

Net.Commerce pour NT, AIX et
Solaris



Editeur de modèle

Version 3.2

Net.Commerce pour NT, AIX et
Solaris



Editeur de modèle

Version 3.2

Remarque

Avant d'utiliser ce manuel et le produit associé, prenez connaissance des informations générales figurant à la section "Remarques".

LE PRESENT DOCUMENT EST LIVRE EN L'ETAT. IBM DECLINE TOUTE RESPONSABILITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, RELATIVE AUX INFORMATIONS QUI Y SONT CONTENUES, Y COMPRIS EN CE QUI CONCERNE LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE OU D'ADAPTATION A VOS BESOINS.

Certaines juridictions n'autorisent pas l'exclusion des garanties implicites, auquel cas l'exclusion ci-dessus ne vous sera pas applicable.

Ce document est mis à jour périodiquement. Chaque nouvelle édition inclut les mises à jour. Les informations qui y sont fournies sont susceptibles d'être modifiées avant que les produits décrits ne deviennent eux-mêmes disponibles. En outre, il peut contenir des informations ou des références concernant certains produits, logiciels ou services non annoncés dans ce pays. Cela ne signifie cependant pas qu'ils y seront annoncés.

Pour plus de détails, pour toute demande d'ordre technique, ou pour obtenir des exemplaires de documents IBM, référez-vous aux documents d'annonce disponibles dans votre pays, ou adressez-vous à votre partenaire commercial.

Vous pouvez également consulter les serveurs Internet suivants :

- <http://www.ibm.fr> (serveur IBM en France)
- <http://www.can.ibm.com> (serveur IBM au Canada)
- <http://www.ibm.com> (serveur IBM aux Etats-Unis)

© Copyright IBM France, 1999. Tous droits réservés.

© Copyright International Business Machines Corporation 1999. Tous droits réservés.

Table des matières

Chapitre 1. Editeur de modèles	1
Fonctions de l'Editeur de modèles	1
Ouverture de l'Editeur de modèles	2
Enregistrement d'un modèle ou d'une page HTML créé à l'aide de l'Editeur de modèles	3
Répertoires des fichiers HTML et modèles par défaut de l'Editeur de modèles	3
Nouveaux répertoires de modèles, d'en-têtes et de bas de pages	4
Définition de nouveaux répertoires pour les macros, les en-têtes et les bas de page	5
Chapitre 2. Modèles	7
Création de pages Web à l'aide de l'Editeur de modèles	7
Pages d'accueil	7
Pages d'accueil statiques ou dynamiques	8
Création d'une page d'accueil	8
Pages de catégories	9
Création d'un modèle de catégorie	10
Pages de produits	10
Création d'un modèle de produit	11
Modèles pour groupes de clients	12
Création de modèles pour les groupes de clients	12
Création de pages HTML génériques à l'aide de l'Editeur de modèles	12
Création de modèles génériques à l'aide de l'Editeur de modèles	13
Modification d'un exemple de modèle	13
Chapitre 3. Page Elements	15
Eléments d'une page	15
Ajout d'éléments de page	15
Ajout de texte	16
HTML	17
Marques HTML	17
Insertion de documents HTML dans une boîte de texte	17
Ajout de marques HTML	18
Marques de titre	18
Ajout de marques de titre	18
Marques de style	19
Ajout de marques de style	19
Marques de liste	20
Ajout de marques de liste	22
Marques de paragraphe	22
Ajout de marques de paragraphe	22
Marques de passage à la ligne	22
Ajout d'un passage à la ligne	22
Marques de mise en commentaire	23
Ajout de commentaires	23
Images	23
Ajout d'images	24
Liens hypertexte	24
Ajout de liens hypertexte à un texte ou une image	25
Images avec hyperlien	26
Ajout d'images avec hyperlien	26
Applets Java	27
Ajout d'applets Java	27

Fichiers de supports	28
Ajout de fichiers de supports	29
Ajout d'un titre de page	29
Définition de l'arrière-plan de page	30
Définition de la couleur du texte	30
Quadrillage	31
Définition du quadrillage de la page	31
Formulaires	31
Palette d'outils du formulaire	32
Création de formulaires	32
Zones de saisie et de mot de passe	33
Ajout de zones de saisie ou de mot de passe	33
Paramètres des zones de saisie et de mot de passe	34
Zones de texte	34
Ajout d'une zone de texte	34
Définition des paramètres des zones de texte	35
Listes de sélection	35
Ajout d'une liste de sélection	36
Définition des paramètres des listes de sélection	36
Cases à cocher et boutons d'option	37
Ajout de cases à cocher ou de boutons d'option	37
Paramètres des cases à cocher et des boutons d'option	37
Bouton Réinitialisation	38
Bouton Envoi	38
Ajout de boutons Envoi et Réinitialisation	38
Intitulés de formulaire	39
Ajout/modification d'intitulés	39
Ligne horizontale	39
Ajout d'une ligne horizontale en travers de la page	39
Ajout d'une ligne horizontale à une boîte de texte	40
Tables	40
Création de table	40
Création d'une table HTML statique	41
Définition des propriétés d'une table HTML statique	41
Entrée de données dans les tables HTML statiques	42
Fusion de cellules dans les tables	42
Fractionnement de cellules dans les tables	43
Tables de catégories et de produits	43
Ajout d'une table de catégories	44
Ajout d'une table de produits	45
Marques de zone de base de données	47
Ajout de marques de zone de base de données	48
Exemple de marques de base de données dans un modèle de produit	48
Instructions SQL dans l'Editeur de modèles	49
Edition d'instructions SQL	49
Chapitre 4. En-têtes et bas de page	51
En-têtes	51
Bas de page	52
Création d'un en-tête et d'un bas de page	53
Création d'un modèle d'en-tête et de bas de page à l'aide de l'Editeur de modèles	53
Création d'un modèle d'en-tête et de bas de page à l'aide d'un éditeur	53
Modification de l'en-tête et du bas de page par défaut	54
Affectation d'un en-tête et d'un bas de page	54
Affectation d'en-têtes et de bas de page aux modèles	54

Affectation d'en-têtes et de bas de page à la base de données	55
Chapitre 5. Modify Pages	57
Modification des pages créées à partir de l'Editeur de modèles	57
Définition de la position d'un objet	58
Suppression de l'en-tête et du bas de page d'un modèle	58
Modification de marques de zone de base de données	59
Modification de tables HTML statiques	59
Modification de données dans les tables	59
Fusion de cellules dans les tables	60
Fractionnement de cellules dans les tables	60
Affichage de fichiers HTML	60
Fonction de débogage	60
Débogage de pages HTML	61
Remarques	63

Chapitre 1. Editeur de modèles

L'Editeur de modèles de Net.Commerce est un outil d'édition graphique orienté objet qui permet de créer des pages Web pour un magasin ou un centre commercial en ligne.

Il permet d'effectuer les opérations ci-dessous :

- Création d'en-têtes et de bas de page pour les pages.

Pour des raisons de sécurité, les administrateurs de site et de magasin ne peuvent ouvrir et modifier les modèles et les fichiers HTML que pour le centre commercial ou le magasin auquel ils ont accès. Les administrateurs de site peuvent modifier les pages du centre commercial et d'un magasin quelconque de son site. Les administrateurs de magasin peuvent accéder uniquement aux pages de magasin qui leur appartiennent.

Remarque : L'Editeur de modèles a été conçu pour vous aider à créer des pages simples. Pour les besoins de la production, vous devrez peut-être personnaliser davantage vos pages et utiliser les macros Net.Data à cet effet. Ces macros sont nécessaires pour définir la structure des sites Web et prendre en compte le fonctionnement des règles des activités commerciales. Pour plus de détails, reportez-vous aux rubriques connexes ci-dessous et au manuel Data Application Developer's Guide.

- Fonctions de l'Editeur de modèles
- Méthodes de création de pages
- Pages Web dynamiques
- Pages Web statiques
- Macros Net.Data
- Marques de zone de base de données
- HTML
- Modèles
- Ouverture de l'Editeur de modèles
- Création d'une page d'accueil
- Création d'un en-tête et d'un bas de page
- Création d'un modèle de produit
- Création d'un modèle de catégorie

Fonctions de l'Editeur de modèles

L'Editeur de modèles est doté de fonctions d'édition de liens avancées dans la base de données. Ces fonctions permettent de générer automatiquement un nombre illimité de pages Web à partir d'un seul modèle. Ainsi, la moindre modification effectuée dans la base de données entraîne automatiquement la mise à jour des pages créées à l'aide de modèles.

Outre les fonctions standard d'un éditeur HTML, l'Editeur de modèles permet d'effectuer les opérations suivantes :

Génération de page dynamique

En insérant des marques de zone de base de données dans un modèle, vous pouvez générer des pages Web dont les informations sont

automatiquement extraites de la base de données. Les éléments statiques tels que les tables et les images, peuvent être directement insérés dans la fenêtre de l'Editeur de modèles.

Génération automatique de marques HTML

Vous n'avez pas besoin de bien connaître le langage HTML pour créer des pages Web. Vous pouvez sélectionner les marques HTML à partir de menus déroulants, cliquer sur des boutons et utiliser les boîtes de dialogue pour ajouter du texte, des images, des tableaux et d'autres objets. Il suffit de remplir les zones appropriées pour que les marques HTML soient ajoutées.

Formulaires

Vous pouvez ajouter des formulaires contenant divers éléments, comme la saisie de texte, des mots de passe, des zones de texte, des listes de sélection, des cases à cocher, des boutons d'option, des boutons Envoyer et Réinitialisation. Le formulaire est la solution idéale pour que les clients choisissent les attributs de produit des modèles de produit.

Tables statiques et dynamiques

Vous pouvez créer des tables statiques pour afficher des informations permanentes, et des tables dynamiques pour afficher des informations régulièrement mises à jour, sur les produits et sur les catégories, issues des pages des produits et des catégories de la base de données.

Liens hypertexte

Vous pouvez ajouter autant de liens que nécessaire pour optimiser l'accès au magasin. Un texte faisant l'objet d'un lien hypertexte est généralement souligné et peut être mis en évidence à l'aide d'une couleur spécifique.

Manipulation d'objets

L'interface graphique de l'Editeur de modèles se prête facilement à la manipulation d'objets sur une page en permettant notamment de les couper, de les coller ou de les faire glisser pour les amener à l'endroit choisi.

Multimédia instantané

Vous pouvez améliorer les pages de magasin en y incluant des images, des images avec hyperlien, des séquences audio ou vidéo, des images animées, des images de synthèse et des supports utilisant des dispositifs externes. Vous pouvez également ajouter des applets Java.

Edition SQL

Si vous savez créer des macros Net.Data à l'aide d'instructions SQL, vous pouvez utiliser l'Editeur de modèles pour modifier l'instruction SQL associée à une page d'accueil, un modèle de produit ou de catégorie.

Test L'Editeur de modèles est semi-WYSIWYG (tel-tel) et permet de visualiser l'apparence des pages Web à mesure que vous les concevez. Avant que les clients n'accèdent aux pages de magasin créées dans l'Editeur de modèles, vous pouvez déboguer ces pages et les tester sur les navigateurs Web. Lorsque le site est prêt, vous pouvez le tester sur un serveur de transfert avant de le lancer en production.

Ouverture de l'Editeur de modèles

Vous pouvez accéder à l'Editeur de modèles à partir des Gestionnaires de site et de magasin.

A partir du gestionnaire de site :

1. Ouvrez l'Administrateur Net.Commerce.
2. Sur la barre des tâches, cliquez sur **Editeur de modèles**.
3. Cliquez sur le bouton **Charger** au bas de la page. Le navigateur ouvre la fenêtre d'état de l'Editeur de modèles et ce dernier est chargé.
L'administrateur de site peut alors créer ou mettre à jour une page d'accueil du centre commercial ou d'autres pages Web concernant le centre. Pour accéder aux pages du magasin ou pour les créer, l'administrateur de site doit ouvrir l'Editeur de modèles à partir du gestionnaire de magasin.

A partir du gestionnaire de magasin :

1. Ouvrez l'Administrateur Net.Commerce.
2. Sur la barre des tâches, cliquez sur **Editeur de modèles**.
3. Dans la liste Sélection du magasin, sélectionnez le magasin pour lequel vous souhaitez créer des pages.
4. Cliquez sur le bouton **Charger** au bas de la page. L'Editeur de modèles s'ouvre.
Dès lors, vous pouvez créer et modifier les pages Web du magasin sélectionné. Notez que vous ne pouvez pas ouvrir les pages Web d'autres magasins.

Remarque : Ne fermez pas la fenêtre d'état de l'Editeur de modèles pendant que vous utilisez l'Editeur, sinon ce dernier risque de ne pas fonctionner correctement et vous risquez de perdre les modifications non sauvegardées. Vous pouvez en revanche consulter une autre page Web dans la fenêtre du navigateur d'origine.

Enregistrement d'un modèle ou d'une page HTML créé à l'aide de l'Editeur de modèles

Pour enregistrer un fichier HTML ou un modèle à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Dans la fenêtre Editeur de modèles, cliquez sur  . La fenêtre d'enregistrement s'affiche.
Le type de fichier est indiqué dans la liste correspondante.
2. Dans la zone **Nom du fichier**, entrez un nom pour le fichier en respectant les conventions de dénomination. Si vous créez des modèles pour plusieurs magasins, il est préférable de nommer les fichiers associés en fonction du nom des magasins. Ainsi, vous pouvez identifier facilement les fichiers appartenant à un magasin spécifique.
Par défaut, les modèles de catégories et de produits portent l'extension .d2w et les fichiers HTML, .html.
3. Si le fichier en cours d'enregistrement est un en-tête ou un bas de page, cochez la case **Enregistrer comme en-tête ou bas de page**.
4. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération. Le fichier est sauvegardé dans un répertoire par défaut configuré lors de l'installation de Net. Commerce.
5. Si vous avez sauvegardé une page HTML, vous pouvez l'afficher à l'aide du navigateur pour vérifier sa présentation.

Répertoires des fichiers HTML et modèles par défaut de l'Editeur de modèles

Lors de l'installation de l'Administrateur Net.Commerce, les répertoires par défaut suivants ont été créés pour le stockage des modèles et des fichiers HTML.

Remarque : L'Editeur de modèles ne peut pas enregistrer directement les fichiers que vous créez dans un répertoire autre que l'un des répertoires par défaut indiqués ci-dessous.

Chemin d'accès au répertoire :

AIX /usr/lpp/NetCommerce3/instance/<instance>/teditor/

WIN \\IBM\\NetCommerce3\\instance\\<instance>\\teditor\\

SUN /opt/IBMnetc/NetCommerce3/instance/<instance>/teditor/

où <instance>est le nom de l'instance Net.Commerce que vous avez spécifié lors de la configuration de Net.Commerce.

Répertoires :

Type de fichier	Répertoire
HTML	te_html
Modèles de catégorie	category
Modèles de produit	product
Modèles généraux	general

Nouveaux répertoires de modèles, d'en-têtes et de bas de pages

Si vous ne voulez plus utiliser les répertoires par défaut créés au cours de la configuration pour le stockage de vos modèles et fichiers d'en-tête et de bas de page personnalisés, vous pouvez créer de nouveaux répertoires et définir leur chemin d'accès.

Remarque : Vous ne pouvez pas créer des répertoires et les utiliser avec l'Editeur de modèles. En effet, ce dernier reconnaît uniquement les répertoires préinstallés par défaut, figurant sous le répertoire /teditor.

En-têtes et bas de page

Pour que Net.Data puisse localiser des fichiers d'en-tête et de bas de page dans le nouveau répertoire et les associer aux modèles qui leur sont affectés, vous devez ajouter le nom de ce répertoire à l'instruction INCLUDE_PATH du fichier DB2WWW.INI. Le répertoire indiqué dans l'instruction INCLUDE_PATH sera ajouté dans le répertoire principal des documents du serveur Web.

Remarque : Un fichier créé avec l'Editeur de modèles ne peut pas être enregistré directement dans le nouveau répertoire. Pour l'enregistrer dans le nouveau répertoire, vous devez laisser l'Editeur de modèles stocker les fichiers dans les répertoires par défaut, puis les déplacer dans le nouveau répertoire.

Les en-têtes et bas de page sont ajoutés aux modèles par deux instructions %INCLUDE, l'une contenant le nom de l'en-tête, l'autre le nom du bas de page.

Remarque : L'Editeur de modèles insère les instructions %INCLUDE appropriées lorsque vous créez un modèle et que vous lui affectez un en-tête et un bas de page. Ces instructions %INCLUDE utilisent le chemin d'accès qui est spécifié dans l'instruction INCLUDE_PATH pour localiser les fichiers d'en-tête et de bas de page. Les fichiers ainsi détectés viennent s'insérer à la place des instructions %INCLUDE et sont donc placés en haut et en bas des pages Web générées par le modèle.

L'instruction INCLUDE_PATH indique le chemin d'accès dans lequel Net.Data doit rechercher les fichiers d'en-tête et de bas de page qui sont contenus dans les instructions %INCLUDE d'un modèle. Le processus de configuration crée l'instruction INCLUDE_PATH dans le fichier DB2WWW.INI comme suit :

```
AIX INCLUDE_PATH
<racine_macro>;/usr/lpp/NetCommerce3/instance/<instance>/teditor/

WIN INCLUDE_PATH
<racine_macro>;\IBM\NetCommerce3\instance\<instance>\teditor\

SUN INCLUDE_PATH
<racine_macro>;/opt/IBMnetc/NetCommerce3/instance/<instance>/teditor/
```

où <instance> est le nom de l'instance Net.Commerce que vous avez indiqué lors de l'installation du système.

Modèles

L'instruction MACRO_PATH spécifie le chemin d'accès aux modèles (macros Net.Data). Le processus de configuration crée l'instruction MACRO_PATH comme suit :

```
MACRO_PATH <r p_principal_macro_Editeur_mod les>
```

Les modèles créés à l'aide de l'Editeur de modèles sont stockés dans un sous-répertoire du répertoire principal de l'Editeur de modèles :

- /category pour les modèles de catégorie,
- /product pour les modèles de produit,
- /ca_html pour les modèles de l'Assistant produit,
- /general pour les autres modèles.

Lorsque vous sauvegardez le fichier dans l'Editeur de modèles, il vous suffit d'indiquer son nom.

Définition de nouveaux répertoires pour les macros, les en-têtes et les bas de page

Pour définir des répertoires pour les macros, les en-têtes et les bas de page, procédez comme suit :

Remarque : Lorsque vous créez des fichiers à l'aide de l'Editeur de modèles, vous pouvez uniquement les enregistrer dans un des répertoires par défaut de l'Editeur de modèles. Vous ne pouvez pas créer des répertoires et les utiliser avec l'Editeur de modèles.

