

# Tutoriels d'aide aux ajouts basiques

Dimitri OBEID

2021

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Liste des tutoriels</b>	<b>3</b>
1.1	Ajouter une nouvelle langue à la librairie . . . . .	3
1.1.1	Fichiers à éditer . . . . .	3
1.1.2	Consignes . . . . .	3
1.2	Ajouter une nouvelle langue à la documentation . . . . .	3
1.2.1	Fichiers à éditer . . . . .	3
1.2.2	Consignes . . . . .	3
1.3	Ajouter une nouvelle couleur . . . . .	3
1.3.1	Fichiers de configuration à éditer . . . . .	3
1.3.2	Fichiers de librairie à éditer . . . . .	3
1.3.3	Consignes . . . . .	3
1.4	\$_TITRE . . . . .	4
1.4.1	Fichiers à éditer . . . . .	4
1.4.2	Consignes . . . . .	4
1.5	\$_TITRE . . . . .	4
1.5.1	Fichiers à éditer . . . . .	4
1.5.2	Consignes . . . . .	5
1.6	\$_TITRE . . . . .	5
1.6.1	Fichiers à éditer . . . . .	5
1.6.2	Consignes . . . . .	5
1.7	\$_TITRE . . . . .	5
1.7.1	Fichiers à éditer . . . . .	5
1.7.2	Consignes . . . . .	5

## 1 Liste des tutoriels

### 1.1 Ajouter une nouvelle langue à la librairie

#### 1.1.1 Fichiers à éditer

- `$_BU_MODULE_UTILS_ROOT`
- 

#### 1.1.2 Consignes

---

### 1.2 Ajouter une nouvelle langue à la documentation

#### 1.2.1 Fichiers à éditer

- `$_BU_MODULE_UTILS_ROOT`
- 

#### 1.2.2 Consignes

---

### 1.3 Ajouter une nouvelle couleur

#### 1.3.1 Fichiers de configuration à éditer

- `$_BU_MODULE_UTILS_ROOT/config/module/main/colors.conf`
- 

#### 1.3.2 Fichiers de librairie à éditer

- `$_BU_MAIN_ROOT_DIR_PATH/lib/function/main/Decho.lib`
  - `$_BU_MAIN_ROOT_DIR_PATH/lib/function/main/Headers.lib`
- 

#### 1.3.3 Consignes

**Note :** Pour des raisons de lisibilité, veuillez créer les nouvelles fonctions et variables dans l'ordre alphabétique de chacune de leurs liste.

Dans le fichier `colors.conf`, repérez la section **COLOR ENCODING**, puis la sous-section **COLOR CODES FOR ENCODING**, puis créez une nouvelle variable globale de code couleur, de préférence nommée :

- `__BU_MAIN_COLOR_CODE_<$nom_de_la_couleur_en_anglais>`

suivie de son code de la table des couleurs de la commande `tput setaf`.

Pour plus d'informations concernant les valeurs de cette table, veuillez cliquer sur le lien ci-dessous :

<https://unix.stackexchange.com/questions/269077/tput-setaf-color-table-how-to-determine-color-codes>

Une fois le code couleur ajouté, dans le même fichier, repérez la sous-section **ENCODING WITH THE "tput" COMMAND AND PRINTED AND REDIRECTED WITH THE "CheckTextColor" FUNCTIONS**, puis créez une nouvelle variable globale de nom de couleur nommée comme la variable créée précédemment, sans le `_CODE`, puis appelez la fonction `CheckTextColor`, suivie du nom de la variable créée dans la sous-section **COLOR CODES FOR ENCODING**.

Regardez la manière dont la fonction `CheckTextColor` est appelée, pour vous aider.

Maintenant, rendez vous dans le fichier `$_BU_MAIN_ROOT_DIR_PATH/lib/function/main/Decho.lib`, repérez la sous-catégorie suivante :

– **WRITING DIFFERENTLY COLORED/FORMATTED TEXT BETWEEN TEXT - LIST**

Puis repérez les premières fonctions, toutes nommées `Decho_<$nom_de_couleur_en_anglais>`, puis ajoutez une fonction pour chaque couleur en copiant simplement l'une des fonctions en la renommant `Decho_<$nom_de_la_nouvelle_couleur>` et en remplaçant le second argument de la fonction `Decho` par le nom de la variable globale de nom de couleur associée.

Ensuite, rendez-vous dans le fichier `$_BU_MAIN_ROOT_DIR_PATH/lib/function/main/Headers.lib`, puis dans la sous-section **UNICOLOR HEADERS**. Repérez la liste de fonctions nommées :

– `Header<$nom_de_la_couleur_en_anglais>`

Copiez simplement l'une des fonctions, puis renommez la `Header<$nom_de_la_couleur_en_anglais>`, et modifiez les noms des premier et troisième arguments de la fonction `HeaderBase`, en les remplaçant par le nom de la variable globale de noms de couleurs souhaitée.

Rendez vous ensuite dans la sous-section suivante, nommée **BICOLOR HEADERS**, puis pour chaque liste de fonction par couleur, copiez-collez une fonction, puis rennommez la en ne changeant que le nom de la deuxième couleur, puis le nom du troisième argument de la fonction `HeaderBase`.

Finalement, pour chaque couleur que vous ajoutez, créez une nouvelle liste de fonctions bicolores, toujours en respectant l'ordre alphabétique du nom des couleurs en anglais (voir les commentaires avant chaque liste).

Créez une fonction pour chacune des couleurs à supporter, nommée `Header`, suivie du **nom de la nouvelle couleur**, suivie enfin du **nom d'une autre couleur**.

Modifiez la valeur du premier argument en appelant la variable globale de nom de couleur associée à la nouvelle couleur, puis la valeur du troisième argument en appelant la variable globale de nom de couleur dédiée au nom de l'autre couleur à afficher.

Encore une fois, n'hésitez pas à jeter un œil à l'organisation des autres listes de fonctions d'affichage bicolore.

## 1.4 `$_TITRE`

### 1.4.1 Fichiers à éditer

—

### 1.4.2 Consignes

## 1.5 `$_TITRE`

### 1.5.1 Fichiers à éditer

—

### 1.5.2 Consignes

---

## 1.6 \$\_TITRE

### 1.6.1 Fichiers à éditer

—

---

### 1.6.2 Consignes

---

## 1.7 \$\_TITRE

### 1.7.1 Fichiers à éditer

—

---

### 1.7.2 Consignes

---