



EDITEUR DE PAGES POUR VENDR-O-MATIC

Préambule - Pré requis - avertissement	2
Installation	3
Présentation	4
Présentation - suite	5
Fonctionnalités de l'éditeur : les boutons	6
Fonctionnalités de l'éditeur : les boutons - suite	7
Fonctionnalités de l'éditeur : gestionnaire d'images avancé	8
Fonctionnalités de l'éditeur : éditeur de classes CSS	9
Fonctionnalités de l'éditeur : éditeur de classes CSS - suite	10
Fonctionnalités de l'éditeur : éditeur de classes CSS - suite	11
Utilisation de l'éditeur - méthode 1	12
Utilisation de l'éditeur - méthode 2	13
Utilisation de l'éditeur - méthode 2 - suite	14
Utilisation de l'éditeur - méthode 3	15
Annexes	16

Préambule - Pré requis - Avertissement

L'Editeur Vendromatic va vous permettre de créer des pages professionnelles pour les processus de vente générés par Vendromatic. Il s'agit d'un puissant éditeur en ligne qui ne nécessite pas de connaissance HTML pour réaliser vos pages. Il est parfaitement intégré à Vendromatic.

Nous allons voir dans ce manuel les diverses façon de l'utiliser.

Toutes les pages de vos processus de vente sont éditables :

- **Page de vente** ou **page d'inscription** si c'est un processus gratuit.
- **Page de retour de** Paypal contenant le formulaire « conseiller une page à ses amis ».
- **Page de bonus** qui suit ce formulaire et permet à votre client de télécharger un ou plusieurs cadeaux en échange des adresses « amies » qu'il vient de vous communiquer.
- **Page de téléchargement** des produits achetés.

IMPORTANT : l'éditeur vous permet de modifier les pages des processus que vous aurez créés APRES son installation. Il ne s'applique pas aux processus créés antérieurement. Si vous désirez l'utiliser sur des processus existants, vous devrez les supprimer et les reconstruire.

- L'éditeur fonctionne avec Mozilla Firefox et Internet Explorer 6.
- Il requiert que PHP 5 minimum soit installé sur votre serveur.
- Il fait appel à des fonctions PHP avancées qui nécessitent que le SAFE-MODE de PHP soit désactivé. Renseignez-vous auprès de votre hébergeur.

IMPORTANT :

Cette présente documentation annule et remplace tout ce qui concerne **l'édition des pages des processus de vente** Vendr-O-Matic dans la documentation principale livrée avec le programme.

Pour ce qui concerne la création / modification des processus de vente reportez-vous à la documentation principale Vendromatic.

1- Installation

- Décompressez le dossier **vendroEditeur.zip** sur votre disque dur.
- Le dossier alors obtenu se compose de 4 objets :
 - Dossier **admin**
 - Dossier **modeles**
 - Dossier **images**
 - Fichier **style.css**
- Ouvrez votre programme FTP préféré pour afficher les dossiers et fichiers de votre serveur Web.
- Ouvrez votre dossier **vendromatic** côté serveur
- Transférez la totalité du contenu du dossier **vendroEditeur** (4 objets) dans le dossier **vendromatic** de votre serveur, sans les ouvrir. Votre programme FTP va vous signaler que ces dossiers existent déjà sur votre serveur et vous demander si vous souhaitez les remplacer. Répondez OUI.

Droits CHMOD

En principe, vous n'avez pas besoin de modifier les droits CHMOD des fichiers ou dossiers de Vendromatic lors de l'installation de l'éditeur. Cependant, selon les serveurs, il se peut que vous constatiez des dysfonctionnements, notamment au niveau du **gestionnaire d'images avancé** (voir page 8) et / ou de **l'éditeur de classes CSS** (voir page 9).

Dans ce (ces) cas :

- Pour le **gestionnaire d'images avancé** : accordez les droits CHMOD 666 (644 chez OVH) sur le fichier **vendromatic/admin/editeur/jscripsts/tiny_mce/plugins/imagemanager/path_im.php**
- Pour **l'éditeur de classes CSS** : accordez les droits CHMOD 666 (644 chez OVH) sur le fichier **nom_du_dossier_cible/nom_du_processus/css/content.css** de chacun de vos processus de vente.


L'installation est terminée !

Votre éditeur Vendromatic est prêt à fonctionner.

Pour le voir en action, rendez-vous dans votre espace administration Vendromatic et créez un nouveau processus de vente. Dans le tableau qui s'affiche après la création, vous verrez des liens **Editer** en face du nom des pages éditables du processus.

