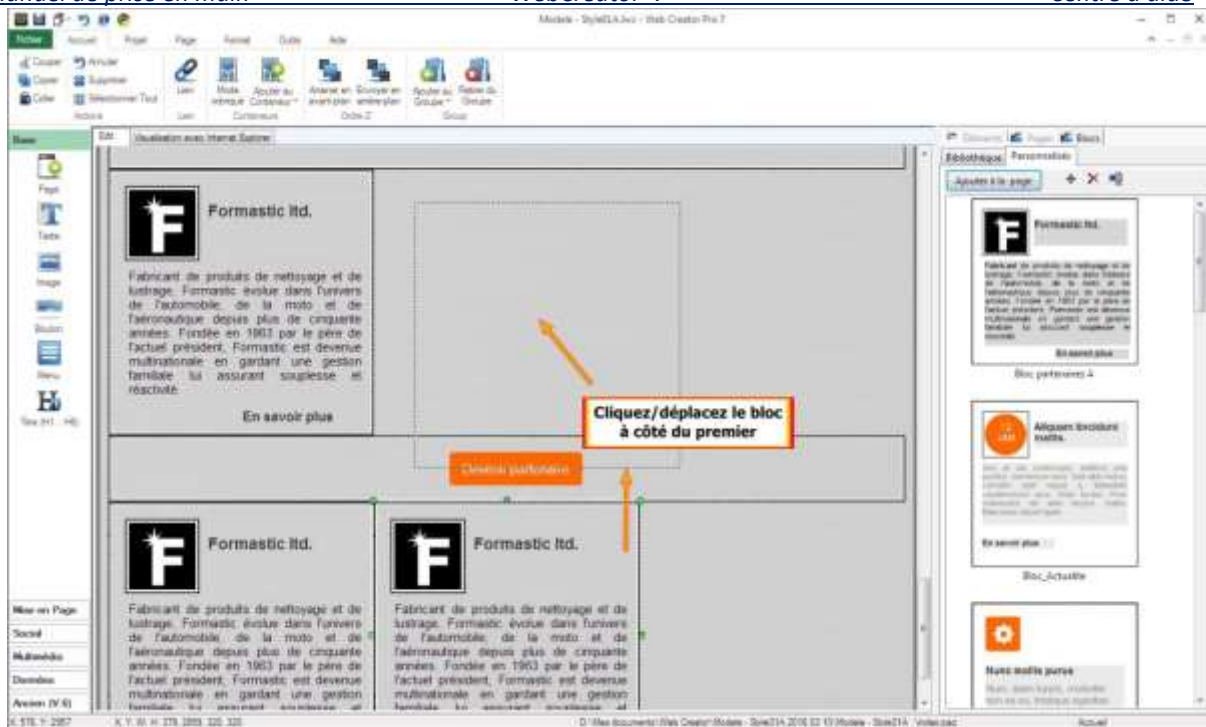


Au-dessus de la **Vue hiérarchique**, cliquez sur l'onglet **Blocs**, puis sur l'onglet **Personnalisés**. Cliquez sur l'icône **+** et le bloc est maintenant inséré dans la liste.



5.1.1.3. Insérer un bloc personnalisé

Dans la **Zone d'édition**, sélectionnez et supprimez le deuxième et le troisième bloc (**17 FEV** et **21 AVR**). De retour dans l'onglet **Blocs/Personnalisé**, sélectionnez le bloc que nous venons d'enregistrer et cliquez deux fois sur le bouton **Ajouter à la page**. Le bloc est transféré dans la page et dans la section Partenaires qui était sélectionnée. En revanche, il se peut que les blocs aient été collés après le Panneau contenant le bouton **Devenir Partenaire**. En effet, le mode de placement **Flottant** est activé sur les blocs et ceux-ci se sont donc placés naturellement tout à la fin du panneau **Partenaire**. Vous n'avez juste qu'à sélectionner chaque bloc et à le déplacer à la suite du premier pour qu'il prenne la bonne place.



Il ne vous reste plus qu'à modifier les éléments des deux blocs pour compléter la création de cette nouvelle section.

5.1.1.4. Bibliothèque de blocs

Dans l'onglet **Blocs**, le sous-onglet **Bibliothèque** vous donne accès à différents types de blocs prédéfinis et intégrés au modèle que vous avez ouvert. Vous pouvez les intégrer dans la page tout aussi facilement de la même manière que nous venons de le voir.

Vous remarquerez que ces blocs prédéfinis ont des dimensions différentes.

Ils sont en fait dimensionnés avec des largeurs multiples de celle des pages de modèles, vous permettant ainsi d'en placer 2, 3 ou 4 côte à côte, en tombant juste au niveau de la largeur de page.

Quant aux hauteurs, elles sont aussi variées, ce qui vous permet d'utiliser des blocs de proportions diverses, tout en bénéficiant d'une vraie simplicité d'emploi et de placement.

La bonne idée est de partir des blocs fournis, de changer leur contenu et d'en faire des blocs personnalisés. Comme ils ont au départ des dimensions calculées pour bien remplir les Conteneurs et d'adapter aux écrans des tablettes et mobiles, ce sera facile de rendre le site adaptable aux différentes largeurs par la suite.

Le travail avec les sections et les blocs dans WebCreator ressemble à un jeu de construction.

Et il en est en fait de même avec une page complète :

Vous créez votre **Conteneur Page** que vous divisez en sections grâce à des conteneurs **Panneaux** qui se positionnent automatiquement. Avec la **Hauteur automatique**, la hauteur s'ajusteront automatiquement au fur et à mesure que vous ajouterez des plus petits conteneurs **Blocs**, dans lesquels vous positionnez librement divers **Éléments** de base qui sont les contenus.

Nous allons maintenant passer en revue les éléments qui méritent quelques précisions, soit de par leur nature, soit par rapport à leur mise en œuvre.

6. Gros plan sur les éléments

6.1. Généralités

6.1.1. Où trouver les éléments

Vous trouvez tous les éléments disponibles dans WebCreator dans la **Barre des éléments**, à gauche de la **Zone d'édition**, ainsi que dans le menu **Page/Éléments**:



6.1.2. Insertion d'un élément

L'ajout d'un élément dans la page courante se fait par un simple clic sur l'élément (et pas par **Glisser**). L'élément est alors directement posé au milieu de la page, sauf pour certains éléments, comme les images, qui ouvrent une boîte de dialogue intermédiaire.

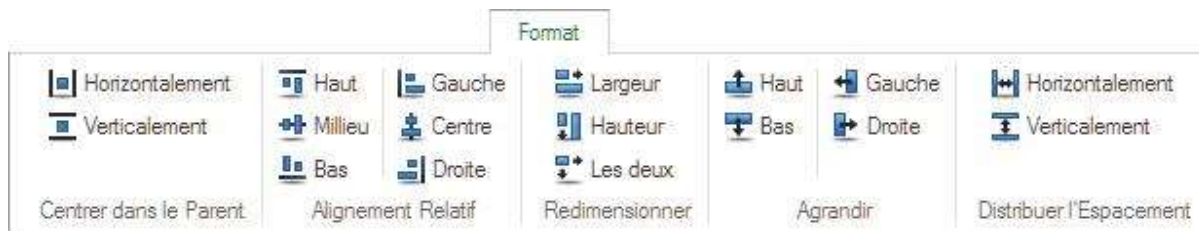
6.1.3. Propriétés communes

Chaque élément sélectionné est doté des caractéristiques suivantes :

- 1) Un cadre qui permet de le sélectionner lorsque le pointeur de la souris se transforme en croix.
- 2) Des poignées pour le redimensionner.
- 3) Des propriétés, accessibles dans la **Zone des propriétés** et réparties en onglets
 - a. **Élément** concerne le nom, l'emplacement et l'apparence
 - b. **Option** sert à appliquer des effets d'apparition au chargement de l'élément
 - c. **Action** et **RollOver** permettent de réagir à des actions de la souris sur l'élément
 - d. **Lien** permet de créer un lien vers diverses destinations (fichier, page, site, etc...)
 - e. **Position** gère la taille, la position, les marges et le mode de positionnement
 - f. **Propriétés** résume certaines propriétés liées à l'apparence, la taille et la position

6.1.4. Alignement

Le menu Format vous propose différents outils permettant l'alignement des éléments. Ces outils ont été conçus pour faciliter l'alignement en mode libre. Il ne faut pas y avoir recours pour des blocs ou conteneurs régis par l'alignement automatique.



Les deux premiers outils (section **Centrer dans le parent**) servent à positionner un ou plusieurs éléments à l'intérieur de leur conteneur.

Les outils suivants s'appliquent toujours à plusieurs éléments et permettent de les positionner ou redimensionner les uns par rapport aux autres.

