### Formation Edition numérique

# L'ODD (One Document Does it all)

Simon Gabay



# Personnaliser

### Ma TEI

La TEI doit (théoriquement) apporter une solution à toutes les situations possibles: l'éventail est donc logiquement trop large pour un projet personnel, même ambitieux. Il faut donc

- Restreindre la TEI à ses besoins en concevant un modèle adapté à ses besoins
- Documenter ce modèle pour expliciter ses choix aux autres, afin de les rendre lisibles et rééxploitables

# Des exemples de documentation

Les projets proposent leur documentation

- Bibliothèques virtuelles humanistes: http://www.bvh.univtours.fr/XML-TEI/index.asp
- Ecole des chartes:
   http://developpements.enc.sorbonne.fr/diple/schema/
- ENRICH: http://projects.oucs.ox.ac.uk/ENRICH/

# Typologie des modification

- Suppression d'éléments
- Changement du noms d'éléments
- Modifications d'un modèle de contenu
- Modification d'une liste d'attributs ou de valeurs d'attributs, d'un type de contenu
- Modification de l'appartenance à une classe
- Ajout de nouveaux éléments

### TEI conformance

### Deux règles importantes :

- 1. Une personnalisation est une restriction de la TEI (elle reste valide contre *TEI AII*)
- 2. Elle ne doit pas altérer le sémantisme des éléments

Si la personnalisation respecte ces deux règles, elle est dite "propre" (clean modification), sinon elle est dite "sale" (unclean modification). Une modification sale peut cependant être nécessaire.

# Typologie des changements

#### Changements propres:

- Suppression d'éléments
- Modifications d'un modèle de contenu
- Modification d'une liste d'attributs ou de valeurs d'attributs, d'un type de contenu
- Modification de l'appartenance à une classe

#### Changement sale:

Changement du nom d'éléments

### Changement sale ou propre:

 Ajout de nouveaux éléments (propre si ces nouveaux éléments appartiennent à un autre espace de nom).

# Solutions simples

#### Les customisations:

- All: toute la TEI
- Drama: pour le théâtre
- Corpus: pour l'encodage de corpus linguistique
- Lite: version réduite de la TEI
- Bare: version minimale de la TEI

### La personnalisation

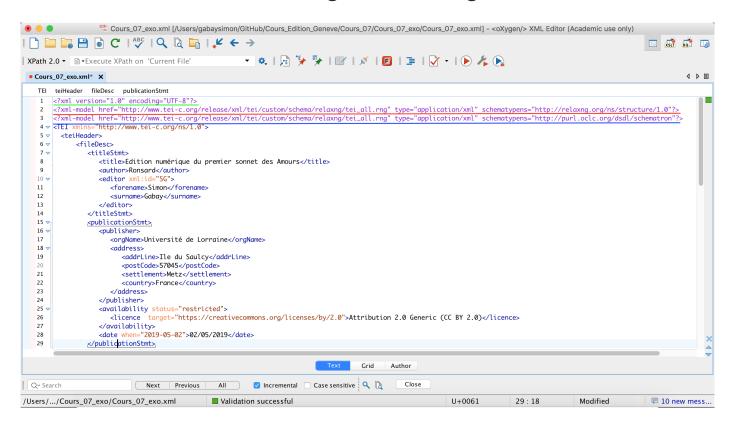
- oddByExample
- Roma

# **Un Schema**

## Construction

Les fichiers TEI commencent par trois informations:

- La déclaration XML (Vert)
- Le lien vers les schema (rouge) et les règles schématron (bleu)



### Un nouveau schéma

Notre nouveau schéma est une restriction de la TEI qui reste valide contre *TEI All*. Il existe plusieurs formats:

- XML Schema ( .xsd ) [cf. wikipedia]
- RELAX NG XML ( rng ) [cf. wikipedia]
- RELAX NG Compact ( .rnc )

Le dernier est le plus populaire parmi les utilisateurs de la TEI.