1. Vérifiez que le nouveau répertoire est déjà créé.
2. A l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier de configuration Net.Data, DB2WWW.INI.
3. Si vous définissez un nouveau répertoire de macros, ajoutez son nom à l'instruction MACRO_PATH, séparé des autres chemins par un point-virgule. Par exemple, pour ajouter le répertoire /home/store1, vous devez éditer le chemin d'accès aux macros comme suit :
MACRO_PATH <racine_macro>;/home/store1
4. Si vous définissez un nouveau répertoire d'en-têtes ou de bas de page, ajoutez le chemin d'accès correspondant à l'instruction INCLUDE_PATH, séparé des autres chemins par un point-virgule. Par exemple, pour ajouter un nouveau

répertoire appelé /header, vous devez éditer le chemin d'accès aux macros comme suit :

WIN INCLUDE_PATH <racine_macro>;\header

AIX INCLUDE_PATH <racine_macro>;/header

SUN INCLUDE_PATH <racine_macro>;/header

Chapitre 2. Modèles

Un modèle est un gabarit ou un schéma qui détermine la présentation des informations de la base de données Net.Commerce sur une page Web. Le modèle détermine l'emplacement et le type du texte et des images sur la page, ainsi que d'autres attributs, tels que la couleur du fond. Chaque élément contient des marques HTML et des marques de zone de base de données qui relient la page à la base de données Net.Commerce.

Comme les modèles sont liés dynamiquement à la base de données, les informations affichées sur le Web sont constamment à jour. Lorsque les informations de la base de données sont modifiées, les informations sur le Web sont automatiquement mises à jour.

Les modèles sont particulièrement utiles pour générer des pages de produit et de catégorie dynamiques. Ils permettent d'obtenir une présentation cohérente des produits et des catégories, en éliminant la nécessité de créer, placer ou définir de façon répétitive les mêmes éléments sur chaque page. Le même modèle peut être utilisé pour tous les produits du magasin ou des modèles différents peuvent être conçus pour des produits ou groupes de produits spécifiques.

L'Editeur de modèles permet de créer des modèles de page d'accueil, de produit et de catégorie. Plusieurs modèles de produits et de catégories fournis avec Net.Commerce peuvent également être modifiés. L'Editeur de modèles enregistre les modèles au format Net.Data ou HTML.

Création de pages Web à l'aide de l'Editeur de modèles

Sélectionnez les pages à créer à partir des options suivantes :

- Création d'une page d'accueil
- Création d'un modèle de catégorie
- Création d'un modèle de produit
- Création d'une page HTML vierge pour une utilisation différente
- Création de modèles génériques pour une utilisation différente
- Création d'en-têtes et de bas de page pour les modèles
- Création de modèles à l'aide d'exemples de modèles

Pages d'accueil

Une page d'accueil est la devanture d'un magasin ou d'un centre commercial virtuel sur le Web. Tout comme pour une véritable devanture de magasin ou de centre commercial, il s'agit de la première image que les clients voient. En général, elle contient le nom et le logo du magasin ou du centre commercial, une brève présentation, un message de bienvenue, des informations générales et des liens hypertexte qui relient les clients aux pages de magasin ou de centre commercial ainsi qu'aux pages d'enregistrement. Une page d'accueil est normalement constituée d'un en-tête, du corps et d'un bas de page de navigation.

Vous pouvez créer une page d'accueil statique ou dynamique. Dans le cas d'une page dynamique, vous créez un modèle dans lequel vous pouvez automatiquement inclure des informations issues de la base de données à l'aide des marques de zone de base de données. En général, sont ajoutées au modèle les marques de

zone de base de données pour la description, le logo et l'adresse de votre magasin. Vous pouvez insérer des photos des principaux produits ou services proposés dans votre magasin ou votre centre commercial. N'oubliez pas les liens aux fonctions suivantes :

- Page de répertoire du centre commercial (pour une page d'accueil de centre commercial)
- Catalogue ou rayons du magasin (pour une page d'accueil de magasin)
- Procédure d'enregistrement
- Politique commerciale du centre commercial ou du magasin
- Informations sur le Copyright
- Modalités et conditions d'achat et de retour de marchandise
- Service clientèle et autres informations sur les points de contact
- Produits ou services actuellement disponibles
- Chariot (utile pour les habitués)
- Vérification de l'état de la commande (pour les visites répétées)

Pages d'accueil statiques ou dynamiques

Une page d'accueil peut être dynamique (contenir des marques de zone de base de données) ou statique (marques HTML uniquement). Le choix entre ces deux types de page dépend de la manière dont les clients accèderont à votre page d'accueil.

- Une page d'accueil présentée au client lorsque celui-ci tape un URL sur la ligne de commande (par exemple, `http://nomhôte.com`) doit être statique. C'est généralement le cas des pages d'accueil de sites Web à un seul magasin et des pages d'accueil de centre commercial. Ces pages étant affichées directement par le serveur Web du site, elles doivent être écrites uniquement en langage HTML et ne peuvent pas être dynamiques.
Pour pouvoir utiliser votre nom d'hôte, vous devez l'enregistrer auprès des autorités Internet compétentes (InterNIC pour les domaines com, org et net).
- Une page d'accueil dynamique peut être utilisée si les clients y accèdent via un lien hypertexte, comme dans le cas de pages d'accueil précédées d'une autre page Web. Cela s'applique généralement aux pages d'accueil de magasins rattachés à un centre commercial, puisque les clients passent d'abord par le répertoire du centre commercial pour y accéder. Les pages dynamiques sont créées à partir de modèles comportant des marques de zone de base de données. Elles affichent ainsi des informations relatives au magasin qui sont extraites directement de la base de données Net.Commerce. Lorsque vous créez un lien à une page d'accueil dynamique, utilisez l'instruction `/ExecMacro/nommacro.d2w/report`.

Les modèles et les fichiers HTML peuvent comporter des objets tels que du texte, des images, des images hyperlien, des séquences audio et vidéo, de l'animation, des images de synthèse (réalité virtuelle), des tableaux et des formulaires.

Création d'une page d'accueil

Pour créer une page d'accueil de magasin ou de centre commercial à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Vérifiez que vous disposez de tous les éléments nécessaires à une page d'accueil (texte, logo du centre commercial ou du magasin, icônes pour les liens, image d'arrière-plan).

2. Ouvrez l'Editeur de modèles.
3. Cliquez sur l'icône **Nouveau** . Si un autre fichier est ouvert, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à l'enregistrer avant de poursuivre. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche ensuite.
4. Choisissez l'une des options suivantes :
 - Si vous prévoyez d'inclure uniquement des informations statiques dans une page, créez un **fichier HTML** en sélectionnant le bouton d'option correspondant.
 - Si vous prévoyez d'ajouter des informations de la base de données, sélectionnez le type de modèle que vous souhaitez créer en cliquant sur le bouton d'option approprié. (Choisissez le type **Modèle général** pour créer un modèle de page d'accueil ou tout autre modèle de page qui ne contiendra pas d'informations produit ou catégorie à extraire de la base de données.
5. Cliquez sur **OK**. Une page vierge s'affiche dans l'Editeur de modèles.
6. Ajoutez des éléments à la page.
7. Enregistrez la page.

Pages de catégories

Les pages de catégories permettent aux clients de parcourir les rayons, les groupes de produits ou les services disponibles dans un magasin. Les premières pages de catégories guident les clients vers les zones où ils veulent s'arrêter. Les pages de catégories suivantes permettent d'affiner les recherches du client vers un type de produit. Les dernières pages de catégories accessibles dans le parcours d'achat contiennent des liens aux pages de produits.

Il existe deux types de pages de catégorie, celles qui relient à des pages de sous-catégorie et celles qui relient aux pages de produit. Pour créer ces pages de catégorie, vous devez créer au moins deux modèles : un modèle qui affiche une liste de liens à des sous-catégories d'une catégorie particulière, et un autre modèle qui affiche la liste des liens aux produits appartenant à une sous-catégorie spécifique. Pour qu'une catégorie comporte des liens dynamiques à des sous-catégories et à des produits, vous devez créer un modèle contenant ces deux types de liste.

Les modèles de catégories sont constitués généralement d'un en-tête, d'une table de catégories dynamique et d'un bas de page avec des liens de navigation. Des graphiques et des descriptions peuvent identifier chaque catégorie de la table et des liens hypertexte relient les clients à des produits de cette catégorie.

Pour créer un modèle de catégorie, vous pouvez utiliser l'éditeur de modèles ou un éditeur classique, mais vous pouvez également personnaliser le modèle fourni avec Net.Commerce. Si vous utilisez un éditeur ou si vous modifiez les modèles fournis, les macros Net.Data, SQL (Structured Query Language) et HTML doivent vous être familiers.

Vous pouvez créer des modèles de catégories différents, ciblés sur différents groupes de clients, à l'aide du formulaire Affectation de modèle de catégorie, et adapter ainsi le style de page de chaque catégorie à un type de clientèle. Par exemple un modèle comportant des couleurs vives et un graphisme moderne est plus adapté à un groupe d'adolescents qu'à un groupe de retraités.

Création d'un modèle de catégorie

Avant de créer un modèle de catégorie, assurez-vous d'avoir les graphiques et le texte que vous souhaitez y inclure et que les catégories ont été entrées dans la base de données.

Remarque : A moins que vous ne souhaitiez créer des pages de catégories statiques (ce que nous vous déconseillons), vous ne devez pas ajouter d'images de catégories (taille réelle ou miniature) directement dans le modèle. En revanche, vous devez ajouter des marques de zone de base de données qui extraient dynamiquement les fichiers source de la base de données et les affichent sur les pages de catégories créées par le modèle. Vous devez cependant avoir une idée de la taille des graphiques, afin de concevoir le modèle en conséquence.

Pour créer un modèle de catégorie à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Cliquez sur l'icône **Nouveau** ■ dans l'Editeur de modèles. Si un autre fichier est ouvert, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à l'enregistrer avant de poursuivre. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche ensuite.
3. Sélectionnez **Modèle de catégorie**.
4. Cliquez sur **OK**. Une page vierge s'affiche dans l'Editeur de modèles.
5. Créez une table de catégorie ou une table de produit, selon que vous souhaitez afficher ou non les liens aux sous-catégories ou aux produits.
6. Ajoutez tout autre élément de votre choix.
7. Sauvegardez le modèle de catégorie.

Après avoir créé un modèle contenant une table de catégories, vous devez en créer un deuxième comportant une table de produits, ou bien ajouter cette table de produits au même modèle. La table de produits répertorie les produits à la disposition des clients et fournit les liens leur permettant d'accéder aux pages de produit correspondantes.

Pages de produits

Une page de produit décrit un produit spécifique d'un magasin en ligne. Elle comporte normalement une description du produit, son prix, des images et, dans le cas où le produit présente des variantes (taille et couleur, par exemple) elle permet au client de choisir un article précis. Elle contient également un bouton de fonction utilisé par les clients pour ajouter des articles dans leur chariot. Pour créer une page de produit, vous devez créer un modèle qui les génère automatiquement.

Plusieurs facteurs déterminent la conception du modèle et le nombre de modèles à créer. Vous devez d'abord considérer les types de produits que vous vendez. Pour les produits disponibles sous une seule forme (pas de tailles ou de couleurs différentes, etc.), vous devez concevoir un modèle qui décrit le produit en détail, par exemple une description sur un paragraphe, un ou plusieurs graphiques et un prix.

Pour les produits disponibles sous plusieurs formes, décrivez les qualités et caractéristiques générales du produit dans le modèle, puis insérez une section pour décrire les attributs (tailles, couleurs, etc.) Par exemple, pour la conception d'un modèle pour tee-shirt avec col en V, disponible en quatre tailles et trois couleurs, vous devrez d'abord décrire ses caractéristiques générales, telles que le prix et la

matière, puis inclure les sept attributs, pour que les clients puissent choisir la combinaison adéquate. Chaque combinaison d'attributs est un article, que les clients peuvent placer dans leur chariot.

Les informations sur les articles apparaissent généralement sous forme d'un formulaire que les clients peuvent compléter, sous la description du produit. Vous pouvez également créer un modèle distinct pour les articles.

Le modèle pour un produit à plusieurs attributs contient généralement les éléments suivants :

1. En-tête
2. Nom de produit
3. Image taille réelle
4. Description détaillée
5. Prix
6. Formulaire relatif aux attributs d'article, qui comporte un bouton permettant d'ajouter l'article sélectionné au chariot
7. Bas de page de navigation

Le nombre de modèles que vous décidez de créer dépend de la variété des présentations de page souhaitée. Vous pouvez ainsi créer un modèle distinct pour chaque groupe de produits connexes du magasin, par exemples pour chaque marque de tee-shirts, ou un seul modèle pour tous les produits. Vous pouvez également afficher les produits différemment selon les groupes de clients.

Pour créer un modèle de produit, vous pouvez utiliser l'Editeur de modèles ou un éditeur classique, mais vous pouvez également personnaliser le modèle fourni en exemple. Si vous utilisez un éditeur ou si vous modifiez les modèles fournis, les macros Net.Data, SQL (Structured Query Language) et HTML doivent vous être familiers.

Création d'un modèle de produit

Avant de créer un modèle de produit, assurez-vous d'avoir les graphiques et le texte que vous souhaitez y inclure, comme une image d'arrière-plan.

Remarque : A moins que vous ne souhaitiez créer des pages de produits statiques (ce que nous vous déconseillons), vous ne devez pas ajouter d'images de produits (taille réelle ou miniature) directement dans le modèle. En revanche, vous devez ajouter des marques de zone de base de données dont le rôle sera d'extraire dynamiquement les fichiers source de la base de données et de les afficher sur les pages de produit générées à partir du modèle. Vous devez cependant avoir une idée de la taille des graphiques, afin de concevoir la page de produit en conséquence.

Pour créer un modèle de produit à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Cliquez sur l'icône **Nouveau** ■ dans l'Editeur de modèles. Si un autre fichier est ouvert, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à l'enregistrer avant de poursuivre. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche ensuite.
3. Sélectionnez le bouton d'option **Modèle de produit**.

4. Cliquez sur **OK**. Une page vierge s'affiche dans l'Editeur de modèles.
5. Ajoutez des objets au modèle. En effectuant les étapes suivantes, vous pouvez créer un modèle de produit ayant le format d'un formulaire :
 - a. Ajoutez des marques de zone de base de données permettant l'extraction des informations produit.
 - b. Mettez en forme les données en ajoutant des marques HTML.
 - c. Créez un formulaire dont le rôle sera de proposer différents attributs de produit aux clients (par exemple, la couleur et la taille pour des vêtements).
 - d. Ajoutez un bouton Envoi afin que les clients puissent ajouter le produit à leur chariot.
 - e. Ajoutez des intitulés pour identifier les éléments du formulaire.
6. Sauvegardez le modèle de produit.

Vous pouvez également créer un modèle d'article séparé qui contiendra les attributs du produit. Dans ce cas, vous devez ajouter, sur le modèle de produit, un lien hypertexte conduisant au modèle d'article.

Modèles pour groupes de clients

Dans l'Administrateur Net.Commerce, plusieurs modèles de catégorie ou de produit peuvent être affectés à différents groupes de clients grâce au formulaire Affectation de modèle de catégorie, et au formulaire Affectation d'un modèle de produit. L'affectation des modèles de catégories ou de produits à des groupes de clients permet de cibler un type de consommateur précis.

Par exemple, vous pouvez souhaiter présenter aux clients du groupe "clients réguliers" une page de catégorie ou de produit qui diffère sur certains points de la page présentée aux autres clients. Ainsi, en utilisant des couleurs, du texte, des graphiques et des éléments multimédia adaptés à un certain type de clientèle, vous multipliez vos chances d'attirer l'attention et de conclure une vente.

Création de modèles pour les groupes de clients

Pour créer des modèles correspondant à des groupes de clients ciblés d'un magasin, procédez comme suit :

1. Pour des pages de produit personnalisées, créez un modèle de produit.
2. Pour des pages de catégorie personnalisées, créez un modèle de catégorie.
3. Créez des pages HTML statiques ou des modèles de pages dynamiques pour afficher d'autres informations relatives à un groupe spécifique de clients.
4. Affectez les modèles de catégories et les modèles de produits aux groupes à l'aide des formulaires Affectation d'un modèle de produit et Affectation de modèle de catégorie.

PRO Remarque : Si vous créez et affectez de nouveaux modèles et que vous avez créé un catalogue interactif à l'aide de l'Assistant produit, vous devrez lancer la fonction **Resynchroniser** pour que les nouvelles affectations soient intégrées au catalogue interactif.

Création de pages HTML génériques à l'aide de l'Editeur de modèles

Pour créer des pages HTML statiques génériques, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.

2. Cliquez sur l'icône **Nouveau**  . Si un autre fichier est ouvert, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à l'enregistrer avant de poursuivre. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche ensuite.
3. Cliquez sur le bouton d'option **Fichier HTML**, puis sur **OK**.
4. Ajoutez des éléments à la page.
5. Enregistrez votre travail.

Remarques :

- Une fois qu'un fichier HTML a été créé, il n'est plus possible de l'enregistrer sous un type de fichier autre que son type d'origine.
- A l'inverse des modèles (pages Web dynamiques), les pages HTML ne peuvent pas contenir d'informations de base de données. Par conséquent, vous ne pouvez pas ajouter d'informations sur les produits ou les catégories issues de la base de données dans une page HTML. En théorie, rien ne vous empêche de créer des pages de produits et de catégories sous forme de pages HTML, mais cela suppose la création d'une page distincte pour chaque produit ou chaque catégorie du magasin. Selon la taille de ce dernier, vous pouvez être amené à créer ainsi plusieurs milliers de pages. Il est donc préférable de créer des modèles pour ces pages.

Création de modèles génériques à l'aide de l'Editeur de modèles

Pour créer un modèle générique à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Cliquez sur l'icône **Nouveau**  dans l'Editeur de modèles. Si un autre fichier est ouvert, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à l'enregistrer avant de poursuivre. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche ensuite.
3. Sélectionnez le type de modèle que vous souhaitez créer en cliquant sur le bouton d'option approprié.
Choisissez le type **Modèle général** pour créer un modèle de page d'accueil ou tout autre modèle de page qui ne contiendra pas d'informations produit ou catégorie à extraire de la base de données.
4. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.
5. Ajoutez des objets au modèle.
6. Enregistrez votre travail.
Une fois qu'un modèle a été créé, il n'est plus possible de l'enregistrer sous un type de modèle autre que son type d'origine. Vous ne pouvez pas modifier le type de modèle.

Remarque : L'Editeur de modèles ne permet pas de créer ni de personnaliser les macros fournies pour le chariot, le formulaire de commande et le formulaire d'enregistrement. Cependant, vous pouvez les personnaliser en éditant les instructions SQL à l'aide d'un éditeur de texte. Cette méthode exige une solide connaissance des macros Net.Data et du langage SQL.

Modification d'un exemple de modèle

Pour sélectionner l'exemple de modèle à modifier, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.

