

Editer et Modifier les hypertextes dans GaïaMundi

1 – Travailler avec les hypertextes

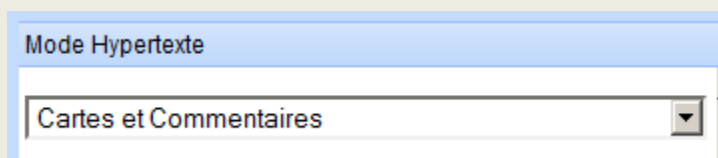
A - Naviguer dans les hypertextes

Principe de fonctionnement de l'hypertexte

L'hypertexte contient du texte et des boutons de couleurs. Les boutons de couleurs contiennent des liens qui activent l'affichage de cartes, de données sur les cartes et de graphiques qui s'affichent lorsqu'on clique sur une aire de la carte.

A l'ouverture du site, l'hypertexte Sommaire est affiché.

On change d'hypertexte au moyen du menu déroulant « Cartes et Commentaires » situé au dessus du cadre de l'hypertexte courant.



On peut trouver cinq types de boutons insérés dans les hypertextes:



Les rouges : ils activent une carte et ses données associées. L'ouverture d'un hypertexte déclenche le chargement et l'affichage de la carte pointée par le premier bouton rouge inséré dans l'hypertexte, ainsi que les données associées à cette carte, et les menus déroulant permettant d'afficher ces données sur la carte.



Les bleus : ils activent l'affichage d'une variable sous forme d'icône (*rond, flèche, triangle, étoile*) proportionnels à la valeur de la variable pour chaque aire géographique. Leur couleur est déterminé par une classification des aires géographique par quantiles. Ils activent aussi un graphique encadré.



Les verts : ils activent l'affichage d'une variable sous forme de fond de carte coloré selon une classification des aires géographiques par quantiles. Ils activent aussi un graphique encadré.

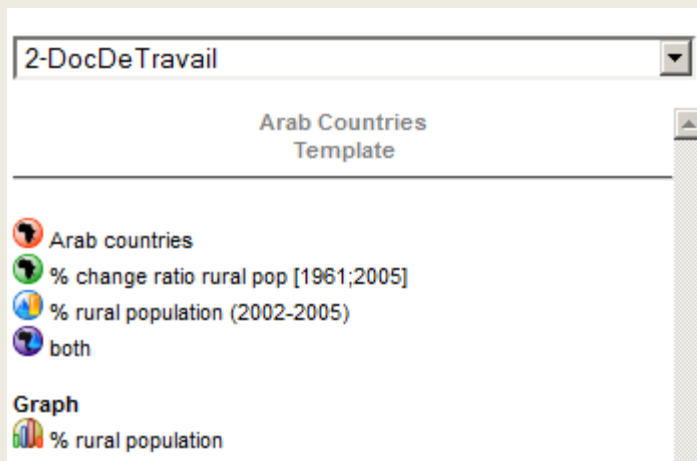


Les violets : ils cumulent les fonctions des boutons bleus et verts, c'est-à-dire qu'ils affichent une variable en icônes, une variable en fond de carte coloré et un graphique.

