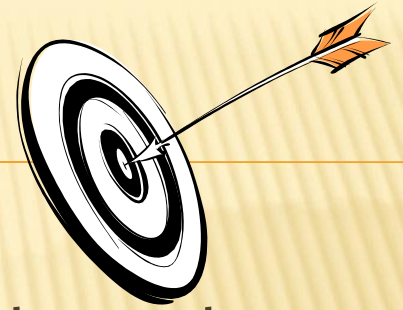




PERSONNALISATION DE SQUELETTES



présenté par
Stéphane Lavoie
SitSat Montérégie
Le 16 juin 2006

OBJECTIFS DE LA JOURNÉE

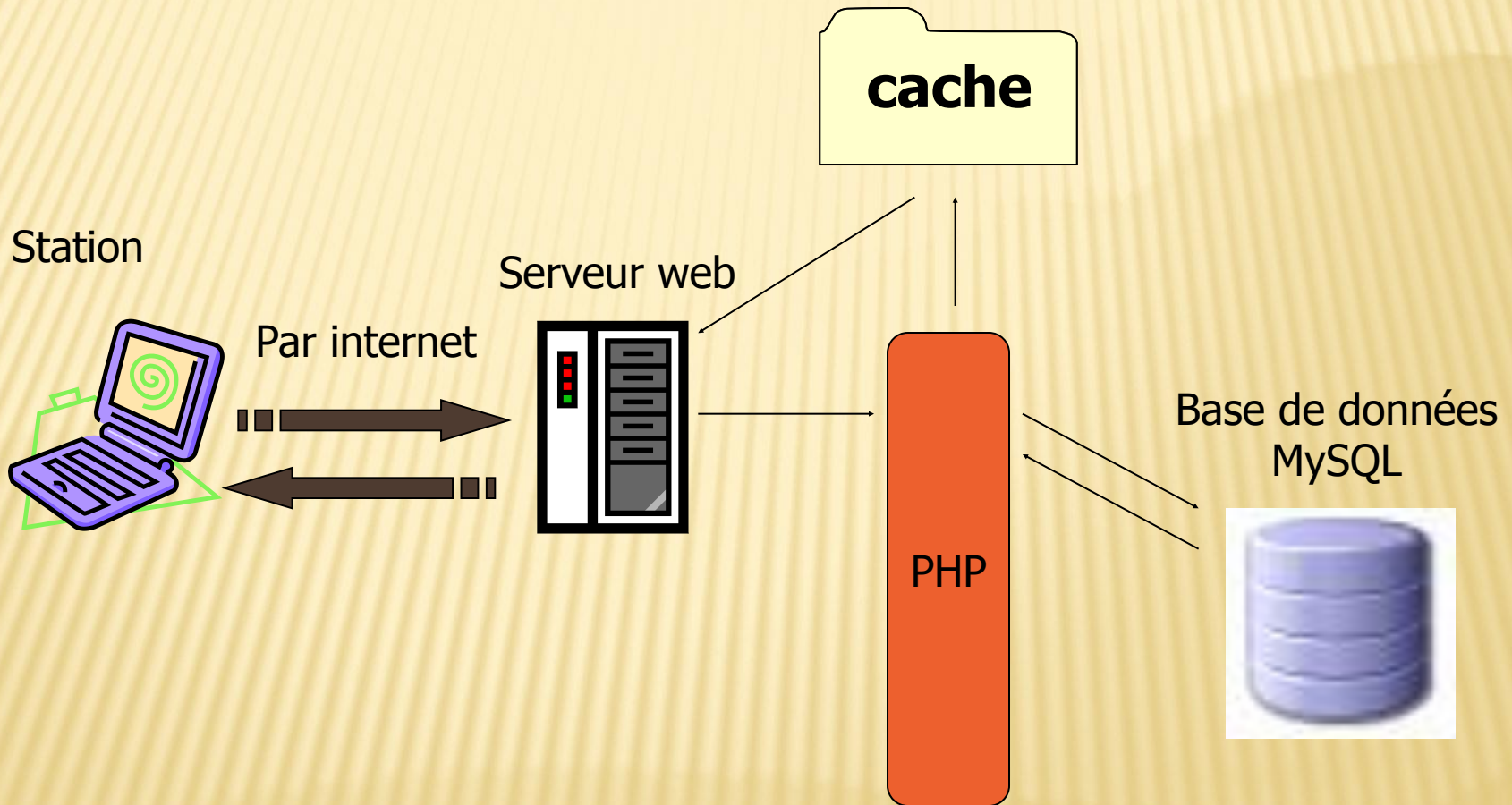


1. Comprendre les éléments qui structurent un site SPIP.
2. Personnaliser un jeu de squelettes SPIP de son choix en :
 - + ajustant des éléments des feuilles de style.
 - + modifiant des portions d'un squelette.
3. Adopter des bonnes pratiques de modification de codes.

