Manuel de modifications des modèles

Contenu

Avant propos 2
Introduction 2
Les 4 niveaux 2
Préparation 2
Quoi et pourquoi 2
Comment 2
Nommer les modèles modifiés 4
Niveau 1 – Images 4
Quoi 4
Comment 4
Modification du modèle étape par étape 7
Niveau 2 – CSS 17
Quoi 17
Comment 17
Niveau 3 – Layout.html 18
Quoi 18
Comment 18
Niveau 4 – Autres fichiers 18
Quoi 18
Comment 18

Avant propos

Introduction

LogiVert Web Boutique 5 contient un certain nombre de modèles. Ces modèles existent en plusieurs thèmes et couleurs. Le besoin se fera néanmoins ressentir d'apporter des modifications et personnaliser ceux-ci. Les modèles répondent aux derniers standards pour les sites Web. Les techniques utilisées, bien connue des concepteurs de sites, sont les langages XHTML et CSS. Ils sont faciles à utiliser et pourtant très puissants. Ces techniques permettent en outre une bonne séparation entre la structure technique et la mise en page. Les langages PHP (www.php.net) et Smarty (www.smarty.net) sont également utilisées dans les fichiers XHTML de Logivert Web Boutique 5 mais ne seront pas détaillées dans ce manuel. Elles ne sont utiles que pour l'exécution du logiciel. Les fichiers XHTML utilisent le principe des « boîtes », que nous appellerons « blocs ».
La structure de la boutique est déterminée dans un fichier (layout.html). Cette structure est selon la page web garnie de blocs. Ces blocs représentent par exemple les groupes d'articles, l'inscription à la lettre d'information, la sélection des langues ou l'affichage d'un article.

Les 4 niveaux

Il y a quatre niveaux de mise en page. Le premier niveau est adapté aux personnes sans expérience dans la conception de sites Web. Au fur et à mesure de la progression, les niveaux deviennent de plus en plus techniques.
Les quatre niveaux sont :
Niveau 1 : l'adaptation des images de fond, des bannières et des en-têtes.
Niveau 2 : la modification du fichier CSS pour améliorer les changements graphiques.
Niveau 3 : la modification de la structure en repositionnant ou en ajoutant des blocs.
Niveau 4 : la modification des blocs de base de la structure.

Les différentes étapes de ce manuel vous aideront à adapter, à votre goût, les modèles existants.

Préparation

Quoi et pourquoi

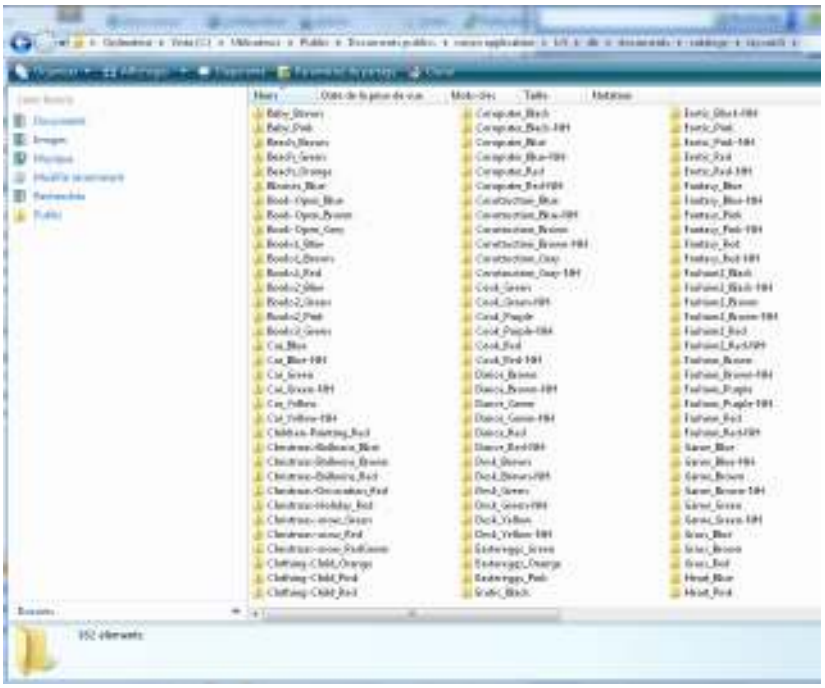
Si vous souhaitez adapter des modèles existants, il est déconseillé d'appliquer les modifications sur les modèles originaux. Ceci pour 2 raisons :

- Il est toujours sage de conserver l'original. En effet, si vous commettez des erreurs, vous aurez sûrement le besoin de revenir au modèle original
- Les modèles de base sont écrasés lors d'une mise à jour. Vos modifications seraient alors effacées.

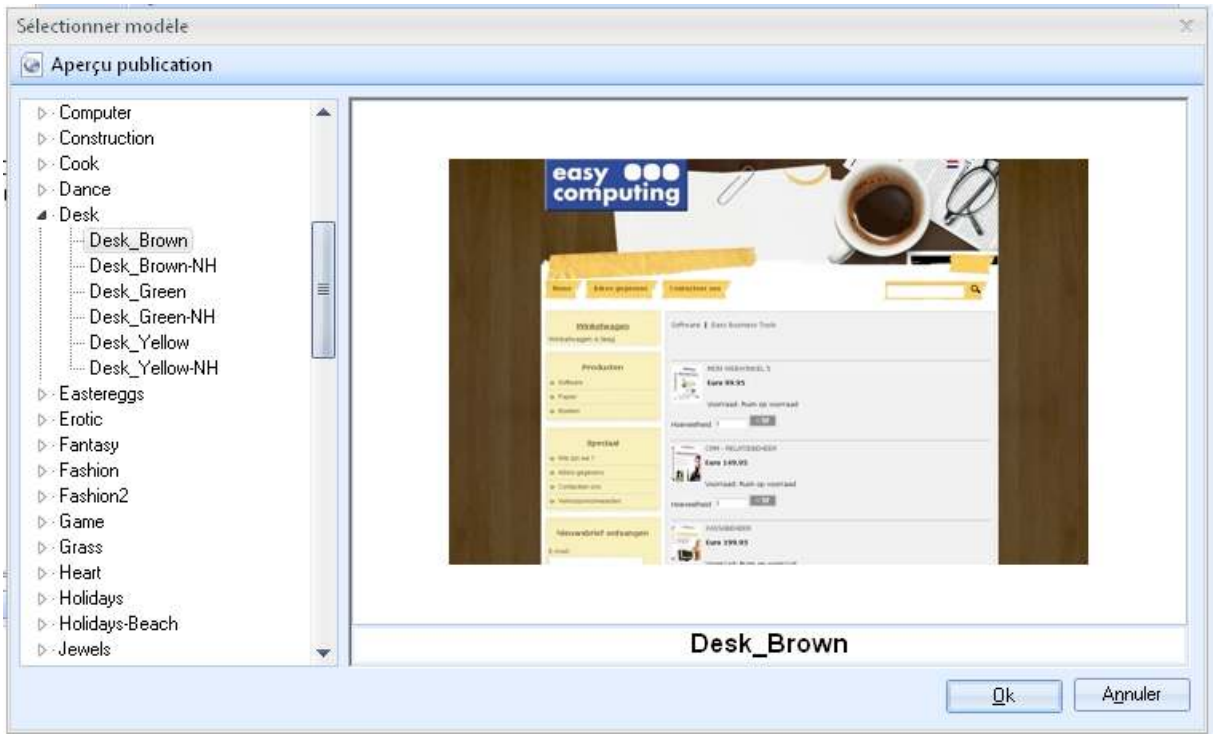
Il est donc conseillé de copier le modèle que vous souhaitez modifier, de le renommer et de travailler sur cette copie.