## **RELAX NG**

Relax NG est écrit en XML et est donc à peu près lisible. La règle autorisant cet encodage:

```
<lg>
     <l>C'est un trou de verdure où chante une rivière</l>
     <l>Accrochant follement aux herbes des haillons</l>
    </lg>
```

est la suivante (dans une version très minimale)

# **RELAX NG Compact**

C'est une version réduite de *RELAX NG* qui n'est pas écrite en XML. Pour le même texte

```
<lg>
     <l>C'est un trou de verdure où chante une rivière</l>
     <l>Accrochant follement aux herbes des haillons</l>
    </lg>
```

La règle est désormais la suivante:

```
element book {
    element page { text }+
}
```

Il est très simple de passer de la version compact à la version XML de *RELAX NG* et inversement.

# **ODD**

## Pourquoi l'ODD?

Les règles des schémas sont complexes à écrire et nécessitent une très bonne maîtrise du code. L'ODD sert à contourner ce problème.

- L'ODD est un fichier TEI normal, constitué d'un <teiHeader> et d'un <body> . Si je maîtrise déjà la TEI, je comprends facilement son fonctionnement.
- L'ODD permet de générer le schéma, mais aussi la documentation du projet en HTML
- L'ODD est accompagné d'une gamme d'outil qui permettent d'effectuer les transformations vers tous les formats nécessaires.

# Un double <body>

S'il n'y a bien qu'un seul <body> dans l'*ODD*, on peut distinguer deux temps:

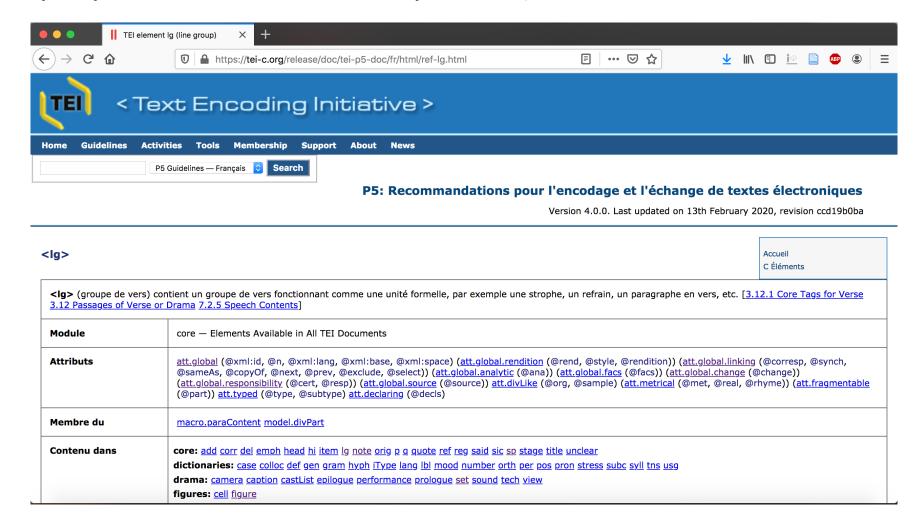
- 1. Une série de <div> ou j'explique mes choix en rédigeant du texte.
- 2. Une partie plus technique et plus rigide ou je précise la constitution de mes classes d'attributs ( <specGrp> ) et surtout des modules pour les éléments ( <schemaSpec> ).

### Les modules

Concentrons-nous sur schemaSpec : il s'agit d'autoriser des éléments: comment les sélectionner? La TEI a en fait regroupés chaque élément dans une module. Tous sont amplement commentés dans les *Guidelines* 