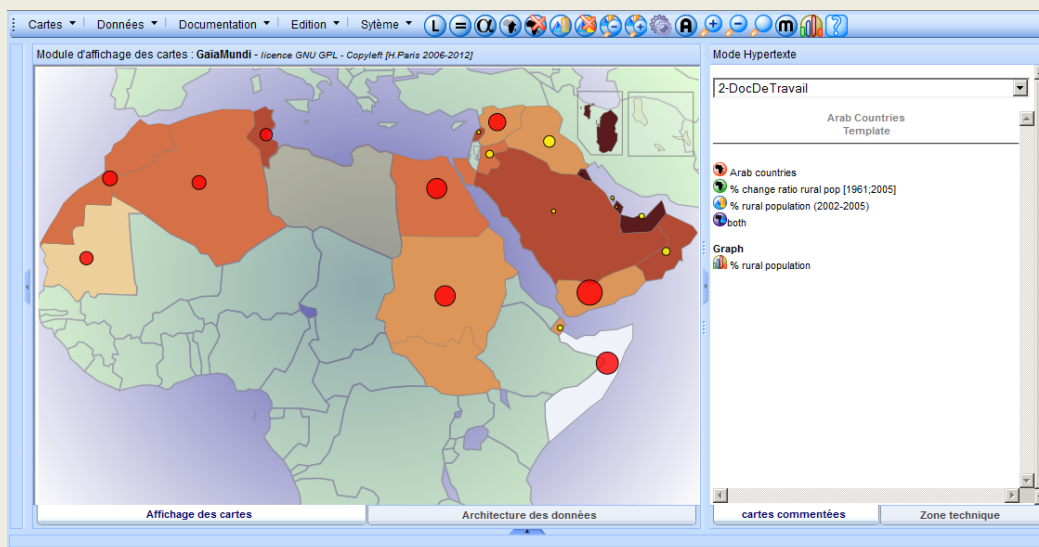


Les jaunes : ils affichent un graphique seul sans changer les variables affichées sur la carte. (*histogrammes simples, histogrammes multiples, courbes, radars*)

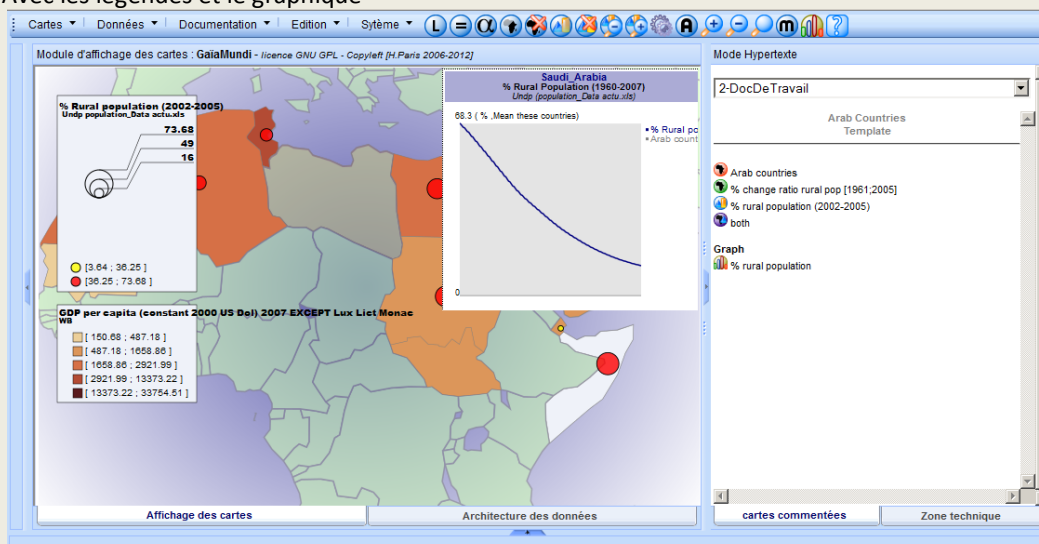
Exemple d'hypertexte



Vue d'ensemble du site lorsqu'on a cliqué sur le bouton violet

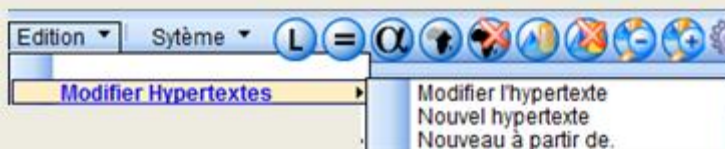


Avec les légendes et le graphique



2 - Présentation de l'éditeur d'hypertexte

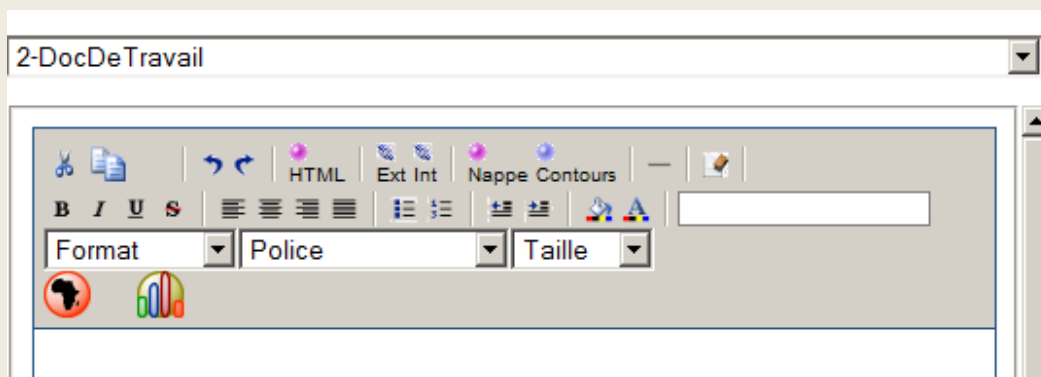
Pour ouvrir l'éditeur :



