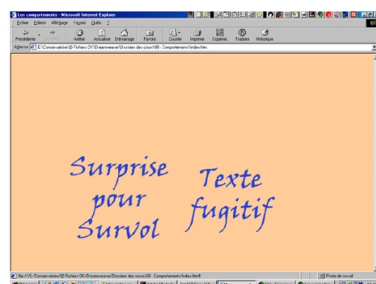
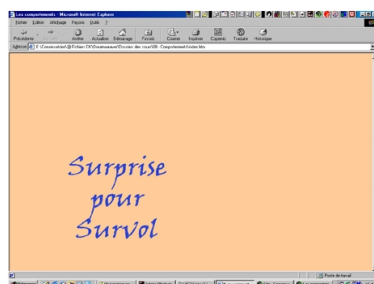
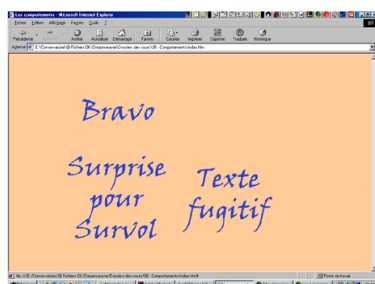
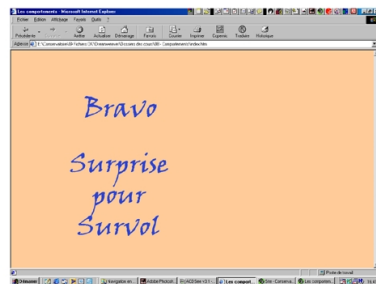
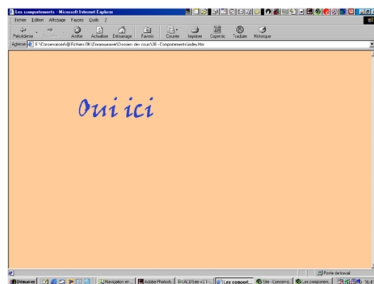
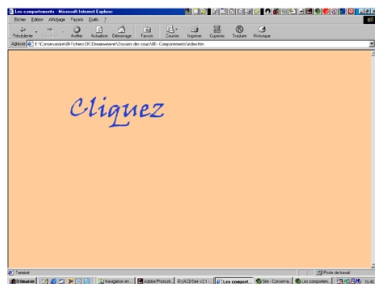
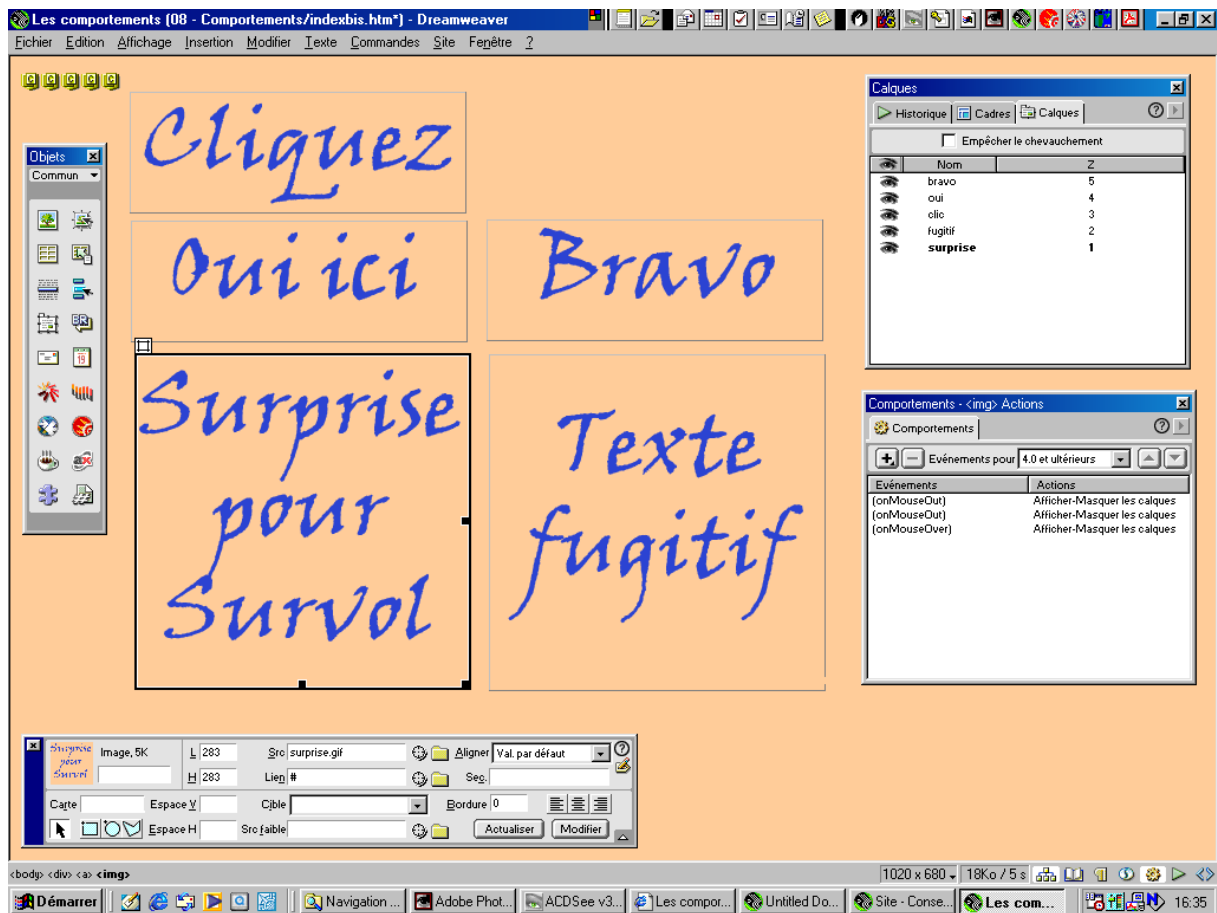


