



Licence MIA-L3 Info (2005/2006) - Université PARIS V

# Cahier des charges Conception de Site Web

BUREL Grégoire

29 novembre 2005



Document créé avec  $\text{\LaTeX}$  2 $\epsilon$ [3] et kdissert graphiques réalisés sous Dia.

Cahier des charges©2005 BUREL Grégoire. La permission est accordée de copier, distribuer et/ou modifier ce documents sous les termes de la licence GNU de la Documentation Libre, Version 1.2 ou toute autre version publiée par la Free Software Foundation.

Vous pouvez consulter la GNU Free Documentation License sur <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>[2].

## Résumé

Dans le cadre du module Conception de Site Web (CSW), il est demandé de créer un site personnel. Notre site traitera d'un projet artistique (le *Peji-Project*). Le contenu de celui-ci s'adresse aux personnes intéressées par le domaine du fantastique et de l'art sous ses formes diverses (son, image et écriture). La navigation à l'intérieur de ce site devra se faire de la manière la plus intuitive possible et respecter les normes XHTML 1.0 et les styles CSS2. Le but étant d'obtenir un site clair (affichage), bien construit (respect des normes et conventions) et adapté au sujet du *Peji-Project*.

## Mots Clefs

*Conception de Site Web, cahier des charges, pages internet, normes, HTML, XHTML, CSS, charte graphique, W3C, Peji-Project.*

## Table des matières

<b>Cahier des charges</b>	<b>4</b>
<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>1 Présentation du projet</b>	<b>4</b>
1.1 Contexte . . . . .	4
1.2 A propos de l'auteur . . . . .	4
1.3 Présentation rapide du sujet . . . . .	4
<b>2 Objectif principal</b>	<b>5</b>
<b>3 Public visé (cible)</b>	<b>5</b>
3.1 Cible . . . . .	5
3.2 Message du site . . . . .	6
3.2.1 Perspectives . . . . .	6
<b>4 Spécifications fonctionnelles</b>	<b>6</b>
4.1 Contenu du site . . . . .	6
4.1.1 Structure du site (lié a sujet) . . . . .	6
4.2 Services . . . . .	6
4.2.1 Téléchargement de documents . . . . .	7
4.2.2 Version imprimable . . . . .	7
4.2.3 Définition Wikipédia . . . . .	7
4.3 Navigation . . . . .	7
4.3.1 Menu global . . . . .	7
4.3.2 Menu Contextuel . . . . .	7
<b>5 Spécifications techniques</b>	<b>7</b>
5.1 Accès au site . . . . .	7
5.2 Normes et conventions . . . . .	8
5.2.1 Format de données . . . . .	8
5.2.2 Organisation . . . . .	9
5.3 Apparence . . . . .	11
5.3.1 Charte graphique et navigation . . . . .	11
5.3.2 Contrôle de l'affichage (portabilité) . . . . .	12
5.4 Logiciels . . . . .	13
<b>Conclusion</b>	<b>13</b>
<b>Table des figures</b>	<b>14</b>
<b>Références</b>	<b>15</b>

# Introduction

Le présent document est le cahier des charges initial de l'UE Conception de Site Web (L3 Mia), concernant un site internet personne dont le sujet est le *Peji-Project*<sup>1</sup>. Le but de ce document est de fournir une explication globale sur la façon dont le projet va être conduit : il expose le sujet qui sera traité par le site internet ainsi que ses orientations techniques générales.

Ce document ne traite pas de l'affichage et du résultat effectif du site, vous ne trouverez donc pas ici de capture d'écran du site ainsi que de pages internet. En effet, ce document est «l'élément déclencheur pour commencer la conception d'un site en se posant de la façon la plus exhaustive les bonnes questions» il sert donc à rassembler les différents besoins créés par la création d'un site internet : ce que contiendra le site et comment devrait se présenter celui-ci.

Nous parlerons dans un premier temps du contexte dans lequel s'inscrit la création d'un nouveau site Web. Nous expliquerons dans une deuxième partie quels sont les objectifs du site. Dans une troisième partie, nous nous interrogerons sur la cible (le public) visé par le site. Enfin, on aura deux parties complémentaires : la première traitera des spécifications fonctionnelles du site, la seconde des spécifications techniques.

|| Le site final devra être livré le 12 décembre 2005. ||

## 1 Présentation du projet

### 1.1 Contexte

La création d'un site internet rentre dans le cadre du module Conception de Site Web de la troisième année de licence d'Informatique et de Mathématiques de l'université de Paris V.