Modifier l'hypertexte ouvre l'hypertexte sélectionné avec le menu « Cartes et Commentaires » du panneau de droite. (NB .Ne jamais introduire de boutons cartes et données dans l'hypertexte Sommaire)

Nouvel hypertexte crée un nouvel Hypertexte . (Il faut saisir un nouveau nom dans les deux champs Titre court et Titre long situés en bas de l'éditeur). Après l'avoir enregistré, il faudra vider le cache et redémarrer la plateforme pour qu'il apparaisse dans le menu « Cartes et Commentaires)

Nouveau à partir de crée un nouvel hypertexte à partir de l'hypertexte courant sélectionné dans le menu « Cartes et Commentaires » (Il faut saisir un nouveau nom dans les deux champs Titre court et Titre long situés en bas de l'éditeur). Après l'avoir enregistré, il faudra vider le cache et redémarrer la plateforme pour qu'il apparaisse dans le menu « Cartes et Commentaires)



3 - Les fonctions spéciales de l'éditeur Wysiwyg

I - Les fonctions « couper spécial », « copier spécial », « coller spécial »

Pour des raisons de sécurité informatique, depuis 2010 Firefox n'autorise plus la copie par copier-coller de segments de texte comprenant des éléments JavaScript. Pour cette raison, et en toute sécurité puisqu'on reste dans la même page, des fonctions spéciales copier coller et couper collé ont été implantées dans l'éditeur de PageCarto pour permettre de façonner l'hypertexte.



Couper « spécial » :

sélectionnez le segment de texte à couper puis cliquez sur le bouton.



Copier « spécial » :

sélectionner le segment de texte à couper puis cliquez sur le bouton.



Coller « spécial » :

Lorsqu'on a copier ou coller « spécial », ce bouton apparaît dans la barre d'outils, signalant que des éléments sont conservés en mémoire pour être collés.

Placez le curseur à l'endroit désiré dans l'hypertexte et cliquez sur ce bouton. Le texte en mémoire sera inséré dans l'hypertexte en conservant les propriétés actives des liens compris dans la partie copiée ou coupée « spécial »

II - Les liens hypertextes



Vous avez le choix entre l'option « interne » qui charge la page web pointée par le lien à la place de l'hypertexte ; et l'option « externe » qui ouvre le document pointé dans un nouvel onglet du navigateur (préférable)

Pour créer un lien :

- a - écrivez le texte du lien à l'endroit désiré, par exemple : site altercarto
- b - Sélectionnez ensuite ce texte.
- c - Puis cliquez sur le bouton choisi (ext ou int)

Une invite de saisie vous demande l'url sur laquelle va pointer le lien.

Après validation le texte que vous avez sélectionné est transformé en lien hypertexte :

[site altercarto](http://altercarto.fr)

III - L'insertion segment de code HTML (pour utilisateur avancé)

Placez le curseur à l'endroit désiré dans le texte.

Cliquez sur le bouton



Une invite de saisie vous demande le code HTML à insérer.

Après validation, le code est inséré et exécuté ce qui donne ceci dans l'exemple :

```
a
b
c
```

NB. Si vous insérez des attributs comprenant des guillemets, respectez l'emboîtement doubles guillemets puis simples guillemets comme dans l'exemple ci-dessous.

`essai`

N'insérez pas de code HTML comprenant des triples emboîtements de guillemets avec des antislashes. Ne faites pas de fautes de code, au risque de déstabiliser tout le jeu des balises de lien vers les cartes.

4 - Insérer des Cartes et des « boutons de données » dans les Hypertextes

Les procédés indiqués ici s'appliquent aussi bien à la création qu'à la modification des hypertextes.

Dès qu'une carte est affichée, le bouton rouge situé en haut de l'éditeur contient les coordonnées de la carte, tandis que le bouton jaune contient le graphique associé à la carte à son ouverture, soit le premier graphique de la liste Graphique N°1

Si l'on change la carte affichée, le bouton rouge contient les coordonnées de la nouvelle carte et le bouton jaune le premier graphique de la nouvelle liste graphique N°1

Si l'on change le graphique, le bouton jaune contient les coordonnées du nouveau graphique. On peut ainsi énoncer le principe suivant : le bouton contient les éléments affichés sur la carte



Le rouge contient la carte affichée.