Pour sélectionner plusieurs éléments, cliquez successivement dessus en appuyant sur la touche **<Ctrl>**.

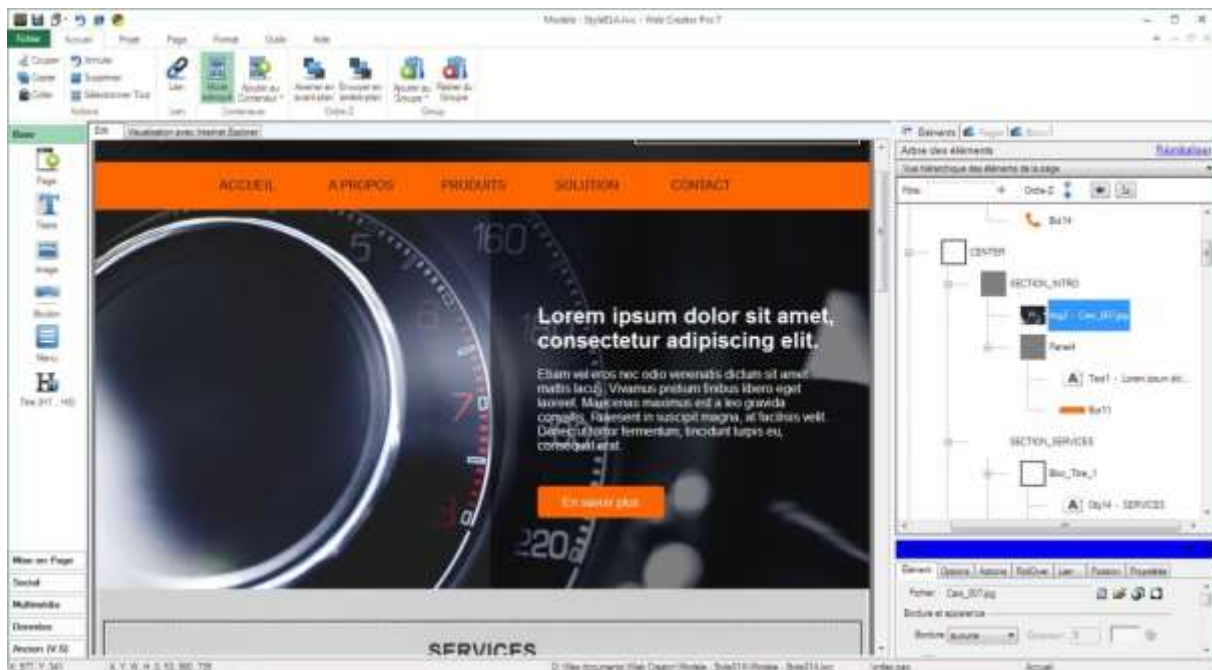
L'élément servant de repère à l'alignement est le premier sélectionné. Il est doté de poignées de couleur foncée, alors que les suivants sont dotés de poignées claires.

N'ayez pas peur d'expérimenter, sachant que vous pouvez toujours revenir en arrière avec annuler **<Ctrl+Z>**.

6.1.5. Empilement avec l'Ordre Z

L'outil **Ordre-Z** permet de gérer la superposition des éléments les uns par rapport aux autres. On peut voir ça comme une pizza : la page est la pâte, le conteneur principal la sauce et on peut mettre ensuite les ingrédients dans l'ordre qui nous plaît.

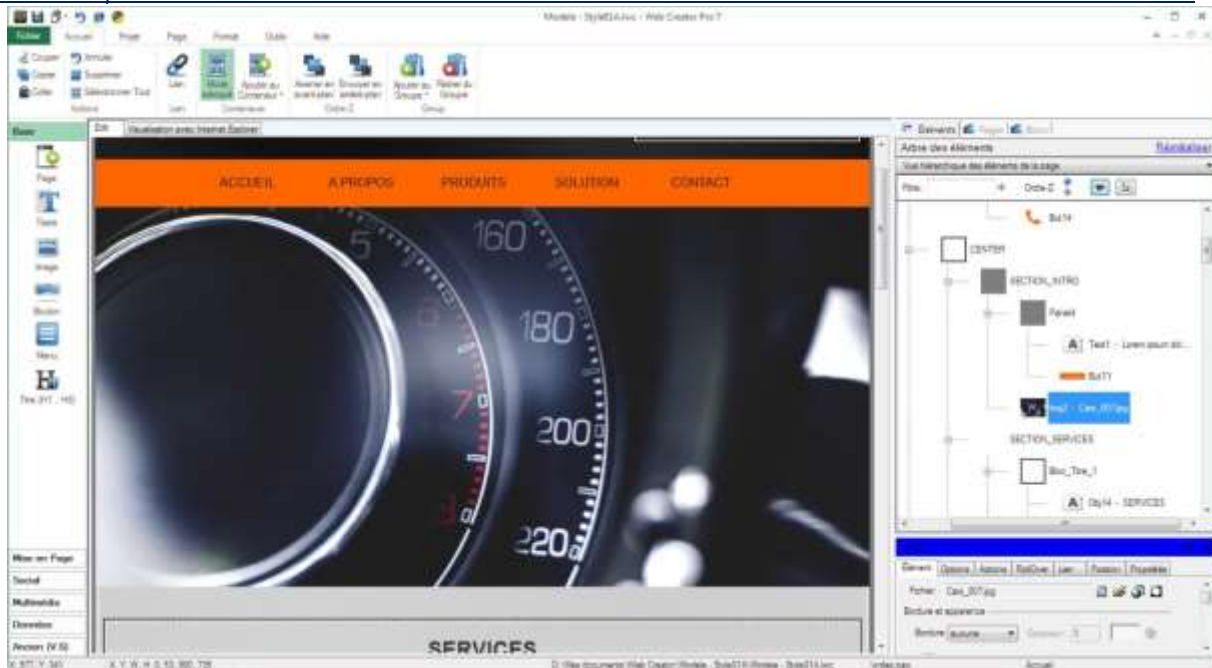
Dans le modèle **V7 Style 1a** par exemple, l'image du compteur se trouve en arrière-plan du texte.



Sélectionnez l'image en cliquant sur sa partie gauche.

Dans la **Vue hiérarchique**, l'image est bien sélectionnée et elle se trouve en haut de l'arborescence du panneau **Section_Intro**. En effet les éléments sont affichés de haut en bas en fonction de leur ordre de création dans leur conteneur, donc de l'arrière-plan vers le premier-plan.

En haut de la **Vue hiérarchique**, cliquez sur la flèche vers le bas située à droite de l'option **Ordre-Z**. L'image passe alors en bas de l'arborescence du panneau **Section_Intro**. Simultanément, dans la **Zone d'édition**, l'image arrive au premier-plan, masquant le texte et le bouton.



La commande **Ordre-Z** de la **Vue hiérarchique** est précise et permet de déplacer des éléments niveau par niveau. Dans le menu **Accueil**, vous trouvez une section **Ordre-Z** qui vous permet de passer un élément directement au premier-plan ou à l'arrière-plan.

6.1.6. Le mode imbriqué

Ce mode, actif par défaut, vous permet de placer automatiquement un élément dans un conteneur en le déplaçant. Un cadre vert entoure le conteneur de destination lorsque vous le survolez.

Lorsque le mode imbriqué est désactivé, les éléments ne sont pas inclus dans des conteneurs, mais sont juste déposés et restent indépendants du conteneur au-dessus duquel ils se trouvent.

Ajouter un élément à un conteneur

Il y a plusieurs manières d'ajouter un élément à un conteneur :

- 1) Après avoir sélectionné l'élément, faites un clic droit et, dans le menu contextuel, choisissez **Couper** (ou au clavier **Ctrl+x**). Sélectionnez ensuite le conteneur de destination et faites Clic droit/**Coller** (**Ctrl+v**). C'est la méthode la plus pratique et la plus infallible.
- 2) Le **mode imbriqué** étant activé, vous glissez un élément et le lâchez au-dessus du conteneur qui s'est entouré d'un cadre vert. Cette méthode est simple mais réservée à de petits déplacements dans la **Zone d'édition**.
- 3) Sélectionnez l'élément, puis faites clic droit/**Ajouter au conteneur** ou **Accueil/Ajouter au conteneur** et choisissez le conteneur de destination. Cette méthode nécessite d'avoir bien nommé vos conteneurs pour les reconnaître.

6.1.7. Gestion des Groupes

Vous trouverez une section **Groupe** dans le menu **Accueil**, mais elle assure juste la compatibilité avec des fichiers issus d'anciennes versions de WebCreator. Destinée à être supprimée, elle a été remplacée par la gestion des **Blocs**, beaucoup plus évoluée et qui doit être utilisée dorénavant.

