

Installation et Utilisation d'Ornement

Ornement est une solution logicielle permettant d'**enrichir son texte à l'aide de balises**. L'avantage d'Ornement est **sa simplicité d'installation et d'utilisation**. Ce document à pour but de décrire comment s'utilise Ornement à travers toutes les balises disponibles. Le standard javascript utilisé est l'**ES6**

Installation	1
Utilisation	1
Démon	1
Le moteur	2
La balise T	3
La balise L	4

Installation

Voici les différentes étapes pour installer Ornement dans votre projet:

1. Télécharger Ornement à partir de son repository dans le dossier que vous souhaitez, cela peut-être dans votre projet.
2. C'est bon, il suffit d'une seule étape pour installer Ornement!

Utilisation

Démon

Vous pouvez rapidement voir Ornement de la manière suivante:

- Il vous faut au préalable Node.js installé sur votre PC.
- À l'aide d'un terminal, installez http-server (npm install http-server) , puis lancez le serveur (http-server)(Vous pouvez aussi utiliser Live Server de VS Code si vous êtes plus à l'aise avec).
- ouvrez votre navigateur et tapez <http://localhost:8080>.
- Rendez vous jusqu'au dossier ou vous avez installé Ornement.
- Allez ensuite dans Démon et ouvrez testForm.html.
- dans la zone de texte, entrez au choix ou tout à la fois:
 - `[T{style:"t2", font-style:"u"}]Introduction[/T]`
 - `[M{src:"https://es.wikipedia.org/static/images/icons/wikipedia.png"}]Wikipedia Logo[/M]`
 - `[T{link:"https://fr.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace"}]https://fr.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace[/T]`

Le moteur

Le moteur est composé du fichier **Ornement.js** et du dossier **Parsers**. Ce dossier est lui-même composé de **divers parsers** dont le but est de **générer du code html** à partir des balises d'Ornement qui sont utilisées.

Intégrer Ornement dans votre projet

Pour intégrer Ornement dans votre projet, il faut installer le dossier dans votre projet comme mentionné dans Installation (plus haut).

L'utilisation d'une balise se fait dans un champs input ou textarea dans un premier temps **(1)**. Il vous faut ensuite importer Ornement et récupérer le contenu de ce champ **(2)**. Enfin vous passerez au moteur Ornement le contenu récupéré, qui générera et vous retournera les balises html **(3)**.

Nous allons voir en détail l'utilisation d'Ornement en Javascript (**ES6 et versions ultérieurs**), je m'appuie ici sur les fichiers présent dans le dossier Demo qui sont à votre disposition:

1. Créer un champs input ou textarea, et attribuez-lui un ID, ici Ornement.

```
<textarea id="Ornement"></textarea>
```

Créer une balise qui servira à stocker les balises Obtenues à l'aide d'Ornement, ici je crée une balise div, avec pour ID result.

```
<div id="result">
</div>
```

2. Importer Ornement et récupérer les données:
 - a. Importer le moteur Ornement de la manière suivante (adaptez le chemin de fichier à votre situation).

```
import { Ornement } from "../Ornement.js";
```

- b. Récupérer les données de la manière suivante.

```
const textareaValue = document.getElementById("Ornement").value;
```

3. Générer les balises de la manière suivante:

- a. créer une variable dont le but est d'être lié à la balise div ayant pour ID result.

```
const resultDiv = document.getElementById("result");
```

- b. Passez dans Ornement, le contenu récupéré (textareaValue), puis intégrer le résultat retourné par Ornement dans la div result.

```
// Call the Ornement function and display the result
resultDiv.innerHTML = Ornement(textareaValue);
```

Le résultat doit maintenant s'afficher dans votre balise!

N'hésitez pas à vous appuyer sur les fichiers présents dans le dossier Demo.

Utilisation des différentes balises

voici le cas général de l'utilisation d'une balise, identifié ici par une base S (elle n'existe donc pas!) :

- **[S{attribut1:"value1", etc.}]Texte[/S]** pour ajouter du texte enrichi, une liste, du code ou une image.
 - **S** correspond à la balise
 - **[S...]** correspond à la balise ouvrante utilisée.
 - **{attribut1:"value1", etc.}** sont les attributs de la balise.
 - **Texte** correspond au texte de la balise.
 - **[/S]** correspond à la balise fermante utilisée.
- Un caractère d'échappement sera prévu pour pouvoir utiliser les symboles librement.

//! entre attribut1: et "value1" il ne faut pas d'espace!

