

Guide de l'administrateur

Version mai 2017

Ce guide traite de la mise à jour du contenu du site internet. Il ne traite pas de la partie code et de la maintenance ou de la mise à jour de celui-ci.

Certains paramètres comme le nombre de menu ou la taille des images sont visibles dans le fichier config.php. Il est vivement conseillé de faire une sauvegarde avant de les modifier.

Remarques générales d'utilisation	3
Accès à l'interface administrateur	3
Modification des articles	4
Les différents éléments	4
Titre principal	
Sous-titre	
Paragraphe	
Image	
Carrousel	
Fichier	
Lien	
Les différentes actions sur un élément	6
Ajouter un élément avant ou après	
Modifier un élément	
Supprimer un élément	
Déplacer un élément	
Gestion des articles	11
Lien direct et menu	11
Les différentes actions sur un menu	13
Changer le nom d'un menu	
Ajouter un menu	
Déplacer un menu	
Ajouter un article : le cas du lien direct	
Les différentes actions sur un article	15
Changer le nom d'un article	
Ajouter un article dans un menu	
Déplacer un article	
Gestion des images et des fichiers	16
Gestion du carrousel	17

Remarques générales d'utilisation

Si on clique sur une image (dans le carrousel ou non), le navigateur l'affiche en taille réelle.

Si on clique sur un nom de fichier, le navigateur l'affiche ou le télécharge (en fonction des réglages de celui-ci).

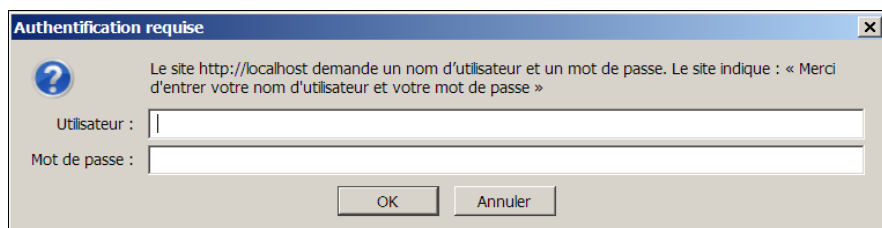
Toutes les modifications sont automatiquement enregistrées et immédiatement disponibles pour l'utilisateur.

Par défaut, la page sur laquelle arrive l'utilisateur est le premier article du premier menu. Dans un souci de clarté et d'habitude des utilisateurs, il est conseillé de conserver un menu mono-article ("lien direct", voir plus loin). De même, un nom de type "accueil" ou "bienvenu" est toujours un bon repère. Ceci étant dit, vous pouvez modifier cela comme bon vous semble (voir la gestion des articles décrite plus loin).

Accès à l'interface administrateur

L'accès à l'interface administrateur se fait au travers d'une adresse plus longue. L'adresse du site n'étant pas connue à la date de rédaction de ce guide, on peut donc juste noter que cet accès se fera en tapant : `http://[adresse du site]/admin`

Le site demandera un nom d'utilisateur (dolto) et un mot de passe (dolto) . Ceux-ci doivent rester confidentiels.



The screenshot shows a standard Windows-style dialog box with a title bar that says "Authentification requise". Inside the dialog, there is a question mark icon on the left. To its right, a message reads: "Le site http://localhost demande un nom d'utilisateur et un mot de passe. Le site indique : « Merci d'entrer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe »". Below this message are two text input fields. The first is labeled "Utilisateur :" and the second is labeled "Mot de passe :". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "OK" and "Annuler".

Modification des articles

Chaque article est composé d'un ou plusieurs éléments. Ceux-ci peuvent être de différentes natures et l'enchaînement de ceux-ci est entièrement libre. La longueur d'un article est également libre. Cependant, plus un article comporte d'éléments, plus il sera long à afficher pour l'utilisateur et donc plus ce dernier sera tenté de "zapper".

Les différents éléments

Titre principal

Le titre de l'article est affiché en haut de la page. Ce texte n'est modifiable qu'au travers de l'interface de gestion des articles.

