

# SPIP

## Documentation du site de la Revue Observatoire v0.4

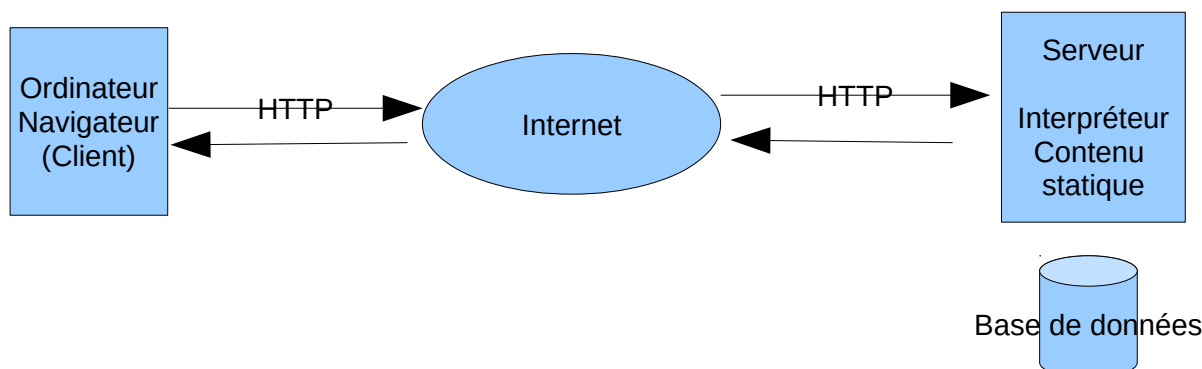
### Table des matières

Principes de base.....	3
Fondements architecture Web.....	3
Architecture.....	3
Qu'est ce qu'un Système de Gestion de Contenu (SGC) ?.....	4
Séparer le contenu, l'espace collaboratif et la présentation:.....	4
Qu'est-ce que SPIP ?.....	4
Deux mots sur la notion de « libre ».....	4
Collaboratif.....	5
Fonctionnalités de base et avancées.....	5
Utilisateurs.....	5
L'interface d'administration de SPIP.....	6
Les concepts « contenu » principaux derrière SPIP.....	6
Rubriques.....	6
Articles.....	6
Statut d'un article.....	6
Mots-clés.....	7
Langues.....	7
Cache.....	7
SPIP – votre version.....	8
Introduction SPIP.....	8
Squelettes.....	8
Plugins.....	8
Page d'accueil.....	8
Rubriques.....	9
Métas-données pour le référencement.....	9
Recherche d'information sur le site.....	9
Tri des éléments.....	9
Navigation.....	9
Les rubriques du site.....	9
Menu du haut.....	10
Fil d'Ariane.....	10
Mots-clés spécifiques.....	10
Autres éléments de l'interface.....	10
Logo.....	10
Mention des droits d'auteurs.....	11
Partenaires.....	11
Introduire du contenu textuel.....	11
Éditeur de contenu.....	11
Liste à puce.....	12
Liste numérotée.....	12
Passage à la ligne.....	12
Paragraphes.....	12
Tableaux.....	12
Code HTML.....	13
Introduire du contenu non textuel.....	13
Balises et filtres.....	13
Multimédia.....	13

Image.....	14
Logo d'un article.....	14
Document.....	15
Plugin « Boutique ».....	15
Produits.....	15
Tarifs.....	16
Agenda.....	16
Newsletter.....	16
Générer et envoyer un courrier.....	17
Gérer les abonnés.....	17
Fonctionnalités supplémentaires.....	17
Codeur d'adresses e-mail.....	17

# Principes de base

## Fondements architecture Web Architecture



Nous n'aurons pas la prétention de décrire en quelques lignes l'architecture du web. Nous vous renvoyons pour plus d'information à ce propos sur quelques articles de référence, qui peuvent servir de point de départ à votre documentation :

- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Internet>
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Internet#Technique>
- [http://fr.wikipedia.org/wiki/World\\_Wide\\_Web](http://fr.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)

Nous mentionnerons simplement quelques termes qui reviendront souvent, et avec lesquels il est utile de se familiariser.

