SPIP

- développement de squelettes -



Partie 1

Fonctionnement du noyau



Organisation des données



Les objets principaux de la BDD

Manipulés par les utilisateurs :

- les articles
- les brèves
- les images et les documents joints
- les rubriques
- les mots clefs
- les sites syndiqués
- les auteurs
- les messages internes / de calendrier
- les forums et les pétitions

Les autres objets

- Les objets créés automatiquement par le système :
 - L'indexation du contenu (moteur de recherche)
 - Les statistiques de visite
- Les méta-données :
 - La version du système
 - Les options fonctionnelles : forums, révisions,
 l'orthographe, prévisualisation, ect

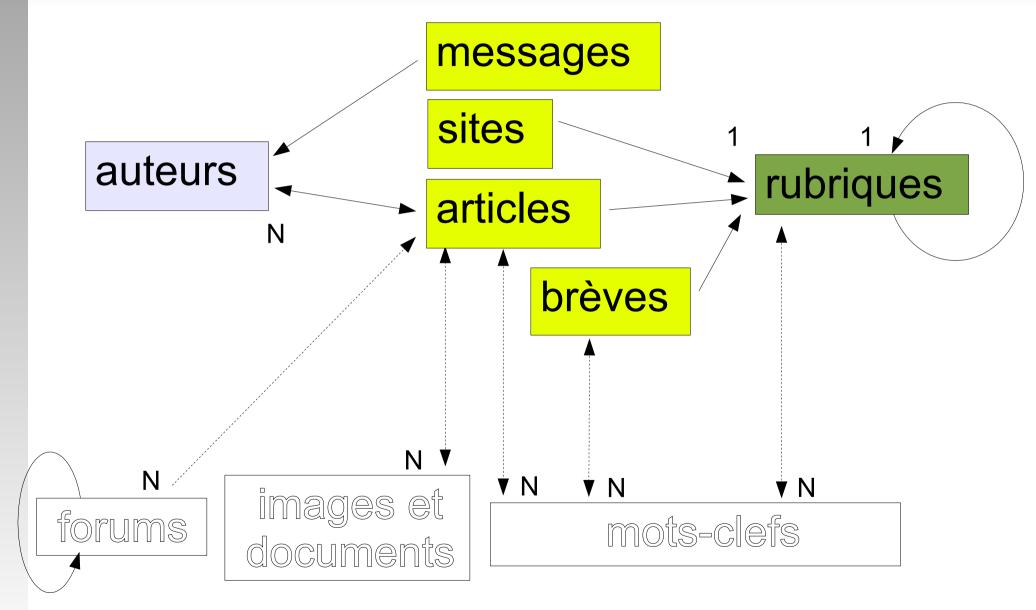
Reconnaître un objet

- L'identifier parmi la liste des objets.
- Noter son numéro d'identifiant unique :
 - Visible dans l'URL du site public ou privé :



Connaître l'interaction entre les objets de SPIP

Liens entre les objets SPIP



Extrait de la Base de Données

table : spip_rubriques

←⊤→ (d_ru	ibrique 🔺 id_par	ent titre	descriptif	texte	id_secteur	maj	export	id_import statut	date	lang
	1	0 Contenu Editorial		[BLOB - 0 Octets]	1	2007-10-27 17:15:02	oui	0 publie	2007-02-20 16:52:45	fr
□ / ×	2	0 Vie pratique		[BLOB - 0 Octets]	2	2007-10-15 17:28:16	oui	0 publie	2007-10-15 17:28:16	fr
□	3	0 Vie culturelle		[BLOB - 0 Octets]	3	2007-08-02 16:52:45	oui	0 prive	0000-00-00 00:00:00	fr
□ / ×	5	0 Economie		[BLOB - 0 Octets]	5	2007-08-02 16:52:45	oui	O prive	0000-00-00 00:00:00	fr
□	6	47 Tourisme		[BLOB - 0 Octets]	47	2007-08-02 16:52:45	oui	0 prive	0000-00-00 00:00:00	fr

table : spip articles

	← T-(id_article s	re titre	soustitr [id_rubrique	escriptif	chapo	texte	ps	date	statut	id_secteur	maj	export	date_redac	visites
Γ	- Ø >		Carte d'identité de la commune		Rapide descritif de la commune		[BLOB - 160 Octets]		2007-02-20 16:52:45	publie	1	2007-10-27 17:09:36	oui	0000-00-00 00:00:00	44
Γ	<i>></i> >	2	Associations		?		[BLOB - 13,9 Ko]		2007-02-20 16:53:27	publie	2	2007-08-02 16:52:45	oui	00:00:00	74
Γ	- Ø >	3	Les collèges				[BLOB - 1,6 Ko]		2007-02-20 16:53:28	publie	2	2007-10-27 17:09:50	oui	00:00:00	62

table : spip auteurs

table : spip_auteurs_articles

(pivot)

←T— id_aut	eur nom bio email nom si		Ŧ	→	id autour	id_article
	4 pvincent pvincent@erasme.org	1		7	iu_auteui	iu_article
	pvincent pvincent@erasme.org		P	×	1	88
□ ⊅ X	2 admin1		P	×	2	81
			Þ	×	2	83
□ 🎤 🗙	9 Montpellier		₽	×	2	84
			1	X	2	90

Du point de vue fonctionnel

- les rubriques déterminent l'organisation du contenu du site (structure logique)
- les articles, brèves, sites, forums, documents représentent ce contenu
- les squelettes déterminent la mise en forme du contenu sur le site public
- les mots-clefs peuvent servir à la fois à organiser le contenu de manière transversale et à moduler la mise en forme (si intégrés dans les squelettes)
- les auteurs structurent la chaîne rédactionnelle

Calcul des pages et modèles d'affichage



Deux principes pour l'affichage

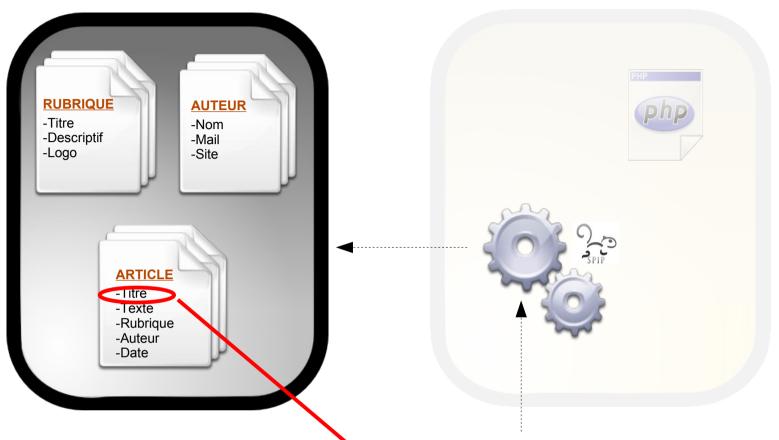
- La mise en page du site est effectuée au moyen de pages HTML nommées squelettes, contenant des instructions simplifiées permettant d'indiquer où et comment se placent les informations tirées de la base de données dans la page.
- Un système de cache permet de stocker chaque page temporairement et ainsi d'éviter de provoquer des appels à la base de données à chaque visite.

Les squelettes

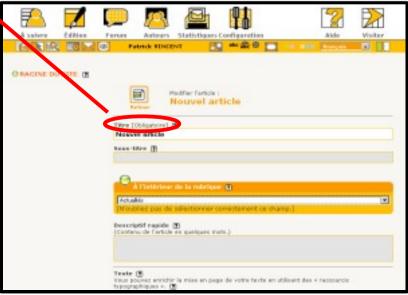
- L'aspect graphique et la navigation des pages du site sont définis par des *squelettes* appelés aussi *modèles, canevas ou «templates»*.
- Ils définissent chacun une «vue» :
 - une pour le sommaire
 - une pour une rubrique et le résumé de son contenu
 - une pour le détail d'un article
 - une pour le détail d'une brève...
- Le système fabrique chaque page individuelle à partir du canevas en plaçant automatiquement le contenu lié à l'objet (titre, texte, liens de navigation...) dans des blocs
 - En savoir plus : http://www.spip.net/fr_rubrique143.html