Le bleu s'affiche s'il y a des icônes sur la carte (rond, flèche, étoile, radar). Il contient les coordonnées de la variable et les réglages effectués sur celle-ci : taille des icônes, couleurs, quantiles. Il contient aussi le graphique sélectionné à ce moment sur la carte.



Le vert s'affiche s'il ya un fond coloré sur la carte. Il contient les coordonnées de la variable et les réglages effectués sur celle-ci : couleurs, quantiles. Il contient aussi le graphique sélectionné à ce moment sur la carte.



Le violet s'affiche s'il ya à la fois des icônes et un fond coloré. Il contient les coordonnées des variables et des réglages des icônes et du fond. Il contient aussi les coordonnées du graphique sélectionné à ce moment.



Le jaune contient les coordonnées du graphique sélectionné à ce moment. (*histogrammes simples, histogrammes multiples, courbes, radars*)

Une séquence d'hypertexte, ou segment de scénario, commence toujours par un bouton rouge. Les boutons bleus, verts, violets et jaunes qui suivent un bouton rouge appelle les données associées à la carte pointée par le bouton rouge. On peut enchaîner plusieurs segments de scénario sur un même hypertexte en changeant de carte à chaque fois. Lorsqu'on navigue dans l'hypertexte, l'interface de l'hypertexte identifie à quelle carte est rattaché un bouton de donnée ou de graphique. On peut donc remonter dans le texte sans nécessairement passer par le bouton carte.

Pour insérer les boutons dans l'hypertexte, on procède comme suit :

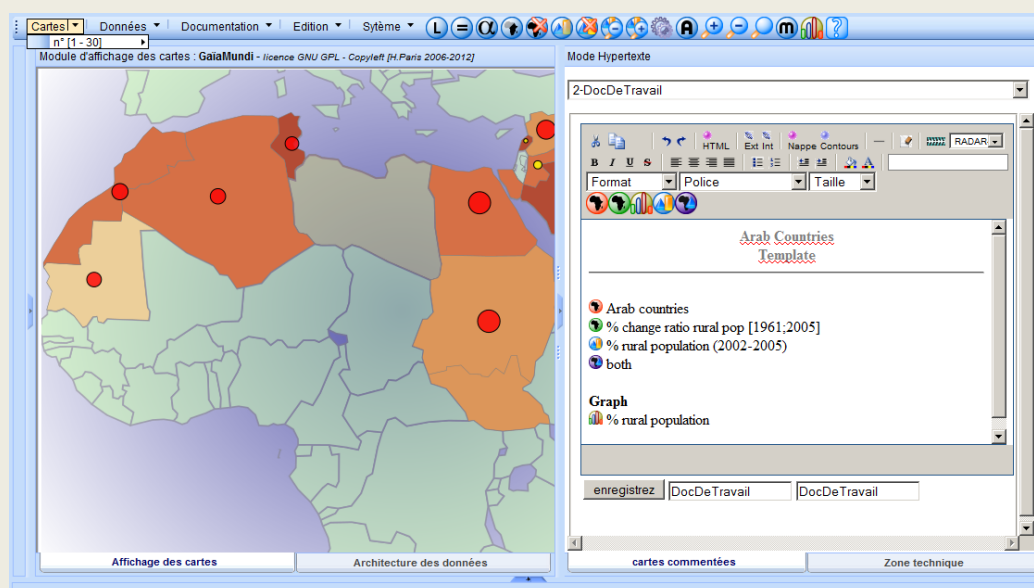
- Placer le curseur dans l'hypertexte ouvert dans l'éditeur,
- Puis cliquer sur le bouton désiré choisi parmi les boutons affichés en haut de l'éditeur.
- Ce geste place le bouton à l'endroit sélectionné dans le texte. On note ensuite à droite du bouton à quoi il correspond (libellé du bouton).
- Puis on change les réglages de la carte et ainsi de suite.