2 - Présentation

L'accès à l'éditeur se fait dans votre espace administration Vendromatic. Vous pouvez éditer vos pages soit lorsque vous venez de créer un processus de vente :

Interface Administration Vendromatic	
Aide (PDF) - Aide (Vidéos)	
Configuration générale - Créer un processus de vente - Vos processus de vente - Vos statistiques - Maintenance	
Le processus premier-test a été créé avec succès. Notez les informations sur un bloc-notes.	
Dossier du processus :	vendrotest
Processus :	premier-test
Type :	Paiement (Test Paypal Sandbox)
Date création :	05-05-2009
Date modif :	05-05-2009
Référence :	RT1
Email Paypal :	admin@pub-creator.fr
Prix :	1.00 EUR
Mail admin :	1
Bouton Paypal :	
Page vente :	http://www.sources-du-savoir.com/vendrotest/premier-test/premier-test.php - Editer
	<i>C'est la page de départ contenant le bouton Paypal ou le formulaire d'inscription (processus gratuits)</i>
Formulaire amis	3 champ(s)
Page amis :	http://www.sources-du-savoir.com/vendrotest/premier-test/premier-test.php
	<i>C'est la page que vos clients conseillent à leurs amis</i>
Page sortie :	http://www.bannieres-en-ligne.fr
	<i>C'est la page que vous avez choisie comme la dernière de tout le processus</i>
Page "merci"	http://www.sources-du-savoir.com/vendrotest/premier-test/merci.php - Editer
	<i>C'est la page de retour Paypal qui affiche le formulaire "Conseiller aux amis"</i>
Page "bonus"	http://www.sources-du-savoir.com/vendrotest/premier-test/bonus.php - Editer
	<i>C'est la page de téléchargement des bonus en échange des adresses "amies"</i>
Page téléchargements	http://www.sources-du-savoir.com/vendrotest/premier-test/download/RT1.php - Editer
	<i>C'est la page de téléchargement des produits achetés ou gratuits pour les processus gratuits</i>
Pour tester la page des téléchargements, vous aurez besoin de codes d'accès :	
ID administrateur	wjpQe
Passe administrateur	JkEnAPwD
Header perso	oui

Soit en mode modification des processus : rubrique « [Vos processus de vente](#) » du menu supérieur. Le tableau est identique à celui-ci et vous montre les pages qui ont été générées par Vendromatic. Lorsque elles sont éditables, le lien **Editer** apparaît à côté de celui de visualisation de la page. Vous pouvez ainsi voir l'avancement de votre travail au fur et à mesure de vos modifications.

Pour commencer, cliquez sur le lien **Editer de la page de vente**.

La fenêtre popup de l'éditeur va s'ouvrir pour vous permettre de modifier le contenu de cette page.

Présentation (suite)

Fenêtre de l'éditeur contenant la page de vente :

The screenshot shows a web editor interface with a toolbar at the top containing various icons for text formatting, alignment, and insertion. Below the toolbar, the main editing area contains the following text:

[HEADER]

Exemple pour votre page de vente.

Vous pouvez en adapter tout le contenu.

Bienvenue dans l'exploitation de Vendr-O-Matic.

Ceci est la BASE de votre page de vente.

Vous devez éditer cette page.php pour y insérer le contenu de votre page de vente.html.

Pour cela éditer cette page, et insérer le code html en respectant les portions du code php indispensable au bon fonctionnement de cette page et de l'ensemble du processus automatisé.

Vous trouverez des balises pour vous guider dans le code source de cette page.

Vous devez remplacer vos boutons de paiement ou vos lignes de commande par le code correspondant au formulaire paypal (exemples ci-dessous) qui est relié à la page "inter.php" qui sécurise vos achats et qui ne sera jamais vue par vos visiteurs.

Nous vous souhaitons de belles ventes.

L'équipe Vendr-O-Matic.

[FORM-PAYPAL]

[LIEN-PAYPAL]

Chemin: table > tbody > tr > td > blockquote > p

[Modifiez votre page](#)

Tout le contenu de cette page est modifiable grâce aux divers boutons de l'éditeur. Vous remarquerez un certain nombre de TAGS matérialisés grâce aux crochets [...]. En voici le détail :

[HEADER] : sera remplacé par votre image header (tête).

[FORM-PAYPAL] : sera remplacé par le formulaire et bouton Paypal de paiement que vous aurez choisi lors de la création du processus. Vous pouvez dupliquer ce TAG autant de fois que vous souhaitez afficher de boutons Paypal.

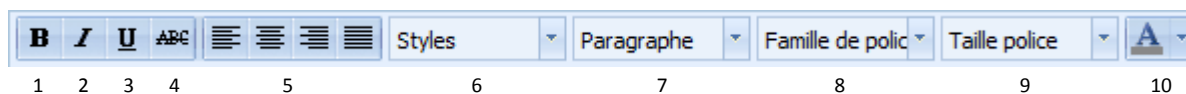
[LIEN-PAYPAL] (facultatif) : sera remplacé par un lien texte pointant vers la page de paiement.

NB : cette notion de TAG est valable pour toutes les pages éditables de vos processus. Un récapitulatif est présent en annexe de ce document.

Nous allons maintenant détailler les fonctionnalités de chaque bouton de l'éditeur.

