



# REEMaker Version 6.0.0.0

*Initium Novum*

Assistant de foliotage de procédure d'essai

Codé par Grégory WENTZEL en C++ 17 sous QT 6.9.1 (Compilateur MinGW-W64 13.1.0)

Programme sous licence GPL 3, disponible à l'adresse :

<https://github.com/alwendya/REEMakerQT/blob/master/LICENSE.MD>

Code source et dernière version disponible à l'adresse :

<https://github.com/alwendya/REEMakerQT>

Déclaration de bug ou suggestion :

<https://github.com/alwendya/REEMakerQT/issues>

Petit coup de pouce, petit café, c'est ici :

<https://ko-fi.com/alwendya>



## Table des matières

1.	Prise en main de REEMaker .....	3
2.	Exemple d'un foliotage de procédure sans page de garde.....	4
3.	Exemple d'un foliotage de procédure avec page de garde.....	7
4.	Génération d'une page de garde uniquement .....	8
5.	Options de REEMaker .....	10
6.	Créer / modifier une page de garde.....	13
6.1.	Modification manuelle .....	14
6.1.1.	Fonction DESSINELIGNE.....	14
6.1.2.	Fonction DESSINERECTANGLEVIDE .....	14
6.1.3.	Fonction DESSINERECTANGLEGRILLE.....	15
6.1.4.	Fonction DESSINERECTANGLEEMPLIS.....	15
6.1.5.	Fonction DESSINETEXTE.....	16
6.1.6.	Fonction DESSINETEXTEMULTILIGNE .....	17
6.1.7.	Fonction DESSINETEXTEQUESTION .....	18
6.1.8.	Fonction DESSINETEXTEMULTILIGNEQUESTION .....	19
6.1.9.	Fonction DESSINECHECKBOX .....	20
6.1.10.	Fonction DESSINECHECKBOXQUESTION.....	20
6.1.11.	Fonction DESSINEMULTICHECKBOXQUESTION.....	21
6.1.12.	Fonction INSEREIMAGE .....	21
6.1.13.	Fonction PAGESUIVANTE .....	21
6.1.14.	Variable utilisable dans les chaines de textes et remplacées dynamiquement à la génération de la page de garde .....	21
6.2.	Modification avec PDG Éditeur .....	22
6.2.1.	Fonctionnement générale de PDG Éditeur .....	22
6.2.2.	Ouvrir une page de garde existante.....	23
6.2.3.	Enregistrer la page de garde .....	24
6.2.4.	Démarrer une nouvelle page de garde .....	24
6.2.5.	Exemple et détail d'une modification.....	24
6.2.6.	Déplacer / ré-agencer les blocs .....	25
6.2.7.	Fonction presse-papier .....	26
7.	Librairies utilisée .....	31
7.1.	Librairie .....	31
7.2.	Logiciel externe.....	31
7.3.	Polices .....	31
7.4.	Images.....	31



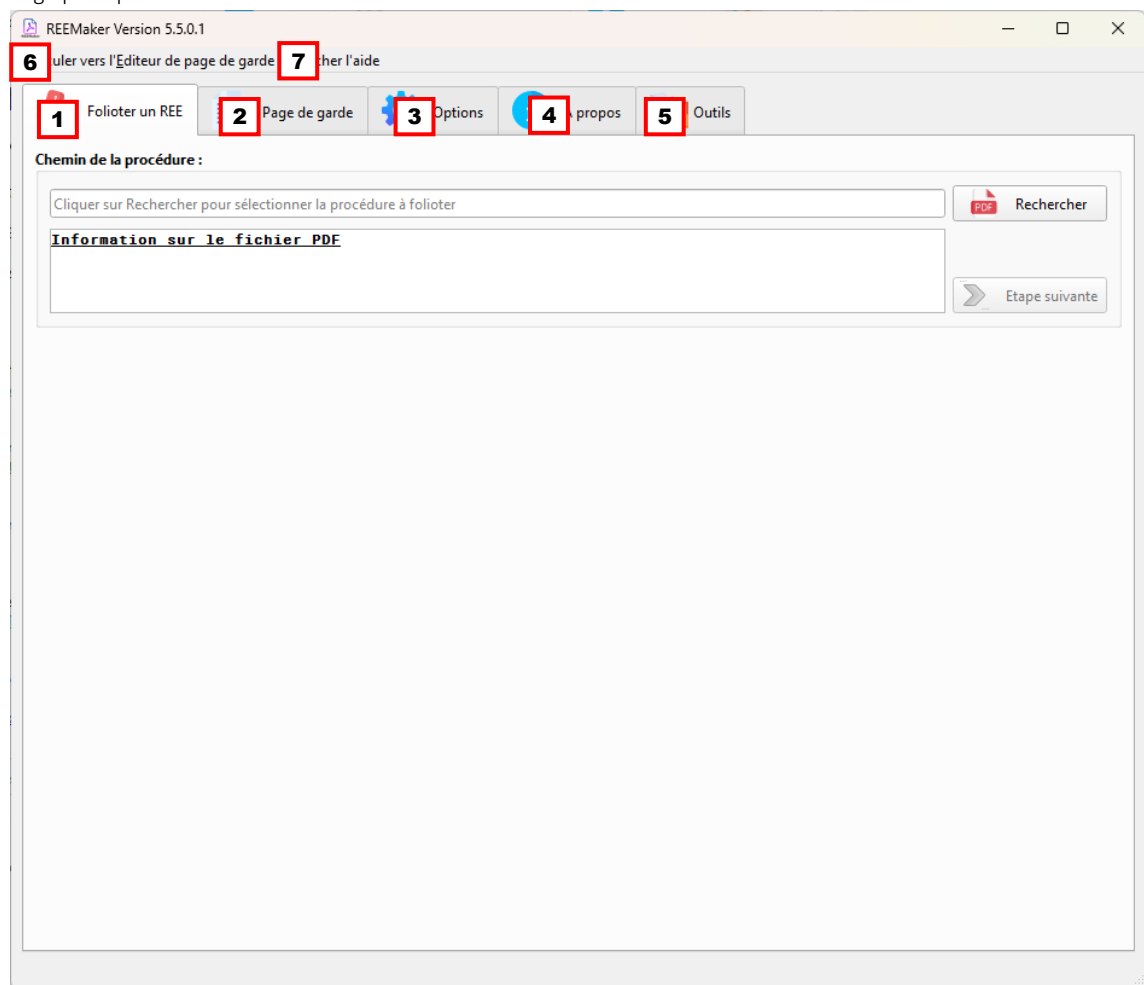
## 1. Prise en main de REEMaker

REEMaker permet de folioter une procédure d'essai au format PDF. Un tampon sera appliqué à chaque page souhaitée selon les informations renseignées dans l'application (Nom du site ou la procédure d'essai sera utilisée, référence de la procédure, indice de la procédure et cycle combustible de la tranche).

Le logiciel GhostScript peut être utilisé à l'ouverture des documents PDF pour garantir l'intégrité du document PDF.

Pour le lancer, il suffit de double cliquer sur l'icône REEMaker présente sur le bureau.

Page principale :



- 1: Foliotage d'une procédure d'essai (Création d'un REE)
- 2: Création / génération d'une page de garde
- 3: Modifications des options de REEMaker (Couleur des tampons, marge des tampons, ouvertures post génération)
- 4: A propos de REEMaker, information sur les licences et librairies utilisées
- 5: Outils de manipulations PDF (Extraction en PDF, Images, Fusion...)
- 6: Lance l'éditeur de page de garde
- 7: Affiche ce fichier d'aide




## 2. Exemple d'un foliotage de procédure sans page de garde


- Si cela n'a pas été fait, il est conseillé d'aller dans l'onglet Options pour procéder au réglage des couleurs utilisées pour les tampons / page de gardes
- Aller dans l'onglet **Folioter un REE**
- Cliquer sur le bouton **Rechercher**
- Sélectionner la procédure PDF à folioter et **Ouvrir**
- REEMaker va analyser le document PDF et ensuite afficher les informations relatives au document  
*Nombre de pages, versions internes de PDF, Auteur, Créateur et date de création si disponible*

**Chemin de la procédure :**

C:/Users/i47071/Documents/LOREM IPSUS DOCS/FAUSSE PROCEDURE.pdf


 Rechercher


Information sur la procédure : **17 page(s) pour 0 Mo (PDF Version 1.7, Auteur : WENTZEL Gregory, Créé par : Microsoft® Wor, Le mar. 2**


 Etape suivante


- Cliquer sur le bouton **Etape suivante**
- Renseigner :
  - o Le nom du site ou la procédure sera transformée en REE
  - o La référence complète de la procédure  
*Palier / REE / Procédure chantier ou TTS / Système élémentaire / Numéro de la procédure*  
*Ces valeurs seront enregistrées dans les paramètres de REEMaker et seront pré-remplies à sa prochaine ouverture*
  - o Son indice de REE