NB. Léger défaut d'initialisation des quantiles à l'ouverture de l'hypertexte. Lorsqu'on vient d'ouvrir l'hypertexte en mode éditeur, le quantile de fond de carte est positionné à 2 même si une carte est déjà réglée avec un quantile supérieur. Si l'on veut un fond coloré avec un quantile supérieur à 2, il faut dans ce cas refaire la carte avant d'enregistrer le bouton vert dans l'hypertexte. Par la suite, il n'y a plus ce problème.

Dans l'exemple ci-dessous, il y a une carte affichée avec une variable projetée en fond coloré, une variable en icône rond proportionnel et un graphique sélectionné.

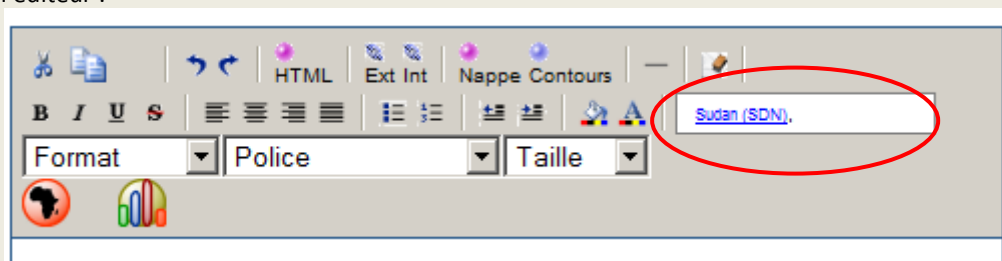
C'est pourquoi il y a que cinq boutons : le rouge pour la carte, le vert pour la variable en fond coloré, le bleu pour les ronds, le violet pour la superposition des ronds et du fond coloré, et enfin le jaune pour le graphique.

NB. Il y a toujours un graphique associé, même s'il n'est pas visible. C'est pourquoi il faut bien penser à choisir un graphique en cohérence avec les données affichées.

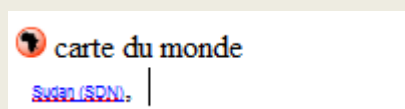


Insérer des liens pointant vers des aires géographiques de la carte.

Sélectionnez une aire de la carte. Cela entraîne deux actions : l'affichage du graphique et l'inscription d'un lien vers l'aire sélectionnée dans le cadre blanc dans la barre d'outils de l'éditeur :



Puis placez le curseur à l'endroit désiré dans l'hypertexte et cliquez sur le lien inséré dans le cadre. Cette action entraîne l'insertion du lien dans l'hypertexte.



Une fois l'hypertexte enregistré et affiché, cliquer sur le lien entraîne la sélection de l'aire géographique concernée et l'affichage du graphique courant (Le lien ne commande pas le choix du graphique mais seulement son affichage).

Une fois le travail achevé, on enregistre. L'enregistrement déclenche l'affichage de l'hypertexte à

la place de l'éditeur. La carte correspondant au premier bouton rouge trouvé dans le texte est affichée automatiquement à l'ouverture de l'hypertexte.

On peut maintenant l'utiliser en cliquant sur les boutons (*il n'est pas nécessaire de cliquer sur le premier bouton rouge puisque la carte correspondante est affichée automatiquement à l'ouverture de l'hypertexte*).

Cependant le contenu nouvel hypertexte n'apparaît pas encore. Il faut actualiser l'hypertexte. Pour cela il faut vider le cache et cliquer droit sur l'hypertexte, choisir « ce cadre » puis « actualiser ce cadre »

3 - Les couches insérées dans la carte

Il existe deux types de couches :

1 - des couches graphiques appelées *couches nappes* (elles représentent des objets ajoutés à la carte, soit des formes, par exemple des régions climatiques colorées, soit des objets ponctuels, comme les obstacles géographiques etc.)

Les couches nappes sont identifiées par des noms insérés dans un fichier de registre contenu dans le répertoire de la carte correspondant au bouton rouge en cours d'insertion dans l'hypertexte :

Répertoire racine/répertoire de carte/ listeLegNap.js

Leur nom est accessible soit en ouvrant le fichier, soit en affichant la carte dans GaïaMundi : le menu de données Icones X indique les noms de couches.

On peut les activer par le couple de lien **afficher / effacer** associé au nom de la couche. Pour cela :

- a- on place le curseur dans le texte à l'endroit où l'on veut insérer le lien couche nappe
- b - on clique sur le bouton suivant :



- c - une invite de saisie s'affiche, dans laquelle on saisit le nom exacte de la couche :

entrez le nom de la couche (voir dans le menu Icones X)

OK Annuler

Avec avoir cliqué sur OK, la balise suivante est intégrée dans le texte :

Couche layer Sea Level Rise
afficher / effacer


On voit apparaître, dans cet exemple, les points les plus sensibles à l'élévation du niveau de la mer à l'horizon 2050 dans un scénario médian du changement climatique.