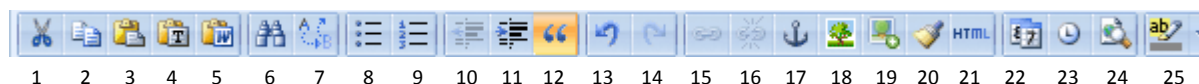
3 - Fonctionnalités de l'éditeur : les boutons

Dans un souci de clarté, nous avons scindé la barre des boutons en 4 lignes distinctes :



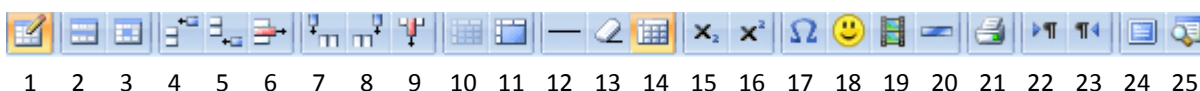
Dans l'ordre de gauche à droite :

1. Mise en **gras** du texte sélectionné.
2. Mise en *italique*.
3. Souligné : un texte souligné.
4. Barré : un ~~texte barré~~.
5. Aligner à gauche / centrer / aligner à droite / justifier (aligner à gauche et à droite).
6. Styles : applique un style CSS prédéfini (voir chapitre **Editeur de styles CSS**).
7. Paragraphes : taille des paragraphes en tailles pré formatées (balises <h1>, <h2> ...).
8. Famille de polices (Arial, Verdana...).
9. Taille de police en pixels.
10. **Couleur de police**.



1. Couper du texte, un objet ou une image.
2. Copier du texte, un objet ou une image.
3. Coller du texte, un objet ou une image.
4. Coller du texte brut (supprime la mise en forme d'origine).
5. Coller depuis Word.
6. Rechercher et remplacer.
7. Rechercher et remplacer (mode avancé).
8. Liste à puces.
9. Liste ordonnée.
10. Supprimer l'indentation (décalage à droite).
11. Indenter (décaler à droite).
12. Mode « citation » (décale un paragraphe à droite).
13. Annule l'action précédente.
14. Rétablit l'action précédente.
15. Créer un lien sur un texte ou une image.
16. Annule un lien.
17. Créé une ancre nommée dans la page (afin de créer un lien vers elle).
18. Insère / édite une image (mode simplifié).
19. Gestionnaire d'images (mode avancé, téléchargements, modification).
20. Reproduit la mise en forme d'un texte sur un autre (taille, couleur, gras...).
21. Affiche le code source HTML de la page.
22. Insère la date courante.
23. Insère l'heure courante.
24. Prévisualisation de la page.
25. Surligner un texte.

3 - Fonctionnalités de l'éditeur : les boutons (suite)




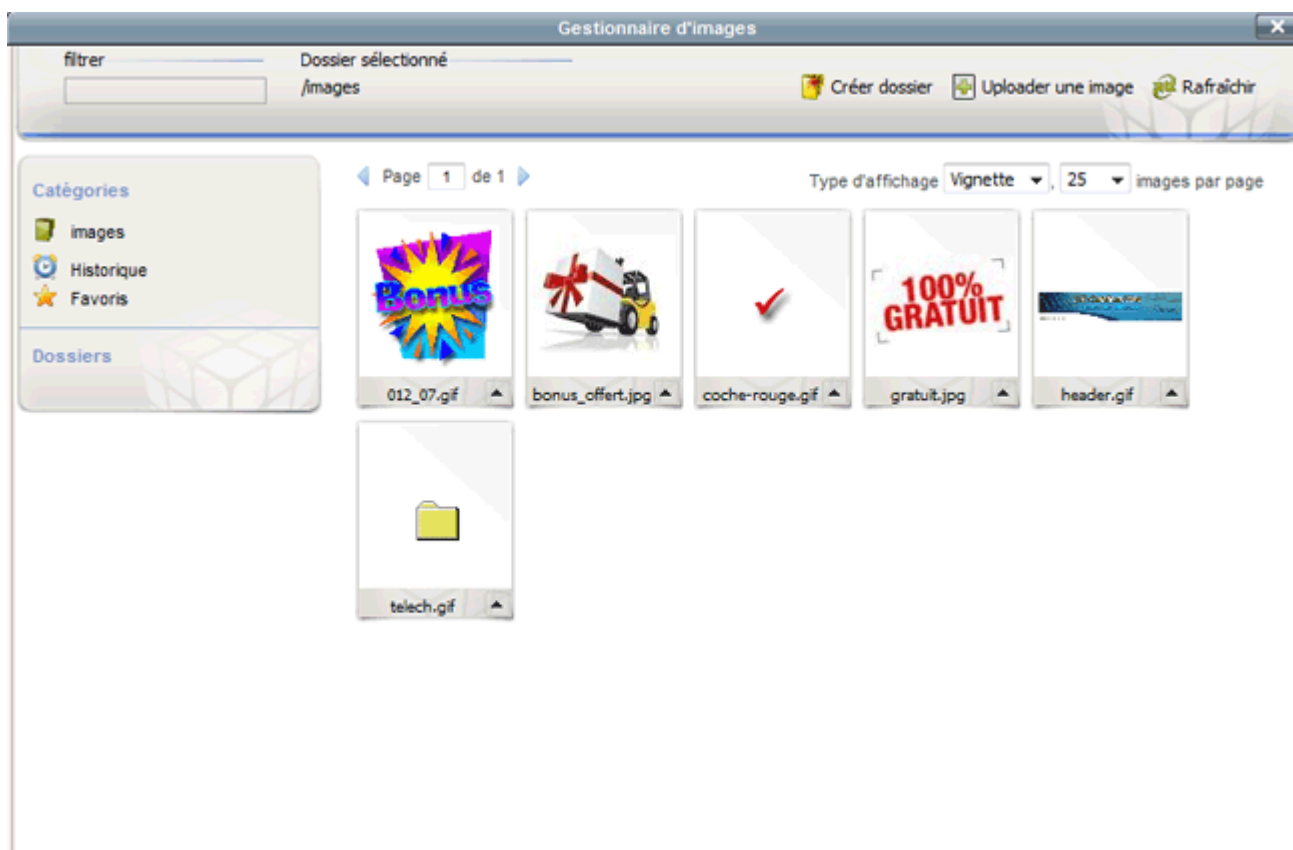
1. Insérer un tableau.
2. Propriétés de la ligne d'un tableau.
3. Propriétés de la cellule d'un tableau.
4. Insérer une ligne avant la ligne sélectionnée.
5. Insérer une ligne après la ligne sélectionnée.
6. Effacer la ligne sélectionnée.
7. Insérer une colonne avant la colonne sélectionnée.
8. Insérer une colonne après la colonne sélectionnée.
9. Effacer la colonne sélectionnée.
10. Scinder les cellules fusionnées d'un tableau.
11. Fusionne les cellules sélectionnées d'un tableau.
12. Insérer une ligne horizontale.
13. Supprimer un formatage (mise en forme).
14. Active / désactive les éléments invisibles (par ex. bordure de tableau lorsqu'elle est à 0).
15. Indice.
16. Exposant.
17. Insérer des caractères spéciaux (copyrights...).
18. Insérer des émoticônes.
19. Insérer / éditer un média (vidéo, mp3, Flash...).
20. Insérer une barre horizontale paramétrable.
21. Imprimer.
22. Ecriture de gauche à droite (par défaut).
23. Ecriture de droite à gauche.
24. Mode plein écran : plus pratique pour travailler sa page. Doit être désactivé pour enregistrer.
25. Propriétés du document (titre, mots-clés, description....).