Un rectangle blanc avec une bordure grise et un effet d'ombre portée, contenant le mot "Accueil" en bleu.

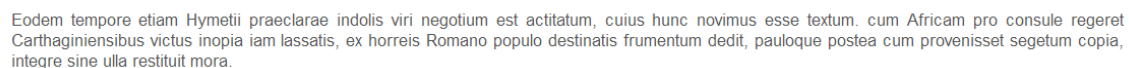
Sous-titre

Le sous-titre permet de séparer visuellement l'article s'il est trop long.

Un rectangle blanc avec une bordure grise et un effet d'ombre portée, contenant le mot "titre" en vert.

Paragraphe

Un paragraphe est un bloc de texte.

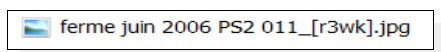
Un rectangle blanc avec une bordure grise et un effet d'ombre portée, contenant un texte latin.

Image

Les images chargées sur le site peuvent être de type jpg, png et gif. Les images reçoivent un identifiant unique dans leur nom afin d'éviter les confusions de la part du programme lors du chargement de l'article. Les images chargées sont dupliquées. Un premier exemplaire est dans le format d'origine, le deuxième est dans un format réduit afin de réduire le temps de chargement de la page (première cause de zapping) (640 x 640 pixels au maximum). Ces images sont "responsives", c'est-à-dire qu'elles vont être réduites en fonction de l'appareil utilisé pour visiter le site.

Attention : Le poids des images ne doit pas excéder 5 Mo.

Ci-dessous, on voit que le fichier ferme juin 2006 PS2 011.jpg a bien reçu un identifiant unique :



Enfin, le floutage des visages reste à effectuer avant ce téléchargement. Il existe quelques logiciels qui le font de manière automatique, mais le résultat reste encore aléatoire. Il convient donc de le faire au cas par cas à l'aide d'un logiciel comme Photoshop ou Gimp.

Carrousel

Un carrousel est un diaporama d'images. Celles-ci reçoivent un identifiant unique. La gestion du contenu se fait au travers de l'interface de gestion du carrousel. On peut mettre plusieurs carrousels dans le site. Cependant ils afficheront toujours le même contenu. Le carrousel contenant des images, il est lui aussi "responsive".

Attention : Le poids des images ne doit pas excéder 5 Mo.

Fichier

Les fichiers chargés sur le site peuvent être de type pdf, odt et odg. Les fichiers reçoivent un identifiant unique dans leur nom afin d'éviter les confusions de la part du programme lors du chargement de l'article.

Attention : le poids des images ne doit pas excéder 5 Mo.

Lien

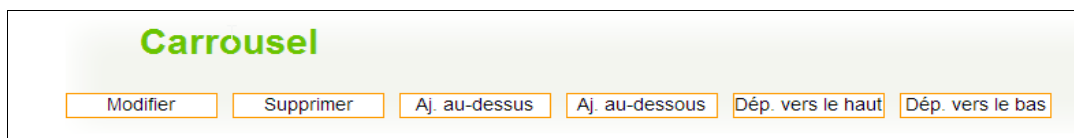
On peut également ajouter des liens vers d'autres sites.

Google Map

Il est possible d'intégrer Google Map avec pour point de repère l'adresse de l'école. Cet élément ne peut être modifié.

Les différentes actions sur un élément

Les actions disponibles sur un élément s'affichent lorsque la souris survole celui-ci. Ci-dessous un exemple avec un sous-titre intitulé « Carrousel ».