PLAN DE LA JOURNÉE

1. Fonctionnement de SPIP..... (1 h)
2. Langages utilisés par SPIP..... (1 h)
 pause
3. Feuilles de style..... (0,5 h)
4. Personnalisation de la mise en forme..... (0,5 h)
 dîner
5. Les boucles de SPIP..... (1 h)
6. Des pages particulières..... (1 h)

COMMENT FONCTIONNE SPIP?



LA BASE DE DONNÉES



Est composée des tables (des tiroirs) dans lesquelles sont stockées les données :

- Spip_rubriques
- Spip_articles
- Spip_auteurs
- Spip_breves
- Spip_mots
- Spip_syndic et spip_syndic_articles
- Spip_forum



QUELQUES TYPES DE FICHER

- ✘ * .php3 : PHP Hypertext preprocessor
- ✘ * .html : HyperText Markup Language
- ✘ * .css : Cascading StyleSheet
- ✘ * .js : Javascript
- ✘ * .gif : Graphic Interchange Format
- ✘ * .jpg : Joint Photographic Expert Group
- ✘ * .png : Portable Network Graphic

Interprétés par
le serveur














Interprétés par
le navigateur



Format
d'image
pour le web




LA STRUCTURE DES DOSSIERS

-  CACHE → Pages calculées
-  dist → Fichiers originaux de la DISTribution
-  écrire → Administration
 -  data → Journaux SPIP, sauvegarde BD
 -  Img_pack
 -  lang → Fichiers de localisation de SPIP
 -  oo
 -  polices
 -  upload → Fichiers > 2Mo versés ici
-  formulaires
-  IMG → Tous les fichiers téléversés dans les sous-dossiers selon l'extension (pdf, jpg, doc, etc.)
-  oo
-  squelettes → Explicite (remarquez le "s")

ACCÈS AU SERVEUR



- ✘ Le travail de personnalisation d'un squelette requiert un accès FTP au serveur.
 - + FTP = File Transfer Protocol
 - + SFTP = SSH FTP (encrypté)
 - + SCP = Secure Copy Protocol (serveur linux)
- ✘ WinSCP est l'outil tout désigné pour cette tâche. (<http://winscp.net/eng/docs/lang:fr>) 
- ✘ Si le SPIP est installé en local, il suffit d'ouvrir un explorateur de documents.

ACCÈS AU SERVEUR



✘ Pour accéder au serveur vous devez connaître :

The image shows the WinSCP Login dialog box. It has a blue title bar with the text 'WinSCP Login'. On the left is a tree view with 'Session' selected. The main area contains fields for 'Host name' (www6.cssmi.qc.ca), 'Port number' (22), 'User name' (ssntrg), and 'Password' (masked with dots). There are also fields for 'Private key file' and 'Protocol' (SFIP, SFTP, SCP). At the bottom are buttons for 'About...', 'Languages', 'Save...', 'Login', and 'Help'. Red circles highlight the host name, port number, user name, and password fields. Lines connect these circles to labels on the right.

Adresse du serveur

Numéro du port

Nom d'utilisateur

Mot de passe



ACCÉDER À VOTRE SERVEUR



- ✘ Affichez à votre écran le système de fichiers de votre SPIP.
 - + Vous n'avez pas de SPIP? Utilisez celui-ci :
 - + Moodle.csdgs.qc.ca port 2294
 - + User : prénom+1re lettre du nom
 - + Password : 123Bonjour
 - + Pour vous rendre au SPIP, allez à la racine puis suivez le chemin suivant : [/var/www/html/primaire](#)
- ✘ Passez en revue les dossiers vus précédemment et inspectez leur contenu.
- ✘ Remarquez les types de fichiers dans chacun des dossiers de SPIP.



10 min.