- **Architecture serveur-client** : Mode de communication dans lequel des clients peuvent envoyer des requêtes à des serveurs. Ces requêtes de différentes natures : services et fichiers, principalement. Le client envoie sa demande (d'une page Internet, par exemple), le serveur la réceptionne et y répond (en envoyant la page, par exemple). Il s'agit donc d'un fonctionnement asynchrone.
- **WWW** (World Wide Web) : Système hypertexte accessible au grand public. Il met à disposition des pages de contenu reliées entre elles par des hyperliens (d'où hypertexte).
- **HTTP** (HyperText Transfer Protocol) : Mode de communication utilisé dans le WWW. C'est lui que vous trouvez dans les adresses de site (<http://www.vertige.org>).
- **Navigateur** (browser en anglais) : Logiciel utilisé pour consulter des pages du WWW. Il existe de nombreux navigateurs. Parmi les plus répandus : Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer, Apple Safari.
- **Plugin** (greffon en français) : Petit logiciel qui peut être ajouté à un autre (ex : un navigateur) pour en étendre les fonctionnalités. Un exemple de plugin très répandu dans les navigateurs est le lecteur Macromedia Flash, qui permet d'exécuter des animations interactives.
- **Site statique/dynamique** : Un site statique est un site WWW composé d'éléments fixes, préexistants sur le serveur. Par opposition, un site dynamique est un site dont les éléments, principalement les pages, sont générés en temps réel sur base de contenu extrait d'une base de données, le plus souvent. Un CMS (voir ci-dessous) est une forme de site dynamique.
- **HTML** (HyperText Markup Language) : Langage utilisé pour composer les pages de sites WWW, qui permet l'hypertextualité. Il s'agit d'un langage à balises ; celles-ci structurent le contenu au niveau visuel (de moins en moins) et sémantique (de plus en plus).

- **CSS** (Cascading StyleSheets) : Langage consacré à la définition de paramètres de mise en forme du contenu, l'objectif étant de séparer le plus possible le fond (contenu, en HTML) de la forme.
- **JavaScript** : Langage de programmation qui peut être intégré dans une page HTML, y ajoutant ainsi des fonctionnalités applicatives.

## **Qu'est ce qu'un Système de Gestion de Contenu (SGC) ?**

Un système de Gestion de Contenu (Content Management System/CMS) est une application informatique qui permet aux utilisateurs d'éditer le contenu d'un site internet sans (beaucoup) de connaissance en codage (HTML et autre), et ce via une interface simple. Le SGC propose une interface publique – le site Internet – et une interface d'administration.

Dans les SGC contemporains, on tente le plus possible de

### **Séparer le contenu, l'espace collaboratif et la présentation:**

1. **La partie privée (espace collaboratif)**
  1. Permet d'ajouter du contenu dans la base de donnée.
  2. Facilite et organise la collaboration sur les contenus proposés.
  3. Gère les aspects techniques du site et les outils de suivi.
2. **La partie publique (Squelette de présentation et feuille de style)**
  1. Sert à présenter le contenu aux visiteurs.
  2. Est construite selon une logique propre en terme d'affichage et d'ergonomie : organisée pour répondre aux besoins et attentes des visiteurs.
  3. Permet de modifier l'organisation et l'affichage de l'ensemble des contenus publiés sans modifier la manière d'y travailler.
3. **La base de données (le contenu)**
  1. Est structurée sous forme d'arborescence de tables.
  2. Est invisible et non consultée directement, sauf pour des opérations très spécifiques.
  3. Le contenu du site qui s'y trouve est consultable à la fois dans la partie publique et dans la partie privée.

## **Qu'est-ce que SPIP ?**

SPIP est un SGC libre, d'origine française, qui a presque 10 ans (créé en 2001). Nous expliquerons les bases de son fonctionnement dans ce document. Si vous désirez en savoir plus, SPIP propose une documentation étendue, accessible en ligne (<http://www.spip.net/rubrique136.html>).

### **Deux mots sur la notion de « libre »**

Il nous a paru important d'évoquer la notion de logiciel libre dans le cadre de la formation, car SPIP en est un ; c'est une des raisons pour lesquelles Vertige a choisi de l'utiliser.

Nous ne reproduirons pas ici la vaste littérature sur le sujet, mais nous contenterons de citer quelques définitions importantes. Elles pourront vous être utiles dans votre errance au pays de l'informatique dans le monde associatif.

Un **logiciel** est alors dit **libre** s'il confère à son utilisateur les libertés suivantes : « Premièrement, la liberté de copier un programme et de le redistribuer à vos voisins, qu'ils puissent ainsi l'utiliser aussi bien que vous. Deuxièmement, la liberté de modifier un programme, que vous puissiez le contrôler plutôt qu'il vous contrôle ; pour cela, le code doit vous être accessible.<sup>1</sup> »

Ce type d'approche a des implications idéologiques et financières évidentes.

Le **copyleft** est une notion inventée dans ce cadre, en référence à *copyright*. Il s'agit de la possibilité donnée par l'auteur d'un travail soumis au droit d'auteur (œuvre d'art, texte, programme informatique, etc.) de copier, d'utiliser, d'étudier, de modifier et/ou de distribuer son œuvre dans la

---

1 Définition historique de la FSF : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel\\_libre#Histoire](http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre#Histoire)

mesure où ces possibilités restent préservées<sup>2</sup>. En d'autres termes, un auteur qui soumet sa création au copyleft permet à d'autres personnes de réutiliser son travail si ceux-ci laissent aussi la possibilité à d'autres de réutiliser leur travail, et ainsi de suite. C'est un des fondements de certains types de licences libres.

Il est à noter que si le système qui sous-tend votre site (SPIP) est soumis à une licence libre, le **contenu** de votre site ne doit pas l'être obligatoirement.