2. Cliquez sur le bouton **Ouvrir**  . Si un document est déjà ouvert, une boîte de dialogue vous invitant à sauvegarder votre travail avant de continuer s'affiche. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche ensuite.
3. A partir de la liste **Type de fichier**, cliquez sur le type de modèle que vous souhaitez sélectionner.
Pour tous les exemples, le nom du fichier est suivi de la mention "(exemple)".
4. Pour sélectionner un modèle, cliquez deux fois sur son nom dans la liste ou sélectionnez-le, puis cliquez sur **OK**. Les objets constituant la structure du modèle apparaissent dans l'Editeur de modèles.
Vous pouvez modifier le modèle ou l'utiliser tel quel.
5. Une fois les modifications terminées, enregistrez le modèle sous un nouveau nom.

Remarque :

Lorsque vous avez modifié un code HTML, vous ne devez pas ouvrir ce fichier dans l'Editeur de modèles. Toute opération effectuée en dehors de l'Editeur de modèles ne sera pas reconnue. Ainsi, aucune modification ne sera prise en compte.

Si vous avez des connaissances des macros Net.Data et du langage SQL, vous pouvez modifier dans un éditeur de texte standard les exemples de pages, fournis dans Net.Commerce.

Chapitre 3. Page Elements

Eléments d'une page

Les éléments suivants peuvent être ajoutés à une page créée à l'aide de l'Editeur de modèles :

- Marques de mise en commentaire
 - Marques de zone de base de données
 - Formulaires
 - Zones de saisie
 - Zones de saisie du mot de passe
 - Zones de texte
 - Listes de sélection
 - Boutons d'option
 - Cases à cocher
 - Boutons Réinitialisation
 - Boutons Envoi
 - Intitulés de formulaire
 - Quadrillage
 - Marques de titre
 - Lignes horizontales
 - HTML
 - Marques de texte HTML
 - Liens hypertexte
 - Images
 - Images avec hyperlien
 - Applets Java
 - Marques de passage à la ligne
 - Marques de liste
 - Fichiers de supports
 - Marques de paragraphe
 - Instructions SQL
 - Tables
 - Tables de catégories et de produits
 - Marques de style
- Ajout d'éléments à une page

Ajout d'éléments de page

Sélectionnez dans la liste ci-dessous le type des éléments que vous souhaitez ajouter à une page dans l'Editeur de modèles :

Caractéristiques de la page	titre quadrillage arrière-plan ligne horizontale
------------------------------------	---

Texte et liens	texte, couleur du texte marques de titre marques de style marques de liste marques de paragraphe marques de passage à la ligne marques de mise en commentaire liens hypertexte ligne horizontale
Fichiers de supports	applets Java images avec hyperlien images fichiers de supports
Formulaires et tables	formulaires tables
Eléments spécifiques des modèles	marques de zone de base de données table de catégories table de produits marques de zone de base de données en-têtes et bas de page

Ajout de texte

Pour ajouter du texte à une page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Texte**  . Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
3. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
Remarque : Cette boîte ne s'affiche pas sur le navigateur Web.
4. Pour ajouter du texte, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur la boîte de texte. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de texte.
5. Dans la fenêtre Texte qui s'affiche, entrez le texte que vous souhaitez afficher dans la boîte. Appuyez sur Entrée pour commencer une nouvelle ligne.
6. Formatez le texte à l'aide de marques HTML. Sinon, le navigateur considère le texte comme un seul paragraphe ininterrompu.
7. Si vous créez un modèle de page de produit ou de page d'accueil, incluez des informations provenant de la base de données Net.Commerce dans la boîte de texte en insérant les marques de zone de base de données correspondantes.
8. Lorsque vous avez fini d'entrer ou d'éditer le contenu de la boîte de texte, vous pouvez quitter la fenêtre Texte de deux manières :
 - Pour enregistrer les modifications apportées depuis le dernier accès à la fenêtre Texte de cette boîte, sélectionnez **Fermer - Sauvegarder les modifications** à partir du menu **Fichier**.
 - Pour sortir de la fenêtre Texte sans enregistrer les modifications que vous venez d'apporter, sélectionnez **Fermer - Annuler les modifications** à partir du menu **Fichier**.

HTML

Le langage HTML (Hypertext Markup Language) est un langage de marquage utilisé pour créer des pages Web. Il sert également à la création des pages de magasin et de centre commercial dans l'Editeur de modèles. Les instructions HTML, appelées marques, identifient le texte en tant qu'en-têtes, paragraphes, listes, etc. Les marques définissent également les autres éléments de la page, tels que les tables, les formulaires, les images et les liens hypertexte.

L'Editeur de modèles comporte un éditeur de texte facile à utiliser qui contient des listes déroulantes de marques HTML. Ainsi, vous n'avez pas besoin de connaître le langage HTML pour créer des pages de magasin. Les marques de tous les autres objets sont automatiquement insérées lorsque vous ajoutez l'objet à la boîte.

Marques HTML

Pour modifier la présentation du texte (par exemple, mettre en gras ou en italique des mots ou expressions spécifiques) ou le structurer (par exemple, créer différents niveaux de titre, plusieurs paragraphes, ou des listes), vous devez baliser le texte par des marques HTML. Vous pouvez effectuer les mêmes opérations sur les informations de base de données que vous ajoutez via des marques de zone de base de données. Les marques HTML définissent le style et la structure du texte et des informations de base de données entrés dans une boîte de texte.

L'Editeur de modèles fournit diverses marques HTML qui permettent de baliser des éléments en tant que titres, styles, listes, paragraphes, commentaires, et d'insérer des passages à la ligne et des lignes horizontales. Vous pouvez sélectionner les marques à partir des menus de la fenêtre Texte. En fonction du type de marque HTML, chacune d'elles peut apparaître sous forme de paire, composée d'une marque de début et d'une marque de fin, ou sous forme de marque vide qui n'exige pas de marque de fin. Vous devez insérer le texte entre des marques en paire, immédiatement après les marques vides.

Remarque : la fenêtre Texte fournit les marques HTML de base qui vous permettent de formater le texte mais, si vous êtes un utilisateur expérimenté ou si vous voulez ajouter des marques qui ne se trouvent pas dans les menus, vous pouvez formater le texte en entrant manuellement les marques.

Le menu de l'Editeur de modèles contient les marques ci-dessous qui peuvent être utilisées pour formater le texte :

- Marques de titre
- Marques de paragraphe
- Marques de passage à la ligne
- Marques de liste
- Marques de style
- Ligne horizontale
- Marques de mise en commentaire

Insertion de documents HTML dans une boîte de texte

Pour importer un document HTML existant dans une boîte de texte, avec toutes les marques HTML et les liens hypertexte qu'il peut inclure, procédez comme suit :

1. Dans la fenêtre Texte, positionnez le curseur à l'endroit où vous souhaitez placer le document HTML.
2. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
3. Entrez le nom de fichier du document HTML, en précisant son chemin d'accès par rapport à la racine des documents sur le serveur Web.
Le fichier doit être stocké sous la racine des documents du serveur Web. Faute de quoi, ce dernier ne pourrait pas le localiser. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.
4. Puisque le document HTML est d'un format différent de celui du corps du texte, vous devez supprimer les marques <HTML>, <HEAD>, <TITLE>, <BODY>, ainsi que tout autre marque distinctive. Seules les marques HTML valides entre <BODY> et </BODY> peuvent être conservées.
5. Lorsque vous avez fini d'entrer ou d'éditer le contenu de la boîte de texte, vous pouvez quitter la fenêtre Texte de deux manières :
 - Pour enregistrer les modifications apportées depuis le dernier accès à la fenêtre Texte de cette boîte, sélectionnez **Fermer - Sauvegarder les modifications** à partir du menu **Fichier**.
 - Pour sortir de la fenêtre Texte sans enregistrer les modifications que vous venez d'apporter, sélectionnez **Fermer - Annuler les modifications** à partir du menu **Fichier**.

Ajout de marques HTML

Sélectionnez les marques HTML que vous souhaitez ajouter dans la liste ci-dessous :

- Ajout de marques de titre
- Ajout de marques de style
- Ajout de marques de liste
- Ajout de marques de paragraphe
- Ajout de retours à la ligne
- Ajout de lignes horizontales
- Ajout de marques de mise en commentaire
- Ajout de liens hypertexte

Marques de titre

L'Editeur de modèles fournit différents niveaux de titre, du Titre 1 au Titre 6. Ces niveaux reflètent la taille de la police sur les pages, le Titre 1 correspondant à la plus grande. Ces marques fonctionnent par paire, une marque de début et une marque de fin, et permettent de baliser le début et la fin du titre.

Ajout de marques de titre

Pour ajouter des marques de titre dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.
2. Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer les marques de titre, ou, si vous ajoutez des marques de titre à un texte existant, utilisez la souris pour mettre en évidence le texte.

3. Sélectionnez **Titre** dans le menu **Insérer**.
4. Sélectionnez le niveau de titre souhaité. La paire de marques qui représente le niveau de titre sélectionné apparaît à l'emplacement du curseur. Si vous avez mis du texte en évidence, les marques se placent de part et d'autre. Par exemple :
<H1>Voici un exemple de titre</H1>

Marques de style

Les marques HTML suivantes permettent de définir la présentation du texte. Ces marques fonctionnent par paire, une marque de début et une marque de fin.

Bold Met le texte en gras.

Italic Met le texte en italique.

Underline
Souligne le texte.

Address
Définit le texte en tant qu'adresse, signatures, nom des auteurs, etc. Sa présentation varie en fonction du navigateur, mais elle apparaît en général en italique. Elle peut également être indentée ou justifiée à droite. Des passages à la ligne sont souvent insérés dans une adresse. Par exemple :
<P><ADDRESS>
Magasin de chaussures XY

123, avenue Victor Hugo

13100 Aix en Provence

Tél : 04 43 45 67 89
Tél : 04 43 45 67 89
</ADDRESS>

Center
Centre le texte horizontalement dans la boîte de texte.

Cite Affiche les informations citées (données extraites d'une source média, telles que le titre de livres ou de films). Le texte s'affiche en général en italique.

Code Affiche le texte en police à espacement fixe, comme le texte d'un logiciel.

Preformatted
Affiche le texte en police Courier (ou dans la police standard à espacement fixe prise en charge par le navigateur) et conserve les changements de paragraphe, les passages à la ligne et les indentations.

Quote Fait ressortir le texte entre guillemets par rapport au texte normal en indentant l'expression.

Strong
Marque structurelle qui indique au navigateur qu'il doit mettre en évidence le texte. Le navigateur choisit le type de mise en évidence. Le texte s'affiche en général en gras. Utilisez cette marque pour mettre en évidence les mots ou les expressions importants.

Ajout de marques de style

Pour ajouter des marques de style à un texte dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.

2. Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer les marques de style, ou, si vous ajoutez des marques de style à un texte existant, utilisez la souris pour mettre en évidence le texte.
3. Dans le menu **Insérer**, sélectionnez **Style**.
4. Sélectionnez le style souhaité. La paire de marques qui représente le style sélectionné apparaît à l'emplacement du curseur. Si vous avez mis du texte en évidence, les marques se placent de part et d'autre. Par exemple :
`<B>Voici du texte en gras</B>`

Marques de liste

Vous pouvez ajouter des marques HTML pour formater le texte sous forme de liste à puces, liste numérotée ou liste de définitions.

Liste à puces

Insère les marques de début et de fin pour une liste non ordonnée (liste à puces) et une marque d'élément de liste entre elles. Chaque élément de la liste est précédé d'une puce. Vous pouvez ajouter des marques de liste séparément.

Par exemple :

```
<UL>
  <LI>Premier élément.
  <LI>Deuxième élément.
  <LI>Troisième élément.
</UL>
```

S'affichera dans un navigateur sous la forme suivante :

- Premier élément.
- Deuxième élément.
- Troisième élément.

Liste numérotée

Insère les marques de début et de fin pour une liste ordonnée (liste numérotée) et une marque d'élément de liste entre elles. Les éléments de la liste sont numérotés par ordre croissant. Vous pouvez ajouter des marques de liste séparément.

Par exemple :

```
<OL>
  <LI>Premier élément.
  <LI>Deuxième élément.
  <LI>Troisième élément.
</OL>
```

S'affichera dans un navigateur sous la forme suivante :

1. Premier élément.
2. Deuxième élément.
3. Troisième élément.

Élément de liste

Définit un élément dans une liste. Vous pouvez insérer une marque d'élément de liste dans une liste à puces ou numérotée.

Liste de définitions

Insère les marques de début et de fin pour une liste de définitions (glossaire), qui est constituée d'une liste de termes et de leurs définitions. L'Editeur de modèles

insère automatiquement une marque d'entrée de terme et une marque de définition entre les marques <DL></DL>. Chaque marque de terme et de définition peut être entrée séparément. Ce type de liste permet de présenter un glossaire ou tout type de texte pouvant s'afficher sur deux colonnes, tel qu'une liste de fonctions des employés associées à une description.

Par exemple :

```
<DL>
  <DT> Premier terme.
  <DD> Signification du premier terme.
  <DT> Deuxième terme.
  <DD> Signification du deuxième terme.
  <DT> Troisième terme.
  <DD> Signification du troisième terme.
</DL>
```

S'affichera dans un navigateur sous la forme suivante :

Premier terme.

Signification du premier terme.

Deuxième terme.

Signification du deuxième terme.

Troisième terme.

Signification du troisième terme.

Définition

Introduit une définition dans une liste de définitions. Vous devez insérer cette marque entre les marques de début et de fin d'une liste de définitions.

Terme

Introduit un terme dans une liste de définitions. Vous devez insérer cette marque entre les marques de début et de fin d'une liste de définitions.

Listes imbriquées

Vous pouvez créer des listes imbriquées par simple insertion de marques de liste à l'intérieur d'autres marques de liste. Vous avez également la possibilité de mélanger les types de listes pour créer des effets particuliers.

Par exemple :

```
<OL>
  <LI>Premier élément de la liste numérotée.
  <LI>Deuxième élément de la liste numérotée.
<UL>
  <LI>Premier élément de la liste à puces.
  <LI>Deuxième élément de la liste à puces.
</UL>
<LI>Troisième élément de la liste numérotée.
</OL>
```

S'affichera dans un navigateur sous la forme suivante :

1. Premier élément de la liste numérotée.
2. Deuxième élément de la liste numérotée.
 - Premier élément de la liste à puces.
 - Deuxième élément de la liste à puces.
3. Troisième élément de la liste numérotée.

Ajout de marques de liste

Pour ajouter des marques de liste à un texte dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.
2. Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer une marque.
3. Sélectionnez **Liste** dans le menu **Insérer**.
4. Sélectionnez l'option souhaitée. Les marques qui représentent l'option sélectionnée apparaissent à l'emplacement du curseur.

Marques de paragraphe

Chaque paragraphe entré dans une boîte de texte doit être précédé d'une marque de paragraphe. Sinon, un navigateur traitera tous les paragraphes d'une boîte de texte comme un seul paragraphe continu. Vous n'avez pas besoin de placer une marque de fin à la fin de chaque paragraphe. Le paragraphe est automatiquement fermé lorsque vous démarrez un autre paragraphe, un titre ou une liste.

Ajout de marques de paragraphe

Pour ajouter une marque de paragraphe à un texte dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.
2. Placez le curseur au début d'une nouvelle ligne ou, si vous ajoutez une marque à un paragraphe existant, positionnez le curseur au début.
3. Sélectionnez **Autre** dans le menu **Insérer**, puis sélectionnez **Paragraphe**. La marque de paragraphe apparaît au début de la ligne ou du paragraphe. Par exemple :

<P>Voici un paragraphe.

Marques de passage à la ligne

Ce type de marque crée automatiquement un passage à la ligne, forçant ainsi le texte situé après la marque à passer sur la ligne suivante. Les passages à la ligne sont souvent utilisés pour mettre en forme des adresses.

Ajout d'un passage à la ligne

Pour ajouter un passage à la ligne dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.
2. Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez créer un passage à la ligne.
3. Sélectionnez **Autre** dans le menu **Insérer**, puis sélectionnez **Passage à la ligne**. La marque de passage à la ligne apparaît à l'emplacement du curseur.

Par exemple :

<P><ADDRESS>
Magasin de chaussures XY

123, avenue Victor Hugo

13100 Aix en Provence

Tél : 04 43 45 67 89
</ADDRESS>

Marques de mise en commentaire

Les marques de mise en commentaire permettent d'occulter le texte dans un afficheur, mais le rendent visible lors de la visualisation du code source. Nous vous conseillons d'inclure une marque lorsque plusieurs personnes travaillent sur le même fichier. Des commentaires peuvent être insérés pour informer d'autres participants du travail effectué et de celui restant afin d'éviter les doublons et les erreurs.

Ajout de commentaires

Pour ajouter des commentaires à un texte dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.
2. Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez ajouter des commentaires ou, si vous ajoutez des marques à un texte existant, mettez en évidence la première ligne en utilisant la souris.
3. Sélectionnez **Autre** dans le menu **Insérer**, puis sélectionnez **Commentaire**. La paire de marques apparaît à l'emplacement du curseur. Si vous avez mis du texte en évidence, la paire de marques se place de part et d'autre.

Remarque : Vous ne pouvez pas ajouter de tirets doubles (—) entre des marques de commentaire.

Images

Selon que vous procédez à la création d'une page HTML ou d'un modèle de page de produit, deux procédures permettent d'ajouter une image dans une boîte à l'aide de l'Editeur de modèles.

- Lorsque vous créez une page HTML, vous devez spécifier le nom du fichier ou l'URL (adresse Web) de l'image.
- Si vous créez un modèle (par exemple, un modèle de produit), vous pouvez ajouter une image statique ou imbriquer la marque de zone de base de données pour une image de produit ou de catégorie taille réelle ou miniature entrée dans la base. Vous pouvez également ajouter des marques de zone de base de données correspondant à une image de table de catégorie. Lorsque des clients accèdent à la page, les marques sont remplacées dynamiquement par le fichier image correspondant dans la base de données.

Les formats GIF (Graphic Interface Format) et JPEG (Joint Photographic Experts Group) sont ceux le plus souvent pris en charge par les navigateurs.

Images GIF

- Enregistrées en format comprimé (sans perte). L'expression "Sans perte" signifie que lorsque le graphique est décomprimé dans le navigateur, il n'est pas altéré. Ce format convient aux tracés des lignes qui doivent être restituées fidèlement.
- Limitées à 256 couleurs.
- Grandes surfaces comprimées de couleur unie.

Images JPEG

- Contiennent jusqu'à 16 millions de couleurs, ce qui est idéal pour les photographies.

Pour ajouter une image à des pages, vous devez d'abord créer une boîte image. Vous pouvez ensuite insérer l'image souhaitée dans cette boîte. Les boîtes ne s'affichent pas sur le navigateur Web. Les images peuvent également être des liens.