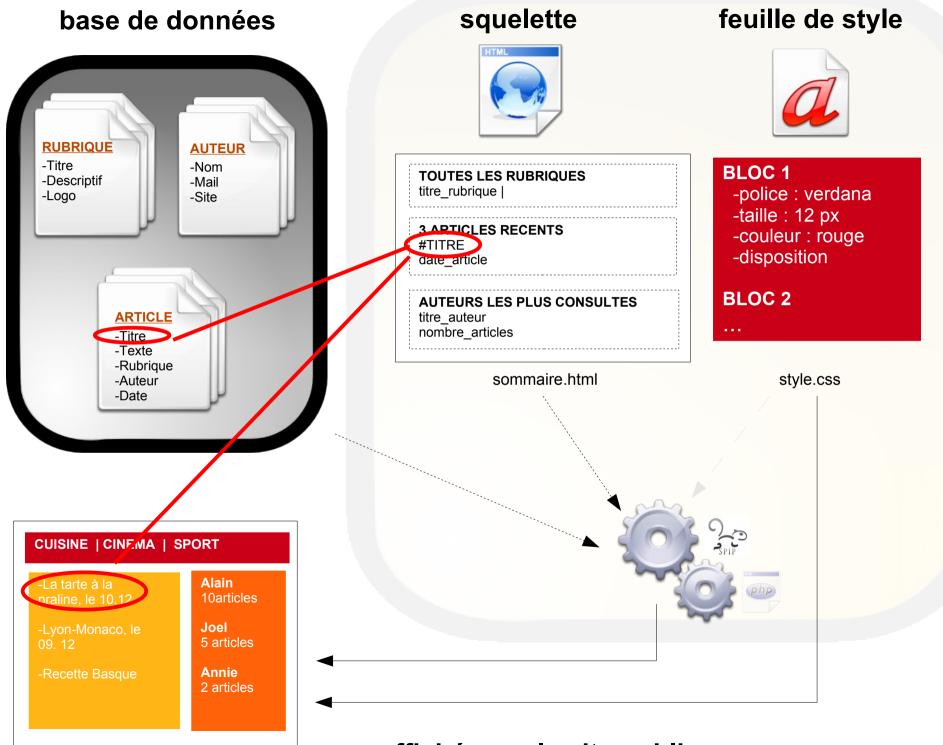
base de données

serveur web



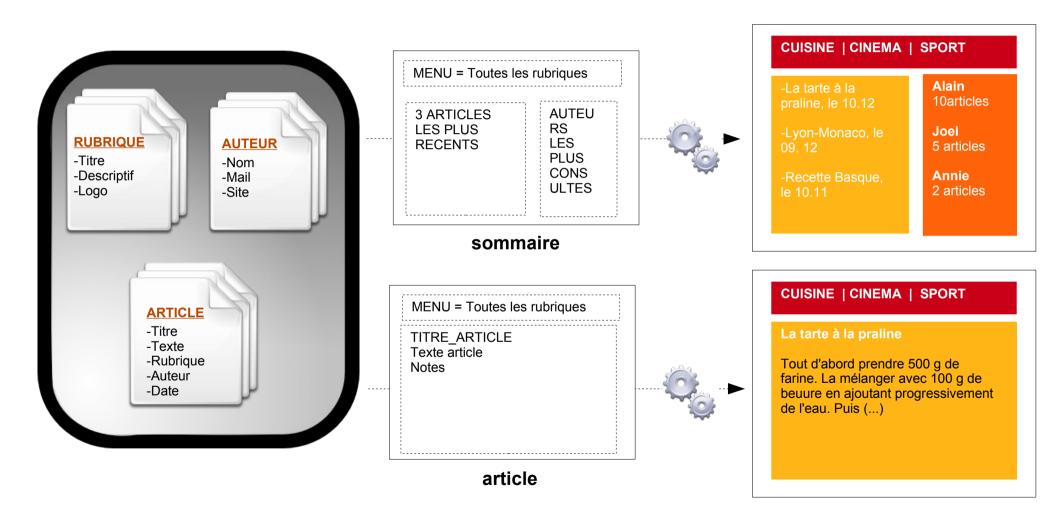
Publication





page affichée sur le site public

Une base pour plusieurs squelettes



base de données

squelettes

pages HTML calculées

Un squelette pour plusieurs pages

RUBRIQUE 1 | RUBRIQUE 2 | ...

ARTICLE N

TITRE ARTICLE Texte article Notes

id article 2

squelette article

CUISINE | CINEMA | SPORT

La tarte à la praline

Tout d'abord prendre 500 g de farine. La mélanger avec 100 g de beuure en ajoutant progressivement de l'eau. Puis (...)

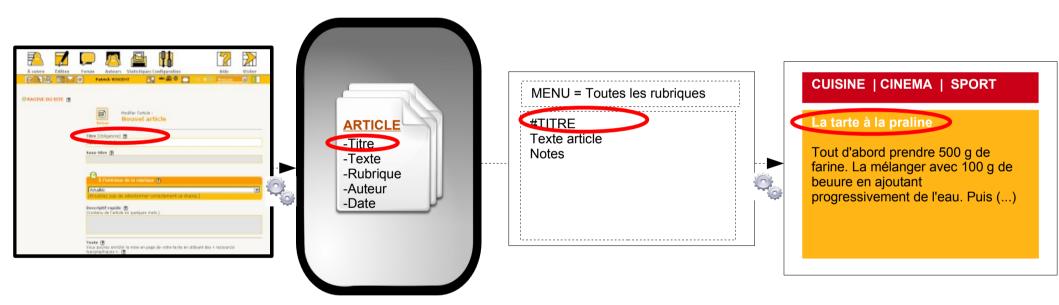
CUISINE | CINEMA | SPORT

Wallace et Gromit et le lapin Garou

Le dernier film d'animation des réalisateurs anglais adeptes de pâte à modeler est (...)

pages finales affichées

Correspondance des champs



espace privé base de données squelette page publique

Portail Communal

plan du site | contact | contribuer

Vie municipale

Vie culturelle

Economie

Actualités

Vie pratique

Associations

Vos élus

MMAIRE

à la une à la une à la une à

la une à la une à la une à la

une à la une à la une la une

à la une à la une à la une à

la une à la une à la une à la une à la une la une à la une à la une à la une à la une

RECHERCHE

A la une

Carte d'identité de la commune

Nom: Chaponnay Code postal: 69970 Code INSEE: 69270 Nombre d'habitant: 1202 Canton: Saint-Symphorien-d'Ozon Superficie du canton: 123.59 km²



La campagne

Bienvenue dans notre belle région. Nous espérons qu'elle vous apportera bonheur et sérenité.



Ecologie locale

La question du développement durable se pose fréquemment aujourd'hui. Quelle planète pour les générations futures ? (...)

-

à la une à la une à la une à la une la une à la

ARTICLES

Vues aériennes 2006 Le mercredi 6 décembre 2006 par pvincent

Titre Texte Texte

Lire la suite >

Nouvel article

Le lundi 30 octobre 2006 par admin2

Nouvel article Le mardi 3 octobre 2006 par admin2

la coise Le mardi 3 octobre 2006 par admin2

Nouvel article

SUR LE WEB

Le Monde.fr : A la Une

-Une trop grande liberté de ton coûte son poste au recteur de l'académie de Lyon 21 mars

à la une à la une à la une à la une à la

une à la une à la une à la une

-Dépêche: Violents combats à Mogadiscio, huit morts 21 mars

-Dépêche: Berne discute avec l'Iran d'un

Portail Communal

Afficher la bannière du site

Afficher les rubriques de niveau 1

Carte d'identité de la commune

Afficher l'article comportant le mot-clef sommaire_edito

Afficher les articles comportant le mot-clef sommaire_centre

Vues aériennes 2006

Le mercredi 6 décembre 2006 par pvincent

Titre Texte Texte Texte Texte Texte Texte Afficherente Texte Te

Afficher les articles avec le mot-clef sommaire droite

à la une à la une à la une à la une la une à la une

Afficher les liens vers les articles des sites syndiqués





Vie municipale

Vie pratique

Vie culturelle

Vie Associative

Vie économique

Vie au vert

RECHERCHE

Actualités

ARTICLES

ACCUEIL >> Vie au vert >> Environnement

Développement Durable

samedi 5 mars 2005, par Mr Le Maire

Cet article regroupe plusieurs documents destinés à sensibiliser les visiteurs aux enjeux du développement durable et à réfléchir ensemble aux actions à mener pour infléchir la tendance actuelle.

> Format PDF Format Imprimable

AUTRES ARTICLES

Nouvel article

Le mercredi 12 octobre 2005 par Patrick VINCENT

Tri sélectif

Le mercredi 19 janvier 2005 par Mr Le

SUR LE WEB

Quelle planète pour les générations futures ?

Développement durable : un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs.