1. Insérer un calque (déplaçable à volonté et pouvant contenir textes et/ou images).
2. Avancer le calque par rapport à un autre calque.
3. Reculer le calque par rapport à un autre calque.
4. Position absolue du calque par rapport au bord haut/gauche de la page.
5. Insérer une citation (visible au survol souris).
6. Insérer un acronyme (visible au survol souris)..
7. Insérer une abréviation (visible au survol souris).
8. Efface une insertion (élément appliqué sur un texte ou image et visible au survol souris).
9. Insère un élément visible au survol souris sur un texte ou une image.
10. Repères de mise en page.
11. Espace insécable entre deux mots.
12. Insère un saut de ligne.

3 - Fonctionnalités de l'éditeur : gestionnaire d'images avancé

Le gestionnaire d'image avancé s'ouvre en cliquant sur le bouton  sur la 2ème ligne de bouton. Il vous permet de gérer les images de votre processus :



Il affiche toutes les images présentes dans le dossier « images » de chaque processus. Pour chaque image, vous pouvez, en cliquant sur la flèche en bas à droite de la vignette : afficher en taille réelle, insérer dans le document, modifier ou supprimer, ajouter aux favoris.

Les 3 liens situés en haut à droite du gestionnaire d'images vous permettent respectivement de :

- Créer un sous-dossier dans le dossier « images ».
- Transférer (upload) une image dans le dossier ou le sous-dossier.
- Rafraîchir la vue après une modification.

NB : pour manipuler vos images, nous vous conseillons fortement d'utiliser le gestionnaire. Si certaines images sont trop volumineuses pour être transférées ici, vous devez utiliser votre FTP et les transférer dans le dossier « images » du processus concerné. Elles seront alors visibles et manipulables dans le gestionnaire. Pour insérer une image dans une page, positionnez le curseur souris à l'endroit souhaité, ouvrez le gestionnaire d'images puis cliquez une fois sur la vignette de votre choix.

NB : le bouton qui se trouve à gauche de celui du gestionnaire vous permet d'appeler des images par URL, renseigner les balises ALT, description...et d'ouvrir le gestionnaire.


Important : si vous constatez un dysfonctionnement ou des messages d'erreur, reportez-vous page 3 de ce manuel.

3 - Fonctionnalités de l'éditeur : l'éditeur de classes CSS

Une classe CSS (Cascade Style Sheet - feuille de styles en cascade) est un ensemble de définitions de mise en forme de texte, tableaux et autres objets qui composent une page HTML. Si vous décidez que, pour un processus donné, le fond de la page sera bleu, et que le contenu de cette page sera encapsulé dans un tableau de couleur de fond jaune pâle, avec une police Verdana 12px de couleur rouge foncée et une bordure de 2 pixels pointillée rouge clair, vous pouvez définir tous ces attributs avec l'éditeur de classe CSS.