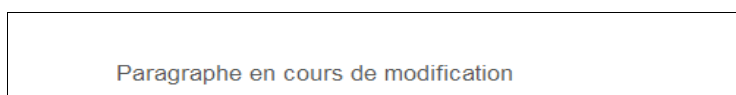
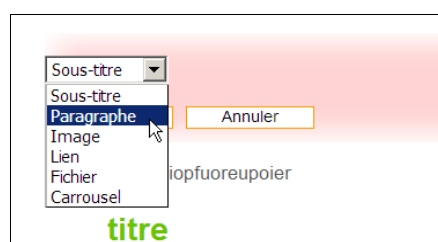
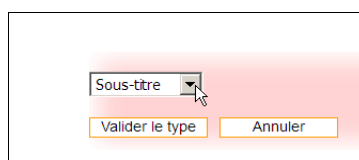
Le titre de l'article a un statut spécifique : il ne peut être modifié ou supprimé. Il est toujours le premier élément de l'article. On peut modifier son nom au travers de l'interface de gestion des articles. Cela modifiera également le nom dans la barre de menu.

Ajouter un élément avant ou après

On peut ajouter un élément avant ou après celui survolé. Un élément temporaire fait son apparition auquel il faudra spécifier un type (voir les types d'élément ci-dessus). Tant que le type n'est pas validé, le nouvel élément n'est pas enregistré : si on quitte le navigateur puis qu'on l'ouvre à nouveau, cet élément aura disparu.

Une fois la validation faite, l'élément est créé. Il s'agit d'un élément dit "par défaut", c'est-à-dire qu'il contient du texte ou une image vide qu'il convient de modifier afin d'avoir l'élément définitif. Cet ajout est enregistré et immédiatement visible par l'utilisateur. Il convient donc de le modifier rapidement.

Attention : Le poids du fichier ou de l'image : ne peut dépasser les 5 Mo (5242880 octets).



Ci-dessus, le nouveau paragraphe avec un texte par défaut. Voir le point suivant pour le modifier.