## Collaboratif

Une des spécificités de SPIP est qu'il est fort axé sur la collaboration entre rédacteurs. Le modèle qu'il prône est le suivant :

1. Une communauté large de rédacteurs (auteurs) proposent, un comité de rédaction (les administrateurs) valident.
2. Les rédacteurs n'écrivent que la structure et le contenu, le graphisme est ajouté lors de la publication. Les « squelettes<sup>3</sup> » gèrent cette structuration graphique du contenu.
3. La possibilité existe de déléguer la modération sur une partie du site, via le statut d'administrateur restreint.
4. Les articles peuvent prendre différents statuts, de l'idée à la publication.

## Fonctionnalités de base et avancées

SPIP offre dans son « noyau » les fonctionnalités classiques d'un SGC : interface web pour l'édition de contenu, organisation du contenu, création et modification de pages, insertion d'images... Il offre en outre la possibilité d'étendre facilement ces fonctionnalités via l'utilisation de greffons (plugins), depuis la version 1.9.

## Utilisateurs

Une personne peut être identifiée par SPIP au moyen d'un identifiant et d'un mot de passe. Elle est alors un *utilisateur* de SPIP. Il existe différents types d'utilisateurs SPIP :

- **Visiteur** > Quelqu'un qui est identifié et participe de manière non anonyme aux forums sur le site (le cas échéant). Il ne peut pas accéder à l'interface d'administration.
- **Auteur** > Quelqu'un qui peut écrire des articles dans l'interface d'administration.
- **Administrateur** > Quelqu'un qui peut gérer des rubriques et autres éléments de contenu. Un administrateur peut *publier* du contenu. Il est possible de restreindre les droits d'administration à une rubrique en particulier.
- **Webmestre** > Cet utilisateur a tous les droits administratifs sur le SGC.

## L'interface d'administration de SPIP

L'interface d'administration (espace privé) d'un site SPIP est classiquement joignable à l'adresse suivante : <http://adresse-de-votre-site.tld/ecrire> .

Une fois connecté à l'admin du site, vous pouvez activer un **menu d'administration contextuel**. Ce menu donne accès à des outils administratifs comme la possibilité de vider le cache d'une page visitée (voir ci-dessous). Pour activer ce menu, procédez comme suit :

1. Rendez-vous dans l'interface d'administration : <http://adresse-de-votre-site.tld/ecrire> .
2. Connectez-vous avec votre identifiant et mot de passe.
3. Cliquez sur le bouton « Placer le cookie de correspondance. » dans la partie supérieure gauche de l'écran.

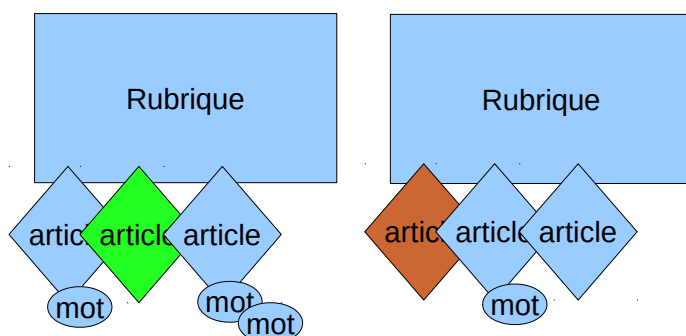
<sup>2</sup> Définition : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

<sup>3</sup> Les squelettes font référence à ce qui est appelé dans d'autres terminologies *template* ou *modèle*.

Le menu administratif est maintenant affiché dans l'interface publique du site.

## Les concepts « contenu » principaux derrière SPIP

Le contenu d'un site web en SPIP est organisé suivant quelques principes de base.



### Rubriques

Les rubriques sont les « conteneurs » du contenu. Chaque élément de contenu doit être placé dans une et une seule rubrique. L'organisation de toutes les rubriques représente la hiérarchie du site, sa « carte ».

Un **Secteur** est une rubrique à la racine du site.

### Articles

Un article est l'unité de contenu de base de SPIP. Un article contient du texte et les **éléments liés** (images, vidéos, PDF, sons...). Il est défini par différents champs, dont son titre, des mots-clés obligatoires ou facultatifs et sa place dans la hiérarchie.

Il y a d'autres **types** de contenus, moins usités (facultatifs) : brèves, sites

### Statut d'un article

Un nouvel article est considéré comme *brouillon (en cours de rédaction)*. Il est visible en ligne uniquement après avoir été *publié* par la personne adéquate. C'est seulement à ce moment que la rubrique qui le contient est également visible.

1. En cours de rédaction
2. Proposé à l'évaluation
3. Publié
4. Refusé
5. à la poubelle

N'oubliez pas : un article n'est visible sur votre site qu'une fois **publié**. Une rubrique n'est visible que quand elle contient un article publié.

### Mots-clés

SPIP permet de définir des mots-clés, organisés en **groupes**. Ces mots-clés peuvent être assignés au contenu afin de faciliter sa classification.