Le module Conception de Site Web a pour objectif l'enseignement de la conception, publication de pages Web informatives et attrayantes.

### 1.2 A propos de l'auteur

Le site internet dont on parle dans ce document va être réalisé par Grégoire Burel, étudiant en informatique et mathématique en troisième année de licence MIA (Mathématiques et Informatique Appliquées). Le site Web doit comporter 5 et 8 pages et traiter d'une des passions, activités ou projet professionnel de l'auteur. Comme l'auteur dispose déjà d'une page personnelle<sup>[1]</sup>, le site traitera du *Peji-Project* qui est un projet personnel de l'auteur n'ayant que très peu de rapport avec l'informatique puisque celui-ci est un projet artistique reliant plusieurs domaines différents : la musique, le graphisme et l'écriture dans un tout cohérent.

L'auteur et *webmaster* du projet est Grégoire Burel :

Grégoire Burel (EvHart)

---

Étudiant en 3ème année de licence Informatique et Mathématique (Université de PARIS V)

E-Mail : [grégoire\\_burel@yahoo.fr](mailto:grégoire_burel@yahoo.fr)

Site internet : <http://evhart.online.fr><sup>[1]</sup>

### 1.3 Présentation rapide du sujet

Le site traite du *Peji-Project* (PP) qui, comme on vient de le définir, est un projet touchant plusieurs domaines artistiques différents centralisé autour d'un thème<sup>2</sup> commun. Le site ne traitera pas de l'auteur particulièrement, même si la présence de quelques informations sur celui-ci seront présentes (les informations sur l'auteur étant déjà disponibles sur son site<sup>[1]</sup>).

---

<sup>1</sup> aussi appelé Projet Peji ou PP dans la suite de ce document.

<sup>2</sup> le projet artistique est régi par un univers fantastique défini par un ensemble de règles, une « mythologie » cohérente et plus ou moins crédibles au niveau scientifique et historique.

Le site se concentrera sur les deux parties principales du *PP* :

1. Les thèmes principaux du *PP*.
2. Les projets liés au *PP*.
  - (a) L'explication et synopsis de chaque projets : le recto..
  - (b) Les raisons du projet, le « coté technique », l'historique : le verso.

Le sujet sera traité de façon impersonnelle, de manière a rendre le traitement du sujet plus professionnel.

Sur le site on ne trouvera en aucun cas :

- Des informations sur l'auteur dans des domaines qui ne sont pas liés au projet.
- Des informations qui ne sont pas liées au *PP*.
- Des texte ou documents complets sur des sous projets du *PP*, le site ayant un objectif d'introduction au *PP* (voir Objectif principal).

Quelques document existent déjà mais la majorité doit être numérisés. Les différent documents sont dans les formats suivants (formats non numériques) :

- Dessins (esquisses principalement) et peintures (aquarelles et quelques peintures numériques).
- Documents textes (écrits explicatifs et manuscrits).
- Documents musicaux (partitions).

Quelques images ont été numérisés et peuvent être trouvées sur le site personnel de l'auteur[1].

L'hébergement du site se fera sur le site de l'UFR de Mathématiques et Informatique de Paris 5 et du compte étudiant de Grégoire Burel (hw06799), dans le répertoire **public.html**.

## 2 Objectif principal

### Pourquoi un nouveau site ?

Les objectifs liés à la création du site traitant du *PP* sont multiples, le site doit en effet,

- donner une visibilité des divers travaux *artistiques* et plus particulièrement de l'univers Peji<sup>3</sup> sur internet pour faire connaître le travail de l'auteur et l'expliquer.
- donner les goûts de l'auteur en matière de musique, art et littérature a travers ses inspirations.
- mieux organiser le *PP*, en «forçant» l'auteur a numériser et organiser ses idées<sup>4</sup>.

## 3 Public visé (cible)

La cible d'un tel site est difficile à cerner. En effet, le site traite d'un sujet artistique selon deux axes : un axe général descriptif (recto) et un axe technique explicatif (verso). Le but étant de montrer à la fois la démarche du projet et le résultat de manière séparée.