Comment

Les modèles de base sont, lors une installation standard, situés dans le répertoire
« c:\utilisateurs\public\documents publics\micro application\lv5\db\documents\cataloge\layouts5 »



Dans ce répertoire vous trouverez les dossiers et les sous-dossiers. L'apparence du modèle est affichée dans la fenêtre *Sélectionner modèle.*



Ces images sont au format JPEG. Le nom du dossier est le nom du modèle. Dans cet exemple, vous trouverez un dossier au nom de *Desk_Brown*. Des fichiers uniques pour ce modèle sont repris dans ce dossier. Ce dossier contient au moins le fichier *layout.html* et le sous-dossier *Images* dans lequel vous trouverez le fichier *cataloge.css* ainsi que les images composant le modèle.
Copiez et renommer d'abord le fichier jpeg du modèle standard. Par exemple monmodèle.jpg. Copiez ensuite le dossier du modèle et renommez-le *monmodèle*.
Pour l'exemple voir : Niveau1 – Images / modifier les modèles étape par étape

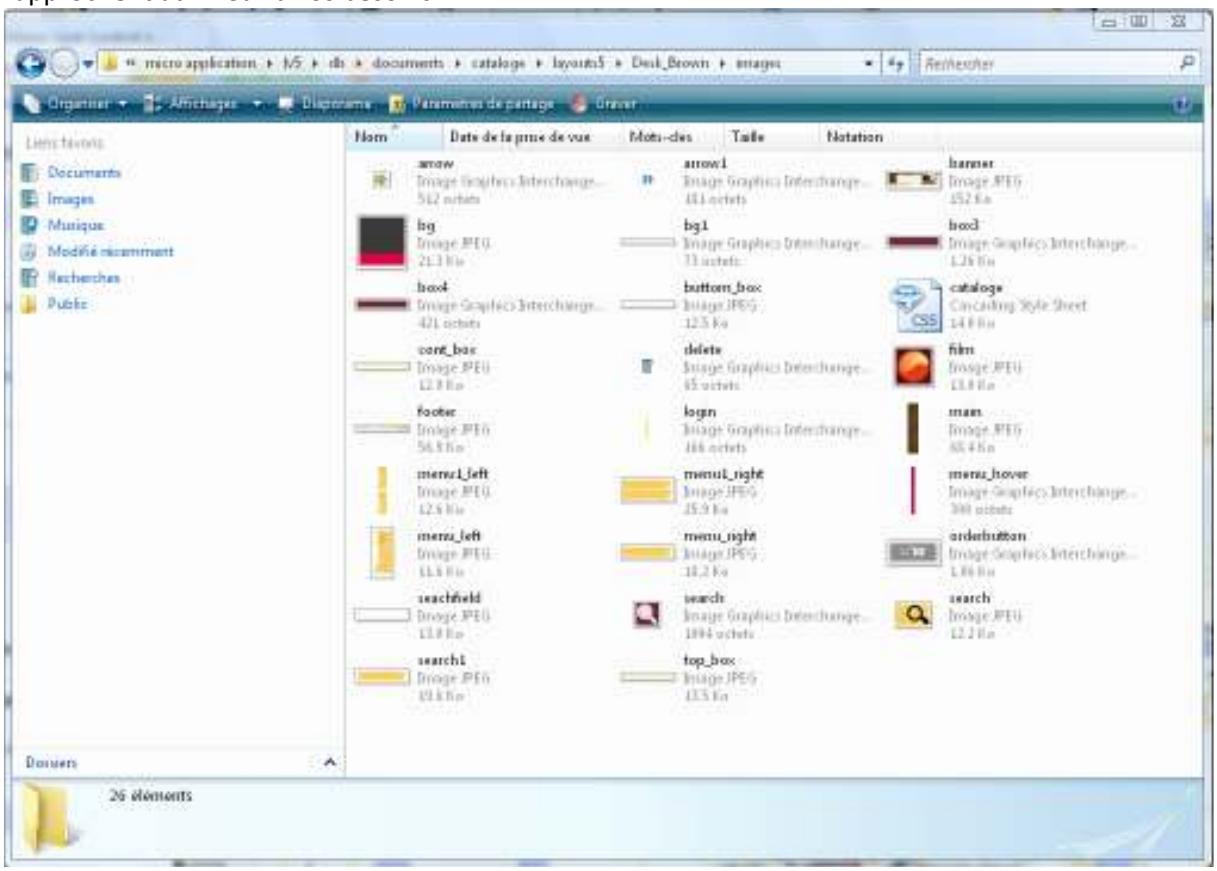
Nommer les modèles modifiés

Nous créons régulièrement de nouveaux modèles. Ces modèles sont accessibles par les mises à jour gratuites. La désignation des modèles possède le format suivant : « nom »_ « couleur » (par exemple Desk_Brown).
Pour éviter que votre modèle ait le même nom qu'un de nos modèles et pourrait de ce fait être écrasé lors d'une future mise à jour, nous vous conseillons d'utiliser un format différent (par exemple sans _)

Niveau 1 – Images

Quoi

Les images se trouvent dans le sous-dossier *Images*. Ces images forment le fond de la page, les bannières et les en-têtes.
La plupart des fonds de pages sont déterminées par ces images. Cependant, ce n'est pas le cas pour tous. Certaines couleurs des fonds de page et de polices sont déterminées dans le fichier CSS. Plus d'informations à ce sujet dans le chapitre suivant. Les modifications de couleurs ne peuvent donc pas être utilisées de manière globale. Il est conseillé de choisir un modèle dont les couleurs se rapprochent au mieux à vos besoins.



Toutes ces images peuvent être adaptées. La seule contrainte technique est la taille des images qui doit être maintenue. D'un point de vue graphique, il est bon de maintenir une cohérence dans les styles et les couleurs, mais vous êtes libres de choisir.

Comment

Les images sont au format jpeg ou gif. Ces formats peuvent êtres adaptés avec tous les logiciels de dessin ou de retouche.

Vous pouvez par exemple effacer le fond de l'image et le remplacer par vos propres photos et y ajouter du texte.

La fonction des images

Voici une brève explication des fonctions les plus communes des images.
Prenons comme exemple notre modèle Construction_Brown. Les images peuvent varier légèrement d'un modèle à l'autre.