6.2. Présentation des principaux Éléments

Nous allons maintenant décrire certains des principaux éléments dont vous aurez besoin ou pour lesquels quelques précisions d'utilisation nous ont semblées nécessaires. Nous ne parlerons pas des éléments qu'on peut découvrir facilement en expérimentant avec leurs réglages. Comme indiqué précédemment, les éléments sont directement disponibles depuis la barre des éléments à gauche de l'interface.

Ainsi la notation « élément **Base/Image** » se réfère à la section **Base** de la **Barre des éléments** et à l'élément **Image** qui s'y trouve.

L'évocation des propriétés des éléments se réfère à la **Zone de propriétés**, partie basse à droite de l'interface.

6.2.1. Image

Lorsque vous cliquez sur l'élément **Base/Image**, une boîte de dialogue s'ouvre et vous permet de sélectionner une image dans la bibliothèque de WebCreator ou depuis vos dossiers personnels.

WebCreator s'occupera de redimensionner les images pour ne pas alourdir le site inutilement.

6.2.2. Bouton

Un nouveau type de bouton est inclus dans la version 7.

Dans la zone **Couleurs du bouton**, vous pouvez modifier la transparence du bouton.

Un bouton arrive toujours avec des proportions et une taille fixes. Dans l'onglet élément des propriétés, vous pouvez modifier la taille du bouton de **Petit** à **Très grand**, ou bien choisir **Personnalisée** afin de changer librement les proportions du bouton.

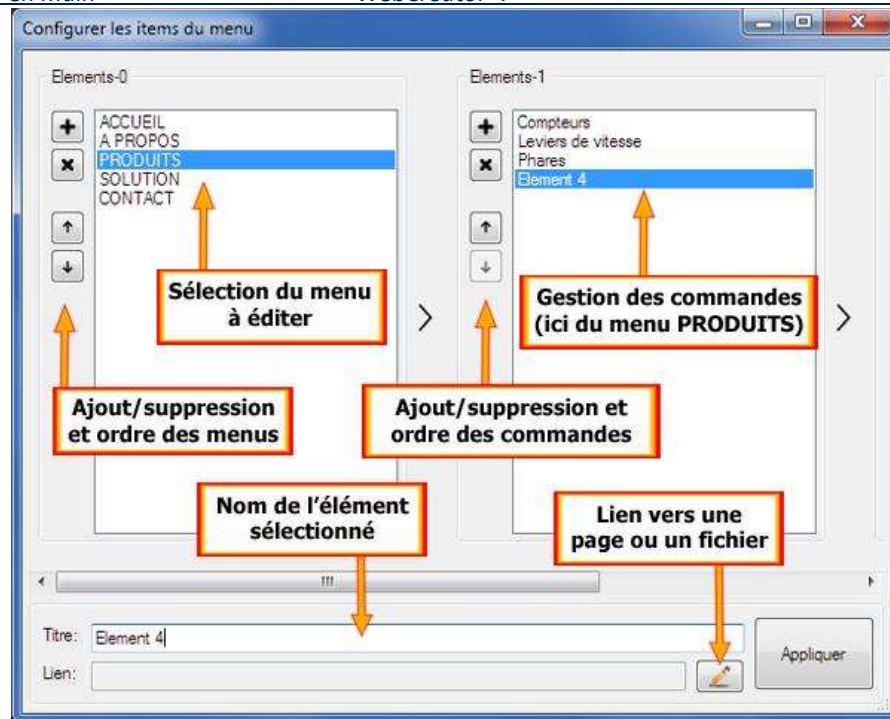
Vous pouvez ensuite ajouter une bordure personnalisée en épaisseur, couleur et transparence.

Enfin vous pouvez doter le bouton d'une icône monochrome ou d'une image personnelle.

Les anciens types de boutons sont disponibles dans la section **Ancien (V.6)** de la **Barre des éléments**.

6.2.3. Menu

Pour personnaliser un **Menu**, vous devez aller dans ses propriétés, onglet **Éléments** puis cliquer sur **Configurer les éléments**.



Il est aussi possible de reprendre les caractéristiques d'un menu déjà créé dans le projet, avec la liste **Instance**. Vous pouvez ainsi avoir plusieurs schémas de menus réutilisables dans les différentes pages du projet.

Le bouton **Configurer le style** vous permet de paramétrer entièrement l'apparence, les couleurs, la police, l'alignement et bien d'autres paramètres du menu principal et des commandes de menu.

Une option très intéressante consiste à figer la position de votre menu lors du défilement de la page afin qu'il soit toujours visible. Pour cela, placez votre menu dans un panneau, puis dans l'onglet **Élément** des propriétés du **Panneau**, cochez la case **Ancrage**. Notez que cela fonctionne avec tous les **Panneaux**, mais c'est surtout utile avec ceux contenant un menu ou un bandeau d'information que vous voulez afficher continuellement.

6.2.4. Titre H1 H6 : Balises H1 à H6

Les balises de titre ne servent pas tant au formatage du texte (qui se fait avec les options du texte), qu'à mettre des informations à disposition des moteurs de recherche et de référencement. Logiquement, les moteurs de recherche donnent plus d'importance aux balises H1 qu'aux H2, plus aux H2 qu'aux H3, et ainsi de suite. Vous devez donc y faire figurer des textes et des mots-clés bien choisis. Ceci étant, vous pouvez ajouter une balise Hx n'importe où dans le texte. C'est très intéressant pour bien optimiser la page sans l'alourdir d'une multitude de gros titres.

6.2.5. Panneaux et Boîtes

Ce sont les principaux conteneurs que vous utiliserez pour structurer vos pages. Vous les trouverez logiquement dans la section **Mise en page** de la **Barre des éléments**.

La différence entre ces deux types de conteneur réside dans les options de configuration et les paramètres visuels. En résumé : une **Boîte** est beaucoup plus graphique qu'un **Panneau**.

Elle peut avoir différentes formes, des coins arrondis, une ombre portée, afficher une image, des dégradés, avoir un entête et un bas de page, etc.

Un **Panneau** peut juste être coloré en plein ou dégradé. Sa fonction est de délimiter des zones de la page (sections ou simples blocs) et d'y contenir des éléments.

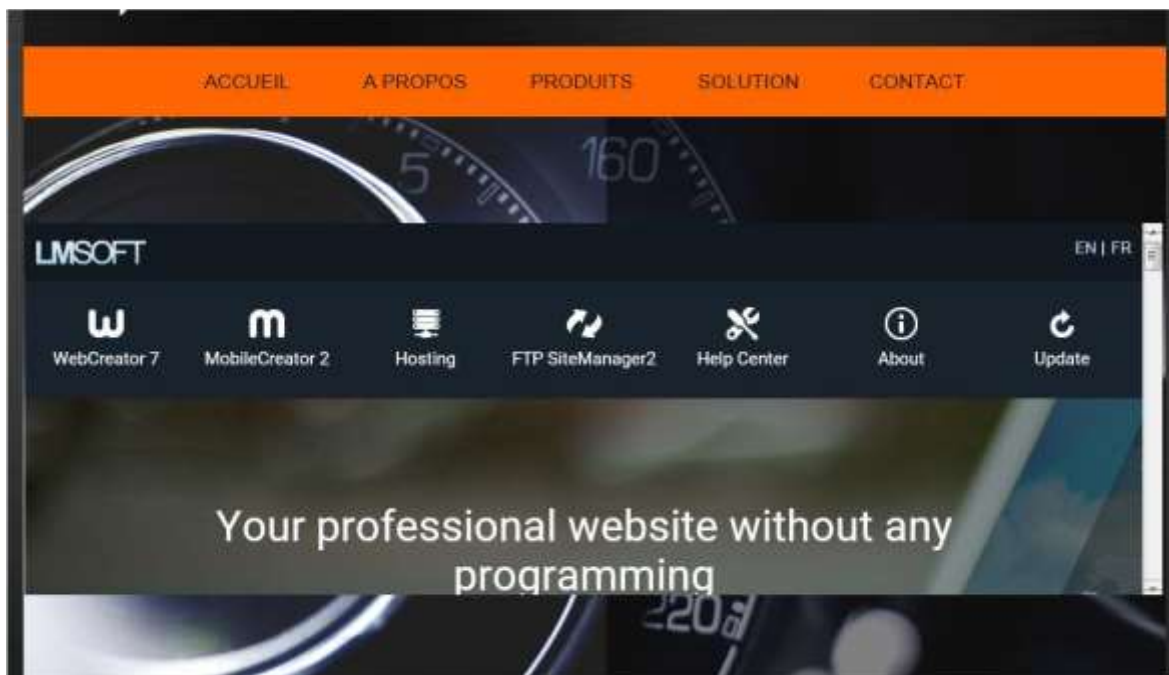
Un **Panneau** peut aussi s'adapter automatiquement à la hauteur des éléments qu'il contient et à la largeur de la page, grâce aux options **Hauteur automatique** et **Pleine largeur** de l'onglet **Position** de ses propriétés. Sur le site de LMSOFT, le diaporama de la première page est placé dans un **Panneau** avec l'option **Pleine largeur**. Ainsi, quelle que soit la taille de votre zone d'affichage, le diaporama s'adapte et prend toute la largeur de la page.