Il vous suffit de nommer cet ensemble d'attributs de styles, par exemple « nom_du_processus » et de l'enregistrer. Ensuite, vous l'appliquez en un clic à n'importe quelle autre page du processus qui prend toute la mise en forme prédéfinie.

VENDR-O-MATIC : éditez vos pages : page de vente du processus vendrotest

Instructions : utilisez les boutons de mise en page pour construire votre page. Insérez des tableaux, des images, des vidéos... Insérez le tag **[FORM-PAYPAL]** partout où vous souhaitez afficher votre bouton Paypal. Ne modifiez pas les [TAGS] ! Reportez-vous à la notice pour l'utilisation des [TAGS] de chaque page. Pour un confort de travail amélioré, et notamment la disparition de l'ascenseur vertical, cliquez sur le bouton pour passer en mode "plein écran" : . Cependant, pour valider vos modifications, vous devez repasser en mode normal.

Editeur de classe CSS : vous pouvez créer, éditer, modifier vos propres styles CSS. Il vous suffit ensuite de l'appliquer à n'importe quelle page de vos processus pour rendre un design homogène en un seul clic. [Ouvrir l'éditeur de classes CSS](#)

Pour ouvrir l'éditeur de classes CSS, cliquez sur le lien qui se trouve en haut de l'éditeur principal :

L'éditeur de classes CSS vous permet de créer / éditer / modifier autant de classes CSS que vous le désirez pour chaque processus de vente.

Une fenêtre s'ouvre par-dessus la fenêtre de l'éditeur principal. Cliquez sur « [Créer une nouvelle classe](#) » pour afficher le formulaire de création de classes CSS :

3 - Fonctionnalités de l'éditeur : l'éditeur de classes CSS (suite)

Formulaire de création de classe CSS :

Editeur de classe CSS Vendr-O-Matic

Créez / éditez vos classes de style CSS. Vous pouvez ensuite les utiliser dans l'éditeur et les appliquer, par processus, à divers éléments de vos pages : tableaux, paragraphes, phrases, mots...

Vos classes existantes pour le processus vendrotest
Cliquez sur un nom pour modifier la classe

[mapage](#)

[Créer une nouvelle classe](#)

Création d'une nouvelle classe CSS

Couleur de fond	<input type="text"/> Couleurs
Police du texte	Verdana ▼
Taille du texte	8px ▼
Couleur du texte	<input type="text"/> Couleurs
Epaisseur du texte	Normal ▼
Style du texte	Normal ▼
Décoration du texte	Aucune ▼
Bordure	Non ▼
Padding <i>En pixels, espacement entre la bordure et le contenu</i>	0px ▼
Nom de la classe CSS <i>Sans accent ni caractère spécial : lettres, chiffres, tiret et underscore uniquement. Veillez à ne pas choisir un nom qui existe déjà. Par exemple : tableaux_process1</i>	<input style="width: 100%;" type="text"/>

[Fermer la fenêtre](#)

Remplissez les champs selon vos besoins, puis saisissez un nom mnémotechnique pour votre nouvelle classe puis cliquez sur « Enregistrer votre classe ».

Son nom s'affichera dans le haut de la page (dans notre exemple la classe se nomme « mapage »).

Il vous suffit de cliquer sur son nom pour la modifier avec le même formulaire.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le lien « [Fermer la fenêtre](#) » ce qui aura pour conséquence de rafraîchir la page de l'éditeur principal qui se trouve en dessous. Votre classe est désormais disponible comme nous allons le voir dans le tableau suivant :

3 - Fonctionnalités de l'éditeur : l'éditeur de classes CSS (suite)

Disponibilité de la classe CSS « mapage » dans l'éditeur :

The screenshot shows the editor interface with a central yellow area containing text and placeholders like [HEADER], [FORM-PAYPAL], and [LIEN-PAYPAL]. The 'Insérer/Modifier tableau' dialog box is open, showing the 'Général' tab with the following settings:

- Propriétés générales
- Colonnes: 1
- Lignes: 1
- Espacement dans les cellules: 5
- Espacement des cellules: 5
- Alignement: Centré
- Bordure: 0
- Largeur: 800
- Hauteur: [empty]
- Classe: mapage
- Afficher la légende du tableau:

Buttons: Mettre à jour, Annuler

Chemin: table.mapage > tbody > tr > td > p

Modifiez votre page

Dans cet exemple, la classe est appliquée au tableau central : le fond est jaune pâle avec un texte verdana 12px rouge foncé et une bordure pointillée rouge vif.

Vous pouvez appliquer cette classe à divers éléments de la page tels que des tableaux, des paragraphes, des mots...

Important : si vous constatez un dysfonctionnement ou des messages d'erreur, reportez-vous page 3 de ce manuel.

