

français documentation de référence (Articles: 130)

(•••••: 99)	(: 8) (/	català Articles: 105)	Kréol réyoné (Bann zartik: 14)	dansk (Artikler: 3)	Deutsch (Artikel: 74)
English (Articles: 71)	Esperanto (Artikoloj: 1)	Español (Artículos: 114)		(•••••: 4)	fongbè (we kpá: 1)	galego (Artigos: 3)
italiano (Articoli: 46)	Lëtzebuergesch (Artikelen: 3)	Nederlands (Artikels: 5)		occitan (Articles: 26)	polski (Artykuły: 24)	Português (Artigos: 1)

Ti ng Vi•t 中文 (Bài: 1) (文章: 1)



SPIP http://www.spip.net/ Accès des rédacteurs



Télécharger la dernière version

SPIP 1.7.2



SPIP, système de publication pour l'internet

Documentation en français

SPIP est le système de publication développé par le minirézo pour la gestion du site uZine. Nous le livrons à chacun, sous licence de logiciel libre (GPL). Vous pouvez donc l'utiliser *librement* pour votre propre site, qu'il soit personnel, associatif, institutionnel ou marchand.

Le présent site en constitue la documentation officielle. Par ailleurs, vous trouverez ci-dessous de nombreux liens vers des sites et des listes de discussion apportant d'autres espaces d'entraide entre utilisateurs.





français tout le site

Forums de discussionInstallation, mise-à-jourUtilisation de l'espace

privé

 Administration, gestion, configuration du site
 Créer ses squelettes



Présentation et premiers pas

C'est quoi SPIP?

Des sites sous SPIP

Balluche



Modifications récentes

- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres squelettes
- La boucle FORUMS
- La syntaxe des balises SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

se-unsa 93

- L'Atelier de Kitty
- Site de Mémé
- Tribords
- solidarite-ceylan
- OSJC Sainte Marie-aux-Mines

Caractéristiques complètes

Conditions d'utilisation

La liste des utilisateurs de SPIP: spip@rezo.net

🐹 LISTE DE DISCUSSION

Cette liste est destinée à toutes les questions autour de l'utilisation de SPIP. C'est la liste sur laquelle vous aurez le plus de chances d'obtenir de l'aide.

[...]

Il s'agit donc de notre liste principale : si vous êtes webmestre d'un site SPIP, rédacteur d'un site SPIP, et que vous voulez discuter de différents problèmes liés à l'*utilisation* de SPIP, c'est là qu'il faut vous rendre...

Si vous débutez avec SPIP, nous vous conseillons vivement de vous abonner à cette *liste des utilisateurs* (tout cela est évidemment gratuit). Cette liste est désormais très animée, réactive, et vous y obtiendrez rapidement de nombreux conseils et des réponses à toutes sortes de questions.

Cette liste est très active. Avant de poster, merci de consulter ses archives pour voir si le sujet n'a pas déjà été abordé. Merci également de consulter la présente documentation (en particulier les FAQ).



Installation

- Installer SPIP
- Hébergeurs acceptant SPIP
- Utiliser SPIP « en local »



Évolutions et mises à jour

- SPIP 1.7, 1.7.2
- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- SPIP 1.4
- L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
- SPIP 1.3
- Effectuer une mise à jour

[...]



Des sites consacrés à SPIP

SPIP-Contrib: des outils pour les webmestres

L'espace des contributions externes, qui recense l'ensemble des scripts, filtres, squelettes, documentations à imprimer, etc., fournis à la communauté par les utilisateurs de SPIP.

MetaCités

3studio.org



Guide de l'utilisateur

- Les langues de SPIP
- Un mémento des raccourcis SPIP
- FAQ de l'administrateur SPIP
- Quels sont les éléments gérés par SPIP ?
- L'aide en ligne

SPIP-Contrib: des outils pour les rédacteurs



Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

- Suivre la vie du site
- Indiquer l'adresse d'une mailing-list
- Les fichiers backend
- L'abonnement au calendrier



Guide du webmestre et du bidouilleur

- Sécurité : SPIP et IIS
- Qu'est-ce que les fichiers « -dist.html » ?
- FAQ webmestre
- Rapidité du site public
- Contribuer au développement de SPIP

SPIP-Contrib: mes_fonctions

SPIP-Contrib: les squelettes

Les articles de documentation de SPIP-Contrib



Mise en page : manuel de référence

- Principe général
- Des boucles et des balises
- La syntaxe des boucles
- La syntaxe des balises SPIP
- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES

[...]



SPIP pas à pas

Pas à pas, comment créer un SPIP qui défie les limites.

- Mon premier squelette
- Un squelette, plusieurs articles
- Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres



Guide des fonctions avancées

- Spip et les feuilles de style
- <INCLURE> d'autres squelettes
- Réaliser un site multilingue
- Internationaliser les squelettes
- Utiliser des URLs personnalisées
- Le moteur de recherche
- Les variables de personnalisation

[...]

Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Passer à la vitesse supérieure pour vos squelettes.

- Introduction
- Des styles qui ont de la « class »
- Une typographie personnalisée
- Ils sont beaux, mes formulaires !
- Pour en savoir plus



Trucs et astuces

Quelques exemples de boucles, et autres petits morceaux de squelettes pour apprendre à utiliser le langage de SPIP en résolvant des cas particuliers.

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

- Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
- Plusieurs logos pour un article
- Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique
- Afficher des éléments par lignes dans un tableau
- Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
- Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

[...]

Le développement de SPIP et ses outils



Les différents outils de communication utilisés pour développer SPIP.



Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Ce *tutorial* vous explique diverses méthodes destinées à dépasser les limites apparentes de SPIP. Attention : il s'adresse à des utilisateurs déjà expérimentés.



Questions et réponses



COMMENT OBTENIR DES RÉPONSES

Les espaces d'entraide entre utilisateurs de SPIP sont nombreux et très actifs. Chacun est donc invité à faire son possible pour ne pas les surcharger inutilement : les personnes qui interviennent le font à titre bénévole et ne répondront pas à des demandes trop pressantes ou déplacées.

Avant tout, commencez par bien consulter la présente documentation, notamment les FAQ qui y figurent ; beaucoup de questions y sont abordées. De nombreux utilisateurs de SPIP tiennent à jour le site des contributions externes SPIP-CONTRIB : c'est une mine d'informations et de solutions à des problèmes variés.

Une dernière recommandation : *ne multipliez pas inutilement les appels à l'aide* en postant le même message en différents endroits (listes de discussion, forums...). C'est le meilleur moyen de vous faire mal voir des personnes qui auraient pu vous apporter de l'aide.

Liste de discussion des utilisateurs de SPIP

LISTE DE DISCUSSION : l'espace le plus pertinent pour obtenir de l'aide est la liste de discussion des utilisateurs de SPIP. Vous pouvez

vous y abonner et vous désabonner à tout instant. Notez que cette liste dispose d'archives publiées en ligne et que l'on peut interroger grâce à un moteur de recherche. Il s'agit bel et bien de l'endroit le plus actif pour la communauté des utilisateurs.

Forum de discussion

FORUM : le présent site vous propose un forum de discussion. Il est recommandé pour *les utilisateurs occasionnels*. Comme sur tout forum, merci de consulter les messages déjà postés pour voir si votre question n'a pas déjà été posée précédemment et la réponse publiée.

La FAQ de SPIP-Contrib



FAQ technique

- Ajouter un type de document
- Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre
- Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »
- Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?
- Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?
- Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?
- Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal

[...]



FAQ : Premiers pas

• Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

- Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...
- Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?
- Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...
- J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas

dans le site public !

Mon site est vide, que dois-je faire?



Forums de discussion

- Installation, mise-à-jour
- Utilisation de l'espace privé
- Administration, gestion, configuration du site
- Créer ses squelettes



[...]



SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

Présentation et premiers pas

C'est quoi SPIP ? Un système de publication pour l'Internet

Des sites sous SPIP

- Balluche
- se-unsa 93
- L'Atelier de Kitty
- Site de Mémé
- Tribords
- solidarite-ceylan
- OSJC Sainte Marie-aux-Mines

[...]

Caractéristiques complètes

Conditions d'utilisation

La liste des utilisateurs de SPIP: spip@rezo.net

français tout le site

Forums de discussion Installation, mise-à-jour Utilisation de l'espace privé

Administration, gestion, configuration du site
 Créer ses squelettes

Modifications récentes

- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres
- squelettes
- La boucle FORUMSLa syntaxe des balises

SPIP

- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

🚳 LISTE DE DISCUSSION

Cette liste est destinée à toutes les questions autour de l'utilisation de SPIP. C'est la liste sur laquelle vous aurez le plus de chances d'obtenir de l'aide.

Il s'agit donc de notre liste principale : si vous êtes webmestre d'un site SPIP, rédacteur d'un site SPIP, et que vous voulez discuter de différents problèmes liés à l'*utilisation* de SPIP, c'est là qu'il faut vous rendre...

Si vous débutez avec SPIP, nous vous conseillons vivement de vous abonner à cette *liste des utilisateurs* (tout cela est évidemment gratuit). Cette liste est désormais très animée, réactive, et vous y obtiendrez rapidement de nombreux conseils et des réponses à toutes sortes de questions.

Cette liste est très active. Avant de poster, merci de consulter ses archives pour voir si le sujet n'a pas déjà été abordé. Merci également de consulter la présente documentation (en particulier les FAQ).



Installation

- Installer SPIP
- Hébergeurs acceptant SPIP
- Utiliser SPIP « en local »



Évolutions et mises à jour

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5

- SPIP 1.4
- L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
- SPIP 1.3
- Effectuer une mise à jour



Des sites consacrés à SPIP

SPIP-Contrib: des outils pour les webmestres

L'espace des contributions externes, qui recense l'ensemble des scripts, filtres, squelettes, documentations à imprimer, etc., fournis à la communauté par les utilisateurs de SPIP.

MetaCités

3studio.org





C'est quoi SPIP ?
Des sites sous SPIP
Caractéristiques complètes

Conditions d'utilisation

SPIP, un système de publication

SPIP est un Système de Publication pour l'Internet. Kesako ? Il s'agit d'un ensemble de fichiers, installés sur votre compte Web, qui vous permettent de bénéficier d'un certain nombre d'automatismes : gérer un site à plusieurs, mettre en page vos articles sans avoir à taper de HTML, modifier très facilement la structure de votre site... Avec le même logiciel qui sert à visiter un site (Netscape, Microsoft Explorer, Mozilla, Opera...), SPIP permet de fabriquer et de tenir un site à jour, grâce à une interface très simple d'utilisation.



D'autres systèmes de publication existent ; chacun présente ses spécificités. Un des plus connus actuellement est phpNuke ; il impose une structure assez rigide pour le site, sous forme de portail muni de courts articles. SPIP est plus souple, et orienté vers la création d'un site structuré comme un magazine : c'est-à-dire avec des rubriques, sous-rubriques (et ainsi de suite), dans lesquelles sont insérés des articles et des brèves qui peuvent être complétés de forums de discussions.

Pourquoi SPIP?

SPIP est un logiciel libre distribué sous Licence Publique Générale GNU (*GNU General Public License* ou GPL). Les besoins logiciels et matériels de SPIP sont raisonnables et se trouvent même chez certains hébergeurs gratuits (voir la Foire Aux Questions et le manuel d'installation pour plus de détails - ou, pour résumer à l'extrême : PHP+MySQL).

SPIP est distribué gratuitement sur ce site.

L'intérêt de SPIP est de...

gérer un site Web de type magazine, c'est-à-dire composé principalement d'articles et de brèves insérés dans une arborescence de rubriques imbriquées les unes dans les autres. Voir la liste complète des caractéristiques de SPIP pour plus de détails.

séparer entièrement, et distribuer entre différentes personnes, trois types de tâches : la composition graphique, la contribution rédactionnelle via proposition d'articles et de brèves, et la gestion éditoriale du site (tâche qui comprend l'organisation des rubriques, la validation des articles proposés...). ▶ dispenser le webmestre et tous les participants à la vie du site d'un certain nombre d'aspects fastidieux de la publication sur le Web, ainsi que de connaissances techniques trop longues à acquérir. L'installation de SPIP se réalise au moyen d'une interface simple et pas à pas, au terme de laquelle vous pouvez commencer à créer vos rubriques et articles.

SPIP a les caractéristiques suivantes...

Pour le(s) rédacteur(s) et administrateur(s)

Une interface Web intuitive rend extrêmement simples la proposition d'articles et de brèves ainsi que la gestion éditoriale du site. De plus, des raccourcis typographiques permettent de mettre en forme un texte sans avoir à utiliser le langage HTML, rendant ainsi la contribution rédactionnelle accessible à tous, et aussi simple que l'écriture d'un e-mail.

Pour le webmestre

▶ L'aspect graphique et la navigation sont définis par des squelettes HTML (ou « formats types ») définissant chacun une « vue » (par exemple : une vue pour la page d'index, une autre montrant une rubrique et un résumé de son contenu, une troisième pour le détail d'un article, une quatrième pour le détail d'une brève). La façon dont est inséré le contenu rédactionnel du site dans ces pages est défini par un certain nombre de pseudo-tags HTML relativement faciles à maîtriser.

▶ SPIP ne restreint pas les possibilités graphiques et navigationnelles du site. Les squelettes HTML étant entièrement définis par le webmestre du site, il est possible de gérer certains éléments du site avec SPIP et le reste à la main ou même avec d'autres systèmes de publication (à condition que ces derniers soient aussi tolérants que SPIP, bien sûr).

Pour les visiteurs

Un système de cache sur la partie publique du site accélère le site en évitant un grand nombre de requêtes à la base de données, et joue en outre un rôle de garde-fou contre les plantages de la dite base (fréquents sur des serveurs « chargés ») : dans ce cas, le site reste disponible de façon transparente, même si toute modification des contenus est impossible (y compris la contribution aux forums).

▶ Un moteur de recherche et d'indexation intégré à SPIP, s'il est activé par le webmestre, permet d'effectuer des recherches sur l'ensemble du contenu public du site.

Des inconvénients

Pour l'instant, la souplesse de SPIP implique qu'un peu d'efforts d'apprentissage sont nécessaires au webmestre pour modifier la présentation par défaut. Contrairement à des systèmes très contraints comme phpNuke où vous pouvez changer les couleurs et le logo en pressant simplement un bouton (mais c'est tout ce que vous avez le droit de faire), le webmestre sous SPIP doit apprendre les quelques rudiments d'un pseudo-HTML lui permettant ensuite de faire à peu près ce qu'il veut.

SPIP est livré avec un format d'interface de navigation complet ; dès que vous aurez

commencé à créer le contenu de votre site, il pourra être immédiatement visité, et adoptera l'interface graphique fournie par défaut. Le webmestre du site peut bien entendu fabriquer sa propre interface graphique s'il le désire.

A l'avenir, il est prévu que plusieurs présentations soient fournies avec SPIP, permettant à la majorité des webmestres d'en réutiliser une qui leur convienne pour minimiser l'effort de personnalisation.

Exemples

L'exemple historique de l'utilisation de SPIP est le webzine *uZine2* (c'est le code, au départ spécifique, de ce site, qui a été repris pour réaliser le SPIP générique). Parmi d'autres sites fonctionnant sous SPIP, citons *Le Monde diplomatique* et *Vacarme*.

Poursuivre...

Pour aller plus loin, et vous lancer sous SPIP, il vous sera utile de lire la documentation, les exemples et les « premiers pas » proposés dans cette rubrique. Des listes de diffusion sont également à votre disposition pour échanger questions, trucs et astuces. A bientôt !

٦





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas



Installation

L'installation de SPIP est particulièrement simplifiée par rapport à d'autres systèmes :

• Aucune connaissance technique particulière n'est nécessaire (ni PHP, ni MySQL) pour procéder à son installation.

▶ La configuration se fait directement en ligne, au travers d'une interface graphique très simple (il n'est pas nécessaire, en particulier, d'aller modifier un fichier de configuration avec des codes abscons).

▶ Nous distribuons une version unique de SPIP ; celle-ci peut évoluer au cours du temps en fonction des améliorations, mais nous faisons très attention à ne pas compliquer en développant des « patches » qu'il faudrait aller chercher à droite ou à gauche (pour adapter SPIP à tel hébergeur par exemple).

Site public

Le site public fabriqué à partir de SPIP offre les caractéristiques suivantes :

▶ Interface entièrement adaptable par le webmestre sans connaissances de PHP ni de MySQL ; l'interface de SPIP se programme en HTML, auquel nous avons ajouté un langage relativement simple ; SPIP n'impose donc pas une mise en page rigide (à la manière des « trois colonnes » si caractéristiques de phpNuke).

 C'est quoi SPIP ?
 Des sites sous SPIP
 Caractéristiques complètes
 Conditions d'utilisation L'interface en HTML classique n'est pas la seule forme de navigation que l'on peut présenter aux visiteurs du site. Les mêmes informations (le même contenu) peuvent être présentées dans des formats très différents. On peut par exemple fournir, en plus de la navigation Web classique :

des fils de syndication au format XML/RSS,

- un calendrier au format iCalendar,

- une navigation Wap (au format WML),

— une navigation Macromedia Flash (pas d'exemple en format libre, malheureusement)...

et tout autre format que l'on se donnera le mal de maîtriser (cHTML pour iMode, XPressTags, XML pour Indesign...).