**Référence du tampon REE :**

Nom du site : FLAMANVILLE 

Référence du REE : YRREEABC001FA3 

Indice du REE : A 

 Etape suivante

- Cliquer sur le bouton **Etape suivante**
- Sélectionner l'étendue du foliotage
  - o Foliotage totale : La totalité de la procédure sera foliotée
  - o Foliotage partiel : Une partie seulement de la procédure sera foliotée  
*Vous devrez définir quelle partie de la procédure à folioter (page de début et de fin)*
  - o Choix du numéro de folio sur le premier tampon  
Par défaut la valeur est à 3 car la page de garde standard d'un REE est de 2 pages et est ajoutée manuellement par l'essayeur ou automatiquement par REEMaker


**Etendue du foliotage :**

☐ Foliotage total

☒ Foliotage partiel

De la page 1 à la page 17

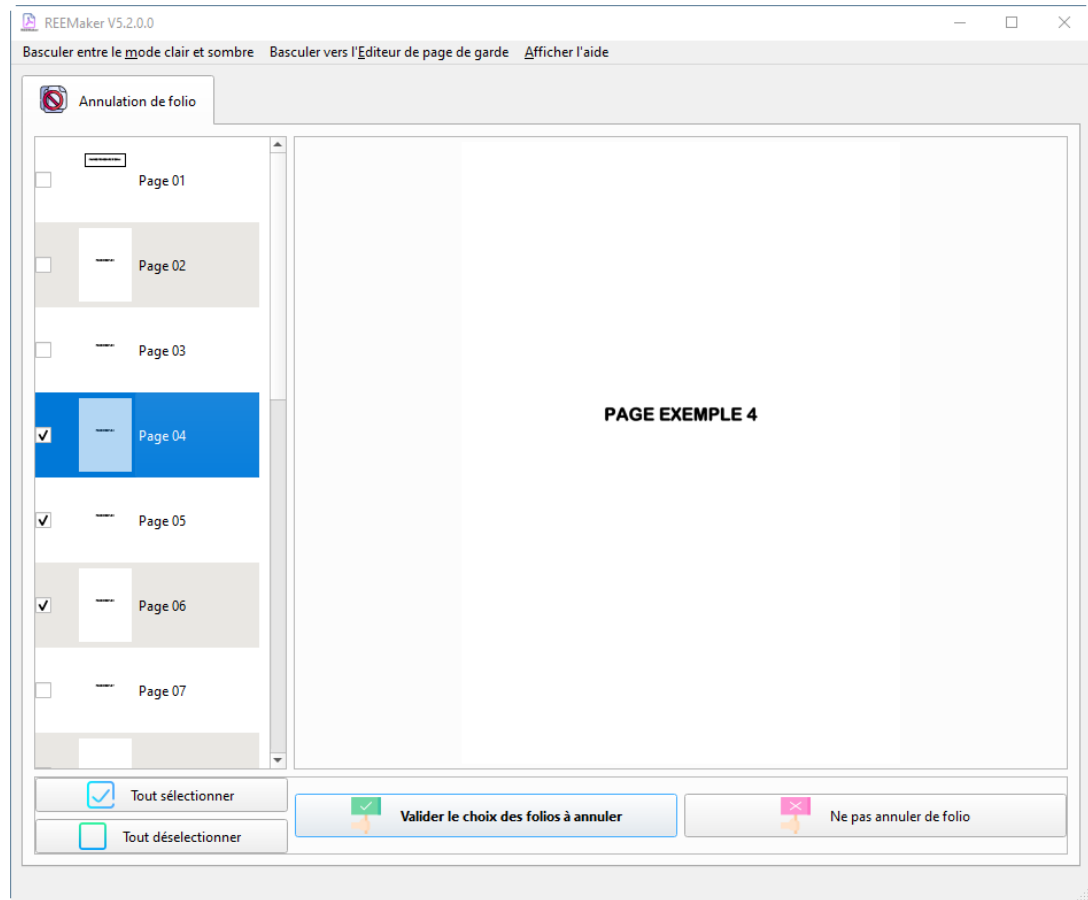
Le folio du premier tampon sera : 3

 Etape suivante

- Cliquer sur le bouton **Etape suivante**
- Il est possible d'annuler des folios automatiquement (*Les pages sélectionnées seront barrées, il restera à mettre un tampon BPA pour l'annulation*) en cliquant sur le bouton **Choisir les folios à annuler**  
Ce n'est pas obligatoire, il suffit d'appuyer sur le bouton **Etape suivante** si aucun folio ne doit être annulé.

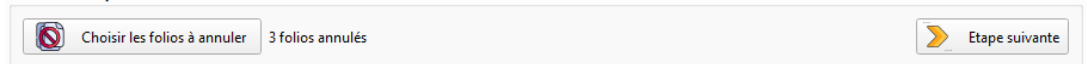


## Exemple d'annulation de folio :

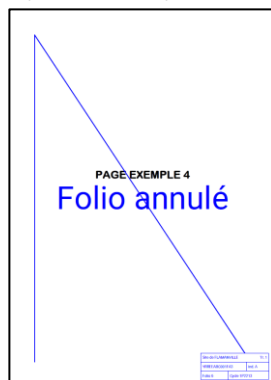


- Il faut cocher la ou les pages devant être annulées  
page à page ou à l'aide du bouton Tout sélectionner ou Tout désélectionner
- Cliquer sur le bouton Valider le choix des folio(s) à annuler
- Le total de folios annulé sera indiqué

### Annuler un ou plusieurs folio(s) :



- Cliquer sur le bouton Etape suivante  
Pour information, un folio annulé ressemblera à cela :



- Cocher les tranches sur lesquelles seront créées les REE avec les tampons et renseigner leurs cycles associés  
Type de cycle (C/P/R/D/F), numéro du cycle combustible (deux chiffres), année de ma mise en place du combustible (deux chiffres)
- Cliquer sur le bouton Démarrer le foliotage sans page de garde



- Une fenêtre sera ouverte, il faut sélectionner l'emplacement et le nom de la procédure PDF transformées en REE et cliquer sur **Enregistrer**  
*Par défaut, le nom de fichier est REE\_ suivi de la référence du REE renseignée plus tôt, puis l'indice entre crochets puis enfin suivi de la tranche au format **\_TRI** avec i égale au numéro de tranche*
- Si l'option Ouvrir les documents PDF après génération est cochée, les documents créés pour chaque tranche cochée s'ouvriront avec le lecteur PDF par défaut
- Pour démarrer un nouveau foliotage, il suffit de cliquer sur le bouton **Recommencer** pour sélectionner une nouvelle procédure



### 3. Exemple d'un foliotage de procédure avec page de garde



- La procédure est identique au foliotage sans page de garde, à la fin de l'opération il faut cliquer sur le bouton **Ajouter** une page de garde puis démarrer le foliotage.  
L'onglet **Page de garde** devient actif

- Par défaut, le modèle de page de garde utilisé est **Page de garde standard BPA**
- Il est possible de choisir un modèle parmi les modèles vierges intégrés à REEMaker (**Menu déroulant 1**) ou parmi les modèles enregistrés et pré-remplis par l'utilisateur (**Menu déroulant 2**)
  - o Pour chaque ligne à renseigner, la présence de l'icône **(3)** indique que le champ est à renseigner obligatoirement
  - o Passer la souris sur le Point d'interrogation **(4)** détail le champ à renseigner et afficher
- Une fois les champs requis renseignés, il est possible de sauvegarder les champs remplis pour être réutilisé ultérieurement en cliquant sur **Sauvegarder dans les pages de gardes utilisateurs**
  - o Une fenêtre demande sous quel nom la page de garde doit être enregistrée
  - o Cliquer sur **OK** dès le nom renseigné pour procéder à sa sauvegarde, elle sera ensuite présente dans le menu déroulant Utilisateur **(2)**
- Cliquer sur **Valider la page de garde et continuer**  
*Si jamais tous les champs obligatoires ne sont pas renseignés, une fenêtre indiquera les éléments manquants*
- Une fenêtre sera ouverte, il faut sélectionner l'emplacement et le nom de la procédure PDF transformées en REE et cliquer sur **Enregistrer**  
*Par défaut, le nom de fichier est REE\_ suivi de la référence du REE renseignée plus tôt, puis l'indice entre crochets puis enfin suivi de la tranche au format **\_TRI** avec i égale au numéro de tranche*
- L'onglet **Folioter un REE** redevient actif et le foliotage démarre pour les tranches cochées
- Si l'option Ouvrir les documents PDF après génération est cochée, les documents créés pour chaque tranche cochée s'ouvriront avec le lecteur PDF par défaut
- Pour démarrer un nouveau foliotage, il suffit de cliquer à nouveau sur le bouton **Recommencer** pour sélectionner une nouvelle procédure



## 4. Génération d'une page de garde uniquement

Il est possible de générer uniquement une page de garde pour une ou plusieurs tranches :