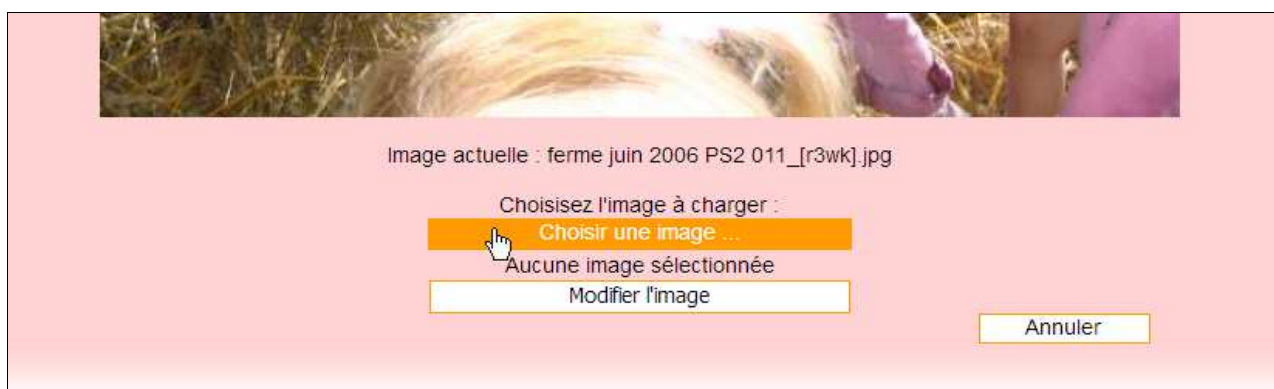
Modifier un élément

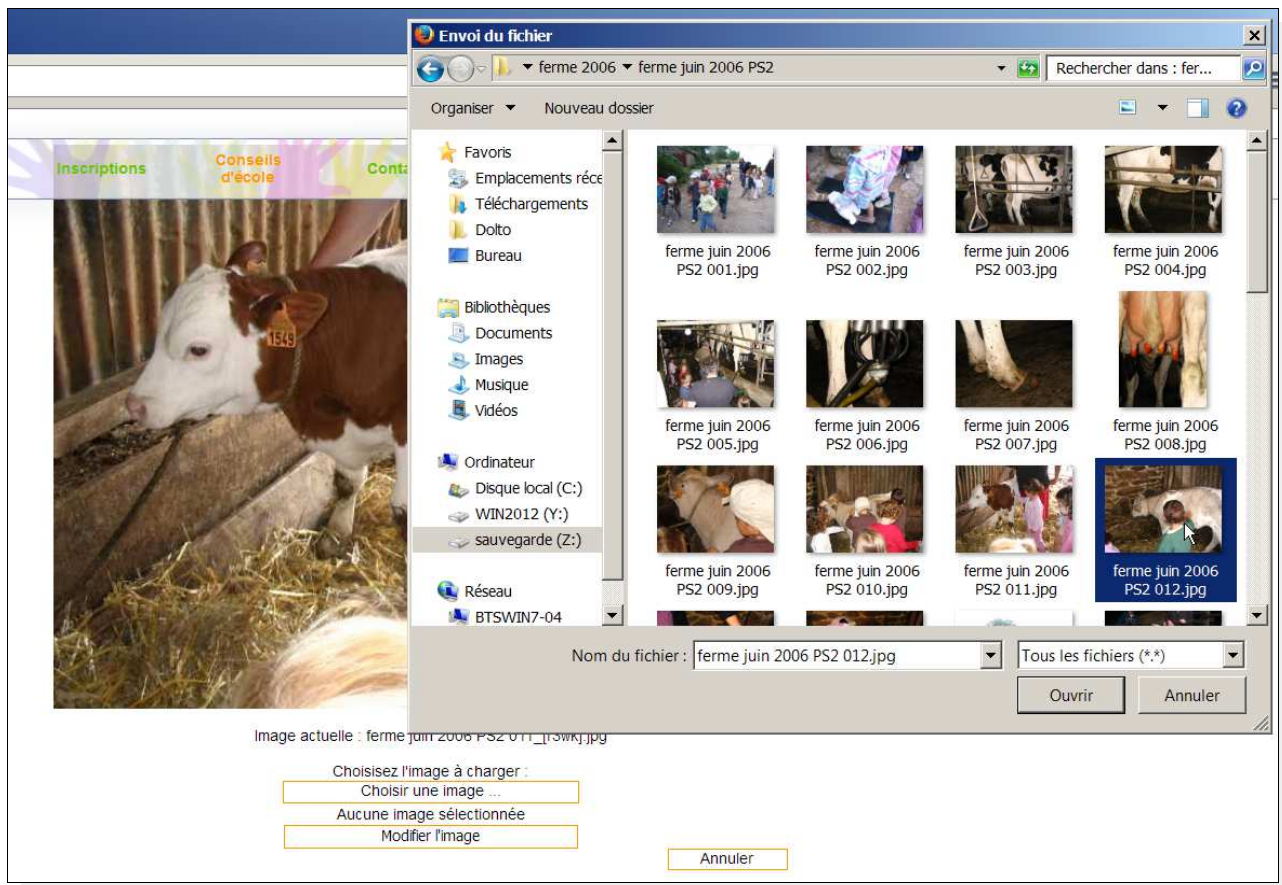
Selon le type d'élément, la modification de celui-ci sera différente.

Dans le cas d'un texte, l'élément basculera en mode d'édition. N'oubliez pas de valider vos modifications quand vous avez terminé.

A screenshot of a web interface for editing a text element. It features a large white text area with a green border, containing the placeholder text "Paragraphe en cours de modification" and a small cursor icon. To the right of the text area is a solid pink rectangular area. Below the text area, there are two buttons: "Enregistrer" (orange) and "Annuler" (white with an orange border).

Dans le cas d'un fichier ou d'une image, il s'agira alors de charger un nouveau fichier ou une nouvelle image en place de celui présent. Il faut bien noter que le remplacement dans l'article ne supprime pas le fichier sur le disque dur de l'ordinateur hébergeant le site. Pour le supprimer définitivement, consultez la gestion des répertoires.

A screenshot of a web interface for replacing an image. At the top, there is a preview of a horse's head. Below the preview, the text "Image actuelle : ferme juin 2006 PS2 011_[r3wk].jpg" is displayed. Underneath, the instruction "Choisissez l'image à charger :" is followed by an orange button labeled "Choisir une image ...". Below this button, the text "Aucune image sélectionnée" is shown. Further down, there is a white button with an orange border labeled "Modifier l'image". To the right of this button is another white button with an orange border labeled "Annuler".