LES FICHIERS DE SPIP



1. Combien de type de fichiers trouve-t-on dans le dossier écrire?
2. Que signifie les extensions
 1. .htc?
 2. .htaccess?
3. D'après-vous, quelle est l'utilité des fichiers qui débutent par inc-?



LA PAIRE PHP3 - HTML

- ✘ Chaque type de page vient toujours en paire, par exemple : article.php3 – article.html
- ✘ Le fichier php3 précise
 - + le TTL (time to live ou durée de vie) de la page
 - + le fond à utiliser (fichier HTML correspondant)
- ✘ SPIP cherchera le fond par priorité :
 - + Dans le dossier défini par une variable globale
 - + À la racine
 - + Dans le dossier *squelettes*
 - + Dans le dossier *dist*





L'APPEL D'UNE PAGE PAR URL

- ✘ URL = Uniform Resource Locator
- ✘ C'est l'adresse unique d'une page, d'une ressource
- ✘ http://www6.cssmi.qc.ca/sitsat_monteregie/plan.php3

Protocole Adresse du serveur Dossier du site Page demandée

- ✘ Importance de l'orthographe et de la casse (serveurs Linux), sinon → erreur 404!
- ✘ Évitez les caractères accentués dans les noms de fichiers sur le web.

PASSER UN PARAMÈTRE À UN URL

- ✘ Dans les sites web dynamiques, il est possible de transmettre des paramètres à la ressource
http://www6.cssmi.qc.ca/sitsat_monteregie/article.php3?id_article=485
- ✘ Pour passer un paramètre dans l'URL
 - + Ajouter un ?
 - + Puis le paramètre, qui peut prendre différentes valeurs comme id_rubrique, id_article, etc.
- ✘ S'il y a plusieurs paramètres, il faut utiliser la perluète (&) entre chaque paramètre.
 - + rubrique.php3?id_rubrique=2&var_mode=recalcul

QUE FONT CES FICHIERS?



- ✘ Connectez vous par FTP au serveur et affichez le contenu du dossier squelettes.
- ✘ Appelez chacune des pages de ce dossier à partir d'un navigateur.
- ✘ Si le navigateur n'affiche rien
 - + ajoutez un paramètre id_rubrique ou id_article à l'URL.
 - + regardez le code source de la page générée.





Page par défaut d'un SPIP : `sommaire.php3`



15 min.

PLAN DE LA JOURNÉE

1. Fonctionnement de SPIP..... (1 h)
2. Langages utilisés par SPIP..... (1 h)
 pause
3. Feuilles de style..... (0,5 h)
4. Personnalisation de la mise en forme..... (0,5 h)
 dîner
5. Les boucles de SPIP..... (1 h)
6. Des pages particulières..... (1 h)

2. LES LANGAGES DE SPIP

- a. Un bon éditeur de texte
- b. Le PHP
- c. Le HTML
- d. Le langage propre à SPIP

UN BON ÉDITEUR DE TEXTE DEVRAIT...

- ✘ Distinguer en couleur les différents éléments de code
- ✘ Ne pas ajouter de codes inutiles
- ✘ Permettre le chercher/remplacer sur plusieurs fichiers
- ✘ Être un logiciel libre ou gratuit

Deux suggestions :

+ VIM : www.vim.org



+ PSPad : <http://www.pspad.com/fr/>



AVEZ-VOUS UN BON ÉDITEUR DE TEXTE?



1. Vérifiez les fonctions de votre éditeur de texte.
 - a. Détecte-t-il les balises HTML?
 - b. Le texte est-il différencié par couleur?
 - c. Indique-t-il la position du curseur?
 - d. Y a-t-il une fonction remplacer?
2. Si vous n'êtes pas satisfait de votre éditeur de texte, installez-en un autre.



5 min.