- Cliquer sur l'onglet **Page de garde**
  - Par défaut, le modèle de page de garde utilisé est **Page de garde standard**
  - Il est possible de choisir un modèle parmi les modèles vierges intégrés à REEMaker (*Menu déroulant 1*) ou parmi les modèles enregistrées et pré-remplies par l'utilisateur (*Menu déroulant 2*)
    - o Pour chaque ligne à renseigner, la présence de l'icône  (**3**) indique que le champ est à renseigner obligatoirement
    - o Passer la souris sur le Point d'interrogation  (**4**) détail le champ à renseigner et afficher
  - Une fois les champs requis renseignés, il est possible de sauvegarder les champs remplis pour être réutilisé ultérieurement en cliquant sur Sauvegarder dans les pages de gardes utilisateurs
    - o Une fenêtre demande sous quel nom la page de garde doit être enregistrée
    - o Cliquer sur Sauvegarder la page de garde pour procéder à sa sauvegarde, elle sera présente dans le menu déroulant Utilisateur (**2**)
  - Cliquer sur Générer cette page de garde en PDF
- Si jamais tous les champs obligatoires ne sont pas renseignés, une fenêtre indiquera les éléments manquants*
- La fenêtre de choix de tranche apparaît

- Cocher les différentes tranches ou seront générées les pages de gardes
- Il faut aussi renseigner le nom du site, la référence du REE et enfin l'indice du REE





*Ces valeurs seront enregistrées dans les paramètres de REEMaker et seront pré-remplies à sa prochaine ouverture*

- Une fenêtre sera ouverte, il faut sélectionner l'emplacement et le nom de la page de garde PDF et cliquer sur Enregistrer

*Pour chaque tranche cochée, la mention **\_Tri** est rajoutée avec i égales au numéro de tranche dans le nom de la page de garde*

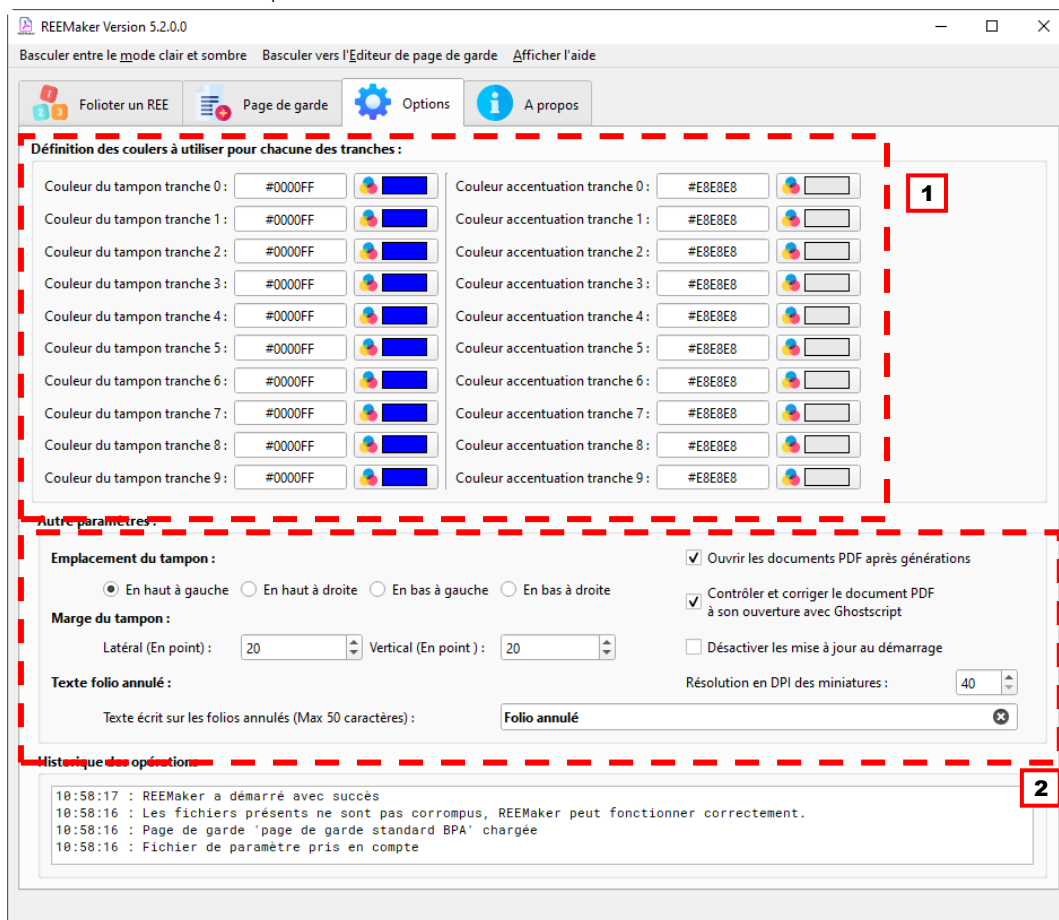
- Si l'option Ouvrir les documents PDF après génération est cochée, les pages de gardes créés pour chaque tranche cochée s'ouvriront avec le lecteur PDF par défaut



## 5. Options de REEMaker

Il est possible de régler différents paramètres dans REEMaker :

- La couleur des tampons / page de garde pour chaque tranche
- La couleur d'accentuation pour les pages de gardes
- L'emplacement par défaut des tampons
- La marge du tampon avec les bords de la page
- La possibilité d'ouvrir les documents générés avec la visionneuse PDF par défaut du système
- Traitement par **GhostScript** des procédures à leurs ouvertures (réparer les documents PDF corrompus)
- La modification en DPI des miniatures générées lorsque l'on annule des folios
- Le texte écrit sur les folios qui doivent être annulés



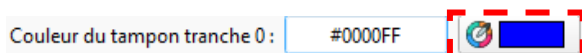
### Définition des couleurs à utiliser pour chacune des tranches (1) :

L'utilisateur définit les couleurs utilisés pour chaque tranche durant le foliotage.

Couleur tampon tranche : Couleur utilisé pour dessiner les tampons sur chaque folio.

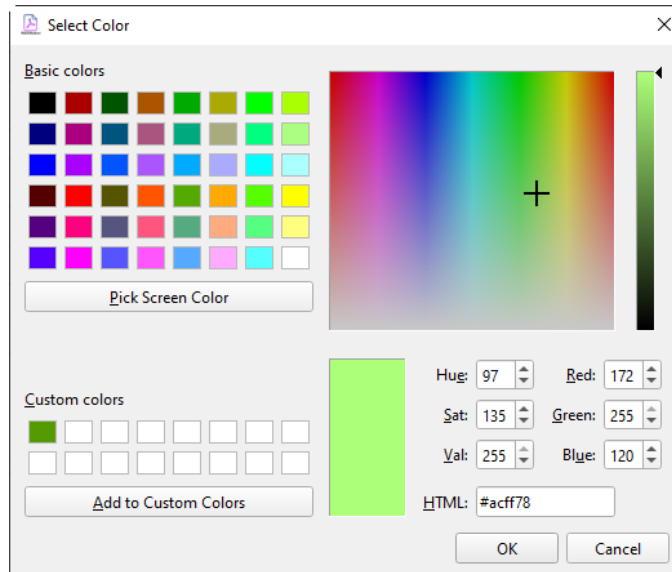
Couleur accentuation tranche : Couleur pouvant être différente du tampon, permet d'identifier plus facilement les pages de gardes générées.

Elles peuvent être modifiées en cliquant sur le bouton de choix de couleur associé à la tranche désirée :





La fenêtre suivante apparaîtra :