Les comportements



Comportements

Les comportements autorisent une utilisation interactive de la page, dans le but de modifier l'aspect de celle-ci ou de déclencher l'exécution de certaines tâches. Un comportement est la combinaison d'un événement et d'une action. Par exemple, lorsque l'utilisateur "survole" une image à l'aide de la souris (c'est l'événement), l'image peut changer d'aspect (c'est l'action déclenchée par l'événement). Les actions sont des segments de code JavaScript pré-écrits et qui exécutent des tâches précises.

Vous pouvez associer des comportements au document entier (dans la balise BODY) ou à des liens, des images, des éléments de formulaire ou tout autre élément HTML. Les éléments qui peuvent accepter des comportements sont déterminés par le navigateur utilisé. Internet Explorer 4.0, par exemple, dispose d'une collection d'événements pour chaque élément beaucoup plus importante que Netscape Navigator 4.0 ou que la version 3.0 de tous les navigateurs.

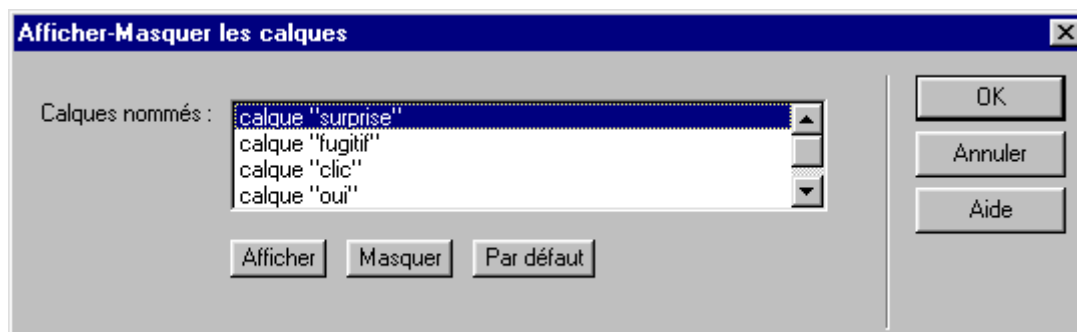
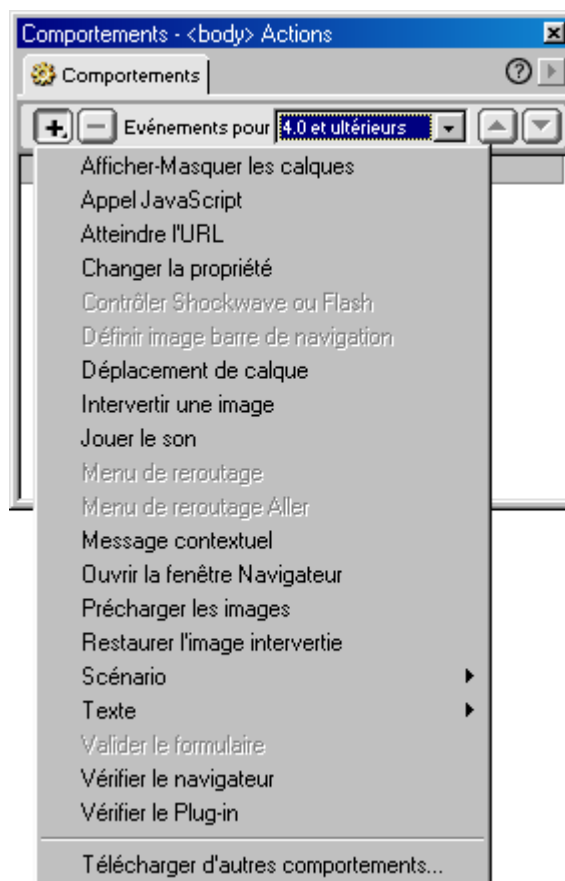