### Langues

SPIP est prévu pour fonctionner en plusieurs langues. Il vous permet de définir une langue pour

l'interface publique et l'interface d'administration. L'interface d'administration existe de manière native dans de nombreuses langues. Les traductions des éléments de contenu du site sont à intégrer dans l'outil par le gestionnaire du site. Nous n'irons cependant pas plus loin dans les questions de traduction, car votre site est prévu pour être **unilingue**.

## Cache

SPIP génère un « cache » pour chaque élément de contenu. Ce cache est une version pré-calculée de l'élément en question, calculée lors de la première visite, et renvoyée chaque fois que la même page est demandée. Ce mécanisme améliore les performances générales du site. Cela implique par ailleurs que vous devez mettre ce cache à jour lorsque vous travaillez sur du contenu existant, sous peine de voir afficher le contenu préexistant à vos modifications.

N'oubliez pas : des **modifications** apportées à un élément dans SPIP ne sont visibles qu'après **expiration du cache**. Cette expiration est définie par la programmation, mais peut être forcée manuellement (cfr. ci-dessus).

Pour supprimer le cache d'une page en particulier, vous pouvez procéder comme suit :

1. Connectez-vous à l'espace privé et activez le cookie de correspondance (voir ci-dessus).
2. Visitez le site pour y parvenir à la page que vous souhaitez supprimer du cache.
3. Cliquez sur le bouton « Recalculer cette page », en haut à droite de l'écran.  
*Le cache de cette page est vidée et vous en voyez maintenant la nouvelle version.*

Vous pouvez également vider l'entièreté du cache du site, si vous y avez apporté de grosses modifications. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Dans l'espace privé, dans le sous-menu de « Configuration », sélectionnez l'option « Vider le cache ».
2. Cliquez sur le bouton « Vider le cache » dans la zone « Taille du répertoire cache ».  
*Le cache de l'entièreté du site est vidée. Les modifications seront visibles partout.*

Il y a aussi un **cache sur votre ordinateur** (navigateur). Quand vous travaillez sur un site, il est parfois nécessaire de la vider aussi (pour tout ce qui a trait aux images et aux CSS). Chaque navigateur offre cette possibilité ; nous vous renvoyons vers la documentation du vôtre.

## SPIP – votre version

SPIP est un kit. Quand on l'installe, on a un site « modèle », qui fonctionne, sans rien faire. Mais dans presque tous les cas, il est nécessaire d'adapter le modèle aux besoins spécifiques.

Lorsqu'on construit un site SPIP spécifique, des choix techniques et conceptuels doivent être faits afin d'adapter le site à la structure du contenu. Nous décrivons ci-après certains de ces choix, faits par Vertige pour faciliter l'adaptabilité de votre site. Par simplicité, nous appellerons ci-après cette version de SPIP le « SPIP Observatoire ».

### Introduction SPIP

#### Squelettes

Comme vu ci-avant, un squelette est une manière de structurer au niveau visuel les données d'un site. Il existe donc au minimum un squelette par site, mais vous pouvez en avoir autant que

vous le souhaitez, un par type de page.

En pratique, SPIP offre quelques squelettes de base : pour le sommaire (la page d'accueil), un article et une rubrique, un fil RSS<sup>4</sup>, une carte du site, un formulaire de contact... Le SPIP Observatoire fournit une version à lui de ces squelettes.

## Plugins

SPIP permet de répondre aux besoins d'un site généraliste de base (pages avec navigation, texte, images). SPIP vous permet, par le biais de greffons (plugins), d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires. Nous décrirons plus loin les greffons utilisés dans le SPIP Observatoire.

## Page d'accueil

SPIP propose un modèle spécifique pour la page d'accueil, aussi appelée *sommaire* ou *home*. Ce modèle affiche les éléments suivants, dans l'ordre précisé :

1. L'article « Home » (n° 25). Cet article se retrouve dans la rubrique « Hors Menu > Home page ». Il vous suffit de l'éditer pour modifier le contenu du bloc correspondant sur la page d'accueil.
2. Le dernier numéro paru (dernier produit de la boutique, hors abonnements et Actes+).
3. La boîte « *Aléatoire* ». Cette boîte reprend aléatoirement un des articles qui portent le mot-clé « aléatoire ».

## Rubriques

Votre SPIP n'affiche jamais de page de rubrique. Il affiche toujours à la place la **page du premier article** qu'elle contient.

## Métas-données pour le référencement

Les squelettes prédéfinis génèrent automatiquement des **méta-données** cachées dans l'en-tête de la page. Ces méta-données seront utilisées par les moteurs de recherche pour définir comment référencer votre contenu : sur quels mots-clés, quelle description sera affichée...

Pour information, les squelettes génèrent les éléments « meta » suivants, sur base des réglages faits dans la configuration (Configuration > Search Engine Optimisation).

- Keywords (mots-clés),
- Description.

## Recherche d'information sur le site

Le site propose un moteur de recherche interne qui recherche des termes dans tout le contenu du site (**plein texte**), et dans les mots-clés SPIP.

## Tri des éléments

De manière générale, les éléments (articles, brèves, rubriques) sont triés dans le site sur base des critères suivants, par ordre d'importance décroissante.