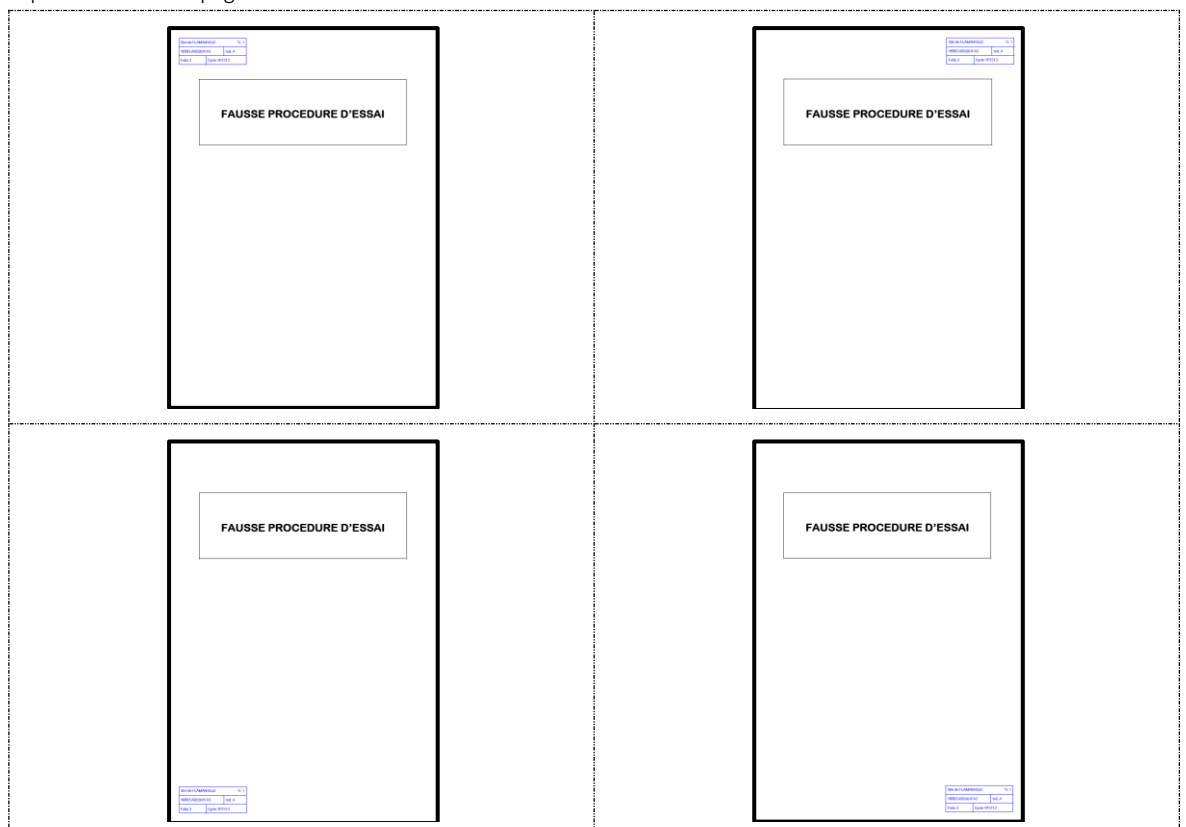


- Vous pouvez choisir la couleur à l'aide du curseur ou en saisissant manuellement les valeurs Rouge / Vert / Bleu.
- Une fois la bonne valeur sélectionnée, pressez sur OK.
- La couleur du tampon sera à jour avec sa couleur en hexadécimal.

Couleur du tampon tranche 0 : #ACFF78

## Options diverses (2) :

- La zone **Emplacement du tampon** permet de spécifier la position du tampon sur chacune des pages foliotées aux quatre coins de la page.



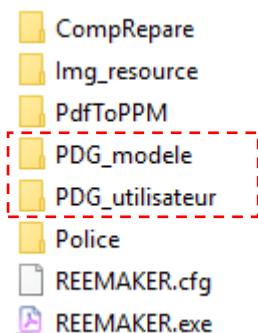


- La zone **Marge du tampon** permet de définir la distance entre le bord horizontal et vertical.
- L'option **Contrôler et corriger le document PDF à son ouverture avec Ghostscript** va contrôler et réparer le document PDF avant son foliotage dans REEMaker.
- Cocher **Ouvrir les documents PDF après génération** ouvre automatiquement les documents PDF après leurs générations, procédures et page de garde.
- La valeur définie dans **Résolution en DPI des miniatures** (40 DPI par défaut) permet de modifier la taille des miniatures pour l'annulation des folios. Plus la valeur est petite plus ce sera rapide mais les miniatures seront de moins bonnes qualités, si la valeur est plus élevée, les miniatures seront de meilleures qualités mais la génération sera plus lente.
- La zone **Texte écrit sur les folios annulés** permet de définir le texte apparaissant sur les folios annulés.
- La zone **Désactiver les mises à jour au démarrage** permet de désactiver la recherche de mise à jour au démarrage de REEMaker.



## 6. Créer / modifier une page de garde

Dans le dossier d'installation de REEMaker (Par défaut 'C:/Utilisateur/NomUtilisateur/Mes documents/REEMaker'), il y a deux dossiers, **PDG\_modele** et **PDG\_utilisateur** :



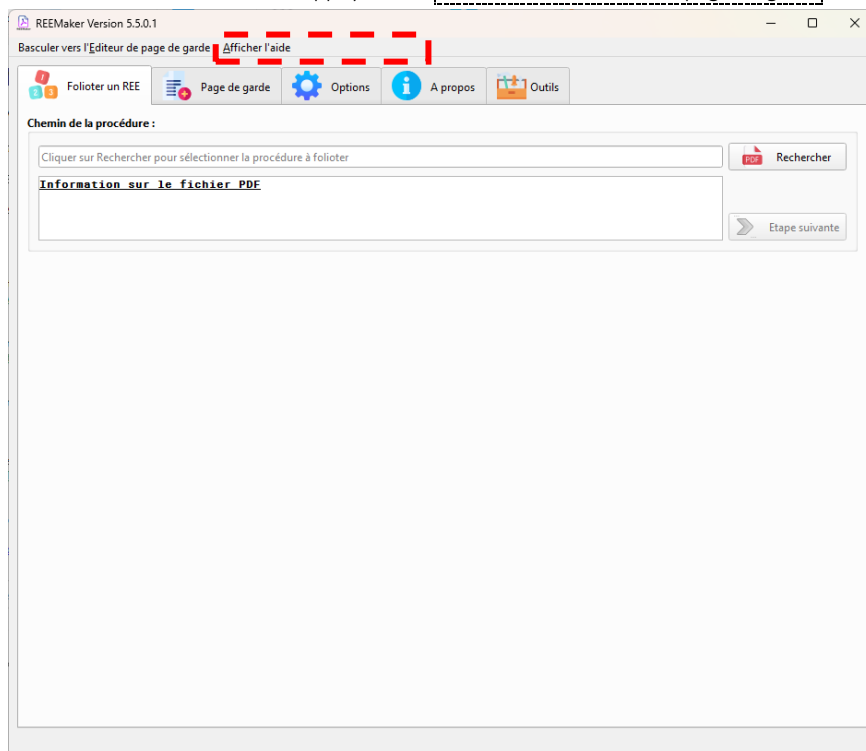
Le dossier **PDG\_modele** contient les modèles vides de pages de gardes.

Le dossier **PDG\_utilisateur** contient les pages de gardes qui auront été enregistrées par l'utilisateur.

Ces modèles sont des fichiers textes lus comme des scripts par REEMaker.

Pour générer une page de garde, REEMaker lit le fichier de script et exécute toutes ces actions. Ce sont des actions de types dessins, textes et questionnaires.

Il est possible de modifier une page de garde existante ou d'en créer une nouvelle en modifiant directement les documents textes dans les deux dossiers ou en appuyant sur **Basculer vers l'Editeur de page de garde** dans REEMaker.





## 6.1. Modification manuelle

### 6.1.1. Fonction DESSINELIGNE

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--finx=	Point d'arrivée sur l'axe des X
--finy=	Point d'arrivée sur l'axe des Y
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait, si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0

### 6.1.2. Fonction DESSINERECTANGLEVIDE

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur du rectangle
--hauteur=	Hauteur du rectangle
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait, si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0



## 6.1.3. Fonction DESSINERECTANGLEGRILLE

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur du rectangle
--hauteur=	Hauteur du rectangle
--nombrecolonne=	Nombre de colonne pour la grille
--nombreligne=	Nombre de ligne pour la grille
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait, si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0

## 6.1.4. Fonction DESSINERECTANGLEEMPLIS

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur du rectangle
--hauteur=	Hauteur du rectangle
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--remplisrouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge de remplissage (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--remplisvert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte de remplissage (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--remplisbleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue de remplissage (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait, si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0



## 6.1.5. Fonction DESSINETEXTE

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de la zone de texte
--hauteur=	Hauteur de la zone de texte
--texte=""	Texte (à placer entre les guillemets) qui sera écrit sur la page de garde
--alignlargeur=	(optionnel) Alignement du texte en largeur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 0 (Gauche)
--alignhauteur=	(optionnel) Alignement du texte en hauteur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 1 (Milieu)
--gras	(optionnel) Dessine le texte en gras
--italic	(optionnel) Dessine le texte en italique
--grasitalic	(optionnel) Dessine le texte en gras et italique
--monospace	Dessine le texte en monospace (les caractères ont tous la même largeur)
--taillepolice=	(optionnel) La taille de la police en point Si non renseignée, la taille par défaut est de 10.0 point Si le texte est trop long pour rentrer dans la zone de texte définie, la taille de la police sera réduite
--split=	(optionnel) Coupe la largeur de la zone de texte selon sa valeur et place un caractère par emplacement
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0