Vous pouvez attribuer plusieurs actions à chaque événement. Les actions sont exécutées dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la colonne **Actions** de l'inspecteur de comportements

Pour associer un comportement :

Choisissez **Fenêtre > Comportements** pour ouvrir l'inspecteur de comportements

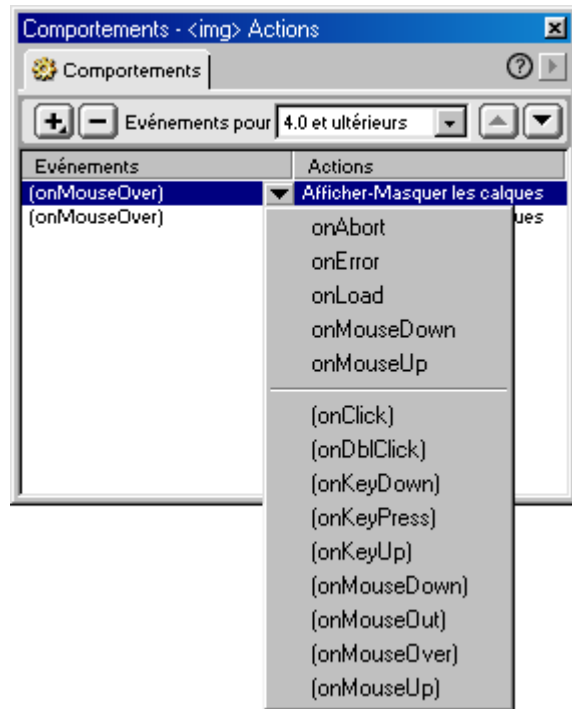
Cliquez sur le **bouton + (signe plus)** et choisissez une action dans le menu déroulant. Les actions qui apparaissent en grisé dans cette liste ne peuvent pas être utilisées, car elles ne seraient pas opérationnelles dans le document en cours. Par exemple, l'action Jouer le scénario n'est pas disponible si le document ne comporte pas de scénario. Si aucun événement n'est disponible pour l'objet sélectionné, toutes les actions s'affichent en grisé

Une boîte de dialogue apparaît ensuite pour vous permettre de définir des paramètres et des instructions pour cette action
Saisissez les paramètres de l'action et cliquez sur **OK**



L'événement par défaut qui déclenchera l'action apparaît dans la colonne **Événements**. Si ce n'est pas l'événement que vous désirez utiliser, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant **Événements**