(définition extraite du rapport Notre Avenir à tous de la Commission Mondiale sur l'Environnement et le Développement -Commission dite Brundtland, du nom de Mme Gro Harlem Brundtland, ancienne Premier Ministre de Norvège, qui l'a présidée- 1987)

[reseau.erasme.org]

- -Consultation pour un proxy filtrant > 21 juin
- -Proposer une fiche d'aide technique > 17 avril
- -Comment redimensionner une image > 15 février

Modifier Présentation | Modifier cet article (13) | Recalculer cette page | visites : 31; popularité : 1 |

Commune de St-Clément les places



GENDA

DIAN DIL SITE

CONTRIBUTED

SHINSORIDE:

Vie municipale

Vie pratique

Vie culturelle

Vie Associative

Vie économique

Vie au vert

Actualités

ARTICLES

ACCUEIL >> Vie au vert ARBORESCENCE

Développement Duralle RE

DATE AUTEUR

Cet article regroupe plusieurs documents destinés à sensibiliser les visiteurs aux enjeux du développement durable prà reflechi en amplique attons à mener pour infléchir la tendance actuelle.

Format PDF

RECHERCHE

AUTRES ARTICLES

AUTRES ARTICLES
Le mercredi 12 octobre 2005 par Patrick
VINCENDANS LA
Tri sélectif
MEME 19 RUBRIQUE

SUR LE WEB

Quelle planète pour les générations futures ?

Développement durable : un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs.



(définition extraite du rapport Notre Avenir à tous de la Commission Mondiale sur l'Environnement et le Développement -Commission dite Brundtland, du nom de Mme Gro Harlem Brundtland, ancienne Premier Ministre de Norvège, qui l'a présidée- 1987)

Commune de St-Clément les places



AGENDA:

IAN DIESITE

CONTRIBUTE

SHINGCOIDE.

Vie municipale

Vie pratique

Vie culturelle

Vie Associative

Vie économique

Vie au vert

Actualités

Vie Pratique

Cette rubrique vous informera sur l'ensemble des démarches que vous pouvez effectuer auprès de notre municipalité. Nous espérons que les informations qu'elle contient vous permettront de vous orienter plus facilement dans vos choix et de gagner du temps.



Nous restons bien entendu à votre disposition par téléphone au 04.78.00.00.00

L'équipe municipale

RECHERCHE

SOUS-RUBRIQUES

Démarches administratives

Evènements estivaux

Logement

Nouvelles Technologies

N° Utiles

Plan

Prévention et sécurité

Réservation des salles municipales

Social

Transports

Vie scolaire - Petite enfance

ARTICLES

ACCUEIL >> Vie pratique

Social-Santé

Le mercredi 19 janvier 2005 par Mr Le Maire

Le premier devoir de la Mairie est d'améliorer les services rendus aux grassois et d'accompagner ceux qui en ont besoin. Le C.C.A.S. (Centre Communal d'Action Sociale), présidé par Monsieur le Maire, est l'outil privilégié de la politique sociale municipale : il gère des services nombreux et variés qui s'adressent aussi bien aux plus (...)

Lire la suite >



Vie culturelle

Vie Associative



Actualités

Vie municipale Vie pratique Vie économique Vie Pratique Cette rubrique vous informera sur l'ensemble des démarches que vous pou effet (uei suprès de rotre melitipa espérons que les informations qu'elle contient vous permettront de vous CONTENATION DE MOTEUR MOTEUR Nous restons bien Rend Related to the petal phone at 04.78.00.00.00 L'équipe municipale

ARTICLES

ACCUEIL >> Vie pratiquARBORESCENCE

◎ Social-Santé Le mercredi 19 janvier 2005 par Mr Le Maire	
e premier devoir de la Mairie est d'améliorer le d'accompagne production de la Mairie est d'améliorer le d'Action Sociale production de la RUB DE LA RUB	est l'util pivilégé de la vices nombreux et variés qu

RECHERCHE

Vie au vert

SOUS-RUBRIQUES

Démarches administratives

Evènements estivaux

Logement

Nouvelles Technolis S -

ARBORESCENCE DÉ LA RUBRIQUE

Social

Transports

Vie scolaire - Petite enfance

Le système de Cache

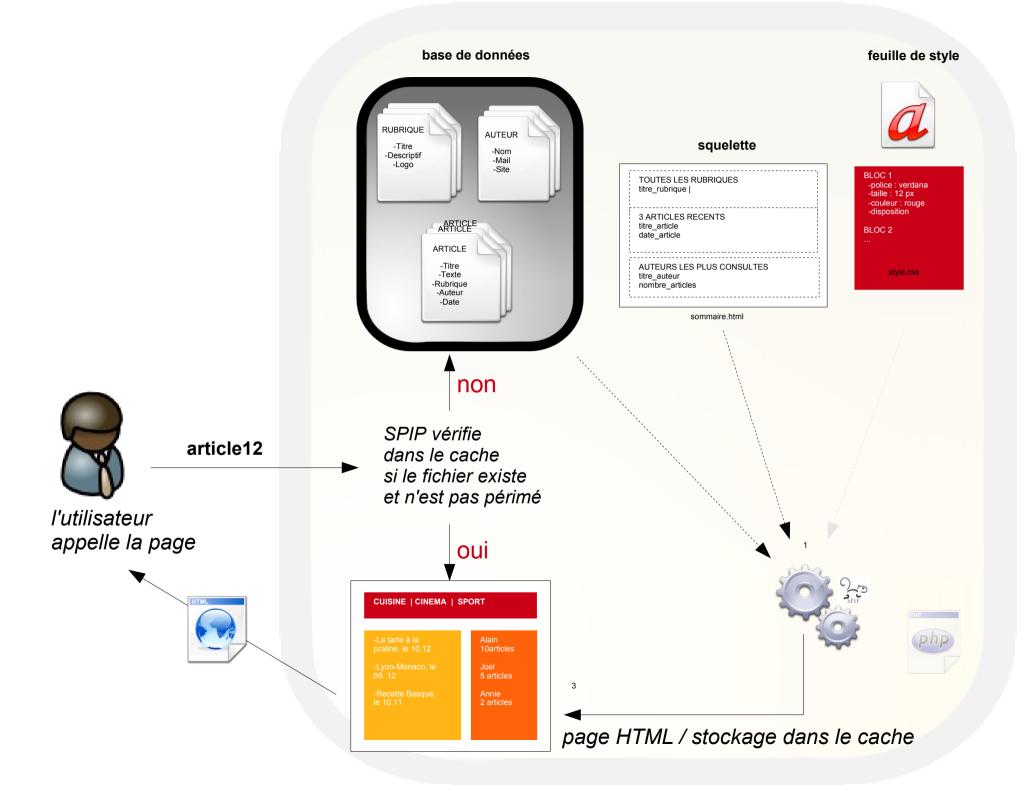
Le **système de cache** « construit » et stocke chaque page à des intervalles réguliers. Il évite ainsi son recalcul à chaque visite d'un utilisateur.

- La base de données n'est pas sollicitée à chaque visite
- La charge sur le serveur est réduite et la vitesse d'affichage des pages très largement accélérée
- Le site, par exemple sous SPIP, reste consultable même lorsque la base mySQL est en panne.

Vider le cache manuellement :



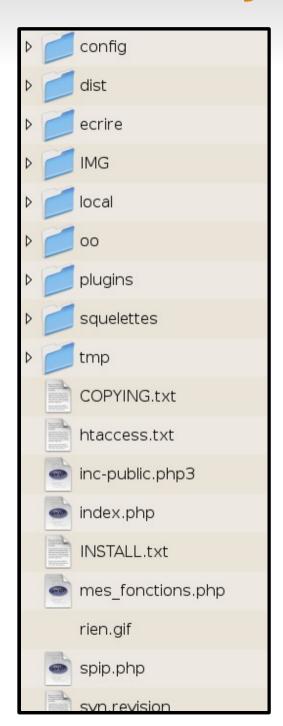
Recalculer cette page:



Le système de fichiers du noyau

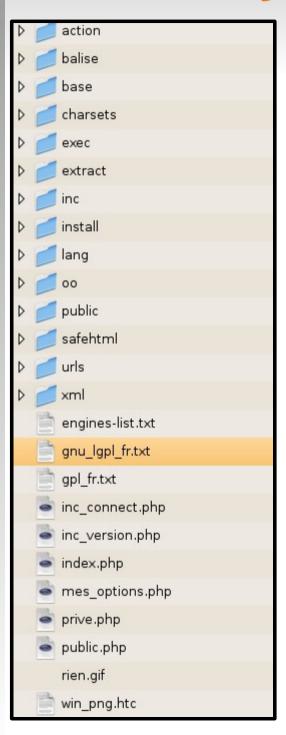


Le système de fichiers : racine



- /config : Fichiers de configuration : mes_options.php, connect.php
- /dist : Jeu de squelettes et css par défaut
- /ecrire : Noyau du système de publication
- /oo : Affichage texte seul
- /IMG: Documents multimédias liés aux articles
- /plugins : Plugins du site
- /squelettes : Squelettes utilisateurs
- /tmp : Fichiers temporaires
- index.php > spip.php : fichiers d'index
- svn.revision : n° de version
- *.txt : à lire...
- (mes_fonctions.php) : fonctions utilisateur