## 6.1.6. Fonction DESSINETEXTEMULTILIGNE

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de la zone de texte
--hauteur=	Hauteur de la zone de texte
--texte=""	Texte (à placer entre les guillemets) qui sera écrit sur la page de garde
--alignlargeur=	(optionnel) Alignement du texte en largeur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 0 (Gauche)
--alignhauteur=	(optionnel) Alignement du texte en hauteur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 1 (Milieu)
--gras	(optionnel) Dessine le texte en gras
--italic	(optionnel) Dessine le texte en italique
--grasitalic	(optionnel) Dessine le texte en gras et italique
--monospace	(optionnel) Dessine le texte en monospace (les caractères ont tous la même largeur)
--chiffre	(optionnel) Le texte ne peut être composé de chiffres uniquement
--majuscule	(optionnel) Le texte sera uniquement composé de majuscules
--minuscule	(optionnel) Le texte sera uniquement composé de minuscules
--taillepolice=	(optionnel) La taille de la police en point Si non renseignée, la taille par défaut est de 10.0 point Si le texte est trop long pour rentrer dans la zone de texte définie, la taille de la police sera réduite
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0



## 6.1.7. Fonction DESSINETEXTEQUESTION

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de la zone de texte
--hauteur=	Hauteur de la zone de texte
--question=""	Texte (à placer entre les guillemets), Question demandée via REEMaker
--aidequestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), Aide contextuelle dans REEMaker
--defautquestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), Texte de réponse à la question par défaut
--obligatoire	(optionnel) Un avertissement apparaît à côté de la question si défini
--alignlargeur=	(optionnel) Alignement du texte en largeur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 0 (Gauche)
--alignhauteur=	(optionnel) Alignement du texte en hauteur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 1 (Milieu)
--gras	(optionnel) Dessine le texte en gras
--italic	(optionnel) Dessine le texte en italique
--grasitalic	(optionnel) Dessine le texte en gras et italique
--monospace	Dessine le texte en monospace (les caractères ont tous la même largeur)
--taillepolice=	(optionnel) La taille de la police en point Si non renseignée, la taille par défaut est de 10.0 point Si le texte est trop long pour rentrer dans la zone de texte définie, la taille de la police sera réduite
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--chiffre	(optionnel) Le texte ne peut être composé de chiffres uniquement
--majuscule	(optionnel) Le texte sera uniquement composé de majuscules
--minuscule	(optionnel) Le texte sera uniquement composé de minuscules
--max=	(optionnel) La valeur maximale admissible de la réponse en caractère Si non renseignée, la valeur sera de 4000 caractère
--split=	(optionnel) Coupe la largeur de la zone de texte selon sa valeur et place un caractère par emplacement, ne peut dépasser la valeur de 'max'



## 6.1.8. Fonction DESSINETEXTEMULTILIGNEQUESTION

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de la zone de texte
--hauteur=	Hauteur de la zone de texte
--question=""	Texte (à placer entre les guillemets), Question demandée via REEMaker
--aidequestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), Aide contextuelle dans REEMaker
--defautquestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), Texte de réponse à la question par défaut
--obligatoire	(optionnel) Un avertissement apparaît à côté de la question si défini
--alignlargeur=	(optionnel) Alignement du texte en largeur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 0 (Gauche)
--alignhauteur=	(optionnel) Alignement du texte en hauteur 0 pour gauche, 1 pour milieu et 2 pour droite Si non renseignée, l'alignement par défaut est 1 (Milieu)
--gras	(optionnel) Dessine le texte en gras
--italic	(optionnel) Dessine le texte en italique
--grasitalic	(optionnel) Dessine le texte en gras et italique
--monospace	Dessine le texte en monospace (les caractères ont tous la même largeur)
--majuscule	(optionnel) Le texte sera uniquement composé de majuscules
--minuscule	(optionnel) Le texte sera uniquement composé de minuscules
--taillepolice=	(optionnel) La taille de la police en point Si non renseignée, la taille par défaut est de 10.0 point Si le texte est trop long pour rentrer dans la zone de texte définie, la taille de la police sera réduite
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--max=	(optionnel) La valeur maximale admissible de la réponse en caractère Si non renseignée, la valeur sera de 4000 caractère



## 6.1.9. Fonction DESSINECHECKBOX

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de la zone de la checkbox
--hauteur=	Hauteur de la zone de la checkbox
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait Si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0

## 6.1.10. Fonction DESSINECHECKBOXQUESTION

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de la zone de la checkbox
--hauteur=	Hauteur de la zone de la checkbox
--question=""	Texte (à placer entre les guillemets), Question demandée via REEMaker
--aidequestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), Aide contextuelle dans REEMaker
--defautquestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), valeur par défaut de la checkbox Si "oui" la checkbox sera cochée par défaut Si "non" la checkbox ne sera pas cochée par défaut
--obligatoire	(optionnel) Un avertissement apparaît à côté de la question si défini
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait Si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0



## 6.1.1.1. Fonction DESSINMULTICHECKBOXQUESTION

--debutx1=	Point de départ sur l'axe des X de la première checkbox
--debuty1=	Point de départ sur l'axe des Y de la première checkbox
--debutx2=	Point de départ sur l'axe des X de la seconde checkbox
--debuty2=	Point de départ sur l'axe des Y de la seconde checkbox
--largeur=	Largeur de la zone de la checkbox
--hauteur=	Hauteur de la zone de la checkbox
--question=""	Texte (à placer entre les guillemets), Question demandée via REEMaker
--aidequestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), Aide contextuelle dans REEMaker
--defautquestion=""	Texte (à placer entre les guillemets), valeur par défaut de la checkbox Si "oui" la première checkbox sera cochée et la seconde ne sera pas cochée Si "non" la première checkbox ne sera pas cochée et la seconde sera cochée
--obligatoire	(optionnel) Un avertissement apparaît à côté de la question si défini
--rouge=	(optionnel) La valeur de la couleur rouge (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--vert=	(optionnel) La valeur de la couleur verte (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--bleu=	(optionnel) La valeur de la couleur bleue (de 0.0 à 1.0) Si la valeur est de -1, la couleur sera celle définie pour la tranche dans REEMaker Si la valeur est de -2, la couleur sera celle définie pour l'accentuation dans REEMaker Si non renseignée, la valeur sera de 0
--epaisseur=	(optionnel) Valeur de l'épaisseur du trait Si non renseignée, l'épaisseur sera de 1.0

## 6.1.1.2. Fonction INSEREIMAGE

--debutx=	Point de départ sur l'axe des X
--debuty=	Point de départ sur l'axe des Y
--largeur=	Largeur de l'image sur le document
--hauteur=	Hauteur de l'image sur le document
--chemin=""	Chemin (entre les guillemets) de l'emplacement de l'image dans le dossier Img_resource, il est préférable de redimensionner l'image pour éviter que le PDF soit trop lourd Le séparateur de dossier est le caractère slash / ex. c:/mon dossier/image.png

## 6.1.1.3. Fonction PAGESUIVANTE

Après cette commande, une nouvelle page sera créée

## 6.1.1.4. Variable utilisable dans les chaînes de textes et remplacées dynamiquement à la génération de la page de garde

{RetourLigne}	Sera remplacé par un retour à la ligne
{NumeroTranche}	Sera remplacé par le numéro de la tranche du foliotage ou du générateur de page de garde
{ReferenceREE}	Sera remplacé par la référence du REE en cours de foliotage
{IndiceREE}	Sera remplacé par l'indice du REE du foliotage ou du générateur de page de garde
{Site}	Sera remplacé par le nom du site du foliotage ou du générateur de page de garde