Enfin, un **Panneau** peut être ancré, c'est-à-dire que lors de la navigation, il peut rester fixe à l'écran alors que l'utilisateur fait défiler la page. Cela s'obtient en cochant la case **Ancrage** de l'onglet **Élément des propriétés**.

6.2.6. **Iframe : insérez un autre site dans une page**

Cet élément vous permet d'afficher une page web interne ou externe dans une zone délimitée de la page courante, en définissant différents paramètres d'affichage, comme le nom, la couleur, la taille, la présence de barres de défilement, etc... ci-dessous, le site de LMSOFT apparaît dans une iFrame au milieu du modèle **V7 Style 1a**. Ça n'a pas de sens ici mais c'est juste pour aider à comprendre.



6.2.7. **Boîtes à Onglets**

L'affichage des éléments se fait ici dans une boîte divisée en onglets situés les uns à côté des autres. Ils correspondent chacun à un contenu différent placé dans un conteneur un peu spécial qui s'appelle **Canvas**. Ceci permet un affichage multiple superposé à la page courante, sans la remplacer et sans en ouvrir de nouvelle.



6.2.8. Accordéon

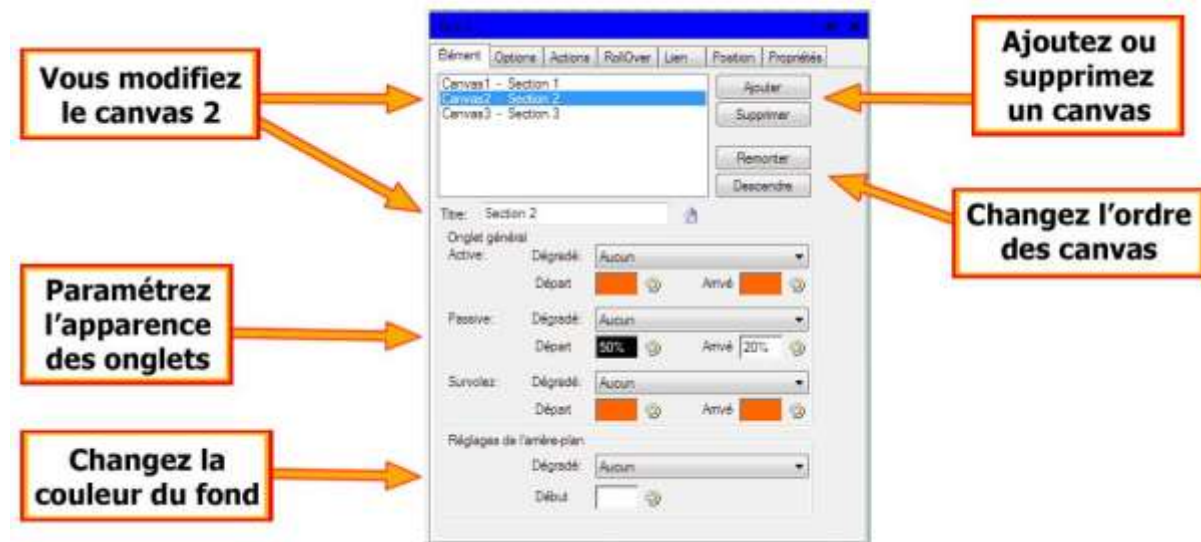
L'accordéon est un élément très similaire à la **Boîte à onglets**, mais l'affichage s'y fait suivant une présentation verticale plutôt que dans des onglets horizontaux.

Les informations qu'on veut afficher sont aussi placées dans des panneaux qu'on appelle **Canvas**.

6.2.9. Canvas

Chaque **Canvas** est en fait un **Conteneur**. Vous lui associez un titre et y affichez une page ou un bloc, suivant sa taille et le nombre d'éléments que vous y placez.

Pour définir le nom et les caractéristiques de chaque **Canvas**, vous devez aller dans la **Zone des propriétés**, onglet **Élément** et y sélectionner le **Canvas** que vous voulez modifier.



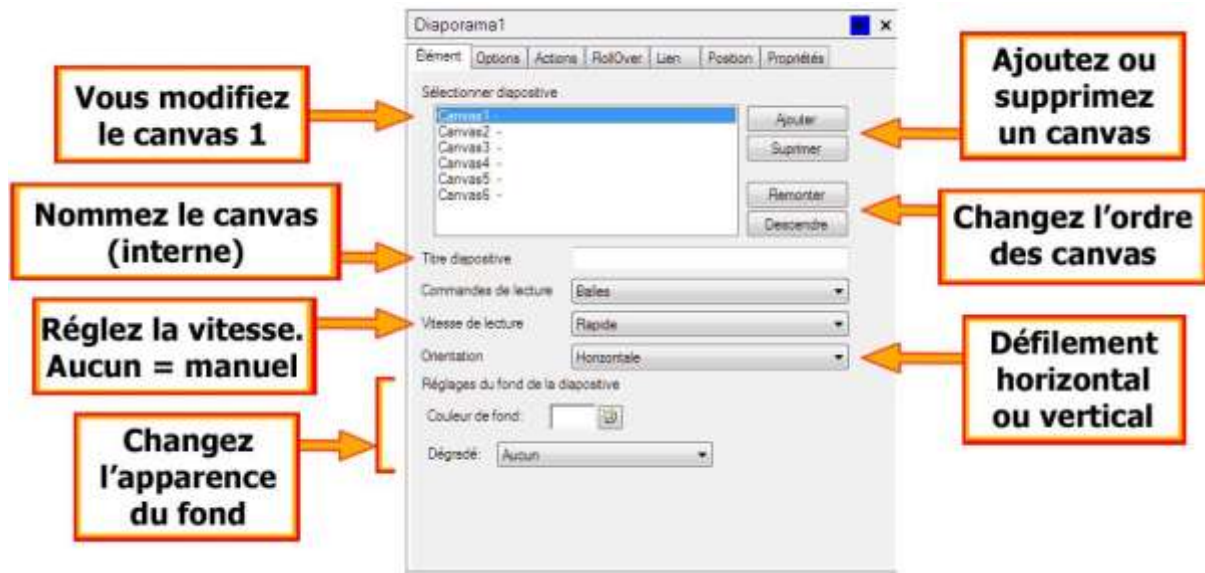
Notez bien que c'est lorsque le **Canvas** est sélectionné dans les propriétés que vous pouvez y insérer des éléments ou un bloc existant.

Astuce : notez la dimension exacte du **Canvas** dans Position. Vous pourrez ensuite créer des blocs de la même taille que vous pourrez insérer dans le **Canvas**.

6.2.10. Diaporama

Généralement un diaporama vous permet d'afficher des images les unes à la suite des autres manuellement ou automatiquement avec un délai. Dans WebCreator, vous pouvez aussi afficher toute sorte d'éléments supplémentaires, comme du texte, des blocs que vous aurez créés, des éléments multimédia, des boutons etc. Tout type d'élément en fait.

Comme pour un accordéon, chaque vue du diaporama est représentée par un **Canvas** que vous sélectionnez, ajoutez et supprimez dans les propriétés, onglet **Élément**.



6.2.11. Éléments Web

Réservé aux utilisateurs/programmeurs avancés, cet élément permet d'insérer du code HTML, javascript dans vos pages. Le code est inclus sous forme de balises **<Div>**.

Un autre chemin consiste à passer par la commande **Page/Ajout de code personnalisé**, mais dans ce cas le code est ajouté dans la section **<Body>** de la page.

Notez que LMSOFT n'assure pas de support technique par rapport à ces outils de programmation dont la maîtrise et l'efficacité dépendent seulement du programmeur qui les utilise.

6.2.12. Service Web

Un service web est une application située sur notre serveur et qui permet de générer et de modifier des éléments Web que vous pouvez inclure dans vos sites. Comme ces objets sont gérés par des services web, une fois inclus dans vos pages, vous pouvez les modifier depuis n'importe quel appareil doté d'un navigateur sans utiliser ensuite WebCreator.

WebCreator met à votre disposition l'accès à 3 services Web qui sont le **Blogue**, la **Galerie** et l'**Élément Cloud**.

6.2.12.1. Accès aux Services Web

La première chose à faire pour les utiliser est de créer un compte d'accès aux services web (un ID Web Services), avec une adresse mail valide et un mot de passe. Voici l'accès:

<http://dev-webservices.lmssoft.com/login>

Vous pouvez en créer jusqu'à 5 afin que plusieurs personnes aient accès aux services Web et puissent éditer les éléments à gérer.