Le système de fichiers : /ecrire



- /action /exec : fichiers de fonctionnement de l'espace privé
- /public /balise : calcul des pages du site public
- /inc : bibliothèque de fonctions
- */lang : fichiers de langue et de traduction (backoffice et frontoffice)
- Version < 1.9
 - inc_connect.php : codes d'accès à la BDD
 - mes_options.php : options d'utilisation / définition des champs extra

Le système de fichiers : /tmp



- /cache : fichiers de cache du site
- /dump : copies des bases de données (import / export)
- /upload : stockage des arborescences de documents disponibles dans l'espace privé
- /visites : données temporaires liées aux statistiques de consultation du site
- *.log: fichiers de log d'éxécution du site
 - pour le php : voir dans /var/log/apache2

Squelettes disponibles nativement

description	nom	paramètre
page de détail d'un article	article	id_article
flux RSS	backend	id_rubrique (opt)
flux RSS brèves	backend- breves	id_rubrique (opt)
page de détail d'une brève	breve	id_breve
page de contribution au forum	forum	id_forum
page de détail d'un mot clef	mot	id_mot
plan du site	plan	
page de résultat d'une recherche	recherche	recherche
page de détail d'une rubrique	rubrique	id_rubrique
page de détail d'un site syndiqué	site	id_syndic
page d'accueil du site	sommaire	

Accès aux pages

- sans paramètres : spip.php?page=plan
- avec paramètres :
 spip.php?page=
 article&id_article=3
 ou
 spip.php?article3

Accès aux pages

Appel du squelette truc

```
spip.php?page=truc
```

Appel du squelette *truc* avec le paramètre *machin=xxx* :

spip.php?page=truc&machin=xxx

Appel du squelette truc avec l'identifiant id_truc=xxx :

spip.php?trucxxx

- Paramètres spécifiques
 - recalcul de la page : var_mode=calcul
 - mode debug : var_mode=debug
 - mode prévisualisation : var_mode=preview
 - mode recherche : var_recherche=xxx

Fonctionnement du squelette

 Fichier HTML ajouté d'un langage de boucles et de balises interprété sur le serveur

```
Temps
              → #CACHE { 24 * 3600 }
de mise
en cache
                <html>
                   <head>
                   </head>
                   <body>
                      Titre:
                        → <BOUCLE un(ARTICLES) {id article}>
  Boucle
  Balise -
                            #TITRE
                          </BOUCLE un>
                       texte texte texte
                   </body>
                </html>
                                                       article.html
```

N'importe où dans la page : <head>,<body>, ...

Le webmaster et les squelettes

- Peut-on utiliser un éditeur textuel pour créer et modifier ses squelettes ?
 - Oui, comme on le ferait pour du HTML classique.
- Peut-on utiliser un éditeur graphique (WYSIWYG)
 pour créer et modifier ses squelettes ?
 - Oui, néanmoins, certains éditeurs graphiques modifient les tags SPIP et « corrigent » automatiquement les tags qu'ils ne comprennent pas. La plupart ont toutefois une option permettant de désactiver cette fonctionnalité.

Choix du squelette

- SPIP cherche le fichier .html dans l'ordre suivant :
 - 1. dans le dossier (ou la liste) désignés dans la variable \$dossier_squelettes si elle existe
 - 2. dans le dossier squelettes/ situé à a racine du site
 - 3. dans la liste des dossiers de plugins installés (variable \$plugins)
 - 4. à la racine du site
 - 5. dans le répertoire dist/

Un squelette pour une branche

- On peut créer un squelette spécifique pour une branche du site. Par exemple :
 - Si le fichier *article-15.html* existe, il sera utilisé pour tous les articles de la rubrique 15 et de ses filles à la place du fichier *article.html*.
 - De même pour breve-15.html, rubrique-15.html,
- Si on a seulement besoin d'une modification du style de la page (et non des blocs fonctionnels), préférer un simple changement de la feuille CSS
 - test à faire dans le <head>

Ordre de traitement des instructions

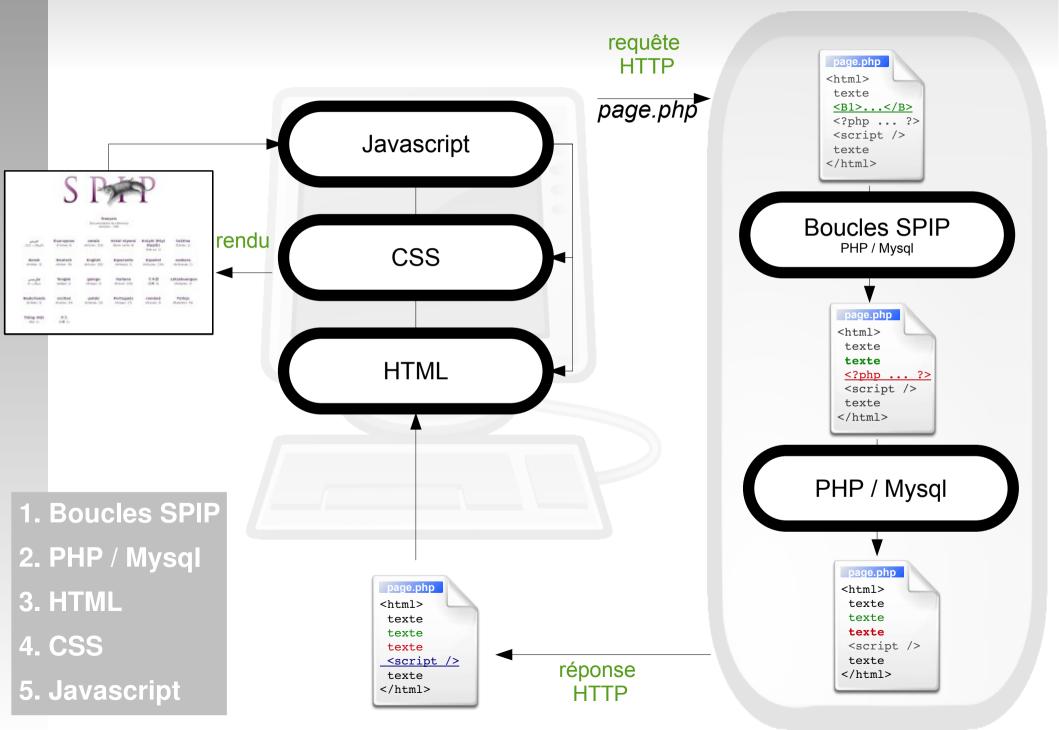
Au niveau du serveur

- 1. Langage SPIP: Le noyau SPIP interprète les boucles à l'intérieur des fichiers HTML et remplace les balises par leur contenu tiré de la base de données.
- 2. Langage PHP : les instructions PHP éventuelles s'exécutent dans la page et Apache sert la page html au navigateur client.

Au niveau du navigateur

- 3. Langages clients : Javascript et les langages clients s'exécutent dans le navigateur
- Note: On ne peut pas inclure de variables PHP dans le langage SPIP (critères de boucles par exemple)

Ordre d'éxécution des instructions



Partie 3

Le langage de boucles de SPIP



Boucles, critères, filtres et objets



Syntaxe d'une boucle

```
CRITERES
                            OBJET
                                                 SELECTION ET ORDRE
                         DE LA REQUÊTE
                                      DE REQUÊTE
                                                   DES RESULTATS
<BOUCLE nom(OBJET)</pre>
                           {critères} {filtres}>
  <strong>#BALISE</strong>
</BOUCLE nom>
                 RESULTATS
```

Mon premier squelette

```
Je recherche tous les
                      ARTICLES publiés
#CACHE { 0 }
<body>
     <BOUCLE une(ARTICLES)>
             <h4>#TITRE</h4>-
                                            J'affiche le TITRE
      </BOUCLE une>
</body>
                                         squelette1.html
```

- Tout le code situé dans la boucle est affiché dans la page autant de fois que d'occurences sont trouvées (0 à n)
- Les balises #BALISE sont remplacées par leurs valeurs issues de la base de données



- A l'aide de votre editeur de texte créer votre squelette prenom1.html avec un cache nul.
- Sur le site de travail, déposer le par FTP dans le nouveau dossier /squelettes/formation après avoir modifié le répertoire d'appel dans mes_options.php
- Appeler le squelette depuis un navigateur : http://www.monsite.net/spip.php?page=squelette
- Afficher la source du fichier html calculé par le serveur. Le comparer au fichier de squelette avant calcul. Conclusion ?