Ajout d'images

Pour ajouter une image à une page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Image**  de l'Editeur de modèles. Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
3. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
4. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte image souhaitée. La fenêtre Image s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte image.
5. Dans la liste déroulante **Sélectionner l'image** sélectionnez l'image à ajouter.
6. Dans la zone **Fichier image ou URL**, entrez le nom du fichier d'images ou l'URL de l'image.
7. Ajoutez un lien hypertexte à l'image si vous le souhaitez.
 - Pour afficher une bordure autour de l'image, indiquant qu'elle contient un lien, cochez la case **Afficher la bordure**. Par défaut, la bordure de l'image apparaît en bleu sur le plupart des navigateurs. Vous pouvez toutefois choisir une autre couleur de bordure à partir de la boîte de dialogue Paramètres page.
8. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre pour quitter cette dernière et sauvegarder vos choix. La fenêtre principale de l'Editeur de modèles réapparaît.

Liens hypertexte

Un lien hypertexte est un texte ou une image qui contient un code HTML demandant à un navigateur d'afficher une autre page Web. Les clients cliquent sur des liens hypertexte pour passer à d'autres pages du magasin ou à d'autres sites Web. Il peut s'agir de texte ou d'image. Vous pouvez placer des liens hypertexte où vous le souhaitez dans une page Web. Toutefois, les liens sont généralement situés en bas de page ou dans une zone de la page réservée à la navigation.

Vous pouvez ajouter autant de liens que nécessaire pour optimiser l'accès au magasin. Un texte faisant l'objet d'un lien hypertexte est généralement souligné et peut être mis en évidence à l'aide d'une couleur spécifique, que vous pouvez modifier.

Vous pouvez utiliser l'Editeur de modèles pour créer des liens vers les emplacements suivants :

Accueil du magasin ou du centre commercial

Ce type de lien est utile dans un bas de page de magasin et permet au client de revenir à la page d'accueil à un moment quelconque de son parcours.

Fichier HTML

Vous pouvez créer un lien hypertexte connectant les clients à n'importe quelle page de magasin statique ou page Web externe non stockée dans la base de données.

Page de catégorie

Un lien à une page de catégorie est le plus souvent placé sur la page d'accueil afin de connecter les clients à la page de catégorie principale. Vous pouvez également placer des liens à des catégories principales dans le bas de page du magasin virtuel.

Page de produit

Le lien à une page de produit permet de connecter directement les clients à des produits en cours de commercialisation ou déjà en vente. Ce lien est souvent placé sur la page d'accueil d'un magasin ou dans un bas de page afin que le produit puisse être aisément visualisé à tout moment au cours du parcours d'achat. Les liens vers les pages de produit se trouvent également dans les tables de produit des pages des catégories élémentaires.

Formulaire de commande

Vous pouvez créer un lien hypertexte affichant une liste de commandes passées (commandes dont le paiement est en cours de validation). Ce lien, placé en bas de page permet aux clients de visualiser leurs commandes à partir de n'importe quelle page du magasin.

Formulaire d'enregistrement

Ce lien peut être placé dans la page d'accueil du magasin afin d'inviter les clients à se faire enregistrer et dans le bas de page. Ainsi, ils peuvent se faire enregistrer ultérieurement ou mettre à jour les informations figurant dans le formulaire.

Ajout de liens hypertexte à un texte ou une image

Pour ajouter un lien hypertexte à un texte ou à une image dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Pour ajouter un lien à un texte :
 - a. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de texte à laquelle vous souhaitez ajouter un lien hypertexte. La fenêtre Texte s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de texte.
 - b. Dans la fenêtre Texte, mettez en évidence les mots que vous souhaitez voir apparaître sous forme de lien hypertexte (les mots sur lesquels le client pourra cliquer).
 - c. Sélectionnez **Lien...** dans le menu **Insertion**. La boîte de dialogue s'affiche, la zone **Libellé** contenant les mots précédemment mis en évidence. Vous pouvez, si besoin est, modifier les mots qu'elle contient.
2. Pour ajouter un lien à une image :
 - a. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte image à laquelle vous souhaitez ajouter un lien hypertexte. La boîte de dialogue Image s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte image.

- b. Cliquez sur le bouton **Lien spécial....** La boîte de dialogue Lien s'affiche.
- 3. A partir de la liste **Lien à**, indiquez le type de page sur lequel le lien doit pointer :
 - Pour les fichiers HTML, entrez un URL.
 - Pour les pages de catégorie et de produit, entrez la référence du commerçant et celle de la catégorie. Si vous ne connaissez pas la référence de la catégorie, cliquez sur le bouton **Parcourir...** pour visualiser l'arborescence des catégories.
 - Pour les pages du chariot, du formulaire de commande, de la mise à jour d'enregistrement et du carnet d'adresses, aucune information n'est à entrer.
 - Pour les pages d'accueil du magasin et du centre commercial, sélectionnez le type de fichier.
- 4. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération. Si vous avez ajouté un lien à du texte, vous retrouvez la fenêtre Texte et des marques encadrent le texte que vous avez choisi de transformer en lien hypertexte. Si vous avez ajouté un lien à une image, vous retrouvez la boîte de dialogue Image. L'URL approprié apparaît dans la zone **Lier à un URL**.

Images avec hyperlien

Vous pouvez utiliser l'Editeur de modèles pour créer des images avec hyperlien à insérer dans les modèles ou dans les pages HTML. Les images avec hyperlien sont des images sur lesquelles vous pouvez cliquer dans une page Web. Elles s'affichent sur les pages Web comme de simples images, mais elles contiennent également des "hyperliens". Lorsqu'un client clique sur une zone de l'image hyperlien contenant un hyperlien, une autre page Web s'affiche.

C'est lorsqu'elles comportent des éléments qui précisent visuellement le type de page qui s'affiche lorsque le client clique sur un hyperlien que les pages interactives sont le plus efficace. Par exemple, dans un magasin électronique d'habillement, vous pouvez ajouter à la page d'accueil une image hyperlien qui décrit un portant avec différentes catégories de vêtements. Lorsque le client clique sur un type de vêtement, une page contenant la catégorie du magasin correspondant à ce vêtement s'affiche.

Ajout d'images avec hyperlien

Pour ajouter une image avec hyperlien dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône Image avec hyperlien  de l'Editeur de modèles. Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
3. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
4. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte d'image hyperlien à laquelle vous souhaitez ajouter une image avec hyperlien. La fenêtre Image avec hyperlien s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte d'image hyperlien.
5. Dans la zone **Masque hyperlien**, entrez un nom pour l'image avec hyperlien.

6. Dans la zone **Source de l'image**, entrez le nom de fichier de l'image que vous souhaitez utiliser comme hyperlien. Si l'image est stockée sur votre serveur Web, indiquez son nom et son chemin d'accès par rapport à la racine des documents du serveur. Sinon, entrez son URL.
7. Cliquez sur le bouton **Afficher l'image** pour afficher une copie de l'image dans la boîte de prévisualisation.
8. Placez le pointeur sur la zone de l'image que vous souhaitez transformer en hyperlien.
9. Dessinez un rectangle pour fixer les limites de la zone d'hyperlien. En cliquant sur cette zone, les clients obtiendront l'accès à une autre page Web. A présent, vous devez indiquer la page à laquelle l'hyperlien donne accès.
10. Cliquez sur **Ajouter un lien....** La boîte de dialogue Lien s'affiche.
11. A partir de la liste **Lien à**, indiquez le type de page sur lequel le lien doit pointer :
 - Pour les fichiers HTML, entrez un URL.
 - Pour les pages de catégorie et de produit, entrez l'intitulé, la référence du commerçant et celle de la catégorie. Si vous ne connaissez pas la référence de la catégorie, cliquez sur le bouton **Parcourir...** pour visualiser l'arborescence des catégories.
 - Pour les pages du chariot, du formulaire de commande ou d'enregistrement et du carnet d'adresses, entrez un intitulé.
 - Pour les pages d'accueil du magasin et du centre commercial, entrez un intitulé et sélectionnez le type de fichier.
12. Cliquez sur **OK**. Vous revenez à la boîte de dialogue d'image hyperlien. L'URL approprié apparaît dans la zone **Liens**.
13. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que tous les hyperliens souhaités aient été ajoutés à l'image. Pour supprimer un hyperlien de l'image, sélectionnez-le dans la liste, puis cliquez sur **Supprimer le lien**.
14. Une fois que tous les hyperliens sont ajoutés à l'image, fermez la fenêtre pour quitter cette dernière et sauvegarder vos choix. La fenêtre principale de l'Editeur de modèles réapparaît.

Applets Java

Une applet Java est un petit programme écrit en langage de programmation Java. Avec ces applets, vous pouvez créer des pages de magasin qui comportent de l'animation, des graphiques, des jeux et d'autres applets. L'utilisation d'applets Java est un excellent moyen de rendre les pages du magasin interactives, avec des mises à jour en temps réel. Lorsque les clients affichent la page contenant l'applet, celle-ci est téléchargée sur leurs ordinateurs, et non exécutée à partir du serveur lui-même.

Pour afficher une applet Java et interagir avec celle-ci, le client a besoin d'un navigateur compatible Java. Tenez-en compte si vous décidez d'incorporer des applets Java.

Ajout d'applets Java

Pour ajouter une applet Java à une page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'option **Applet Java** dans le menu Insertion ou cliquez sur l'icône  correspondante. Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
3. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
4. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte. La fenêtre Applet Java s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte.
5. Dans la zone **Nom de classe**, entrez le nom du fichier de l'applet à imbriquer dans la page.
Il s'agit généralement d'un fichier de type `class`.
6. Dans la zone **URL de base du code**, entrez l'URL de l'applet. Si aucun emplacement n'est indiqué, l'URL de la page en cours est pris en compte par défaut.
7. Le cas échéant, entrez le nom du premier paramètre dans la zone **Nom**.
Il doit s'agir d'un nom unique, destiné à distinguer le paramètre concerné des autres paramètres dans l'applet.
8. Si nécessaire, entrez la valeur du nom du paramètre dans la zone **Valeur**.
9. Cliquez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter la paire nom-valeur à la liste.
10. Spécifiez d'autres paramètres, si besoin est. Une applet Java peut accepter plusieurs paramètres. Pour supprimer un paramètre de la liste, cliquez dessus, puis sur le bouton **Supprimer**.
11. Une fois tous les paramètres de l'applet définis, fermez la fenêtre pour les enregistrer et quitter cette dernière. La fenêtre principale de l'Editeur de modèles réapparaît.

Fichiers de supports

Vous pouvez inclure les fichiers décrits ci-après dans des modèles ou dans des pages HTML à l'aide de l'Editeur de modèles. Les fichiers son, animation et vidéo étant de grande taille, utilisez-les avec prudence. Ces fichiers sont en ligne, ils s'affichent directement sur le navigateur du client, avec le contenu de la page.

Remarque : Tous les navigateurs ne prennent pas en charge ces fichiers. Par conséquent, seuls les clients disposant d'un navigateur pouvant afficher ce type de fichiers pourront y accéder.

Son Plusieurs formats de fichiers audio sont utilisés sur le Web, dont WAVE (Microsoft Waveform Audio) et AIFF (Audio Interchange File Format). Pour lire des fichiers audio, les clients doivent disposer de l'application d'aide correspondante et avoir configuré leur navigateur pour qu'il la déclenche dès réception du fichier correspondant.

Images animées

Il peut s'agir d'un dessin animé ou d'un film. Les formats de fichiers d'images les plus utilisés sont MPEG (Motion Picture Experts Group), MOV (QuickTime) et AVI (Microsoft Audio/Visual Interleaved Format). Pour lire des fichiers d'images, les clients doivent disposer de l'application d'aide correspondante et avoir configuré leur navigateur pour qu'il la déclenche dès réception du fichier correspondant.

Fichiers de fonctions complémentaires

Certains formats de fichiers complexes (comme par exemple les fichiers VRML) exigent des dispositifs externes (plug-in) pour pouvoir être lus sur le Web. Il s'agit d'applications d'aide permettant aux navigateurs d'exécuter des formats de fichiers complexes. A la différence des applications d'aide normales, qui sont déclenchées par le navigateur pour exécuter un fichier spécifique qu'il ne prend habituellement pas en charge, les dispositifs externes "s'enclenchent" sur le navigateur et lui incorporent une partie de leur code afin que le navigateur puisse exécuter directement le fichier. Seuls les clients qui disposent d'un navigateur prenant en charge de tels dispositifs peuvent accéder au fichier.

Images de synthèse

Vous pouvez inclure des fichiers VRML en 3D. Ces derniers, comme les fichiers HTML, fournissent des instructions au navigateur Web sur le formatage et la disposition des objets à l'écran. Seuls les clients disposant d'un navigateur VRML ou d'un dispositif externe VRML pourront accéder à ces fichiers.

Ajout de fichiers de supports

Pour ajouter des fichiers de supports (son et vidéo, par exemple) à une page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Fichier de supports**  ou sélectionnez l'option **Fichier de supports** dans le menu **Insertion**. Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
3. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
4. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte à laquelle vous souhaitez ajouter un fichier de supports. La boîte de dialogue Fichier de supports s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte fichier de supports.
5. Tapez le nom ou l'URL du fichier de supports. Si vous avez stocké le fichier multimédia sur le serveur Web, tapez simplement le nom et le type (extension) du fichier par rapport à la racine des documents sur le serveur Web. Sinon, entrez son URL.
6. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération. Notez que cette dernière n'apparaît pas dans le navigateur lorsque vous visualisez votre page.

Ajout d'un titre de page

Un titre de page s'affiche dans la barre de titre du navigateur. Lorsqu'un signet est attribué à une page, il s'affiche également dans la liste de signets. Pour ajouter un titre aux pages du magasin, procédez comme suit :

1. Dans le menu **Paramètres** de la fenêtre Editeur de modèles, sélectionnez **Page....** La fenêtre Paramètres de la page s'affiche.
2. Dans la zone **Titre de la page**, tapez le texte du titre.
3. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.

Définition de l'arrière-plan de page

Pour définir la couleur de l'arrière-plan d'une page, ou appliquer une image à son arrière-plan à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Dans le menu **Paramètres**, sélectionnez **Page....** La fenêtre Paramètres de la page s'affiche.
2. Sélectionnez le bouton d'option **Arrière-plan**.
3. Pour ajouter une image à l'arrière-plan, entrez son URL dans la zone **Image d'arrière-plan**. Si l'image est stockée sur le serveur Web, indiquez son nom et son chemin d'accès par rapport à la racine des documents du serveur. Sinon, entrez son URL.
L'image sera dupliquée de façon à former une mosaïque couvrant la totalité du fond de page. Si vous utilisez un format de fichier autre que JPEG ou GIF, les clients doivent disposer d'une application d'aide appropriée et configurer leurs navigateurs Web pour pouvoir lancer l'application lorsqu'ils utilisent ce type d'image.
4. Pour modifier la couleur de l'arrière-plan, cliquez sur la palette des couleurs. La fenêtre d'aperçu affiche la nouvelle couleur sélectionnée.
5. Pour modifier les valeurs de rouge, de bleu et de vert, faites glisser les curseurs correspondants vers la droite ou la gauche. Vous pouvez également entrer vous-même la valeur souhaitée dans chacune des zones associées aux trois couleurs primaires. Les zones **Rouge**, **Vert** et **Bleu** acceptent des valeurs comprises entre 0 et 255. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'intensité des couleurs dans l'arrière-plan et vers la gauche pour la diminuer. Une intensité maximale donne du blanc. Inversement, une intensité zéro donne du noir.
6. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.

La couleur d'arrière-plan sélectionnée n'apparaît pas dans la fenêtre Editeur de modèles. Elle ne sera visible qu'à partir du navigateur Web.

Définition de la couleur du texte

Pour spécifier la couleur du texte normal, des liens hypertexte, des liens actifs et des liens visités sur une page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Dans le menu Paramètres, sélectionnez **Page....** La fenêtre Paramètres de la page s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton d'option correspondant au type de texte dont vous souhaitez définir la couleur :

Texte normal

Tout texte non défini comme lien hypertexte.

Texte de lien

Texte d'un lien hypertexte qui renvoie à une autre page Web.

Lien visité

Lien hypertexte sur lequel le client a cliqué.

Lien actif

Lien hypertexte que le client est en train d'activer.

3. Cliquez sur une couleur dans la palette pour l'appliquer au type de texte choisi. La fenêtre d'aperçu affiche la nouvelle couleur sélectionnée.
4. Pour modifier les valeurs de rouge, de bleu et de vert, faites glisser les curseurs correspondants vers la droite ou la gauche. Vous pouvez également entrer

vous-même la valeur souhaitée dans chacune des zones associées aux trois couleurs primaires. Les zones **Rouge**, **Vert** et **Bleu** acceptent des valeurs comprises entre 0 et 255. Déplacez le curseur vers la droite pour augmenter l'intensité des couleurs dans le texte et vers la gauche pour la diminuer. Une intensité maximale donne du blanc. Inversement, une intensité zéro donne du noir.

5. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.

Remarque :

Les couleurs choisies n'apparaissent pas dans l'Editeur de modèles. Elles ne seront visibles qu'à partir du navigateur Web.

Quadrillage

Le quadrillage est un ensemble de lignes affichées dans une page horizontalement et verticalement, à espacement égal. Ces lignes vous aident à aligner précisément les objets sur une page de l'Editeur de modèles. Les objets que vous déplacez se positionnent automatiquement sur la ligne la plus proche. Vous pouvez spécifier la valeur de l'espacement entre les lignes et décider à tout moment de rendre ces lignes apparentes ou de les masquer. Le quadrillage est invisible lorsque la page est consultée dans un navigateur.

Définition du quadrillage de la page

Pour définir l'espacement du quadrillage dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Dans le menu **Paramètres** de la fenêtre Editeur de modèles, sélectionnez **Quadrillage....** La fenêtre Paramètres du quadrillage s'affiche.
2. Dans la zone **Espacement horizontal**, entrez l'intervalle souhaité entre les lignes horizontales du quadrillage (exprimé en pixels).
3. Dans la zone **Espacement vertical**, entrez l'intervalle souhaité entre les lignes verticales du quadrillage (exprimé en pixels).
4. Si vous souhaitez que les lignes apparaissent sur la page, cliquez sur la case à cocher **Afficher quadrillage**.
5. Cliquez sur **OK** pour valider les modifications ou sur **Annuler** pour conserver les valeurs précédentes.

Remarque : L'espacement minimal entre les lignes est de 5 pixels.

Formulaires

Les formulaires contiennent des zones à blanc dans lesquelles des données peuvent être entrées. Selon la structure du formulaire, les utilisateurs peuvent taper des informations dans des zones, sélectionner des options dans des listes et sélectionner des boutons d'option et des cases à cocher. Ensuite, les utilisateurs envoient ces informations en utilisant le bouton correspondant. Cette action code les données et les envoie à un programme CGI sur un serveur afin qu'elles y soient traitées.