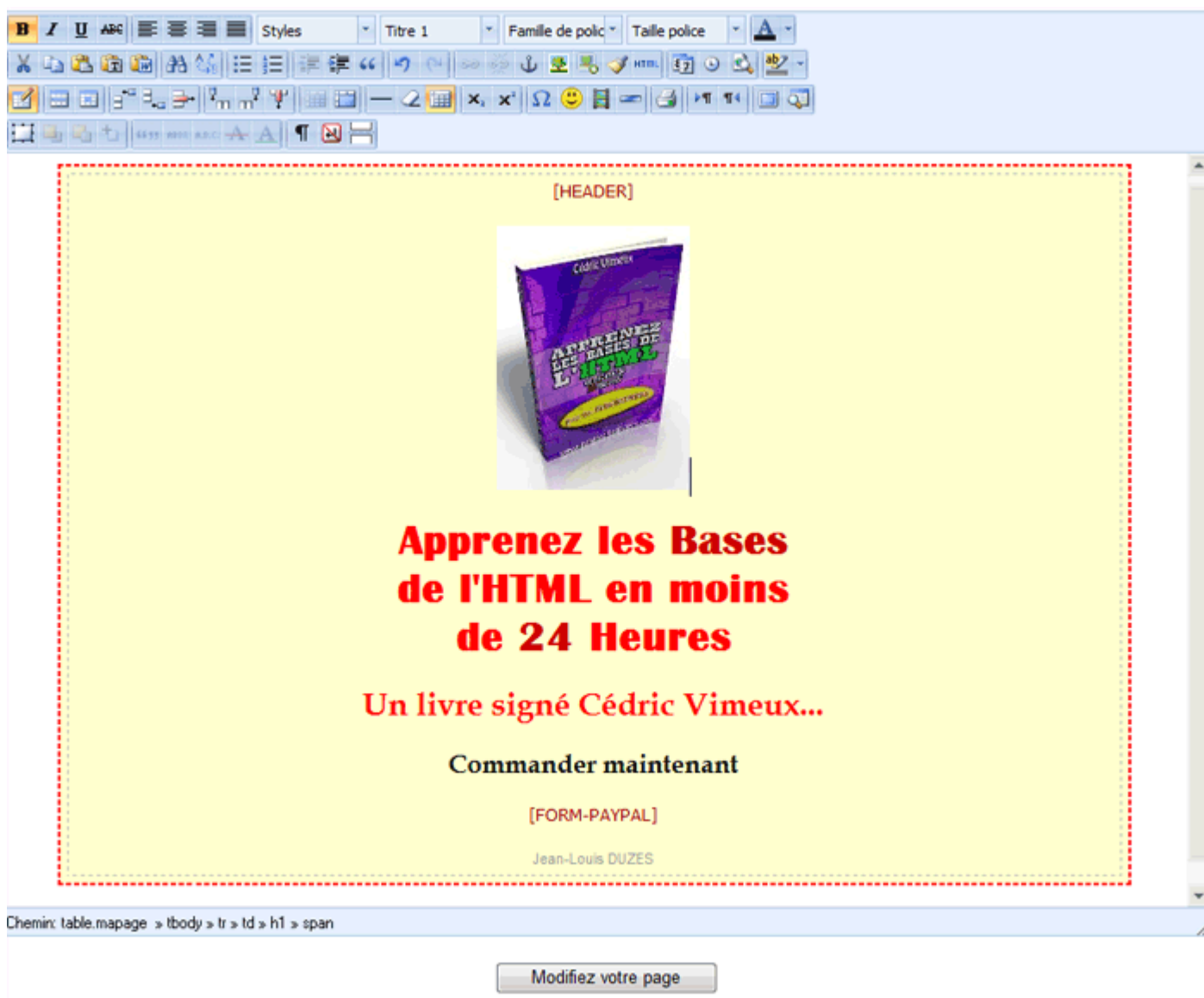
4 - Utilisation de l'éditeur

Il existe 3 méthodes pour construire vos pages. Nous les voyons succinctement ici mais vous le verrez plus en détail dans les tutoriels vidéos - Voir en annexe de ce document.

Méthode 1 : la construction pas à pas dans l'éditeur.

Une fois votre page chargée dans l'éditeur, vous insérez un ou plusieurs tableaux, vous saisissez des blocs de texte que vous mettez en forme, des images, des vidéos...comme vous le feriez dans un éditeur de texte classique type Word. N'oubliez pas de bien respecter les [TAGS] et de ne pas les supprimer.

Enregistrez souvent votre travail en cliquant sur le bouton « Modifiez votre page » en bas de la fenêtre de l'éditeur.



The screenshot displays the Vendr-O-matic editor interface. At the top, there is a toolbar with various icons for text formatting (bold, italic, underline, text color, background color), alignment, and other editing functions. Below the toolbar, the main editing area contains a yellow background with a red dashed border. Inside this area, there is a header section labeled [HEADER] containing an image of a book titled 'Apprenez les Bases de l'HTML en moins de 24 Heures' by Cédric Vimeux. Below the image, the text reads: 'Apprenez les Bases de l'HTML en moins de 24 Heures', 'Un livre signé Cédric Vimeux...', 'Commander maintenant', '[FORM-PAYPAL]', and 'Jean-Louis DUZES'. At the bottom of the editor window, there is a button labeled 'Modifiez votre page' and a status bar showing the path: 'Chemin: table.mapage > tbody > tr > td > h1 > span'.