1. Numéro d'ordre (du plus petit au plus grand)
2. Titre (par ordre alphabétique)

Le numéro d'ordre est un numéro dont on préfixe le titre d'un élément, suivi d'un point et d'un espace, comme ceci :

430. Le titre, précédé d'un numéro d'ordre, d'un point et d'un espace

Dans certains cas, lorsque ce critère est pertinent, la date devient le critère de tri principal, par

---

4 Nous ne définirons pas ici le concept de syndication, dont le fil RSS est un outil. Le curieux pourra en apprendre plus en ligne (ici, par exemple : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Flux\\_RSS](http://fr.wikipedia.org/wiki/Flux_RSS)).




ordre chronologique.

## Navigation

Le SPIP Observatoire vous permet de définir une **navigation supérieure** sur base d'une arborescence de rubriques. Nous avons vu précédemment comment le contenu est organisé en secteurs, sous-rubriques et articles. Plus spécifiquement, vous pouvez choisir certaines de ces rubriques et sous-rubriques afin de les afficher en tant qu'éléments de menu et sous-menu.

### Les rubriques du site

Dans un site complexe, il peut devenir difficile de s'y retrouver dans l'ensemble des rubriques foisonnantes. Un outil simple peut cependant vous y aider, dans l'espace privé. Vous pouvez afficher **l'entièreté de l'arborescence** des rubriques comme suit :

1. Dans l'espace privé, cliquez sur le bouton à gauche de la barre de couleur, intitulé « Tout le site ».   
*La liste de toutes les secteurs s'affiche.*
2. Pour afficher toutes les sous-rubriques, cliquez à plusieurs reprises sur le bouton « Tout déplier ».  
*Les sous-rubriques s'affichent, de niveau en niveau.*

Attention cependant que toutes les rubriques ne sont pas reprises dans la navigation. Nous détaillons ci-dessous les mécanismes qui la régissent.

### Menu du haut

Le menu du haut est composé de **tous les secteurs** sauf le « 9999. Hors menu ». Il peut contenir un nombre infini de niveaux ; nous vous conseillons cependant de ne pas aller plus loin que **2 niveaux** sous le niveau principal, pour éviter de perdre le visiteur.

Le menu supérieur est un menu de type « **roll-over** » : passer avec le curseur de la souris sur un secteur affiche ses sous-rubriques.

### Fil d'Ariane

Le site affiche à tout moment l'endroit où vous vous trouvez dans l'arborescence, dans le haut de la page. Ce repère bien pratique s'appelle *fil d'Ariane* (breadcrumb, en anglais<sup>5</sup>).

Ex : Autres publications > Collection Actes+ > Présentation

Vous pouvez cliquer sur chaque élément de ce fil d'Ariane (sauf le dernier) pour retourner au niveau correspondant.

### Mots-clés spécifiques

Votre site utilise des mots-clés pour définir le fonctionnement de certaines rubriques et articles. Ainsi,

- Pour qu'un article affiche une **liste de produits**, il faut lui assigner le mot-clé « Rubrique Boutique » (dans Système – Articles). La page affichera alors le texte de cet article suivi de tous les produits que contient la rubrique de l'article.
- Pour définir le nom d'une revue, il faut assigner à une rubrique le mot clé « **Titre revue** » (dans « Système – Rubriques »). De la sorte, tous les produits qu'elle contient seront considérés comme des numéros de cette revue.

### Autres éléments de l'interface

#### Logo

Vous pouvez définir le logo du site via la configuration générale. Pour changer le logo du site, procédez comme suit :

---

<sup>5</sup> Chacun a ses références favorites. Les latins ont le mythe de Thésée, les anglo-saxons ont le Petit Poucet et sa piste de miettes de pain (breadcrumb).

1. Connectez-vous à l'espace privé.
2. Cliquez sur l'option « Configuration ».
3. Dans la boîte « Logo de ce site », en haut à gauche, cliquez sur le triangle à gauche du titre.
4. Cliquez sur « Supprimer » pour supprimer le logo actuel. Attention, cette opération est irréversible.
5. Cliquez sur le bouton « Parcourir » pour trouver le nouveau logo sur votre disque dur. Attention de bien utiliser un logo ayant les dimensions appropriées (541 x 75px).
6. Cliquez sur « Télécharger ».  
*Le nouveau logo est maintenant en ligne.*

### Mention des droits d'auteurs

La mention des droits d'auteurs qui figure dans le bas de toutes les pages se trouve dans l'**article n°26**. Vous pouvez donc la modifier en éditant cet article.

### Partenaires

Le pied de page qui reprend les logos des partenaires est composé de tous les **documents du portfolio de l'article n°27**.