▶ SPIP intègre un système de cache pour chaque page individuelle : les pages sont calculées (à partir des informations de la base de données) individuellement, et stockées dans un fichier de cache ; ainsi le serveur n'est pas ralenti par un trop grand nombre d'appels MySQL, et le site est toujours accessible même en cas de panne du serveur de bases de données.

 SPIP intègre un petit moteur de recherche basé sur un système d'indexation par mots.

La structure du site

La structure d'un site sous SPIP est construite sur une hiérarchie de *rubriques*. Il n'y a virtuellement pas de limite au nombre de rubriques : une rubrique peut contenir autant de sous-rubriques que nécessaires, qui elles-mêmes contiennent des sous-rubriques, etc. On construit ainsi la structure de son site en imbriquant des rubriques et des sous-rubriques.

Les articles

L'objet principal permettant de publier des informations sous SPIP est l'*article*. On peut placer autant d'articles que nécessaire, dans n'importe quelle rubrique.

• La rédaction des articles est très simple, elle se déroule via une interface graphique sur le Web.

Un article est constitué de plusieurs éléments qui permettent de le structurer : titre, surtitre, soustitre, descriptif, chapeau, texte principal, post-scriptum.

Les règles de base de la typographie française sont appliquées automatiquement (espaces insécables avant les points d'interrogation, d'exclamation, etc.).

Des raccourcis mnémotechniques facilitent l'enrichissement typographique, la création de liens hypertexte, de notes de bas de page... mettre en page un article sous SPIP est aussi facile que d'écrire un email.

L'interface graphique permet d'inclure simplement des images dans les articles, et chaque article peut être signalé par son propre logo. • On peut indiquer, pour chaque article, un ou plusieurs mots-clés.

▶ La date de mise en ligne se gère automatiquement (on peut cependant la modifier si nécessaire) ; une seconde date peut être associée à un article, par exemple pour indiquer une date de publication originale (par exemple, un article publié antérieurement dans un magazine papier).

▶ Redirections (articles « fantômes ») : SPIP permet de fabriquer des articlesfantômes, intégrés dans la structure du site et affichés dans le contenu des rubriques, mais qui en réalité renvoient vers une page dont l'adresse est spécifiée par le rédacteur (sur le même site, ou même sur un autre site). Cette fonction facilite le passage d'un site déjà existant vers SPIP, par l'intégration de contenus statiques préexistants.

Les brèves

En complément des articles, SPIP intègre un système de brèves, qui facilite la publication de courtes notes d'information, telles des revues de presse (ou des revues de Web).

▶ Afin de faciliter la structuration et le positionnement des brèves, on ne peut installer des brèves que dans les principales rubriques du site (les rubriques placées à la racine du site).

La structure des brèves est simplifiée : un titre et le texte de la brève ; chaque brève peut être complétée très simplement d'un lien hypertexte.

• La gestion de la publication d'une brève est simplifiée (deux boutons : publier ou refuser).

Chaque brève peut être signalée par son propre logo.

L'administrateur du site peut décider de désactiver l'usage des brèves sur l'ensemble du site.

Les forums

SPIP intègre un système de forums.

▶ Les forums peuvent être associés aux articles (un forum par article), aux rubriques ou aux brèves. Le webmestre pourra programmer son interface pour que chaque article dispose de son propre forum, ou pour que plusieurs articles d'une même rubrique partagent le même forum, etc.

SPIP permet de choisir entre plusieurs types de forums : les forums « libres » (modérés à postériori, les contributions apparaissent immédiatement, les administrateurs peuvent éventuellement supprimer ensuite un message indésirable) ; les forums modérés à priori (les contributions n'apparaissent qu'après avoir été validées par un administrateur du site) ; les forums sur abonnement (chaque intervenant doit, pour pouvoir poster, d'abord indiquer son adresse email pour recevoir un mot de passe lui permettant de poster ses contributions).

SPIP intègre également un système de forums privés, consacré à la discussion entre

les différents rédacteurs du site, et cela dans l'espace privé.

Les pétitions

Un article peut être transformé en pétition en ligne en quelques clics.

▶ Les pétitions de SPIP sont validées par email automatiquement : un signataire reçoit un message de confirmation qui permet de vérifier la validité des signatures.

On peut configurer très simplement le type de pétition : ainsi imposer une seule signature par adresse email, imposer qu'un site Web soit indiqué dans la pétition (dans ce cas, la validité de l'URL est vérifiée automatiquement), accepter ou non des messages accompagnant les signatures.

Les statistiques

SPIP intègre un système très simplifié de statistiques, permettant d'évaluer la popularité des articles et des rubriques.

Les rédacteurs/administrateurs

Un site sous SPIP peut être géré par une seule personne, ou être réalisé par un groupe de rédacteurs.

▶ SPIP propose deux niveaux d'accès : les administrateurs, qui gèrent notamment la structure du site et la validation des articles, et les rédacteurs, qui proposent des articles.

Le nombre de rédacteurs et d'administrateurs est illimité.

• On peut décider d'offrir aux utilisateurs du site public de s'inscrire pour devenir rédacteur (la procédure d'inscription est alors gérée automatiquement par SPIP).

• Chaque auteur peut se voir associer un logo personnel téléchargeable depuis l'interface (par exemple une photo d'identité).

Syndication

Les sites réalisés sous SPIP, phpNuke, ou d'autres systèmes, fournissent un fichier dynamique indiquant leurs dernières publications. SPIP peut analyser de tels fichiers et ainsi indiquer les nouveautés d'autres sites :

• on peut ajouter autant de sites syndiqués que l'on veut ;

les sites syndiqués sont associés aux rubriques de son propre site ; ainsi, on peut associer à une rubrique thématique les liens vers des sites traitant du thème précis de la rubrique.

Interface graphique du site public

L'interface graphique du site public est très souple. Grâce à un langage très simple (mais propre à SPIP), on peut réaliser à peu près n'importe quelle interface graphique.

Il n'est en particulier pas nécessaire de connaître PHP et MySQL pour réaliser une

interface graphique originale sous SPIP.

Cependant, le système de cache est totalement compatible avec PHP : le webmestre peut, s'il le désire, intégrer des fonctions PHP dans ses formats-types (squelettes), ou des passerelles CGI. On peut donc enrichir SPIP avec des scripts spécialisés pour compléter ou remplacer des fonctions manquantes (par exemple : compteur, moteur de recherche plus puissant, etc.).

Interface du site privé

La partie privée qui permet de gérer le site dispose d'une interface graphique complète, très simple d'utilisation.

▶ Cette interface s'adapte en fonction des activités de chaque rédacteur ou administrateur, et en fonction de l'activité du site. Ainsi chaque auteur a-t-il accès rapidement à ses propres articles, et les articles proposés à la publication sont signalés à tous les utilisateurs. De même l'interface est différente selon que l'on est rédacteur ou administrateur.

Chaque utilisateur peut personnaliser son interface. Il peut choisir entre une interface simplifiée, qui n'offre que les fonctions principales, et une interface complète. Il peut également modifier quelque peu l'habillage graphique de l'interface.

▶ Lorsqu'un site accueille plusieurs rédacteurs, SPIP devient un outil de travail coopératif : débats autour des articles, système de validation, travail à plusieurs sur un même article...

Paramétrage du site

Si l'interface graphique du site public et la gestion du contenu sont, dans SPIP, strictement séparées (par exemple, on ne fixe pas la couleur du fond d'écran du site public dans l'espace privé), il est cependant possible de configurer certains comportements du site dans l'espace privé :

• accepter ou refuser certains éléments du contenu des articles : ainsi on peut décider d'interdire l'utilisation des surtitre, soustitre, descriptif, chapeau ou postscriptum, ou la date de publication antérieure et les mots-clés ;

configurer (ou désactiver) les forums publics ;

 indiquer si l'on publie les articles avant la date de publication qu'on leur a fixé (cette option permet par exemple de partir en vacances, le site publiant des articles pendant cette absence);

désactiver le système de brèves (en effet, certains sites n'en ont pas l'usage ; les désactiver permet de simplifier l'interface pour les rédacteurs) ;

- activer ou désactiver les statistiques ;
- activer ou désactiver le moteur de recherche.

Suivi éditorial

Afin de faciliter le suivi éditorial du site, plusieurs options sont offertes :

envoi des contributions des forums aux auteurs des articles ; lorsqu'un visiteur du site poste un message sous un article, l'auteur de cet article en est informé par mail, ce qui lui permet de suivre l'activité de son article par mail ; suivi de l'activité éditoriale ; si le site est le fruit d'une équipe de rédacteurs, on peut signaler automatiquement les annonces importantes de l'activité éditoriale à une adresse email (dans l'idéal, une liste de de diffusion) ; ainsi, lorsqu'un article est publié ou proposé à la publication, cette liste en est informée ;

▶ annonce des nouveautés ; SPIP peut envoyer automatiquement, selon une fréquence fixée par les administrateurs, un courrier électronique recensant les dernières publications sur le site.

Sauvegarde et exportation de la base de données

Le webmestre du site peut réaliser une sauvegarde de sa base de données (un fichier est alors créé) ; si le serveur le permet, cette sauvegarde sera réalisée dans un fichier compressé, facilitant ainsi sa récupération par FTP. SPIP intègre bien entendu la fonction qui permet d'importer un tel fichier.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Présentation et premiers pas

Conditions d'utilisation

■ français
 ■ ••••••
 ■ català
 ■ Kréol réyoné
 ■ Deutsch
 ■ English
 ■ Español
 ■ ••••••
 ■ italiano
 ■ Lëtzebuergesch
 ■ Nederlands
 ■ occitan
 ■ polski

Explication de la licence

SPIP est un *logiciel libre* distribué sous licence GPL, aussi appelée en français *Licence Publique Générale GNU*. Cette licence vous garantit les libertés suivantes :

la liberté d'installer et d'utiliser SPIP pour quelque usage que ce soit ;

la liberté d'étudier le fonctionnement de SPIP et de l'adapter à vos propres besoins en modifiant le code source, auquel vous avez un accès immédiat puisque SPIP est intégralement programmé en PHP;

▶ la liberté de distribuer des copies à qui que ce soit, tant que vous n'altérez ni ne supprimez la licence ;

la liberté d'améliorer SPIP et de diffuser vos améliorations au public, de façon à ce que l'ensemble de la communauté puisse en tirer avantage, tant que vous n'altérez ni ne supprimez la licence.

Il ne faut pas confondre logiciel libre et logiciel en domaine public. L'intérêt de la licence GPL (licence du logiciel libre) est de *garantir la non-confiscation du logiciel*, au contraire d'un logiciel du domaine public qui peut se voir transformé en logiciel propriétaire. Vous bénéficiez des libertés ci-dessus dans le respect de la licence GPL ; en particulier, si vous redistribuez ou si vous modifiez SPIP, vous ne pouvez cependant pas y appliquer une licence qui contredirait la licence GPL (par exemple, qui ne donnerait plus le droit à autrui de modifier le code source ou de redistribuer le code source modifié).

Remarques pratiques

C'est quoi SPIP ?
 Des sites sous SPIP
 Caractéristiques complètes
 Conditions d'utilisation

SPIP étant fourni et distribué gratuitement par ses auteurs, ces derniers n'offrent *aucune garantie* d'aucune sorte quant à l'utilisation que vous en ferez.

Vous pouvez utiliser SPIP pour toute activité (y compris personnelle, professionnelle ou commerciale). Vous êtes libre de déterminer la rétribution de vos services le cas échéant, d'ajouter contractuellement à votre prestation une forme de garantie quant au service fourni ; mais, encore une fois, votre propre contrat ne doit pas interférer avec la licence GPL attachée à SPIP (par exemple, vous ne pouvez pas interdire à votre client de modifier le logiciel).

Le texte de la licence GPL (en anglais) est fourni avec SPIP ; il est consultable depuis le bas de chaque page dans l'espace privé.

SPIP, Système de Publication pour l'Internet Copyright © 2001-2004, Arnaud Martin, Antoine Pitrou et Philippe Rivière pour le Minirézo.

Ce programme est un logiciel libre ; vous pouvez le redistribuer et/ou le modifier conformément aux dispositions de la Licence Publique Générale GNU, telle que publiée par la Free Software Foundation ; version 2 de la licence, ou encore (à votre choix) toute version ultérieure.

Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE ; sans même la garantie implicite de COMMERCIALISATION ou D'ADAPTATION A UN OBJET PARTICULIER. Pour plus de détails, voir la Licence Publique Générale GNU .

Un exemplaire de la Licence Publique Générale GNU doit être fourni avec ce programme ; si ce n'est pas le cas, écrivez à la Free Software Foundation Inc., 675 Mass Ave, Cambridge, MA 02139, Etats-Unis.





Installation

- Installer SPIP
- Hébergeurs acceptant SPIP
- Utiliser SPIP « en local »

français tout le site

Forums de discussion

 Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé
 Administration, gestion, configuration du site

Créer ses squelettes

Modifications récentes

SPIP 1.7, 1.7.2

La boucle RUBRIQUES

<INCLURE> d'autres squelettes

La boucle FORUMS

[SPIP] Installation

La syntaxe des balises SPIP

- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction





L'installation de SPIP est très simple : il n'y a pas, en particulier, de fichier à modifier « à la main » avec des variables ésotériques. La procédure est très simple (elle est détaillée ci-après) :

- 1. Récupérez le fichier de SPIP sur notre serveur, et le décompacter sur votre ordinateur personnel. Vous obtenez un dossier « SPIP... » contenant l'ensemble des fichiers du système SPIP.

-2. Installez le contenu de ce dossier sur votre site (par FTP, comme vous le faites habituellement pour installer vos pages sur votre site).

— 3. Connectez-vous avec votre navigateur sur votre site, dans un dossier intitulé
 « ecrire », où SPIP vous proposera une interface graphique vous permettant de
 configurer le système. Une fois ces quelques informations de configuration fournies,
 SPIP sera totalement installé et vous pourrez commencer à travailler sur votre site.

Installer SPIP
 Hébergeurs acceptant
 SPIP
 Utiliser SPIP « en local »



Configuration nécessaire

Vous devez disposer d'un hébergement Web avec :

- un accès FTP pour l'installation des fichiers ;
- le support de PHP3 ;
- un accès à une base de données MySQL.

Avant l'installation, vous devez avoir une base mySQL disponible. Sur de très nombreux hébergements, il faut soit demander l'activation d'une base mySQL à l'administrateur, soit suivre une procédure automatique en ligne (dans tous les cas, l'activation de la base mySQL n'a rien à voir avec SPIP ; si vous avez des difficultés, seul votre hébergeur peut vous fournir les mots de passe nécessaire et vous expliquer comment activer votre compte mySQL).

Vous devez connaître les données de votre connexion MySQL (fournies par l'hébergeur) :

- l'adresse de la base MySQL : par exemple *sql.free.fr*, ou *localhost*, ou vide ;
- votre login MySQL : souvent le même login que votre compte Web ;
- votre password MySQL : souvent le même que le compte Web ;

Lors de l'installation, une fois ces informations indiquées, il faudra aussi préciser : — **le nom de la base de données** : souvent le même login que votre compte Web il est possible que le serveur vous offre la possibilité de créer vous même cette base.

Exemple : si vous disposez d'un compte nommé « monsite » chez Free (adresse http://monsite.free.fr), l'adresse de la base mySQL est « sql.

free.fr », le nom de la base de données est « monsite », votre login est « monsite » et le mot de passe est celui de votre compte. Il vous suffit d'activer votre base de données pour php

Ces éléments sont indispensables : si vous ne les connaissez pas, contactez votre hébergeur et demandez-lui de vous les rappeler.

Aucune configuration spéciale n'est nécessaire sur votre ordinateur personnel, SPIP se gère entièrement sur le Web. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un navigateur Web (n'importe lequel), et d'un logiciel de transfert FTP pour installer les fichiers sur votre compte.

Installation automatique (« spip_loader »)

Il existe pour SPIP une procédure d'installation ultra-simplifiée : un fichier à télécharger sur votre serveur et ça s'installe. *Attention :* cette procédure ne fonctionne pas sur tous les serveurs. Si elle ne fonctionne pas (vous vous en rendrez compte immédiatement), passez à l'étape **1** ci-dessous.

Récupérez le fichier spip_loader.php3 à l'adresse ci-dessous (si le fichier s'affiche dans votre navigateur, faites « Enregistrer sous... ») : — http://rezo.net/spip-dev/INSTALL

et téléchargez-le tel quel sur votre serveur (chez votre hébergeur) par FTP. « Visitez » cette page avec votre butineur Web habituel (à l'adresse du style : http://www.moncompte.com/spip_loader.php3) et suivez la procédure indiquée.

Si la procédure fonctionne, ce petit fichier va récupérer SPIP sur notre propre serveur et l'installer chez votre hébergeur. Ensuite la procédure de configuration démarre automatiquement (étape **3** ci-dessous).