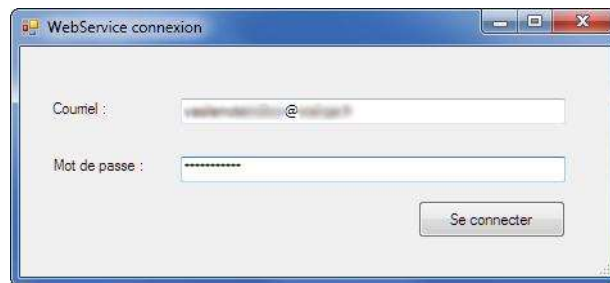
Si vous en avez une utilisation importante (de nombreux clients/intervenants), vous pouvez passer à la version WebCreator Développeur avec abonnement. Il n'y a alors plus de limites quant au nombre de comptes autorisés que vous pouvez alors en créer à volonté pour vous et vos clients.

Nous allons maintenant vous expliquer pour l'exemple comment créer un **Élément Cloud**.

6.2.12.2. Exemple de l'élément Cloud

La première fois que vous créez un élément Services Web (Blogue, Galerie ou Élément Cloud), vous devez sécuriser votre accès aux services Web en saisissant un mot de passe.

Attention : choisissez un mot de passe spécial pour l'accès aux services Web, ne saisissez pas celui de votre messagerie.



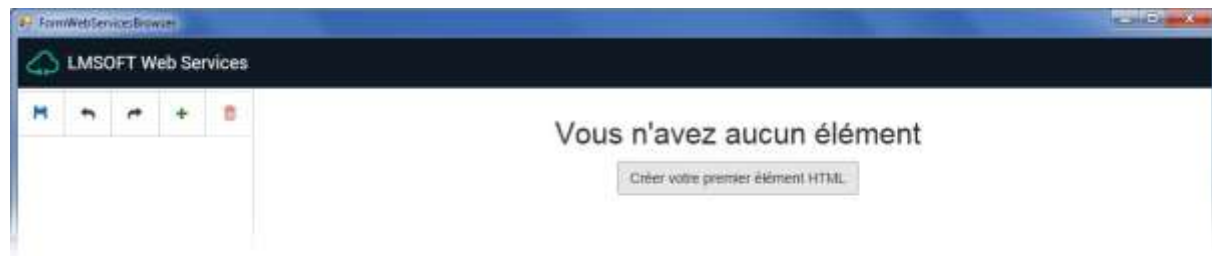
Validez bien la boîte de dialogue en cliquant sur le bouton **Se connecter**. Si vous êtes déjà connecté, cette boîte vous propose logiquement de vous déconnecter.

Le cadre de l'élément **Service Web** est visible au milieu de la page.

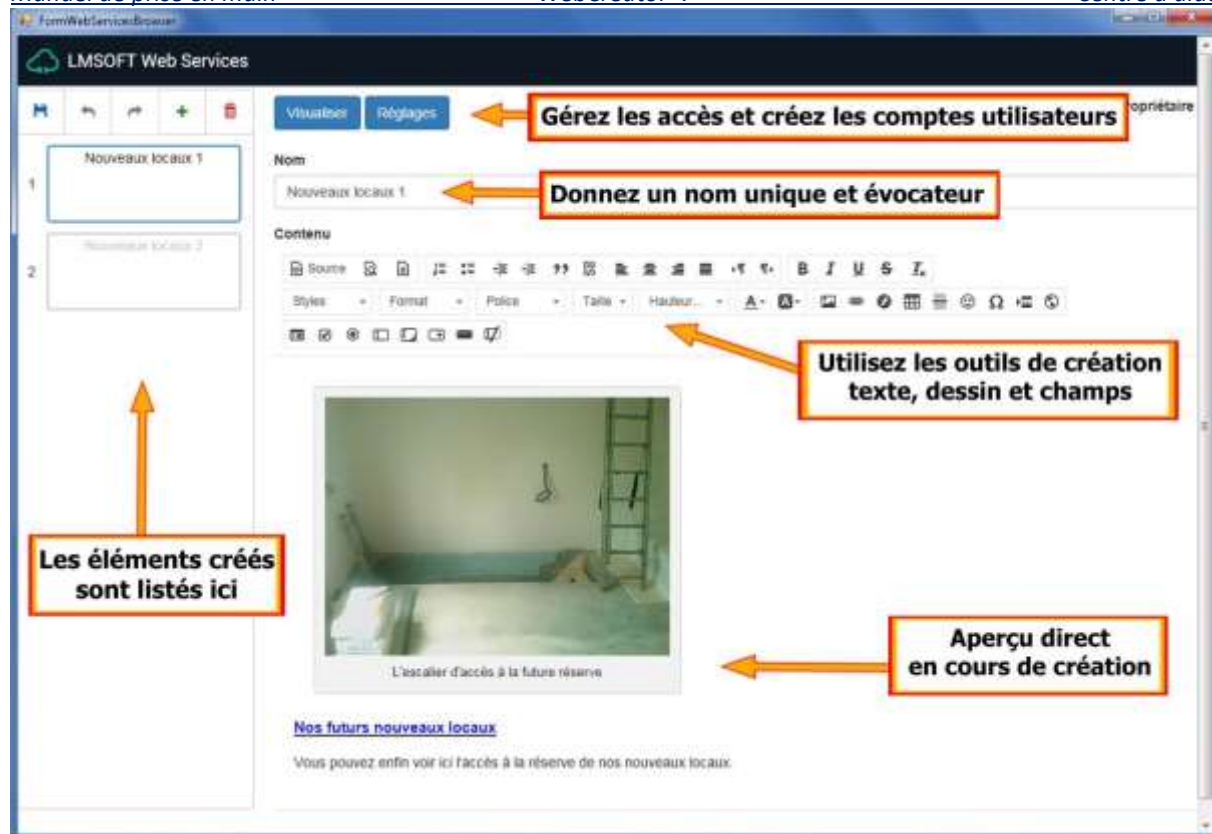
Attention : Vous devez bien sûr être connecté à Internet pour éditer un élément **Service Web** !

Dans les propriétés, cliquez alors sur le bouton **Créer et gérer vos éléments**.

Une fenêtre externe à WebCreator et intitulée LMSOFT Web Services s'ouvre alors vous indiquant que **Vous n'avez aucun élément** disponible.



Cliquez alors sur le bouton **Créer votre premier élément HTML**. Et une interface d'édition apparaît.



En haut à gauche de la fenêtre, les 5 icônes vous permettent d'enregistrer l'élément, d'annuler ou refaire une action, d'ajouter un nouvel élément ou d'en supprimer un.

Le bouton **Réglages** vous permet de créer les autres utilisateurs autorisés à modifier les éléments Cloud.

The first screenshot shows the 'Réglages généraux' (General Settings) page. The 'Mes Utilisateurs' (My Users) button in the top right navigation bar is highlighted with an orange arrow pointing to a callout box that says 'Cliquez ici pour afficher la liste des utilisateurs' (Click here to display the list of users).

The second screenshot shows the 'Mes Utilisateurs' page. A green message box at the top states: 'Registration : Un e-mail a été envoyé à l'adresse webcreator@hotmail.com. Il contient un lien d'activation sur lequel il faudra cliquer afin d'activer le compte du client.' Below this is a table with columns: Name, Adresse e-mail, Status, and Actions. The first row shows 'Aurel Hoche' with email 'webcreator@hotmail.com' and status 'Disabled'. An orange arrow points from the 'Ajouter un utilisateur' button to a callout box that says 'Cliquez ici pour enregistrer un nouvel utilisateur' (Click here to register a new user). Another orange arrow points from the first row of the table to a callout box that says 'Votre premier utilisateur' (Your first user).

The third screenshot shows the 'Client registration' form. An orange arrow points from the 'Ajouter un utilisateur' button in the previous screenshot to this form. The form includes fields for 'Prénom', 'Nom', 'Adresse e-mail', 'Numéro de téléphone', 'Mot de passe', 'Vérification', a CAPTCHA image, and a field to 'Entrer le code'. A green 'ENREGISTRER' button is at the bottom.

Avant de quitter l'éditeur, n'oubliez surtout pas d'enregistrer les modifications effectuées avec l'icône située en haut à gauche.

De retour dans WebCreator, dans la liste **Éléments Cloud** des propriétés, sélectionnez l'élément que vous voulez afficher.