Différents événements apparaissent dans le menu déroulant **Événements**, selon l'objet sélectionné et le navigateur spécifié dans le menu déroulant **Événements pour**. Certains événements peuvent apparaître en gris si les objets pertinents n'existent pas encore dans la page, ou si l'objet sélectionné ne peut pas recevoir un événement. Si les événements désirés ne s'affichent pas, vérifiez que vous avez sélectionné l'objet correct, ou modifiez les navigateurs cibles dans le menu déroulant **Événements pour**



Événements Affiche la liste de tous les événements qui peuvent déclencher l'action. Différents événements s'affichent selon l'objet sélectionné. Si les événements désirés sont absents, vérifiez que vous avez bien sélectionné l'objet correct. Remarque : Le menu déroulant

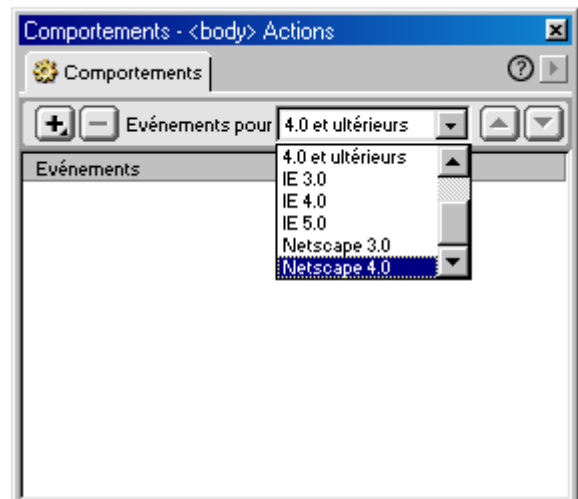
Événements n'apparaît que lorsque vous avez sélectionné une action.

Différents navigateurs reconnaissent différents événements pour divers objets. Choisissez les navigateurs dans lesquels vous voulez que le comportement fonctionne, à l'aide du menu déroulant **Événements pour**. Seuls les événements reconnus par les navigateurs sélectionnés s'affichent dans le menu **Événements**.

Supprimer (-) Supprime de la liste l'action sélectionnée et l'événement qui lui est associé.

Événements pour Spécifie les navigateurs dans lesquels le comportement actuel doit normalement fonctionner.

Les boutons fléchés **Haut** et **Bas** déplacent l'action sélectionnée vers le haut ou vers le bas dans la liste des comportements. Les actions sont exécutées dans l'ordre spécifié.



Les événements

La liste suivante décrit les événements qui peuvent être reliés aux actions qui s'affichent dans le menu déroulant Actions (+) de l'inspecteur de comportements. (Certains événements peuvent aussi être générés sans interaction de la part de l'utilisateur, par exemple lorsque vous définissez la page pour qu'elle se recharge automatiquement toutes les 10 secondes.) Dreamweaver fournit un certain nombre d'actions courantes que vous pouvez déclencher à l'aide de ces événements. Remarquez que la plupart des événements ne peuvent pas être appliqués à tous les objets. Pour tous détails sur les balises concernées par chaque élément ou chaque navigateur, consultez les fichiers qui figurent dans le dossier Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

