

Template « Mon Assoce »

1) Fonctionnement du template

Le template « Mon Assoce » vous permet de créer une application pour votre association.

Les fonctionnalités disponibles au sein de l'application sont les suivantes :

- Evènements à venir
- Projets en cours
- Flux d'actualité
- Liste des membres de l'association

Le template possède deux « modes » :

- Le mode hors ligne : Les fichiers contenant les données sont situés directement au sein de l'application, ce qui implique que l'application n'a pas chargé les différentes données depuis internet au lancement de l'application, mais ce qui implique aussi que si vous voulez ajouter ou modifier une donnée (par exemple ajouter une News), vous devez modifier directement les données au sein de l'application, et donc soumettre une update sur le Store.
- Un mode connecté (conseillé, surtout si vous avez un hébergement) : Les données sont chargées depuis internet ce qui permet d'ajouter du contenu de manière dynamique, sans avoir à soumettre une update sur le Store

2) Emplacement des données

Les données sont situés dans des fichiers XML situés dans le dossier /Data de votre application.

Les contenus, donc les images, sont situés dans le dossier /Content de votre application.

Les Assets, les images qui correspondent donc à l'image lancer au démarrage de votre application, à son icône, etc. sont situés dans le dossier Assets/

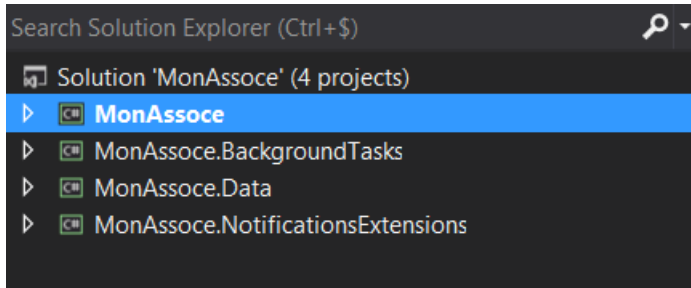
3) Modification des données

3.1/ Les bases

Premièrement, téléchargez les sources du projet ici.

Décompressez les sources et ouvrez le fichier MonAssoce.sln.

Vous devriez avoir ces 4 projets dans votre « Solution Explorer » :



Ne touchez qu'au projet 'MonAssoce', oubliez les autres.


Au sein de la solution 'MonAssoce', nous toucherons seulement aux fichiers/dossiers suivants :

- /Assets
- /Content
- /Data
- App.xaml
- Package.appxmanifest

3.2/ App.xaml

La première étape est ici d'ouvrir le fichier App.xaml, et d'y remplacer à la ligne 14 'Mon Assoce' par le nombre de votre Application (par exemple : ' BDE SUPINFO').

Première étape terminé.

Si vous lancez votre projet (en appuyant sur F5 ou le bouton  Local Machine), vous devriez voir votre application se lancer et à la place de 'Mon Assoce' en titre, le nom de votre association.

3.3/ Settings.xml

Cette étape est cruciale pour définir si votre application sera connectée ou hors-ligne.

Ouvrez le fichier /Data/Settings.xml

Plusieurs données sont placés au sein de ce fichier :

- Le nom de votre Association
- Une courte description
- Le numéro de téléphone de contact
- L'email de contact

- Une image de présentation de votre asso
- L'adresse des comptes Twitter et Facebook
- L'adresse des autres fichiers XML de donnée pour votre application

Vous pouvez donc modifier à votre aise toutes les données sans trop de soucis, mais faites attention aux adresses des fichiers de donnée.

Voici par exemple l'adresse du fichier de donnée :

```
<!--
Presentation.xml contains the presentation of your app. You may call this file locally (from IsolatedStorage)
Please note the path is absolute (Data/...)
or call it dynamically from remote : http://YOUR WEB SITE/Presentation.xml or any URL returning a XML feed of the same data structure as Events.xml
-->
<presentationSourceURI>http://aheadolutions.s3.amazonaws.com/MonAssoce/Windows8/Data/Presentation.xml</presentationSourceURI>
```

Comme vous pouvez le voir, par défaut, le fichier de donnée sélectionné est celui disponible au sein de l'application, vous devez faire pointer chaque lien sur le bon fichier présent sur votre serveur si vous voulez que votre application soit connectée ou ne pas y toucher si vous voulez laisser votre application en mode « hors ligne ».

Pour ce qui est des autres fichiers de données, ils sont assez simple à comprendre, je ne pense pas qu'il soit nécessaire de vous en expliquer plus, et si vous recherchez plus d'infos, il y a le document rédigé par Ahead-solutions ou le groupe MSP / mon mail (t-thomgo@microsoft.com)

ATTENTION : après plusieurs test, les PNG ne fonctionnent pas, préférez utiliser des JPEG ;)

4) Modification des données

Voilà, votre application est prête à être publiée sur le Windows Store ! Il ne vous reste donc plus qu'à créer le package (si besoin, cf. <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/windows/apps/hh975357.aspx>) et à mettre ce package en ligne à partir du tableau de bord de votre compte développeur.