1. Récupérer SPIP

SPIP est disponible en téléchargement par le Web à l'adresse : - http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB

Dans ce dossier vous trouverez :

— un fichier spip.zip: il s'agit de la version complète de SPIP, comprenant toutes les traductions existantes ;

— un sous-dossier où sont déposées les versions monolingues de SPIP (identifiées par le code de la langue en deux ou trois lettres) ; celles-ci peuvent être utiles pour minimiser l'espace d'hébergement occupé et/ou le temps de téléchargement.

Choisissez la version qui vous intéresse, décompactez l'archive sur votre ordinateur dans un répertoire de votre choix, puis transférez le contenu de ce répertoire chez votre hébergeur via FTP.

2. Installer les fichiers

Installez l'ensemble des fichiers de SPIP sur votre site, à l'endroit où vous voulez que le site géré par le système soit accessible au public : le plus souvent à la racine de votre site, mais ce n'est pas impératif.

À titre d'information, la structure est la suivante :

répertoire racine

- o squelettes .html
- nombreux fichiers .php3
- o dossier /CACHE (vide)
- o dossier /IMG
- dossier /NAVPICS
- **dossier /ecrire** (le plus important)
 - nombreux fichiers .php3
 - dossier /AIDE
 - dossier / img_pack
 - *dossier /data* (vide)
 - dossier /lang
 - dossier /upload (vide)

3. Procédure de configuration

Désormais tout se déroule en ligne. Il vous suffit d'aller « visiter » votre dossier « / ecrire » par le Web.

Exemple : selon notre exemple précédent, il s'agirait de l'adresse http://monsite.free.fr/ecrire.



Lors de la première connection à cette adresse, une procédure d'installation pas-àpas démarre. L'interface est très simple, il suffit d'entrer les informations demandées (essentiellement les informations concernant la base de données mySQL indiquées au début). Une fois que c'est terminé, le système vous demande l'identification que vous avez indiquée et vous pouvez commencer à gérer votre site. Par la suite, c'est toujours dans ce dossier « /ecrire » que vous irez travailler, muni de vos codes d'identification.



À chaque étape de la procédure d'installation, vous trouverez un lien vers l'aide (comme ceci :), qui provoque l'affichage d'une aide en ligne expliquant chaque détail de l'utilisation de SPIP. (La seule opération un peu complexe apparaît sur certains serveurs : il vous faudra peut-être modifier les « droits d'accès » de certains dossiers ; l'opération n'est pas bien méchante, et l'aide en ligne vous fournit tous les détails nécessaires.)

Si tout s'est bien déroulé jusqu'ici, la procédure d'installation est terminée, et vous pouvez créer et gérer votre site sans aucune autre manipulation ésotérique...

En cas de grosse erreur (du genre : vous avez oublié votre propre ccès au site - fréquent au début...), pour « relancer » cette procédure d'installation, il faut utiliser votre logiciel FTP et effacer les fichiers suivants :

— /ecrire/inc-connect.php3

— /ecrire/.htaccess (s'il existe)

La connexion suivante dans le dossier « ecrire » relancera alors la procédure de configuration (en réalité, c'est l'absence de fichier « incconnect.php3 » qui provoque le lancement de cette procédure).

Votre témoignage

Afin de nous aider à améliorer cette procédure d'installation, merci de faire part de votre expérience dans le forum « installation » sur ce site, ou en écrivant à spip@rezo. net (attention : dans les deux cas vos réponses seront publiées sur notre site, soit sur le forum, soit dans les archives de notre liste de discussion). Si vous effectuez l'installation vous-même, veuillez indiquer :

le nom de votre hébergeur (important, ça, qu'on ait une idée des différents hébergeurs compatibles, notamment les gratuits);

les éventuelles difficultés rencontrées (y compris les difficultés d'interface et de compréhension du processus d'intallation, histoire qu'on puisse améliorer l'interface ou la documentation);

même si votre installation s'est déroulée sans aucune difficulté, merci de l'indiquer (c'est une info intéressante).





Installer SPIP
 Hébergeurs acceptant
 SPIP
 Utiliser SPIP « en local »

Une liste d'hébergeurs compatibles avec SPIP est désormais disponible sur le site SPIP-contrib.

SPIP-contrib : quel hébergeur ?

N'hésitez pas à contribuer à l'enrichissement de cette liste, il s'agit d'un outil apprécié par de nombreux utilisateurs débutants.

Questions / réponses

Mon hébergeur n'est pas dans la liste ci-dessus. Comment je fais ?

S'il propose PHP3 ou 4 avec MySQL, il y a de grandes chances que ça marche. De toute façon, l'ensemble téléchargement plus essai d'installation devrait prendre aux plus maladroits quelques dizaines de minutes *maximum*.

Si vous voulez tout de même vraiment savoir à l'avance si ça va marcher, lisez les questions qui suivent.

Avec quelles versions de PHP SPIP est-il compatible ?

Toutes à partir de PHP 3.0.8 (donc y compris PHP 4).

Avec quelles versions de MySQL SPIP est-il compatible ?

Aucun test n'a été fait en ce sens, mais normalement toutes les versions récentes conviennent : notamment, à partir de la 3.22.

Et avec quels serveurs Web, sous quels systèmes d'exploitation ?

Encore une fois, nous n'avons pas fait de tests sur le sujet. Bien entendu, le choix recommandé, car le plus répandu, est Apache sous un Unix quelconque (par exemple Linux, FreeBSD, Solaris, MacOS X...).

Néanmoins, il est fort probable que SPIP marche sous d'autres configurations. Ainsi, il est régulièrement testé avec succès sous Windows, avec PHP4 en module Apache. Merci de nous signaler votre expérience avec des configurations logicielles autres que celles citées ci-dessus.

Où en savoir plus sur l'installation?

- Le manuel d'installation ;
- et, en cas de problème, la FAQ technique.





Pour publier votre site sur le Web, vous avez certainement besoin d'un hébergeur. Mais en attendant, vous voulez peut-être faire des essais et des réglages sans être gêné par la lenteur de la connexion Internet, et sans laisser vos futurs visiteurs admirer dès maintenant vos premiers pâtés. La solution est d'héberger votre propre petit « serveur Web » sur votre machine personnelle, pour votre usage privé. Cela s'appelle « travailler en local ».

Pour les utilisateurs ayant un PC fonctionnant sous Windows, la solution la plus simple pour tester SPIP consiste à installer EasyPHP sur sa propre machine.

Le site Ecran de Bureau propose, sur SPIP-Contrib, un fichier PDF expliquant graphiquement la marche à suivre. Ce document est destiné aux débutants.

Les autres systèmes (MacOS, Linux) permettent aussi de monter son petit serveur personnel, parfois automatiquement, parfois au prix d'un léger effort de configuration à la main. Nous vous conseillons de vous reporter à la documentation de votre système ou aux sites Web d'entraide dédiés à celui-ci.

Soulignons qu'il s'agit essentiellement d'une solution pour **tester** SPIP. Dans le cadre d'une utilisation réelle pour diffuser de l'information sur l'internet, il faudra réaliser une installation chez un véritable hébergeur.

Installer SPIP
 Hébergeurs acceptant
 SPIP
 Utiliser SPIP « en local »
[SPIP] Utiliser SPIP « en local »





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Présentation et premiers pas

Évolutions et mises à jour

- SPIP 1.7, 1.7.2
- SPIP 1.6
- SPIP 1.5
- SPIP 1.4
- L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
- SPIP 1.3
- Effectuer une mise à jour
- SPIP 1.2, 1.2.1
- **SPIP 1.0.3**, 1.0.4, 1.0.5

- français tout le site
- Forums de discussion
- Installation, mise-à-jour
- Utilisation de l'espace privé
- Administration, gestion,
- configuration du site Créer ses squelettes
- Modifications récentes
- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres squelettes
- La boucle FORUMS
- La syntaxe des balises SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

[SPIP] Évolutions et mises à jour





■ SPIP 1.7, 1.7.2

SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

[SPIP 1.7.2] introduit de nouveaux critères et balises, et des corrections de bugs, notamment :

SPIP en chinois

Le chinois vient compléter la liste des langues disponibles : arabe, bulgare, créole réyoné, danois, allemand, anglais, espéranto, espagnol, farsi, français, galicien, italien, néerlandais, occitan (7 versions), polonais, portugais, vietnamien... et chinois !

です。 发射台	加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加加	》 讨论	运 站点评估	公司 站点管理	abc 🎰 🛞
() 分类	國 文章	9 9 作者	》 关键词	(2)	台 分 英 文 档
菌单界面 完整	5.弗苗	m		🙀 👳	~

Création automatique de vignettes

— Plutôt que GD, on peut utiliser ImageMagick, si cette librairie est présente sur le serveur sous la forme du module php « imagick », ou de la ligne de commande « convert ». (NB : si vous utilisez fink (Mac OS X), il faudra préciser le chemin d'accès /sw/bin/convert dans le fichier inc_version.php3). ImageMagick donne généralement de meilleurs résultats graphiques.

— Que vous utilisiez la librairie GD ou ImageMagick, les vignettes sont désormais recréées en cas de besoin (on peut donc les effacer si on change de méthode de création, ou de taille, de vignette).

- Attention : Il faut vous rendre dans la configuration avancée du site pour

sélectionner votre méthode préférée de fabrication de vignettes. Si plusieurs méthodes sont disponibles, cliquez sur l'image ayant le meilleur rendu ; si « imagick » est présent, préférez-le à « convert » : la méthode d'appel est plus « propre ».

Critères optionnels

Les critères optionnels permettent d'avoir des boucles à plusieurs usages : il suffit désormais d'ajouter un point d'interrogation à un critère pour que celui-ci ne soit pris en compte que s'il est passé dans le contexte. Cela permet par exemple de simplifier énormément les boucles de backend-dist.html tout en gardant la possibilité de préciser qu'on veut le backend « restreint aux articles en créole » (backend.php3?lang=cpf) ou « de la rubrique 7 et de ses sousrubriques » (backend.php3?id_rubrique=7).

La boucle elle-même est alors :

Astuces venant compléter l'arsenal du multilinguisme :

- le critère {lang_select} sert à forcer la sélection de la langue pour la boucle (AUTEURS), qui normalement ne le fait pas (à l'inverse, le critère {lang_select=non} permet de dire aux boucles (ARTICLES), (RUBRIQUES) ou (BREVES) de ne pas sélectionner la langue).

— la variable de personnalisation \$forcer_lang indique à SPIP qu'il doit vérifier si le visiteur dispose d'un cookie de langue, et si oui le renvoyer vers la page correspondante. C'est ce que fait la page de connexion à l'espace privé livrée en standard avec SPIP.

— les balises #MENU_LANG (et #MENU_LANG_ECRIRE) affichent un menu de langue qui permet au visiteur de choisir « cette page en... ». La première balise affiche la liste des langues du site ; la seconde la liste des langues de l'espace privé (elle est utilisée sur la page de connexion à l'espace privé).

— enfin, les critères optionnels permettent d'utiliser une même boucle (en fait, un même squelette) pour afficher soit tous les articles du site dans toutes les langues, soit seulement les articles dans la langue passée dans l'URL. Ca peut être utile, par exemple, dans les boucles de recherche :

Petites choses

— SPIP 1.7.1 avait introduit un bug avec la puce, qui ne respectait plus le saut de paragraphe qui la précédait.

 dans l'affichage des statistiques, on a désormais une « prévision » du résultat à la fin de la journée, basée sur la moyenne (pour les visites du site) et sur la popularité de l'article (pour les visites d'un article). Ca vaut ce que ça vaut...

* * *

SPIP 1.7.1 apportait pour sa part les nouveautés suivantes :

Moteur de recherche :

Indexation des pétitions et des forums. A noter, les forums sont indexés par thread, et non pas message par message.

Amélioration du tri {par points} : les articles contenant les mots précis demandés ont beaucoup plus de points (que ceux qui ne contiennent que des mots commençant par les mots de la requête) ; de même, si une requête porte sur plusieurs mots, les articles comportant tous ces mots sortiront désormais en tête de liste. Le moteur de recherche offre donc des résultats beaucoup plus pertinents.

- Amélioration du moteur pour les articles en allemand et en vietnamien :
 - en allemand on peut taper « über », « ueber » ou « uber » pour trouver le premier de ces trois mots (« über ») ; « ueber » en est la translittération « complexe », et « uber » la translittération simple.
 - en vietnamien, ce sont les accents qui sont très riches : ainsi pour retrouver le mot « Ng••i » avec tous ses accents, on peut le taper aussi bien
 - avec les bons accents
 - sous la forme « nguoi » (sans accents)
 - o « ngu7 », les accents étant transcodés, en interne, avec des chiffres
 - Note technique : pour permettre des recherches aussi sous la forme « ngu+ » (c'est-à-dire directement dans la translittération habituelle du vietnamien sur Internet), il faut faire un pré-traitement de la variable \$_GET['recherche'] pour y remplacer les '`?~.^+(- par le transcodage 123456789; évidemment SPIP ne peut fournir ce prétraitement en standard, car il ne concerne que les recherches en langue vietnamienne.
- Le surlignement des résultats de recherche est compatible utf-8

Dans les squelettes :

• Le critère {tout} dans une boucle (RUBRIQUES) affiche aussi les rubriques vides

▶ la balise #EXPOSER pour mettre en valeur le chemin d'accès à un article dans les listes de rubriques ou d'articles. (Voir la documentation).

- Un nouveau filtre pour les fichiers « backend » : |texte_backend
- Suppression systématique des numéro-titres dans les réponses des forums
- Il est désormais possible d'appeler un squelette avec un paramètre lang=...

De même <INCLURE(...) {lang} > ou <INCLURE(...) {lang=xx} > fonctionnent enfin et sont capables d'aller éventuellement chercher un squelette affiné par langue (fichier article.xx.html).

- ▶ Ajout des id_auteur dans les boucles (FORUMS)
- > possibilité d'utiliser un critère {url==...} dans les boucles (SYNDIC_ARTICLES)
- (SINDIC_ARTICLES)
- **Balise** #URL_AUTEUR.

Le filtre |couper{} est plus smart, notamment pour des longueurs très courtes ([(#TITRE|couper{5})] donnera bien 5 caractères). ▶ Le filtre |reduire_image permet de réduire des images à la volée, soit en utilisant la librarie gd (ou gd2) si elle est présente, soit en précisant width=... height=... dans le code HTML produit.

Typographie :

▶ Ajout d'une balise <poesie>...</poesie> qui permet d'entrer des vers ou des paroles de chanson avec des sauts de lignes adaptés.

 Meilleure gestion typographique (en français) des exclamations multiples (Whoah !??!!).

Dans l'espace privé :

en interface complète la page ecrire/articles.php3?id_article=x permet une « révision des insécables » en les affichant en grisé (le réglage est à faire dans le fichier ecrire/mes_options.php3).

retour des boutons de messagerie dans la liste des auteurs

Fonctionnalités expérimentales :

Création de points d'entrée dans typo() et propre() pour des patches particuliers

ajout de l'option \$cookie_path (pour bidouiller spip avec des scripts externes comme Spikini).

* * *

SPIP 1.7 (3 janvier 2004) complétait l'internationalisation de SPIP en apportant la possibilité, souvent demandée, de construire des sites multilingues. Le site officiel, désormais hébergé sur http://www.spip.net, est lui-même multilingue (les volontaires pour continuer les traductions sont d'ailleurs les bienvenus : rendez-vous à http://www.spip.net/rubrique4.html).

Sauvegarder la base de données

Il est conseillé de sauvegarder la base de données *avant* de mettre à jour SPIP. Pour cela, allez dans la partie « Administration du site » de l'espace privé, puis « Maintenance du site » et cliquez sur « Sauvegarde de la base de données ». Une fois la sauvegarde effectuée (vous devrez pour cela créer un fichier au nom particulier dans le répertoire ecrire/data), vous pourrez récupérer le fichier résultant (dump.xml.gz).

Après cette sauvegarde, vous pourrez mettre SPIP à jour comme expliqué plus bas.

Si vous avez un problème et qu'il faut restaurer la sauvegarde effectuée ci-dessus : réinstallez d'abord la version de SPIP avec laquelle vous avez effectuée la sauvegarde (TRÈS IMPORTANT) ! Ne cherchez surtout pas à restaurer sous la version 1.7 une sauvegarde que vous aurez effectuée avec la version 1.6 (par exemple) ! Une fois la bonne version de SPIP réinstallée, vous pourrez restaurer la sauvegarde que vous aviez faite précédemment. N'oubliez pas non plus que pour une sauvegarde complète, il faut également recopier le contenu du répertoire IMG/ en lieu sûr. Ce répertoire contient en effet les logos, images, documents que vous aurez uploadés depuis l'interface de rédaction.

Important : cette sauvegarde est une simple précaution. Ne cherchez pas à la restaurer si tout fonctionne correctement. N'effacez pas non plus la base de données avant de faire la mise à jour, c'est inutile et dangereux !

Mettre à jour

La procédure de mise à jour est la même que d'habitude. Vous avez deux possibilités :

▶ Utiliser l'installateur automatique, spip_loader.php3 : ce fichier que vous trouverez à l'adresse http://www.spip.net/spip-dev/INSTALL, remplacera automatiquement votre version courante de SPIP par la version 1.7.

Note : si l'installation automatique n'est pas compatible avec votre système, spip_loader.php3 vous en avertira et vous devrez alors utiliser l'installation manuelle décrite ci-dessous.