2 – des « couches contour ». Elles se distinguent des « couches nappe » en ce qu'elles ne sont que des contours générés par l'interface cartographique à partir d'un fichier de données géographique inclus dans le module PageCarto, comme dans l'exemple suivant :



Le procédé est le même que dans le cas des couches nappes en choisissant cette fois le bouton

suivant :  **Contours**

L'invite de saisie comporte ici deux séquences :

- Une première invite demande le numéro de la couche la numérotation commençant à 1. La liste couches contour est disponible dans le fichier

Répertoire racine/répertoire de carte/ listeAdditifContoursSVG.js ou dans le menu «Données » de la carte dans GaïaMundi

entrez le Numéro du CONTOUR(de n°1 à ...)

OK Annuler

- Une seconde invite demande le nom que vous souhaitez donner à la couche

entrez le Nom couche CONTOUR(voir dans le menu Icones X)

OK Annuler

Après qu'on a validé la seconde invite, le lien suivant est inséré dans le texte :

Couche cours d'eau
[Afficher / effacer](#)

4 – Visualiser les résultats de votre travail sur l'hypertexte

Dans la plupart des cas lorsque vous aurez enregistré votre travail, le résultat n'apparaîtra pas dans l'hypertexte à la fermeture de l'éditeur. La raison est que vous devez d'abord « vider le cache » du navigateur et réactualiser les pages contenues dans les cadres d'affichage.

Rappel pour vider le cache de Firefox :

menu « outils » de Firefox, -> choisir options -> sélectionner l'onglet réseau -> cliquer sur "vider le cache maintenant"

Ou bien incorporer le module complémentaire **ClearCache** et placer l'icône dans la barre d'outils



de Firefox Pour vider le cache, il suffit alors de cliquer su ce bouton

Après avoir vidé le cache :

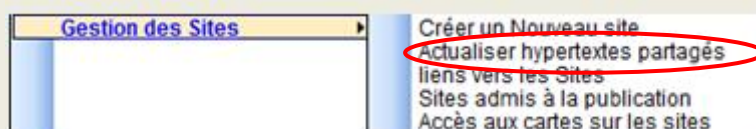
Placez le curseur sur l'hypertexte compris dans l'éditeur et avec le clic droit de la souris, suivez le menu « ce cadre » puis « actualiser ce cadre ». Faire de même avec l'hypertexte compris dans le module PageCarto. Vous pouvez ainsi visualiser le résultat de votre travail

ATTENTION ; **les liens contenus dans l'hypertexte de l'éditeur ne sont pas fonctionnels** car l'éditeur est indépendant de la carte. **Pour tester les liens, vous devez cliquer sur les liens de l'hypertexte contenu dans le module PageCarto** (c'est une habitude à prendre !)

4 – Gérer la liste des hypertextes dans le menu « Cartes et Commentaires ».

Vous ne pouvez pas supprimer un hypertexte créé. Cependant, vous pouvez le faire apparaître ou non sur dans le menu « Cartes et Commentaires »

Pour cela utiliser le menu gestion des sites-> Actualiser hypertexte partagés

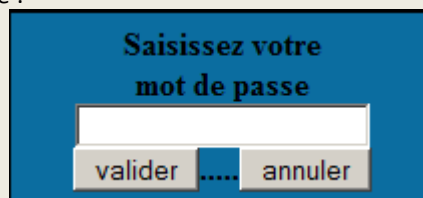


Ce choix déclenche l'affichage suivant dans le panneau de droite :



Choisissez Global

Vous recevez l'invite suivante :



Le mot de passe par défaut est « admin ».

La validation entraîne l'affichage suivant :

Liste de publicationooO0 **Global** 00oo

Liste Globale	Raffraichir ou Ajouter	Publier	Rang
Sommaire	oui	oui	1
DocDeTravail	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1 xxx1

[enregistrer](#)

pour enlever un hypertexte du menu « Cartes et Commentaires » décocher l'avis de publication.
Pour le faire apparaître de nouveau, vous devrez cocher de nouveau l'avis à la publication.