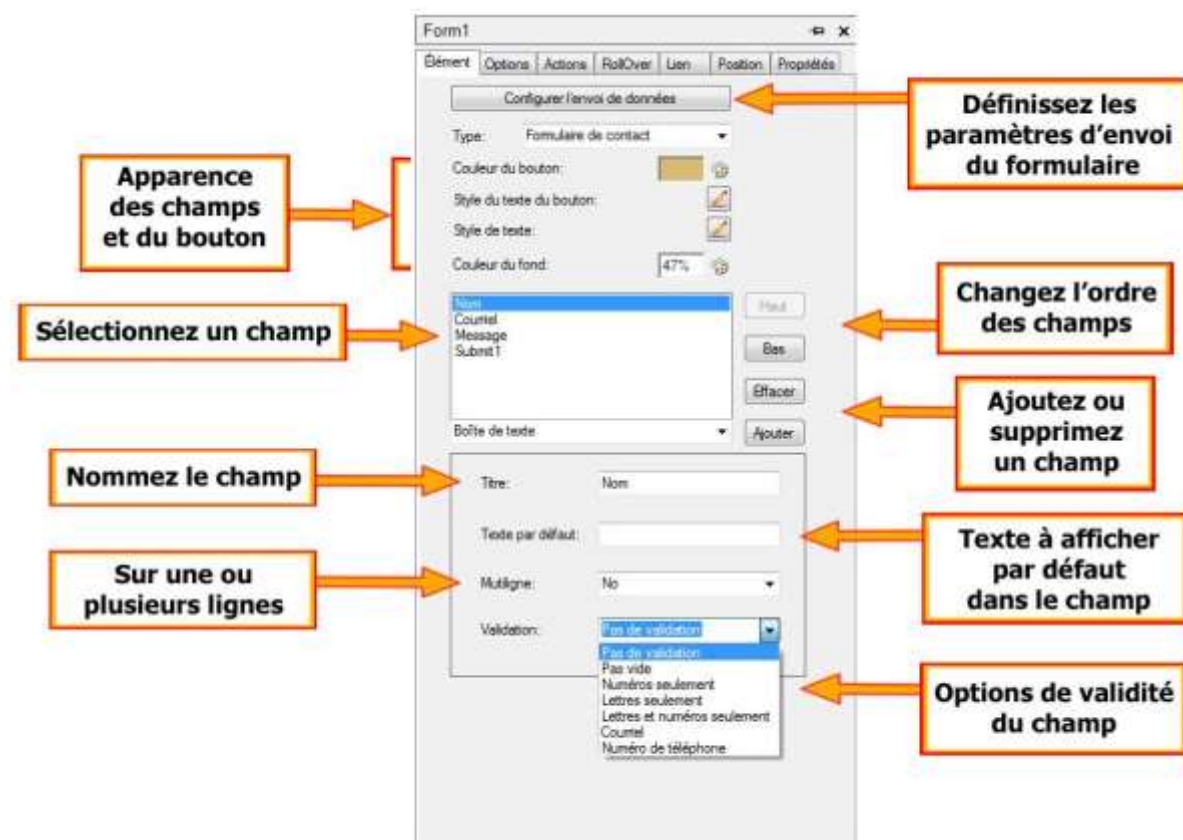
Si vous avez effectué des modifications sur plusieurs éléments, le bouton **Recharger les éléments Cloud** vous permet de remettre à jour l'affichage.

6.2.13. Formulaire

WebCreator dispose d'un nouvel élément **Formulaire** que vous trouvez dans la section **Données** de la **Barre des Éléments**.

C'est un élément contenant des champs à renseigner par le VISITEUR du site, qui les envoie ensuite à une destination que VOUS aurez prédéfinie, généralement vous ou celui pour qui vous aurez créé le site.

WebCreator vous fournit 4 modèles de formulaires : Demande de contact, Réservation, Commande et Personnalisé. En fait vous pouvez ajouter des champs et des éléments supplémentaires à chacun d'eux et accéder à de nombreux paramètres de propriétés.



Pour la transmission des données du formulaire, vous pouvez vous inscrire gratuitement sur Dataform, un service gratuit de LMSOFT, qui vous permet de recevoir gratuitement jusqu'à 100 demandes d'information par jour.

7. Mise en ligne de votre site

Pour être vu et visité, votre site dépend de deux choses essentielles : l'hébergement et le nom de domaine.

7.1. Hébergement

Votre site doit être accessible de tous et donc se situer sur un serveur constamment connecté à internet ET capable de gérer le volume des visiteurs (hors de chez vous donc). C'est ce que permet l'hébergement.

7.2. Nom de domaine

L'autre condition est que votre site ait une adresse d'accès qui lui soit propre ET qu'elle soit unique ET qu'elle soit toujours la même. C'est à cela que sert un nom de domaine, comme LMSOFT.COM par exemple.

Il est essentiel que ce nom de domaine soit votre propriété et non celle de l'hébergeur pour être sûr que seul vous pourrez l'utiliser tant que vous le voudrez.

Les sites créés avec WebCreator peuvent être hébergés n'importe où et nous vous laissons toute liberté de choix en la matière.

Néanmoins LMSOFT propose également des hébergements de qualité et à prix compétitif.

L'avantage d'être hébergé chez nous est d'être indépendant des fournisseurs d'accès chez qui vous êtes un peu noyé parmi les millions de clients. De notre côté, dans une structure à taille humaine où nous connaissons tous nos clients, nos techniciens sont capable de vous aider rapidement et efficacement si requis.

7.3. Téléchargement (upload) du site

Lors de votre inscription chez un hébergeur, comme chez LMSOFT, toutes les informations de connexion notamment l'URL et les chemins à utiliser vous sont transmises, tandis que vous définissez les identifiants et mots de passe utilisateur.

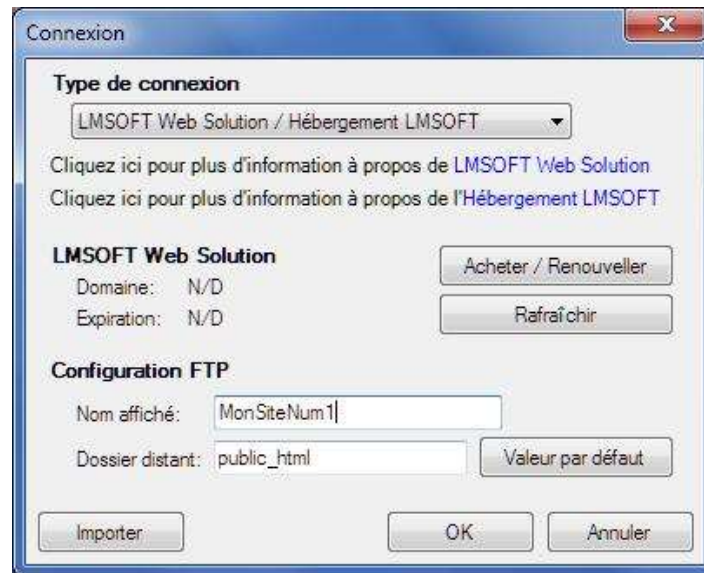
Ce sont toujours ces mêmes informations que vous utilisez lorsque vous téléchargez votre site.

WebCreator 7 intègre un outil très simple et qui remplit après quelques réglages initiaux la fonction d'envoi des fichiers de votre site vers sa destination sur internet.

Notez que LMSOFT diffuse aussi un logiciel client FTP, nommé ***FTP Site Manager***, beaucoup plus évolué que la version intégrée de base. Il dispense un affichage de type explorateur à plusieurs fenêtres, dans lesquelles vous affichez les dossiers source et destination du téléchargement. Cela le rend utilisable pour tous types de transferts FTP. Enfin, une fois installé, il s'intègre automatiquement dans l'interface de WebCreator 7, au début du menu **Outils** et sera appelé par la commande **Mise en ligne**.

Dans WebCreator, la mise en ligne de votre site se fait via la commande **Outils/Sortie Web/Envoyer vers l'hébergeur**.

Au premier accès, la boîte de dialogue suivante apparaît.



Dans **Type de connexion**, l'entrée par défaut est **LMSOFT Web Solution / Hébergement LMSOFT**.

L'entrée **LMSOFTHosting** est liée aux versions précédentes et **Demos LMSOFTSITES** est utilisé pour la version d'évaluation de nos produits

Remplissez ensuite les champs suivants:

Nom affiché : ce champ sert à vous aider pour l'identification, notamment si vous avez plusieurs hébergements. C'est un aide-mémoire pour vous.

Dossier distant : pour un hébergement LMSOFT, cliquez sur le bouton **Valeur par défaut**, qui inscrira automatiquement la valeur **public_html**.