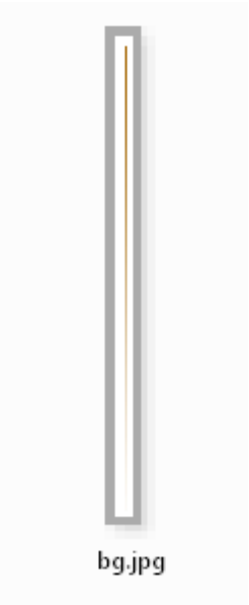


banner.jpg

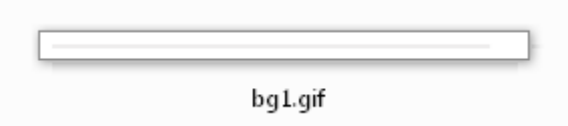
2.


arrow.gif

3.


bg.jpg

4.


bg1.gif

5.


buttom_box.jpg

6.


login.gif

7.


menu_hover.gif

8.



shopcart.jpg

9.



search.jpg

10.



footer.png

11.



top_box.jpg

12.



side.jpg

Modification du modèle étape par étape

Dans ce chapitre nous vous expliquons les opérations nécessaires pour adapter votre propre modèle. Dans cet exemple, nous adapterons le modèle « *Music* » pour en faire votre modèle « *Perles* » sans modifier une seule ligne de code. Les seuls logiciels dont nous aurons besoin sont l'Explorateur Windows, LogiVert Web Boutique 5 et un logiciel de retouches d'images.

Etape 1 : Dupliquer un modèle existant

Ouvrez l'explorateur Windows et recherchez l'emplacement des modèles.
Sous Windows XP :
C:\Documents and Settings\All Users\Documents\micro application\lv5\db\documents\cataloge\layouts5
Sous Windows Vista :
C:\Utilisateurs\Public\Documents publics\micro application\lv5\db\Documents\Cataloge\layouts5

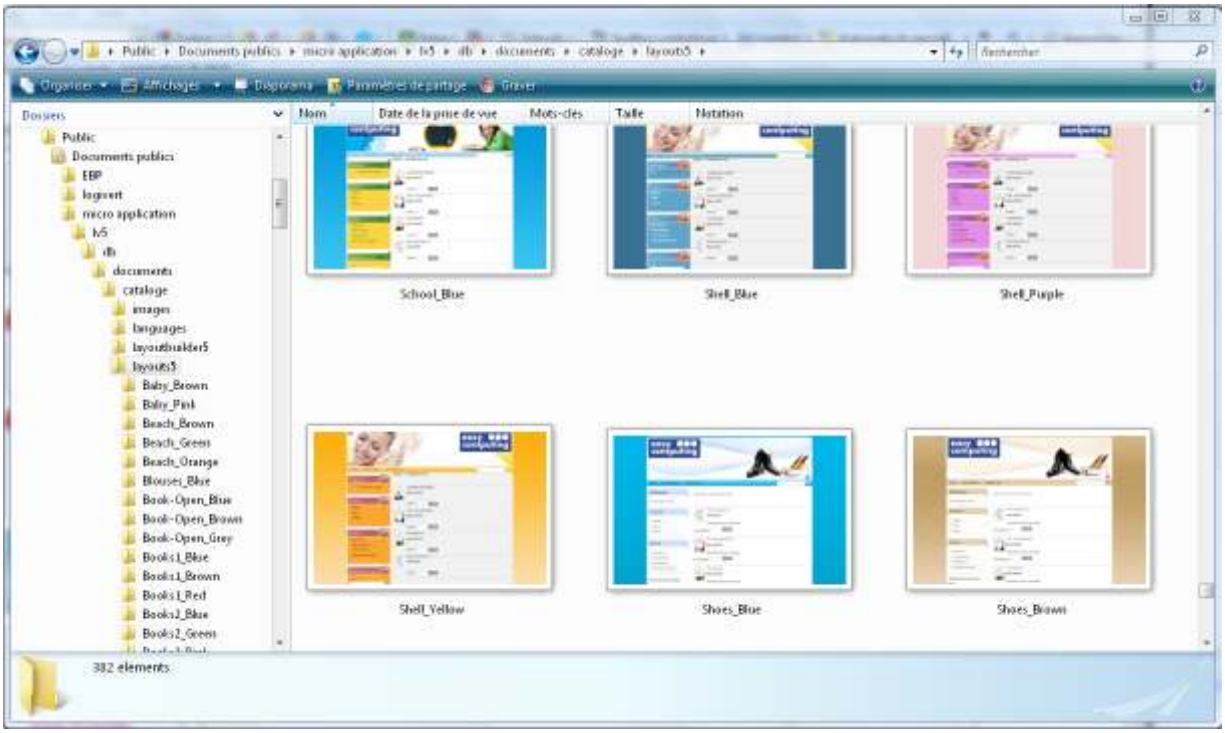


Figure 1 : le dossier des modèles. A droite une représentation des modèles

Dans notre exemple nous allons adapter le modèle « Music_Blue ». Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le dossier et choisissez ‘Copier’

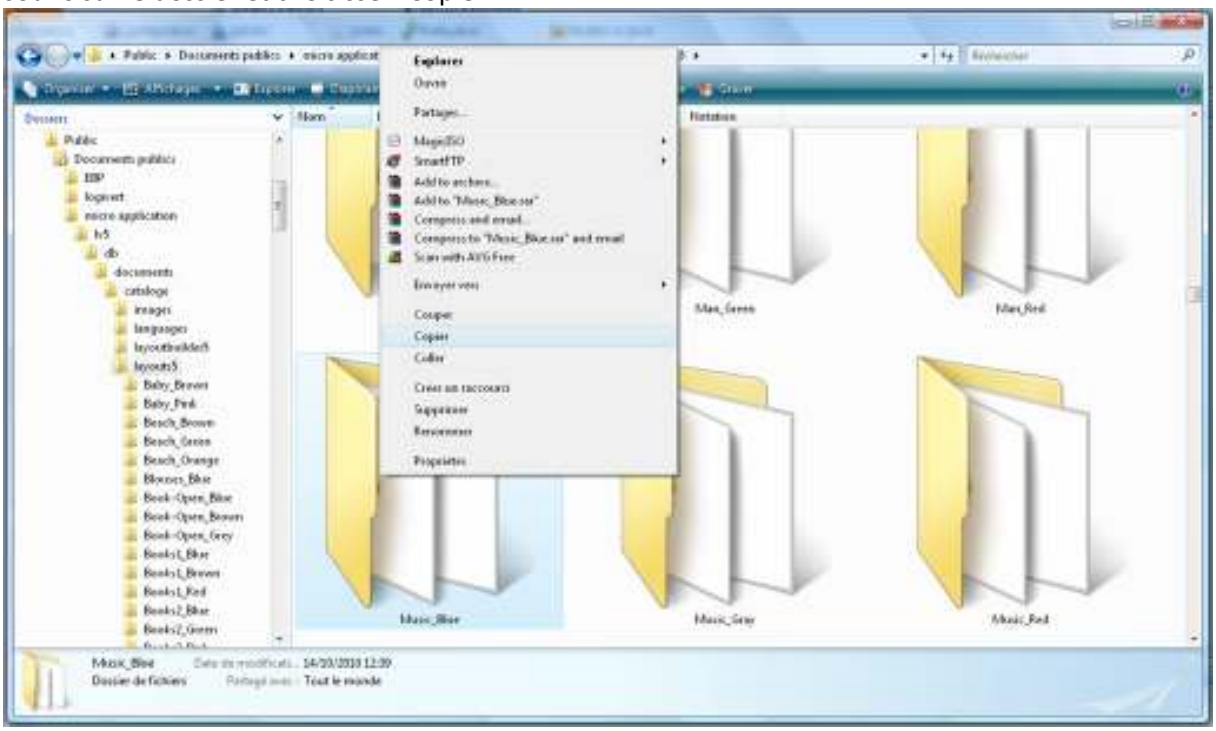


Figure 2 : Copie du dossier

Nous allons maintenant coller le dossier copié dans le même répertoire Layouts5. Cliquez sur le bouton droit de la souris dans une partie vide de la fenêtre et choisissez ‘Coller’