Des balises propres à chaque objet

```
<BOUCLE_nom(OBJET)>
    #BALISE1
    #BALISE2
</BOUCLE_nom>
```

Balises principales pour l'objet ARTICLES

- #ID_ARTICLE
- #TITRE
- #SOUSTITRE
- #TEXTE
- [(#TEXTE|couper{50})]
- #DATE

- #ID_RUBRIQUE
- #URL ARTICLE
- #LESAUTEURS
- #LOGO ARTICLE
- #LOGO_ARTICLE_RUBRIQUE

Exemple

ajout des liens cliquables vers les articles du site

```
<body>
<br/>
```



- Compléter votre premier squelette :
 - pour chaque article :
 - ajouter l'affichage de la date de publication
 - ajouter le logo de l'article
 - ajouter le début du texte de l'article (100 premiers caractères)
 - ajouter le nom de l'auteur ou des auteurs
 - dans chaque cas penser à encadre les balises SPIP par des balises xhtml adaptées au contenu

Les critères et les filtres de boucles

```
prendre les 10 classés par ordre
                          Je recherche les
                                               publié(s) directement
            de publication
  premiers
                                                dans la rubrique 1
                             ARTICLES
  <BQUCLE premiere(ARTICLES) {id rubrique=1}
     {0,10}{par date}>
     <h1>#TITRE</h1> ◄
                                           Affiche le TITRE
  </BOUCLE premiere>
```

- Les critères de boucles précisent la requête
- Les filtres de sélection et de tri organisent le résultat

Les critères de boucles (opérateurs)

```
<BOUCLE_nom(OBJET) {critère1} {critère2} ... >
```

- Hérité du contexte (égalité)
 - {critère}
- Comparaison directe
 - {critère=valeur}

- Union de valeurs
 - {critère IN v1,v2,...}

```
{id rubrique IN 1,2,45}
```

{id rubrique}

{id rubrique>3}

- Comparaison à des variables
 - {critère=#BALISE}
 - {critère=#GET{var}}
 - {critère=#ENV{var}}

```
{id_rubrique=#ID_AUTEUR}
```

{id_rubrique=#ENV{id_rubrique}}

Les critères de boucles (nature)

```
<BOUCLE_nom(OBJET) {critère1} {critère2} ... >
```

- Des critères généraux
 - Arborescence
 - {id_rubrique=}
 - {id_secteur=}
 - {branche} *
 - Date
 - {age<n} (en jours)</pre>
 - [mois=]
 - {annee=}

- Des critères propres à chaque objet
 - ARTICLES
 - {id_article}
 - {id_rubrique}
 - {titre_mot==}
 - RUBRIQUES
 - {id_rubrique}
 - {id_parent}
 - {id_enfant}

^{* :} pas d'opérateur direct possible -> hérité du contexte

Exemple avec plusieurs critères

 seulement les articles de la rubrique du contexte dont l'auteur n'est pas 1 :

Les expressions régulières

- {critere=[expr]}
- Exemple : seulement les articles dont le titre ne commence par par a ou A :

Les filtres de sélection

<BOUCLE_nom(OBJET) {selection} {tri} >

- {début,nombre}
 - affiche *nombre* éléments à partir de *début*
- {debut_xxx,nombre}
 - idem avec debut xxx passé dans l'URL
- {page/total}
 - affiche 1/total des éléments à partir de page
- {doublons}
 - n'affiche pas tous les éléments de la même nature rencontrés dans d'autres boucles avec {doublons}

{0,5}

{4,2}

{debut_photo,1}

{1/5}

{2/5}

{doublons}

Les filtres de tri

<BOUCLE_nom(OBJET) {selection} {tri} >

- Les filtres de tri généraux :
 - {par titre}
 - {par hasard}
 - fpar date}
- Les critères de tri particuliers (aux articles) :
 - {par visites}
 - {par date_redac}
 - {par popularite}

- Opérateurs
 - * {par num critère}
 - {!par critère}
 - {par critère} {inverse}
 - {par critère1, critère2, ...}

Exemple avec sélection et tri

 affiche les dix derniers articles classés du plus récent au plus ancien :



- Compléter votre squelette prenomx.html
- avec des critères de boucle :
 - Afficher les articles dont vous êtes l'auteur
 - Afficher les articles de votre rubrique de publication
 - Afficher les articles de votre branche de publication et de celle de votre voisin de droite
- avec des filtres de tri et de sélection :
 - Afficher les 3 derniers articles, par ordre de publication inverse
 - Afficher le 2ème et le 3ème article les plus populaires
 - Afficher le premier tiers des articles classés par ordre alphabétique

Les filtres de balises

```
<BOUCLE_premiere(OBJETS) {critere} {filtre}>
  [(#TITRE|couper{50})]
  [(#SOUSTITRE)]
  [(#SURTITRE|sinon{'nosurtitre'})]
</BOUCLE_premiere>
```

- Le code situé avant et après la parenthèse du filtre n'est affiché que si la balise est non vide (renseignée dans l'espace privé)
- Les filtres s'appliquent à la balise avec la syntaxe : |filtre{paramètre}
- Si il y a plusieurs filtres, ils s'appliquent de gauche à droite

Les filtres de balises

```
[(#BALISE|filtre1|filtre2...)]
[ texte_optionnel_avant (#BALISE|filtre) texte_optionnel_après ]
```

- Filtres de texte
 - majuscules
 - justifier, aligner_droite, aligner_gauche
 - centrer
 - textebrut
 - couper{taille}
 - ligne_longue{taille}
 - supprimer_numero
 - nl2br (et toute autre fonction php...)

- Les filtres des dates
 - affdate
 - jour
 - mois
 - annee
 - nom_jour
 - nom_mois
 - saison

Filtres d'images

- Note : les filtres appliqués aux logos nécessitent ||
- image_reduire{largeur, hauteur}
 - rééchantillonage et stockage dans /local
 - la plus petite des valeurs atteintes est prise en compte
- image_recadre{largeur,hauteur,position}image_aplatir{format,couleur_fond}image_gamma{valeur}
- image_typo{police,couleur,taille}

```
nécessitent
GD2
```

```
[(#LOGO_ARTICLE|left||reduire_image{50,100})]
```

```
[(#TITRE | image_typo{police=stencil.ttf,couleur=000000,taille=40})]
```

Filtres conditionnels

- |?{valeursioui}
- |sinon{valeursinon}
- |?{valeursioui,valeursinon}

- |=={valeur}
- !!={valeur}
- |>{valeur}
- |>={valeur}
- |<{valeur}</pre>
- |<={valeur}</p>

```
[(#NOM_SITE_SPIP|=={'site1'}|?{style.css})]
```

```
[(#TITRE | == { 'edito' } | ? {edito#ID_RUBRIQUE, texte})]
```

Filtres techniques

- inserer_attribut{attribut,val}
 - insere un attribut XHTML aux balises calculées par SPIP
- extraire_attribut{attribut}
 - extrait l'attribut XHTML des balises calculées par SPIP
- parametre_url{parametre,val}
 - rajoute un paramètre à l'URL passée en argument

```
[(#LOGO_ARTICLE||inserer_attribut{'width','50%'})]

[(#LOGO_ARTICLE||extraire_attribut{'src'})]

[(#SELF|parametre_url{'id_article','12'})]
```

Filtres techniques (2)

Rendre le texte :

- entites_html
 - utilisable dans un formulaire
- texte_script
 - utilisable entre ' 'pour js ou php
- attribut_html
 - utilisable entre " " pour xhtml
- texte_backend
 - utilisable dans un fichier XML (RSS)
- abs_url
 - transforme une URL rel. en absolu

```
[<textarea>(#DESCRIPTIF|
entites_html)</textarea>]
```

```
txt = '[(#TEXTE|texte_script)]';
```

```
<a href="#URL_ARTICLE"
  [title="(#DESCRIPTIF|
textebrut|attribut_html)"] >
```

```
[(#TEXTE|texte_backend)]
```

```
[(#LOGO_ARTICLE|abs_url)]';
```