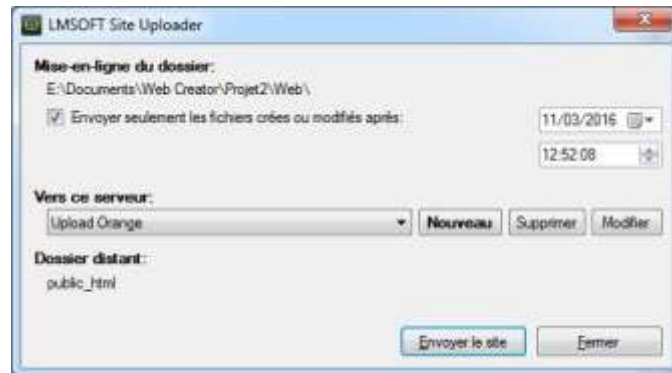
Si vous êtes hébergé ailleurs, dans **Type de configuration**, choisissez **Configuration manuelle**. Saisissez bien le nom du fichier distant. Chez LMSOFT, c'est **index.html**, mais cela peut varier d'un hébergeur à l'autre. Consultez donc bien les informations fournies par votre hébergeur.

Autre source de confusion : transférez bien le CONTENU du dossier WEB, et pas le dossier lui-même ni le dossier projet.

Dans l'outil intégré de WebCreator, le dossier local doit être **WEB**.

Dans les autres logiciels FTP, ouvrez le dossier dans lequel vous trouverez plusieurs fichiers et sous-dossiers. Un fichier s'appelle index.html et correspond à la page d'accueil. Vous devez bien transférer tout le dossier et les sous-dossiers.

Quand votre connexion est déjà paramétrée, vous arrivez directement à la boîte de dialogue suivante.



Vous pouvez y paramétrer des options de filtre pour n'envoyer que les fichiers récemment modifiés, et sélectionner la connexion serveur que vous voulez utiliser avant de cliquer sur **Envoyer le site** pour procéder au téléchargement.

Lorsque vous voulez paramétrer un autre hébergeur, cliquez sur le bouton **Ajouter** pour revenir à la boîte de dialogue de paramétrage décrite précédemment.

En cas d'erreur, les causes possibles sont :

- 1) Un problème de connexion - vérifiez que vous êtes connecté à internet
- 2) Une erreur de saisie d'un des chemins ou d'un nom de fichier – la première fois seulement
- 3) Une erreur de nom d'utilisateur et mot de passe

Si le téléchargement se déroule bien, mais que votre site n'est pas mis à jour correctement, vérifiez que c'est le bon chemin de site source que vous avez spécifié.

7.4. Référencement

Voici quelques points essentiels à respecter pour un référencement optimal :

- 1) Le nom du site doit contenir le mot le plus unique et représentatif de votre activité.
- 2) Les mots clefs doivent apparaître dans le titre de la page d'accueil mais aussi dans celui des autres pages.
- 3) Insérez les mots clés dans les metatags du projet (menu **Outils**) et éventuellement de chaque page s'ils doivent être différents pour chaque page.
- 4) Appliquez des balises dites « titre » H1, H2 et ainsi de suite dans les titres et à divers endroits dans les textes de chaque page. Notez qu'il n'est pas nécessaire de modifier la police du texte. On peut mettre une balise Hx n'importe où dans le texte sans que ça paraisse car les balises Titre sont des marqueurs de texte. Seul le robot du moteur de recherche les verra.

- 5) Dans les propriétés de chaque image, onglet **Options**, zone **Identification**, ajoutez des mots clés dans la balise **Alt** située à côté du **Nom**.

Bien sûr, pensez bien à republier le site à chaque modification ou ajout de ces clefs de référencement, afin que ce soit bien en ligne et vu par les moteurs de recherche.

Pour de plus amples informations et compte-tenu de l'évolution incessante des méthodes de référencement, nous vous invitons à consulter régulièrement les conseils de Google et autres moteurs de recherche à ce sujet.

Enfin, sachez qu'il n'y a aucun moyen d'arriver en première page ni d'y rester sans efforts. C'est le contenu qui fait tout, pas le logiciel d'édition, et surtout la mise en avant du contenu.

8. Trucs, astuces et conseils de travail

8.1. Sécurité

Ce vaste sujet n'est ni nouveau ni spécifique au travail avec WebCreator mais nécessite d'être évoqué ici.

8.1.1. Problèmes possibles

La question que vous devez vous poser est : quelles sont les implications de l'interruption d'accès à mon site par moi et par ses visiteurs et sous-tendue : que peut-il arriver durant la création puis la vie de mon site, et qui interromprait l'accès à ce dernier ?

- 1) Sur votre ordinateur local de travail, vous pouvez perdre vos fichiers de projet par une mauvaise manipulation, par une panne sévère de votre matériel ou par l'action d'un virus.
- 2) En local toujours, votre connexion internet peut être interrompue plus ou moins longtemps vous empêchant de mettre à jour votre site.
- 3) Une fois en ligne, votre site peut être piraté, et/ou partiellement corrompu, voire entièrement détruit.

Du coup, plusieurs mesures de sécurité, malheureusement trop souvent négligées, peuvent palier à TOUS ces désagréments. L'idée est de permettre un redémarrage le plus rapide possible.

La première mesure est la sauvegarde de votre projet ET de votre site.

8.1.2. Emplacement des fichiers projets et site

Par défaut, les fichiers de vos **projets** sont stockés dans **Mes Documents\WebCreator**.

Les fichiers de votre **site**, ceux que vous allez publier en ligne, se trouvent dans le sous-dossier **Web**. Vous ne pouvez pas vous tromper : c'est là que se trouve le fichier **index.html** qui représente le fichier principal de votre site.

N'oubliez surtout pas les sous-répertoires car ils contiennent tous les fichiers images, boutons, etc... utilisés pour l'affichage de votre site.

8.1.3. Faire des sauvegardes

Dès lors, pour faire des sauvegardes, le plus simple est de recopier régulièrement **tous** les fichiers de vos dossiers **Projet**.

Où ? Dans un autre dossier de votre ordinateur **ET** sur un support externe amovible non connecté à votre réseau.

Avec la **sauvegarde locale**, vous préviendrez les problèmes liés à de **mauvaises manipulations**.

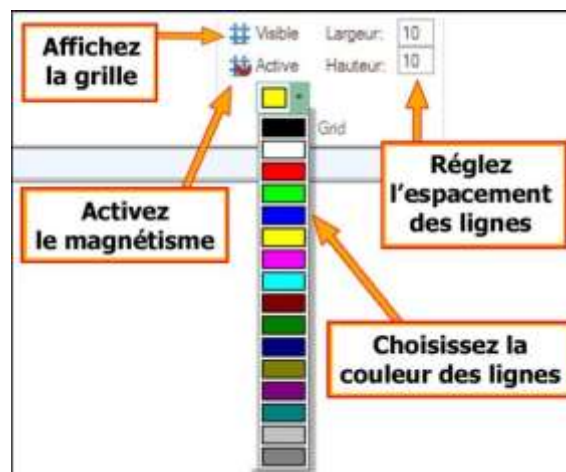
Avec la **sauvegarde externe**, vous préviendrez :

- 1) Les **crashes matériels**
- 2) Les **attaques de virus**
- 3) Les **interruptions de connexion** puisque vous pourrez travailler depuis un autre lieu.

Enfin réservez un support spécifique pour chaque sauvegarde. Une sauvegarde de projet prendra quelque centaines de Mo. Deux clés USB de sauvegarde peuvent être dédiées uniquement à cette fin, mais ne doivent pas être utilisées pour transférer d'autres fichiers.

8.2. Grille

Pour positionner et aligner facilement les éléments en mode libre, WebCreator met à votre disposition une grille dont vous pouvez paramétrer l'espacement des lignes et le magnétisme. Vous la trouverez dans le menu **Page**.



Idéalement laissez-la sur le paramétrage d'interligne 10 et activez le magnétisme.

Vous verrez ensuite à l'usage et en fonction des opérations que vous faites les réglages qui vous conviennent le mieux.

