


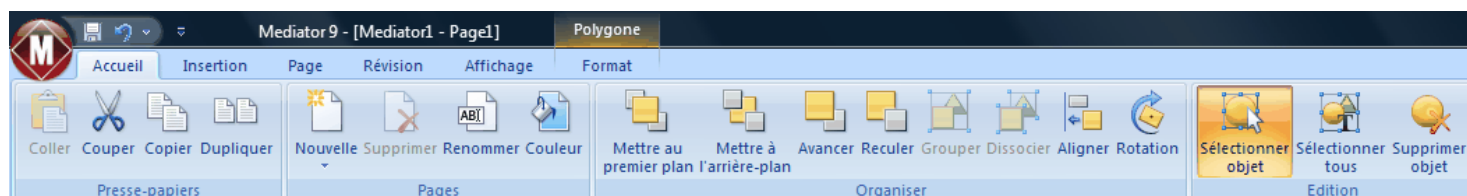
Les objets de Mediator

Le choix d'objets disponibles dépend du type du document, à savoir **Standard**, **HTML** ou **Flash**. Mais d'une façon générale, les outils sont tous disponibles dans la version Standard.

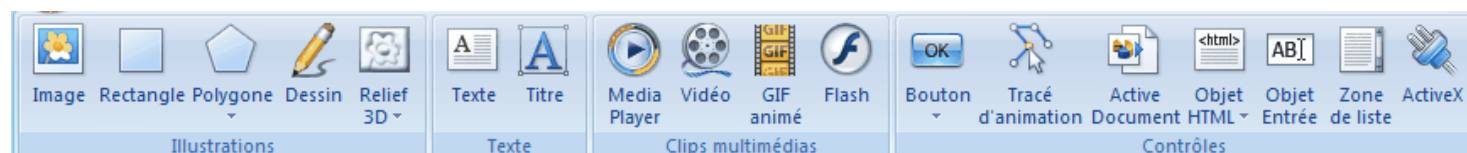
La version 9 de Mediator introduit le concept de ruban, pour les menus et barres d'outils, cher à Microsoft pour la nouvelle version d'Office, avec un bouton très ressemblant : 

Tout comme son modèle bureautique, la barre d'icône disponible varie avec le choix de l'onglet.








L'onglet **Accueil** permet la gestion de base et l'accès aux outils d'organisation des objets.











Les éléments du menu sont simples d'utilisation et sans surprise !




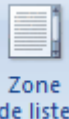

L'onglet **Insertion** contient tous les objets que vous pouvez insérer dans votre projet.

 Image	L'outil Image permet de poser, dans la page en cours, une image, de type BitMap, au format BMP,DIB ou RLE, ainsi que les formats GIF, JPEG, PCX, PNG, TIF ou WMF.
 Rectangle	L'outil Rectangle pour dessiner un rectangle sur la page ...
 Polygone	L'outil Polygone pour dessiner un polygone sur la page, plein de polygone sont disponibles ...
 Dessin	L'outil Dessin pour accéder à l'outil de dessin externe fourni avec Mediator, travaillant en mode vectoriel, il faut passer par une phase de création de fichier, le dessin étant enregistré à côté du fichier Mediator.
 Relief 3D	L'outil Relief 3D pour « habiller » vos images, vos objets plats pour simuler une certaine épaisseur par effet d'ombres ... Il y en a qui aime !
 Texte	L'objet Texte sert à saisir, éditer et formater du texte. Il vous permet de créer des listes à puces ou à numéros, d'insérer des tableaux, de définir des liens hypertexte et d'effectuer de nombreuses autres opérations sur votre texte.
 Titre	L'objet Titre vous permet de taper des titres ou des en-têtes sur vos pages. Contrairement aux objets Texte, les objets Titre peuvent subir des effets de rotation.