4 - Utilisation de l'éditeur (suite)

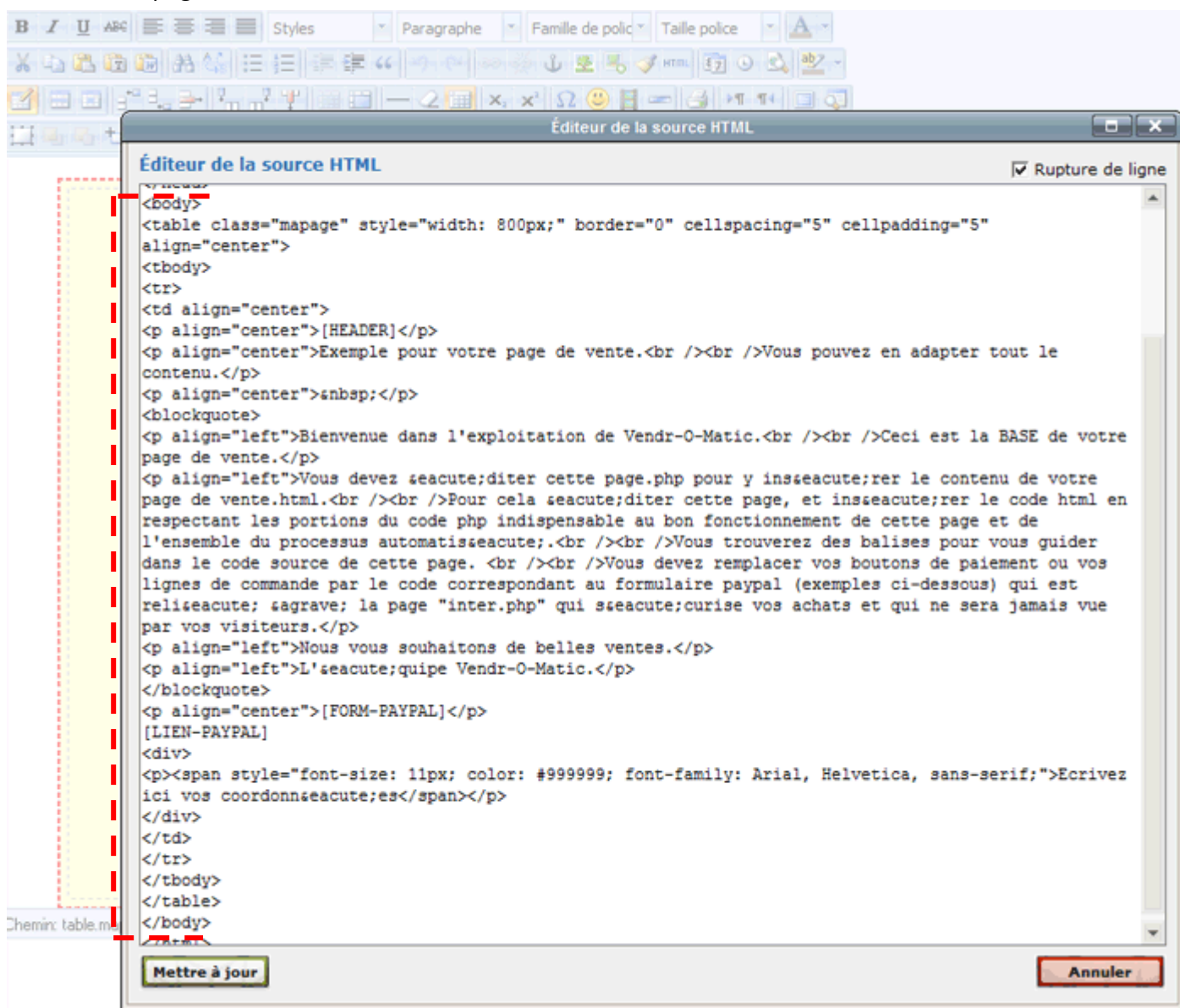
Méthode 2 : le copier-coller du code source HTML.

Cette méthode est particulièrement intéressante lorsque une page de vente « toute prête » vous est fournie avec le produit que vous aller vendre dans le processus (ebook, logiciel...).

Il vous suffit d'éditer cette page avec le bloc-notes Windows et de copier tout le code qui se trouve entre les balises <body> et </body> en **incluant ces balises** .

Transférez ensuite les images fournies (généralement dans un dossier « images ») vers le dossier « images » de votre processus de vente via FTP.

Puis ouvrez l'éditeur Vendromatic pour charger la page que vous souhaitez éditer, la page de vente de votre processus par exemple. Une fois la page chargée, passez en mode « HTML » pour afficher le code source de la page :



Et remplacer le code entre <body> et </body> par ce que vous avez copié de votre modèle, puis cliquez sur « Mettre à jour ». Vous allez revenir au mode normal. Attention de penser à remettre ensuite les TAGS [HEADER] (tout en haut de la page) et [FORM-PAYPAL] si il s'agit de votre page de vente.