Télécharger manuellement SPIP 1.7 sur votre site. Pour cela, vous devrez :

1. Choisir une des archives du répertoire http://www.spip.net/spip-dev/DISTRIB ; vous avez le choix entre la version complète, qui contient toutes les langues, et les versions monolingues qui contiennent chacune une seule langue mais sont plus légères à télécharger.

2. Télécharger cette archive sur votre ordinateur personnel, et la décompacter en utilisant l'utilitaire approprie (par exemple Winzip sous Windows).

3. Envoyer les fichiers ainsi décompactés sur votre site Web, par FTP. Les fichiers doivent bien sûr être envoyés au même endroit que la version précédente de SPIP.

Une fois la nouvelle version installée, vous devrez permettre au système de mettre à jour la base de données. Pour cela il vous sera demandé de créer un fichier d'un nom particulier dans le répertoire ecrire/data. Cette sécurité permet d'assurer que la personne qui effectue la mise à jour est bien autorisée à le faire.

Note : si un problème vous empêche par la suite d'accéder à l'espace privé de votre site, vous pouvez recréer un accès en effaçant simplement du répertoire ecrire le fichier inc_connect.php3, ce qui relancera le formulaire d'installation du site.

Une fois SPIP mis à jour, vous pouvez profiter des nouveautés qu'offre la version 1.7. Celles-ci sont détaillées ci-après.

Bonne chance et publiez bien

L'équipe de SPIP.

Sites multilingues

La version 1.6 enrichissait enfin SPIP d'un lot de traductions permettant d'utiliser l'espace privé dans différentes langues, et élargissant ainsi l'usage de SPIP à des rédacteurs de diverses langues. La version 1.7 complète désormais cet ajout en permettant également au site public d'être multilingue sans aucun effort de mise en place (à part quelques options de configuration à modifier). Cette fonctionnalité majeure (qui recouvre divers aspects comme l'affichage des dates et formulaires, la sélection de la typographie, la gestion des traductions d'articles) fait l'objet d'articles de documentation séparés.

Le multilinguisme inclut l'apparition de plusieurs outils dédiés, dont :

- Des options de configuration spécifiques
- Un système de gestion des traductions entre articles
- Une page de gestion des traductions par langue
- > Un paquet de chaînes pré-traduites en diverses langues pour l'espace public

Suite de l'internationalisation

La palette des langues disponibles s'est enrichie, puisque, à ce jour, l'interface de rédaction de SPIP est traduite dans les langues suivantes :

- français
- anglais
- néerlandais
- vietnamien
- espagnol
- arabe
- farsi
- créole de la Réunion
- allemand
- danois
- espéranto
- italien
- ▶ bulgare
- polonais
- catalan
- portugais

▶ sept variantes différentes d'occitan : niçard, languedocien, gascon, provençal, auvergnat, limousin et vivaro-alpin !

Votre site public bénéficie également de ces traductions grâce à un système de textes pré-traduits livrés avec SPIP. Vous pouvez voir ce système en action dans les squelettes par défaut de SPIP 1.7 : changez la langue du site ou d'un article, recalculez la page publique correspondante, et les textes communs (navigation, dates, formulaires...) s'affichent dans la langue choisie !

La documentation elle-même commence à être traduite en diverses langues sur notre nouveau site officiel (http://www.spip.net). Tout cela représente un travail très important, et il y a largement de la place pour de nouveaux participants (rendez-vous dans l'« espace des traducteurs »).

Autres modifications importantes

Espace privé :

▶ Une barre graphique de raccourcis fait son apparition au-dessus des champs d'édition les plus importants (texte des articles, brèves, forums). Elle permet aux débutants de se familiariser avec les principaux raccourcis typographiques en utilisant dans un premier temps les boutons de la barre plutôt que leur équivalent au clavier.

• Dans l'écran de login, on peut choisir de rester identifié quelques jours, ce qui évite de retaper trop souvent son mot de passe.

- novembre 2003 (F) 10 01 MA 02 -03 05 07 08 MP H 09 HI 04 HI Coursements of 11 12 13 14 in 16 m 21 No 100 17 18 19 To BO Ranarak - pilotana 25 H 26 27 -28 -----29 HD 111 30 24 sooren of
- ▶ Refonte du calendrier personnel (agenda)

Calendrier mensuel

L'interface du calendrier différencie davantage les éléments éditoriaux (publication d'articles et de brèves) et les rendez-vous (annonces à tous les participants et messages personnels).

								NO NOUVEAU PERSE-BÊTE IN NOUVEAU MESSAGE - HOUTELLE AIRON
						1.00 7.80		
21 novembre 2003							7.80	
							1.00	Se lever tôt
					6		1.02	
					1		10.00	
	1.4	5	8	7	11	.9		Rescantes des traducteurs
6	11	12		14	15		11.00	Depair un an, SPIP clotastrationalise. La detroire vession du legionel
				20	22	23	12:00	Texpagnol, Fanglatz, le chine de la Riemion, le dansitz Texplando, le internation y function par examinate ancie amil Factore no fe facel. Fe
1 5 5 1 1 4 1				28			Dépeuser surprise	
décembre 2003					6		10.00	Facility could be off
1			1	11	1	1	5400	Conférence débat : « SPIP pour et par les mouvements
θ.	1.					11		anciaux #
		13.		12			10.00	SPIP set august the utility parties were been softworth the associations and set data task for charges due to the consistent
1		151					16.00	Une » prérentation-début » permetta de référibin sur ces scages de SPIP
						17:00	dans le conteste des mouvementarectais: Dessins, difficultés et partage Constituence entre utilisations, secont dans as menu de cette plantere. La	
hine	oncer	e gén	ér ale	. 1 8				Réunion spécialisée ** Nini-altes et hébergement SPIP **
La liste des rédacteurs d'ultre				dub		0.00	dutere Ateliere : Découverts de Spip	
							29/00	ville *. I Car analisis "grand points" devent persente de se familiarian avec le des mor manimient de SPIP en une de la politication de textes ou d'imapie en la con-
A DE MONDOLE Y DUN A VIEND				-		10:00		
Mo Visited concentrations				- 42.59				

Affichage d'une journée

La colonne principale affiche l'intégralité des rendez-vous. Le code couleur permet de repérer les pensebêtes (bleu), les rendez-vous avec d'autres participants (verts) et les rendez-vous qui concernent tout le monde (jaune).

Dans la colonne de gauche, un bouton permet de revenir à aujourd'hui, et des calendriers réduits facilitent la navigation d'un jour à l'autre.

Dans la colonne de droite (non montrée dans cette copie d'écran), on trouve l'affichage graphique de la journée suivante.

Une page de suivi à distance de la vie du site permet de récupérer l'adresse de syndication (RSS) et d'injecter les événements du site dans un calendrier (format iCal).

Nouveau système de navigation dans l'ensemble du site.



Le nouveau système de navigation

Site public :

Ajout de la balise #DATE pour la boucle DOCUMENTS.

Espace privé :

▶ On peut désormais configurer une adresse mail expéditrice des mails du site (si elle est laissée vide, l'adresse apparente de l'émetteur est identique à celle du destinataire, comme précédemment).

Lors d'une mise à jour de la base, SPIP teste d'abord si les droits d'accès à la base de données sont suffisants, et affiche un message d'erreur sinon.

L'affichage des referers a été totalement revu.

▶ Deux variables de configuration supplémentaires pour mes_options.php3 : on peut décider que SPIP va ignorer les connexions par REMOTE_USER (.htaccess) et/ ou par authentification http.

▶ Les mots de passe peuvent désormais contenir des accents (avec un jeu de caractères 8 bits de type iso-8859-1, pas utf-8...)

Site public, squelettes :

• Quand on poste un message dans un forum public, le nom et l'email utilisés sont mémorisés et pré-remplis automatiquement si l'on poste d'autres messages durant la même session. Cela évite d'avoir à retaper systématiquement son nom quand on participe beaucoup aux forums.

Les pages correspondant à un article non publié ne sont plus mises en cache

Message d'erreur au lieu d'une page blanche lorsque le serveur ne peut pas calculer la page et qu'elle n'est pas dans le cache (MySQL indisponible, sur le moteur de recherche, par exemple).

Distinction plus précise des erreurs MySQL dans les squelettes.

Correction d'un léger bug sur les forums publics : dans certains cas, la page n'était pas automatiquement recalculée lors de l'ajout d'un commentaire.

Correction du bug des *doublons* avec la boucle hiérarchie.

▶ Pour les bidouilleurs : possibilité de redéfinir la balise #INTRODUCTION, en plaçant dans mes_fonctions.php3 une nouvelle fonction introduction(...). On peut se baser, pour démarrer, sur la fonction calcul_introduction qui se trouve dans inc-calcul.php3

Contenu du site, et autres :

▶ Ajout d'un champ nom_site et url_site aux articles (à activer, sous le nom de « lien hypertexte », dans la configuration du site). Les balises #NOM_SITE et #URL_SITE permettent d'afficher ces valeurs.

Support des jeux de caractères arabes (windows-1256 et iso-8859-6)

▶ La configuration de l'URL du glossaire externe (pour les raccourcis de type « [? terme à rechercher] ») accepte maintenant une écriture plus souple (sous la forme "url_glossaire_avec_des_%s", où %s sera remplacé par le "terme à rechercher").

Compatibilité MySQL 4.1.0

Introduction d'un mécanisme de gestion de la charge (plutôt destiné aux hébergeurs) : lorsque SPIP détecte la présence, dans ecrire/data/, d'un fichier nommé lock, et si ce fichier n'est pas trop vieux (moins de 10 minutes), il évite de faire des calculs pas absolument nécessaires : indexation, statistiques, etc.

Nouveau raccourci typographique « <quote> ... </quote> », pour citer un morceau de texte (utile dans les forums publics).

et diverses corrections et améliorations.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas
 - Évolutions et mises à jour

SPIP 1.6

La nouvelle version « officielle » de SPIP est la 1.6.

Vous pouvez télécharger SPIP-1.6 à l'adresse habituelle http://rezo.net/spip-dev/ DISTRIB/

MISE À JOUR

La mise à jour peut se faire depuis n'importe quelle version antérieure de SPIP.

Si vous utilisez habituellement l'installation automatique, il vous suffit de lancer le fichier spip_loader.php3 depuis votre navigateur et de suivre les instructions affichées.

Si vous utilisez l'installation manuelle à partir d'une archive téléchargée depuis l'URL ci-dessus, il vous faut :

- Choisir une archive : le format ne dépend que de vous, les fichiers à l'intérieur sont identiques ; notez que si vous avez une connexion lente, vous pouvez choisir une version monolingue (l'archive est alors suffixée du code de la langue : par exemple "-fr" pour le français).
- Décompresser l'archive que vous aurez choisie.
- Envoyer les fichiers par FTP sur votre site (en écrasant éventuellement les fichiers précédents : pensez à faire une sauvegarde de vos squelettes auparavant, en cas de fausse manipulation).

Attention : veillez à ne pas écraser au passage le contenu du répertoire IMG/. Celuici contient en effet toutes les images et les documents attachés de votre site !

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

• Vous rendre, avec votre navigateur, dans ecrire/ et suivre les instructions (il vous faudra créer un fichier ou répertoire particulier dans ecrire/data/ puis laisser SPIP faire la mise à niveau de votre base de données).

Et c'est tout !

Remarques importantes (et habituelles) :

▶ Vous pouvez auparavant faire une sauvegarde de votre base de données ; sachez toutefois que vous n'aurez normalement pas besoin de cette sauvegarde, SPIP se chargeant tout seul de la mise à niveau de votre base de données. D'autre part, cette sauvegarde ne pourra pas être restaurée sans dommage sur une version plus récente que votre version actuelle ; elle ne doit donc être utilisée qu'en dernier ressort !

Surtout, NE VIDEZ PAS VOTRE BASE DE DONNÉES AVANT DE FAIRE LA MISE À JOUR. (L'erreur est classique, certains imaginant, à tort, qu'il faut vider la base de données pour ensuite restaurer la sauvegarde).

DOCUMENTATION

La documentation a été mise à jour ; elle comporte deux nouveaux articles :

- La gestion des dates
- Les langues de SPIP

ESPACE PRIVÉ MULTILINGUE

C'est le plus gros changement dans SPIP depuis la version 1.5 : l'espace privé, l'aide en ligne et une petite partie de l'espace public (à savoir les formulaires gérés automatiquement par SPIP) sont désormais disponibles en plusieurs langues.

Au moment de l'installation de SPIP, vous pourrez choisir une langue pour l'affichage de l'interface. Cette langue sera également adoptée comme "langue par défaut" de votre site. C'est ce réglage qui déterminera :

- la langue dans laquelle sont affichés les formulaires de l'espace public (formulaires de recherche, de commentaires dans les forums, d'identification pour l'espace privé, etc.)
- les règles appliquées par le moteur typographique (seuls le français et l'esperanto subissent la correction typographique française complète)

Ne vous inquiétez pas, vous pouvez modifier ce réglage par la suite, à tout moment, dans la configuration du site sous la catégorie "options avancées". De plus chaque rédacteur ou administrateur peut, indépendamment du reste, modifier la langue utilisée par l'interface lorsqu'il visite l'espace privé. Vous pouvez ainsi accueillir des communautés de rédacteurs / administrateurs de langues variées.

PARTICIPER

D'autres langues sont en préparation, et si vous voulez participer à l'effort de traduction, vous pouvez prendre contact avec la liste spip-trad@rezo.net

Si vous souhaitez discuter de SPIP dans une des langues déjà intégrées, des listes spécifiques ont été mises en place, ainsi que des sites de référence : leur adresse est spip-xx@rezo.net et http://www.uzine.net/spip-xx (où xx doit être remplacé par le code de la langue en question). Parfois le "site de référence" ne propose que la liste : c'est que tout est encore en chantier.

REMARQUE IMPORTANTE : il est très probablement préférable de commencer, lors d'une nouvelle installation, par aller dans la configuration avancée pour choisir le jeu de caractères 'utf-8' plutôt que le traditionnel et vieillissant 'iso-8859-1'.

Plusieurs jeux de caractères courants sont supportés, notamment utf-8, iso-8859-1, iso-8859-15, windows-1251 (cyrillique) ; la syndication est, elle aussi, totalement compatible d'un site à l'autre indépendamment des jeux de caractères choisis.

MOTEUR DE RECHERCHE

▶ Fonctions de translittération multilingue : dans la mesure du possible les caractères accentués ou non-occidentaux sont traduits dans leurs "équivalents" (non-accentués, phonétiques...) ; la précision de la translittération dépend en partie de la configuration de PHP, pour les jeux de caractères non intégrés à SPIP.

Ainsi un mot en cyrillique sera indexé sous sa forme translittérée en ASCII, (par exemple : "teoreticheskaya"). La recherche donnera des résultats aussi bien sur la forme originale du mot que sur la forme translittérée. C'est en fait une généralisation du mécanisme qui permettait déjà d'effectuer des recherches en français, allemand (etc.) sans avoir à taper les accents.

Quand la langue du site est 'vi' (vietnamien), la translittération est plus complexe : les accents sont codés par des chiffres, et la recherche peut se faire aussi bien à partir de mots tapés avec tous les accents qu'à partir de la translittération classique (a^.) ou spip (a65)...

▶ Le tiret bas (underscore) n'est plus considéré comme un séparateur de mots, mais comme un caractère alphabétique (documentation informatique).

• On peut maintenant indexer les sigles de deux lettres et plus, y comprenant ceux contenant des chiffres (G8, CNT...). Un sigle est un mot ne comprenant aucune minuscule.

En raison de ces améliorations, la mise à jour de SPIP déclenche exceptionnellement la réindexation complète de votre site (si le moteur de recherche est activé).

UNE CORRECTION IMPORTANTE

Modification du fonctionnement du \$dossier_squelettes, pour le rendre plus

souple et compatible avec <INCLURE> : désormais SPIP recherche, dans l'ordre, dossier_squelettes/fond=10.html, puis dossier_squelettes/fond-8. html (en remontant la hiérarchie des rubriques 10, 8, etc. vers la racine), puis dossier_squelettes/fond.html, puis ./fond.html à la racine du site, puis ./ fond-dist.html

Pour les <INCLURE(fichier.php3)>, SPIP regarde si le fichier
dossier_squelette/fichier.php3 existe (et l'inclue le cas échéant); et sinon il
inclue ./fichier.php3 (sans nécessairement vérifier son existence).

VIGNETTES AUTOMATIQUES

► La génération automatique de vignettes (activable dans la configuration du site, dans la catégorie "options avancées") est désormais compatible avec plus de systèmes, et les vignettes générées sont de meilleure qualité (il est conseillé d'utiliser PHP 4.3 ou supérieur pour avoir des résultats optimaux).

SYNDICATION

▶ La syndication des sites référencés accepte un plus grand nombre de formats de « backends », et reconnaît plus d'informations à l'intérieur de ceux-ci (compatibilité avec les formats RSS 0.91, 1.0, 2.0, et récupération des dates et auteurs selon divers formats)

▶ Les fichiers de syndication générés par SPIP (backend.php3 pour les articles, backend-breves.php3 pour les brèves) sont plus complets, ils contiennent notamment la date exacte de publication des "items" syndiqués.