- onAbort** (NS3, NS4, IE4) est généré lorsque l'utilisateur interrompt le chargement d'une image (par exemple, en cliquant sur le bouton Stop ou Arrêter au cours du chargement de l'image).
- onAfterUpdate** (IE4) est généré lorsqu'un élément de données liées situé sur la page a terminé la mise à jour à partir de la source de données.
- onBeforeUpdate** (IE4) est généré lorsqu'un élément de données liées situé sur la page a été modifié, et est sur le point de ne plus être l'objet actif (en d'autres termes, lorsqu'il est sur le point de mettre à jour la source de données).
- onBlur** (NS3, NS4, IE3, IE4) est l'événement opposé de onFocus. L'événement onBlur est généré lorsque l'élément spécifié cesse d'être le point d'interaction de l'utilisateur. Par exemple, lorsqu'un utilisateur clique à l'extérieur d'un champ texte après avoir cliqué dans ce champ texte, le navigateur génère un événement onBlur pour ce champ texte.
- onBounce** (IE4) est généré lorsque le contenu d'un élément de texte défilant MS (Marquee) a atteint les limites de sa zone de défilement.
- onChange** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque l'utilisateur modifie une valeur dans la page, par exemple lorsqu'il choisit un élément de menu, ou change le contenu d'un champ texte, puis clique en un autre point de la page.
- onClick** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque l'utilisateur clique sur l'élément spécifié, par exemple un lien, un bouton ou une zone réactive d'une carte graphique. (Le terme "clic" est défini comme un appui très bref - pression et relâchement immédiat du bouton gauche de la souris - sur l'élément concerné.)
- onDbClick** (IE4) est généré lorsque l'utilisateur double-clique sur l'élément spécifié. (Le terme "double-clic" est défini comme un appui très bref - pression et relâchement immédiat du bouton gauche de la souris -, à deux reprises et dans un très court laps de temps, sur l'élément concerné.)
- onError** (NS3, NS4, IE4) est généré lorsqu'une erreur survient dans le navigateur au cours du chargement d'une page ou d'une image.
- onFinish** (IE4) est généré lorsque le contenu d'un élément de texte défilant MS (Marquee) a terminé une boucle.
- onFocus** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque l'élément spécifié devient le point d'interaction de l'utilisateur. Par exemple, lorsque l'utilisateur clique dans un champ texte de formulaire, un événement onFocus est généré.
- onHelp** (IE4) est généré lorsque l'utilisateur clique sur le bouton Aide du navigateur, ou choisit un élément du menu d'aide.
- onKeyDown** (NS4, IE4) est généré dès que l'utilisateur appuie sur une touche du clavier. (Cet événement est généré avant même que l'utilisateur relâche sa pression sur cette touche.)
- onKeyPress** (NS4, IE4) est généré lorsque l'utilisateur appuie et relâche une touche du clavier ; cet événement est une combinaison des événements onKeyDown et onKeyUp.
- onKeyUp** (NS4, IE4) est généré lorsque l'utilisateur relâche une touche du clavier après l'avoir enfoncée.
- onLoad** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsqu'une image ou la page a fini de se charger.
- onMouseDown** (NS4, IE4) est généré lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton de la souris. (Cet événement est généré avant même que l'utilisateur relâche sa pression sur ce bouton.)
- onMouseMove** (IE3, IE4) est généré lorsque l'utilisateur déplace la souris tout en continuant à pointer sur l'élément spécifié. (En d'autres termes, le pointeur reste à l'intérieur des limites de l'élément.)
- onMouseOut** (NS3, NS4, IE4) est généré lorsque le pointeur sort de l'élément spécifié. (En général, l'élément spécifié est un lien.)
- onMouseOver** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque le pointeur de la souris entre à l'intérieur des limites de l'élément. (En d'autres termes, lorsque le pointeur commence à pointer sur l'élément.) En général, l'élément spécifié pour cet événement est un lien.
- onMouseUp** (NS4, IE4) est généré lorsque le pointeur de la souris est relâché après avoir été enfoncé.
- onMove** (NS4) est généré lorsqu'une fenêtre ou un cadre est déplacé.
- onReadyStateChange** (IE4) est généré lorsque l'état de l'élément spécifié change. Les états possibles d'un élément sont les suivants : non initialisé, en cours de chargement et complet.
- onReset** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsqu'un formulaire est réinitialisé à ses valeurs par défaut.
- onResize** (NS4, IE4) est généré lorsque l'utilisateur redimensionne la fenêtre ou un cadre du navigateur.
- onRowEnter** (IE4) est généré lorsque le pointeur d'enregistrement courant de la source de données liées a changé.
- onRowExit** (IE4) est généré lorsque le pointeur d'enregistrement courant de la source de données liées est sur le point de changer.
- onScroll** (IE4) est généré lorsque l'utilisateur fait défiler le contenu de la fenêtre à l'aide des boutons de défilement.
- onSelect** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque l'utilisateur sélectionne du texte dans un champ texte.
- onStart** (IE4) est généré lorsque le contenu d'un élément de texte défilant MS (Marquee) débute une nouvelle boucle.
- onSubmit** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque l'utilisateur clique sur le bouton d'envoi d'un formulaire.
- onUnload** (NS3, NS4, IE3, IE4) est généré lorsque l'utilisateur quitte la page.