### 3.1 Cible

Le site s'adresse a trois publics (qui parfois se confondent) intéressé par des domaines artistiques variés mais toujours proche de certains thèmes comme le fantastique<sup>5</sup>, la philosophie<sup>6</sup>, les cultures asiatiques et, dans une moindre mesure nordique :

- Un public de personnes intéressés par les cultures du mondes qui préférerons regarder le *verso* du site et observer les influences culturelles du projet.
- Un public de personnes qui «aiment qu'on leur raconte des histoires», elles, préférerons le *recto* du site.
- Un public d'artiste qui s'intéressera au recto et au verso du site, dans l'optique de mettre en relief sont propre travail avec celui de l'auteur.

<sup>3</sup>ou *Peji-ko* [pêdji-ko] signifie littéralement la «langue des (grandes) gens» une explication plus précise sera donnée sur le site lorsque celui-ci sera terminé.

<sup>4</sup>pour le moment, les divers travaux sont dans trois gros classeurs non triés

<sup>5</sup>au sens où il est difficile de distinguer le vrai du faux

<sup>6</sup>la vision du monde panthéiste hérité de Spinoza et de la culture asiatique, la métaphysique ...

## 3.2 Message du site

Le message du site est défini par ses objectifs. Il est là pour expliquer le *PP*. Son objectif est à travers le *PP* de montrer l'existence d'un monde cohérent avec le notre mais en lui ouvrant à l'aide des «théories» Peji d'importantes possibilités artistiques et imaginaires.

### 3.2.1 Perspectives

Le site permettra d'avoir des avis extérieurs sur le *PP* et de le faire ainsi avancer a gré de vraisemblances et invraisemblances ressenties par le public du site.

## 4 Spécifications fonctionnelles

Nous allons maintenant parler plus en détail du contenu du site.

### 4.1 Contenu du site

Le *PP* s'articule selon un ensemble de projet, qui, chacun raconte une histoire. Certains sont en plusieurs parties. Tous sont plus ou moins en relations. Il existe plusieurs univers qui sont appelés *liens* ou *lignes*<sup>7</sup>. On a donc la structure générale suivante :

- Projet principal (les règles qui régissent les liens dans leur globalité)
- Les différentes lignes.
  - Les différentes histoires (Annales).

Ensuite, chaque histoire est abordée selon plusieurs critères :

- L'image.
- La musique
- L'écrit.

Il ne faut pas oublier que pour chacun de ces critères, on a :

- Le *recto* (voir ci-dessus).
- Le *verso* (voir ci-dessus).

#### 4.1.1 Structure du site (lié a sujet)

Si on ne prend en compte que le contenu lié au projet (pour la navigation voir la partie technique), on aura un page traitant du projet dans sa globalité, et une page contenant des liens vers chacune des *liens*.

Par exemple pour l' *Histoire 1* :

- Lien 1.
  - Histoire 1
    - Image.
      - Le *recto*.
      - Le *verso*.
    - Musique
      - Le *recto*.
      - Le *verso*.
    - Écriture.
      - Le *recto*.
      - Le *verso*.

### 4.2 Services

Le site devra permettre au lecteur de pouvoir le consulter facilement en pouvant lire de différentes manières le contenu de celui-ci. Le lecteur devra pouvoir être capable de comprendre l'ensemble des concepts expliqués en les définissant lorsque ceux-ci sont compliqués.

---

<sup>7</sup>en anglais « lines », en Peji: « Uneio »

#### 4.2.1 Téléchargement de documents

Certains documents étant au format PDF, d'autre de simples images, on fera en sorte que le lecteur puisse télécharger différentes versions d'un document lorsque celui-ci est disponible dans plusieurs formats.

#### 4.2.2 Version imprimable

A l'aide d'une feuille de style différente (ou peut être standard), on permettra au lecteur d'imprimer le contenu d'une page proprement en débarrassant la pages des images superflues et du cadre de navigation.

#### 4.2.3 Définition Wikipédia

Dans la partie *verso*, il est fort possible que l'on ait des termes techniques ou faisant référence a des courant philosophique par exemple. Pour que le lecteur puisse comprendre de quoi on parle, on liera les termes spécifiques à l'encyclopédie libre en ligne Wikipédia afin de définir les termes obscurs.