GESTION DES DATES

► La balise #DATE_NOUVEAUTES permet d'afficher la date du dernier envoi du mail présentant les nouveautés.

orrection du bug des critères {age} et {age_relatif} ; ceux-ci permettent désormais de distinguer deux articles publiés le même jour (notion de « précédent » de « suivant »)

introduction des critères {jour_relatif}, {mois_relatif} et {annee_relatif}, comme extension de l'{age_relatif}, mais arrondi au jour, au mois et à l'année (ce qui permet de faire désormais une boucle pour « tous les les articles du mois de mars 2003 » [spéciale dédicace aux amateurs de weblogs])

nettoyage de la date passée dans l'URL : 2003, 2003/01, mais aussi, à partir de php3.0.12 (utilisation de la fonction strtotime), date=-1year, date=1march1970, etc.

#DATE peut s'utiliser hors des boucles (contexte ou URL)

Au total, et en utilisant habilement les balises <INCLURE()>, toutes les manipulations sur les dates sont maintenant permises. Tous les critères de date permettent désormais de comparer des date_redac entre elles ou à la date passée en URL (ajouter_redac à la fin)

ACCESSIBILITÉ DE L'ESPACE PRIVÉ

Nous avons ajouté une série de raccourcis clavier dans l'espace privé afin de faciliter la navigation pour les systèmes non-graphiques. Toutes ces touches sont gérées par le navigateur et le système d'exploitation : c'est-à-dire qu'il faut les utiliser, si votre système le permet, en combinaison avec « Alt », « Ctrl » ou « Pomme »... A vous de tester.

Résumé des raccourcis :

Les touches 1, 2, ... 9, 0 déclenchent les différentes entrées des menus de navigation (les deux rangées d'icones en haut de l'écran). En raison du nombre limité de chiffres disponibles, seules les premières icones de la deuxième rangée sont accessibles par ce biais ;)

(NB : si vous êtes sur un clavier azerty, n'oubliez pas d'utiliser en plus la touche shift, ou de passer par le pavé numérique)

▶ La touche S saute directement à la colonne « de droite », qui présente le contenu utile de la page courante (utile avec les systèmes à synthèse vocale pour ne pas énumérer tous les choix de navigation de la colonne de gauche et des menus d'icones)

▶ La touche R saute directement à la case recherche (note : n'oubliez pas que cette case est uniquement disponible en interface complète), ce qui vous permet de chercher rapidement un contenu (tapez Ctrl R, puis le texte à chercher, et appuyez sur la touche Entrée)

▶ Les touches A, B, C, etc. permettent de sauter à chacun des « blocs d'affichage » présents sur la page (un « bloc » est par exemple une liste d'articles, un formulaire...). Le nombre de touches ainsi disponible dépend du nombre de blocs.

PETITS AJOUTS ET CORRECTIONS

propre() est un peu plus compatible avec les normes html modernes

> Une nouvelle variable \$ligne_horizontale permet de personnaliser le filet
<hr>

Attention les intertitres changent par rapport à l'historique : pour retrouver l'ancien style, il faut personnaliser \$debut_intertitre et \$fin_intertitre

▶ Nouveau filtre « |sinon »: [(#TEXTE|sinon{"pas de texte"})] affiche le texte; si celui-ci est vide, affiche « *pas de texte* ».

▶ Nouveaux tags #LOGO_AUTEUR_NORMAL et #LOGO_AUTEUR_SURVOL

Dans le menu « ajouter un document depuis le répertoire upload », les noms de fichiers s'affichent par ordre alphabétique ; de plus, les sous-répertoires éventuellement installés dans upload/ sont pris en compte.

le fichier engines-list.ini est déplacé dans ecrire/ et renommé en engines-list.txt : si vous l'avez modifié, attention à reporter vos corrections dans le nouveau fichier : l'ancien sera supprimé.

b le fichier inc_meta_cache.php3 passe dans ecrire/data/ (permet éventuellement d'assurer un fonctionnement normal de SPIP tout en verrouillant le répertoire ecrire/)

- Le critère {branche} est officiellement supporté
- Ajout de nouveaux types de documents autorisés

Changement de stratégie sur les ?var_recherche=toto : ils ne sont plus ajoutés dans les URLs qu'au sein des boucles {recherche} (et pas dans toute la page), et il n'est plus nécessaire de les définir dans les inc-urls... (si vous avez un inc-urls... personnalisé [autre que 'standard' ou 'html'], il est conseillé de le réviser en supprimant la partie qui s'occupe de var_recherche).

- ▶ Bug : on peut désormais utiliser #POINTS pour les sites référencés
- Bug : suppression des forums attachés quand un site référencé est supprimé

Bug : ne pas accepter les changements de nom/email dans les forums sur abonnement

- Bug : vignettes non supprimées à la suppression d'un document
- Bug : les pétitions avec email unique ne fonctionnaient pas
- Patch hébergement-discount

* * *

Pour consulter la liste des nouveautés depuis les versions précédentes, voyez la rubrique Évolutions et mises à jour.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas
 - Évolutions et mises à jour

SPIP 1.5

SPIP 1.5.2 est la version officielle.

Vous pouvez télécharger SPIP-1.5.2 à l'adresse habituelle http://rezo.net/spip-dev/DISTRIB/

Mise-à-jour

La mise à jour peut se faire depuis n'importe quelle version antérieure de SPIP.

Si vous utilisez habituellement l'installation automatique (spip_loader.php3), il vous suffit de recharger ce fichier et de suivre les instructions.

Si vous utilisez l'installation manuelle à partir d'une archive téléchargée depuis l'URL ci-dessus, il vous faut :

- 1. décompresser l'archive que vous aurez choisie (il y a trois formats : zip, sit et tgz, mais ce sont les mêmes fichiers) ;
- 2. envoyer les fichiers par FTP sur votre site (en écrasant éventuellement les fichiers précédents : pensez à faire une sauvegarde de vos squelettes auparavant, en cas de fausse manipulation).
- 3. vous rendre, via votre navigateur, dans ecrire/ et suivre les instructions (il vous faudra créer un fichier ou répertoire particulier dans ecrire/data/ puis laisser SPIP faire la mise à niveau de votre base de données).

La mise à jour est un peu plus lourde que pour les versions précédentes, puisqu'il vous faudra supprimer le fichier ecrire/inc_connect.php3 et entrer de nouveau vos données de connexion à la base (*nota bene* : avant d'effacer inc_connect. php3, faites-en une copie sur votre disque dur - ce fichier contient les données de connexion en question, ce qui pourra vous être utile si vous les avez oubliées).

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

Et c'est tout !

Remarques importantes :

▶ Vous pouvez auparavant faire une sauvegarde de votre base de données ; sachez toutefois que vous n'aurez normalement pas besoin de cette sauvegarde, SPIP se chargeant tout seul de la mise à niveau de votre base de données. D'autre part, cette sauvegarde ne pourra pas être restaurée sans dommage sur une version plus récente que votre version actuelle ; elle ne doit donc être utilisée qu'en dernier ressort !

▶ Surtout, **ne videz pas votre base de données avant de faire la mise-àjour**. (L'erreur est classique, certains imaginant, à tort, qu'il faut vider la base de données pour ensuite restaurer la sauvegarde).

► Comme indiqué dans la documentation, **sauvegardez votre base de données avant la mise-à-jour, mais ne la réinstallez pas !** Cette sauvegarde ne sert que pour assurer la sécurité en cas de problème lors de la manipulation, mais ne doit surtout pas être utilisée si la mise-à-jour s'est déroulée correctement.

Documentation

La documentation de SPIP a été mise à jour pour la version 1.5, vous la trouverez à l'adresse http://www.uzine.net/spip ; les nouveautés sont mentionnées par [SPIP 1.5].

Si vous relevez une erreur, une incohérence, ou un passage incompréhensible, merci de bien vouloir le signaler sur la liste des développeurs, en précisant bien le nom ou l'adresse URL complète de la page.

Rappelons par ailleurs que vous pouvez trouver sur ce site une liste de toutes les balises mise à jour.

Problèmes éventuels

• En cas de souci d'affichage sur le site public, essayez de vider le cache de votre site pour voir si le problème persiste.

▶ Si votre site affiche des messages d'erreur étranges (erreurs PHP, etc.) vérifiez que tous les fichiers ont été correctement transférés via FTP, et qu'aucun des fichiers n'a une taille zéro sur le serveur. Eventuellement, réessayez le transfert en changeant le mode de transfert dans votre logiciel FTP (le mode binaire est normalement préférable).

▶ Si vos problèmes persistent, ou pour toute autre question, n'hésitez pas, après avoir cherché dans la documentation, à écrire à spip@rezo.net. N'oubliez pas de mentionner la version de SPIP utilisée et de décrire précisément le problème (URL de la page incriminée, etc.).

Nouveautés

Entre la version 1.4.2 et la version 1.5 de SPIP de nombreux changements ont été apportés, de nombreux bugs ont été corrigés. Tous ne sont pas mentionnés ici. Voici toutefois une liste des principales nouveautés de la version 1.5

La nouveauté la plus spectaculaire est l'apparition de nouveaux squelettes par défaut. Les autres modifications sont beaucoup plus discrètes pour l'utilisation quotidienne de SPIP, mais renforcent nettement la stabilité et la cohérence du système.

Squelettes par défaut

Nouveaux squelettes par défaut, à peu près conformes W3C, accessibles, plus jolis et plus propres que les anciens.

Accessibilité : ajout d'une page sommaire-texte.php3, gérée depuis le squelette sommaire-texte(-dist).html; cette page en texte seul présente les 3 derniers articles et les 5 dernières brèves du site. Elle vise à founir un début de solution à ceux qui veulent faciliter la lecture du site aux utilisateurs de terminaux texte, braille, synthèse vocale, etc. Notons que les nouveaux squelettes par défaut sont relativement lisibles en mode texte, bien que plus évolués graphiquement dans un navigateur classique.

Par convention, cette page est accessible par l'adresse oo (deux fois la lettre « o » minuscule), par exemple http://www.uzine.net/oo.

Tous retours sur la commodité des nouveaux squelettes sur navigateurs nongraphiques bienvenus (l'espace privé, quant à lui, est toujours difficilement praticable en mode texte, malheureusement).

Raccourci SPIP

▶ Le raccourci [->http://lien_très_llong....long] voit son texte coupé à 35 caractères. Cela ne concerne donc que les liens constitués d'une URL.

Interface de l'espace privé

Meilleur affichage des « auteurs » du site (y compris les « visiteurs », c'est-à-dire les participants aux forums sur abonnement).

Modification des processus d'identification à l'espace privé. De nouveaux mécanismes permettent de simplifier l'interface tout en augmentant la souplesse et le la sécurité.

L'interface simplifiée devient plus cohérente, et utilisable en permanence pour des sites pas trop sophistiqués

Site public

▶ Ajout d'un tag #PUCE correspondant à la petite « puce » utilisé à l'intérieur des articles pour marquer les énumérations (correspondant la plupart du temps au fichier graphique puce.gif).

▶ Dans la boucle ARTICLES, une nouvelle balise #DATE_MODIF (au format date, à utiliser, donc, avec des filtres comme |affdate) donne la date de « dernière modification de l'article » : en fait, il s'agit, plus précisément, de la dernière date à laquelle on a ouvert l'article en édition, *même si on n'a ni modifié ni validé l'article*. Ce n'est pas un bug ;-)

▶ Possibilité de mettre tous les squelettes dans un dossier (dont le nom est défini de manière centralisée dans mes_fonctions.php3), ce qui permet d'essayer plus facilement plusieurs jeux de squelettes. Voir à ce sujet la variable dossier_squelettes de la documentation sur les variables de personnalisation.

▶ Boucle (GROUPES_MOTS) avec les balises #TITRE, #ID_GROUPE... pour la gestion des groupes de mots-clés.

▶ Possibilité de mettre plusieurs #FORMULAIRE_ECRIRE_AUTEUR dans une même page.

Les mails « Quoi de neuf » (annonce des nouveautés sur une mailing-list par exemple) sont personnalisables via un squelette nouveautes (-dist).html.

Passage de paramètres dans les filters. La syntaxe est

Le filtre doit être défini de la manière suivante dans mes_fonctions.php3 :

Cela permet donc aux utilisateurs maîtrisant PHP de créer des filtres utilisant des fonctions PHP à plusieurs variables (jusqu'à présent, les filtres pour les squelettes de SPIP étaient par définition des fonctions PHP à une seule variable).

► Ajout d'une balise #EMAIL_WEBMASTER (configurable depuis ecrire/) correspondant à l'adresse du webmestre « principal » du site.

Ajout de id_syndic_article dans le contexte et gestion dans la boucle (SYNDIC_ARTICLES) du critère {id_syndic_article}

▶ Nouveau tag #FORMULAIRE_ADMIN pour placer les boutons d'admin (recalculer, modifier cet article, etc.) où l'on veut dans la page. Par défaut, si le tag n'est pas utilisé, les boutons restent affichés en bas de HTML comme auparavant, ce qui pouvait entraîner des bizarreries de rendus dans certains squelettes utilisant du HTML relativement spécifique.

▶ Ajout d'une balise #CHARSET, qui par défaut vaut iso-8859-1, mais peut se régler sur une autre valeur dans la configuration du site / options avancées. Les différentes fonctions de SPIP marchent correctement en iso-8859-1, et

raisonnablement bien en utf-8 ; d'autres charsets pourront être ajoutés par la suite.

▶ Nouveau tag #URL_LOGOUT, qui fait le pendant de #LOGIN_PUBLIC ; ce tag accepte un seul filtre, l'URL de destination post-logout (par défaut, il tourne sur lumême).

Autres fonctionnalités

Ajout du support LDAP

Le support LDAP permet d'authentifier et importer automatiquement de nouveaux auteurs depuis un annuaire extérieur. Le réglage est effectué à l'installation si l'extension LDAP est présente dans PHP. L'authentification d'un nouvel auteur depuis LDAP entraîne ensuite la création d'une nouvelle entrée dans la table auteurs. Les caractéristiques propres à SPIP (statut, préférences...) continuent à être gérées dans cette table (l'annuaire n'est pas encombré d'infos supplémentaires). D'autre part, on peut continuer à ajouter des auteurs sous SPIP indépendamment de leur présence ou non dans l'annuaire externe.

• Correction d'un bug de lecture des backend (la description d'un article pouvait passer comme description du site)

Calcul des referers plus solide, et toutes les 30 minutes au lieu d'une fois/jour

Possibilité d'avoir un mot de passe MySQL contenant des « \$ »

▶ Mise à jour obligatoire du fichier ecrire/inc_connect.php3 : soit votre site vous prend par la main et explique qu'il faut supprimer ce fichier pour réinstaller, soit il affiche subitement une page blanche (ce n'est pas le cas en général, mais selon le moment où vous avez installé, ça peut arriver)... tout revient à la normale dès que vous avez supprimé inc_connect.php3 puis réinstallé la connexion à la base.

Introduction d'un mécanisme de log. Les événements importants sont consignés dans le fichier ecrire/data/spip.log. Les anciens fichiers sont automatiquement supprimés (pas de risque d'exploser l'espace disque).

▶ La possibilité d'ajouter des documents joints aux articles et/ou aux rubriques est désormais configurable. Par défaut on peut joindre des documents aux articles, mais pas dans les rubriques.

▶ Les rédacteurs peuvent mettre eux-mêmes un logo sur leurs articles (tant que ceuxci sont éditables, bien sûr).

▶ Meilleure gestion en cas d'erreur d'écriture sur le disque : en particulier, on ne traine plus un skel_xxx vide qui pouvait planter le site indéfiniment.

• Compatibilité installation sur les serveurs nexen.

Quelques petites corrections faites depuis la sortie de la version 1.5 - et un gros trou de sécurité repéré dans la version 1.5.1 - sont rassemblées dans cette version 1.5.2, dont les caractéristiques principales sont identiques à celles mentionnées dans cet article. Pour plus de détails voir les annonces récentes.





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

- - Présentation et premiers pas

Évolutions et mises à jour

SPIP 1.4

Cette version 1.4 de SPIP, après six mois de développement, propose des changements très importants. Certains concernent tous les utilisateurs (notamment les rédacteurs), d'autres sont destinés à faciliter le travail des webmestres qui crééent leurs propres squelettes, et certains sont très techniques (sécurité, développement...).

Mise-à-jour

La mise à jour peut se faire depuis n'importe quelle version antérieure de SPIP.

Si vous utilisez habituellement l'installation automatique, il vous suffit d'appeler le fichier spip_loader.php3 depuis votre navigateur comme pour les versions précédentes, puis de suivre les instructions affichées pour la mise à niveau de la base de données.

Si vous préférez l'installation manuelle à partir d'une archive téléchargée depuis l'URL ci-dessus, il vous faut :

1. décompresser l'archive que vous aurez choisie (il y a trois formats : zip, sit et tgz, mais ce sont les mêmes fichiers) ;

2. envoyer les fichiers par FTP sur votre site (en écrasant éventuellement les fichiers précédents : pensez à faire une sauvegarde de vos squelettes auparavant, en cas de fausse manipulation).