Dans le cas d'un magasin électronique, les formulaires s'avèrent utiles. En effet, associés à des modèles de produits ou d'articles, ils permettent aux clients de

sélectionner les attributs d'un produit et de l'ajouter à leur chariot. Grâce aux formulaires, vous pouvez également collecter des données relatives aux clients et leur poser des questions.

Les formulaires pour les pages Web impliquent qu'un programme CGI traite les informations saisies par l'utilisateur. La plupart de ces programmes respectent les règles standard d'attribution des noms et des emplacements de répertoires et de fichiers. Pour plus de détails sur les paramètres obligatoires, reportez-vous à la documentation fournie avec le programme CGI-bin.

Remarque : Pour chaque formulaire créé, vous devez définir le programme CGI qui le traitera et spécifier comment ce programme recevra les informations saisies. Par exemple, pour créer un formulaire destiné à un modèle de produit, vous devez préciser que, lorsqu'un client sélectionne des attributs de produit, l'article correspondant est transféré dans son chariot.

Palette d'outils du formulaire

L'Editeur de modèles fournit une palette de formulaire qui permet d'ajouter facilement et rapidement des éléments au formulaire. Elle est constituée de boutons correspondants à tous les éléments d'un formulaire. Au lieu d'utiliser le menu **Insertion**, il est possible d'afficher une palette flottante et d'utiliser les boutons pour ajouter des éléments de formulaire dans la page. Cela évite de sélectionner continuellement les options du menu **Insérer**. La palette reste visible dans l'Editeur de modèles tant que celui-ci n'est pas fermé. En outre, vous pouvez modifier sa position à l'écran.

Création de formulaires

Pour ajouter une page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône Afficher/Masquer la palette  . La palette d'outils de formulaire apparaît.
 2. Cliquez alors sur l'icône **Formulaire**. Le curseur se transforme en curseur réticulaire. Vous pouvez également sélectionner les options **Formulaire**, puis **Boîte Formulaire** dans le menu **Insertion**.
 3. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
 4. Cliquez et faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
 5. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de formulaire. La boîte de dialogue Formulaire s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de formulaire.
 6. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Si vous ajoutez le formulaire à un modèle de page de produit, sélectionnez le bouton d'option **Ajouter au chariot**. Sélectionnez ensuite **Afficher le chariot du magasin** ou **Afficher le chariot du centre commercial**. Ainsi, les informations saisies ou sélectionnées dans le formulaire par le client sont envoyées (attributs de produits, par exemple) au serveur Net.Commerce. Lorsque le client clique sur le bouton d'envoi, l'élément sélectionné est ajouté au chariot du magasin ou du centre commercial.
- Remarque :** Seuls les administrateurs de site ont la possibilité de choisir entre le chariot du centre commercial et celui du magasin.

- Si le formulaire n'est pas destiné à un modèle de page de produit, cliquez sur le bouton d'option **Action**. Si le programme doit extraire les informations par le biais de variables d'environnement, cliquez sur le bouton d'option **Get**. Autrement, sélectionnez le bouton d'option **Post**, puis entrez dans la zone prévue à cet effet l'URL du programme CGI qui traitera le contenu du formulaire. Pour plus de détails sur la définition des paramètres du formulaire, reportez-vous à la documentation de votre programme CGI.
7. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre pour quitter l'application et sauvegarder vos choix.
 8. Ajoutez les éléments de formulaire de votre choix :
 - Zones de saisie ou de mot de passe
 - Zones de texte
 - Listes de sélection
 - Cases à cocher et boutons d'option
 - Boutons Envoi et Réinitialisation
 - Intitulés

Remarque : L'Editeur de modèles vous permet d'insérer des éléments de formulaire directement dans le modèle, mais le navigateur du client n'affiche pas les éléments qui ne sont pas dans une boîte de formulaire.

Zones de saisie et de mot de passe

Il s'agit d'une zone à blanc dans laquelle les clients peuvent entrer un nom, une adresse, un numéro de téléphone ou d'autres données. Une zone de mot de passe est une zone à blanc dans laquelle les clients doivent entrer leur mot de passe. Vous devez également ajouter un intitulé pour indiquer le type d'informations que les utilisateurs doivent saisir dans la zone.

Plusieurs paramètres doivent être définis pour chaque zone ajoutée à un formulaire : son nom (identifiant), sa taille et le nombre de caractères pouvant y être saisis. La spécification de ces paramètres est indispensable au traitement correct, par le programme CGI, des données sélectionnées par l'utilisateur dans la liste concernée.

Ajout de zones de saisie ou de mot de passe

Pour ajouter une zone de saisie ou de mot de passe à un formulaire à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Afficher/Masquer la palette** . La palette d'outils de formulaire s'ouvre. Cliquez sur l'icône **Zone de saisie**  ou **Mot de passe** . Le curseur se transforme en curseur réticulaire. Vous pouvez également sélectionner les options **Formulaire**, puis **Zone de saisie** ou **Mot de passe** dans le menu **Insertion**.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la zone.
Vous pouvez placer la zone en n'importe quel point de la boîte de formulaire.
3. Tirez sur la zone en utilisant le pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.

4. Ajoutez un intitulé.
Pour cela, vous procédez de la même façon que pour ajouter du texte. Vous créez une boîte de texte et vous ajoutez le texte et les marques HTML à la boîte. Vous pouvez redimensionner et placer cette boîte de texte près de la zone.
5. Paramétrez les zones de saisie ou de mot de passe.

Paramètres des zones de saisie et de mot de passe

Pour définir les paramètres des zones de saisie et de mot de passe, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la zone de saisie ou de mot de passe dont vous souhaitez définir les paramètres. La boîte de dialogue Zone de saisie/Zone de mot de passe s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la zone de saisie ou la zone de mot de passe concernée.
2. Dans la zone **Nom**, entrez un nom identifiant de façon unique la zone de saisie ou de mot de passe sur le formulaire.
Chaque élément du formulaire doit en effet porter un nom unique afin que le programme CGI puisse l'identifier sans équivoque. Ce nom sera associé aux données entrées par l'utilisateur, et le tout sera transmis au programme CGI afin d'être traité.
3. Dans la zone **Taille**, entrez la largeur de la zone (en nombre de caractères).
4. Dans la zone **Longueur max.**, indiquez le nombre maximum de caractères admis dans la zone.
5. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Zones de texte

Il s'agit de zones de grande taille pouvant contenir des phrases ou des paragraphes de texte. Elles permettent aux utilisateurs d'entrer plusieurs lignes d'informations. Vous devez ajouter un intitulé pour indiquer le type d'informations que les utilisateurs doivent saisir dans la zone de texte.

Plusieurs paramètres doivent être définis pour chaque zone de texte ajoutée à un formulaire : son nom (identifiant), sa taille et le texte qui sera affiché par défaut dans cette zone. La spécification de ces paramètres est indispensable au traitement correct, par le programme CGI, des données sélectionnées par l'utilisateur dans la liste concernée.

Ajout d'une zone de texte

Pour ajouter une zone de texte à une boîte de formulaire dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Afficher/Masquer la palette** . La palette d'outils de formulaire s'ouvre.
2. Cliquez sur l'icône **Zone de texte** . Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
Vous pouvez également créer une zone de texte en sélectionnant les options **Formulaire**, puis **Zone de texte** dans le menu **Insertion**.

3. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la zone de texte.
Vous pouvez placer la zone de texte en n'importe quel point de la boîte de formulaire.
4. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
5. Ajoutez un intitulé.
Pour cela, vous procédez de la même façon que pour ajouter du texte. Vous créez une boîte de texte et vous ajoutez le texte et les marques HTML à la boîte. Vous pouvez redimensionner et placer cette boîte de texte près de la zone de texte.
6. Définissez les paramètres des zones de texte.

Définition des paramètres des zones de texte

Pour définir les paramètres des zones de texte que vous ajoutez sur un formulaire via l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la zone de texte dont vous souhaitez définir les paramètres. La boîte de dialogue Zone de texte s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la zone de texte.
2. Dans la zone **Nom**, entrez un nom identifiant de façon unique la zone de texte sur le formulaire.
Chaque élément du formulaire doit en effet porter un nom unique afin que le programme CGI puisse l'identifier sans équivoque. Ce nom sera associé aux données entrées par l'utilisateur, et le tout sera transmis au programme CGI afin d'être traité.
3. Dans la zone **Lignes**, entrez le nombre de lignes qui seront visibles dans la zone de texte.
La valeur entrée détermine la hauteur de la zone de texte.
4. Dans la zone **Colonnes**, indiquez le nombre de caractères que l'utilisateur peut entrer dans la zone de texte.
La valeur entrée détermine la largeur de la zone de texte.
5. Dans la zone **Texte par défaut**, entrez le texte qui doit s'afficher automatiquement dans la zone avant que l'utilisateur n'y entre ses propres informations.
Ce texte doit indiquer à l'utilisateur ce qu'il doit saisir. Si vous ne spécifiez pas de texte par défaut, la zone sera initialement vide.
6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Remarque : La zone de texte conserve la même taille dans la zone de travail de l'Editeur de modèles. Pour afficher la taille réelle, sélectionnez l'option **Afficher dans le navigateur** du menu **Fichier**.

Listes de sélection

Une liste de sélection est en fait une liste d'options. Il est également possible de créer une liste de sélections multiples qui permet aux utilisateurs de sélectionner plusieurs options. En général, les navigateurs affichent les listes de sélections multiples sous forme de listes déroulantes. Vous devez indiquer un intitulé précisant les options disponibles dans cette liste.

Pour chaque liste de sélection ajoutée à un formulaire, vous devez indiquer un nom d'identification et le nombre d'options qui apparaîtront dans cette liste. La

spécification de ces paramètres est indispensable au traitement correct, par le programme CGI, des données sélectionnées par l'utilisateur dans la liste concernée.

Ajout d'une liste de sélection

Pour ajouter une liste de sélection à une boîte de formulaire dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Afficher/Masquer la palette**  . La palette d'outils de formulaire s'ouvre.
2. Cliquez sur l'icône **Liste de sélection**  . Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
Vous pouvez également sélectionner les options **Formulaire** puis **Liste de sélection** dans le menu **Insertion**.
3. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la liste de sélection.
Vous pouvez la placer en n'importe quel point de la boîte de formulaire.
4. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
5. Ajoutez un intitulé.
Pour cela, vous procédez de la même façon que pour ajouter du texte. Vous créez une boîte de texte et vous ajoutez le texte et les marques HTML à la boîte. Vous pouvez redimensionner et placer cette boîte de texte près de la liste de sélection.
6. Définissez les paramètres de la liste de sélection.

Définition des paramètres des listes de sélection

Pour définir les paramètres de chaque liste de sélection que vous ajoutez à un formulaire via l'Editeur de modèle, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la liste de sélection. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de la liste de sélection.
2. Dans la zone **Nom**, entrez un nom identifiant de façon unique la liste de sélection sur le formulaire.
Chaque élément du formulaire doit en effet porter un nom unique afin que le programme CGI puisse l'identifier sans équivoque. Ce nom sera associé aux données entrées par l'utilisateur, et le tout sera transmis au programme CGI afin d'être traité.
3. Dans la zone **Taille**, entrez le nombre d'options qui seront disponibles dans la liste de sélection.
4. Dans la zone **Option**, entrez la première option.
5. Cliquez sur **Ajouter** pour insérer cette option dans la liste.
6. Répétez les étapes 4 et 5 pour chaque autre option à insérer dans la liste. Pour supprimer une option de la liste, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton **Retirer**.
7. Pour sélectionner une option par défaut, cliquez sur l'option souhaitée dans la liste, puis cochez la case **Sélection par défaut**.
8. Vous pouvez permettre aux utilisateurs de sélectionner plusieurs éléments simultanément dans une liste.

9. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Remarque :

Lorsque vous ajoutez des listes à sélections multiples, n'oubliez pas que le client doit utiliser une combinaison de touches pour sélectionner simultanément plusieurs articles de la liste. Or, il ne sait pas forcément quelles touches utiliser. Pour remédier à cela, vous pouvez ajouter des instructions.

Cases à cocher et boutons d'option

Une case à cocher est un carré sur lequel les clients cliquent pour effectuer une sélection dans une liste dont plusieurs éléments peuvent être sélectionnés. Un bouton d'option est un cercle sur lequel les clients cliquent pour effectuer une sélection dans une liste dont seul un élément peut être choisi. Vous pouvez inclure dans les formulaires autant de cases à cocher et de boutons d'option que vous le souhaitez. Vous devez ajouter un intitulé à chaque case à cocher ou bouton d'option, ainsi qu'un libellé présentant la liste des options. Les boutons d'option et les cases à cocher peuvent être disposés avec leurs intitulés verticalement ou horizontalement.

Pour chaque case à cocher ou bouton d'option ajouté au formulaire, vous devez indiquer un nom d'identification et une valeur afin que le programme CGI puisse traiter l'information correspondante.

Contrairement aux boutons d'option, il est inutile de regrouper les cases à cocher pour permettre au client de n'effectuer qu'une sélection. Toutefois, si vous les regroupez, le serveur traite les informations plus rapidement.

Ajout de cases à cocher ou de boutons d'option

Pour ajouter une case à cocher ou un bouton d'option à une boîte de formulaire dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Afficher/Masquer la palette**  . La palette d'outils de formulaire s'ouvre.
2. Cliquez sur le bouton Case à cocher  ou Bouton d'option  . Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
Vous pouvez également sélectionner le bouton **Formulaire**, puis **Case à cocher** ou **Bouton d'option** dans le menu **Insertion**.
3. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer la case à cocher ou le bouton d'option.
Vous pouvez choisir n'importe quelle zone de la boîte de formulaire.
4. Ajoutez un intitulé.
Pour cela, vous procédez de la même façon que pour ajouter du texte. Vous créez une boîte de texte et vous ajoutez le texte et les marques HTML à la boîte. Vous pouvez redimensionner et placer cette boîte de texte près de la case à cocher à laquelle elle appartient.
5. Définissez les paramètres des cases à cocher et des boutons d'option.

Paramètres des cases à cocher et des boutons d'option

Pour définir les paramètres des cases à cocher ou des boutons d'option que vous avez ajoutés dans une boîte de formulaire, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la case à cocher ou le bouton d'option dont vous souhaitez définir les paramètres. La boîte de dialogue Case à cocher/Bouton d'option s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la case à cocher ou le bouton d'option à traiter.
2. Dans la zone **Nom**, tapez un nom qui identifie de manière unique le groupe de cases à cocher ou de boutons d'option sur le formulaire.
Chaque élément du formulaire doit en effet porter un nom unique afin que le programme CGI puisse l'identifier sans équivoque. Ce nom sera associé à l'option sélectionnée par l'utilisateur, et transmis au programme CGI afin d'être traité. Vous pouvez utiliser le même nom pour les en-têtes ou une abréviation. Utilisez un nom identique pour toutes les cases à cocher et tous les boutons d'option d'un même groupe.
3. Dans la zone **Valeur**, entrez une valeur pour différencier cette case à cocher ou ce bouton d'option des autres cases ou boutons du même groupe.
Lorsqu'un utilisateur sélectionne cette option, la valeur spécifiée est associée au nom du groupe et transmise au programme CGI afin d'être traitée.
4. Si vous voulez que la case à cocher ou le bouton d'option constitue la sélection par défaut, cliquez sur **Coché**. A l'affichage initial du formulaire sous le navigateur, la case sera cochée (munie d'une croix en son centre) ou le bouton d'option sera partiellement noir.
5. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Bouton Réinitialisation

Un bouton Réinitialisation permet aux utilisateurs d'effacer ce qu'ils viennent d'entrer dans le formulaire et de recommencer.

Bouton Envoi

Lorsqu'un utilisateur clique sur un bouton Envoi, il envoie au programme CGI les informations contenues dans le formulaire. Les modèles des pages de produits doivent inclure un de ces boutons. Lorsque les clients cliquent sur ce bouton, les produits choisis sont transférés dans leur chariot. Bien que ce bouton soit facultatif dans toutes les autres pages, il doit figurer sur tous les formulaires créés.

Ajout de boutons Envoi et Réinitialisation

Pour ajouter un bouton Envoi ou Réinitialisation à un formulaire à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Afficher/Masquer la palette** . La palette d'outils de formulaire s'ouvre.
2. Pour ajouter un bouton Envoi, cliquez sur l'icône **Envoi** . Le curseur se transforme en curseur réticulaire. Pour ajouter un bouton Réinitialisation, cliquez sur l'icône Réinitialisation . Le curseur se transforme en curseur réticulaire. Vous pouvez également sélectionner les options **Formulaire** puis **Bouton Envoi** ou **Bouton Réinitialisation** dans le menu **Insertion**.
3. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles du bouton.
Vous pouvez le placer en n'importe quel point de la boîte de formulaire.

4. Tirez sur le bouton en utilisant le pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.

Intitulés de formulaire

Pour chaque élément de formulaire exigeant l'intervention du client, il est préférable d'ajouter un intitulé pour indiquer le type d'information à entrer. Chaque élément du formulaire est associé à un intitulé qui lui est propre. Les différents types d'intitulés associés aux éléments d'un formulaire sont explicités ci-après.

Zones de saisie, mots de passe, zones de texte et listes de sélection

Il s'agit en général d'une description située au-dessus ou à côté de la zone, indiquant à l'utilisateur ce qu'il doit taper ou sélectionner.

Cases à cocher et boutons d'option

Une courte description se trouve en général à côté de chaque bouton d'option ou case à cocher, indiquant ce qu'il (ou elle) représente. De même, une description figure généralement au début d'un groupe de boutons d'option ou de cases à cocher, indiquant ce que le groupe représente.

Ajout/modification d'intitulés

Pour ajouter ou modifier l'intitulé d'éléments de formulaire, suivez l'une des procédures ci-dessous :

Intitulé des boutons Envoi et Réinitialisation :

Pour changer les intitulés par défaut des boutons Envoi et Réinitialisation, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur le bouton Envoi ou Réinitialisation que vous souhaitez modifier. La boîte de dialogue Bouton s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur le bouton à modifier.
2. Dans la zone **Intitulé**, tapez l'intitulé qui doit s'afficher sur le bouton. Par exemple, pour un formulaire dans un modèle de page de produit, vous pouvez intituler le bouton "Ajout au chariot".
3. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Intitulé des autres éléments de formulaire :

L'ajout d'intitulés se fait selon la même procédure que l'ajout de texte standard. Il suffit de créer une boîte de texte et d'ajouter le texte et les marques HTML à la boîte. Vous pouvez redimensionner et placer cette boîte de texte à côté de l'élément auquel elle correspond.

