

### **NOTICE LEGALE**

Ce package est un Freeware Open-source ; « alpha » signifiant ici qu'il est dans un état fonctionnel mais inachevé, livré TEL QUEL !

Il ne peut être vendu. Si vous le modifiez, vous devez garder référence à cette publication originale à travers cette mention en un endroit visible de l'utilisateur final (par exemple en boîte à-propos) : « Basé sur BloSHome 1.0 (c) FFh Lab / Eric Lequien, 2006-2013 – [www.ffh-lab.com](http://www.ffh-lab.com) ».

Si vous avez acquis une copie du projet à partir d'un dépôt (SVN, Git, etc) et décidez d'y contribuer plutôt qu'aller vers une dérivation dissociée, contactez-moi : dès que nous sommes d'accord, vous aurez accès au dépôt principal en écriture et deviendrez co-auteur de BloSHome, dûment mentionné dans le logiciel lui-même.

Si vous développez un logiciel dérivé indépendant qui pourrait devenir un produit commercial, vous devriez me contacter que nous prenions un accord équitable, proportionné à la part de BloSHome dans votre propre réalisation.

Aucune garantie n'étant attachée à ce code, vous acceptez de l'utiliser à vos propres risques et être seul responsable de tout effet direct ou indirect sur vos blogs et données relatives.

[INTRODUCTION](#)  
[DEVELOPPEMENT & CREDIT](#)  
[PREREQUIS](#)  
[INSTALLATION/DESINSTALLATION](#)  
[UTILISATION](#)  
[PARTICULARITES CONNUES](#)  
[HISTORIQUE](#)

## INTRODUCTION

Un jour de 2009, l'un de mes amis qui ne sait rien des ordinateurs voulait un blog intégré à un site web. De mon côté, j'utilisais déjà le moteur de blog Bloxom pour mes propres blogs incorporés. Alors, naturellement, j'en ai mis un en œuvre pour lui... Et le premier gros problème est venu comme une évidence : comment faire pour qu'il gère le contenu de son blog aussi facilement que possible, sans avoir à apprendre ni HTML ni FTP ? Ainsi, l'idée de BloHome a germé dans mon esprit et j'ai commencé à le développer dans le but d'avoir quelque chose d'utilisable aussi rapidement que possible ; ceci expliquant le choix d'embarquer avec VB6.

Au cours de ces dernières années, même si toutes les fonctionnalités ne sont pas achevées (mais les principales, oui), nous l'avons utilisé avec bonheur. Mes deux blogs — <http://ffh-lab.com/blog> et <http://eric-lequien-esposti.com/blog> — sont tous deux sous moteur Bloxom avec leurs contenus gérés via BloHome.

## DEVELOPPEMENT & CREDIT

BloHome a été développé en Visual BASIC 6.0 SP6 et DHTML (HTML, CSS, Javascript) via WebExpert 6 sous Windows 2000 Pro, XP Pro and Seven Pro 32-bit. Il a ensuite été testé en grandeur réelle auprès de blogs propulsés par moteur Bloxom 2.1.2 sous serveurs Unix/Linux/FreeBSD, Apache et interpréteur Perl 5.8.

Aussi, merci à chacun des auteurs et éditeurs des pièces tierce-partie intégrées à BloHome :

- L'éditeur HTML WYSIWYG TinyMCE © Moxiecode Systems AB
- Le client FTP DiFtpCli6 © Jean-Luc Delbeke (MODifié pour BloHome)
- La librairie de (dé)compression Zlib © Jean-loup Gailly et Mark Adler
- La classe interface Zlib / Zip © Andrew McMillan (MODifiée Jack/Yan35)

Et enfin, mentionnons l'usage du plugin EasyImage pour TinyMCE © FFh Lab.

## PREREQUIS

Vous êtes censé avoir un blog sous moteur Bloxom. Sinon, ce logiciel ne vous sera d'aucune utilité.

Voyez la boîte « A propos » du menu « ? » dans le logiciel lui-même pour tout lien utile (dont ceux permettant de télécharger et comprendre Bloxom).

## INSTALLATION/DESINSTALLATION

Lancez l'installation en double-cliquant sur le fichier « Setup.exe ».

Une éventuelle désinstallation se fera aussi simplement, en cliquant sur le raccourci fourni à cet effet dans le groupe installé sous le menu « Programmes »

de Windows, ou via la fonction « Ajout/Suppression de programmes » disponible dans le panneau de configuration Windows.