- A l'intérieur du squelette mon_nom.html mettre en forme les informations de chaque article grâce aux filtres :
 - Mettre en forme la date : le mercredi 20 avril 2006
 - Afficher le titre des articles en majuscules et sans le numéro précédent l'article
 - Ajouter l'affichage du sous-titre précédé de « sous-titre : »
 - Rendre le titre cliquable vers l'url de l'article avec le texte coupé à 50 en title
 - Si il y a un logo :
 - redimensionner l'image en 100 pixels de large
 - afficher l'image à droite
 - insérer une bordure de 2 pixels
 - Si il n'y a pas de logo, mettre le logo du site en petit

Les balises communes à tout le site

- #URL_SITE_SPIP
 - ne contient pas le /
- #NOM_SITE_SPIP
- #EMAIL_WEBMASTER
- #LOGO_SITE_SPIP
- #DOSSIER_SQUELETTEou #CHEMIN{fichier}

```
A l'intérieur ou hors d'un contexte de boucle :
```

```
[(#BALISE)]
```

```
TE src='#CHEMIN{image.jpg}'
src='#DOSSIER SQUELETTE/image.jpg'
```

```
#CHARSET
```

- #SELF
- [(#ENV{paramètre_url})]

```
charset=#CHARSET
```

```
<form action='#SELF' >
```

```
[(#ENV{affiche_detail})]
```

Les formulaires

- [(#FORMULAIRE_RECHERCHE)]
 - accès au moteur de recherche
- [(#FORMULAIRE_INSCRIPTION)]
 - inscription rédacteur ou {forum} pour le forum
- [(#FORMULAIRE_FORUM)]
 - dans un contexte ARTICLES ou FORUM
- [(#FORMULAIRE_ECRIRE_AUTEUR)]
 - dans un contexte AUTEURS, ARTICLES, FORUM
- [(#FORMULAIRE_SITE)]
 - permets au visiteur de proposer des sites

A l'intérieur ou hors d'un contexte de boucle :

[(#FORMULAIRE)]



- A l'intérieur du squelette prenom.html apporter les modifications suivantes :
 - Afficher la bannière du site
 - Ajouter un lien vers le mail du Webmaster
 - Ajouter le formulaire d'inscription au site
 - Ajouter le formulaire de recherche
 - Ajouter un formulaire de proposition de site
 - Ajouter un formulaire pour qu'on puisse vous écrire (repérer votre id_auteur)
 - Modifier dynamiquement le jeu de caractères utilisé par le site dans le <head>

Boucles avancées



Syntaxe complète

```
<B nom>
  Code HTML exécuté une fois avant la boucle SI la boucle a au moins une
  occurence.
<BOUCLE nom(OBJET){critères} {tri}>
   Code HTML éxécuté à chaque occurence
   [ texte optionnel avant (#BALISE | filtre) texte optionnel après ]
</BOUCLE nom>
  Code HTML exécuté une fois après la boucle SI la boucle renvoie des réponses.
</B nom>
  Code HTML exécuté une fois si la boucle ne renvoie rien.
<//B nom>
```

Syntaxe complète

```
<B nom>
 Code HTML exécuté une fois avant la
 boucle SI la boucle renvoie au moins
 une occurence.
<BOUCLE nom(OBJET){critères} {tri}>
  Code HTML éxécuté à chaque occurrence
   avec [(#BALISE|filtre)]
</BOUCLE nom>
 Code HTML exécuté une fois après la
 boucle SI la boucle renvoie des
 réponses.
</B nom>
 Code HTML exécuté une fois si la boucle
 ne renvoie rien.
<//B nom>
```

```
<B nom>
    Code HTML optionnel avant
<BOUCLE nom(TYPE){critère1}{critère2}...{critèrex}>
    Code HTML avec
 [ texte optionnel avant (#BALISE | filtre | filtre...)
 texte optionnel après 1
    <BOUCLE recursive (boucle nom)>
    </BOUCLE recursive>
</BOUCLE nom>
    Code HTML optionnel après
</B nom>
    Code HTML alternatif
<//B nom>
```

Exemple de boucle conditionnelle

Si la boucle fournit des résultats ou non :

```
<body>
     <B une>
           Voici la liste des articles :
     <BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique=2} {id auteur!=1}>
           < h4 >
           <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
           </h4>
     </BOUCLE une>
           </B une>
           Il n'y a pas d'articles correspondant à ces
                       critères.
     <//B une>
</body>
```

Des boucles successives

- On peut développer des boucles multiples dans un même squelette
- Le nom des boucles doit être différent

```
<body>
      <BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique=2}</pre>
      {id auteur!=1}>
            <h4>
            <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
            </h4>
      </BOUCLE une>
      <BOUCLE deux(ARTICLES) {par hasard} {0,10}>
            < h4 >
            <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
            </h4>
      </BOUCLE deux>
</body>
```

Boucles exclusives

 Pour éviter l'affichage en double du même article dans des boucles différentes

```
<body>
       <BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique=2} {id_auteur!=1}</pre>
{doublons x}>
              <h4>
              <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
              </h4>
       </BOUCLE une>
       <BOUCLE deux(ARTICLES) {par hasard} {0,10} {doublons x}>
              < h4 >
              <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
              </h4>
       </BOUCLE deux>
</body>
```

Pour exclure un article avec un mot-clef

 Les mots clefs n'autorisent pas de critère négatif : il faut avoir recours à l'exclusion.

```
<BOUCLE ex(ARTICLES) {titre mot=pas une} {doublons x}>
</BOUCLE ex>
<BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique=2} {id auteur!=1} {doublons x}>
      <h4>
      <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
      </h4>
</BOUCLE une>
<BOUCLE deux(ARTICLES) {par hasard} {0,10} {doublons x}>
      < h4 >
      <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
      </h4>
</BOUCLE deux>
```



- Reprendre la version projet.html finale. La renommer projet_nom.html
- Intégrer les données dynamiques suivantes dans le squelette projet_nom.html :
- Bloc Edito
 - Boucle affichant les articles avec le mot-clef sommaire edito
 - #TITRE, #TEXTE, #LOGO_ARTICLE
- Bloc A la une
 - Boucle affichant les articles avec le mot-clef sommaire_centre
 - #TITRE, #TEXTE, #LOGO_ARTICLE_RUBRIQUE

TP

- Bloc Derniers Articles
 - Boucle affichant les 10 derniers articles
 - #LOGO_RUBRIQUE_ARTICLE, #TITRE, #DATE
- Bloc Menu
 - Boucle affichant les rubriques de niveau 1 ne comportant par le mot-clef : pas_menu
 - #TITRE, #URL_RUBRIQUE
- Bloc Entete
 - #URL_SITE_SPIP, #NOM_SITE_SPIP,#EMAIL WEBMASTER, #LOGO SITE SPIP

Vers les boucles imbriquées...

- Les boucles transportent le contexte de l'objet en cours sous la forme de variables d'environnement (id_rubrique, id_article...)
- On peut donc appeler une boucle à l'intérieur d'une autre à partir du moment où les variables d'environnement de la boucle mère sont compatibles avec les critères de la boucle fille.
- La seconde boucle, dépendra du contexte de la première. Elle sera répétée à chaque appel de la première boucle.

Des boucles imbriquées

Afficher les articles de chaque rubrique

```
<BOUCLE principale(RUBRIQUES)>
      <B une>
         Voici la liste des articles dans la rubrique #TITRE :
      <BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique} {par titre}>
          <h4><a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a></h4>
      </BOUCLE une>
      </B une>
         Désolé, il n'y a pas d'articles dans la rubrique #TITRE
      <//B une>
</BOUCLE principale>
```

... avec balises non ambigües

pour lever le doute sur les balises homonymes

```
<BOUCLE principale(RUBRIQUES)>
      <B une>
         Voici la liste des articles dans la rubrique #TITRE
      <BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique} {par titre}>
         <h4>
            Rubrique: # principale:TITRE
            Article : <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
         </h4>
      </BOUCLE une>
      </B une>
         Désolé, il n'y a pas d'articles dans la rubrique
#TITRE
      <//B une>
</BOUCLE principale>
```

... des critères contextuels

 seulement les articles dont le titre le même que celui d'une rubrique de niveau 1



- Ajouter les contenus suivants :
 - Bloc Derniers Articles
 - Boucle imbriquée AUTEURS affichant le nom des auteurs (balise #NOM)
 - Bloc Derniers Articles
 - Indiquer le nom de la rubrique dans laquelle ils sont publiés à côté du nom l'article (balise non ambigüe)