Pour ajouter un nouveau logo de partenaire, procédez comme suit :

1. Rendez-vous sur l'aperçu de l'article n°27 ([http://www.revueobservatoire.be/ecrire/?exec=articles&id\\_article=27](http://www.revueobservatoire.be/ecrire/?exec=articles&id_article=27)), dans la rubrique « Hors menu > Home page ».
2. Dans la boîte « Joindre un document », en bas à droite, cliquez sur le bouton « Parcourir » et trouvez l'image du logo sur votre disque dur. Choisissez de préférence une image qui fait déjà approximativement la taille adéquate (62px de hauteur).
3. Cliquez sur « Télécharger ».  
*L'image est ajoutée au Portfolio de l'article.*
4. Si les détails de l'image ne s'affichent pas, cliquez sur le triangle qui précède le nom du document.
5. Définissez un « Titre du document ». Celui-ci apparaîtra au survol sur l'image.
6. Définissez une « Description » pour le document. Celle-ci créera un lien sur le logo pointant vers l'adresse renseignée. N'oubliez pas le « http:// » devant l'adresse.
7. Cliquez sur « Enregistrer » pour conserver les modifications.

Pour modifier un logo existant, procédez de manière similaire.

### Introduire du contenu textuel

#### Éditeur de contenu

SPIP a une approche « puriste » du contenu. Il suppose la séparation la plus complète possible entre le contenu et sa mise en forme. C'est pourquoi il n'intègre pas d'éditeur « What You See Is What You Get » (WYSIWYG ; Ce que vous voyez est ce que vous obtenez). La mise en forme que propose l'éditeur classique de SPIP se résume aux intertitres, au gras et à l'italique, via des **raccourcis typographiques**. L'apparence de ces éléments peut alors être bien définie dans la feuille de style (CSS) du site.

Certaines choses ne sont **PAS possibles** avec des raccourcis typographiques. Leur objectif est de simplifier la mise en forme, pas de vous laisser faire n'importe quoi.

Vous avez toujours la possibilité d'ajouter du **code HTML** dans le contenu de vos articles. Il sera partiellement filtré par SPIP, pour éviter les failles de sécurité. L'ajout de code HTML est cependant déconseillé, et à réserver aux cas très particuliers.

Nous décrivons ci-dessous quelques raccourcis typographiques souvent utilisés. Leur usage est simplifié par l'éditeur.

Lorsque vous faites du « copier-coller » à partir d'un logiciel de traitement de texte (ex : Word), l'éditeur supprime tout le formatage du texte.

### Liste à puce

- \* element 1
- \* element 2
- \*\* element 2.1
- \* element 3

### Liste numérotée

- # element 1
- # element 2
- ## element 2.1
- # element 3

### Passage à la ligne

Pour passer à la ligne dans SPIP, il ne suffit pas de... passer à la ligne avec la touche ENTER (ENTRÉE). Il faut utiliser le code suivant :

\_ Votre texte

Il s'agit donc de faire précéder le texte de la nouvelle ligne par un trait de soulignement et un espace. Cela peut être effectué également en pressant la combinaison de touches SHIFT et ENTER (MAJ + ENTRÉE).

### Paragraphes

Pour commencer un nouveau paragraphe, vous devez passer 2 fois à la ligne (ENTER).

### Tableaux

Vous pouvez générer automatiquement des tableaux en utilisant le code suivant :

| {{Titre de la première colonne}} | {{Titre de la deuxième colonne}} |

Contenu de la 1e ligne de la 1e colonne   Contenu de la 1e ligne de la 2e colonne
Contenu de la 2e ligne de la 1e colonne   Contenu de la 2e ligne de la 2e colonne

Le caractère utilisé est la barre verticale (pipe, en anglais), et non un I majuscule ou un l.

## Code HTML

Si vous tenez absolument à introduire du code HTML dans un article, vous devez l'insérer dans la balise `<html>` (et sa balise fermante `</html>`) :

```
<html> Le code HTML à <a href='test.html'>insérer</a> </html>
```

## Introduire du contenu non textuel

### Balises et filtres

De manière générale, SPIP permet d'inclure du contenu via l'utilisation de **balises** spécifiques, sous la forme suivante :

```
<baliseID>
```

« balise » y est le nom de la balise et ID l'identifiant de l'élément à insérer. Dans ce document, nous noterons toujours ID, qu'il faudra remplacer en pratique par l'identifiant de l'élément à insérer.

SPIP permet par ailleurs de moduler le contenu correspondant à ces balises par l'utilisation de **filtres**, sous la forme suivante :

```
<baliseID|filtre1|filtre2>
```

Un filtre permet par exemple de définir un paramètre supplémentaire, un réglage spécifique... Nous verrons ci-dessous quelques exemples.

### Multimédia

La procédure générale pour faire parvenir des fichiers multimédia sur le serveur (*uploader*) est toujours la même. Nous la décrivons ci-dessous.

1. Ouvrez l'article pour l'éditer.
2. Dans zone « Ajouter une image ou un document » du coin supérieur gauche, cliquez dans le champ « Télécharger depuis votre ordinateur » ou sur le bouton « Parcourir ».
3. Trouvez le fichier souhaité sur votre disque dur, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton « Ouvrir ».
4. Cliquez sur le bouton « Télécharger ».  
*Le fichier sera téléchargé et disponible pour intégration dans un article. Notez son **identifiant**, qui vous servira à l'insérer dans le contenu.*

Vous pouvez par ailleurs ajouter des informations descriptives au fichier ainsi téléchargé.