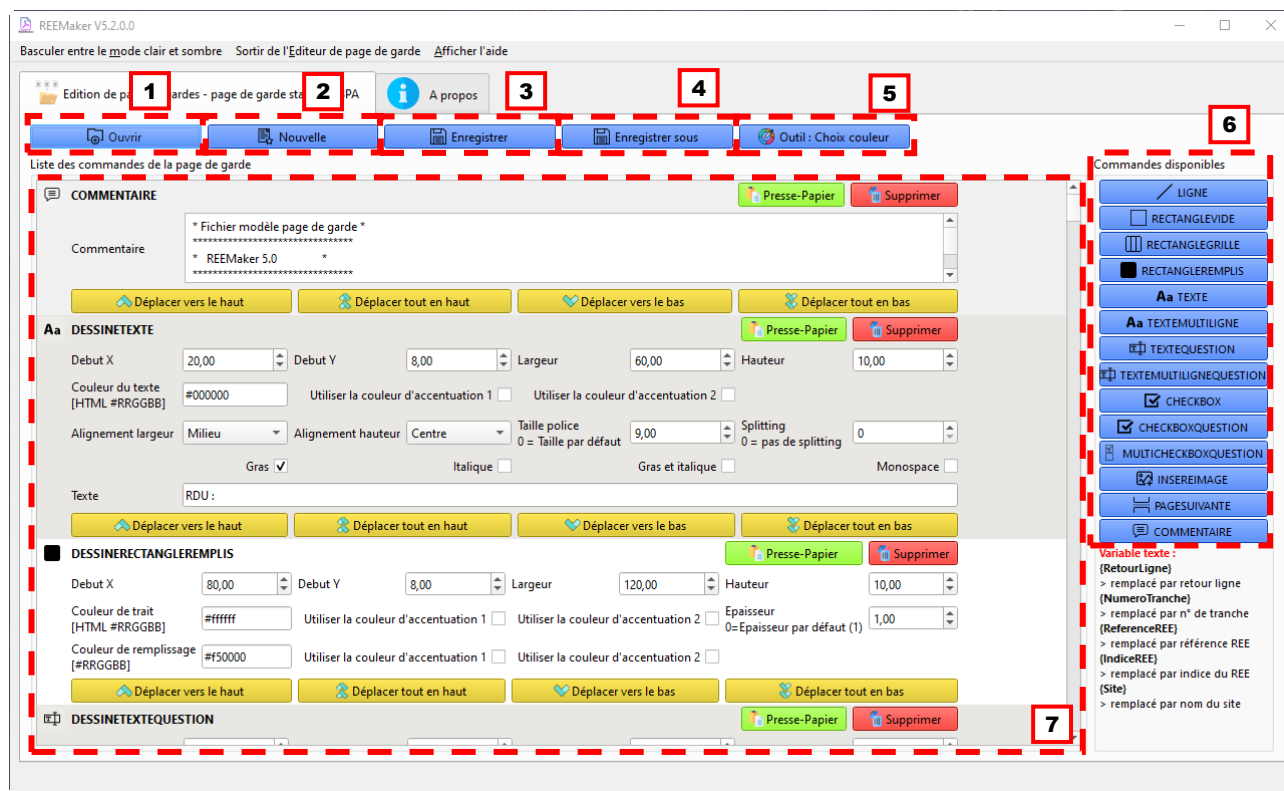
## 6.2. Modification avec PDG Éditeur

### 6.2.1. Fonctionnement générale de PDG Éditeur

PDG Éditeur est accessible dans le menu démarrer dans le dossier REEMaker.

Il permet de modifier les pages de gardes existantes dans les dossiers `PDG_modelé` et `PDG_utilisateur` de REEMaker ou d'en créer de nouvelles.

Aperçu de l'interface :



#### 1 : Ouverture

Ouvrir un fichier Page de garde au format .txt

#### 2 : Nouvelle page de garde

Permet de démarrer une nouvelle page de garde (Efface la page actuelle si ouverte)

#### 3 : Enregistrer

Enregistre la page de garde ouverte sous le même nom (Ecrase l'ancienne page de garde)

#### 4 : Enregistrer sous

Enregistre la page de garde sous un autre nom

#### 5 : Outil de choix de couleur

Permet de sélectionner une couleur et voir ces codes HTML

#### 6 : Bloc de fonction

Permet d'ajouter dans la page de garde les différents blocs identifiés dans le § 6.1

#### 7 : Liste des blocs

Voici les différents blocs qui seront appliqués lors d'une création d'une page de garde



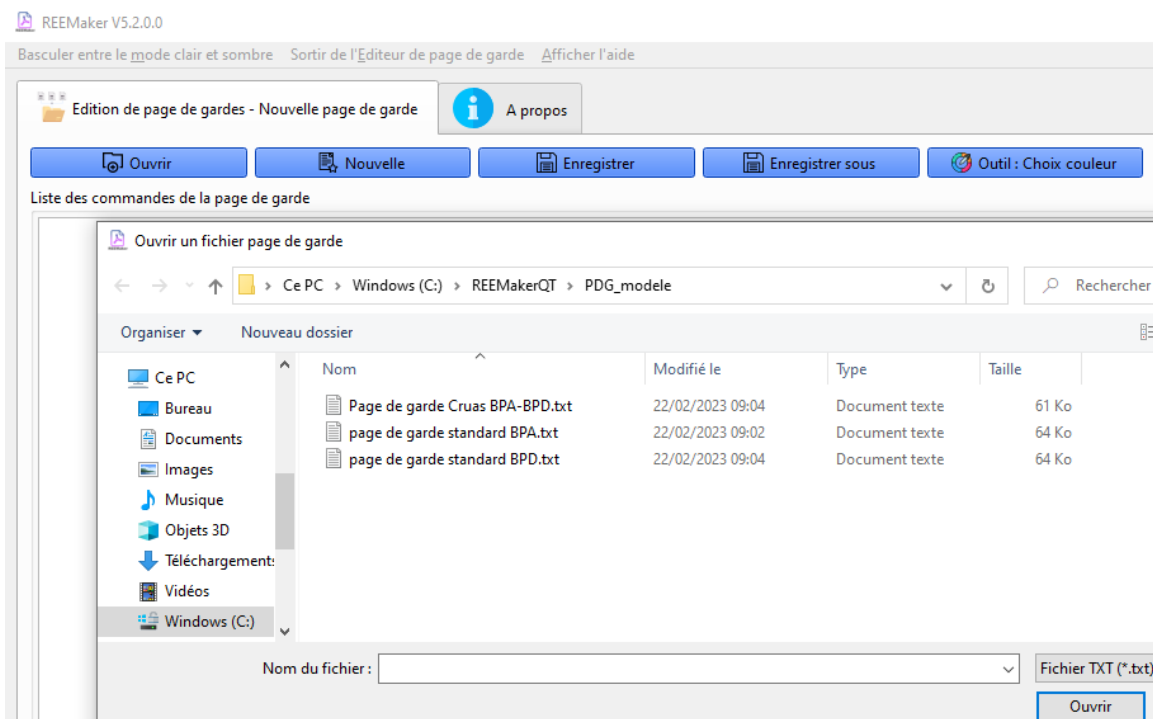
# REEMaker

# Version 6.0.0.0

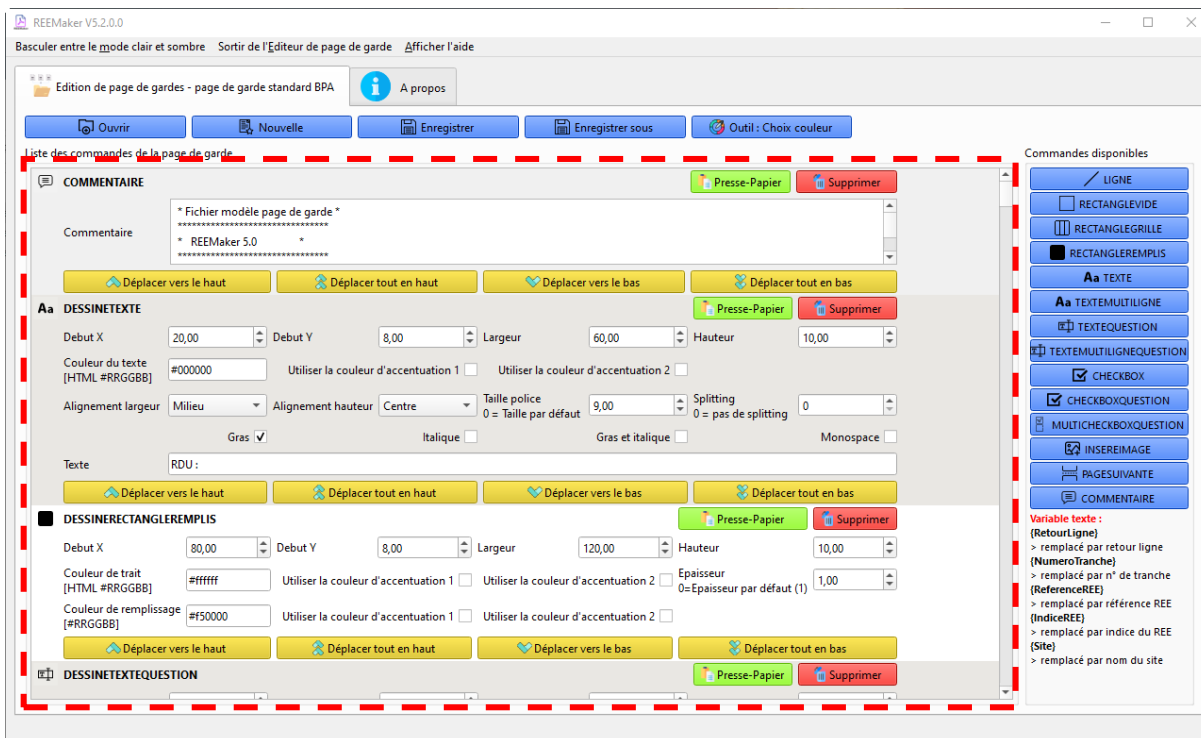
*Assistant de foliotage de procédure d'essai*

## 6.2.2. Ouvrir une page de garde existante

- Il faut appuyer sur « Ouvrir » et sélectionner une page de garde dans les dossiers PDG\_modele ou PDG\_utilisateur



- Une fois la page de garde ouverte, on retrouve la totalité des blocs qui la compose (Texte, dessin, image ...)



- Il est alors possible de modifier les champs existants ou d'en rajouter à l'aide des boutons de blocs de fonctions.