LANGAGE PHP




- ✘ C'est un langage interprété par le serveur
- ✘ Semblable au ASP, .NET, Perl, ...
- ✘ Doit toujours être compris dans des balises
<?php ... ?>
- ✘ Commentaire à l'aide de **//**
(il en faut sur chaque ligne de commentaires)
- ✘ Éviter de mêler PHP avec HTML et SPIP.
- ✘ Réf. : <http://www.php.net/manual/fr/index.php>

LANGAGE : HTML

- ✘ Langage de balisage avec des balises ouvrantes et fermantes.
- ✘ Les commentaires sont indiqués selon
`<!-- Ceci est un commentaire -->`
- ✘ Ce langage NE DOIT PAS servir à la mise en page ou la mise en forme.
- ✘ Réf. : <http://fr.selfhtml.org/html/reference/index.htm>

HTML - HEAD

- ✗ `<head>`
- ✗ `<title>` Titre de la page
- ✗ `<meta>` metadonnées (auteur, ©, etc.)
- ✗ `<link>` liens avec d'autres pages
 - + Feuilles de style
 - + Fil RSS 
 - + javascript
- ✗ `</head>`

HTML – AUTRES BALISES

- ✘ `<body>` : Corps de la page
- ✘ `<div>` : division logique de la page
- ✘ `` : application particulière d'un style
- ✘ `<a>` : créer des hyperliens
- ✘ `<p>` : paragraphe
- ✘ `` et `` : créer des listes
- ✘ `<table>`, `<tr>` et `<td>` : tableau, ligne, cellule
- ✘ `</body>` : toujours fermer les balises ouvertes

LANGAGE SPIP



- ✘ <INCLURE (nom_fichier)>
appel d'inclusion d'un autre fichier
- ✘ <BOUCLE_n(TYPE)>
structure spiapienne pour requête dans la BD
- ✘ #BALISE
affichage du contenu de la BD
- ✘ <:texte_multilingue:>
fichier de localisation (pour site multilingue)
- ✘ Réf. : http://www.spip.net/fr_rubrique143.html

QUELLE EST LA STRUCTURE DE VOTRE JEU DE SQUELETTES?





- ✘ Partez du code source de la page d'accueil (sommaire.php3).
- ✘ Détectez les <INCLUDE>, les boucles
- ✘ Lisez bien les commentaires, ils devraient vous fournir des informations précieuses.
- ✘ Faites un plan des fichiers qui génèrent les trois pages principales du jeu de squelettes (sommaire, rubrique, article).



30 min.

PLAN DE LA JOURNÉE

1. Fonctionnement de SPIP..... (1 h)
2. Langages utilisés par SPIP..... (1 h)
 pause
3. Feuilles de style..... (0,5 h)
4. Personnalisation de la mise en forme..... (0,5 h)
 dîner
5. Les boucles de SPIP..... (1 h)
6. Des pages particulières..... (1 h)

LE CSS



- ✘ Qui signifie *Cascading Style Sheet*
- ✘ On y définit la mise en forme et de la mise en page.
- ✘ Les propriétés se définissent habituellement par id, par classe ou par élément HTML.
 - + # : sélecteur d'id (identifiant unique par page)
 - + . : sélecteur de classe
(peut s'appliquer à plus d'un élément sur une page)
- ✘ Réf. : <http://wiki.media-box.net/documentation/css/>

LE CSS : LA CASCADE



- ✘ Les styles peuvent être définis :
 - + Dans un fichier externe (avec la balise `<link>`)
 - + Dans le `<head>` directement
 - + Dans la balise HTML
- ✘ Il est plus fréquent (et pratique) d'avoir les styles dans un fichier externe.



En cas de conflit, la dernière règle lue est toujours prioritaire.



LE CSS : L'HÉRITAGE

- ✘ Un élément enfant (i.e imbriqué dans un élément parent) hérite de certaines propriétés de l'élément parent si ces propriétés sont hérissables.
- ✘ Cet héritage est très pratique et permet d'éviter des répétitions inutiles.
 - + Le code CSS :

```
<style type="text/css"> <!-- html {font-size: 1.5em;} --> </style>
```
 - + Le code HTML :
 - +

```
<body> test <div>test</div> </body>
```

LE CSS : LA SYNTAXE



- ✘ Toujours terminer une ligne par un “;”
 - ✘ Commentaires : `/* commentaire */`
 - ✘ Le reste est assez intuitif et explicite.
 - ✘ Allons voir quelques exemples.
-
- ✘ Pour plus d’info, utilisez la référence :
<http://wiki.media-box.net/documentation/css/>

DES PSEUDO-CLASSES



Les pseudo-classes sont des sous-catégories de certaines classes CSS.

1. Combien en existe-t-il?
2. Pouvez-vous les nommer et donner leur utilité?
3. D'un point de vue syntaxique, comment les distingue-t-on?