3. vous rendre dans ecrire/ et suivre les instructions (il vous faudra créer un fichier ou répertoire particulier dans ecrire/data/ puis laisser SPIP faire la mise à niveau de votre base de données).

Et c'est tout !

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

Remarques importantes :

▶ Vous pouvez auparavant faire une sauvegarde de votre base de données ; sachez toutefois que vous n'aurez normalement pas besoin de cette sauvegarde, SPIP se chargeant tout seul de la mise à niveau de votre base de données. D'autre part, cette sauvegarde ne pourra pas être restaurée sans dommage sur une version plus récente que votre version actuelle ; elle ne doit donc être utilisée qu'en dernier ressort !

Surtout, NE VIDEZ PAS VOTRE BASE DE DONNÉES AVANT DE FAIRE LA MISE À JOUR. (L'erreur est classique, certains imaginant, à tort, qu'il faut vider la base de données pour ensuite restaurer la sauvegarde).

Problèmes éventuels

• En cas de soucis d'affichage sur le site public, essayez de vider le cache de votre site pour voir si le problème persiste.

▶ Si votre site affiche des messages d'erreur étranges (erreurs PHP, etc.) vérifiez que tous les fichiers ont été correctement transférés via FTP, et qu'aucun des fichiers n'a une taille zéro sur le serveur. Eventuellement, réessayez le transfert en changeant le mode de transfert dans votre logiciel FTP (le mode binaire est normalement préférable).

Si vos problèmes persistent, ou pour toute autre question, n'hésitez pas, après avoir cherché dans la documentation, à écrire à spip@rezo.net. N'oubliez pas de mentionner la version de SPIP utilisée et de décrire précisément le problème (URL de la page incriminée, etc.).

Interface



L'interface privée propose une interface graphique radicalement différente des versions précédentes. Elle permet en particulier :

- de mieux distinguer et hiérarchiser les différentes fonctionnalités de SPIP ;
- une intégration facilitée des nouvelles fonctionnalités tout en conservant la cohérence de la navigation ;
- de créer (pour les prochaines versions) des versions non françaises de SPIP.

Impossible de détailler toutes les nouvelles caractéristiques de l'interface, celle-ci étant entièrement nouvelle. Signalons tout de même :

▶ le choix entre une interface « normale » (logos et textes), une interface réduite

n'affichant que les icones, et une interface allégée entièrement en mode texte (pour les connexions lentes) ;

• une plus grande différenciation entre l'interface simplifiée et l'interface complète, facilitant le travail des débutants ;

• un mode « grand écran » pour les utilisateurs disposant d'écrans à la largeur supérieure ou égale à 1024 pixels ;

des « raccourcis » dans l'interface proposant les fonctions les plus utilisées en fonction de la page où l'on se trouve.

Documents joints et documents multimédia

Il s'agit sans doute de la fonction la plus attendue de cette nouvelle version : SPIP permet d'associer des documents de formats multimédia (audio, vidéo, PDF...) à des articles ou de les installer dans des rubriques.

 Ces documents peuvent être présentés en tant que documents joints, ou présentés à l'intérieur d'un article (sous la forme d'une vignette dotée d'un lien hypertexte).
 Pour cela, SPIP propose un nouveau raccourci : <docxxx|center>.

Il est possible également d'insérer directement certains documents (vidéo, animations flash...) à l'intérieur des articles, grâce au nouveau raccourci : <embxxx | center>. Il est possible, pour ceux qui désirent un contrôle plus précis du comportement de ces documents, de compléter ce raccourci des paramètres propres à ces formats, par exemple :

• Pour gérer les documents qui ne sont pas directement insérés dans le texte des articles, un nouveau format de boucles apparaît : (DOCUMENTS).

Au passage, grâce à l'introduction de ces documents, les images profitent de certaines améliorations : possibilité de leur donner un titre et d'indiquer un descriptif. Ces informations seront affichées dans les articles grâce au raccourci : <docxxx | center>.

De plus, on peut désormais insérer des images dans les brèves.

Sur certains serveurs, SPIP facilite grandement la création automatisée de portfolio (collections d'images présentées sous forme de vignettes cliquables), avec création automatique de vignettes de prévisualisation.

Mots-clés

Le système de mots-clés évolue largement, afin d'offrir une plus grande précision des affichages ; cette nouveauté est en particulier conçue pour les webmestres qui gèrent beaucoup de mots-clés sur leur site.

Mots-clés sur les rubriques.

Les mots-clés appartiennent forcement à un groupe de mots.

▶ Chaque groupe peut etre « lié » aux articles, et/ou brèves, et/ou rubriques, et/ou sites syndiqués. De plus, on peut décider que certains groupes sont réservés aux admins et/ou aux rédacteurs. On peut également décider que certains groupes de mots sont accessibles à partir des forums publics, et même avec des icones.

▶ Possibilité d'entrer plusieurs mots-clés d'un seul coup dans les cases de formulaire, séparés par des virgules ou des points-virgule. À partir de 4 mots-clés associés a un article, un bouton « retirer tous les mots » apparaît.

Forums

> Prévisualisation des messages des forums publics avant de poster.

▶ La modération des forums se décide désormais article par article, avec une option par défaut (qui s'applique également aux forums de rubrique, de brèves, etc.. de maniere indifférenciée pour le coup).

Prévisualisation des messages des forums privés avant de poster.

Moteur de recherche

• Quand on demande un article depuis une page recherche, coloration des mots de la recherche dans le texte de l'article.

▶ La recherche dans l'espace privé utilise désormais, en plus des « titres et numéros », la recherche en texte intégral si elle est disponible.

Multi-base

Il est possible de gérer plusieurs sites sous SPIP dans une même base MySQL : configuration manuelle dans ecrire/inc_version.php3, tout au début (mettre un préfixe différent pour chaque installation).

Attention : cette fonctionnalité est réservée aux utilisateurs confirmés.

Sites syndiqués

Possibilité de passer certains sites syndiqués en « modération a priori », de manière à valider les articles syndiqués un par un. Évidemment, cela enlève beaucoup de charme à la syndication de sites, censée faire vivre votre propre site en l'absence du webmaster

 Possibilité d'utilisation d'un proxy HTTP pour syndiquer les sites (réservé aux utilisateurs confirmés).

Squelettes

▶ Inclusion de squelettes à l'interieur d'un autre squelette. Pour inclure un squelette machin.php3 en lui passant le numéro de rubrique, faire par exemple :

- ▶ Modification du comportement de #INTRODUCTION des articles :
- s'il y a un descriptif, c'est ce descriptif qui est directement utilise (tel quel, avec propre);
- s'il n'y a pas de descriptif, comportement habituel (resume chapeau + texte).

• Critère {branche}, qui permet de récupérer toutes les sous-rubriques d'une rubrique (expérimental).

Nouvelles balises #LOGO_RUBRIQUE_SURVOL et #LOGO_RUBRIQUE_NORMAL, utile pour une maquette ou le logo de la rubrique courante est toujours affichee en survol. (Principe similaire aux #LOGO_ARTICLE_NORMAL et #LOGO_ARTICLE_SURVOL qui existent déjà dans les versions précédentes.)

Nouvelle balise #LOGO_BREVE_RUBRIQUE, qui affiche le logo de la brève ou, à défaut, celui de la rubrique contenant la brève. (Principe similaire à #LOGO_ARTICLE_RUBRIQUE.)

► Nouvelle balise #FORMULAIRE_ECRIRE_AUTEUR qui affiche un formulaire permettant d'écrire à un auteur, sans jamais faire apparaître son adresse email sur le site public.

Gestion des filtres sur LOGO_xxx et sur FORMULAIRE_RECHERCHE, la syntaxe
[(#TOTO||filtre)] assure que |filtre est un filtre.

Aide au debogage des squelettes en cas d'erreur MySQL

▶ Variables de présentation du type \$debut_intertitre... réglables soit de manière globale dans mes_fonctions.php3, soit de manière plus fine dans article.php3, rubrique.php3, etc.

Raccourcis

De nouveaux raccourcis complètent la gestion des listes :

Raccourci	Fonction
- (tiret espace)	puce spip standard
_ (underscore espace)	saut de ligne sans puce
-* , -**	 Listes hiérarchiques

Sécurité

▶ Nouveau système d'authentification des visiteurs (dans l'espace privé, mais aussi dans l'espace public), à base de cookies. Le système est conçu pour assurer un plus grand niveau de sécurité, mais aussi pour offrir une plus grande compatibilité avec les différents hébergeurs.

Lors de la mise a jour de spip, il est conseillé de vérifier qu'on n'utilise pas la méthode « .htaccess » (supprimer le fichier ecrire/.htaccess s'il existe). Si on ne veut pas de cookies (ou si le navigateur ne les aime pas), le système propose de basculer sur une authentification http a l'ancienne.

▶ Le système propose deux niveaux de sécurité : l'un est plus adopté aux utilisateurs qui « bidouillent » avec plusieurs navigateurs en même temps, ou plus ordinateurs simultanément, et un système nettement plus strict, qui interdit toutes connexions simultanées et offre un niveau de sécurité plus élevé.

Un bouton « Se déconnecter » est proposé en permanence, son utilisation est notamment conseillée aux utilisateurs « mobiles » (connexion depuis un ordinateur qu'ils ne sont pas seuls à utiliser).

Pour les utilisateurs qui ont oublié leur mot de passe, le système gère désormais la possibilité de récupérer un nouveau mot de passe, grâce à un échange d'email.

▶ ATTENTION : On ne crée plus les fichiers .htpasswd et .htpasswd-admin s'ils n'existent pas déjà (sécurite).

Statistiques

Nouveau système de statistiques, nettement plus fiable que la version précédente (la version précédente était destinée à fournir une « indication » des visites, et non une information précise).

Le système se composé de deux parties : visites (relativement léger) et referers (plus lourd). La connaissance des referers permet de plus la mise à jour quotidienne d'un « pourcentage de popularité » par article. Ainsi l'article le plus « populaire » est à 100%. (Pour plus de détails lire La « popularité » des articles.)

La nouveauté la plus visible est la présence de graphiques affichant l'évolution des visites jour après jour pour l'ensemble du site et pour chaque article publié.

Divers

Exportation de la base en plusieurs étapes si le serveur interrompt la sauvegarde avant la fin de l'exportation complète. Amélioration de la compatibilité avec les différentes configurations de PHP : les tags PHP passent en <?php (compatibilité avec l'option PHP « short_open_tags »).</p>

• Ajout d'une page ecrire/admin_repair.php3 permettant de mettre en œuvre le système d'auto-réparation de MySQL suite à un plantage (crash disque, etc.) [Versions de MySQL à partir de 3.23.14]

Quelques incompatibilités et petits bugs ont été corrigés depuis la sortie de la version 1.4 après les avoir corrigés, nous avons publié une 1.4.2 dont les caractéristiques principales sont identiques à celles mentionnées dans cet article. Pour plus de détails voir les annonces récentes.





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

- Présentation et premiers pas
 - Évolutions et mises à jour

L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP français català English Español

Les prémices de SPIP remontent au courant de l'année 1998 : Pierre Lazuly souhaite développer un système de publication pour faciliter la gestion de son site « Les chroniques du Menteur ». ARNO* a réalisé en Server Side Includes (une technologie très rudimentaire) un petit outil pour gérer les éditos du Scarabée et, de son côté, Erwan a développé un outil pour gérer L'Ornitho.

Erwan est alors le seul à savoir gérer une base de données, Pierre est en train de s'initier à PHP, et ARNO* ne connait ni PHP ni les bases de données. Mais Pierre passe ses vacances sur un bateau baptisé « SPIP » ; et comme « SPIP » est l'acronyme de « Système de Publication pour l'Internet », cela suffit à lancer le projet : on a le titre, le reste devrait être facile...

Cependant, malgré quelques essais (un premier système gère un site à base de PHP, mais pas de base de données, les informations étant stockées dans des fichiers selon un format spécifique - une sorte de XML qui s'ignorait -, avec un premier système d'identification des rédacteurs), le projet ne progresse guère. Il faudrait en effet :

- pouvoir réaliser n'importe quel type de site avec un même outil ;
- gérer ce site avec une interface accessible à tous.

Lors d'une soirée, Erwan dessine sur un bout de la nappe en papier du restaurant la structure d'une base de données qui permettrait de réaliser n'importe quelle structure de site. L'esthétique de la chose effraie ses deux compères, et SPIP en reste à ce stade de la nappe de restaurant tâchée de café.

Pierre définit l'utilisation de touches rarement utilisées dans un texte (les accolades notamment) pour créer rapidement de l'italique et du gras, ce qu'il nomme les « raccourcis SPIP ». Le système de publication des éditoriaux en Server Side Includes est traduit en PHP, mais pas d'utilisation de la base de données mySQL.

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

	Nouve Le dito								
102	Ausecours, non fils entre prenante est en train de se noyer !	Manipaler des concepts économiques, qu en jere. Mani paler des concepts économiques nouve ters. « é et encore missa. Manipaler des concepts économiques influës, d'est de la nouvelle économiques influës, d'est de la	2000-05-06	s apprime r					
1	L'enfre premante, le capital-risque el la mère	Nonvelle économie : bienéit iou sen short (2000-02-14	s upprime r					
2	Le catachysme du miliénaire	Ou nou sprévoit un bug pour l'au 2000. Ce seta bien pire	1999-10-20	s upprime r					
,	Vac vicitis!	Le malileur des vallacs s comme meilleur gage de stabilité de nouvel ordre mondial.	1999-09-26	s upprime r					
ł	De main se ra toujours de main	L'opfinisme est dans l'air du tonge et la langte de Jospinesten peau de skai véritable.	1999-09-17	s upprime r					
5	The Thierry Marce and Internet Fan Page	Un édite-dédié à l'Homme de l'Année 1998.	1999-07-19	s upprime r					
5	Des mercenaires au service des Etais-Unis : le MPRI	A la mite de l'article sur le be corridor, le Scatable entreprend une drite sur les informations négligée adans le coulit de Konows.	1999-07-12	s upprime r					

L'interface privée du Scarabée

Juste avant l'été 2000, ARNO* réalise le site des éditions Vuibert, dont le principe est un système PHP/mySQL, une interface privée où les personnels de l'entreprise enrichissent eux-mêmes le site, et un système de droits qui permet à certaines personnes (les « administrateurs » du site) de valider certains éléments avant leur mise en ligne. À partir des éléments fournis par les éditeurs, le système permet en outre de fabriquer des documents de gestion interne à partir de fichiers HTML contenant des éléments conditionnels, auxquels on peut attribuer des filtres, ce qui deviendra un des principes des squelettes de SPIP.



L'interface de gestion du site Vuibert

Parallèlement, avec Fil, il créé un système de publication simplifié pour gérer les « Cahiers documentaires » du Monde diplomatique pour lesquels, notamment, le système de raccourcis typographiques est plus développé. La fonction qui gère la typographie française et les raccourcis est diffusée à partir de la fin mai 2000 sous la forme d'un fichier intitulé « spiplib.inc ».

Durant l'été 2000, le Minirézo décide de relancer son site uZine, sous la forme d'un site dynamique auquel n'importe qui pourrait participer. ARNO* développe un outil à base de PHP et de MySQL, dont la particularité est la simplicité de l'interface de gestion du site. L'ensemble est affreusement mal programmé, mais fonctionne...

En septembre 2000, le lancement d'uZine 2 avec ce système valide l'idée qu'on peut utiliser une interface graphique très simple pour gérer un site relativement complexe, afin que n'importe qui puisse y participer sans connaissances techniques.

L'objectif de pouvoir réaliser n'importe quel type de site est écarté (le système correspond, à la base, aux besoins d'uZine 2), mais il est décidé que le système allait servir de base au système SPIP lui-même.



L'interface d'origine de SPIP

Cette première version comprend un correcteur orthographique basé sur le dictionnaire des mots communs de l'ABU. Ce correcteur sera finalement abandonné : impossible à diffuser à cause de la taille du dictionnaire (plusieurs mégaoctets, plus de 300 000 mots) et, appliqué à un texte très long, il mettait n'importe quel serveur sur les genoux... On trouve également une exportation automatique de l'intégralité d'une rubrique vers un autre site (fonctionnalité elle aussi abandonnée, et remplacée par un système de syndication de contenus) ; ainsi, les site Insurgence et Radiophare proposaient-ils des textes tirés de rubriques d'uZine, récupérés automatiquement et reformatés selon leur propre interface graphique.

Antoine participe à partir de ce moment au développement de SPIP, Fil soutient le projet, et le développement continue dans l'optique d'offrir un système complet sous licence libre.

Une procédure d'installation automatisée est intégrée, le principe des squelettes permettant de réaliser des interfaces graphiques sans utiliser PHP est élaboré, un système de cache est installé, et surtout des modifications importantes du système d'authentification des rédacteurs permettent de faire fonctionner SPIP chez un grand nombre d'hébergeurs. Quelques semaines avant le lancement officiel de SPIP, les sites uZine, du Monde diplomatique et de Vacarme testent le système en conditions réelles d'utilisation, et permettent de valider le système de cache, la gestion d'une grande quantité d'information et le principe de l'interface de gestion d'un site.