- Wikipédia <http://fr.wikipedia.org>

### 4.3 Navigation

La navigation se fera selon deux axes (menus) :

#### 4.3.1 Menu global

Le menu global situé sous le logo du site donnera accès aux rubriques phares :

- L'accueil (par l'intermédiaire du logo)
- La définition générale du projet.
- L'accès aux différents *liens*.
- Le plan du site.
- Des informations sur l'auteur.

#### 4.3.2 Menu Contextuel

Chaque pages possédera plusieurs menus et informations spécifiques :

- Un menu contenant les liens internes a la page lorsque celle-ci est grande (table des matières)
- Un menu «voir aussi» reliant les pages traitant d'un sujet proche.
- Un emplacement renseignant le visiteur sur sa position dans le site et un moyen aisé pour «remonter» son parcours.

## 5 Spécifications techniques

La création d'un site internet s'appuie sur un ensemble de technologies qui doivent être maîtrisées afin que quelque soient la machine utilisés par les personnes désirant consulter celui-ci, l'affichage reste impeccable et la navigation aisée. En effet, une page internet est basée sur un langage (le HTML) qui est interprété par un parc hétéroclite de logiciels (navigateurs internet).

Du point de vue du développeur Web, la maintenance d'un site doit être rapide et facile. Celui-ci doit savoir rapidement où opérer, que ce soit pour corriger des bogues ou ajouter contenus et fonctionnalités au site.

### 5.1 Accès au site

L'accès au site pour le public se fera par l'intermédiaire de l'URL suivante : <http://www.ens.math-info.univ-paris5.fr/~hw06799>. L'hébergement du site se fait par l'intermédiaire de l'UFR de Mathématiques et Informatique de Paris 5 et du compte étudiant de Grégoire Burel (hw06799), dans le répertoire **public.html**.

- Accès au site <http://www.ens.math-info.univ-paris5.fr/~hw06799>
- UFR de Mathématiques et Informatique de Paris 5 <http://www.math-info.univ-paris5.fr/>

## 5.2 Normes et conventions

La conception de sites internet repose sur un ensemble de normes qui sont définies par plusieurs organismes internationaux comme le W3C (World Wide Web Consortium) qui est chargé de spécifier les formats de données à utiliser sur internet (XHTML et CSS2 par exemple).

Pour que le site soit gérable plus facilement, nous normaliserons l'organisation des pages : que ce soit pour l'organisation des fichiers en dossiers ou la structure interne de ceux-ci.

- World Wide Web Consortium (W3C) <http://www.w3.org/>

### 5.2.1 Format de données

Le W3C recommande plusieurs formats pour la réalisation de pages HTML (HTML 4, XHTML 1.0, XHTML1.1 ...) et pour la gestion de l'affichage à travers des feuilles de style (CSS 1,2 et 3, XSL et XSLT ...) et bien sûr le format pour des images (GIF, JPEG, PNG,SVG ...).

Le site devant proposer le téléchargement de fichiers textes, plusieurs formats de documents sont possibles (DOC,ODT,PDF,DVI).

Pour notre projet nous retiendrons les formats suivants :

- Le XHTML 1.0 Strict
- CSS2
- JPEG et PNG (et GIF si besoin d'animations)
- PDF (principalement) et ODT.

#### XHTML 1.0 Strict

Selon le W3C :

« le but de ce type de document est de servir comme base pour les types de document futurs de la 'famille' XHTML étendue, et de fournir un type de document consistant, tourné vers le futur séparant proprement les fonctionnalités à caractère obsolète de HTML 4 [HTML4] qui avaient été conservées dans les types de document de XHTML 1.0 [XHTML1]. Ce type de document est essentiellement une formulation de XHTML 1.0 Strict en utilisant les modules XHTML ».

«Avec l'introduction de la famille XHTML de modules et de types de documents, le W3C a permis à la communauté des développeurs de contenu internet de passer du temps révolu du balisage malformé et non standard vers le monde du XML bien formé et valide [XML]. Avec XHTML 1.0, ce mouvement a été réfréné dans le but de faciliter la migration des contenus existants basés sur HTML 4.0 (ou plus récent) vers du XHTML et du XML. Avec l'arrivée des modules XHTML définis dans Modularisation de XHTML, le W3C a éliminé de la famille XHTML tous les éléments et attributs qui étaient obsolètes. Ces éléments et ces attributs avaient été créés pour permettre des fonctionnalités de présentation, qui sont maintenant bien mieux gérées par les feuilles de style ou le comportement de clients spécifiques.»