LES COULEURS

- ✘ Dans les CSS, les couleurs sont souvent définies avec leur code hexadécimal.
 - + #FFFFFF = Blanc
 - + #FF00FF = Fuschia
 - + #000000 = Noir
- ✘ La palette *websafe* comporte 216 couleurs.

QUELQUES OUTILS

✘ Pour détecter les couleurs



Colorzilla (<http://www.iosart.com/firefox/colorzilla/>)

+ Colourspy (<http://www.silveragesoftware.com/handytools.html>)

✘ Pour voir les entrailles d'une page web, voici des barres outils intéressantes:



DevToolBar (rechercher sur www.microsoft.com)



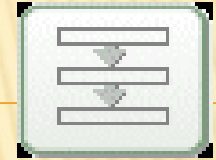
Web developer extension
(<http://chrispederick.com/work/webdeveloper/>)

FORMAT D'IMAGE, LEQUEL?



- ✘ Jpeg
 - + 16 millions de couleur
 - + Compression avec perte d'information
 - + Idéal pour les photos
- ✘ Gif
 - + 256 couleurs
 - + Transparence et animation possibles
 - + Compression brevetée (Unisys)
 - + Idéal pour logos et icônes
- ✘ Png
 - + Nouveau format supérieur à GIF mais non-supporté par les vieux navigateurs...

PERSONNALISATION DE LA MISE EN FORME



1. Identifier l'élément à modifier et les paramètres de la CSS qui gère l'affichage de cet élément.
2. Déterminer le changement désiré.
3. Ouvrir la CSS.
4. Commenter le paramètre à modifier.
5. Ajouter le nouveau paramètre.
6. Sauvegarder la feuille de style.
7. Actualiser la page (dans le navigateur seulement).

PERSONNALISEZ LA MISE EN FORME DE VOTRE JEU DE SQUELETTES



✘ À vous de jouer!

✘ N'oubliez pas :



Ne supprimez jamais de ligne de code...

Le retour en arrière est ardu, sinon!



20 min.

PLAN DE LA JOURNÉE

1. Fonctionnement de SPIP..... (1 h)
2. Langages utilisés par SPIP..... (1 h)
 pause
3. Feuilles de style..... (0,5 h)
4. Personnalisation de la mise en forme..... (0,5 h)
 dîner
5. Les boucles de SPIP..... (1 h)
6. Des pages particulières..... (1 h)

LES BOUCLES DE SPIP



- ✘ C'est à l'aide des boucles que SPIP calcule ses pages.
- ✘ Les boucles sont des requêtes effectuées sur une ou des tables de la base de données.
- ✘ Cela permet d'extraire facilement le contenu de la BD pour l'affichage

SYNTAXE DES BOUCLES



- × `<Bn>`
- × * Code HTML optionnel avant
- × `<BOUCLEn(TYPE){critère1}{critère2}...{critèrex}>`
- × * Code HTML + balises SPIP
- × `</BOUCLEn>`
- × * Code HTML optionnel après
- × `</Bn>`
- × * Code HTML alternatif
- × `<//Bn>`

TYPES DE BOUCLE



✘ Selon le contenu que l'on désire afficher, on utilise un des types de boucles suivants:

- ARTICLES
- RUBRIQUES
- BRÈVES
- AUTEURS
- FORUMS
- MOTS
- SITES
- DOCUMENTS
- SYNDIC_ARTICLES
- SIGNATURES
- HIERARCHIE

Informations sur les mots-clés

les sites référencés (syndiqués ou non)

documents joints aux articles ou aux rubriques

articles en provenance d'un site syndiqué

Boucle peu utilisée pour faire pétitions

Boucle utilisée pour déterminer l'arborescence – usage très limité

À PROPOS DES BOUCLES

- ✘ Chaque boucle d'un fichier doit avoir un nom unique.
- ✘ N'oubliez pas, le type doit toujours être en majuscule.
- ✘ Pour connaître les critères de sélection, allez à http://www.spip.net/fr_article900.html
- ✘ Si la boucle cause problème, utilisez le mode debug (ajouter le paramètre `var_mode=debug` à l'URL)

CRITÈRES DE SÉLECTION



Selon le type de boucle les critères peuvent varier :