Le 1er juillet 2001 : **SPIP 1.0** est lancé officiellement. L'intervalle de temps important entre l'ouverture d'uZine 2 (avec une préversion de SPIP) et le lancement de SPIP est dû à plusieurs éléments :

développer de nouvelles fonctionnalités, stabiliser le produit (éliminer des bugs), nettoyer une partie du code (qui était particulièrement sale), assurer une plus grande compatibilité avec de nombreux hébergeurs ;

 redessiner une interface graphique pour l'espace privé, qui permette d'inclure et hiérarchiser les 200 000 nouvelles fonctionnalités ajoutées au produit initial ;
 tester les choix du système sur plusieurs sites aux contenus et aux fréquentations très différents ;

rédiger une documentation complète du système (une véritable plaie !).

Octobre 2001 : **SPIP 1.2** (il n'y a pas eu de version officielle 1.1). Le processus de développement a évolué : en effet, depuis le lancement officiel, il y a d'autres utilisateurs de SPIP que ses développeurs ! Ainsi, les nouvelles fonctionnalités répondent beaucoup plus aux besoins réels exprimés par les webmestres (et non plus aux besoins d'uZine), plusieurs informaticiens compétents apportent ponctuellement des solutions pour le développement, et le débuggage se fait quasiment en temps réel.

Janvier 2002 : **SPIP 1.3**. Le développement continue, avec son lot de nouveautés. Un changement dans le développement : de nombreux utilisateurs sont désormais très compétents avec SPIP. De ce fait :

▶ les réponses aux questions des utilisateurs débutants sont largement prises en charge par d'autres utilisateurs, ce qui libère énormément de temps pour le développement du système (le lancement officiel de SPIP avait provoqué une charge de travail énorme pour les développeurs, dans l'explication de l'utilisation du système) ;

ces utilisateurs devenant plus compétents, les nouvelles fonctionnalités de SPIP sont moins spectaculaires, et concernent largement une utilisation poussée du système.


Septembre 2002 : **SPIP 1.4**. Refonte radicale de l'interface de l'espace privé ; le nombre de fonctionnalités devenait trop important pour l'ancienne interface, la nouvelle permet de mieux structurer et hiérarchiser les fonctions de SPIP. Fontion très attendue : SPIP permet désormais d'incorporer des documents joints (notamment multimédia) à son site.



L'interface de SPIP 1.4

Décembre 2002 : **SPIP 1.5**. Cette version propose de nouveaux squelettes par défaut, nettement plus compatibles avec la norme xhtml. Les autres modifications sont beaucoup plus discrètes pour l'utilisation quotidienne de SPIP, mais renforcent nettement la stabilité et la cohérence du système.

Mai 2003 : **SPIP 1.6**. L'énorme nouveauté de cette version est la possibilité de changer la langue de l'espace privé : on peut désormais utiliser SPIP anglais, italien, espagnol, danois, allemand, arabe, créole réunionais, vietnamien... Un outil spécifique facilitant la traduction de l'interface est créé. Les volontaires pour

proposer des traductions se regroupent sur la liste spip-trad.

the second of			er in		-		2
				-	3	15	2
194				10			-
	-				60	_	
				العرف	-		1000
	100,000			1911	10.00118	الشجدم ما	فتعر فرغاه
	000 54.0	10.0		-1000.9	0	, and have a	
	1000 4710			A PARTING NO.	0		
		and the second second		Contractor on the		-	
	4944, (***)	1.440			Add at 1		() ()
100	1.000.0111	14640	Pube	tenendel real mine	91.81		
and the second s	2010-011	110.00	Desire of the	a the state of the second	wi)0	1	
	man des	14540			10	-	-
-			La Chi cana a	and Party into a	O serve	1111	and the second second
	and here all	(are)		ALC: NO.			1
11111	400 174	1440	1.4		0		
tel inter 238	1001000				the C		
and a							
	I make a summer of	and the state	14.10	Children and the	Contain and		
Curtanger @					Sec.		
					400		
					ACCR NO.		
C. And a	and the second s				1		
Long Bar Long							
Land							
	and the second second			ر المعلق	44 114		
	Tal-state same to			and provide second	estar a		
	Table Manual Table	- gritter		Portanti de la com	1000		
	and the second second second second				100 C		
	Tatoren and an	1 (PT 10)		the second second second second			

L'interface de SPIP 1.6 en arabe N.B. L'interface graphique est affichée de droite à gauche.

Janvier 2004 : **SPIP 1.7**. La principale nouveauté de cette version est d'introduire le multilinguisme : un site sous SPIP peut contenir des articles dans plusieurs langues, gérer des règles typographiques et des affichages automatiques (dates, formulaires...) dans plusieurs langues, et présenter les liens entre les différentes traductions d'un article.





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 Présentation et premiers pas

Évolutions et mises à jour

SPIP 1.3

La version 1.3 de SPIP contient de très nombreuses modifications et nouvelles fonctionnalités. Les nouveautés peuvent sembler peu spectaculaires (la version 1.2, notamment, proposait des nouveautés beaucoup plus visibles), mais elles sont très importantes. La plus visible est sans doute le nouveau *système de référencement de sites*. Les nouvelles possibilités offertes par le langage de boucles concernent essentiellement les webmestres qui savent créer leur propre interface graphique avec les squelettes de SPIP ; fonctionnalités discrètes, mais qui permettent de réaliser des sites à la navigation beaucoup plus complète qu'auparavant.

On trouvera le détail de ces nouvelles modifications dans l'« Aide en ligne » de l'espace privé de son site, dans la documentation de SPIP (sur uZine), et dans le nouveau tutorial sur l'utilisation avancée des boucles.

▶ **Système de référencement de sites.** Le précédent système de *syndication* de sites Web est entièrement refondu. Il est désormais possible de référencer n'importe quel site Web ; pour chaque site référencé, on peut indiquer de manière optionnelle une syndication de contenu (récupérer automatiquement la liste des derniers articles publiés sur un site). De plus, pour chaque site référencé, on peut installer un logo, et lui attribuer des mots-clés.

Les sites référencés peuvent être proposés par les administrateurs, les rédacteurs ou les visiteurs du site public (selon réglage dans la « Configuration précise » du site). Un forum est attribué à chaque site pour discuter dans l'espace privé du référencement (ou non) d'un site ; il est également possible d'attribuer un forum public à chaque site référencé.

Le fonctionnement de la syndication de contenu est affiné : les auteurs et le descriptif de l'article sont récupérés (si le site syndiqué les indique) ; il est possible de bloquer

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

un article syndiqué précis sans bloquer l'intégralité de la syndication. Lorsqu'un site syndiqué n'est plus accessible, ou son fichier backend inutilisable, la syndication est désactivée et les administrateurs se voient signaler le problème (ce qui évite les blocages d'une rubrique contenant un site syndiqué défaillant).

Cette nouvelle fonctionnalité est sans doute la modification la plus visible de cette version 1.3.

Éléments dépliables. Dans l'espace privé, afin de limiter l'encombrement de certaines pages, et de privilégier la présentation de certaines informations, de nombreux éléments apparaissent masqués, mais affichages d'un simple clic sur un triangle noir. Cette fonctionnalité n'est disponible qu'avec Mozilla et MSIE (pour les autres butineurs, les éléments ne sont pas masqués).

MOTS-CLÉS [AIDE]		
MOTS-CLÉS (AIDE)		
AJOUTER UN MOT-CLÉ :	AFFAIRES 🖨	Choisir
	ASSOCIATIONS, ORGANIS 🖨	Choisir
	MÉDIAS 🗢	Choisir
	PERSONNES \$	Choisir
	TECHNIQUE \$	Choisir

La présentation des mots-clés se fait désormais selon plusieurs menus déroulants, par groupes de mots-clés.

Date des brèves. Il est désormais possible de modifier manuellement la date d'une brève (auparavant, la date était fixée automatiquement lors de la validation et il n'était pas possible de la modifier).

▶ **Dates imprécises.** Pour les articles et les brèves, il est possible d'indiquer une date imprécise. C'est-à-dire une date sans jour, ou même sans mois. On peut ainsi indiquer une date du genre « 5 mai 2001 » ou « mai 2001 » ou « 2001 ».

▶ Upload d'images par FTP. Pour contourner la limitation imposées par certains hébergeurs qui interdisent l'installation d'images par l'intermédiaire d'un formulaire Web, il est possible d'installer les fichiers des images par FTP dans un dossier « / ecrire/upload ». Ces fichiers seront alors proposés, dans l'espace privé, dans un menu déroulant remplaçant l'interface de téléchargement habituelle.

▶ **Forum interne des administrateurs.** En plus de l'habituel forum interne accessible à tous les rédacteurs, apparition d'un forum interne réservé aux administrateurs.

▶ Nouveau raccourci <cadre>. Pour afficher un morceau de code dans un article, un nouveau raccourci : <cadre>...</cadre>. Le texte à l'intérieur de ces balises sera affiché dans une fenêtre de formulaire, ce qui facilite le copier-coller par le lecteur.

Cela donne par exemple :

▶ Les déplacements de rubriques gèrent de manière plus cohérente le déplacement des brèves qui s'y trouvent.

▶ Lorsque l'on peut supprimer une rubrique (parce que cette rubrique est vide - on ne peut pas effacer une rubrique contenant des éléments publiés, proposés ou en cours de rédaction), un bouton « Supprimer cette rubrique » apparaît sur la page de cette rubrique (auparavant, il fallait passer par la page « Afficher tout le site »).

Une rubrique qui ne contient pas d'articles publiés, mais seulement des brèves ou des sites référencés, est désormais accessible sur le site public (auparavant, il fallait au moins un article publié).

Les modifications qui suivent concernent le site public. Elles concernent donc, pour l'essentiel, le système de boucles qui permet de créer les squelettes de l'interface du site public.

▶ **Modification backend.** Le fichier de backend d'un site sous SPIP peut désormais n'afficher que les articles d'un secteur. « backend.php3 » affichera les derniers articles de l'ensemble du site ; « backend.php3 ?id_rubrique=3 » n'affichera que les derniers articles d'un secteur (où « id_rubrique=3 » indique le numéro du secteur).

Backend pour les brèves. On peut désormais appeler un fichier backend contenant les dernières brèves publiées sur le site : « backend-breves.php3 ». Possibilité également de restreindre l'affichage à un secteur.

► Sélection d'éléments selon un mot-clé ou un groupe de mots. Il est désormais possible de sélectionner des articles, des brèves ou des sites référencés en fonction d'un nom de mot-clé, ou d'un nom de groupe de mot-clé.

Par exemple :

sélectionne les articles de la rubrique courante, liés au mot-clé « importants ».

sélectionne les articles de la rubrique courante, liés à des mots-clés du groupe de

mots « Note ».

Limitation : il n'est pas possible de sélectionner selon plusieurs critères « titre_mot » dans une même boucle. Par exemple, on ne peut pas récupérer en une seule boucle les articles associés aux mots « importants » et « résumé ». Pour cela, il faut imbriquer deux boucles successives.

▶ Date des rubriques. Il est désormais possible de trier les rubriques {par date}. La « date » des rubriques est calculée automatiquement : il s'agit de la date du dernier article publié dans cette rubrique ou ses sous-rubriques. Cela permet ainsi d'afficher les rubriques en fonction des derniers articles publiés dans ces rubriques.

▶ Nouveau critère d'âge. Il était possible d'afficher les rubriques en fonction de leur « âge » par rapport à la date actuelle. Par exemple, les articles sélectionnés selon le critère {age < 30} étaient les articles publiés depuis moins de 30 jours. Un nouveau critère apparaît : « age_relatif », qui calcule l'âge par rapport à une date « courante » (par exemple la date d'un article, ou même une date passée dans l'URL de la page.

Ce nouveau critère permet par exemple :

• d'afficher les articles publiés avant ou après un autre article ;

 de créer des affichages sous forme de calendrier (tous les articles publiés en mai 2002, par exemple).

▶ **Nouveaux squelettes.** Les squelettes fournis en standard avec SPIP sont nommés « article-dist.html », « rubrique-dist.html »... Lorsque l'on réalise ses squelettes personnels, on les nomme « article.html », « rubrique.html »... ; de cette façon, lors d'une mise à jour de SPIP, les squelettes personnels ne sont pas écrasés.

▶ **Squelettes pour une seule rubrique.** On peut désormais créer un squelette qui ne s'applique qu'à une seule et unique rubrique (et non à ses sous-rubriques). Par exemple : « article=60.html » s'applique à la rubrique 60, mais pas à ses sous-rubriques.

Pour résumer la nouvelle façon de nommer les squelettes :

• « article=60.html » s'applique aux articles de la rubrique 60, mais pas aux articles de ses sous-rubriques ;

• « article-60.html » s'applique à tous les articles de la rubrique 60 et aux sousrubriques de la rubrique 60 ;

« article.html » est le squelette personnalisé qui s'applique à l'intégralité du site (si le fichier « article.html » existe, « article-dist.html » n'est plus du tout utilisé) ;

« article-dist.html » est le squelette fourni par défaut avec SPIP.

Classement numéroté. Pour forcer l'ordre d'affichage d'éléments tels que les rubriques ou les articles, il est très simple de faire précéder leur titre d'un numéro d'ordre (par exemple : « 1. Mon premier article », « 2. Mon deuxième article »...).

Pour forcer l'affichage selon le numéro qui précède le titre, on peut utiliser le critère {par num titre}. Si l'on se contente d'utiliser {par titre}, on obtient un classement du type : 1, 10, 11, 2, 3...

De plus, pour ne pas afficher ce numéro, on utilise le filtre « supprimer_numero ». Dans les squelettes concernés, il suffit d'afficher le titre ainsi : Une bonne partie de ces nouvelles fonctionnalités concerne les utilisateurs confirmés de SPIP, c'est-à-dire les webmestres qui modifient eux-mêmes les squelettes de leur site.

Afin de montrer comment utiliser ces nouvelles fonctions, mais aussi pour réaliser des sites à la navigation plus complète (et complexe) que les sites réalisés avec les squelettes standards, un nouveau tutorial explique l'utilisation avancée des boucles et des mots-clés. Ce tutorial exploite notamment plusieurs des nouvelles fonctionnalités de la version 1.3 (par exemple l'appel d'articles en fonction d'un motclé).

Enfin il y a une multitude de petites modifications d'interface, souvent très discrètes, l'optimisation de certaines parties du code, et la correction de nombreux bugs.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas
 - Évolutions et mises à jour

Effectuer une mise à jour français •······ • català • English • Español

Effectuer une mise-à-jour de SPIP est très simple. Cependant, voici une méthode recommandée pour éviter les erreurs.

La procédure, décrite en détail ci-après, peut sembler compliquée. En réalité, nous entrons volontairement dans le détail de chaque opération pour vous éviter certaines erreurs ; mais dans la pratique, la mise-à-jour de SPIP se réalise en quelques minutes et est d'une grande simplicité.

1. Sauvegardez votre base de données.

Avant toute modification importante d'un système informatique, il est toujours conseillé d'effectuer une sauvegarde de précaution.

Notez bien : il s'agit uniquement d'une précaution. Vous n'êtes pas obligé de l'effectuer, et le fichier de cette sauvegarde ne vous servira certainement à rien, puisque la mise à jour de SPIP se déroulera sans problème !

C'est la même logique que lorsque vous modifiez le système d'exploitation de votre ordinateur (installer une nouvelle version de Windows, de MacOS ou de Linux...) : vous sauvegardez vos documents importants, mais vous savez très bien que, si la mise-à-jour s'est bien déroulée, vous n'aurez pas besoin de réinstaller ces documents.

Ce point est important : **sauvegardez votre base de données avant la mise-àjour, mais ne la réinstallez pas !** En effet, nous avons constaté que de nombreux utilisateurs sauvegardaient leur base de données, effectuaient la mise-jour, puis *réinstallaient leurs documents à partir de cette sauvegarde* ; c'est une erreur, et leurs sites présentaient alors des dysfonctionnements. La sauvegarde est une simple précaution en cas de gros problème lors de la mise à jour, mais si l'opération se déroule bien (ce qui est presque toujours le cas !), **vous ne devez pas réinstaller**

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

cette sauvegarde. (La sauvegarde est réalisée avec une structure des données correspondant à la version précédente de SPIP ; si vous installez ces données après la mise à jour, vous les réinstallez dans une structure qui a évolué, provoquant ainsi l'apparition de problèmes.)



Pour réaliser la sauvegarde de votre base de données (c'est-à-dire de l'intégralité de vos documents réalisés avec SPIP), rendez-vous dans la page « **Sauvegarde**/ **restauration de la base** » de l'espace privé, et cliquez sur le bouton « **Sauvegarder la base** ».

La procédure d'authentification par FTP démarre :



La nouvelle page vous indique un nom à recopier, du type « admin_xxxxx ». Copiez ce nom, et démarrez votre logiciel-client FTP. Rendez-vous sur votre compte FTP correspondant à votre site, et placez-vous dans le dossier « /**data** » qui se trouve à l'intérieur du dossier « /**ecrire** ». Dans ce dossier « /data », créez un nouveau dossier auquel vous donnez le nom indiqué ci-dessus (votre nouveau dossier aura donc un nom de la forme « admin_xxxx »).

Une fois ce dossier créé, revenez à la page de votre butineur, et cliquez sur le bouton « recharger cette page ». La sauvegarde est alors effectuée.