Les objets de Mediator

 Media Player	<p>L'objet Media Player vous permet de lire des vidéos et de diffuser des sons dans une fenêtre de lecteur Windows Media insérée sur la page.</p> <p>L'objet Media Player n'est pas disponible dans les documents de type Flash.</p>
 Vidéo	<p>Mediator vous permet d'incorporer des objets vidéos à vos pages pour afficher différents types de vidéos.</p> <p>L'outil Vidéo n'est pas pris en charge par les documents de type HTML.</p>
 GIF animé	<p>L'objet GIF animé vous permet d'afficher des fichiers GIF.</p> <p>Comme les GIF animés conservent toujours leur taille d'origine, il n'est pas nécessaire de leur tracer un cadre. A la différence d'une image ou d'une vidéo, un GIF animé ne peut pas être redimensionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sélectionnez le GIF animé que vous souhaitez utiliser. La zone Aperçu sur la droite de la boîte de dialogue vous permet de le visionner au moyen des boutons Avant, Pause et Arrêt.
 Flash	<p>L'objet Flash vous permet d'afficher des fichiers Flash (*.swf) sur vos pages.</p> <p>La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche pour vous permettre de sélectionner le fichier Flash à utiliser. Vous pouvez choisir un fichier situé sur votre disque dur ou sur Internet.</p> <p>L'objet Flash présente certaines restrictions lorsqu'il est exporté au format Flash.</p>
 Bouton	<p>La création d'un bouton dans un projet Mediator est rapide et aisée.</p> <p>Vous avez deux possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un clic sur la partie supérieure de l'icône vous permet de créer un bouton standard par défaut. • Un clic sur la flèche de la partie inférieure de l'icône vous permet de parcourir une galerie de boutons prédéfinis afin d'en choisir un.
 Tracé d'animation	<p>Cet outil vous permet de créer un tracé le long duquel vous pouvez ensuite animer un ou plusieurs objets à l'aide de l'action Animer.</p> <p>La procédure de création d'un tracé d'animation est identique à celle d'un polygone, étant donné qu'elles consistent toutes deux à relier des points au moyen de lignes droites ou de courbes.</p>
 Active Document	<p>L'objet Active Document vous permet de placer une fenêtre de navigateur Internet au sein de votre projet afin d'y afficher un fichier externe. Ce fichier apparaît alors comme s'il était incorporé à la page du projet Mediator.</p> <p>L'objet Active Document n'est pas disponible dans les documents de type HTML ou Flash.</p>
 Objet HTML	<p>L'objet HTML sert à incorporer du code HTML dans les pages de votre projet.</p> <p>Cet objet n'est disponible dans les documents de type Standard ou HTML. Reportez-vous à la rubrique "Création du document" pour en savoir plus sur les différents types</p>

Les objets de Mediator

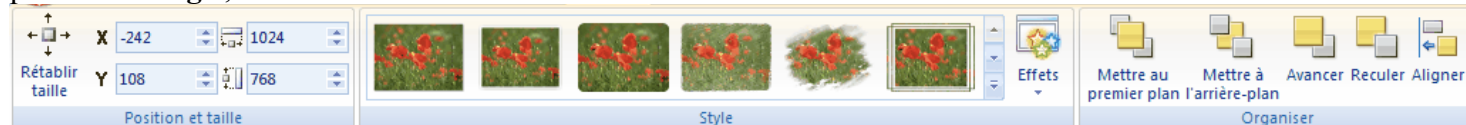
	<p>de document.</p> <p>Dans un document de type Standard, l'objet HTML est soumis aux mêmes restrictions que lorsque vous exécutez une page HTML localement à partir de votre ordinateur. Ainsi, il n'est pas possible d'insérer du code serveur ASP ou PHP dans les objets HTML de vos documents de type Standard.</p> <p>C'est dans les projets HTML que cet objet donne la mesure de sa puissance. En effet, il vous permet d'injecter tout type de code HTML dans le projet, qu'il s'agisse de code JavaScript, PHP ou ASP.</p> <p>Pour pouvoir utiliser du code serveur tel PHP ou ASP, vous devrez transférer la version exportée de votre projet sur un serveur web capable de gérer ce type de code.</p> <p>Vous avez deux possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un clic sur la partie supérieure de l'icône vous permet de créer votre propre objet HTML. • Un clic sur la partie inférieure vous permet de parcourir une liste d'objets HTML prédéfinis. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Tracez un cadre rectangulaire pour l'objet.
	<p>Bien que les objets Entrée aient de nombreuses applications, ils remplissent essentiellement deux rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présenter des données à l'utilisateur • Recueillir des informations fournies par l'utilisateur <p>➢ Choisissez Insertion Contrôles Objet Entrée et tracez un cadre rectangulaire sur la page pour l'objet.</p> <p>➢ (facultatif) Tapez le texte initial à afficher dans l'objet. Si vous avez besoin de plusieurs lignes, appuyez sur les touches Ctrl + Entrée à la fin de la première ligne. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur Entrée ou Echap ou cliquez en dehors de l'objet pour quitter le mode d'édition.</p> <p>L'objet Entrée présente certaines restrictions dans les projets HTML</p>
	<p>L'objet Zone de liste sert à créer des listes (par ex. pays, articles, codes postaux) dans lesquelles l'utilisateur peut effectuer des choix. Vous pouvez définir différentes actions selon le choix opéré : afficher une autre page, ouvrir une page web et ainsi de suite.</p> <p>L'objet Zone de liste présente certaines restrictions dans les projets Flash. Veuillez consulter la rubrique "Restrictions de l'exportation Flash" pour en savoir plus. Il n'est pas disponible dans les projets HTML.</p>
	<p>L'objet ActiveX sert à insérer des contrôles ActiveX dans votre projet.</p> <p>Un objet ActiveX est un module capable d'effectuer une tâche spécifique : lire une vidéo, afficher un texte, etc. Comme tout objet Mediator, un objet ActiveX dispose de propriétés qu'il est possible de manipuler. Libre à vous de faire appel à l'un des milliers de contrôles ActiveX prêts à l'emploi disponibles, ou de créer le vôtre de toutes pièces. Pour ce faire, vous pouvez recourir à différents outils de programmation, tel</p>