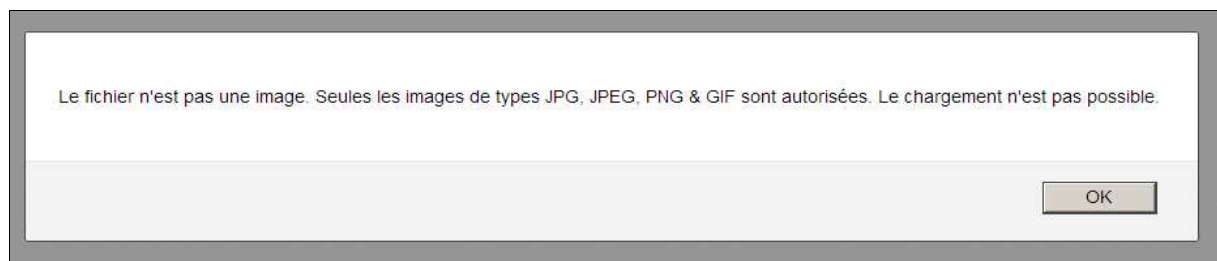


Ci-dessus le message de confirmation de téléchargement : le fichier est bien image de type jpg, gif ou png et pèse moins de 5 Mo.



Ci-dessus l'image chargée dans le site.

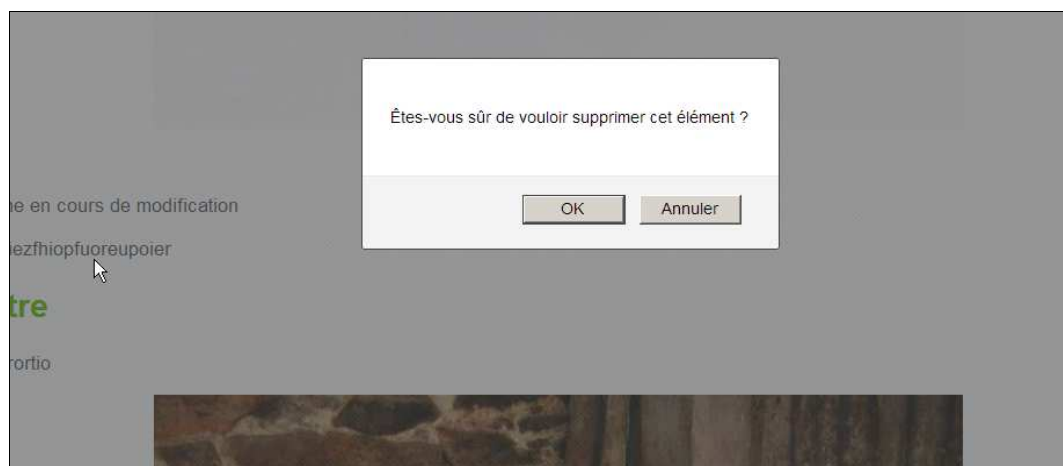
Ci-dessous le message d'erreur apparaissant dans le cas où le type de fichier n'est pas valide :



Le téléchargement est alors annulé et l'image que l'on souhaitait modifier reste inchangée.

Supprimer un élément

On peut supprimer un élément d'un article. Cette action est irréversible. On peut noter que la suppression d'une image dans un article ne supprime que l'affichage de celle-ci dans cet article précis. Cela ne supprime pas le fichier. Pour le supprimer définitivement, consultez la gestion des répertoires.



Déplacer un élément

On peut déplacer les éléments dans l'article vers le haut ou vers le bas. Si l'élément est le premier de l'article, il ne pourra être déplacé plus haut. Il ne pourra être placé avant le titre de l'article. Si l'élément est le dernier, il ne pourra être déplacé plus bas.



Ci-dessus l'intervention de deux éléments.