Un critère de boucle peut donc avoir une valeur :

- contextuelle
 - dans le contexte d'une boucle

 dans le contexte d'une page avec un paramètre passé dans l'url

Un critère de boucle peut avoir une valeur :

fixé dans le critère de la boucle

```
<BOUCLE_deux(ARTICLES) {id_rubrique=1} >
</BOUCLE_deux>
```

conditionnel

-> ne tient compte du critère que si il est présent

```
<BOUCLE_deux(ARTICLES) {id_rubrique?} >
</BOUCLE_deux>
```

multiple

```
url : spip.php?page=rubrique&id_rubrique=xxx

<BOUCLE_deux(ARTICLES){id_rubrique}{id_rubrique=1}>
</BOUCLE_deux>
```

Lever l'ambiguïté d'un critère

Par défaut, le contexte de boucle est prioritaire

Pour forcer l'utilisation du paramètre d'url : #ENV{ }



- Créer un nouveau squelette article_nom.html
 - Ce squelette devra récupérer le critère de sélection passé dans l'url : id_article (boucle ARTICLES)
 - Il affichera le titre de l'article, l'auteur, la date de publication ainsi que le texte de l'article.
 - Il redimensionnera les images du texte de l'article à 500 pixels de large maximum.
 - Il affichera les documents joints à l'article (boucle DOCUMENTS).

Les boucles récursives

- Les Boucles récursives s'appellent elles mêmes jusqu'à ne plus rencontrer d'occurrence
- Elles sont souvent utilisées pour dérouler des structures arborescentes



 Afficher l'arborescence du site en utilisant une boucle de rubriques et de sous-rubriques récursives :

```
ul>
  <
     Rubrique 1
     <111>
       Sous-rubrique 1
       Sous-rubrique 2
     <
     Rubrique 2
```

La boucle hierarchie

 La boucle HIERARCHIE retourne la liste des RUBRIQUES qui mènent de la racine du site à la rubrique ou à l'article en cours.

Elle permets notamment d'afficher le fil d'ariane du site

TP

- Proposer plusieurs feuilles de style pour le site : style1.css, style2.css, style3.css...
- Choisir automatiquement la feuille de style incluse au squelette article.html
 - en fonction du secteur du site dans lequel on se trouve
 - en fonction du paramètre style passé dans l'url
 - (en fonction du nom du site)
- Vérifier que la feuille de style existe autrement utiliser la feuille de style par défault

Manipulation de variables



Les compteurs

 affiche le nombre d'occurrences et l'index de l'occurrence en cours dans un contexte de boucle :

```
<B une>
     Voici la liste des articles :
<BOUCLE une(ARTICLES) {id rubrique=2} {id auteur!=1}>
     Article n° : [(#COMPTEUR BOUCLE)]
     < h4 >
     <a href="#URL ARTICLE">#TITRE</a>
     </h4>
</BOUCLE une>
     <Nombre total d'articles : [(#TOTAL BOUCLE)].</pre>
           </B une>
     Désolé, il n'y a pas d'articles.
<//B une>
```

Variables d'environement

#ENV{}

 permets de voir le tableau associatif des variables disponibles dans le contexte de la page (url ou passage de paramètres)

```
a:4:{s:4:"page";s:7:"article";s:10:"id_article";s:1:"3";s:
4:"truc";s:1:"oui";s:4:"date";s:19:"2007-11-09 21:55:58";}
```

url: spip.php?page=article&id_article=3&truc=oui

#ENV{'variable'}

- permets de récupérer la variable variable manipulée par SPIP
- ex : #ENV{'truc'} -> 'oui'

#VARIABLE

- est aussi disponible dans le contexte de la page
- ex : #TRUC -> 'oui'

Manipulation de variables

- #SET{var,val}
 - stocke une valeur dans une variable (portée : squelette)
- #GET{var}
 - restitue la valeur
- #ARRAY{index0,val0,index1,val1...}
 - tableau associatif
- #EVAL{exp}
 - évalue une expression php

Les variables globales (php)

 Tableau associatif php des variables disponibles dans la page : \$GLOBALS

```
foreach ($GLOBALS as $index=>$val)
  echo $index." : ".$val."<br />";
```

- Ex: \$GLOBALS['auteur_session'] (tableau associatif)
 - id_auteur: 1
 - nom : pvincent
 - login : pvincent

- email : pvincent@erasme.org
- statut : 0minirezo
- lang

```
<BOUCLE_auteur(AUTEURS)
{id_auteur=#EVAL{$GLOBALS['auteur_session']['id_auteur']}}>
    #NOM, vous êtes connecté.
</BOUCLE_auteur>
```



- Afficher le nombre d'articles du site publiés en ligne
- Déterminer la date de la dernière mise à jour sur le site
- Afficher l'auteur connecté
 - Un exemple peu élégant de #GET / #SET permettant de résoudre les requêtes non natives à SPIP sans passer par php :

Inclusion de squelettes



Inclure des squelettes

- Des sous-squelettes peuvent être inclus dans les squelettes principaux.
- Deux syntaxes
 - le sous-squelette est réellement inclus à la page appellante et leur calcul est lié

```
[(#INCLURE{fond=entete})]
[(#INCLURE{fond=agenda}{id_rubrique})]
```

 le sous-squelette est géré de manière distincte et recalculé indépendamment de la page appelante

```
<INCLURE{fond=bloc-connexion}>
<INCLURE{fond=agenda}{id_rubrique}>
```

Le passage de paramètres

- Les sous-squelettes n'héritent pas des variables d'environement ou de contexte du squelette
 - Ces paramètres doivent être indiqués lors de l'appel
 - Ils sont équivalents à un passage de paramètre dans l'url : #ENV{variable}

```
[(#INCLURE{fond=entete})]
[(#INCLURE{fond=agenda}{id_rubrique}{truc=oui})]
```

dans le sous-squelette agenda.html :

```
<BOUCLE_evenements2(BREVES){id_rubrique?}>
    #TITRE
    [(#TRUC|={oui}|?{#DATE})]
</BOUCLE_evenements2>
```



- Depuis votre squelette sommaire.html extraire les soussquelettes qui peuvent être mutualisés :
 - entete
 - menu
 - footer
- Créer et compléter les squelettes
 - article
 - rubrique
 - plan
 - forum
- Discussion autour des solutions

Requête générales sur les tables

 Depuis la version 1.9, on peut faire des requêtes de boucle sur n'importe quelle table de la BDD

```
<BOUCLE_nom(table) {champ1=xxx}>
    #CHAMP2
    #CHAMP3
</BOUCLE_nom>
```

 Exemple : récupérer la liste des rubriques restreintes d'un auteur

```
<BOUCLE_auteur(spip_auteurs_rubriques){id_auteur=1}>
   #ID_RUBRIQUE
</BOUCLE_auteur>
```

Partie 4

Méthodologie



Mentions légales

- Créer un article indiquant les mentions légales du site
 - Conditions d'utilisation et responsable de publication
 - Propriété intellectuelles sur les contenus du site
 - indiquer le type de licence s'appliquant aux contenus du site : copyright, créative commons, GPL
 - Protection des données personnelles et droit de rectification de l'internaute
 - indiquer le n° d'enregistrement CNIL du site
 - citer l'article 34 de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978 pour droits de rectification
 - Hébergeur
 - Liens vers des sites extérieurs
- http://www.villes-internet.net/UPLOAD/rubrique/pages/33/33_rubrique.php

Chaîne de développement du site



Les différentes étapes

- Analyse et schémas fonctionnels
- Conception graphique
- Développement des pages dynamiques / BDD
- Installation et aspects réseau
- Administration et ligne éditoriale

-> Idéalement les rôles doivent être séparés. Dans la pratique, ils sont souvent cumulés au niveau d'un Webmaster et d'un comité rédactionnel.