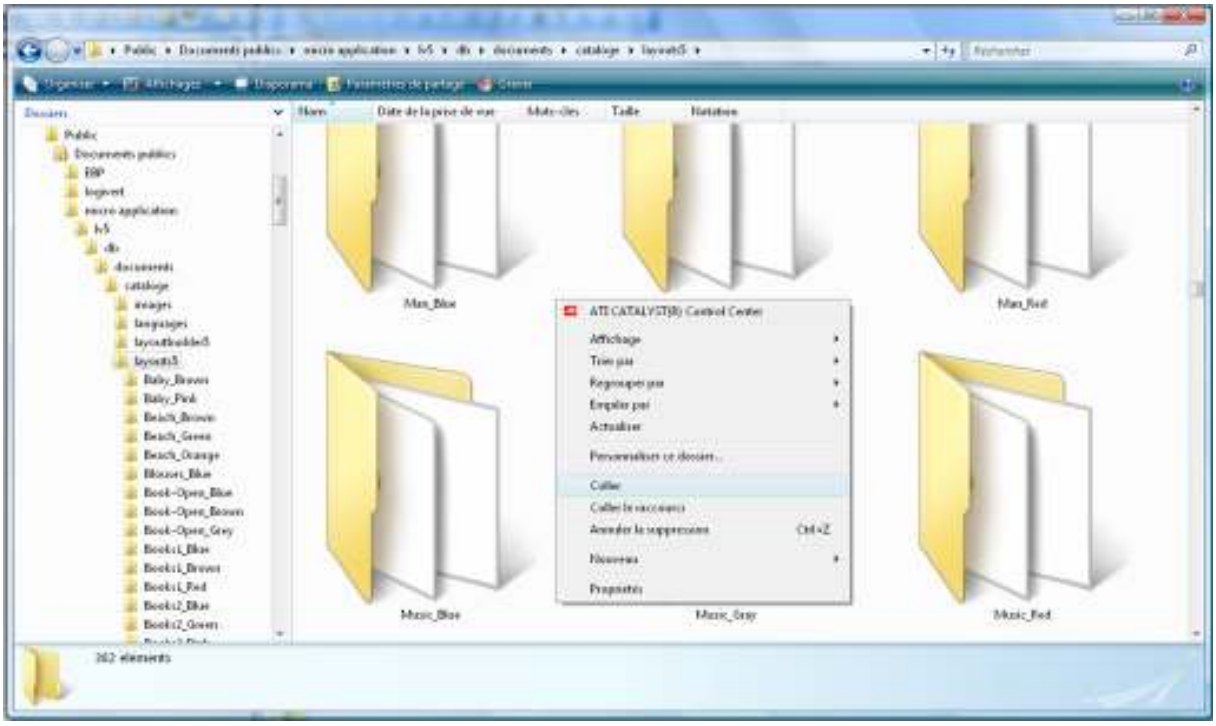


Figure 3 : Nous 'collons' le dossier du modèle

Nous obtenons ainsi un dossier nommé Music_blue – Copie



Figure 4 : la copie du dossier original

Nous renommons le dossier « Music_Blue – Copie » en « Perles »

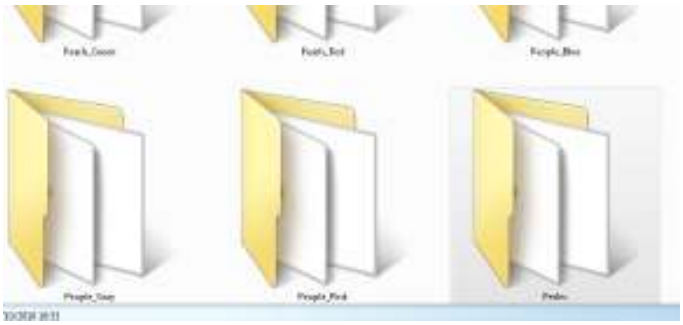


Figure 5 : Le dossier s'appelle désormais « Perles »

Nous allons maintenant faire de même avec **l'image** Music_Blue.jpg. Click droit sur l'image Music_blue.jpg, option copier puis coller. Nous avons maintenant une image Music_Blue - copie.jpg que nous renommons Perles.jpg

Etape 2 : Adapter la bannière

Lancer votre logiciel de retouches d'images

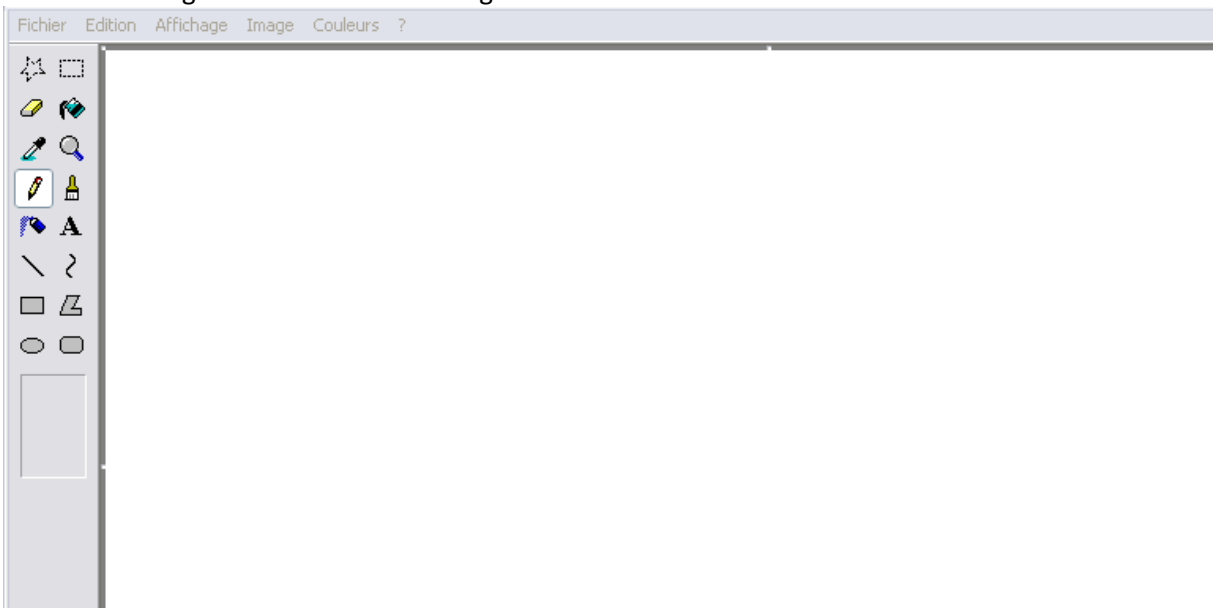


Figure 6 : Ouvrir le logiciel de retouche d'images

Via le menu « Fichier – Ouvrir » ouvrez le fichier « banner.jpg » dans le répertoire « Perles »