La suite du document décrit les diverses balises utilisables, pour chacune d'elles vous pourrez les tester à l'aide du fichier testForm.html.

La balise T

Cette balise permet d'enrichir un texte de n'importe quelle longueur. Elle s'utilise de la manière suivante :

[T{attribut1:"value1", etc.}]Texte[/T]

Les différents attributs permettent d'utiliser la balise de différente manière :

- **font-style**: Permet de styliser le texte. Les valeurs possibles sont:
 - **i**: italique, [T{font-style:"i"}]Texte[/T].
 - **b**: gras, [T{font-style:"b"}]Texte[/T].
 - **u**: souligné, [T{font-style:"u"}]Texte[/T].
 - **s**: barré, [T{font-style:"s"}]Texte[/T].
 - Vous pouvez utiliser tout ou partie de ces éléments ensembles, exemple :
[T{font-style:"bui"}]Texte[/T].
- **link**: Permet d'insérer un lien au texte,
[T{link:"https://fr.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace"}]https://fr.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace[/T].
- **color**: Permet de donner une couleur au format hexadécimal uniquement,
[T{color:"#00FF00"}]Texte[/T] (donnera un texte de couleur verte).
- **highlight-color**: Permet de donner une couleur de surlignage au format hexadécimal uniquement, [T{highlight-color:"#00FF00"}]Texte[/T] (donnera un texte souligné en couleur verte).
- **style**: Permet de donner un style au texte. Voici les valeurs possibles:
 - **tx**: Pour que votre texte soit compris comme un titre, x peut aller de 1 à 6,
[T{style:"t3"}]Sources:[/T], [T{style:"t2"}]Sources:[/T],
[T{style:"t5"}]Sources:[/T].
 - **sup**: Pour que votre texte soit en indice, test[T{style:"sup"}]2[/T].
 - **sub**: Pour que votre texte soit en exposant, test[T{style:"sub"}]2[/T].

Vous pouvez cumuler les divers attributs, par exemple si vous voulez un texte de couleur rouge, surligné en jaune, en gras et souligné, vous utiliserez `[T{color:"#FF0022",highlight-color:"#FFFF00",font-style:"ub"}]` Pleins d'attributs cumulés`[/T]`. Vous pouvez mettre des espaces, après la virgule, entre les attributs.

La balise L

Cette balise permet de créer des listes à puces ou des listes numérotées. Elle s'utilise de la manière suivante:

```
[L{type:"type"}]
#élément1;
#élément2;
...
#élément3;
[/L]
```

Voici les critères et règles à respecter:

- “type” doit toujours être spécifié, il peut prendre le type vide “”, liste à puce “b”, ou numérotée “n”. Le type vide correspond par défaut au type bullet point:
 - Type liste à puce:

```
[L{type:"b"}]
#élément 1;
#élément 2;
#élément 3;
[/L]
```

ou

```
[L{type:""}]
#élément 1;
#élément 2;
#élément 3;
[/L]
```
 - Type numérotée:

```
[L{type:"n"}]
#élément 1;
#élément 2;
#élément 3;
[/L]
```
- Entre la balise ouvrante et le premier élément de la liste, entre chaque élément de la liste, entre le dernier élément de la liste et la balise fermante, il faut un saut de ligne.
- chaque élément de la liste commence par un diez “#” se termine par un point-virgule “;”, entre le diez et l’élément ou entre l’élément et le point-virgule, il peut y avoir plein d’espaces.

La balise M

La balise M permet d'inclure des médias en ligne, ces médias peuvent être des images, des vidéos ou des audios. Elle s'utilise de la manière suivante :

[M{src:"lien_media"}]Texte[/M]

Voici les caractéristiques de cette balise:

- L'attribut src sert à renseigner l'adresse du média, celui-ci doit obligatoirement être sur internet.
- Entre les balises M, le texte n'est pas obligatoire il vous permet cependant de vous rappeler de l'image que vous avez mis dans le mode édition.
- Les types de médias autorisés sont les suivants:
 - 'jpg', 'jpeg', 'png', 'gif', 'bmp', 'webp' pour les images.
 - 'mp3', 'wav', 'ogg', 'aac' pour les audios.
 - 'mp4', 'webm', 'avi', 'mkv' pour les vidéos.

La balise C

La balise C permet d'inclure du code stylisé. Elle ne possède pas d'attribut. Elle s'utilise de la manière suivante :

[C]
Code
[/C]

Il faut sauter une ligne après la balise ouvrante, et sauter une ligne à la fin du code écrit.