### 6.2.3. Enregistrer la page de garde

Il est possible :

- D'écraser la page de garde ouverte avec les modifications apportées en appuyant sur le bouton « Enregistrer »
  - D'enregistrer les modifications apportées sous un autre nom en appuyant sur le bouton « Enregistrer sous ... »
- Si la page de garde est une nouvelle, il faut obligatoirement appuyer sur le bouton « Enregistrer cette page de garde sous ... »*

### 6.2.4. Démarrer une nouvelle page de garde

En appuyant sur le bouton « Nouvelle », la liste des blocs sera remise à zéro et il est possible de démarrer une nouvelle page de garde.

### 6.2.5. Exemple et détail d'une modification

Voici quelques exemples de blocs existants que l'on peut modifier (fonctionne aussi avec des blocs que l'on crée soi-même).

#### Bloc DessineTexte :

Les paramètres **DebutX** et **DebutY** représentent le point de départ de la zone de texte.

Les paramètres **Largeur** et **Hauteur** représentent la largeur et la hauteur de la zone de texte.

Les paramètres **AlignLargeur** et **AlignHauteur** représentent l'alignement avec Gauche / Haut, Milieu / Centre et Droite, Bas.

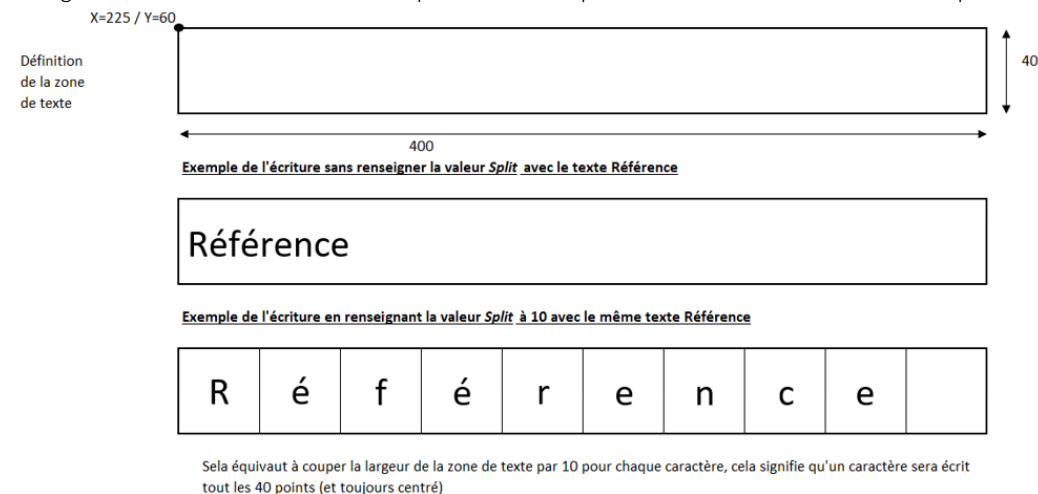
La **couleur du texte** est définie par son code HTML, la couleur par défaut est #000000 c'est-à-dire noir. L'utilisateur peut cocher **Utiliser la couleur d'accentuation 1 ou 2**, ce seront alors les couleurs issues des réglages de tranches de REEMaker qui seront utilisés.

Les paramètres **Gras**, **Italic**, **GrasItalic** et **Monospace** sont pour la mise en forme du texte.

La valeur Split est elle à 0, cela signifie que le texte ne sera pas splitté par caractère.

#### Définition Split :

La largeur de la zone de texte sera divisée par la valeur de split et un caractère sera écrit dans chaque résultat de la division.





**Bloc DessineTexteQuestion :**

La logique d'écriture est la même que pour un bloc DessineTexte, la différence réside dans les 3 champs de textes **Question**, **DefautQuestion** et **AideQuestion**.

Dans cet exemple, Utiliser la couleur d'accentuation 1 est coché, cela veut dire que cette question sera écrite avec la couleur définies dans REEMaker pour la couleur ed tranche (La même que celle d'un tampon de foliotage).

Le champ **Question** apparaîtra dans REEMaker et demandera à l'utilisateur de renseigner cette question.

Le champ **DefautQuestion**, si renseigné, sera une proposition de réponse dans REEMaker

Le champ **AideQuestion** sera visualisable dans REEMaker en passant la souris sur l'icône ⚠ accolé à la question.

**Bloc InserelImage :**

Ce bloc sert à insérer une image, les paramètres **DebutX** et **DebutY** représentent le point de départ de l'image.

Les paramètres **Largeur** et **Hauteur** représentent la largeur et la hauteur de l'image.

Le paramètre **Chemin** représente l'emplacement physique du fichier image. Dans ce cas, l'image intitulée **logoedf.png** se situe dans le dossier **Img\_resource** situé dans le dossier d'installation de REEMaker.

**Attention**, le séparateur de dossier est le slash (/) et non l'antislash (\).

**6.2.6. Déplacer / ré-agencer les blocs**

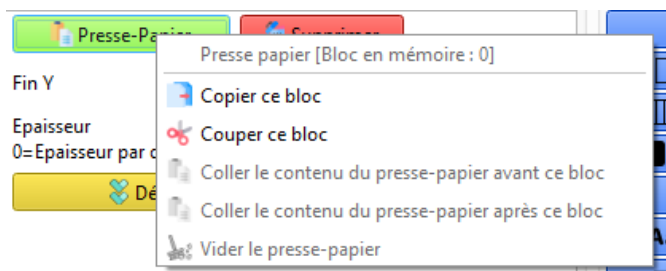
Il est possible de déplacer les blocs à l'aide des boutons Déplacer vers le haut, bas tout en haut et tout en bas pour ajuster leurs apparitions dans REEMaker.



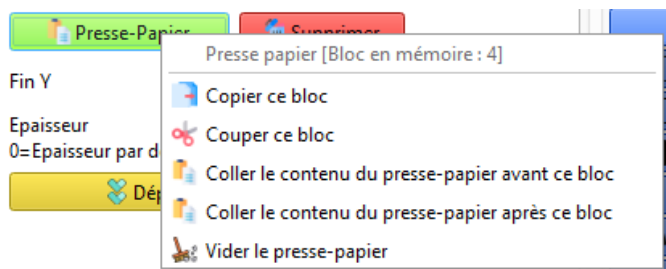
## 6.2.7. Fonction presse-papier

Le presse papier permet de copier/couper en mémoire des blocs, et de les coller ou l'utilisateur le souhaite.

Après un appui sur le bouton presse papier, le menu suivant apparaît :



Copier ce bloc copie le bloc en mémoire, il est possible d'en copier plusieurs à la suite, la valeur [Bloc en mémoire : 0] changera alors en conséquence...

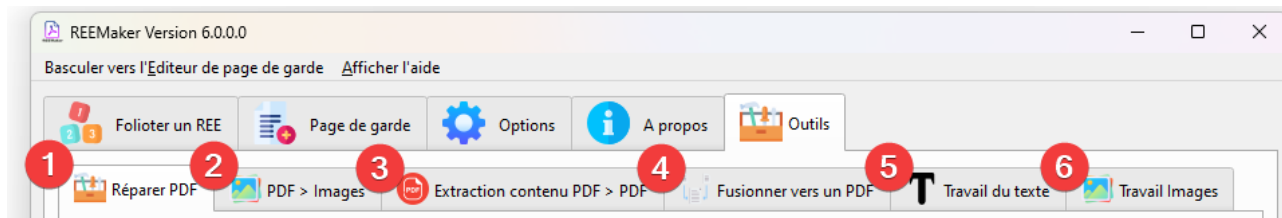


Ici, 4 blocs ont été mis en mémoire, il est alors possible de coller ces 4 blocs avant ou après le bloc actuel.

A tout moment, il est possible de vider le presse-papier.



## 7. Les outils intégrés à REEMaker



### 7.1. Réparer un PDF

Premier onglet des outils, si vous rencontrez des difficultés pour ouvrir, afficher ou imprimer un fichier PDF, il se peut que celui-ci soit corrompu ou qu'il contienne des erreurs de structure. Cette fonction de réparation utilise le puissant moteur **Ghostscript** pour résoudre ces problèmes.

En activant cette option, le document PDF original est traité par **Ghostscript**, un interpréteur de langage PostScript et PDF largement reconnu et utilisé dans l'industrie. **Ghostscript** analyse la structure du fichier, identifie et corrige les erreurs de syntaxe, les données corrompues ou les références manquantes.

Le résultat est une nouvelle version du document, reconstruite pour être pleinement conforme aux normes PDF, ce qui garantit sa compatibilité avec la plupart des visionneuses et imprimantes.

### 7.2. PDF > Images

Cette fonction vous permet d'extraire des pages spécifiques d'un document PDF et de les convertir en images de haute qualité. C'est l'outil parfait pour réutiliser le contenu visuel d'un PDF dans des présentations, des sites web ou d'autres documents.