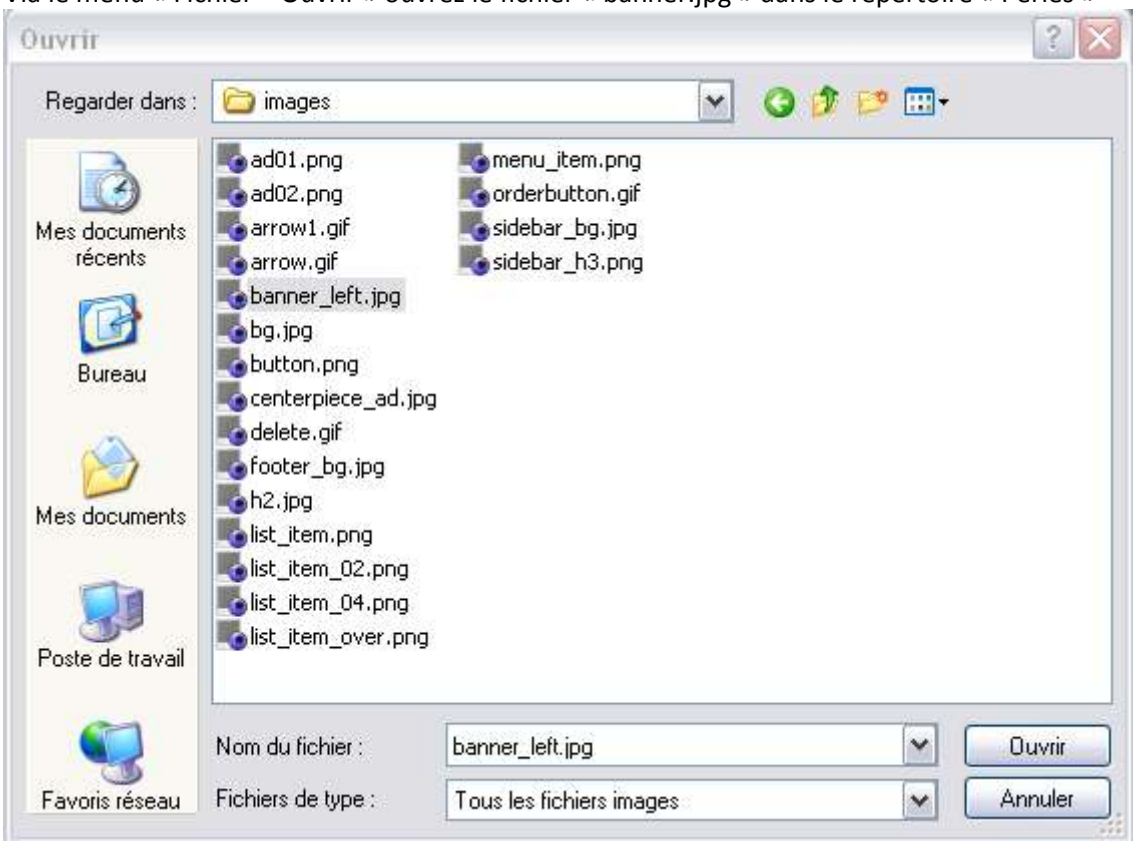


Figure 7 : Ouvrir le fichier « Banner.jpg »

Nous voyons maintenant la bannière originale. La taille de cette bannière est de 100 x 172 pixels.(Lorsque nous publierons le site, seul une largeur de 900 pixels est visible)



Figure 8 : La bannière originale

Nous adaptons maintenant la bannière telle que nous le souhaitons. Pour sauvegarder la bannière transformée, cliquez dans le menu sur « Fichier – Sauvegarder sous… » et sauvegarder l'image dans le dossier « Perles » sous le nom « Banner.jpg ».



Figure 9 : Sauvegarder la nouvelle bannière

Un message du style « Ce fichier existe déjà, voulez-vous le remplacer ? » s'affiche. Comme nous souhaitons utiliser cette nouvelle bannière, nous cliquons sur « oui »

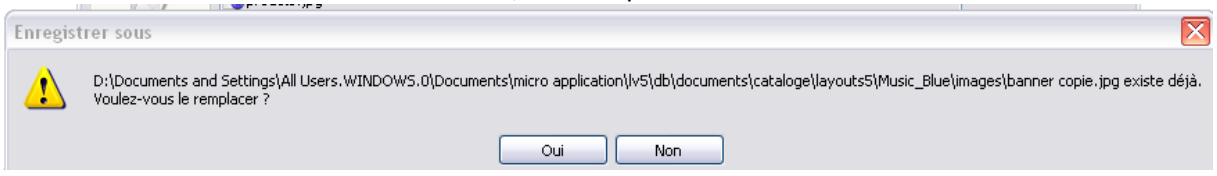


Figure 10 : Ecraser la bannière existante

Nous allons également sauvegarder l'image dans le format du logiciel de retouche photo pour utilisation future.

