**Masamune**

14

**Mails intégration & post-inté**

**FJB**

**Maxime CHEVASSON / Masamune**

Sommaire

[I. Historique des modifications de ce document 3](#_Toc384823719)

[II. Pré-intégration 4](#_Toc384823720)

[a. Marges des textes en tranches 4](#_Toc384823721)

[b. Cropper les images 4](#_Toc384823722)

[III. Après l’export de Dreamweaver 5](#_Toc384823723)

[a. Encodage 5](#_Toc384823724)

[b. Corrections diverses 5](#_Toc384823725)

[c. Remplacement des textes 6](#_Toc384823726)

[d. Vérifications 6](#_Toc384823727)

[IV. Post-intégration / Liste des opérations à effectuer 7](#_Toc384823728)

[a. Placer le lien miroir dans le mail 7](#_Toc384823729)

[b. Changer les URLs des images 7](#_Toc384823731)

[c. Remplacer les variables 7](#_Toc384823732)

[d. Ajouter le lien de désabonnement 7](#_Toc384823733)

[e. Ajouter les marqueurs sur les liens 7](#_Toc384823734)

[f. Ajouter l’image d’ouverture de mail 8](#_Toc384823735)

[g. Vérifier les liens 8](#_Toc384823736)

[h. Mise en ligne de la version miroir 8](#_Toc384823737)

[i. Copier les images dans le répertoire final 8](#_Toc384823738)

[j. Version texte 9](#_Toc384823739)

[k. Fichier local de configuration des emails 9](#_Toc384823740)

[l. Fichier client de configuration des emails 9](#_Toc384823741)

[*m.* *Ajout du code provenance* 9](#_Toc384823742)

[*n.* Synchroniser 9](#_Toc384823743)

[V. Mise en place dans le jeu 10](#_Toc384823744)

[a. Envoi direct 10](#_Toc384823745)

[b. Envoi à J+1 10](#_Toc384823746)

[VI. Contact 11](#_Toc384823747)

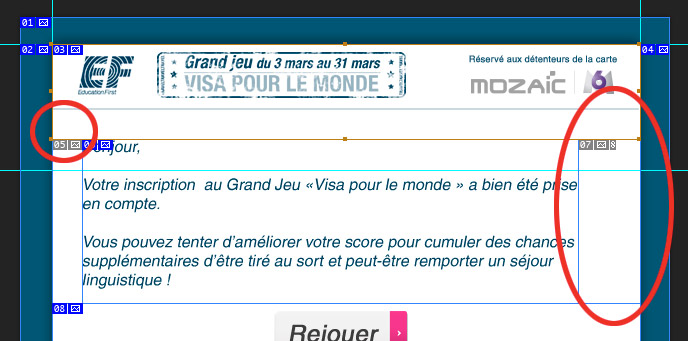
# Historique des modifications de ce document

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Date de modification** | **Auteur** | **Note** |
| 10/02/2014 | Maxime CHEVASSON | Création |
| 12/02/2014 | Maxime CHEVASSON | Ajout de la partie Intégration / Choses à vérifier |
| 03/04/2014 | Maxime CHEVASSON | Codes provenance & Tweak taille minimale de texte sur Iphones |

# Pré-intégration

## Marges des textes en tranches

Sous toshop, penser à fixer les marges des textes en tranches afin d’éviter d’avoir à les fixer en html/css et d’avoir des décalages sous les navigateurs moisis (IE < 10 pour ne pas les citer).



## Cropper les images

Si les images sont assez hautes en hauteur, ne pas hésiter à les séparer en plusieurs bandeau horizontaux de hauteurs variables.

# Après l’export de Dreamweaver

## Encodage

Ouvrir le ficher html créé sous notepad++.

Balise meta > content :

content="text/html; charset=iso-8859-1"

Puis Encodage > Convertir en ANSI.

## Corrections diverses

* Ajouter des *style="border: 0; display: block;"* sur les images
* Ré-indenter dès le début, c’est toujours plus agréable pour travailler.
* Supprimer les commentaires laissés par toshop avant/après les balises <body>
* Remplacer la balise title *Nom du jeu / Client*
* Supprimer l’id du tableau
* Css reset : ajouter style="margin:0; padding:0;" à <body>
* Centrer à l’aide d’un autre *table* dédié :

<table width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">  
 <tbody>  
 <tr>  
 <td align="center" valign="top" bgcolor="#XXXXXX">

Je suis centré !

</td>  
 </tr>  
 </tbody>  
</table>

* Fixer la couleur de fond (<html>, <body> & <table>) en html : *bgcolor="#XXXXXX"*
* Renommer les images et leur attribuer des balises *alt* vaguement pertinentes
  + Assez simple en utilisant *Fractionner* de Dreamweaver
  + Proscrire les mots clés à problème (gratuit, free, header, footer, etc.)
  + Écrire les chiffres en toute lettre autant que possible
  + Éviter les mails avec uniquement des images

## Remplacement des textes

Styles qui ne sautent pas :

<div style="color: white; font-family:Verdana, sans-serif; font-size: 12px; font-weight: bold;">

Ne pas oublier de récupérer les dimensions de l’image à remplacer pour les appliquer au <td>, ni sa couleur de fond si besoin.