Vie du site

I	Étape	Rôle	Déliverable
	Analyse fonctionnelle	Chef de projet / Maître d'ouvrage / Comité de pilotage	Cahier des charges, spécifications et schéma fonctionnel = dessin fonctionnel du squelette
	Conception des pages Web / design	Webmaster (Graphiste)	Templates = <u>Pages statiques HTML</u> et <u>Feuilles de style CSS</u>
	Développement des pages dynamiques / BDD	Webmaster (Développeur)	Intégration du langage dynamique dans les templates : <u>Langage SPIP</u> , PHP, JAVA, ASP
	Installation réseau et sécurité	Administrateur système et réseaux	Mise en ligne du système de publication et des templates
	Administration et ligne éditoriale	Chef de projet	Ligne éditoriale / Options / Animation et modération / Tests et retours fonctionnels
	Publication	Comité de rédaction	Contenu et mise en forme

Création d'un site SPIP

1. Liste des vues utiles

déterminer la liste des pages de squelettes du site

2. Maquette fonctionnelle

 faire un schéma sur table de chaque squelette en charge : blocs, objets de la base et règles d'affichage

3. Développement statique : templates

- pour chaque squelette, réaliser une page XHTML, composée de la structure et du contenu du site statique en charge
- externaliser les styles d'affichage dans une feuille CSS unique

4. Développement dynamique : boucles SPIP

- remplacer le contenu statique de la page HTML par des boucles SPIP
- gérer les conditions d'affichage optionnelles des blocs

Ne pas partir from scratch

- S'inspirer des squelettes existants et des boucles disponibles dans le répertoire dist de la distribution :
 - boucles forum
 - boucles documents joints
 - boucles menu
 - boucles sites syndiqués...
 - -> éventuellement développer une feuille de style pour dist
- Utiliser des jeux de squelettes existants (et bien écrits)
 - alternatives, sarka, erasme, etc
- Utiliser des templates existants (et bien écrits)
 - freetemplates, csszengarden, etc

Migrer un site SPIP <=1.9.1 vers 1.9.2



Procédure de migration

- Faire une sauvegarde de la base
- Déplacez tous les fichiers et dossiers de l'ancienne installation dans un sous-répertoire /old
- Installez le nouveau noyau de SPIP 1.9 à la racine
 - droits d'écriture sur IMG, tmp, local, config
 - créer /squelettes et /plugins
- Depuis votre ancienne version /old, copiez :
 - votre dossier de squelettes dans /squelettes
 - votre dossier /IMG à la racine
 - mes_fonctions.php3 -> /squelettes/sq/mes_fonctions.php
 - /ecrire/mes_options.php3 -> /config/mes_options.php

Procédure de migration (2)

- Spécifier dans mes_options.php le chemin vers votre jeu de squelettes :
 - \$GLOBALS['dossier_squelettes'] = 'squelettes/repertoire';
- Se rendre dans l'espace privé
 - réinstallation des connexions mysql
 - mise à jour de la base de données + authentification ftp
- Notes
 - on peut supprimer /IMG/icone_barre et /IMG/icones
 - ne pas restaurer la BDD
 - si les squelettes sont <1.9 il faut les adapter</p>
 - ne pas faire de downgrade de site

Adapter les squelettes

Remplacement des urls statiques	objet.php3?id_objet=#ID_OBJET	#URL_ARTICLE, #URL_RUBRIQUE, #URL_BREVE, #URL_AUTEUR, #URL_MOT
Remplacement des autres urls	objet.php3	spip.php?page=objet (plan, forum, contact, recherche, backend)
Remplacement des chemins statiques	"chemin_vers_squelette/" ou pas de chemin	#CHEMIN{}, #DOSSIER_SQUELETTE/
Amélioration des balises statiques	utf-8, nom_site, url_site	#CHARSET, #NOM_SITE_SPIP, #URL_SITE_SPIP
Amélioration des formulaires statiques	recherche, contact, forum, ect	#FORMULAIRE_RECHERCHE, #FORMULAIRE_ECRIRE_AUTEUR, #FORMULAIRE_FORUM, ect
Mises en conformité W3C	 , <hr/> , <input/> , , <meta/> 	 , <hr/> , <input/> , , <meta/>

Reprise d'un site existant -> SPIP



Reprise des templates

- Page de l'ancien site -> Enregistrer sous
- Nettoyage XHTML
- Extraction des styles CSS + organisation des images intégrées
- Mappage fonctionnel de la structure
 - quel objet fonctionnel (ou champ) de l'ancien site deviendra quel objet de SPIP : article, breve, rubrique, auteur, site, ect
- Intégration des boucles dans le canevas et développement des squelettes

Reprise de contenu

- Si le contenu est statique (peu important)
 - publication manuelle des objets dans le back-office
 - copier/coller de chaque contenu -> bloc-note pour nettoyage de mise en forme -> raccourcis typo
 - mappage avec les champs (titre, texte, emplacement)
- Si le contenu est statique (important)
 - création d'un tableau .csv de contenu après nettoyage
 - intégration massive avec le plugin import_csv
- Si le contenu est dynamique
 - développement d'une moulinette en php

import_csv

Type de fichier à créer

titre;descriptif;texte;statut;id rubrique

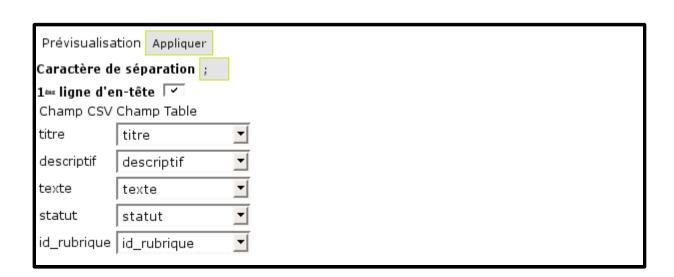
"01-titre1"; "descriptif

descriptif"; "texte texte text

texte texte

"02-titre2"; "descriptif descriptif"; "texte texte tex

Interface



Intégrer GoogleMaps à SPIP



Généralités

- Google Maps fonctionne sous forme d'API (bibliothèque de fonctions) Javascript intégrable à une page HTML
 - Le site doit accéder au Web pour télécharger les données de la carte
 - Il faut commencer par obtenir une clef d'utilisation pour l'API Google : http://www.google.fr/apis/maps/signup.html



La page GoogleMaps par défault

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"</pre>
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head>
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8"/>
    <title>Google Maps JavaScript API Example</title>
    <script src="http://maps.google.com/maps?file=api&amp;v=2&amp;key=clef" />
     <script type="text/javascript">
        function load()
            if (GBrowserIsCompatible())
            var map = new GMap2(document.getElementById("map"));
           map.setCenter(new GLatLng(45.7384,4.4643), 12);
    </script>
 </head>
  <body onload="load()" onunload="GUnload()">
    <div id="map" style="width: 500px; height: 300px"></div>
  </body>
</html>
```

Ajouter des marqueurs

```
/*Ajoute des marqueurs avec texte s'ouvrant lors des
clics. La fonction createMarker est à déclarer une fois*/
function createMarker(point, texte)
 var marker = new GMarker(point);
 map.addOverlay(marker);
 GEvent.addListener(marker, "click", function() {
  marker.openInfoWindowHtml(texte);
});
/*Déclaration d'un marqueur*/
var point = new GLatLng(45.76201437142477,
4.4968414306640625);
createMarker(point, "Bruliolles et ses beaux paturages");
```

Liens utiles

- Manuel de Référence de l'API Gmap2
 - http://www.google.fr/apis/maps/documentation/reference.html
- Concepts et Exemples
 - http://www.google.com/apis/maps/documentation/index.html
- Tutoriaux
 - http://www.econym.demon.co.uk/googlemaps/
- Le Wiki Mapki
 - http://www.mapki.com/index.php?title=Main_Page
- Trouver les coordonnées d'une ville
 - http://www.multimap.com/

Interfacer Googlemaps avec SPIP

- Créer une bibliothèque de mots-clefs « localisation » avec en descriptif les coordonnées : "Lat,Long"
- Créer un sous-squelette bloc-localisation.html
 - prenant en paramètre nom et coordonnees
 - qui affiche le bloc carte avec un marqueur reprenant les paramètres
- Dans le squelette article, inclure bloc-localisation si un mot-clef localisation est joint

Plugins Google-Maps

- http://www.spip-contrib.net/Plugin-Google-Maps-API
 - permets d'intégrer la clef et les entetes Gmaps à vos pages avec #CONFIG
- http://www.spip-contrib.net/Plugin-Gis-escoitar
 - en complément du premier, permets de gérer des cartes
 - liées à chaque article
 - mais pas intuitif, préfére avec du temps le dvpt donné en TP précédent



Références

- Documentation officielle de SPIP
 - http://www.spip.net/fr
- Supports de formation sur SPIP-Contrib
 - http://www.spip-contrib.net/Supports-de-formations-SF
- Documentation des plugins
 - http://www.spip-contrib.net/Plugin

Merci aux auteurs de ces contributions

Crédits

- Contenu
 - non garanti exempt d'erreurs ;)
 - sous licence GNU FDL
 - Copie, utilisation, modification
 - Obligation de partage des modifications sous le même contrat de licence
 - http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html
 - README.txt
- Copyright (c) 2007 Patrick VINCENT pvincent@erasme.org