1. Cliquez sur le lien « Modifier ».
2. Introduisez toute information qui vous aidera à identifier le fichier et le retrouver plus facilement (Titre, Description, Crédits).

3. Cliquez sur le bouton "Enregistrer".  
*Ces informations seront affichées sur le site public, sur certains type de pages.*

La manière d'intégrer ce contenu dans les articles varie en fonction de son type.

## Image

SPIP permet d'insérer des images grâce à la balise <imgID>. Ainsi, pour ajouter une image dans un article, vous devez insérer la balise dans le contenu à l'endroit qui sied. Un filtre permet de définir son alignement.

Si vous souhaitez par exemple ajouter l'image 14 dans un article, vous utiliserez le code suivant :

```
<img14|left>
```

Si vous voulez que l'image soit alignée à gauche, avec le texte qui l'encadre sur la droite.

```
<img14|center>
```

Si vous voulez que l'image soit centrée.

```
<img14|right>
```

Si vous voulez que l'image soit alignée à droite, avec le texte qui l'encadre à gauche.

Pour de meilleurs résultats, nous vous conseillons d'utiliser des images **JPEG** ou **PNG**. Si vous disposez d'images sous d'autres formats, il est préférable de les convertir. De nombreux outils libres existent pour cela (ex : the Gimp).

## Logo d'un article

Outre les images intégrées au corps du texte, vous avez la possibilité d'ajouter un logo à un article. Celui-ci sera affiché dans les listes d'articles et dans le haut de la page de l'article. Pour ajouter ce logo, procédez comme suit :

1. Dans la page d'un article, en mode visualisation, ouvrez la zone « Logo de l'article », dans la partie gauche de l'écran.
2. Cliquez dans le champ « Télécharger depuis votre ordinateur » ou sur le bouton « Parcourir ».
3. Trouvez le fichier souhaité sur votre disque dur, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton « Ouvrir ».
4. Cliquez sur le bouton « Télécharger ».  
*Le fichier sera téléchargé et intégré comme logo.*

## Document

Vous pouvez insérer d'**autres types de fichiers** dans vos articles, grâce à la balise :

```
<docID>
```

SPIP ajoute alors sur place une icône représentant le type de fichier ainsi qu'un lien vers le fichier. Vous pouvez utiliser le même filtre d'alignement que pour les images.

## **Plugin « Boutique »**

### **Produits**

Votre site contient un système de boutique, vous permettant de créer des produits. Les visiteurs du site peuvent alors ajouter ces produits à un panier d'achat afin de les commander.

Pour ajouter un produit à la boutique, procédez comme suit :

1. Rendez-vous dans la partie « Édition > Boutique ».
2. Cliquez sur « Créer un produit », en haut à gauche.  
*La page de création/modification de produit s'ouvre.*
3. Donnez un « nom » au produit. Il s'agit du titre du produit (de la revue), qui sera affiché dans les listes.
4. Placez le produit « à l'intérieur de la rubrique » ad hoc.
5. Vous pouvez définir un « Petit descriptif du produit ». Celui-ci restera à usage interne.
6. Définissez le « Texte » du produit. Il s'agit de la présentation affichée dans l'aperçu et la fiche du produit.
7. Vous pouvez également définir un « éditorial », un « sommaire », ou des « informations supplémentaires », qui seront affichés dans les onglets correspondants de la fiche du produit.
8. Introduisez l'année de publication.
9. Introduisez le prix TTC du produit. Celui-ci servira de base au calcul du prix total d'achat du panier.
10. Définissez le **numéro du produit** dans le dernier champ « Informations supplémentaires ». C'est ce champ qui définira l'ordre d'affichage des produits dans les pages d'aperçu et sur la page d'accueil.
11. Vous pouvez ajouter des **documents** à votre produit. Voir ci-après à ce propos.
12. Sauvegardez vos modifications en cliquant sur le bouton « Enregistrer ».

Pour modifier un produit existant, procédez de la même manière après avoir cliqué sur le bouton « Modifier » dans la ligne du produit à éditer.

Vous pouvez ajouter des documents de différents types à un produit :

- une image de la couverture, qui sera affiché dans l'aperçu et la fiche du produit ;
- des fichiers mp3, qui seront intégrés dans un lecteur audio dans l'onglet « Extraits audio » ;
- des fichiers pdf, qui seront téléchargeable dans l'onglet « Coup d'œil ».

Veuillez vous référer à la procédure « Insérer du contenu Multimédia » ci-dessous pour voir comment procéder.

### **Tarifs**

Outre le prix de chaque produit, vous pouvez définir dans l'interface d'administration les tarifs des frais d'expédition. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Ouvrez la page de configuration de la Boutique via « Configuration > CFG > Ma petite boutique ».