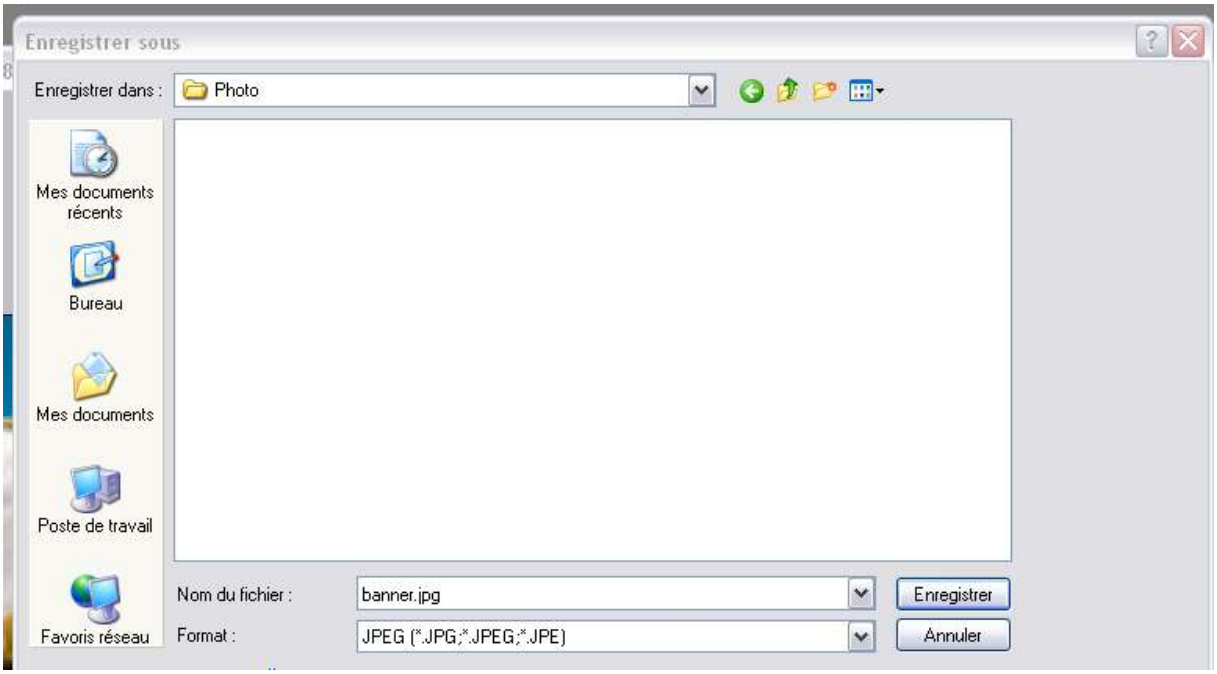


Figure 11 : Sauvegarde de l'image

Etape 3 : Adapter les boutons des menus

Nous répétons les manipulations de l'étape 2 mais nous allons adapter, non pas l'image « banner.jpg » mais « shopcart.jpg ». Avec le logiciel de retouches d'images, nous ouvrons donc le fichier « shopcart.jpg ».

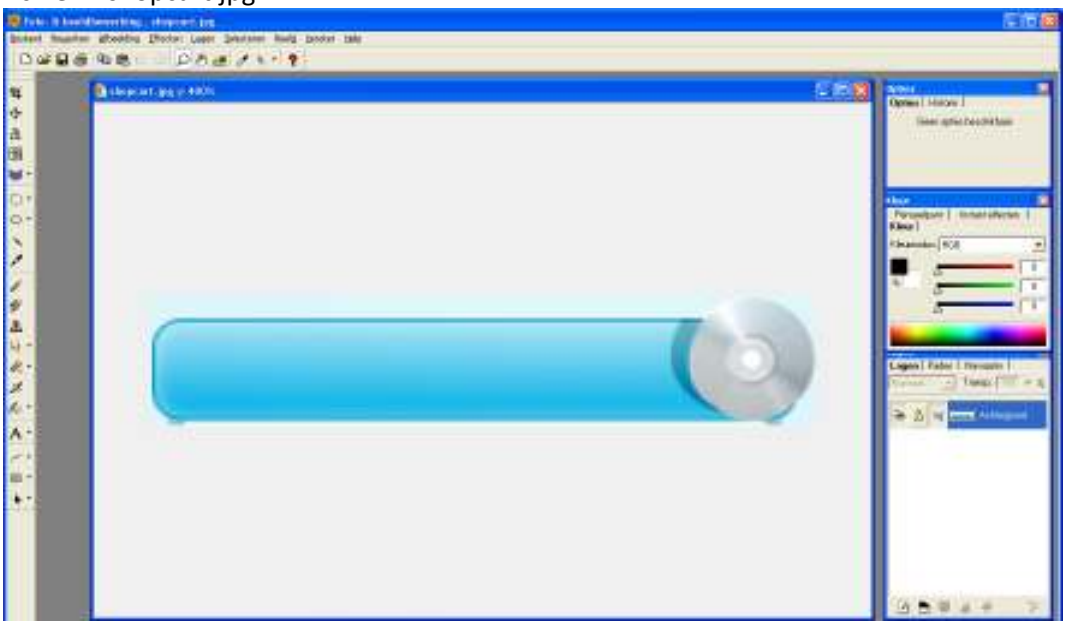


Figure 12 : adapter le bouton des menus

Nous voyons le bouton original des menus et nous l'adaptons tel que nous le souhaitons.

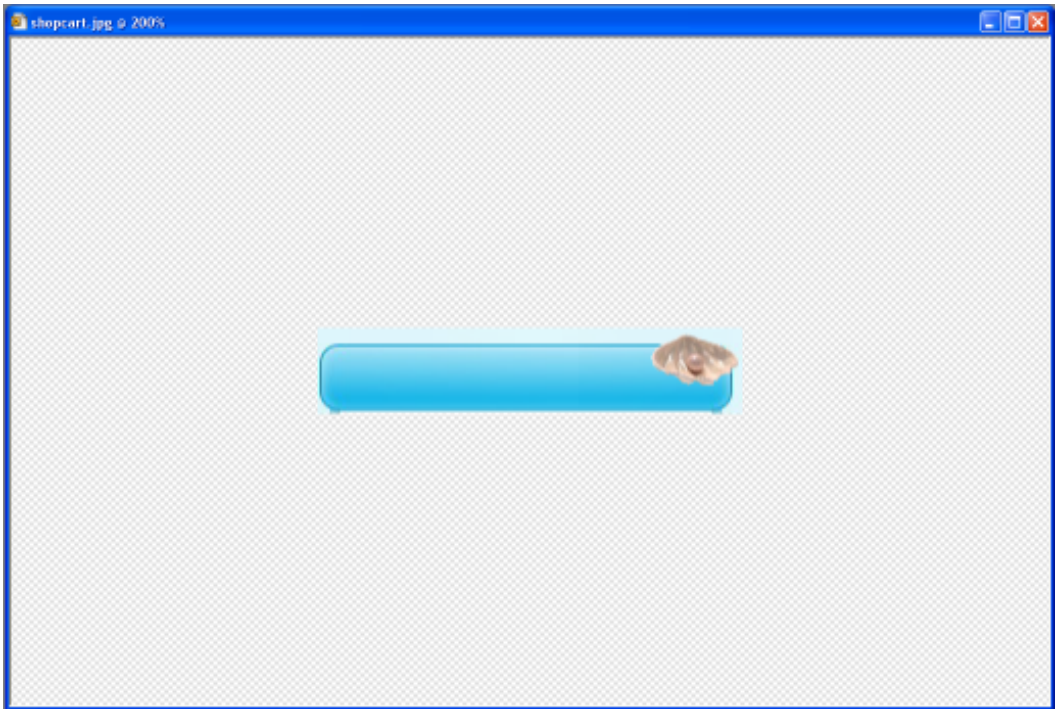


Figure 13 : Le bouton de menus adapté

Sauvegardez cette image sous « shopcart.jpg » dans le dossier « Perles »