Ligne horizontale

Vous pouvez insérer une ligne horizontale pour augmenter la hauteur de la boîte de texte d'une page. Ces lignes permettent de séparer les rubriques d'une boîte, de diviser une page en plusieurs parties, ou de séparer l'en-tête et le bas de page du reste du texte.

Ajout d'une ligne horizontale en travers de la page

Pour ajouter une ligne horizontale sur toute la page dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton **Ligne horizontale**  ou sélectionnez **Ligne horizontale** dans le menu **Insérer**.
2. Cliquez pour insérer une ligne horizontale.
3. Faites glisser la ligne jusqu'à l'emplacement souhaité sur la page.

Ajout d'une ligne horizontale à une boîte de texte

Pour ajouter une ligne horizontale dans une boîte de texte de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte contenant le texte à formater. La fenêtre Texte s'affiche.
2. Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez ajouter une ligne horizontale.
3. Sélectionnez **Autre** dans le menu **Insérer**.
4. Sélectionnez **Ligne horizontale**. Une marque de ligne horizontale apparaît à l'emplacement du curseur.

Tables

L'Editeur de modèles permet de créer deux types de table :

- Les tables statiques qui contiennent des informations que vous entrez directement dans la table. Elles conviennent aux pages HTML qui ne contiennent pas d'informations générées à partir de marques de zone de base de données. Vous pouvez les inclure dans une page d'accueil ou toute autre page dont le contenu ne doit pas être modifié. Les tables peuvent être modifiées et mises à jour (par l'insertion de nouvelles données) lorsque cela est nécessaire.
- Les tables dynamiques qui extraient les données directement de la base de données. Elles sont particulièrement adaptées aux modèles qui sont utilisés pour créer des pages de contenus différents (par exemple, des pages de produit). Il existe deux types de tables dynamiques : les tables de catégories et les tables de produits .
 - Les tables de catégorie ou de produit, tout comme les tables statiques peuvent comporter des cellules d'en-tête et des cellules de données. Elles sont définies par des propriétés, telles que des bordures et des libellés que vous pouvez modifier. Les en-têtes sont généralement ajoutés à la première ligne et colonne d'une table. Vous pouvez également créer des en-têtes qui s'étendent sur plusieurs lignes ou colonnes. Les cellules de données figurent généralement sous les cellules d'en-tête. Certaines tables peuvent ne pas comporter d'en-tête et être constituées uniquement de cellules de données.

Création de table

Sélectionnez le type de table que vous souhaitez créer :

- Ajout d'une table HTML statique
- Ajout d'une table de catégories
- Ajout d'une table de produits

Remarque : A l'exception des tables HTML statiques, toutes les tables ci-dessus peuvent seulement être ajoutées aux modèles (fichiers .d2w).

Création d'une table HTML statique

Pour créer une table statique dans une page de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Table** . Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Positionnez le curseur réticulaire à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des angles de la boîte.
3. Faites glisser les bords de la boîte à l'aide du pointeur jusqu'à obtenir la taille et la forme souhaitées.
4. Définissez les propriétés de la table.
5. Entrez les données dans les cellules.

Définition des propriétés d'une table HTML statique

Pour définir les propriétés d'une table HTML statique, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de la table. La boîte de dialogue Table statique s'affiche, vous permettant de spécifier les propriétés de la table et d'entrer les données dans les cellules.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de la table.
2. Dans la zone **Légende**, entrez le titre choisi pour la table.
3. Dans la liste **Aligner**, sélectionnez **Haut** pour placer la légende au-dessus de la table ou **Bas** pour la placer en dessous.
4. Dans la zone **Espacement**, entrez l'espacement souhaité entre cellules (en pixels).
Par défaut, cette valeur est de 1 pixel.
5. Dans la zone **Remplissage**, entrez l'espacement souhaité entre le texte et le bord interne des cellules (en pixels).
Par défaut, cette valeur est de 1 pixel.
6. Dans la zone **Lignes**, indiquez le nombre de lignes souhaité pour la table.
Par défaut, cette valeur est de 2 lignes.
7. Dans la zone **Colonnes**, indiquez le nombre de colonnes souhaité pour la table.
Par défaut, cette valeur est de 2 colonnes.
8. Dans la zone **Bordure**, entrez l'épaisseur de trait souhaitée pour le cadre extérieur de la table (en pixels).
Si vous indiquez zéro, la table ne comportera pas de bordure ni de filets intérieurs entre les lignes et les colonnes.
9. Si vous souhaitez que la taille de chaque cellule reste constante, quelle que soit l'espace occupé par les données qu'elle contient, assurez-vous que la case **Taille de cellule fixe** est cochée. Les cellules conserveront la taille affichée dans la fenêtre Editeur de modèles, jusqu'à ce que vous décidiez de redimensionner la table. Si vous voulez que la taille des cellules varie en fonction de leur contenu, assurez-vous que la case n'est pas cochée. Par défaut, cette case est sélectionnée.
10. Lorsque toutes les propriétés de la table sont définies, cliquez sur le bouton **Créer une table**. Les modifications sont répercutées dans la table.

Remarque : Si des données figurent déjà dans les cellules de la table, ces données seront perdues lorsque vous cliquerez sur le bouton **Créer une table**.

Entrée de données dans les tables HTML statiques

Pour entrer des données dans les cellules d'une table statique, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de la table. La boîte de dialogue d'édition d'une table s'affiche, vous permettant de spécifier les propriétés de la table et d'entrer les données dans les cellules.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de la table.
2. Dans la zone de prévisualisation, cliquez sur la cellule dans laquelle vous souhaitez entrer des données.
3. Dans la zone **Entrer les données de cellules**, tapez les données à afficher dans la cellule.
Vous pouvez même inclure une image ou un lien hypertexte. Pour cela, entrez les marques HTML appropriées ou l'URL vers lequel doit pointer le lien.
4. Appuyez sur la touche Entrée. Les données apparaissent dans la cellule sélectionnée de la zone de prévisualisation.
Vous pouvez également valider l'entrée des données dans la cellule en cliquant sur une autre cellule de la table.
5. Indiquez le type de la cellule sélectionnée en sélectionnant l'option **Cellule de données** ou **Cellule d'en-tête**.
6. Pour spécifier l'alignement horizontal des données dans la cellule, sélectionnez une option dans la liste **Align. horiz.**.
Les données peuvent être alignées sur le bord gauche ou le bord droit de la cellule, ou encore centrées entre les deux. Avec l'option **Par défaut**, sur la plupart des navigateurs Web, les données sont **centrées** dans les cellules d'en-tête et alignées sur le bord **gauche** dans les cellules de données.
7. Pour spécifier l'alignement vertical des données dans la cellule, sélectionnez une option dans la liste **Align. vert.**.
Les données peuvent être alignées sur le bord supérieur, le bord inférieur, la ligne de base ou le centre de la cellule. Avec l'option **Par défaut**, sur la plupart des navigateurs Web, les données sont **centrées**, qu'il s'agisse de cellules d'en-tête ou de cellules de données.
8. Pour ajouter des données dans toutes les cellules de la table, répétez les étapes ci-dessus.
9. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre pour quitter cette dernière et sauvegarder vos choix. La fenêtre principale de l'Editeur de modèles réapparaît.

Remarque : L'alignement des données et l'état des cellules d'en-tête ou de données n'apparaissent dans la table de la fenêtre Editeur de modèles qu'une fois que la boîte de dialogue d'édition d'une table est fermée.

Fusion de cellules dans les tables

Pour fusionner des cellules dans une table, procédez comme suit :

1. Dans la boîte de dialogue Table, cliquez sur les cellules à combiner en maintenant enfoncée la touche Contrôle et en cliquant sur les cellules contiguës. Ces dernières sont mises en évidence par une bordure rouge.
2. Cliquez sur le bouton **Fusionner les cellules**. Les cellules sélectionnées sont alors combinées en une seule et même cellule.

Remarque : Les données contenues dans les cellules seront perdues.

Fractionnement de cellules dans les tables

Pour fractionner des cellules qui ont été fusionnées, procédez comme suit :

1. Dans la boîte de dialogue des tables, cliquez sur le cellule qui a été fusionnée.
2. Cliquez sur le bouton **Séparer les cellules**. La cellule est à nouveau divisée en plusieurs cellules.

Remarques :

1. Les données contenues dans les cellules seront perdues.
2. Vous ne pouvez pas fractionner des cellules qui n'ont pas été fusionnées au préalable. En d'autres termes, vous ne pouvez pas diviser une table en plus de colonnes ou de lignes que ne le prévoit sa structure d'origine.

Tables de catégories et de produits

Les informations de la base de données sont ajoutées aux modèles de catégories sous la forme de tables dynamiques de catégories et de produits. Une table de catégories est un affichage de sous-catégories appartenant à une catégorie parent spécifique. La table est constituée automatiquement à partir des informations sur les catégories, contenues dans la base de données Net.Commerce. Une table de catégories contient généralement les informations suivantes :

- Nom de la catégorie
- Description de la catégorie
- Image miniature
- Lien à une sous-catégorie ou à un produit

Une table de produits est un affichage de sous-produits appartenant à une catégorie élémentaire spécifique. La table est constituée automatiquement à partir des informations sur les produits, contenues dans la base de données Net.Commerce. Une table de produits contient généralement les informations suivantes :

- Nom de produit
- Description du produit
- Image miniature
- Liens aux pages de produit

Remarque : Ces tables HTML ne doivent pas être confondues avec les tables de base de données CATEGORY et PRODUCT. Ces tables HTML permettent d'organiser les informations des modèles de catégorie et de produit en lignes et colonnes. Quant aux tables de la base de données, elles permettent d'enregistrer les informations dans la base de données.

Les tables de catégories et de produits aident les clients à naviguer dans le magasin. Les clients cliquent sur une catégorie de la table pour visualiser son contenu (sous-catégories ou catégories enfant) de la catégorie parent. Ils peuvent procéder de même dans les sous-catégories jusqu'à ce qu'ils atteignent une catégorie élémentaire, qui contient une table de produits. Ils peuvent alors cliquer sur un produit de la table pour se connecter directement à la page qui l'affiche. Comme les tables de catégories renvoient aux pages de sous-catégories et que les tables de produits renvoient aux pages de produits spécifiques, ces deux types de table doivent obligatoirement être présentes dans un magasin.

Plusieurs modèles de catégories, contenant des tables de catégories et de produits différentes, peuvent être créés. Cependant, si l'une des catégories de la hiérarchie effectue un lien simultané à une sous-catégorie et à un produit, il faut créer un modèle qui comporte les deux types de table.

Plusieurs modèles de catégories, contenant des tables de catégories et de produits différentes, peuvent être créés. Par exemple, vous pouvez décider que des informations différentes de la base de données apparaissent pour différents rayons (catégorie) ou groupes de clients. Vous devez obligatoirement affecter un modèle de catégorie à chaque catégorie de la hiérarchie. En général, toutes les catégories au-dessus d'une catégorie élémentaire sont affectées à un modèle contenant une table de catégories. Les catégories élémentaires, quant à elles, sont affectées à un modèle comportant une table de produits.

Lorsque vous avez défini les catégories des produits de la base de données, l'éditeur de modèles vous permet de créer facilement des tables de catégories et de produits contenant les informations de la base de données. Il suffit de fournir un ensemble de marques de zone de base de données représentant les informations sur les catégories et les produits que vous souhaitez afficher dans la table. Par exemple, une table de catégories peut être constituée de marques de zone de base de données pour les noms des catégories, leurs images, les liens hypertexte qui relient aux sous-catégories, et toutes autres informations de la base de données. Vous devez ajouter une marque de zone dans chaque colonne de la table. Par contre, il suffit de créer une seule ligne de marques de zone de base de données. Les lignes supplémentaires sont générées dynamiquement pour constituer une table complète de sous-catégories (dans le cas d'une table de catégories) ou de produits (dans le cas d'une table de produits) qui appartiennent à une catégorie parent spécifique. Dans l'Editeur de modèles, une seule ligne de marques de zone de base de données est visible mais le navigateur fournit au client une table constituée de plusieurs lignes.

Dès que les marques de zone de base de données sont entrées, la table ne nécessite plus de mise à jour, sauf si des marques sont modifiées ou supprimées, puisqu'elles constituent le lien à la base de données. Si les informations sur une catégorie sont modifiées dans la base de données, les tables sont automatiquement mises à jour pour les clients qui accèdent aux pages.

Ajout d'une table de catégories

Pour ajouter une table de catégories dans un modèle de catégories de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Table de catégories**  . Vous pouvez également sélectionner l'option **Table de catégories** dans le menu **Insertion** de la fenêtre Editeur de modèles. Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Cliquez pour placer la boîte sur la page.
Il est recommandé de placer la boîte vers le haut de la page de façon à ménager un espace suffisant pour les lignes qui seront générées et à limiter autant que possible l'amplitude de défilement de la table.
3. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de la table de catégories. La boîte de dialogue Table de catégories s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de la table de catégories.
4. Dans la zone **Description de table**, entrez une légende présentant la table au client et définissant son contenu. Elle apparaîtra au-dessus de la table.

5. Dans la zone **Bordure**, entrez l'épaisseur (en pixels) à utiliser pour les lignes intérieures et la bordure extérieure de la table. Indiquez la valeur zéro si vous ne souhaitez ni ligne ni bordure.
6. Dans la liste **Marque de zone de base de données**, sélectionnez l'information que vous souhaitez faire apparaître dans la première colonne de la table. Par exemple, pour que cette colonne contienne le nom de chaque catégorie répertoriée, sélectionnez **Nom de la catégorie**. La marque de zone de base de données correspondant à l'élément sélectionné apparaît alors dans la zone **Marque de zone de base de données**, tandis que le nom de l'élément lui-même s'affiche dans la zone **En-tête de colonne**.
Remarques : Vous pouvez également ajouter du texte statique, des images ou d'autres informations dans les colonnes. Par exemple, pour ajouter une image, tapez simplement son URL dans la zone **Marque de zone de base de données** et formatez-la à l'aide de marques HTML. Pour ajouter un en-tête de colonne, il suffit de taper le texte souhaité dans la zone **En-tête de colonne**.
7. Si nécessaire, modifiez le nom de l'élément dans la zone **En-tête de colonne**.
8. Pour établir un lien hypertexte entre une colonne et une page de sous-catégorie, sélectionnez l'option **Lien à la sous-catégorie**. En cliquant sur ce lien, le client verra s'afficher les catégories enfant (c'est-à-dire les sous-catégories de la catégorie en cours). Pour lier la colonne à une page autre qu'une page de sous-catégorie, sélectionnez l'option **Lien à un URL** et entrez l'URL de cette page dans la zone prévue à cet effet. Si le fichier est stocké sur le serveur Web, indiquez son nom et son chemin d'accès par rapport à la racine des documents sur ce serveur. Sinon, entrez son URL. Enfin, si vous ne souhaitez pas établir de lien entre la colonne et un élément extérieur, sélectionnez l'option **Aucun lien**.
Remarque : Pour que les clients puissent, à partir de la table, accéder aux catégories enfant, vous devez créer un lien hypertexte dans au moins une colonne.
9. Cliquez sur le bouton **Ajouter**. La boîte à liste comprend dès lors une nouvelle entrée, constituée de la marque de zone de base de données et de l'en-tête que vous venez d'associer à la colonne.
A tout moment, vous pouvez supprimer une colonne de la table en sélectionnant l'entrée correspondante dans la liste et en cliquant sur le bouton **Retirer**.
10. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez inclus toutes les informations de la base de données que vous souhaitez afficher dans les colonnes de la table.
11. Cochez la case **Redimensionnable** pour redimensionner la table de catégories dans la fenêtre principale de l'Editeur de modèles.
Remarque : La taille de la table qui prendra la place de la boîte sur la page Web vue par les clients dépend de la quantité d'informations extraites de la base de données. De ce fait, la table peut s'étendre au point de dépasser les limites de la boîte. La taille que vous donnez à la boîte n'est donc qu'une estimation grossière de la largeur de la table.
12. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre pour quitter cette dernière et sauvegarder vos choix. La fenêtre principale de l'Editeur de modèles réapparaît.

Ajout d'une table de produits

Pour ajouter une table de produits à un modèle de catégorie dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Table de produits** . Vous pouvez également sélectionner l'option **Table de produits** dans le menu **Insertion**. Le curseur se transforme en curseur réticulaire.
2. Cliquez pour placer la boîte sur la page.
Il est recommandé de placer la boîte vers le haut de la page de façon à ménager un espace suffisant pour les lignes qui seront générées et à limiter autant que possible l'amplitude de défilement de la table.
3. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de table de produits. La boîte de dialogue Table de produits s'affiche.
Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de table de produits.
4. Dans la zone **Description de table**, entrez une légende présentant la table au client et définissant son contenu. Elle apparaîtra au-dessus de la table. La légende présente la table au client et définit son contenu.
5. Dans la zone **Bordure**, entrez l'épaisseur (en pixels) à utiliser pour les lignes intérieures et la bordure extérieure de la table. Indiquez la valeur zéro si vous ne souhaitez ni ligne ni bordure.
6. Dans la liste **Marque de zone de base de données**, sélectionnez l'information que vous souhaitez faire apparaître dans la première colonne de la table. Par exemple, pour que cette colonne contienne une courte description de chaque produit répertorié, sélectionnez **Description abrégée**. La marque de zone de base de données correspondant à l'élément sélectionné apparaît alors dans la zone **Marque de zone de base de données**, tandis que le nom de l'élément lui-même s'affiche dans la zone **En-tête de colonne**.
Remarque : Outre les marques de zone de base de données, vous pouvez ajouter des éléments statiques tels que textes et images. Par exemple, pour ajouter une image, tapez simplement son URL dans la zone Marque de zone de base de données et formatez-la à l'aide de marques HTML. Pour ajouter un en-tête de colonne, il suffit de taper le texte souhaité dans la zone En-tête de colonne.
7. Si nécessaire, modifiez le nom de l'élément dans la zone **En-tête de colonne**.
8. Pour établir un lien hypertexte entre la colonne et une page de produit, sélectionnez l'option **Lien au produit**. Le produit entrant dans la catégorie élémentaire en cours apparaîtra lorsque le client cliquera sur le lien hypertexte. Pour lier une information à une page autre qu'une page de produit, sélectionnez l'option **Lien à un URL** et entrez l'URL de cette page dans la zone prévue à cet effet. Si la page Web ciblée est stockée sur le serveur Web, tapez son chemin d'accès et son nom de fichier par rapport à la racine des documents sur ce serveur. Sinon, entrez son URL. Enfin, si vous ne souhaitez pas établir de lien entre la colonne et un élément extérieur, sélectionnez l'option **Aucun lien**.
Remarque : Pour que les clients puissent, à partir de la table, accéder aux produits du magasin, vous devez créer un lien hypertexte dans au moins une colonne.
9. Cliquez sur le bouton **Ajouter**. La boîte à liste comprend dès lors une nouvelle entrée, constituée de la marque de zone de base de données et de l'en-tête que vous venez d'associer à la colonne.
Vous pouvez supprimer une colonne de la table en sélectionnant l'entrée correspondante dans la liste et en cliquant sur le bouton **Retirer**.
10. Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à ce que vous ayez inclus toutes les informations de la base de données que vous souhaitez afficher dans les colonnes de la table.