Attention : Il est possible, malgré tous nos efforts, que certaines modifications ne semblent ne pas avoir été prises en compte. Dans ce cas, il ne faut pas hésiter à rafraîchir le navigateur (touche F5) afin de s'en assurer.

Gestion des articles

On retrouve le même type d'action que pour les différents éléments composant un article : modifier, ajouter, supprimer et déplacer

Lien direct et menu

Toutes les rubriques comprennent un ou plusieurs articles. S'il n'y a qu'un seul article, il s'agit d'un lien direct (vert) : en cliquant dessus, on affiche directement l'article. S'il y a plusieurs articles, il s'agit d'un menu déroulant (orange). On retrouve le même type d'action pour ces deux éléments.



Ci-dessus les deux types de menus.

Ci-dessous l'interface de gestion des articles et menus.

Gestion générale des articles

Accueil

Présentation de l'école

- Classe passerelle
- Petite section
- Moyenne section
- Grande section
- Cantine
- TAP
- Garderie
- Projet école

Horaires et emplois du temps

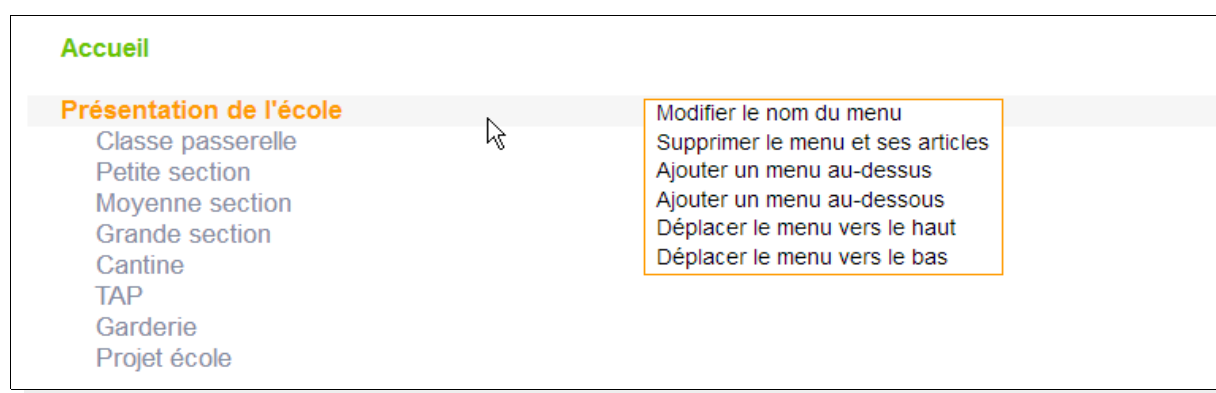
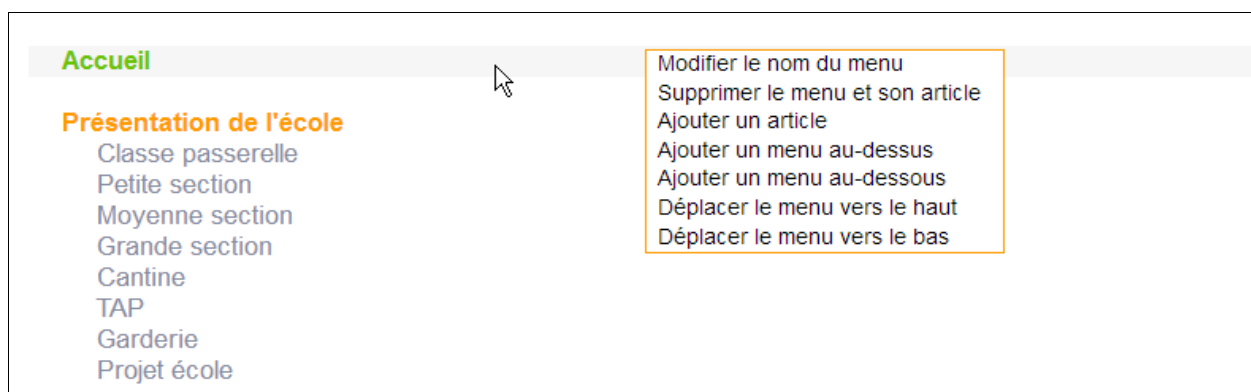
Inscriptions

Conseils d'école

- 2015
- 2016
- 2017
- Archives

Contact

Les différentes actions sur un menu



Changer le nom d'un menu

On peut changer le nom d'un menu.