## UTILISATION

Tout d'abord, vous devez créer un projet pour votre blog en passant par le menu "Projet" en coin supérieur gauche. Lors de la création, vous définissez les paramètres du projet. En particulier, prenez soin du CSS et des options qui dépendent de plugins Bloxom.

Une fois fait, vous pouvez créer et éditer vos articles hors-ligne (ceci étant un grand avantage lorsque vous n'avez pas une connexion permanente), dans l'espace de travail local.

Lorsque vous êtes prêt à publier un article, vous poussez le bouton "Connecter" et attendez que la connexion soit établie. Alors, vous naviguez jusqu'à la catégorie visée et cliquez sur le bouton "Publier" ou "Aperçu", selon que vous êtes sûr ou préférez voir l'article dans son contexte réel avant de le lâcher.

Personnellement, je passe toujours par un aperçu, puis je double-clique sur l'article distant (ou en utilisant la commande "Voir en ligne") pour l'atteindre en utilisant le navigateur Web par défaut. Si le résultat me satisfait, je change le statut de l'article de «privé» à «public» en utilisant le switch en bas à droite de l'interface de BloHome. Si je ne suis pas satisfait, j'utilise simplement le bouton "Copier" ou "Déplacer" pour récupérer l'article dans l'espace de travail local ; et le ré-éditer.

Aussi, soyez conscient que BloHome garde trace de chaque action que vous effectuez dans un fichier journal (un par session dans le sous-répertoire « log ») et en enregistrant chaque article et ses éventuelles images jointes dans une archive ZIP (en sous-répertoire « data/<nom\_de\_projet>/archive ») à chaque téléchargement (publier ou aperçu) ... Ainsi, vous êtes toujours en mesure de comprendre et récupérer les choses en utilisant ces deux pièces cruciales.

Enfin, si vous voulez participer au développement de BloHome (en tant que développeur, traducteur ou tout autre rôle que vous pouvez imaginer), il suffit de suivre les indications sur <http://ffh-lab.com/bloshome.html> (inclus un lien vers dépôt public avec code sources, notes de développement et autres).

## PARTICULARITES CONNUES

Certaines configurations génèrent parfois des comportements qui requièrent une action particulière de votre part. Voici celles dont j'ai connaissance :

- Lors de l'installation sous Windows Vista ou 7 avec Contrôle d'Accès Utilisateur (UAC) activé, il vous sera demandé d'accepter l'installation et/ou d'entrer un mot de passe administrateur. Ceci est nécessaire dans la mesure où BloHome sera amené à créer des fichiers et répertoires (« data » et « log ») dans son propre espace sous « Program Files », tandis que le standard (introduit par XP et "forcé" depuis Vista) est de le

faire séparément sous un emplacement système dédiée pour stocker les données d'un utilisateur spécifique ou de tous les utilisateurs.

- Si le Contrôle d'Accès Utilisateur (UAC) n'est pas activé et que vous n'êtes pas logué en tant qu'administrateur, il est probable que l'installation refuse de se faire : un message explicite vous sera alors affiché à l'écran.

## HISTORIQUE

(aussi appelé « CHANGELOG » dans le jargon du développement)