1. **Sélection des pages** : Vous pouvez choisir d'extraire l'intégralité du document ou de spécifier un intervalle de pages en indiquant la **page de début** et la **page de fin** souhaitées.
2. **Choix du format** : Le logiciel prend en charge les formats d'image les plus courants. Vous pouvez convertir les pages extraites en :
  - **JPG** : Idéal pour les photos et les images avec de nombreuses couleurs, offrant une bonne compression.
  - **PNG** : Parfait pour les graphiques, les schémas ou les images avec des zones transparentes, garantissant une qualité sans perte.
  - **TIFF** : Un format d'image d'haute-fidélité, couramment utilisé pour l'archivage ou l'impression professionnelle.

Une fois vos options sélectionnées, REEMaker traite chaque page et génère un fichier image pour chacune d'entre elles, que vous retrouverez dans le dossier de sortie.



## 7.3. Extraction contenu PDF > PDF

Cette fonction vous permet de créer de nouveaux documents PDF à partir de pages spécifiques d'un fichier source. Que vous ayez besoin de découper un rapport volumineux, de séparer des chapitres ou d'isoler une seule page, cet outil s'adapte à vos besoins.

1. **Sélection des pages** : Indiquez la **page de début** et la **page de fin** de la section que vous souhaitez extraire. Le logiciel traitera alors toutes les pages situées dans cet intervalle.
2. **Choix du format de sortie** : Deux options s'offrent à vous pour organiser vos pages extraites :
  - **PDF unique** : Toutes les pages sélectionnées sont fusionnées en un seul document PDF de sortie. C'est l'option idéale pour créer un nouveau document compact et cohérent.
  - **Un PDF par page** : Chaque page extraite est sauvegardée dans un fichier PDF distinct. Cette méthode est parfaite pour organiser vos pages individuellement ou pour les utiliser dans d'autres projets.

Le processus préserve la qualité du contenu (texte, images, graphiques) pour une fidélité parfaite au document original.

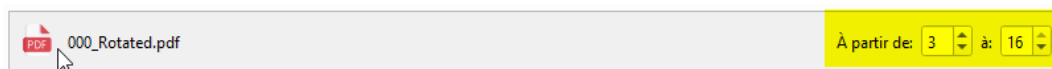
## 7.4. Fusionner vers un PDF

Notre fonction de fusion vous permet de combiner divers types de fichiers en un seul document PDF. Que vous ayez plusieurs PDF à regrouper, des images à organiser ou une combinaison des deux, cet outil est conçu pour simplifier la création de documents composites.

1. **Ajout de fichiers** : Importez des images (JPEG, PNG, BMP, WEBP, TIFF) et/ou des documents PDF dans votre liste. Pour les PDF, vous pouvez choisir de les ajouter en intégralité ou de sélectionner un intervalle de pages spécifique.

### Exemple 1 :

Pour ajouter une partie d'un document PDF :



Dans cet exemple, on souhaite ajouter les pages 3 à 16 du document 000\_Rotated.pdf dans le fichier final.

### Exemple 2 :

Il est possible d'ajouter plusieurs fois le même document pour pouvoir insérer un document à l'intérieur :



Dans cet exemple, on ajoute la page 1 du document 000 WORD TEST.pdf entre la page 5 et 6 de 000\_Rotated.pdf

2. **Organisation des pages** : Une fois vos fichiers dans la liste, vous pouvez les réorganiser à votre guise par glisser-déposer. Cela donne un contrôle total sur l'ordre des pages dans le document final.
3. **Génération du document** : Le logiciel traite alors l'ensemble des fichiers listés et les fusionne en un **PDF unique**. Le résultat est un document cohérent et prêt à être partagé, imprimé ou archivé.



## 7.5. Travail du texte

Cet onglet permet de réaliser des opérations sur des chaînes de textes.

Transformation de bases :

- Changer la casse d'un texte entier en majuscule ou minuscule.
- Basculer la casse (Les lettres minuscules deviennent majuscules et l'inverse)
- Mettre la première lettre de chaque mot en majuscules
- Mettre la première lettre de chaque phrase en majuscules
- Inverser le texte (La dernière lettre devient la première, etc...)
- Supprimer tous les accents

Mise en forme

- Trimmer le texte
- Trimmer toutes les lignes d'un texte
- Compresser les espaces (Si plus d'un espace successif, il restera juste un espace)
- Normalisation (Compression + Trim)
- Conversion des tabulations en espaces
- Conversion des espaces en tabulations
- Wrapper le texte (Retour à la ligne automatique tous les x caractères)
- Ajouter / Retirer un retrait au texte
- Aligner le texte
- Justifier le texte

Lignes

- Splitter les lignes selon une séquence de texte précise
- Concaténer en une ligne unique
- Trier les lignes par ordre ascendant/descendant, on peut supprimer les lignes en doublons ou faire un tri naturel qui compare des lignes avec une numérotation

Nettoyage

- Suppression des lignes vides
- Suppression des lignes en doubles
- Suppression des caractères non imprimables à l'écran
- Normalisation des fins de lignes

Cherche et remplace/Insertion

- Chercher et remplacer une séquence de texte par une autre
- Appliquer une formule de type Regular Expression
- Ajouter une séquence de texte en début ou fin de ligne
- Supprimer un certain nombre de caractères en début ou fin de lignes

Extracteurs

- Permet d'extraire dans une liste tous les courriels présents dans une chaîne de texte, les URL ou numéro de téléphones

Encodage/Hachage

- Conversion en/de base 64
- Calculer de Hash MD5 et de Hash SHA1

HTML

- Suppression des balises HTML d'une chaîne de texte



## 7.6. Travail Images

Cette fonctionnalité vous offre un contrôle complet sur vos images, vous permettant de les modifier et de les optimiser selon vos besoins.

Effets :

- Rotation : Faites pivoter vos images selon un angle standard (90°, 180°, 270°) ou appliquez une rotation fine personnalisée pour un ajustement précis.
- Effet Miroir : Créez des réflexions en inversant l'image horizontalement ou verticalement.
- Redimensionnement : Modifiez les dimensions de vos images en ajustant un pourcentage de la taille d'origine ou en définissant une limite maximale en hauteur et/ou en largeur, avec ou sans distorsion.
- Ajout de Watermark : Protégez vos créations en y insérant un filigrane (watermark) personnalisable.

Gestion des fichiers de sortie : Vous avez deux options pour enregistrer vos modifications :

- Écraser les fichiers originaux : Les images traitées remplacent les fichiers d'entrée.
- Créer de nouveaux fichiers : Des copies sont générées avec une nomenclature claire (par exemple, préfixe\_01\_suffixe.jpg), préservant ainsi vos fichiers d'origine.

Conversion et Compression

- Formats pris en charge : Convertissez vos images vers d'autres formats populaires tels que JPEG, WEBP, PNG ou BMP.
- Optimisation JPEG et WEBP : Pour les formats JPEG et WEBP, vous pouvez réduire la taille de vos fichiers en ajustant le taux de compression via un curseur, ou en spécifiant une taille cible en kilooctets (Ko) pour un contrôle optimal.



## 8. Bibliothèques utilisées

### 8.1. Bibliothèque

PoDoFo Version 1.0.1  
Google Brotli  
BZip 2  
LibCrypto et LibSSL  
Freetype  
LibJPEG  
LibLZMA  
LibPNG16  
LibTIFF  
Utf8Proc  
LibXML 2  
LibZStandard  
LibXXHash  
Zlib

Bibliothèque de lecture /écriture de fichier PDF.  
Bibliothèque de compression/décompression.  
Bibliothèque de compression/décompression.  
Bibliothèque pour les fichiers PDF cryptés.  
Bibliothèque de rendu de police d'écran.  
Gestion de fichier Jpeg.  
Bibliothèque de compression/décompression.  
Gestion de fichier PNG Portable Network Graphics.  
Gestion de fichier PNG Portable Network Graphics.  
Gestion flux utf8 / Unicode.  
Gestion de flux XML  
Bibliothèque de compression/décompression.  
Calcul rapide de Hash de contenu.  
Bibliothèque de compression/décompression.

[Licence LGPL](#)  
[Licence MIT](#)  
[Licence GPL](#)  
[Licence Apache 2.0](#)  
[Licence 'Freetype'](#)  
[Licence BSD-Like](#)  
[Domaine public](#)  
[Licence Open Source](#)  
[Licence LibTIFF](#)  
[Licence MIT](#)  
[Licence MIT](#)  
[Licence BSD](#)  
[Licence BSD 2-Clause](#)  
[Licence Zlib](#)

### 8.2. Logiciel externe

7Za  
Poppler  
Ghostscript

Gestion des archives au format 7Zip.  
Suite d'outil de manipulation de PDF (Image, Méta.).  
Interpréteur de fichier PDF.

[Licence 'LGPL'](#)  
[Licence 'MIT'](#)  
[Licence 'AGPL'](#)

### 8.3. Polices

Les polices utilisées sont de la famille [Roboto](#) (Regular, monospace, bold, italic) et sont sous [licence Apache de Google](#).

### 8.4. Images

Les différents icônes utilisés proviennent de [Freepik](#) et sont sous licence Flaticon.