11. Cochez la case **Redimensionnable** pour redimensionner la table de produits dans la fenêtre principale de l'Editeur de modèles.

Remarque : La taille de la table qui prendra la place de la boîte sur la page Web vue par les clients dépend de la quantité d'informations extraites de la base de données. De ce fait, la table peut s'étendre au point de dépasser les limites de la boîte. La taille que vous donnez à la boîte n'est donc qu'une estimation grossière de la largeur de la table.

12. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre pour quitter cette dernière et sauvegarder vos choix. La fenêtre principale de l'Editeur de modèles réapparaît.

Marques de zone de base de données

Les informations sur les produits et sur les catégories, stockées dans la base de données Net.Commerce, peuvent s'afficher automatiquement sur les pages de votre magasin. Vous pouvez utiliser l'Editeur de modèles pour insérer des marques de zone de base de données dans les modèles de produit et de catégorie. Une marque de zone de base de données est une chaîne de caractères qui correspond à une colonne spécifique dans une table de base de données. Lorsqu'un client accède à une page qui contient des marques de zone de base de données, les informations correspondantes sont extraites dynamiquement de la base de données. Par exemple, la marque de zone de base de données `$(V_PRODUCT.PRSDESC)` correspond à la colonne Description abrégée (PRSDISC) de la table PRODUCT. Lorsqu'un client accède à une page de produit qui contient cette marque de zone, la description abrégée du produit remplace automatiquement la marque.

Si vous créez un modèle de page d'accueil, de pages de produit ou de catégorie, vous devez y insérer les marques de zone de base de données. L'inclusion de marques de zone de base de données dans les pages permet de garantir que les informations relatives au produit et au magasin sont toujours à jour pour les clients. Comme les marques renvoient directement à la base de données Net.Commerce, celles-ci sont automatiquement mises à jour lorsque les informations de la base de données sont modifiées.

Avant de pouvoir ajouter des marques de zone de base de données aux modèles de catégorie ou de produit, vous devez déjà avoir entré les informations produit dans la base de données à l'aide du formulaire Informations produit/article ou de l'utilitaire d'importation globale. Vous pouvez alors insérer les marques.

Pour les modèles de catégorie, vous devez insérer des marques de zone dans une table de produit ou dans une table de catégories. Pour un modèle de page d'accueil, toutes les informations stockées dans la base de données peuvent être utilisées, mais généralement seules celles du formulaire Informations magasin et commerçant sont incluses. En ce qui concerne les modèles de produit, les marques sont insérées dans des boîtes de texte. Par exemple, pour inclure une description détaillée du produit, un graphique et un prix, les marques appropriées peuvent se présenter comme suit :

```
$(V_PRODUCT.PRSDESC)
$(V_PRODUCT.PRSFULL)
$(V_PRODPRC.PPPRC)
```

PRSDISC correspond à une brève description du produit et PRSFULL, à l'image taille réelle dans la table de produits ; PPPRC désigne le prix extrait de la table

des tarifs. Pour formater les informations de la base de données qui s'affichent sous forme de texte, vous devez ajouter des marques HTML de part et d'autre des marques de zone de base de données.

Remarque: Les marques de zone de base de données sont exclusivement réservées aux modèles. Les pages HTML ne prennent pas en charge les informations de base de données. Si vous tentez d'y inclure des marques de zone, celles-ci ne sont pas remplacées par les informations de base de données correspondantes et apparaissent telles quelles sur la page présentée au client.

Ajout de marques de zone de base de données

Pour ajouter des marques de zone de base de données à un modèle de catégorie, de produit ou de page d'accueil, procédez comme suit :

1. Cliquez deux fois sur la boîte de texte à laquelle vous souhaitez ajouter des marques de zone de base de données. La fenêtre Texte s'affiche.
Vous pouvez aussi maintenir enfoncée la touche Maj et cliquer sur la boîte de texte.
2. Dans la fenêtre Texte, placez le curseur à l'endroit souhaité pour les informations en provenance de la base de données.
3. Cliquez sur le menu **Base de données**. Un menu déroulant s'affiche, répertoriant toutes les tables de la base Net.Commerce.
4. Positionnez le curseur sur la table de base de données contenant la marque de zone qui vous intéresse. Par exemple, pour un modèle de pages de produit, sélectionnez les marques de zone de la **Table de produits**. Pour un modèle de page d'accueil, faites une sélection dans la **Table de profils commerçant**. Un menu déroulant s'affiche, répertoriant les éléments de la table sélectionnée.
5. Cliquez sur celui de votre choix. Par exemple, pour un modèle de page de produit, vous pouvez choisir **Description abrégée** dans la table de produits. Pour un modèle de page d'accueil, sélectionnez **Description du magasin** dans la table de profils commerçant. Une marque de zone de base de données s'affiche dans la fenêtre d'édition de texte pour représenter l'élément de table sélectionné.
6. Répétez les étapes de cette section pour ajouter d'autres informations de base de données au modèle.
7. Placez des marques HTML de part et d'autre des marques de zone de bases de données.
Indiquez, par exemple, les titres, les polices et les paragraphes. Si vous omettez cette étape, le texte extrait de la base apparaît, dans le navigateur, sous forme de paragraphe continu.

Vous pouvez modifier les descriptions affichées dans les menus de la table. Par exemple, vous pouvez décrire de façon plus explicite les éléments réservés au commerçant. Pour cette opération, vous devez avoir de solides connaissances en gestion de base de données.

Pour plus de détails, consultez les exemples de marques de zone de base de données ajoutées à un modèle de page de produit.

Exemple de marques de base de données dans un modèle de produit

Un exemple de marques de base de données dans un modèle de produit est illustré ci-après :

```

<H1>$(V_PRODUCT.PRSDESC)</H1>
<B>SKU</B> : $(V_PRODUCT.PRNBR)<BR>
<B>Prix</B> : $(V_PRODPRC.PPPRC) $(V_PRODPRC.PPCUR)<P>
<HR width=200>
<B>Description :</B><P>
$(V_PRODUCT.PRLDESC1)<BR>
$(V_PRODUCT.PRLDESC2)<BR>
$(V_PRODUCT.PRLDESC3)<P>
<B>Dimensions :</B><P>
<B>Poids</B> : $(V_PRODUCT.PRWGHT) $(V_PRODUCT.PRWMEAS)
<BR>
<B>Hauteur</B> : $(V_PRODUCT.PRHEIGHT)
$(V_PRODUCT.PRSMEAS)
<BR>
<B>Longueur</B> : $(V_PRODUCT.PRLNGTH) $(V_PRODUCT.PRSMEAS)
<BR>
<B>Largeur</B> : $(V_PRODUCT.PRWIDTH) $(V_PRODUCT.PRSMEAS) <P>

```

Instructions SQL dans l'Editeur de modèles

Si vous savez créer des macros Net.Data à l'aide d'instructions SQL, vous pouvez utiliser l'Editeur de modèles pour modifier l'instruction SQL associée aux pages suivantes :

- Pages d'accueil
- Modèles de produit
- Modèles de catégorie

Edition d'instructions SQL

L'Editeur de modèles génère des instructions (ou requêtes) SQL pour extraire des informations de la base de données. Vous pouvez visualiser et éditer ces instructions directement dans l'Editeur de modèles.

Remarque : Ce dernier ne peut pas être utilisé pour éditer les instructions SQL de modèles créés à l'aide d'un autre éditeur.

Pour éditer les instructions SQL de modèles créés à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Ouvrez le modèle à modifier et sélectionnez un objet contenant des marques de zone de base de données. Par exemple, si vous éditez l'instruction SQL d'un modèle de produit, vous pouvez sélectionner une boîte de texte. Pour un modèle de catégorie, l'objet en question peut être une boîte de table de catégories ou de produits.
3. Dans le menu **Editer**, sélectionnez l'option **Editer SQL**. La fenêtre SQL s'affiche. Elle est divisée en deux parties. Celle du bas contient l'instruction SQL en cours, c'est-à-dire la nouvelle version de la requête qui sera sauvegardée avec le modèle lorsque vous enregistrerez celui-ci en tant que fichier macro. La partie supérieure de la fenêtre contient la précédente version de l'instruction SQL (si vous avez commencé à la modifier dans la partie inférieure).
4. Modifiez l'instructions SQL à votre convenance en l'éditant dans la partie inférieure de la fenêtre.
5. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **OK**.

Vous pouvez également cliquer sur une boîte de table de catégories ou de produits. Dans la boîte de dialogue, cliquez ensuite sur le bouton **Editer SQL**.

Chapitre 4. En-têtes et bas de page

En-têtes

Informations qui s'affichent dans le haut d'une page Web. L'en-tête contient généralement le nom du magasin et le logo de l'entreprise. Vous pouvez également ajouter des informations, selon vos besoins. Par exemple, si vous souhaitez inclure une barre de boutons qui relie aux principales fonctions du centre commercial ou du magasin, telles que rayons, enregistrement et chariot. Il s'affiche automatiquement en haut des pages Web auxquelles il a été affecté.

Pour créer un en-tête, vous pouvez procéder de l'une des manières suivantes :

- Modifier l'en-tête par défaut livré avec Net.Commerce.
- Créer un en-tête à l'aide de l'Editeur de modèles en utilisant l'une des méthodes suivantes :
 - Créez un en-tête générique commun à tous les modèles créés à l'aide de l'Editeur de modèles ou contenant un masque pour l'en-tête.
 - Créez des en-têtes personnalisés pour des modèles de l'Editeur de modèles. Vous pouvez créer un en-tête pour chaque groupe de client, par exemple. Cet en-tête devient alors prioritaire par rapport à l'en-tête générique affecté aux modèles. En règle générale, vous procédez ainsi lorsque l'en-tête générique ne convient pas à un modèle particulier.
Pour les deux possibilités mentionnées ci-dessus, il n'est pas nécessaire d'ajouter un arrière-plan aux en-têtes. L'arrière-plan est ajouté au modèle auquel est affecté l'en-tête.
- Créer un en-tête à l'aide d'un éditeur classique pour tous les modèles contenant un masque destiné à cet effet et qui n'ont pas été créés à l'aide de l'Editeur de modèles.

Lorsque l'en-tête est créé, vous devez l'affecter à des pages de magasin. Pour ce faire, procédez de l'une des façons suivantes :

- Si l'en-tête a été créé à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :
 - Dans le cas d'un en-tête générique, affectez-le à la base de données à l'aide de l'administrateur Net.Commerce.
 - Dans le cas d'un en-tête personnalisé, affectez-le à des modèles précis à l'aide de l'Editeur de modèles. Le fichier devient alors prioritaire par rapport à l'en-tête générique.
- Si l'en-tête a été créé à l'aide d'un éditeur classique ou si vous avez modifié l'en-tête par défaut, affectez-le à la base de données à l'aide de l'administrateur Net.Commerce.

Remarque : Si vous personnalisez les macros du centre commercial de démonstration Le Métropole (chariot, formulaires de commande, etc.), pour votre usage personnel, sachez qu'ils exigent qu'un en-tête soit défini dans la table MALL. Pour ce faire, il suffit d'entrer le nom de l'en-tête dans le formulaire Informations du centre commercial. En effet, si aucun bas de page n'est spécifié, une erreur se produit. Si vous ne souhaitez pas d'en-tête, créez un fichier ne contenant que la marque <p>, comme c'est le cas dans le centre commercial Le Métropole.

Bas de page

Pour les pages du magasin, vous devez créer un bas de page. Un bas de page correspond aux informations qui apparaissent généralement au bas d'une page Web, après le texte de la page. En effet, les bas de page contiennent des liens hypertexte ou des images hyperlien qui connectent les clients aux principaux éléments du centre commercial ou du magasin. Les liens hypertexte peuvent se présenter sous la forme de boutons ou d'icônes, d'une image hyperlien, d'une liste ou d'une ligne de texte.

Les liens ci-dessous doivent être inclus dans le bas de page :

- Page d'accueil
- Page de catégorie principale
- Chariot
- Formulaire d'enregistrement
- Formulaire de commande
- Page Etat de la commande

Vous pouvez également inclure des liens à certains rayons spécifiques du magasin ou à des produits en cours de commercialisation. Vous pouvez ajouter un lien au carnet d'adresses du client, de sorte qu'il puisse en afficher le contenu et le mettre à jour, ou créer un lien avec un site Web externe qui fournit des informations supplémentaires sur le magasin.

Pour créer un bas de page, vous pouvez procéder de l'une des façons suivantes :

- Modifier le bas de page par défaut livré avec Net.Commerce.
- Créer un bas de page à l'aide de l'Editeur de modèles en utilisant l'une des méthodes suivantes :
 - Créez un bas de page générique commun à tous les modèles créés à l'aide de l'Editeur de modèles ou contenant un masque pour le bas de page.
 - Créez des bas de page personnalisés pour des modèles de l'Editeur de modèles. Vous pouvez créer un bas de page pour chaque groupe de client, par exemple. Ce bas de page devient alors prioritaire par rapport au bas de page générique défini dans la base de données. En règle générale, vous procédez ainsi lorsque le bas de page générique ne convient pas à un modèle particulier.
Pour les deux possibilités mentionnées ci-dessus, il n'est pas nécessaire d'ajouter un arrière-plan aux bas de page. L'arrière-plan est ajouté au modèle auquel est affecté le bas de page.
- Créer un bas de page à l'aide d'un éditeur classique pour tous les modèles contenant un masque destiné à cet effet et qui n'ont pas été créés à l'aide de l'Editeur de modèles.

Lorsque le bas de page est créé, vous devez l'affecter à des pages de magasin. Pour ce faire, procédez de l'une des façons suivantes :

- Si le bas de page a été créé à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :
 - Dans le cas d'un bas de page générique, affectez-le à la base de données à l'aide de l'administrateur Net.Commerce.
 - Dans le cas d'un bas de page personnalisé, affectez-le à des modèles précis à l'aide de l'Editeur de modèles. Le fichier devient alors prioritaire par rapport au bas de page générique.

- Si le bas de page a été créé à l'aide d'un éditeur classique ou si vous avez modifié le bas de page par défaut, affectez-le à la base de données à l'aide de l'administrateur Net.Commerce.

Remarque : Si vous personnalisez les macros du centre commercial de démonstration Le Métropole (chariot, formulaires de commande, etc.), pour votre site, sachez qu'ils exigent qu'un bas de page soit défini dans la table MALL. Pour ce faire, il suffit d'entrer le nom du bas de page dans le formulaire Informations du centre commercial. En effet, si aucun bas de page n'est spécifié, une erreur se produit. Si vous ne souhaitez pas de bas de page, créez un fichier ne contenant que la marque <p>, comme c'est le cas pour le centre commercial Le Métropole.

Création d'un en-tête et d'un bas de page

Pour créer un en-tête et un bas de page pour des modèles de page de centre commercial ou de magasin, choisissez l'une des méthodes suivantes :

- Utilisation de l'Editeur de modèles
- Utilisation d'un autre éditeur
- Edition de l'en-tête et du bas de page fournis

Remarque : Ne créez pas d'en-tête et de bas de page pour les pages HTML. Ajoutez les informations correspondantes directement dans les pages.

Création d'un modèle d'en-tête et de bas de page à l'aide de l'Editeur de modèles

Pour créer des fichiers d'en-tête et de bas de page pour des modèles à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Cliquez sur l'icône **Nouveau**  . Si un autre fichier est ouvert, une boîte de dialogue s'affiche, vous invitant à l'enregistrer avant de poursuivre. La boîte de dialogue **Nouveau** s'affiche ensuite.
3. Cliquez sur le bouton d'option **Fichier HTML**, puis sur **OK**.
4. Ajoutez des éléments à la page.
5. Enregistrez le fichier.
Veillez à sélectionner l'option **Enregistrer comme en-tête ou bas de page** dans la boîte de dialogue Enregistrer.

Création d'un modèle d'en-tête et de bas de page à l'aide d'un éditeur

Pour créer des fichiers d'en-tête et de bas de page pour des modèles à l'aide d'un éditeur autre que l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Créez le contenu HTML approprié pour l'en-tête ou le bas de page.
2. Vérifiez que le fichier ne contient pas de marques <HTML>, <HEAD>, <TITLE> ou <BODY>. Le fichier sera ajouté entre les marques <BODY> et </BODY> des pages de magasin auxquelles vous les affectez.
Seules les marques HTML autorisées entre <BODY> et </BODY> peuvent être conservées.
3. Lorsque vous avez terminé, placez le fichier dans le répertoire suivant :

 /usr/lpp/NetCommerce3/instance/<home1>/teditor/te_html

 \IBM\NetCommerce3\instance\<home1>\teditor\te_html

 /opt/IBMnetc/NetCommerce3/instance/<home1>/teditor/te_html
où <home1> est le nom indiqué pour l'instance Net.Commerce au cours de la configuration du système Net.Commerce.

Remarque : Cette dernière étape ne s'applique pas si vous avez créé un nouveau répertoire pour y stocker les en-têtes et les bas de page et si vous avez modifié en conséquence l'instruction INCLUDE_PATH dans le fichier DB2WWW.ini. Dans ce cas, entrez simplement les noms de fichier.

Modification de l'en-tête et du bas de page par défaut

Pour modifier l'en-tête ou le bas de page par défaut, procédez comme suit :

1. Ouvrez le fichier sous un éditeur.
2. Effectuez les modifications appropriées. Vérifiez que le fichier ne contient pas de marques <HTML>, <HEAD>, <TITLE> ou <BODY>. Le fichier sera ajouté entre les marques <BODY> et </BODY> des pages de magasin auxquelles vous les affectez.
Seules les marques HTML autorisées entre <BODY> et </BODY> peuvent être conservées.

Affectation d'un en-tête et d'un bas de page

Pour affecter un en-tête et un bas de page, sélectionnez l'une des options suivantes :

- Affectation d'en-têtes et de bas de page aux modèles
- Affectation d'en-têtes et de bas de page par défaut à la base de données

Remarque : L'en-tête ou le bas de page ne figurera que sur les pages contenant des signets sous la forme d'instructions %INCLUDE.