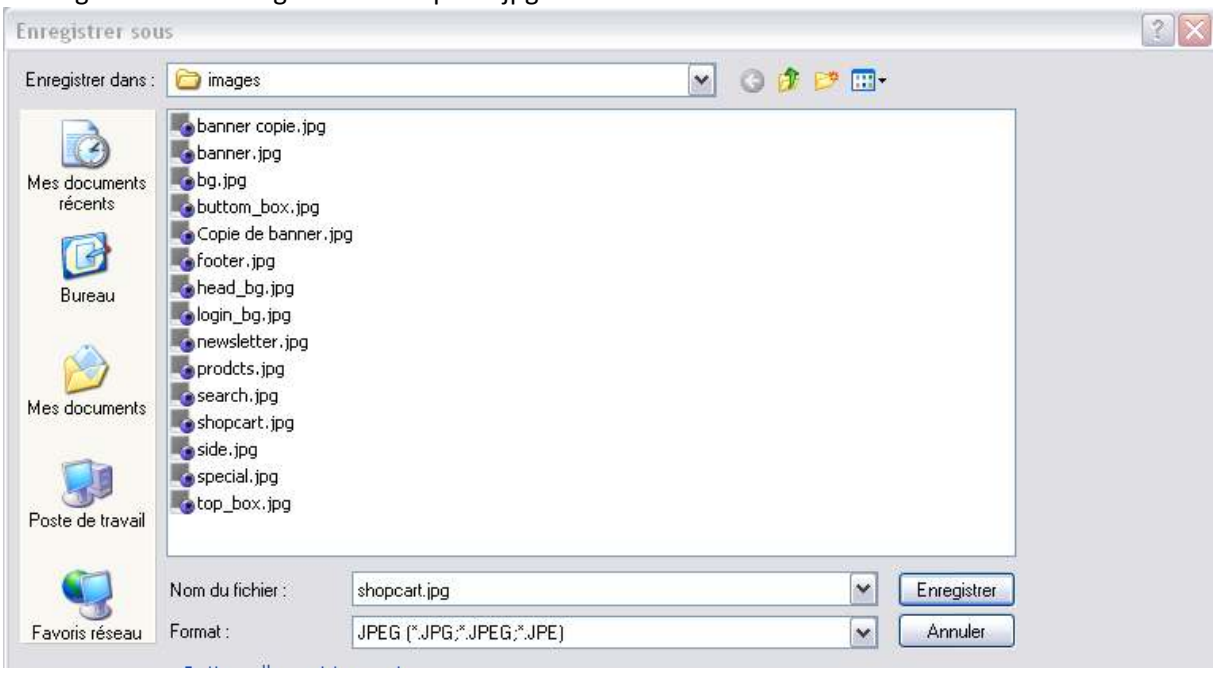


Figure 14 : Sauvegarder le bouton des menus

Une fois encore vous aurez le message du style « Ce fichier existe déjà, voulez-vous le remplacer ? ». Cliquez sur oui pour le sauvegarder.

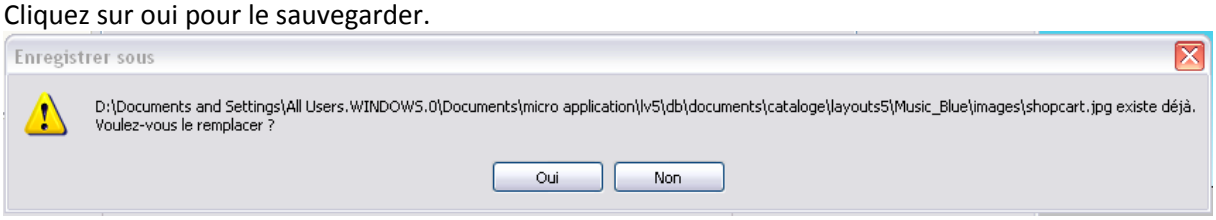


Figure 15 : Ecraser le fichier existant

Nous sauvegardons le fichier original afin de pouvoir l'utiliser si nous souhaitons y apporter d'autres modifications. Enregistrez-le sous un autre nom.

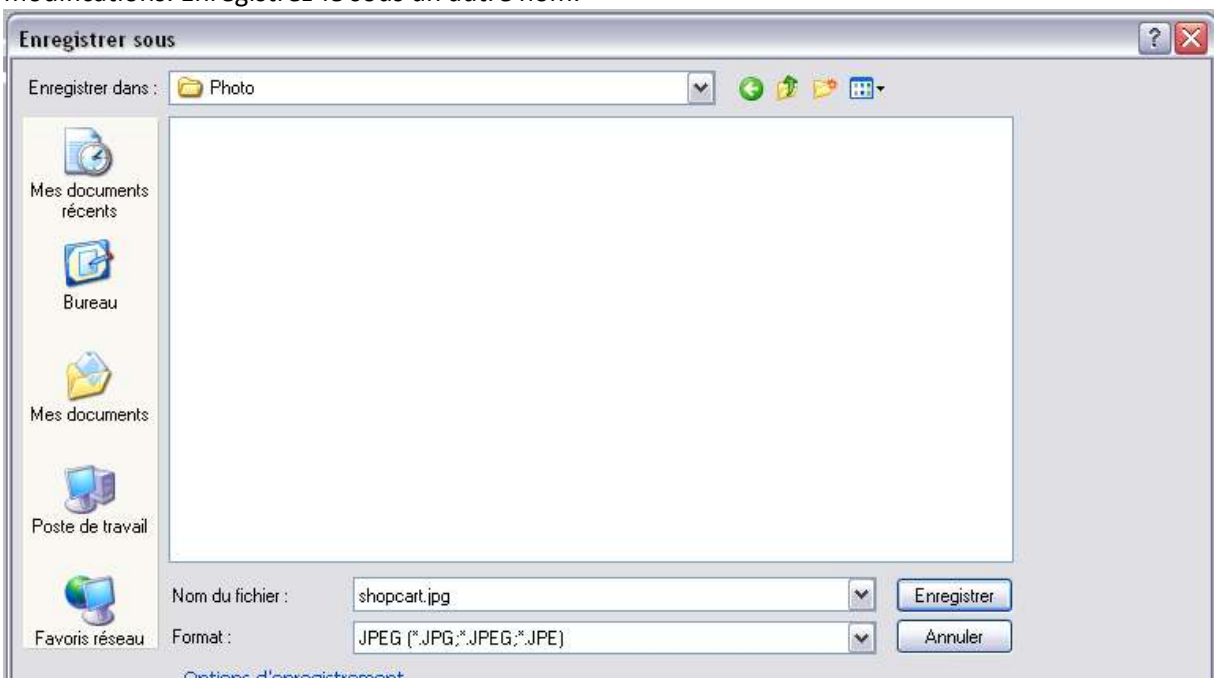


Figure 16 : Sauvegarde de l'image

Etape 4 : Adapter l'image de l'exemple

Le plus important est fait. Il nous reste, pour embellir le tout, d'adapter l'image de l'exemple. Pour ce faire, nous allons ouvrir le logiciel notre boutique et sélectionner notre nouveau notre nouveau modèle. Vous remarquerez que le modèle « Perles » est repris dans la liste, mais que l'image ne convient pas.



Figure 17 : Fenêtre de configuration 'Sélection du modèle '

Créer l'image de l'exemple n'est pas compliqué. Créez d'abord un aperçu de la publication (éventuellement dans un navigateur externe).