Utilisation des comportements livrés avec Dreamweaver

Afficher-masquer les calques

L'action **Afficher-masquer les calques** affiche, masque, ou rétablit la visibilité par défaut d'un ou plusieurs calques. Cette action permet d'afficher des informations en fonction des interactions de l'utilisateur avec la page. Par exemple, lorsque le curseur passe sur l'image d'une plante, vous pouvez afficher un calque comportant des détails sur le climat idéal de la plante, l'ensoleillement dont elle a besoin, sa taille adulte, etc.

L'action **Afficher-masquer les calques** sert également à créer un calque de préchargement—c'est-à-dire, un grand calque qui cachera d'abord le contenu de la page, puis disparaîtra à la fin du chargement de tous les éléments de la page.

Pour utiliser l'action Afficher-masquer les calques :

Choisissez **Insertion > Calque**, ou cliquez sur le bouton **Calque** de la palette d'objets, et dessinez un calque dans la fenêtre du document.

Répétez cette étape pour créer des calques supplémentaires.

Cliquez n'importe où dans le document pour désélectionner le calque, et ouvrez l'inspecteur de comportements.

Cliquez sur le bouton + (signe plus) et choisissez l'action **Afficher-masquer les calques** dans le menu déroulant **Actions**.

Si cette action est indisponible, vous avez probablement sélectionné un calque. Comme les calques ne prennent pas en compte les événements dans Netscape Navigator 4.0, vous devez sélectionner un autre objet - par exemple la balise BODY ou un lien (balise A) -, ou remplacer le navigateur cible par IE 4.0 dans le menu déroulants Événements pour.

Sélectionnez le calque dont vous voulez modifier la visibilité dans la liste **Calques nommés**.

Cliquez sur **Afficher** pour afficher le calque, **Masquer** pour le masquer, ou **Par Défaut** pour rétablir la visibilité par défaut du calque.

Répétez les étapes 4 et 5 pour tous les autres calques dont vous voulez modifier la visibilité.

Cliquez sur **OK**.

Vérifiez que l'événement par défaut est bien l'événement désiré.

Si ce n'est pas le cas, sélectionnez-en un autre dans le menu déroulant. Si les événements désirés n'apparaissent pas dans la liste, changez de navigateur cible dans le menu déroulant **Événements pour**.

Appel JavaScript

L'action **Appel JavaScript** vous permet d'utiliser l'inspecteur de comportements pour déclencher l'exécution d'une fonction ou d'une ligne personnalisée de code JavaScript lorsqu'un événement se produit.

Aller à l'URL

L'action **Atteindre l'URL** ouvre une nouvelle page dans la fenêtre en cours ou dans le cadre indiqué

Changer la propriété

Utilisez cette action pour modifier la valeur de l'une des propriétés d'un objet par exemple, la couleur d'arrière-plan d'un calque ou l'action d'un formulaire

Contrôler Shockwave ou Flash

Utilisez l'action **Contrôler Shockwave ou Flash** pour lire, arrêter ou rembobiner une animation Shockwave ou Flash, ou pour aller à une image précise dans cette animation.

Déplacement de calque

Cette action permet à l'utilisateur de déplacer un calque. Utilisez cette action pour créer des puzzles, des contrôles de déplacement et autres éléments mobiles de l'interface.

Vous pouvez spécifier la direction vers laquelle l'utilisateur peut faire glisser le calque (horizontalement, verticalement, ou dans toutes les directions), une cible vers laquelle l'utilisateur doit faire glisser le calque, si ce dernier doit être aimanté par la cible ou non lorsqu'il arrive à moins d'un certain nombre de pixels de la cible, l'action à déclencher lorsque le calque touche la cible, etc.

Collecte d'informations sur le calque déplaçable

Intervertir une image

L' action **Intervertir une image** remplace une image par une autre, en modifiant l'attribut SRC de la balise IMG. Utilisez cette action pour créer des substitutions d'images (effets de survol) et autres effets sur des images (y compris la substitution de plusieurs images à la fois).