Penser à laisser un peu de place supplémentaire à droite & en bas, un peu de marge pour les navigateurs chiants / Éviter les phrases qui touchent le bords à droite s’il y a des variables dedans (nom / prénom) si on veut absolument respecter les sauts de lignes.

Emailing > Forcer Iphone a ne pas avoir une taille de police minimale :

<http://www.sweet-apple.co.uk/stop-iphones-overriding-font-sizes-in-email-marketing-campaign/>

Tweak css :

<style type="text/css">  
 div, p, a, li, td { -webkit-text-size-adjust:none; }  
</style>

## Vérifications

Checker le score sur [spam assassin](http://www.emailspamtest.com/) et viser le -1.5.

# Post-intégration / Liste des opérations à effectuer

## Placer le lien miroir dans le mail

Ajouter le lien vers la version en ligne de l’emailing.

Passer tous les paramètres / variables (noms, prénoms, etc.) nécessaires en $\_GET.



## Changer les URLs des images

Le chemin doit être *@@URL\_PICS@@images/emails/*

Donner des noms d’images spécifique à l’email pour éviter les erreurs s’il ya différents mails. Par exemple pour un mail de parrainage *image1.jpg* devient *parrainage-image-1.jpg*.

## Remplacer les variables

Les variables (noms, prénoms, etc.) doivent être remplacées par leurs équivalents :

@@user\_firstName@@

@@user\_lastName@@

etc.

## Ajouter le lien de désabonnement

Ssi il s’agit d’un mail d’abonnement, ajouter le lien de désabonnement.

Tracking RDESINSCRIPTION, cf. autres mails.

Note : Pas sur le mail de parrainage (pas encore inscrit).

## Ajouter les marqueurs sur les liens

Pour les liens de retours vers le site il faut ajouter les marqueurs :

* Spécificités clients
* Provenance
* Trucs de jeux
* Personnalisés si besoin

Bien vérifier les stats / marqueurs de clics pour chaque lien, par exemple rm = clic mail

## Ajouter l’image d’ouverture de mail

Ajouter le pixel d’ouverture de mail (avec marqueur) avant </body>.

## Vérifier les liens

Tester chaque lien, attendre la fin de chaque redirection et vérifier l’ajout en BDD (stats).  
Confirmer auprès du client les retours de leurs marqueurs.

## Mise en ligne de la version miroir

Le stockage de la version en ligne se fait dans le dossier du jeu, par exemple :

Pour le template :   
*MOZM206/inc/mails/mail\_INSCRIPTION.html*

Pour le php :  
*/online/mail/inscription.php*

Pour le fichier php, il suffit de dupliquer une version existante et de la renommer, normalement il n’y a pas de modifs à faire dans le code ; vérifier quand même.

## Copier les images dans le répertoire final

Copier les images de

*inc\mails\images*

vers

*online\images\emails\*

## Version texte

Ouvrir le mail en version html sous un navigateur, tout sélectionner (Ctrl + A), copier (Ctrl + C), coller dans bloc note, supprimer la phrase de désabonnement.

Enregistrer sous .txt, par exemple : mail\_INSCRIPTION.txt .

## Fichier local de configuration des emails

Exemple de chemin vers le fichier de conf :

*MOZM206/inc/require/mailDef.inc*

Il faut l’adapter, avec la possibilité d’utiliser les variables en *@@blahblah@@*.

## Fichier client de configuration des emails

*client/localconf/MOZM206.inc*

Dans le tableau aSMTP > Indiquer tous les mails envoyés par le jeu (en fonction des noms de fichiers).

## *Ajout du code provenance*

Sur les différents liens qui permettent de revenir vers le jeu on ajoute un code provenance à l’url.

?prov=*LEDR013*

Ne pas oublier de vérifier/rajouter la provenance dans :

X:\www2\commun\tabStats.inc

## Synchroniser

Mettre en place la version finalisée de l’email dans /inc/mails/.

Synchroniser puis tester l’envoi des emails en conditions réelles avant envois définitifs.

# Mise en place dans le jeu

## Envoi direct

Après avoir vérifié que les différentes conditions soit bien réunies (formulaire rempli, etc.) appel de la fonction appel de la fonction *mySendMail*.

mySendMail($\_SESSION['user\_email'], "INSCRIPTION");

## Envoi à J+1

Utilisation d’un CRON afin de s’occuper de l’envoi des mails (cf. documentation dédiée au CRON ).

Penser toutefois à vérifier que tous les paramètres sont bien réunis (mail ok, desinscription = non, etc.).

**Note** : Vérification que *user\_nbMailAlert < 2* mais pas besoin de le passer à 1 quelque part : par défaut il est à 0 ce qui signifie qu’un mail sera forcément envoyé pour tous les nouveaux inscris.

# Contact

Que ce soit pour une question, un conseil ou un souci, n’hésitez pas à nous contacter, nous ferons de notre mieux pour vous répondre dans les plus brefs délais.

Contactez-nous par :

* Mail : [masamune.code@gmail.com](mailto:masamune.code@gmail.com)
* Téléphone et/ou SMS : 06.13.34.78.21
* Skype : chevassonmasamune
* Courrier : 95 rue Edith Cavell, 94400, Vitry-sur-Seine

Ces informations sont susceptibles de changer au fil du temps, en cas de souci pour me joindre, mes dernières coordonnées en date sont accessibles sur le site <http://masamune.fr> .