Module name	Formal public identifier	Where defined
analysis	Analysis and Interpretation	17 Simple Analytic Mechanisms
certainty	Certainty and Uncertainty	21 Certainty, Precision, and Responsibility
core	Common Core	3 Elements Available in All TEI Documents
corpus	Metadata for Language Corpora	15 Language Corpora
dictionaries	Print Dictionaries	9 Dictionaries
drama	Performance Texts	7 Performance Texts
figures	Tables, Formulae, Figures	14 Tables, Formulæ, Graphics and Notated Music
gaiji	Character and Glyph Documentation	5 Characters, Glyphs, and Writing Modes
header	Common Metadata	2 The TEI Header
iso-fs	Feature Structures	18 Feature Structures
linking	Linking, Segmentation, and Alignmen	t 16 Linking, Segmentation, and Alignment
msdescription	Manuscript Description	10 Manuscript Description
namesdates	Names, Dates, People, and Places	13 Names, Dates, People, and Places
nets	Graphs, Networks, and Trees	19 Graphs, Networks, and Trees
spoken	Transcribed Speech	8 Transcriptions of Speech
tagdocs	Documentation Elements	22 Documentation Elements
tei	TEI Infrastructure	1 The TEI Infrastructure
textcrit	Text Criticism	12 Critical Apparatus
textstructure	Default Text Structure	4 Default Text Structure
transcr	Transcription of Primary Sources	11 Representation of Primary Sources
verse	Verse	<u>6 Verse</u>

On retrouve le nom du module dans les *guidelines* (et, surtout, après quelques années on les connait par cœur).



### moduleRef

Pour autoriser un élément, je dois ajouter son module d'abord, puis les éléments du modules que je choisis de conserver (je choisir la logique inverse, et en exclure)

Certains modules sont obligatoires, comme core ou tei.

# elementSpec : les éléments contenus

Je peux ensuite préciser le comportement de mon élément avec elementSpec . Je peux préciser les autres éléments qu'il peut contenir

## elementSpec : les attributs contenus

Je peux ensuite préciser le comportement de mon élément avec elementSpec . Je peux préciser les autres éléments qu'il peut contenir

```
<elementSpec ident="monElement" mode="change">
  <attl ist>
    <attDef ident="att1" mode="delete"/>
    <attDef ident="att2" mode="change" usage="req">
      <datatype>
        <dataRef key="teidata.count"/>
      </datatype>
    </attDef>
    <attDef ident="att3" mode="change" usage="req">
      <valList mode="add" type="closed">
        <valItem ident="valeur1"/>
        <valItem ident="valeur2"/>
      </vallist>
    </attDef>
  </attList>
</elementSpec>
```

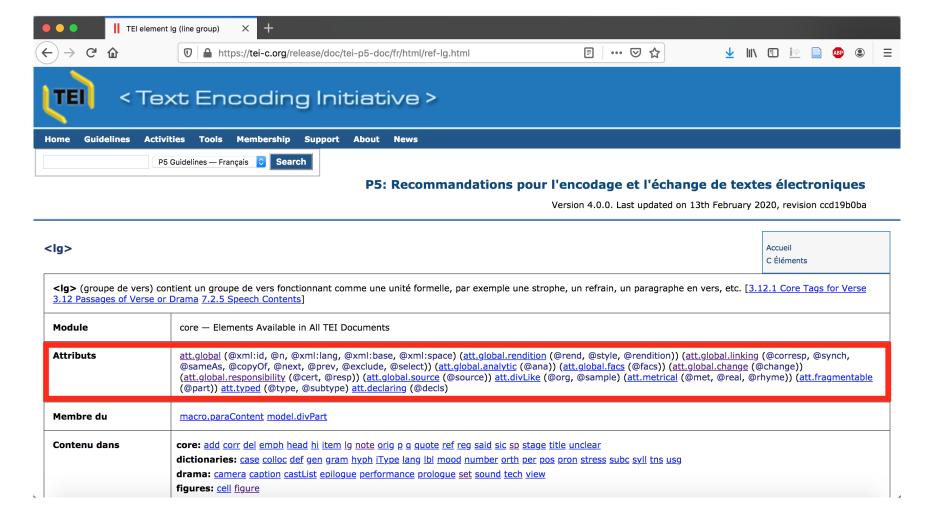
### Les classes

En plus des modules, les éléments sont regroupés par classes. Tous les éléments d'une même classe ont (plus ou moins) le même comportement:

- Ils apparaissent au même endroit
- Ont les mêmes attributs
- ...

On peut les utiliser pour changer tous les éléments d'une classe d'un coup, notamment pour restreindre la liste d'attributs.

On retrouve le nom des classes d'attributs dans les *guidelines* (et, surtout, après quelques années on les connait par cœur).



## specGrp

Je vais pouvoir modifier les classes avec specGrp