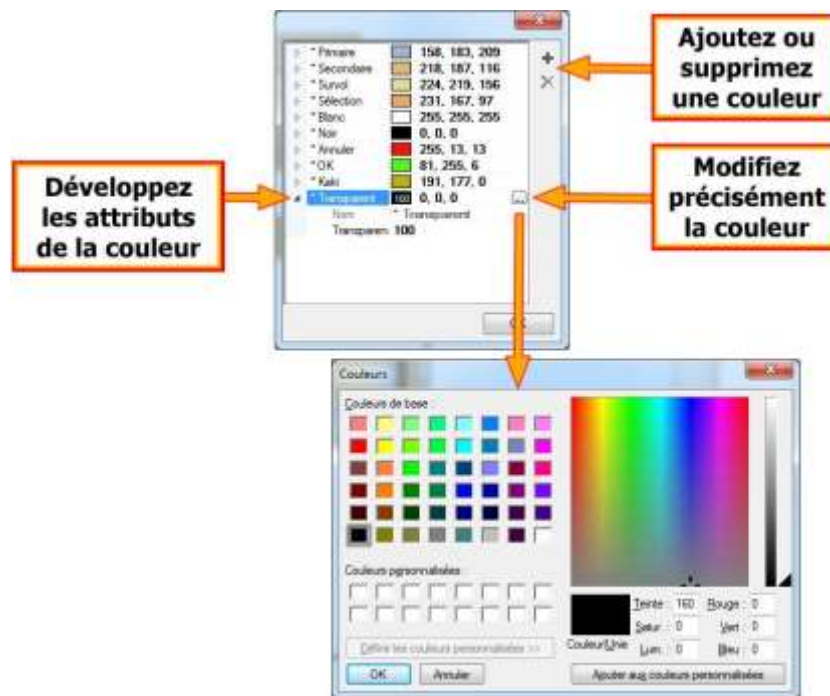
8.3. Palettes de couleur

A chaque modèle de projet est associée une palette de couleur.

Dans la liste du menu **Projet/Couleurs**, vous retrouvez en sur-brillance la palette liée au projet en cours. Vous pouvez en tester une autre en la sélectionnant dans la liste et voir instantanément le résultat à l'écran.



En cliquant sur l'icône située à droite, vous pouvez éditer les différentes composantes de la palette sélectionnée.



Enfin n'oubliez pas que vous pouvez toujours annuler les dernières actions, si vous avez modifié par erreur les mauvaises composantes de couleur.

8.4. Commande d'annulation

Gardez toujours à l'esprit que WebCreator vous donne la possibilité d'annuler toute action, soit par le raccourci clavier **Ctrl+Z**, soit par l'icône flèche courbée située dans la **Barre d'accès rapide** en haut à gauche de l'interface.



Cette commande fonctionne pour toutes les actions, aussi bien pour les ajouts/modifications d'éléments, les déplacements de conteneurs, la modification d'une couleur ou la création d'un lien.

En revanche comme dans tout logiciel, elle sera inopérante une fois que vous aurez enregistré le projet en cours, ce qui validera toutes les dernières modifications.

8.5. Travailler posément

Dans WebCreator, vous travaillez sur des pages web. Dès lors, pour afficher les éléments que vous placez, WebCreator génère à la volée le code HTML correspondant, ce qui nécessite une peu plus de temps d'affichage que dans un simple logiciel de dessin. Si vous travaillez rapidement, l'affichage peut prendre du décalage avec vos actions, d'autant plus lorsque la taille de votre page et le nombre d'éléments augmentent, le code devenant alors plus long à mettre à jour.

Travaillez donc posément pour laisser le temps au logiciel d'afficher les éléments avant de passer au suivant.

Enfin, en cas de doute, le menu **Page**, section **Actuelle** met à votre disposition une commande **Rafraîchir** qui permet de redessiner la page.

8.6. Zone d'édition et Vue hiérarchique

Comme nous l'avons déjà évoqué dans les exercices, il est essentiel de toujours travailler de concert avec ces deux espaces de l'interface.

Un coup d'œil à la **Vue hiérarchique** vous permet de vérifier que vous avez sélectionné le bon élément dans la **Zone d'édition**.

La **Vue hiérarchique** vous permet aussi de sélectionner plus facilement un élément qui se trouverait à l'arrière-plan d'un autre ou entièrement masqué dans la **Zone d'édition**.

La **Vue hiérarchique** vous donne une vue très claire des dépendances et inclusions des différents éléments les uns par rapport aux autres et vous permet, notamment grâce à l'**Ordre-Z**, de déplacer les éléments dans leur conteneur. Dans la **Zone d'édition**, les commandes du menu contextuel **Ajouter au conteneur**, **Amener à l'avant** et **Envoyer à l'arrière** complètent efficacement ces manipulations.

8.7. Taille automatique des panneaux

Afin de placer parfaitement les panneaux dans la page, WebCreator met à votre disposition deux options incontournables qui vous feront économiser de nombreuses manipulations.

Dans les propriétés du panneau, onglet **Élément**, vous trouverez une option **Pleine largeur** qui adaptera automatiquement la largeur du panneau à celle de la page. Attention, cela ne fonctionne que pour un panneau directement inclus dans la page. Pour un panneau inclus dans un autre panneau, l'option ne sera pas disponible (une mise en garde est affichée).

L'autre option se trouve dans l'onglet **Position** et s'intitule **Hauteur automatique**. Elle vous permet de faire en sorte que le panneau s'agrandisse automatiquement en vertical lorsque vous y placez des éléments. L'option **Taille min.** vous permet de définir une hauteur minimum initiale pour le panneau.

8.8. Un site aussi pour les Mobiles

Lorsque vous créez un site avec WebCreator, il est destiné à être affiché sur un ordinateur ou sur une tablette.

Cependant, à notre époque, vous devez aussi créer une version pour les téléphones mobiles. Il faut savoir que maintenant GOOGLE déclassé les sites qui n'ont pas de version mobile. Il suffit d'avoir quelques pages, qui seront forcément différentes :

- 1) La taille de l'écran étant plus petite, les informations affichables sont moins nombreuses.
- 2) Le mode de navigation est différent, ne serait-ce qu'entre un doigt et un pointeur de souris.
- 3) La navigation sur un site mobile répond très souvent à des besoins différents : identifier rapidement une société, afficher des informations concentrées et proposer immédiatement des actions.

Vous devez donc éviter les longs textes, les grands tableaux, les images lourdes à charger, etc.... et privilégier les boutons et blocs peu nombreux et lisibles sur l'écran.

LMSOFT propose un logiciel complémentaire pour créer une version mobile de votre site: MobileCreator. On peut créer quelques pages où on va privilégier les actions comme l'affichage des coordonnées et contacts, l'appel au téléphone, l'envoi de demande d'info, les principaux produits, des boutons d'achat Paypal, etc...

Vous pouvez ajouter un lien vers le site complet, qui reste bien sûr visible sur mobiles moyennant quelques manipulations et zooms.

Le site mobile en ligne n'a pas besoin d'un hébergement spécifique. Celui que vous aurez créé avec MobileCreator sera mis en ligne dans un sous-dossier de votre hébergement intitulé « /mobile ». C'est

normalement la configuration par défaut et automatique. Mais on peut le faire manuellement aussi avec n'importe quel outil FTP.

Pour que vos visiteurs soient dirigés vers le bon site en fonction de leur appareil (site mobile avec téléphones, site principal avec ordinateur ou tablette), il faut simplement republier le site principal avec WebCreator 7.

Notez que quand vous créez votre projet mobile, vous pouvez importer la palette de couleurs utilisée avec WebCreator pour que votre site mobile ait les mêmes couleurs que le principal.

En quelques heures, vous réussirez à créer un site mobile de qualité professionnelle qui respectera l'image de votre société.

Un site mobile de qualité dira de vous que vous êtes un acteur de premier plan dans votre domaine.

Nos sites mobiles obtiennent un score de 100% sur le test de mobilité de Google.

Enfin, pour les raisons de design et d'ergonomie évoquées en début de ce sujet, prétendre générer des sites « responsive design » uniques pour tous les appareils ou offrir une conversion automatique de sites pour les mobiles est à la mode, mais notre expérience nous a montré que c'est un leurre. Un site pour mobile n'est pas un site pour ordinateur en modèle réduit. C'est un site qui apporte une partie des informations en les présentant sous une apparence entièrement adaptée à l'interface et aux outils de navigation d'un mobile.

8.9. Centre d'aide

LMSOFT met à votre disposition en 5 langues un site de soutien pour les problèmes techniques à l'adresse

[*http://www.lmsite.net/centreaide*](http://www.lmsite.net/centreaide)

Vous y trouverez entre autres des tutoriels vidéo, les manuels des versions précédentes, une base de résolution de problèmes techniques.

Un lien vous redirige vers le Forum LMSOFT dans lequel de nombreux utilisateurs de tous niveaux peuvent échanger, s'entraider et donc vous aider.



Enfin, vous pouvez envoyer toutes vos suggestions à info@lmssoft.com. Sachez que nous lisons tous les messages avec beaucoup d'intérêt et que toutes les demandes sont traitées au plus vite afin de continuer à satisfaire nos clients et à faire évoluer nos produits.

Voilà, nous arrivons à la fin de ce guide de prise en main de WebCreator 7.

Nous vous souhaitons beaucoup de réussite dans votre activité et dans son développement, notamment nous l'espérons grâce à l'utilisation de WebCreator 7.

Nous restons comme toujours à votre service et à votre écoute pour répondre à vos questions et permettre d'améliorer encore votre maîtrise ainsi que notre logiciel et nos services.

L'équipe de LMSOFT