Ajouter un menu

Le nombre de menus est limité à 6 pour des raisons d'affichage.

Déplacer un menu

On peut déplacer les menus vers le haut ou vers le bas (sur la page de gestion), ce qui déplacera les menus vers la gauche ou vers la droite dans la barre de menu. Le menu le plus à gauche ne peut être déplacé plus à gauche, celui à droite ne peut être déplacé plus à droite.

Le menu administrateur est toujours placé à la fin. Il ne peut être ni renommé, ni déplacé. Il n'est pas visible dans l'interface de gestion des articles et menus. Il n'est pas enregistré dans le fichier de sauvegarde des données (il est directement intégré dans le code).

Attention : Il est possible, malgré tous nos efforts, que certaines modifications ne semblent ne pas avoir été prises en compte. Dans ce cas, il ne faut pas hésiter à rafraîchir le navigateur (touche F5) afin de s'en assurer.

Ajouter un article : le cas du lien direct

On peut remarquer que le menu de type lien direct comporte une action supplémentaire : ajouter un article. Celui-ci sera ajouté après le premier.



The screenshot shows a web interface with a sidebar menu on the left and a modal dialog on the right. The sidebar menu has a green header 'Accueil' and an orange header 'Présentation de l'école'. Under 'Présentation de l'école', there is a list of links: 'Classe passerelle', 'Petite section', 'Moyenne section', 'Grande section', 'Cantine', 'TAP', and 'Garderie'. The modal dialog has a title 'Entrez un nouveau nom d'article', a text input field containing the word 'Article', and two buttons at the bottom: 'OK' and 'Annuler'.

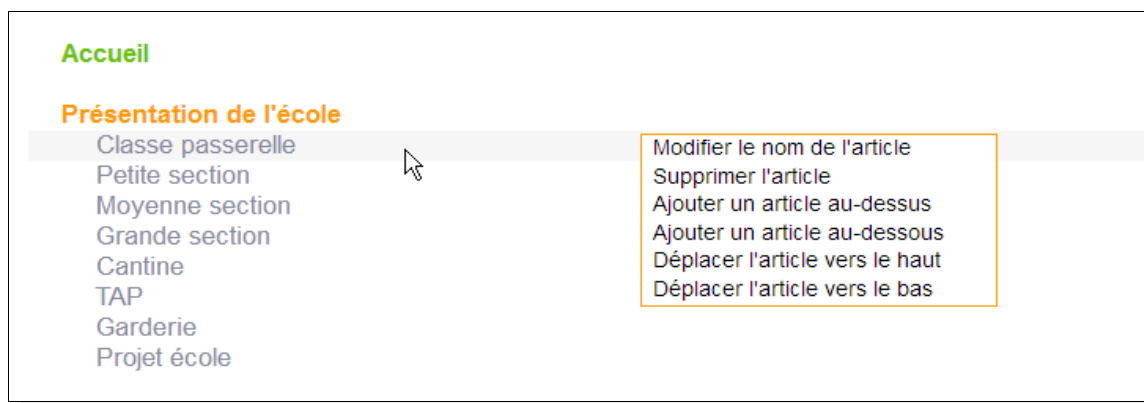
Le menu de type lien direct devient un menu standard qui comprend donc deux articles.



The screenshot shows a web interface with a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu has an orange header 'Accueil' and two links: 'Accueil (1)' and 'Article'. The main content area has a blue header 'Gestion générale des articles'.

Pour des raisons de possibilité de conflit de nom, le premier article a été renommé automatiquement d'après nom de son menu auquel a été adossé un numéro.