2. Dans le champ « Taxe fixe de l'envoi », définissez les **tarifs d'expédition** au format suivant : code pays:nombre d'exemplaires minimum-nombre d'exemplaires maximum=prix.centimes;  
Les codes pays sont be (Belgique), fr (France), eu (Europe), neu (hors Europe).  
À titre d'exemple, les tarifs actuels sont « be:1-2=4.00;be:3-4=6;be:5=0;fr:1-2=6;fr:3-4=10;fr:5=0;eu:1-2=10;eu:3-4=20;eu:5=0;neu:1-2=17;neu:3-4=34;neu:5=0; »
3. Enregistrez les modifications en cliquant sur « OK » dans le bas de l'écran.

## Agenda

Le système permet aux visiteurs de soumettre des événements dans un agenda interactif. La soumission se fait via l'interface publique (Agenda > Poster un événement). Une fois un événement soumis, il doit être **validé** (publié) par un administrateur pour apparaître sur le site. Cette validation se fait de la manière suivante :

1. Rendez-vous dans la rubrique dédiée à l'agenda (Hors menu > Agenda ; [http://www.revueobservatoire.be/ecrire/?exec=naviguer&id\\_rubrique=8](http://www.revueobservatoire.be/ecrire/?exec=naviguer&id_rubrique=8)).  
*La liste des événements proposés est affichée dans l'encadré au milieu de la page.*
2. Passez avec la souris sur l'icône qui précède le nom de l'événement à valider.  
*Une barre d'icônes apparaît.*
3. Cliquez sur le statut « publié en ligne » (icône verte).  
*L'événement (et l'article correspondant) est publié sur le site.*
4. Pour **modifier le texte de l'événement**, cliquez sur le titre de l'article qui le présente. en éditant l'article qui lui correspond.  
*L'aperçu de l'article apparaît, reprenant l'événement lié dans un cadre « Agenda ».*
5. Cliquez sur le titre de l'événement dans le cadre « Agenda », puis cliquez sur « Modifier ».
6. Introduisez les dates de l'événement (Date), sa description (Descriptif), les informations de contact (Lieu) et l'adresse (Adresse).
7. Enregistrez vos modifications en cliquant sur le bouton « Enregistrer ».

## Newsletter

Le système vous permet de générer une lettre d'information électronique à partir d'articles SPIP. Il vous permet de l'envoyer à tous les abonnés directement à partir de l'interface d'administration du site.

### Générer et envoyer un courrier

Pour **rédiger le contenu** de la lettre, vous devez écrire des articles dans la rubrique « Hors menu > Newsletter ». Tous les articles publiés dans cette rubrique seront automatiquement insérés dans la lettre d'information suivant l'ordre défini par leurs titres (cfr. ci-avant), selon le format défini par le patron. Les images insérées dans les articles sont automatiquement redimensionnées pour rester dans le cadre fixé par le patron.

Pour **envoyer un courrier** à tous les abonnés de votre liste, procédez comme suit :

1. Rendez-vous dans la section « Édition > Listes de diffusion ».
2. Cliquez sur « Créer un courrier ».
3. Définissez le titre du courrier. Ce titre sera le titre de l'e-mail envoyé aux abonnés.

4. Cliquez sur le triangle en regard de « Générer le contenu ».  
*Une zone s'ouvre.*
5. Cochez l'option « À partir d'un patron ».  
*Une liste déroulante apparaît.*
6. Sélectionnez le patron « observatoire\_multiple ».
7. Cliquez sur le bouton « Générer et aperçu ».  
*Le courrier généré apparaît dans le cadre supérieur.*
8. Cliquez sur le bouton « Valider ».  
*Le courrier est sauvegardé.*
9. Cliquez sur le triangle en regard de « Destination ».  
*Une zone s'ouvre.*
10. Cochez l'option « Listes de diffusion » et sélectionnez la liste ad hoc le cas échéant.
11. Cliquez sur « Valider » et confirmez.  
*La lettre est envoyée par lots aux destinataires.*

## **Gérer les abonnés**

Le système permet aux utilisateurs de gérer eux-mêmes leurs abonnements. Il vous est toutefois loisible de modifier vous-mêmes des abonnements dans l'interface d'administration, via l'onglet « Suivi des abonnements ».

## **Fonctionnalités supplémentaires**

SPIP, et le SPIP Observatoire Vertige, offrent quelques fonctionnalités supplémentaires, que nous évoquerons ici sans entrer dans le détail. Nous renvoyons chaque fois vers la documentation ad hoc, si vous désirez approfondir le sujet.

### **Codeur d'adresses e-mail**

Le SPIP Observatoire intègre un plugin (MailCrypt) qui code automatiquement les adresses e-mails insérées dans le contenu d'articles. Ce codage évite que les adresses e-mail soient récupérées par les spammeurs. Vous devez vous assurer que les adresses mentionnées dans vos articles répondent aux standards SPIP ; le plugin fera le reste.

Vous trouverez plus d'information sur la page de présentation du plugin (<http://contrib.spip.net/De-beaux-liens-hypertexte#mailcrypt>).