- **1.0 rev.6 alpha – 13 janvier 2013**
  - Ajout : gestion de la possibilité de choisir son indicateur de chapô dans l'éditeur pour chaque projet
  - Correction : bug générant erreur à la mise à jour des commandes distantes si le blog est vide
  - Mise à jour de l'éditeur TinyMCE incorporé de la version 3.3.2 vers la version 3.5.5
  - Compatibilité code généré par le nouveau media plugin (test iframe/youtube) et l'objet IE local
  - Correction : mauvais alignement vertical du titre et disparition partielle des boutons en bas d'éditeur
  - Correction : download de type Move tombait abusivement dans un cas non géré en certains contextes
  - Ajout : mise en place du mécanisme bilingue (EN/FR) à travers menu et fichiers « .lng »
  - Modification : traduction complète en anglais des commentaires de code, l'aide (EN/FR) et les dev-notes
  - Modification : simplification de l'arborescence de développement pour préparation à dépôt public
  - Modification : blocage ou message (selon cas) des commandes non développées dans cette édition alpha
  - Ajout : manifest pour élévation droits afin d'éviter que l'UAC de Vista/7 virtualise les répertoires data/log
- **1.0 rev.5 alpha – 4 mars 2011**
  - Correction : erreur 339 sur certaines plateformes ne disposant pas de mswinsck.ocx
- **1.0 rev.4 alpha – 7 avril 2010**
  - Modification : amélioration de l'esthétique de l'interface utilisateur autour du guide rapide
  - Correction : bug générant erreur #5 sur enregistrement UTF-8 de certains articles
  - Modification : retrait de la fonctionnalité d'impression à partir de l'éditeur d'article
- **1.0 rev.3 alpha – 12 octobre 2009**
  - Correction : bug erreur #13 à la sortie par « Annuler » sur projet réputé incomplet (ajout bNoCancel)
  - Ajout : choix du port de serveur utilisé en paramètres de projet
  - Correction : bug générant erreur #91 sur mise à jour des commandes contextuelles si double-clic
- **1.0 rev.2b alpha – 5 octobre 2009 : 1<sup>ère</sup> version utilisable sur blog public**
  - Modification : redimensionnement de l'à-propos du plugin « Easy Image » pour TinyMCE
  - Correction : les labels des groupes de commandes sur catégories et articles ne sont plus grisés
  - Modification : élargissement de l'éditeur d'articles pour un meilleur rendu sur écran > 1023 pixels
  - Correction : bug qui conservait le chemin local d'une image d'article en pop-up après publication
- **1.0 rev.2 alpha – 20 août 2009**
  - Ajout : implémentation des commandes « Copier » et « Renommer » un article local
  - Modification : regroupement des opérations de mises à jour du meta cache local en un seul download
  - Ajout : algorithme<sup>1</sup> en liaison avec archives, afin d'éviter au maximum les downloads inutiles
  - Ajout : commandes de rapatriement d'un article publié par « Copie » ou « Déplacement » ; cf. algo<sup>1</sup>
  - Modification : adaptation de la suppression d'article pour le cas d'un aperçu privé ; cf. algo<sup>1</sup>
  - Ajout : ajustement en temps réel des commandes appropriées à l'entrée sélectionnée en liste de blog
  - Ajout : archivage local au format Zip de tout article, et images associées, publié ou en aperçu privé
  - Correction : bug générant des artéfacts en liste de blog, du fait de colonnes non gérées sur « .. »
  - Ajout : paramétrage et commandes afin d'autoriser les aperçus d'articles via statut public/privé sur blog
  - Correction : élimination des chemins « . » et « .. » forcés par serveur FTP, redondant au « .. » généré
  - Correction : renommage de la zone de paramètres pour encodage et taille images en « Contenu »
  - Correction : bug qui générait une erreur sur commande de publication avec un espace de travail vide
  - Ajout : indication de l'extension de « flavour » en paramètres de projet
  - Ajout : commande « Voir en ligne » pour un article du blog ; accessible aussi au double-clic en liste
  - Correction : prise en charge d'une icône d'application multi-résolutions qui outrepassait les limites VB6
  - Ajout : incorporation du plugin EasyImage (ezimage) 1.0 © FFh Lab pour TinyMCE en éditeur d'articles
  - Correction : autorisation de ne pas indiquer de chemin exclu ni de limite de taille images en paramètres
  - Modification : le mot de passe est maintenant masqué au regard par défaut et visible sur bouton
- **1.0 rev.1 alpha – 20 juin 2009**

- Ajout : jauge et infos de progression à la publication
  - Ajout : gestion de l'encodage des articles (ANSI/UTF-8) par projet
  - Ajout : taille max. d'une image de galerie d'éditeur, selon projet
  - Ajout : nombre de fichiers joints et type d'encodage en entête des listes d'articles locaux et distants
  - Ajout : gestion d'un cache pour les meta-informations lentes des fichiers articles distants
  - Ajout : interdiction de lancement de deux instances de BlosHome
  - Modification : remplacement du ieframe.dll dédié IE7 par shdocvw.dll plus léger et universel
  - Correction : implémentation d'un algorithme propre à réduire bug à l'init. WebBrowser avec erreur #91
- 1.0 rev.0 alpha - 31 mai 2009 : 1<sup>ère</sup> version à usage interne.

---

Eric Lequien est auteur logiciel sur <http://ffh-lab.com> et romancier sur <http://eric-lequien-esposti.com>