- × {id_article},{id_rubrique},{id_auteur},{id_mot}
 - + Si la valeur est passée en paramètre dans l'URL
 - + Sinon, on peut préciser les valeurs désirées:
 - × {id_rubrique=12} : le contenu de la rubrique 12
 - × {id_article IN 3,4,5} : contenu des article 3, 4 et 5
- × {a,b} où a=début et b=nombre, pour n'afficher qu'une partie des résultats
- × {doublons} évite la répétition dans une page calculée

CRITÈRES DE CLASSEMENT



- ✘ {par date} : du plus récent au plus vieux
- ✘ {par date}{inverse} : + vieux au + récent
- ✘ {par titre} : en ordre alphabétique
- ✘ {par num titre} :
 - + Lorsqu'on désire un ordre précis, on peut ajouter au titre de l'élément un nombre, suivi d'un point et d'un espace
 - + Puis trier en fonction de cette numérotation
 - + Dans l'affichage des balise, on pourra ajouter le filtre supprimer_numero.

À PROPOS DES BALISE SPIP

- ✘ Chaque type de boucle possède ses balises.
- ✘ [texte optionnel avant (**#BALISE**) texte optionnel après]
- ✘ Une balise est toujours précédée du # et est toujours en majuscule.
- ✘ Il existe plusieurs filtres applicables aux balises (http://www.spip.net/fr_article901.html).
[avant (**#BALISE** | filtre1 | filtre2 | ... | filtren) après]
- ✘ Allons voir quelques exemples.

PERSONNALISER LES BOUCLES DE VOTRE JEU DE SQUELETTES



- ✘ À vous de jouer!
- ✘ N'oubliez pas :



Ne supprimez jamais de ligne de code...

Le retour en arrière est ardu, sinon!



20 min.

PLAN DE LA JOURNÉE

1. Fonctionnement de SPIP..... (1 h)
2. Langages utilisés par SPIP..... (1 h)
 pause
3. Feuilles de style..... (0,5 h)
4. Personnalisation de la mise en forme..... (0,5 h)
 dîner
5. Les boucles de SPIP..... (1 h)
6. Des pages particulières..... (1 h)



DES PAGES PARTICULIÈRES

- ✘ On peut définir des squelettes particuliers pour certaines pages, par exemples, un album photo, un calendrier, etc.
- ✘ Il suffit de créer une paire php3/html avec le nom du type de page et de lui ajouter :
 - + *-id_rubrique* : dans ce cas tous les éléments de la rubrique ET de ses sous-rubriques adopteront ce modèle.
 - + *=id_rubrique* : les éléments des sous-rubriques ne sont pas affectés.

DES BONNES PRATIQUES

- ✘ Pour chaque ligne de code que vous désirez modifier..
 - + Ne supprimer pas de codes, mettez les plutôt en commentaires
 - + N'hésitez pas à ajouter des infos en commentaires sur les raisons de ce changement
- ✘ N'écrasez pas les fichiers, renommez-les avec une autre extension (.old par exemple)
- ✘ Les modifications importantes devraient faire l'objet d'un registre.

DES AJOUTS À SPIP

- × <http://www.spip-contrib.net/>
- × Des squelettes
- × Des outils
- × Des boucles spéciales



PERSONNALISER VOTRE JEU DE SQUELETES



✘ À vous de jouer!

✘ N'oubliez pas :

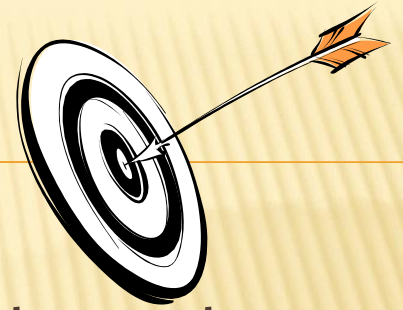
Ne supprimez jamais de ligne de code...

Le retour en arrière est ardu, sinon!



20 min.

OBJECTIFS DE LA JOURNÉE



1. Comprendre les éléments qui structurent un site SPIP.
2. Personnaliser un jeu de squelettes SPIP de son choix en :
 - + ajustant des éléments des feuilles de style.
 - + modifiant des portions d'un squelette.
3. Adopter des bonnes pratiques de modification de codes.

CONCLUSION

- ✘ La documentation est disponible
- ✘ Avec de bonnes approches de personnalisation des squelettes, vous pouvez en faire beaucoup!
- ✘ À vous de jouer!

- ✘ Merci de votre participation!