C'est pour les raisons évoquées ci-dessus que nous pousserai à utiliser la norme XHTML 1.1 pour nos pages internet. Cependant, Internet Explorer ne gère pas le type MIME « application/xhtml+xml » ce qui empêche d'utiliser cette norme pour le moment. Notre page Web sera donc valide « XHTML 1.0 Strict » même si elle respecte la norme XHTML 1.1 (en effet 1.1 est plus strict que 1.0, il reste donc compatible avec ce dernier).

- La recommandation XHTML 1.0 <http://www.la-grange.net/w3c/xhtml1/>
- La recommandation XHTML 1.1 <http://www.la-grange.net/w3c/xhtml11/>

#### Encodage du texte

Pour l'encodage des caractères, le format unicode UTF-8 qui en en passe de devenir le standard de l'encodage sur internet, il est déjà utilisé pour la norme IDN (International Domain Name). L'UTF-8, contrairement à l'encodage utilisé pour la langue française (ISO8859-1 ou ISO8859-15) permet d'encoder beaucoup d'alphabets en même temps (cyrilique, chinois, japonais...) ce qui permet d'utiliser plusieurs langues dans une page différente par exemple tout en assurant une meilleure compatibilité avec les navigateurs internet du monde entier.

- UTF-8 [www.utf-8.com](http://www.utf-8.com)

## CSS2

Les feuilles de styles CSS (Cascading Style Sheets) sont très utilisées sur internet, elles permettent de séparer l'affichage du contenu de manière assez simple. En effet, comme une grande part de l'affichage est géré par ces feuilles, si l'on désire changer par la suite l'apparence du site, il suffit de changer un seul fichier, l'ensemble des modifications se répercutant dans chacune des pages.

Nous utiliserons la spécification CSS 2.1 qui est la dernière version stable utilisée pour les feuilles de styles.

## Images

De nombreux formats d'images sont présents sur la toile, les principaux étant le GIF et le JPEG. Le W3C recommande depuis 1996 l'utilisation du format ouvert PNG qui possède un bon taux de compression avec une meilleure qualité d'image que le JPEG, il est en outre, contrairement à ce dernier capable de gérer la transparence. Le JPEG est plus léger que le PNG lorsqu'il s'agit de grandes images, on préférera donc ce format pour les grandes images.

Si on souhaite avoir quelques petites animations, on utilisera le format GIF qui est le seul format à gérer les animations (MNG, basé sur PNG existe mais est encore mal géré par les navigateurs).

Il existe aussi SVG (Scalable Vector Graphics) qui est un format basé sur le XML et vectoriel (l'agrandissement de l'image se fait sans perte) mais est très peu utilisé et supporté par les navigateurs internet.

- Joint Photographic Experts Group (JPEG) <http://www.jpeg.org/>
- Le format PNG (Anglais) <http://www.libpng.org/>
- Scalable Vector Graphics (SVG) <http://www.w3.org/Graphics/SVG/>

## Formats téléchargeables

Il est probable que le besoin de pouvoir télécharger des documents texte (version exploitable de la page internet par exemple) se fasse ressentir. Dans ce cas là, nous utiliserons le format d'Adobe (le PDF), qui, malgré le fait que ce ne soit pas un format libre, peut être lu sur n'importe quelle plateforme (Mac, et PC : Ms Windows et Linux) tout en offrant une présentation irréprochable. Enfin, ce format est très répandu sur le Web, ce qui lui confère une légitimité.

- Adobe Acrobat Reader (PDF) <http://www.adobe.fr/products/acrobat/>

### 5.2.2 Organisation

L'organisation du site doit répondre à quelques conventions pour que celui-ci forme un tout cohérent.

#### Organisation des fichiers

L'organisation des fichiers se fera de manière arborescente. On distinguera deux principales branches dans les fichiers du site :

- Les fichiers à inclusion multiple, c'est-à-dire les fichiers qui sont utilisés dans des pages différentes (certaines images et les fichiers CSS).
- Les fichiers à inclusion unique, comme les images ou certains documents qui sont inclus uniquement dans une page donnée.