Les différentes actions sur un article



Changer le nom d'un article

On peut changer le nom d'un article.

Ajouter un article dans un menu

Le nombre d'articles dans un menu est limité à 10.

S'il n'y a qu'un seul article dans le menu, il s'agit d'un lien direct (vert). Le menu prend le nom de l'article.

Déplacer un article

On peut modifier l'ordre des articles dans un menu. Si on déplace un article "vers le haut" alors qu'il est le premier du menu, il devient le dernier du menu précédent. Symétriquement, le dernier article d'un menu deviendra le premier du menu suivant si on le déplace "vers le bas".

Attention : Toutes ces modifications sont visibles directement dans l'interface mais sont également appliquées dans la barre de menu et, dans le cas d'un changement de nom, dans l'article lui-même (modification du titre).

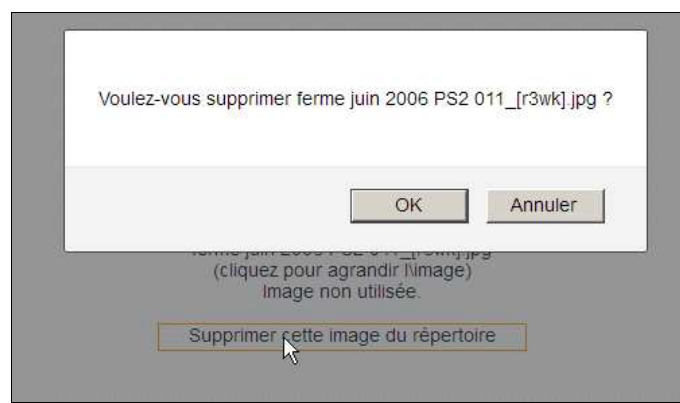
Attention : Il est possible, malgré tous nos efforts, que certaines modifications ne semblent ne pas avoir été prises en compte. Dans ce cas, il ne faut pas hésiter à rafraîchir le navigateur (touche F5) afin de s'en assurer.

Gestion des images et des fichiers

Une fois le fichier ou l'image supprimé de l'article, il reste sur le disque. Ces deux interfaces permettent de faire le tri dans les fichiers. Seuls les fichiers non utilisés peuvent être supprimés. On peut afficher ou télécharger le fichier ou l'image en cliquant dessus (selon les préférences du navigateur) si l'on souhaite sauvegarder le fichier sur son ordinateur.



Ci-dessus, le résultat de la modification d'image réalisé précédemment : l'ancienne image n'est bien plus visible dans l'article mais est resté dans le répertoire. On peut donc la supprimer.



Gestion du carrousel

On peut ajouter ou supprimer des images dans le carrousel. Comme pour les images dans les articles, elles sont en deux exemplaires. L'exemplaire visible est réduit et recadré afin de tenir dans un rectangle de 640 x 480 pixels (format standard 4/3e commun à beaucoup d'appareils photos). L'image en format original est disponible par l'utilisateur en cliquant dessus.

L'ordre des images n'est pas modifiable. Le programme ouvre le répertoire du carrousel et lit les images une à une dans l'ordre alphabétique.

Gestion des images visibles dans le carrousel

Ajouter une image dans le carrousel :

Choisir une image ...

Aucune image sélectionnée

Charger l'image dans le carrousel

Images déjà présentes dans le carrousel :



ferme juin 2006 PS2 001_[ei57].jpg
(cliquez pour agrandir l'image)

Supprimer cette image du carrousel

L'interface de gestion se compose de deux zones. La première ressemble à l'interface de modification (téléchargement) d'un image. La deuxième ressemble à l'interface de gestion du répertoire d'image : la différence principale réside dans le fait qu'il est possible de supprimer toutes les images. Si l'on souhaite avoir une image dans le carrousel et dans un article, il faut charger l'image dans l'interface de gestion du carrousel et dans l'article. Les images, bien qu'identiques, recevront un identifiant différent permettant leur distinction par le programme.