4 - Utilisation de l'éditeur (suite)

Suite de la méthode N° 2 : adapter le chemins source des images (attribut « src » de la balise).

Dans le code source que vous venez de coller depuis votre page de vente fournie, il y a de grandes chances pour que le chemin soit du type :

```

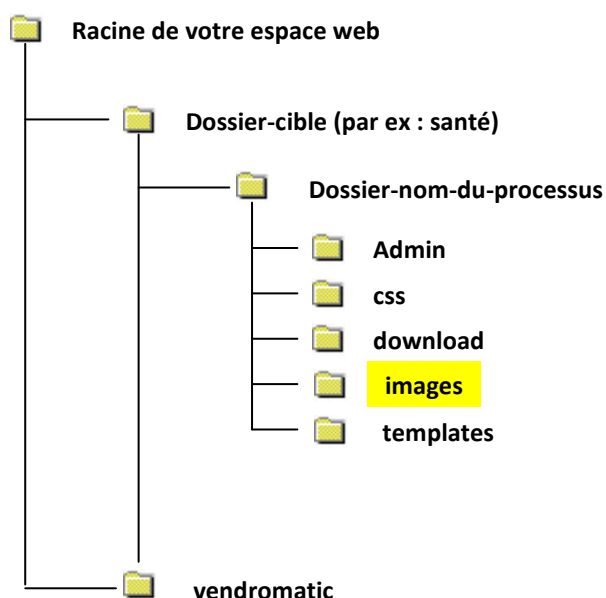
```

Remplacez partout ce chemin par :

```

```

Si une image ne s'affiche pas dans l'éditeur Vendromatic, vérifiez bien son chemin en affichant le code source de la page (bouton HTML) . Si malgré cela elle ne s'affiche toujours pas, vérifiez que vous avez transféré les images dans le bon dossier. Voici l'arborescence d'un processus Vendromatic après installation de l'éditeur :



4 - Utilisation de l'éditeur (suite)

Méthode N° 3 : la copie directe d'une page fournie, côté navigateur.

Avertissement : cette méthode est plus aléatoire et peut donner des résultats inattendus qui nécessiteront des ajustements dans l'éditeur.

Ouvrez votre page modèle dans un navigateur (Internet Explorer ou Firefox) puis faites glisser votre souris du coin haut gauche au coin bas droit de la page en maintenant le bouton gauche enfoncé de façon à sélectionner tous les éléments qui composent la page. Une fois que tout est sélectionné, faites un copier :



The screenshot shows a web page with a blue background and a brick pattern. The main text reads 'APPRENEZ LES BASES DE L'HTML en moins de 24 Heures' and 'pour les PLUS-QUE-NULS par Cédric Vimeux'. A context menu is open over an image of the book cover, with 'Copier' selected. The menu options are: Afficher l'image, Copier l'image, Copier l'adresse, Enregistrer l'image, Envoyer l'image, Choisir l'image, Bloquer les images, Copier, and Recherche Google.

Apprenez les Bases de l'HTML en moins de 24 Heures

NOUVEAU!

Pour les PLUS-QUE-NULS

Le guide à posséder si vous n'y connaissez RIEN !

COOL

Incluant :

4 covers différents, chacun selon 3 tailles
une annonce déjà préparée et prête à l'emploi,
les DROITS DE REVENTE INCLUS !!!

Puis coller le tout directement dans l'éditeur, côté édition (pas côté source HTML). Transférez les images de la page dans le dossier images du processus puis rectifiez les chemins source comme vu méthode 2.

5 - Annexes

1- **Liste des TAGS** que vous allez rencontrer sur les pages éditables :

[HEADER] : marque l'emplacement de votre header (image de tête).

[FORM-PAYPAL] : marque l'emplacement d'un bouton de paiement Paypal.

[LIEN-PAYPAL] : marque l'emplacement d'un lien vers la page de paiement.

[FORM-AMIS] : marque l'emplacement du formulaire qui va permettre à vos clients de saisir les adresses email de leurs amis pour leur conseiller la page de votre choix.

[FORM-INSCRIP] : marque l'emplacement du formulaire d'inscription à vos processus gratuit.

2- **Les vidéos d'aide** à l'utilisation de l'éditeur Vendromatic :

- [Installation de l'éditeur](#)
- [Construction d'une page de vente méthode pas à pas](#)
- [Construction d'une page de vente par copier coller du code source](#) (méthode N°2)
- [Construction d'une page de vente par copier coller direct](#) (méthode N° 3)

3- **Liens utiles** :

[Bannières-en-ligne](#) : pour créer vos bannières, headers, boutons en quelques clics sans aucune connaissance graphique.

4- **Contacts** :

- Par email : sur notre plateforme [Contact-O-Matic](#) (choisissez Vendromatic comme sujet).
- Par téléphone au : 09.63.52.37.89.