Les images d'une page spécifique seront rangées dans le répertoire **img** du dossier courant (le dossier où se trouve le document HTML) tandis que les documents tels que les versions téléchargeables de documents seront dans un répertoire **doc**.

Les fichiers d'inclusion multiple seront rangés de façon identique mais dans le dossier **global** situé à la racine du site. La ou les feuilles de styles seront rangées dans un répertoire **style** situé dans le répertoire global.

Le dossier racine du site est le dossier **public\_html** du compte étudiant de Grégoire Burel (hw06799).

#### Arborescence des pages

Pour éviter que l'arborescence soit illisible, seule une partie est représentée, celle-ci donne tout de même une idée précise de la structure des fichiers et répertoires utilisés (voir *Arborescence des pages* page 10).

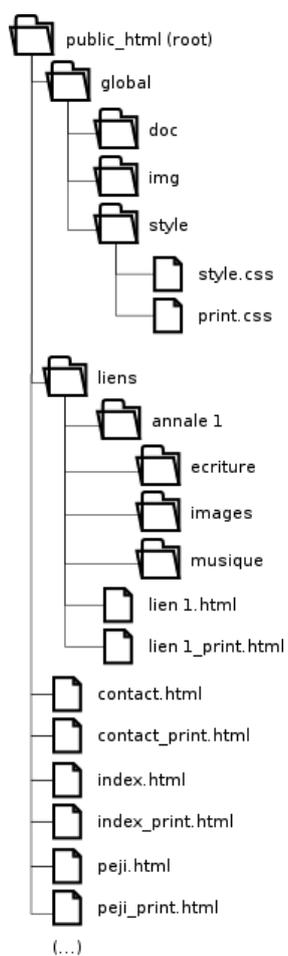


FIG. 1 – Arborescence des pages

## Conventions de nommage

Les noms de fichiers et dossiers seront écrits en lettres minuscules. Ces noms ne devront pas excéder une longueur supérieure à deux (voir trois) mots pour conserver une certaine lisibilité. Le nomage des fichiers devra être parlant : ainsi, en lisant une URL on devra pouvoir comprendre succinctivement de quoi parle la page pointée.

Pour le contenu des pages, leur titre (balise <title>) devront être explicite et plutôt court et reprendre, lorsque cela est possible le nom du fichier (sans l'extension bien entendu). Le choix de mots clef (à mettre dans la balise <meta>) pertinents pour chaque page sera important (entre cinq et dix).

Les balises <meta> de chaque pages contiendront, en plus des contenus standards définis par la spécification XHTML 1.0 :

- Un ensemble de mots clefs (keywords, voir ci-dessus)
- Le nom de l'auteur (author)
- Une description (description)
- La date de création ou modification du document (date)

La page d'accueil précisera en clair le moment où a eu lieu la dernière modification dans site.

## 5.3 Apparence

Les spécifications relatives à l'apparence du site concernent la partie du site qui sera visible, finalement par la cible du site.

### 5.3.1 Charte graphique et navigation

L'apparence graphique d'un site est primordiale, elle conditionne la navigation du lecteur ainsi que sa propension à rester sur celui-ci.

L'affichage du site est lié au contenant et au contenu, les CSS agissent sur la mise en forme du site tandis que le contenu agit sur la navigation de celui-ci.

### Structure des pages (Apparence)

Chaque page devra permettre les comportements suivants :

- Naviguer rapidement et de façon logique entre chaque page du site :
- Pouvoir revenir facilement à l'accueil du site en cliquant sur le logo de celui-ci par exemple.

Chaque page aura une structure identique :

- Un menu général situé sous le logo du site présentant des liens vers les rubriques principales du site.
- Un menu contextuel permettant d'accéder aux différentes parties de la page visionnée
- Un menu permettant de relier les pages traitant de sujets proches.

On vérifiera que les pages s'affichent correctement à partir des résolutions 800x600 et supérieures.

La gestion de l'affichage du site se faisant par l'intermédiaire des CSS2, on utilisera, tant que possible, les balises <div> pour gérer l'affichage. Cependant, lorsque cela est nécessaire, nous utiliserons des tableaux pour représenter certaines données.