Les objets de Mediator

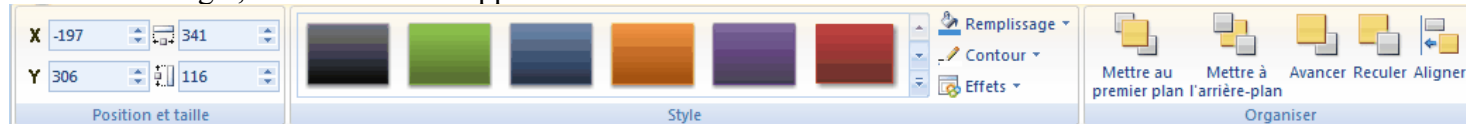
Visual Basic ou C++.

Mais attention, tout se complique au niveau du ruban dès lors que vous placez un objet sur la page, le menu devient contextuel et varie donc d'un objet à l'autre :

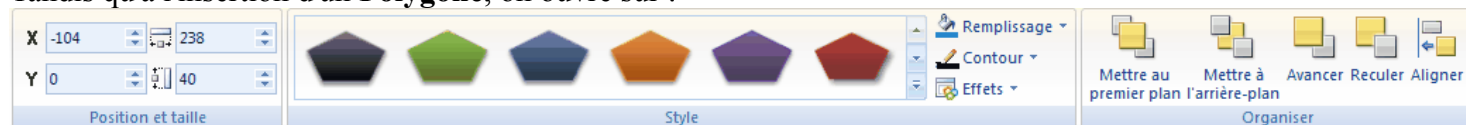
pour une **Image**, on obtient



Pour le Rectangle, le menu suivant apparaît :



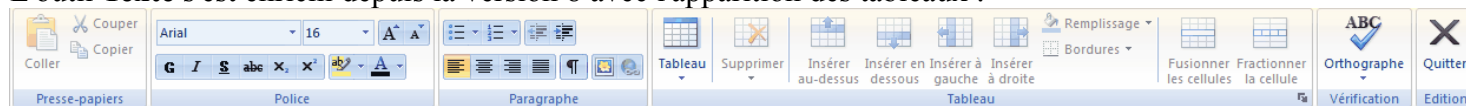
Tandis qu'à l'insertion d'un **Polygone**, on ouvre sur :



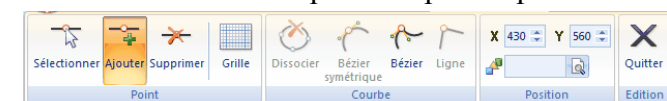
Avec un **Bouton**, on obtient :



L'outil **Texte** s'est enrichi depuis la version 8 avec l'apparition des tableaux :



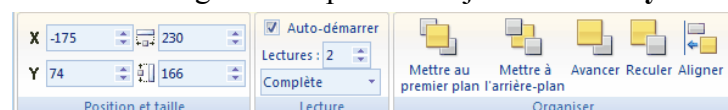
Le **Tracé d'animation** présente peu d'options :



