

Mu_Render

Overview

Mu_Render est un langage très simple dont le but est de raccourcir la syntaxe du html.

Son parser est écrit en PHP et est lui même très léger. Une version NodeJs est aussi prévue mais pas pour tout de suite. ;-)

Et parce-qu'une démonstration est nécessaire, voici le code du haut de cette page.

```
@exampleDemo = url(examples/demo.txt)
```

```
header  
  h1
```

```
    tx Mu_Render
```

```
section .chapter, #overview
```

```
  h2
```

```
    tx Overview
```

```
  p
```

```
    tx Mu_Render est un langage très simple dont le but est de raccour
```

```
  p
```

```
    tx Son parser est écrit en PHP et est lui même très léger. Une versio
```

```
  p
```

```
    tx Et parce-qu'une démonstration est nécessaire, voici le code du ha
```


```
pre .code
```

```
code
```

```
    tx @exampleDemo
```

Téléchargement

La dernière version de Mu_Render est disponible ici : [Mu_Render-1.0.0.zip](#) (07/08/2013)

La page GitHub du projet : 

Toutes les versions :

Mu_Render() a déjà été téléchargé 0 fois.

Installation

Pour utiliser Mu_Render, il suffit d'inclure le parser dans la page et d'appeler la fonction "mu_render(\$path)", là où vous voulez que le fichier "\$path" soit appelé.

```
<?php
include("Mu_Render.php");
mu_render("cheminVersVotreFichier.php");
?>
```

Les Balises

Une ligne désigne une balise HTML. Elle est composée du nom de la balise suivi d'une liste d'attributs séparés par une virgule.

Il n'y a pas de virgule après le nom de la balise. Les classes sont désignées par un point devant le nom de la (ou les) classe(s). L'id, quand à lui, est désigné par un dièse devant le nom de l'id. Il est tout à fait possible de mettre des noms de balises ou d'attributs fantaisistes, mais le code HTML résultant ne sera pas valide.

```
div .class, #id  
input type=text, placeholder=texte  
input type=checkbox, checked  
lol whatever=nothing
```

Attention, si la valeur de l'attribut est "," ou "=", il faut l'utiliser dans une variable. [\(voir le chapitre sur les variables\)](#)

L'indentation

L'indentation est très importante. C'est elle qui détermine la place de la balise dans le code HTML.

Dans l'exemple suivant, on a placé un "p" dans un "div" puis un "a" dans un "div" à la suite.

```
div  
  p  
div  
  a
```

Le texte

Un texte s'insère avec la balise "tx" suivi du texte à insérer. Le texte doit tenir sur une seule ligne (quelle que soit sa longueur), si le texte est sur plusieurs lignes, il faudra l'inclure. [\(voir le chapitre sur les variables\)](#) .

```
p
tx Some text inside a paragraph.
tx This is not a second line, it will append after the word "paragraph".

p
tx This text will be in an other paragraph.
```

Les Commentaires

Il est naturellement possible de commenter du code, grâce au double `"/`. Les commentaires n'apparaissent pas dans le code HTML généré. Actuellement, il est seulement possible d'écrire des commentaires sur une seule ligne. Les commentaires multilignes sont prévus pour dans quelque temps.

```
//a comment

div .class, #id //an other comment
tx Some Text. //a third comment
```

Les variables

Variables simples

La création et l'utilisation de variables se fait grâce au caractère `"@"`. Les variables se définissent où on le souhaite dans le fichier et sont accessibles partout.

```
@varName = Some text.
```

```
div  
  tx @varName
```

Attention, comme toute instruction, on ne peut déclarer qu'une seule variable par ligne. De plus, les noms de balises doivent être déclarés "en dur", c'est à dire sans nom de variable.

Variables avec inclusion de fichier

On peut aussi inclure des fichiers et insérer leur contenu dans une variable. On utilise pour cela la fonction "url()". Les fichiers peuvent être de n'importe quel type renvoyant une chaîne codée en utf-8.

```
@varNameTxt = url(pathToFile.txt)
```

```
@varNamePhp = url(pathToFile.php)
```

Si le fichier appelé est un programme en php, la variable contiendra le résultat de son exécution, comme si le fichier avait été appelé avec un navigateur.

About

Si vous voyez des bugs, ou souhaitez voir une nouvelle feature, envoyez moi un mail. ;-)

Si quelqu'un a le courage de faire une traduction, il est le bienvenu ^^.

Mon mail : Umbra.sf@gmail.com