### Arborescence de catégories (navigation)

Les différentes rubriques du site seront les suivantes :

- Accueil
  - Peji-Project
    - *liens*
      - Annales
      - - Histoires
      - - Images
      - - Musiques
- Plan du site.
- Auteur

## CSS 2

Les feuilles de style CSS2 vont définir les couleurs du site et l'apparence des rubriques de celui-ci.

Il est important d'avoir un nombre restreint de couleurs (cinq couleurs principales) pour que le site puisse garder un personnalité visuelle. Les couleurs sont à définir en fonction de plusieurs critères : la cible et le contenu.

Pour le site, nous choisirons sans doute des couleurs plutôt chaudes dans un style proche du style « Time-Lines » utilisé sur le site : <http://evhart.online.fr> (voir spécifications fonctionnelles).

### 5.3.2 Contrôle de l'affichage (portabilité)

Avant de livrer notre site, il est important de s'assurer que l'affichage est identique sur les principaux navigateurs du marché : les navigateurs de la suite Mozilla (Firefox) et Microsoft Internet Explorer 6.

On peut aussi s'assurer de la validité du code par l'intermédiaire du validateur fourni par le W3C qui permet de s'assurer que notre code ne présente aucune anomalies vis à vis de la norme utilisés par nos documents (pour nous : XHTML 1.0 Strict et CSS2).

Il serait aussi intéressant de tester l'affichage sous Mac OS, mais pour cela il faut disposer d'un ordinateur Mac.

#### Mozilla/Firefox

Les navigateurs issus de la fondation Mozilla sont de plus en plus utilisés, Firefox est de plus en plus populaire (il a gagné entre 10% et 30% de part de marché selon les pays au cours des derniers mois) et respecte bien les normes du W3C. Ces navigateurs sont multiplateforme (disponible sous Mac, Ms Windows et Linux ...) et régulièrement mis à jour. Nous testerons donc aussi les pages du site sous ce logiciel.

- Mozilla Europe <http://www.mozilla-europe.org/fr/>

#### Internet Explorer 6

Microsoft Internet Explorer 6 est le navigateur le plus utilisé sur internet, bien qu'il ne respecte que peu de normes du W3C. Il faudra donc vérifier l'affichage sur ce logiciel.

- Internet Explorer <http://www.microsoft.com/france/internet/produits/ie/>

#### Lynx (navigateur en mode texte)

Lynx est un navigateur internet en mode texte, c'est à dire que la navigation s'effectue sans souris et sans images.

Celui-ci est utile pour vérifier l'accessibilité d'un site internet pour les personnes souffrant d'un handicap (malvoyants par exemple). Il permet aussi de s'assurer que notre site est consultable même lorsque il y a des problèmes de chargement des images .

- Lynx <http://lynx.isc.org/>

#### Le validateur du W3C

Le W3C fournit plusieurs outils en ligne permettant de s'assurer que des pages internet respectent les recommandations définies par celui-ci : nous utiliserons deux outils pour ce site :

- le validateur HTML et XHTML : <http://validator.w3.org/>
- le validateur CSS2 : <http://jigsaw.w3.org/css-validator/>
- Markup Validation Service (W3C) <http://validator.w3.org/>

## 5.4 Logiciels

La création du site se faisant sous le système linux, nous utiliserons les logiciels suivants :

- Pour l'édition HTML : kate, quanta.
- Pour l'édition d'images : gimp, inkscape.
- Pour le test du site : lynx, firefox et mozilla, et Internet Explorer 6 (sous windows bien entendu).

## Conclusion

Maintenant que nous avons la façon dont va fonctionner notre site, ce qu'il va contenir et de quelle manière celui-ci va être écrit, nous allons pouvoir commencer à le réaliser. Le site final sera accessible depuis l'URL <http://www.ens.math-info.univ-paris5.fr/hw06799> . L'hébergement du site se fait par l'intermédiaire de l'UFR de Mathématiques et Informatique de Paris 5 et du compte étudiant de Grégoire Burel (hw06799), dans le répertoire **public.html**.

Celui-ci sera en ligne le 12 décembre 2005 au plus tard.

**Table des figures**

1 Arborescence des pages ..... 10

## Références

- [1] <http://evhart.online.fr/>. le site internet personel de Grégoire Burel (alias EvHart).
- [2] <http://www.gnu.org/>. Le site officiel du projet GNU.
- [3] <http://www.latex-project.org/>. Le site de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>, le traitement de texte 'WYSIWYW'.