Affectation d'en-têtes et de bas de page aux modèles

Pour affecter un en-tête ou un bas de page à des modèles spécifiques dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Ouvrez le modèle auquel vous souhaitez affecter un en-tête et un bas de page.
3. Dans le menu **Paramètres**, sélectionnez **En-tête et bas de page**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
4. Cliquez sur le bouton d'option approprié, dans la section **Choisir un en-tête** ou **Choisir un bas de page**.
 - **Affecté dans la base de données :** Affecte au modèle l'en-tête ou le bas de page que vous avez entré (ou entrerez) dans la base de données. Si vous avez accédé à l'Editeur de modèles à partir du Gestionnaire de site, le fichier que vous avez spécifié sur le formulaire Informations du centre commercial est utilisé. Si vous avez accédé à l'Editeur de modèles à partir du Gestionnaire de magasin, le fichier utilisé est celui qui a été spécifié sur le formulaire Informations magasin et commerçant, pour le magasin en cours de traitement.
 - **Personnalisé :** Affecte un bas de page ou un en-tête personnalisé au modèle. Entrez le nom du fichier dans la zone correspondante. Assurez-vous que le chemin d'accès au fichier a été correctement défini dans le fichier de configuration DB2WWW.INI.

5. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.

Affectation d'en-têtes et de bas de page à la base de données

Pour affecter un en-tête ou un bas de page par défaut à la base de données, procédez comme suit :

Pour les pages d'un centre commercial ou d'un magasin indépendant :

1. Ouvrez l'Administrateur Net.Commerce.
2. Sur la barre des tâches, cliquez sur **Gestionnaire de site**.
3. Cliquez sur **Infos centre commercial** pour afficher le formulaire Informations du centre commercial.
4. Dans la zone **En-tête**, entrez le nom de fichier de l'en-tête.
5. Dans la zone **Bas de page**, entrez le nom du fichier du bas de page. Veillez à respecter les conventions de dénomination des fichiers.
Remarque : Les en-têtes ou les bas de page affectés à des modèles spécifiques à l'aide de l'Editeur de modèles ont priorité sur les fichiers mentionnés ci-dessus.
6. Cliquez sur **Sauvegarder** pour sauvegarder l'en-tête et le bas de page dans la base de données.
7. Effectuez les étapes décrites dans la section suivante.
En effet, pour certaines pages concernant le site dans sa globalité, par exemple le chariot et les formulaires d'enregistrement, les fichiers d'en-tête et de bas de page sont recherchés dans la table de base de données correspondant au formulaire Informations du centre commercial.

Pour les pages d'un magasin faisant partie du centre commercial :

1. Ouvrez l'Administrateur Net.Commerce.
2. Sur la barre des tâches, cliquez sur **Gestionnaire de magasin**.
3. Cliquez sur **Informations magasin** pour afficher le formulaire Informations magasin et commerçant.
4. Dans la liste **Sélection du magasin**, choisissez le magasin pour lequel vous souhaitez affecter une page d'accueil.
5. Sous **Devanture du magasin**, entrez les noms de fichiers dans les zones **Fichier d'en-tête du magasin** et **Fichier de bas de page du magasin**.
Veillez à respecter les conventions de dénomination des fichiers.
Remarque : Les en-têtes ou les bas de page affectés à des modèles spécifiques à l'aide de l'Editeur de modèles ont priorité sur les fichiers mentionnés ci-dessus.
6. Cliquez sur **Sauvegarder** pour sauvegarder l'en-tête et le bas de page dans la base de données.

Chapitre 5. Modify Pages

Modification des pages créées à partir de l'Editeur de modèles

L'Editeur de modèles ne permet pas de modifier un fichier HTML créé à partir d'un autre éditeur, ni d'éditer les macros par défaut du chariot, du formulaire de commande et du formulaire d'enregistrement. Ces fichiers doivent être modifiés sous un éditeur de texte ou un éditeur HTML. Vous ne pouvez pas non plus modifier un modèle ou un fichier HTML créé par un autre commerçant, lorsqu'un site contient plusieurs magasins. Vous n'avez accès qu'aux fichiers associés à la référence de commerçant de votre magasin.

Pour modifier une page créée à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Cliquez sur le bouton Ouvrir  de la fenêtre Editeur de modèles. Si un document est déjà ouvert, le système vous invite à enregistrer votre travail avant de continuer. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
3. Dans la liste **Type de fichier**, sélectionnez l'un des types de modèle ou de fichier HTML suivants :

Catégorie

Modèles de pages de catégories.

Produit

Modèles de pages de produits.

Général

Modèles de pages d'accueil et de pages diverses.

HTML Fichiers HTML pour pages d'accueil, en-têtes et bas de pages. Tous les fichiers HTML statiques que vous créez doivent également être stockés dans ce répertoire.

4. A partir de la liste **Nom de fichier**, cliquez deux fois sur le fichier souhaité ou sélectionnez-le et cliquez sur **OK**. Les éléments constituant la structure du fichier apparaissent dans la fenêtre Editeur de modèles. Dès lors, vous pouvez modifier comme suit :
 - Modification de marques de zone de base de données
 - Modification de tables HTML statiques
 - Suppression de l'en-tête et du bas de page d'un modèle
 - Remplacement de l'en-tête et du bas de page par défaut
 - Paramètres des cases à cocher et des boutons d'option
 - Définition de l'arrière-plan de page
 - Définition du quadrillage de la page
 - Définition de la couleur du texte
5. Le cas échéant, ajoutez de nouveaux éléments de page.
6. Enregistrez la page.

Remarques :

- Dès que vous ouvrez un modèle ou un fichier HTML et que vous le modifiez, vous devez l'enregistrer sous le même type de fichier.

- Une fois les modifications apportées à vos pages, vous pouvez, si vous le souhaitez, supprimer manuellement les fichiers situés en mémoire cache. Vous vous assurez ainsi qu'aucune information obsolète ne sera transmise aux utilisateurs. Les fichiers mis en cache sont stockés dans les répertoires suivants :

/nc_cache/protect
/nc_cache/unprotect

Le chemin d'accès à ces répertoires dépend de la configuration du système et de la méthode de mise en cache que vous utilisez. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Mise en cache des pages Net.Commerce".

Définition de la position d'un objet

Pour définir la position d'un objet dans l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'objet avec lequel vous souhaitez travailler.
2. Sélectionnez **Propriétés** dans le menu Objet. La fenêtre Propriétés de l'objet s'affiche.
3. Dans la zone **X**, entrez la distance (en pixels) souhaitée entre le bord gauche de la page et le bord gauche de l'objet.
4. Dans la zone **Y**, entrez la distance (en pixels) souhaitée entre le bord supérieur de la page et le bord supérieur de l'objet.
5. Dans la zone **Largeur**, indiquez la largeur (en pixels) souhaitée pour la boîte de l'objet.
6. Dans la zone **Hauteur**, indiquez la hauteur (en pixels) souhaitée pour la boîte de l'objet.
7. Dans la liste déroulante **Aligner horiz.**, sélectionnez l'option d'alignement souhaitée.
Vous pouvez aligner l'objet sur le bord gauche ou droit de sa boîte, ou le centrer horizontalement par rapport à la boîte.
8. Dans la liste déroulante **Aligner vert.**, sélectionnez l'option d'alignement souhaitée.
Vous pouvez aligner l'objet sur le bord supérieur, le bord inférieur ou la ligne de base de sa boîte, ou encore le centrer verticalement par rapport à la boîte.
9. Cliquez sur **OK**. L'objet sélectionné adopte les paramètres définis et se colle aux lignes les plus proches. Le nombre de pixels correspondant aux zones des coordonnées X et Y est modifié en conséquence.

Remarque : En format HTML, les objets ne doivent pas se chevaucher.

Les coordonnées X et Y s'affichent dans le bas de la fenêtre de l'Editeur de modèles. Le premier nombre (coordonnée X) est la distance, en pixels, entre le bord gauche de la page et le bord gauche de l'objet. Le second nombre (coordonnée Y) est la distance, en pixels, entre le bord supérieur de la page et le bord supérieur de l'objet. Ces coordonnées permettent de positionner les objets sur la page avec une très grande précision. Elles s'affichent chaque fois que vous placez le curseur sur un objet, permettant ainsi d'en connaître la position exacte. Cependant, comme les boîtes se positionnent automatiquement sur le quadrillage, les coordonnées sont ensuite ajustées pour refléter leur position exacte.

Suppression de l'en-tête et du bas de page d'un modèle

Pour supprimer un en-tête ou un bas de page d'un modèle auquel il a été affecté, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Ouvrez le modèle dont vous souhaitez supprimer l'en-tête et le bas de page.
3. Dans le menu **Paramètres** de la fenêtre principale Editeur de modèles, sélectionnez **En-tête et bas de page**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.
4. Choisissez les options adéquates :
 - Suppression de l'en-tête : sous la rubrique **Choisir un en-tête**, sélectionnez l'option **Aucun**.
 - Suppression du bas de page : sous la rubrique **Choisir un bas de page**, sélectionnez l'option **Aucun**.
5. Cliquez sur **OK** pour mettre fin à l'opération.

Modification de marques de zone de base de données

Pour modifier des marques de zone de base de données dans un modèle de catégorie, de produit ou de page d'accueil, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la boîte de texte contenant les marques de zone à modifier. La fenêtre Texte s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la boîte de texte.
2. Mettez en évidence la marque de zone concernée.
3. Sélectionnez une nouvelle marque dans le menu **Base de données**.
4. Modifiez, si nécessaire, le formatage HTML.

Modification de tables HTML statiques

Pour modifier une table dans l'Editeur de modèles, sélectionnez l'opération appropriée :

- Saisie de données dans les tables
- Modification de données dans les tables
- Fusion de cellules
- Fractionnement de cellules
- Définition des propriétés d'une table HTML statique

Modification de données dans les tables

Pour modifier des données dans les tables, procédez comme suit :

1. Maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur la table que vous souhaitez modifier. La boîte de dialogue Table s'affiche. Vous pouvez également cliquer deux fois sur la table.
2. Dans la boîte de prévisualisation, cliquez sur la cellule qui contient les données à modifier.
3. Dans la zone **Entrer les données de cellules**, saisissez les nouvelles données.
4. Appuyez sur la touche Entrée. Les nouvelles données remplacent les anciennes.
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour toutes les cellules à modifier.
6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton de fermeture.

Fusion de cellules dans les tables

Pour fusionner des cellules dans une table, procédez comme suit :

1. Dans la boîte de dialogue Table, cliquez sur les cellules à combiner en maintenant enfoncée la touche Contrôle et en cliquant sur les cellules contiguës. Ces dernières sont mises en évidence par une bordure rouge.
2. Cliquez sur le bouton **Fusionner les cellules**. Les cellules sélectionnées sont alors combinées en une seule et même cellule.

Remarque : Les données contenues dans les cellules seront perdues.

Fractionnement de cellules dans les tables

Pour fractionner des cellules qui ont été fusionnées, procédez comme suit :

1. Dans la boîte de dialogue des tables, cliquez sur la cellule qui a été fusionnée.
2. Cliquez sur le bouton **Séparer les cellules**. La cellule est à nouveau divisée en plusieurs cellules.

Remarques :

1. Les données contenues dans les cellules seront perdues.
2. Vous ne pouvez pas fractionner des cellules qui n'ont pas été fusionnées au préalable. En d'autres termes, vous ne pouvez pas diviser une table en plus de colonnes ou de lignes que ne le prévoit sa structure d'origine.

Affichage de fichiers HTML

Pour afficher des fichiers HTML, procédez comme suit :

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Afficher dans le navigateur**.
2. Une fois les modifications effectuées, cliquez à nouveau sur **Afficher dans le navigateur** pour mettre à jour la fenêtre.
3. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre du navigateur.

Remarques :

- Il n'est pas nécessaire de sauvegarder votre travail avant de l'afficher.
- Vous ne pouvez pas afficher les modèles dans le navigateur car ils contiennent des informations dynamiques.
- En format HTML, les objets ne doivent pas se chevaucher.
- Si le cache est activé et que les informations sur les pages de produits et de catégories sont obsolètes, démarrez le démon de synchronisation.

Fonction de débogage

L'Editeur de modèles comporte une fonction de débogage permettant de s'assurer que les boîtes entourant les objets d'une page HTML ont une taille appropriée à l'affichage de ces objets sous un navigateur Web. En mode "débogage", tous les objets du fichier apparaissent avec les boîtes qui les entourent. Si la taille et la forme des boîtes affichées sous le navigateur Web sont identiques à celles qui s'affichent dans l'Editeur de modèles, alors elles sont correctes. En revanche, si elles sont plus grandes ou plus allongées, vous devez les redimensionner dans l'Editeur de modèles.

Lorsqu'un navigateur modifie la taille d'une boîte, les autres objets de la page risquent de se décaler en conséquence. Il en résulte une modification de la disposition des éléments de la page et de l'aspect général de cette dernière. Par exemple, si vous entrez plus de texte que ne peut en contenir une boîte de texte, celle-ci est agrandie automatiquement par le navigateur Web. Les boîtes environnantes peuvent alors être repoussées. Par conséquent, il est primordial de tester chaque page HTML en mode débogage autant de fois que nécessaire afin de vous assurer que les objets seront affichés correctement sur le Web.

Il n'est pas nécessaire de sauvegarder votre travail avant de le déboguer. Vous pouvez donc visualiser une page en mode débogage au fur et à mesure que vous la créez.

Remarque : Les modèles ne peuvent pas être débogués car ils contiennent des informations dynamiques. Seules les pages HTML peuvent être déboguées.

Débogage de pages HTML

Pour déboguer des pages HTML à l'aide de l'Editeur de modèles, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'Editeur de modèles.
2. Ouvrez la page HTML que vous souhaitez déboguer.
3. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Déboguer**. Vous êtes maintenant en mode "débogage".
4. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Afficher dans le navigateur**. La page apparaît dans une nouvelle fenêtre, sous votre navigateur, avec les boîtes visibles autour de chaque objet.
5. Dans la fenêtre Editeur de modèles, redimensionnez les boîtes dont l'aspect était différent sous le navigateur. Sélectionnez à nouveau **Afficher dans le navigateur** pour voir les modifications.
6. Lorsque vous avez terminé, fermez la fenêtre du navigateur, puis sélectionnez l'option **Déboguer** du menu **Fichier** pour sortir du mode "débogage".

Remarque : Si le cache est activé et que les informations sur les pages de produits et de catégories sont obsolètes, démarrez le démon de synchronisation.

Remarques

Le présent document peut contenir des informations ou des références concernant certains produits, logiciels ou services IBM non annoncés dans ce pays. Cela ne signifie pas qu'IBM ait l'intention de les y annoncer. Pour plus de détails, référez-vous aux documents d'annonce disponibles dans votre pays, ou adressez-vous à votre partenaire commercial IBM. Toute référence à un produit, logiciel ou service IBM n'implique pas que seul ce produit, logiciel ou service puisse être utilisé. Tout autre élément fonctionnellement équivalent peut être utilisé, s'il n'enfreint aucun droit d'IBM. Il est de la responsabilité de l'utilisateur d'évaluer et de vérifier lui-même les installations et applications réalisées avec des produits, logiciels ou services non expressément référencés par IBM.

IBM peut détenir des brevets ou des demandes de brevet couvrant les produits mentionnés dans le présent document. La remise de ce document ne vous donne aucun droit de licence sur ces brevets ou demandes de brevet. Si vous désirez recevoir des informations concernant l'acquisition de licences, veuillez en faire la demande par écrit à l'adresse suivante :

IBM EMEA Director of Licensing
IBM Europe Middle-East Africa
our Descartes La Défense 5
2, avenue Gambetta 92066 Paris-La Défense CEDEX
France

Pour le Canada, veuillez adresser votre courrier à :

IBM Director of Commercial Relations
IBM Canada Ltd.
3600 Steeles Avenue East
Markham, Ontario
L3R 9Z7
Canada

Les licenciés souhaitant obtenir des informations permettant : (i) l'échange des données entre des logiciels créés de façon indépendante et d'autres logiciels (dont celui-ci), et (ii) l'utilisation mutuelle des données ainsi échangées, doivent adresser leur demande à :

IBM Corporation
P.O. Box 12195
3039 Cornwallis Road
Research Triangle Park, NC 27709-2195
U.S.A.

Ces informations peuvent être soumises à des conditions particulières, prévoyant notamment le paiement d'une redevance.

Le présent document peut contenir des exemples de données et de rapports utilisés couramment dans l'environnement professionnel. Ces exemples mentionnent des noms fictifs de personnes, de sociétés, de marques ou de produits à des fins illustratives ou explicatives uniquement. Toute ressemblance avec des noms de personnes, de sociétés ou des données réelles serait purement fortuite.

Le présent document peut contenir des informations sur des produits d'autres sociétés et des références aux sites Internet desdites sociétés. IBM ne fournit aucune garantie d'aucune sorte liée au contenu, à l'exhaustivité ou à l'utilisation de telles informations.

Ce produit est basé sur le protocole SET et est en cours de test de compatibilité, mais à la date de conception de ce produit, il n'a pas encore obtenu la certification de compatibilité SET de SET Secure Electronic Transaction LLC.



Ce produit contient des composants RSA.

Marques

Les termes qui suivent sont des marques d'International Business Machines Corporation dans certains pays :

IBM	AIX	IBM Payment Server
DB2	DB2 Universal Database	DB2 Extensions
DATABASE 2	IMS	Net.Data
MQSeries	CICS	

Microsoft, Windows, Windows NET et le logo Windows sont des marques de Microsoft Corporation.

Lotus et Domino sont des marques de Lotus Development Corporation dans certains pays.

Adobe et Acrobat sont des marques d'Adobe Systems Incorporated.

Pentium est une marque d'Intel Corporation dans certains pays.

Netscape et Netscape Communicator sont des marques de Netscape Communications Corporation dans certains pays.

Java, et toutes les marques et logos incluant Java, sont des marques de Sun Microsystems, Inc.

SET Secure Electronic Transaction, SET et le logo SET sont des marques de SET Secure Electronic Transaction LLC. Toute utilisation des marques sans licence écrite fournie par SET Secure Electronic Transaction LLC est strictement interdite.

Les images de cartes de paiement, les marques et noms commerciaux indiqués dans ce produit ne doivent être utilisés que par des commerçants autorisés par le propriétaire de la marque de carte de paiement à accepter des règlements au moyen de cette carte.

D'autres sociétés sont propriétaires des autres marques, noms de produits ou logos qui pourraient apparaître dans ce document.

Informations sur la licence

Lorsque vous faites l'acquisition de la licence du logiciel Net.Commerce, vous recevez une licence pour le logiciel IBM Net.Commerce pour AIX ou pour le logiciel IBM Net.Commerce pour Windows NT. Vous recevez également une licence pour les versions des logiciels suivants :

- IBM DB2 Universal Database
- Domino** Go Webserver
- IBM DB2 Extensions

Ces licences ne vous autorisent à utiliser ces produits qu'en association avec le logiciel Net.Commerce pour lequel vous avez acquis la licence.

Si vous souhaitez utiliser les logiciels Oracle et Domino Go Web Server ou Netscape Enterprise Server 3.0 plutôt que les logiciels DB2 et Domino Go Webserver, fournis sur le CD-ROM Net.Commerce, vous devez vous procurer des licences pour ces logiciels.