Jouer le son

Utilisez cette action pour reproduire un son. Par exemple, vous pouvez mettre en place un effet sonore lorsque l'utilisateur passe au-dessus d'un lien, ou jouer une séquence musicale lorsque la page est en cours de chargement.

Menu de reroutage / Aller

L'action **Menu de reroutage / Aller** vous permet d'associer un bouton **Aller** à un menu de reroutage. (Pour utiliser cette action, vous devez avoir déjà créé un menu de reroutage dans le document.)

Message contextuel

Cette action fait apparaître un message d'alerte JavaScript, avec le texte que vous avez spécifié. Comme les alertes JavaScript ne disposent que d'un seul bouton (**OK**), utilisez cette action pour informer l'utilisateur plutôt que pour lui proposer un choix.

Ouvrir une fenêtre du navigateur

Utilisez l'action **Ouvrir une fenêtre du navigateur** pour ouvrir une URL dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez spécifier les propriétés de la nouvelle fenêtre, dont sa taille, ses attributs (redimensionnable ou non, dispose d'une barre de menu ou non, etc.), ainsi que son nom.

Précharger les images

Cette action place dans la mémoire cache du navigateur les images qui ne sont pas immédiatement affichées lors du chargement de la page. Cela évite à l'utilisateur d'attendre que ces images soient chargées, lorsqu'un événement déclenche leur apparition.

Restaurer l'interversion d'images

L' action **Restaurer l'interversion d'images** restaure la dernière interversion d'images à son état antérieur. Elle est automatiquement ajoutée lorsque vous associez l'action **Intervertir une image** à un objet ; en principe, si vous avez laissé cette option activée en associant l'action **Intervertir une image**, vous n'avez pas besoin de l'utiliser manuellement.

Jouer le scénario et Arrêter le scénario

Utilisez ces deux actions pour permettre aux utilisateurs d'exécuter et arrêter un scénario en cliquant sur un lien ou un bouton, ou pour exécuter et arrêter un scénario automatiquement lors du survol d'un objet (lien, image, etc.)

Texte de la barre d'état

L'action **Texte de la barre d'état** affiche un message dans la barre d'état, dans la partie inférieure gauche de la fenêtre du navigateur. Par exemple, vous pouvez utiliser cette action pour décrire la destination d'un lien dans la barre d'état, en remplacement de l'affichage de l'URL associée

Texte d'un cadre

L'action **Texte d'un cadre** vous permet de remplacer de façon dynamique le contenu et le formatage d'un cadre par le contenu indiqué. Ce contenu peut être n'importe quel texte valide en HTML. Cette action permet de modifier les informations de façon dynamique.

Texte d'un calque

L'action **Texte du calque** remplace le contenu et le formatage d'un calque existant par le contenu indiqué

Valider le formulaire

Cette action teste le contenu des champs texte indiqués pour vérifier que l'utilisateur a tapé le type de données correct. Associez cette action au formulaire pour éviter de l'envoyer au serveur si l'un des champs contient des données non valides.

Vérifier le navigateur

Utilisez cette action pour aiguiller les visiteurs vers des pages différentes selon la marque et la version de leur navigateur. Par exemple, vous pouvez aiguiller les utilisateurs de Netscape Navigator 4.0 ou version ultérieure sur une page, les utilisateurs de Microsoft Internet Explorer 4.0 ou version ultérieure sur une autre, et laisser sur la page en cours les utilisateurs d'un autre type de navigateur.

Vérifier le plug-in

Utilisez cette action pour envoyer les visiteurs sur des pages différentes selon que le plug-in spécifié est installé ou non. Par exemple, vous pouvez envoyer les utilisateurs sur une page s'ils disposent de Shockwave, et sur une autre dans le cas contraire.

Téléchargement et installation de comportements créés par des développeurs indépendants

L'extensibilité de Dreamweaver est une de ses caractéristiques les plus intéressantes. En effet, les développeurs en JavaScript ont la possibilité d'écrire leurs propres objets, comportements, commandes et inspecteurs de propriété. La plupart d'entre eux ont choisi de partager leurs efforts de développement, en proposant des fichiers sur le site Web de Dreamweaver.