Figure 18 : Aperçu de la publication.
Astuce: utilisez CTRL+ la roulette de la souris pour agrandir ou diminuer la taille de l'image

Utilisez la touche 'PrintScreen' du clavier (à droite de la touche F12) et peut être marquée 'PrtSc'. Il ne se passe rien de visible mais votre ordinateur a maintenant pris une photo de votre écran et la garde en mémoire temporaire.
Pour modifier cette impression d'écran (printscreen), nous ouvrons notre logiciel de retouche photo et nous collons l'image enregistrée en mémoire (Ctrl+v). Réduisez la taille de l'image à 400x254 pixels.



Figure 19 : Retravailler l'image

Nous exportons l'image dans le dossier "Layout5" et l'appelerons "Perles.jpg"

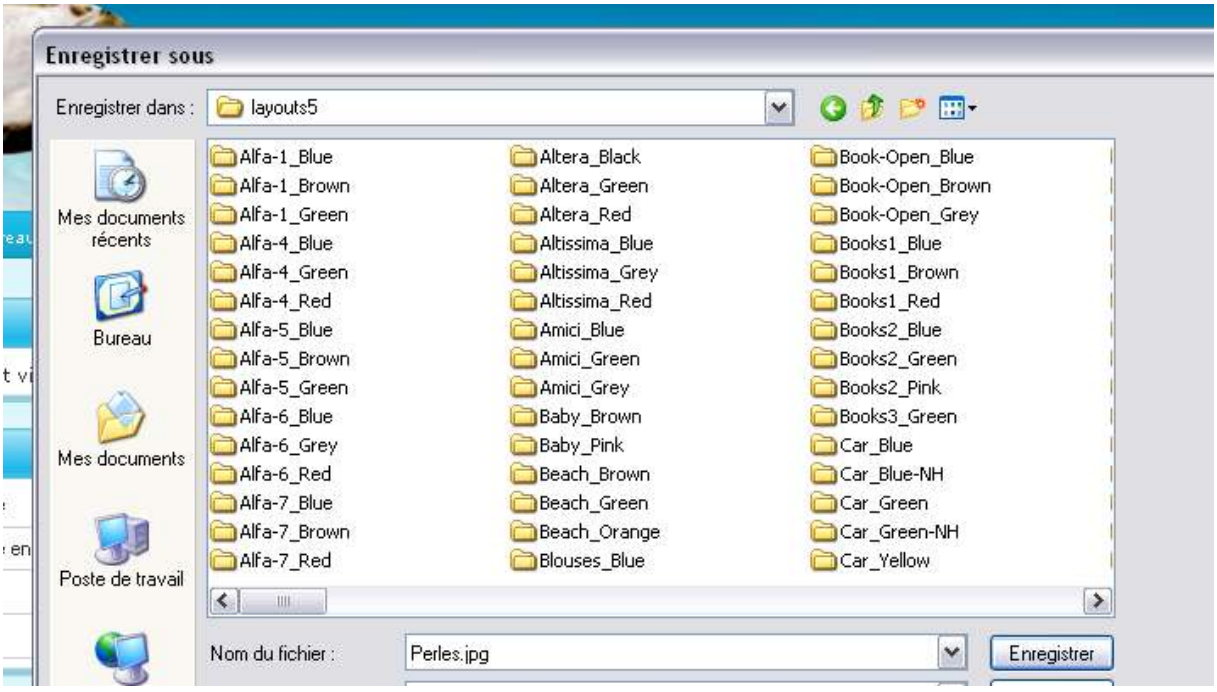


Figure 20: Enregistrer l'aperçu

Lorsque nous ouvrons Web Boutique 5 et regardons dans "Propriétés→ Sélection du modèle → Sélectionner" nous retrouvons le modèle "Perles" que nous avons adapté.

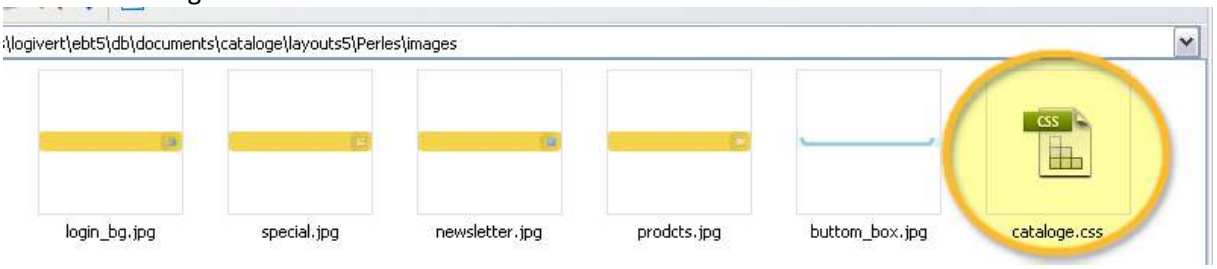


Figure 21 : La fenêtre Sélection du modèle avec le nouveau modèle

Niveau 2 – CSS

Quoi

Plus de 90% de la présentation se trouve au niveau du fichier CSS. Ce fichier détermine où et comment les images seront affichées. Ce fichier se trouve dans le sous-répertoire « Images » et se nomme "cataloge.css".



*""**CSS** (Cascading Style Sheets : **feuilles de style en cascade**) est un langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et est bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000."" Source: Wikipedia*

Comment

La modification de ce fichier nécessite une certaine connaissance en la matière. Vous pouvez apprendre assez facilement cependant.

Un fichier CSS est un fichier texte qui utilise des codes standards pour déterminer des règles de mises en page. Ce fichier peut être ouvert avec "Bloc-notes" mais il est conseillé de le faire avec un logiciel approprié. Un tel logiciel facilite l'édition par des structures de couleurs et une présentation claire. Un certain nombre "d'outils" permet d'élaborer et de modifier les règles.
"Stylizer" est un exemple que vous pouvez télécharger sur http://www.skybound.ca/.

Niveau 3 – Layout.html

Quoi

Les modèles sont constitués de blocs. Le positionnement de ces blocs sont déterminés dans le fichier layout.html. Vous trouverez ce fichier dans le dossier du modèle. Pour changer le positionnement des blocs vous devez modifier ce fichier. Une certaine expérience du language HTML est nécessaire.

Comment

Ouvrez le fichier layout.html dans le bloc-notes ou un autre éditeur HTML. N'éditez pas le fichier avec un traitement de texte ni avec un logiciel html qui adapte automatiquement le code html.

Niveau 4 – Autres fichiers

Quoi

Le modèle n'et pas seulement déterminé par le fichier layout.html mais également par des fichiers repris sous formes de blocs.
Parce que nous mettons à jour régulièrement notre logiciel, pour améliorer celui-ci, n'adaptez ces fichiers qu'en cas d'absolue nécessité. Si toutefois vous souhaitez adapter ces fichiers, sauvegardez-les dans un dossier séparé.

Comment

Vous trouverez les blocs dans le répertoire
documents publics\micro applications\lv5\db\documents\cataloge\scripts\template

Ne sauvegardez pas les fichiers adaptés dans ce répertoire, ils seraient écrasés lors de la prochaine mise à jour.

Ouvrez les fichiers que vous souhaitez adapter avec un éditeur de texte ou HTML. N'utilisez pas un logiciel HTML qui adapte automatiquement les code HTML