La saisie du **Titre** est claire,

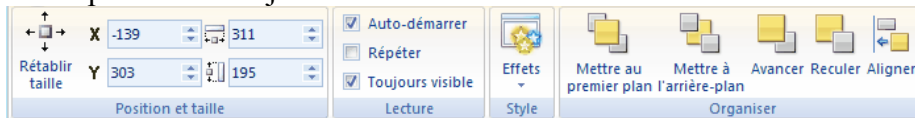


Le menu s'allège encore pour un objet **Média Player**

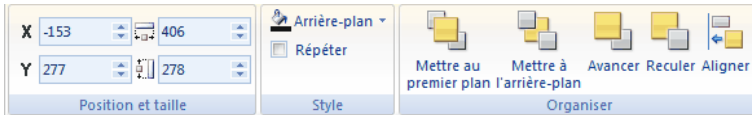


Les objets de Mediator

Assez proche de l'objet **Vidéo**

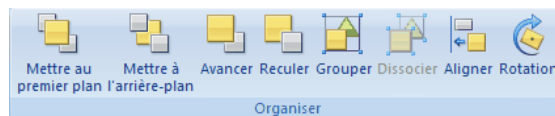


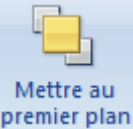
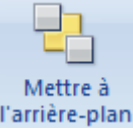
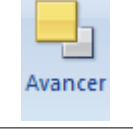
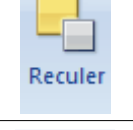

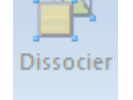
L'objet **Flash** se suffit à lui-même, ou presque ...



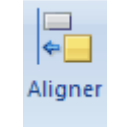
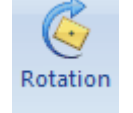
Heureusement que certains éléments de menu sont communs, cela devrait simplifier l'apprentissage !

La section Organiser :




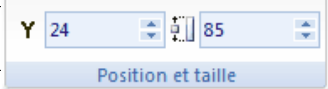

	L'objet sélectionné passe au premier plan de la page et va donc masquer les autres objets de la page, totalement ou partiellement en fonction de positions respectives
	L'objet sélectionné passe l'arrière-plan de la page et risque donc d'être masquer par les autres objets de la page, totalement ou partiellement en fonction de positions respectives
	L'objet sélectionné avance d'un cran dans l'ordre des calques, et va donc masquer les autres objets de la page, placés en dessous, totalement ou partiellement en fonction de positions respectives et être masqué par les objets placés au dessus de lui.
	L'objet sélectionné recule d'un cran dans l'ordre des calques, et va donc masquer les autres objets de la page, placés en dessous, totalement ou partiellement en fonction de positions respectives et être masqué par les objets placés au dessus de lui.
	Accessible dès lors que plusieurs objets sont sélectionnés, pour créer un groupe d'objets, plus facile à manipuler. Le groupe apparaît alors dans la liste des objets avec l'icône relative aux groupes
	Disponible seulement si un groupe d'objets est sélectionné, pour dissocier les objets. Utile pour « reprendre » les zones sensibles

On retrouve ces éléments dans le menu Accueil, enrichi dans ce cas des éléments suivants :

	Utile pour aligner plusieurs objets, fait appel à la fenêtre Alignement, pour les fanas des interfaces tirées à la règle.
	Pour faire tourner à la souris, l'objet sélectionné. Attention, cet outil ne fonctionne pas avec tous les objets et ignore les groupes.

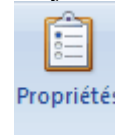
Les objets de Mediator

La section Position et taille revient également très souvent :

 340	Largeur de l'objet, en pixels.	
 85	Hauteur de l'objet, en pixels.	
X 273	Position gauche du coin supérieur gauche de l'objet, en pixels depuis le coin haut-gauche de l'écran.	
Y 24	Position haute du coin supérieur gauche de l'objet, en pixels depuis le coin haut-gauche de l'écran.	

Attention, dans Mediator la référence (0,0) se trouve en haut à gauche de la page, x correspond à l'horizontale, positif vers la droite, y est en vertical, positif vers le bas. Les objets peuvent avoir des coordonnées négatives, ils seront juste pas, ou partiellement, visibles.

De toute façon, les objets, une fois posés dans la page peuvent être modifiés par l'intermédiaire de l'onglet Format, ou plus précisément, par l'intermédiaire de l'édition des propriétés de l'objet. En effet, chaque objet dispose d'un jeu de propriétés, accessibles par l'onglet Affichage, icône Propriétés



et peut-être positionnée à volonté dans l'espace de travail.

Le but des différents Tps proposés est de manipuler les objets et leurs différentes propriétés.