Si vous le désirez, vous pouvez vérifier dans votre logiciel FTP que le document « dump.xml » (ou « dump.xml.gz ») a été créé : ce document est la sauvegarde de votre site. Vous pouvez la laisser sur votre compte FTP, ou la télécharger sur votre propre ordinateur.

2. Installez la nouvelle version de SPIP

La véritable procédure de mise-à-jour commence ici.

Le principe est très simple : il suffit d'installer les fichiers de SPIP une nouvelle fois, exactement comme vous l'aviez fait lors de la première installation. Soit avec « spip_loader » qui effectue l'installation automatique des fichiers, soit plus traditionnellement en décompactant SPIP sur votre propre disque dur et en envoyant tous les fichiers par FTP chez votre hébergeur.

Notez bien : il n'est pas nécessaire de supprimer les fichiers de la version précédente. Cela n'est ni nécessaire ni conseillé : en effet, si vous supprimez les anciens fichiers, vous devrez certainement procéder à nouveau au paramétrage de SPIP (indiquer les données de connexion à la base de données, etc.), procédure inutile si vous vous contentez d'écraser les anciens fichiers avec les nouveaux. En effaçant les anciens fichiers, vous risquez même d'effacer les images contenues dans vos articles ! Donc : restez simple : inutile d'effacer quoi que ce soit avant d'installer les nouveaux fichiers ; les nouveaux écraseront les anciens automatiquement...

3. Déclenchez la mise-à-jour de votre site

Une fois *tous les fichiers* réinstallés (par FTP, ou automatiquement avec « spip_loader »), rendez vous dans l'espace privé de votre site.

Notez bien : attendez que *tous les fichiers* soient bien installés chez votre hébergeur. Inutile d'essayer d'intervenir sur votre site *pendant* le transfert des fichiers, vous obtiendriez des résultats incohérents...

Dans votre espace privé, vous obtenez invariablement le message : « **Message** technique : la procédure de mise à jour doit être lancée afin d'adapter la base de données à la nouvelle version de SPIP. Si vous êtes administrateur du site, veuillez cliquer sur ce lien. » :



En tant qu'administrateur, suivez le lien pour pouvoir déclencher la mise-à-jour de SPIP. Vous arrivez sur un écran d'*authentification par FTP*, exactement similaire à la procédure décrite plus haut (pour la sauvegarde de la base) :



Une nouvelle fois, copiez le mot indiqué par cet écran et, avec votre logiciel-client FTP, créez un nouveau répertoire dans « ecrire/data », et donnez-lui le nom que vous venez de copier.

Cliquez sur « **recharger cette page** », ce qui déclenche la mise à jour de la base de données de SPIP.

Voilà, l'opération de mise-à-jour est terminée.

Répétons ce conseil, car c'est une erreur très classique : **ne réinstallez pas la base de données à partir de la sauvegarde effectuée précédemment**. Cette sauvegarde correspond désormais à une ancienne structure des données, elle est donc plus ou moins inutilisable. Si l'opération s'est bien déroulée, vous pouvez même détruire cette ancienne sauvegarde.

En cas de pépin !

▶ À certains endroits de l'espace privé (et parfois sur le site public), j'obtiens des messages d'erreur du type « file not found », « file missing », ou d'autres messages indiquant un problème de fichier incomplet ou manquant.

Il y a peut-être eu des problèmes lors du téléchargement des fichiers par FTP ; avec votre logiciel-client FTP, vérifiez la taille des fichiers incriminés ; notamment, si un fichier a une taille de 0 ko, réinstallez ce fichier.

▶ J'obtiens *beaucoup* de messages d'erreur.

Réinstallez à nouveau l'intégralité des fichiers par FTP. On ne sait jamais...

Mon site fonctionne à peu près correctement, mais certaines fonctionnalités ne fonctionnent pas bien, les rédacteurs rencontrent des problèmes alors que cela fonctionne bien pour les administrateurs, etc.

Rendez-vous sur la liste de diffusion des utilisateurs de SPIP. Dans un premier temps, consultez les archives de cette liste pour voir si votre problème n'a pas été déjà abordé. Sinon, exposez votre question sur la liste en étant le plus précis possible : quel hébergeur, à partir de quelle version avez-vous effectué la mise-àjour ; n'oubliez pas de signaler si ce problème apparaissait déjà ou non dans la version précédente. Si votre problème est un bug encore inconnu, les développeurs travailleront très rapidement sur la question pour livrer une version corrigée.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas
 - Évolutions et mises à jour

SPIP 1.2, 1.2.1

La version 1.2 de SPIP est disponible.

Parmi les nouvelles fonctionnalités, les plus importantes sont :

Administrateurs à accès restreint

Cette fonction très demandée (mais à l'utilité toute relative...) permet de créer des administrateurs aux responsabilités limitées à une ou plusieurs rubriques du site - et ainsi de déléguer une partie de la gestion, sans pour autant donner « tout pouvoir » ; pour les rubriques qui ne lui sont pas attribuées, cet administrateur a les mêmes droits qu'un rédacteur. Certaines pages réservées aux administrateurs, qui concernent la gestion globale du site (telles que « Configuration précise », ou la gestion des rédacteurs), ne sont pas accessibles aux *administrateurs à accès restreint*.

Messagerie interne

Un système de messagerie interne complète les outils destinés à faciliter le travail coopératif sur un site SPIP. Les rédacteurs peuvent échanger des messages (à un ou plusieurs destinataires), chaque message ouvrant un forum privé entre ses destinataires. Il est également possible de noter des « pense-bête ». Un calendrier affiche les rendez-vous importants et récapitule l'activité éditoriale du site selon une nouvelle présentation graphique.

La messagerie interne (que l'on peut activer ou désactiver pour l'ensemble du site, mais à laquelle chaque rédacteur peut décider individuellement de ne pas participer) est complétée d'une liste des rédacteurs connectés à l'espace privé. Chaque rédacteur connecté peut être ainsi contacté par l'envoi d'un message, simplement en cliquant sur le logo associé à son nom. Chaque rédacteur peut décider, individuellement, de ne pas apparaître dans la liste des rédacteurs connectés.

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

Nouveau système de cache

L'espace public (toujours calculé à partir des *squelettes*) bénéficie d'un nouveau moteur (nom de code : « Pantagruel ») et d'un nouveau système de cache. Le système de cache est désormais décomposé en deux opérations : l'analyse des squelettes (création d'un fichier PHP pré-interprété), puis l'intégration des données de la base de données pour chaque page et sauvegarde d'un fichier cache indépendant pour chaque page.

Les gains de vitesse (et de charge sur le serveur) apportés par ce nouveau moteur *sont très importants.*

Flux compressé

SPIP utilise désormais, lorsque le serveur l'autorise et lorsque le navigateur du visiteur est compatible, la compression des données de PHP4 : les données échangées entre le client et le serveur sont compactées, réduisant ainsi de manière très importante la bande passante utilisée et les temps de chargement.

Feuilles de style et variables PHP pour modifier un peu plus les squelettes

Certaines informations générées à partir de la base de données et des squelettes sont désormais complétées d'indications de feuilles de style. Le webmestre a donc la possibilité, s'il le souhaite, de pousser la personnalisation de sa mise en page. Par exemple : des classes CSS différentes sont attribuées aux liens hypertextes à l'intérieur du site et vers l'extérieur, ce qui permet de les différencier graphiquement.

Mots-clés sur les brèves

Des mots-clés peuvent être associés aux brèves.

Moteur de recherche interne

Un moteur de recherche interne permet d'effectuer des recherches sur les titres des articles et des brèves.

Syndication RSS1.0

La syndication des sites (récupération de fichiers *backend*) par SPIP est désormais compatible avec les fichiers RSS 1.0 (jusque là, seuls les RSS 0.9x étaient compatibles).

Critères négatifs dans les boucles des squelettes

Il est possible d'utiliser des critères d'exclusion dans les critères de sélection des boucles. Par exemple de choisir les articles dont le surtitre n'est pas égal à « Edito », les rubriques autres que la rubrique 6...

Les utilisateurs trouveront encore une foule de petites modifications graphiques (la plupart discrètes), il y évidemment de nombreuses corrections de bugs, et de nombreuses fonctions ont reçu des optimisations permettant de gagner plus ou

moins de temps (très variables selon les sites, les textes...).

Une version de SPIP, 1.2.1, est disponible en ligne.

Elle corrige un bug apparu chez *certains* hébergeurs (notamment Altern), pour des sites ayant effectué la mise-à-jour de la version 1.0.6 à la 1.2. Ce bug se manifeste par la disparition des messages des forums lorsque la messagerie interne de SPIP est activée. Ce problème ne concerne donc que quelques sites.

Si vous avez rencontré ce problème lors d'une mise à jour de votre site, cette version 1.2.1 corrige le problème.

Si l'installation de la version 1.2 n'a pas provoqué de difficultés avec les messages des forums, vous n'avez pas besoin d'effectuer cette mise-à-jour.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas
 - Évolutions et mises à jour

SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

1.0.3. Cette version corrige quelques petits bugs dans le moteur typographique, et accélère notablement l'usage du cache.

1.0.4. Dans la foulée, nous sortons la version 1.0.4, qui corrige un bug de la précédente, qui ne concernait que certains serveurs. Si vous aviez installé la version 1.0.3 et rencontré une erreur du type « Parse error on line 394 », installez cette version 1.0.4.

1.0.5. Nouvelle version de SPIP :

La gestion des sites syndiqués est améliorée. On peut désormais désactiver la syndication dans la page de configuration (pour alléger l'interface).

 Les brèves proposent également des forums internes, utilisables pour la validation (comme pour les articles).

Une nouvelle page permet de suivre/gérer les forums publics, selon leurs threads, pour chaque article individuel. Accès via la page de chaque article, et via la page générale de suivi des forums.

• La fonctionnalité « doublons » dans les squelettes est améliorée. Il y a désormais des doublons pour les auteurs, les breves, les mots-cles, les articles, les rubriques et les forums.

Dans le site public, la rapidité est accrue sur certaines grosses pages affichant beaucoup de titres d'articles (notamment plan du site, rubriques, sommaire). En effet, le texte d'un article n'est plus récupéré que quand il est réellement affiché.

L'envoi de mail marche désormais sur online.fr.

L'envoi automatique des messages de forum aux auteurs des articles marche de

SPIP 1.7, 1.7.2
SPIP 1.6
SPIP 1.5
SPIP 1.4
L'histoire minuscule et anecdotique de SPIP
SPIP 1.3
Effectuer une mise à jour
SPIP 1.2, 1.2.1
SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

[SPIP] SPIP 1.0.3, 1.0.4, 1.0.5

nouveau.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Présentation et premiers pas

Des sites consacrés à SPIP

SPIP-Contrib: des outils pour les webmestres

L'espace des contributions externes, qui recense l'ensemble des scripts, filtres, squelettes, documentations à imprimer, etc., fournis à la communauté par les utilisateurs de SPIP.

- Formulaire d'inscription à une liste de discussion
- Formulaire d'écriture à l'auteur. Une solution anti-spam
- Les multiples possibilités du #LOGIN_PUBLIC
- Vider la Corbeille de Spip
- Le bouton mémo
- Protéger le répertoire IMG/
- Afficher une liste d'articles adaptée à la langue de l'utilisateur

MetaCités

- Installer un serveur FTP sur Windows
- Iecteurs de feed RSS en PHP
- Liste de moblogs et photoblogs
- serveur dédié chez OVH
- CMS : les systèmes de gestion de contenu
- Logiciels pour Mac OS X
- Envoyer un mail au format UTF-8 avec php

3studio.org

- Un filtre smilies pour SPIP
- Chez Paul associatif

français tout le site

Forums de discussion

- Installation, mise-à-jour
- Utilisation de l'espace
- privé
- Administration, gestion,
- configuration du site
- Créer ses squelettes

Modifications récentes

- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres
- squelettes
- La boucle FORUMS
- La syntaxe des balises SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

- Faire noter les articles par les visiteurs
- Repérer les spammeurs
- Spip en local sur Mac OS CroiX
- Les filtres de SPIP (1.4)
- Aide en ligne au format pdf





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

Guide de l'utilisateur

Les langues de SPIP

Un mémento des raccourcis SPIP

Un fichier PDF qui regroupe sur une seule page les raccourcis de mise en page de SPIP.

- FAQ de l'administrateur SPIP Foire aux Questions
- Quels sont les éléments gérés par SPIP ?

L'aide en ligne

SPIP-Contrib: des outils pour les rédacteurs

- Quark-XPressTags vers spip
- Macro word
- Macro Word "v2" (en anglais)
- z-editor : édition HTML en WYSIWYG
- Des boutons d'aide à la saisie des raccourcis typographiques
- Assistance à la saisie
- Développer un glossaire sans effort

français tout le site

Forums de discussion

Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace

privé

Administration, gestion,

configuration du site

Créer ses squelettes

Modifications récentes

SPIP 1.7, 1.7.2

- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres
- squelettes
- La boucle FORUMSLa syntaxe des balises
- SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu



Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

- Suivre la vie du site
- Indiquer l'adresse d'une mailing-list
- Les fichiers backend
- L'abonnement au calendrier





Depuis [SPIP 1.6], l'espace privé de SPIP est accessible en plusieurs langues, au bon vouloir de chaque rédacteur.

Nous sommes loin d'avoir expérimenté toutes les possibilités, et tous les besoins liés au multilinguisme. Voici néanmoins quelques éléments qui vous permettront d'ajuster le fonctionnement de votre site à vos besoins et à vos projets.

La langue principale du site

Elle se règle dans la configuration, et détermine plusieurs caractéristiques de votre site. En particulier, ce sera la langue des formulaires proposés dans l'espace public de votre site (recherche, écrire à l'auteur, s'inscrire, forums, panneau de connexion vers l'espace privé, etc.), ainsi que celle utilisée dans les emails envoyés par SPIP.

Cette « langue principale » définit également les règles de typographie qui s'appliqueront aux textes - en français et en espéranto, SPIP ajoute des espaces insécables avant les doubles ponctuations, etc.

Ce sera aussi la langue dans laquelle seront accueillis les nouveaux rédacteurs lors de leur première entrée dans l'espace privé : ils pourront ensuite choisir une autre langue, grâce au menu dédié.

Enfin, pour le vietnamien (une langue qui comprend des mots très courts et dans laquelle l'accentuation joue un rôle capital), une règle de translittération spéciale s'applique pour l'indexation des articles dans le moteur de recherche. De même pour l'allemand.

Le multilinguisme

Les langues de SPIP
Un mémento des raccourcis SPIP
FAQ de l'administrateur SPIP
Quels sont les éléments gérés par SPIP ?
L'aide en ligne **SPIP 1.7** introduit une amélioration très demandée : la possibilité de réaliser des sites en plusieurs langues de façon naturelle. Toute une batterie d'outils est fournie à cet effet. Dans l'espace privé, on peut notamment changer individuellement la langue des articles et rubriques du site, et gérer les traductions des articles. Du côté du site public, diverses sophistications tendent à minimiser les efforts nécessaires à la réalisation d'un site multilingue.

Modifier la langue d'un élément spécifique (article ou rubrique) a les mêmes effets que de modifier la langue du site (comme expliqué plus haut), mais ces effets se limitent à l'élément modifié : s'il s'agit d'une rubrique, la modification s'applique à tous les éléments contenus dans cette rubrique (y compris les sous-rubriques, etc.) ; s'il s'agit d'un article, il est seul affecté par la modification de la langue.

Ainsi une rubrique en arabe verra ses textes affichés de droite à gauche, un article en français héritera des règles typographiques du français, et ainsi de suite. Notons que SPIP n'a aucun problème à afficher plusieurs langues différentes sur une même page. Par exemple, un sommaire pourra afficher des articles en allemand et en espéranto, les dates étant affichées dans les langues correspondantes.

Traduire et adapter SPIP

SPIP 1.7 est proposé en arabe (ar), catalan (ca), créole de la Réunion (cpf), danois (da), chinois(zh) allemand (de), anglais (en), bulgare (bg),espéranto (eo), espagnol (es), farsi (fa), français (fr), galicien (gl), italien (it), néerlandais (nl), sept dialectes d'occitan (oc), polonais (pl), portugais (pt), et vietnamien (vi).

Cette liste n'est pas exhaustive, et d'autres traductions sont en préparation (basque, norvégien (norsk bokmål)hébreu, langues slovènes, roumain...) ; elles viendront s'ajouter dans les versions prochaines de SPIP. Si vous désirez participer aux traductions en cours, aider à traduire ou relire la documentation, etc., vous êtes les bienvenus sur la liste de discussion spip-trad@rezo.net ; nous disposons d'outils permettant de réaliser rapidement (et éventuellement à plusieurs) les fichiers de traduction - l'opération complète peut prendre entre 3 jours et une semaine de travail, en fonction de votre connaissance de SPIP.

Nous avons également besoin de personnes désirant traduire des articles de la présente documentation ; n'hésitez pas à visiter l'espace des traducteurs et à proposer votre contribution.

A bientôt !



raccourcis SPIP

L'aide en ligne

par SPIP ?









Débuter

1. J'ai l'impression que je n'ai pas accès à toutes les fonctionnalités depuis l'interface. Pourtant, je suis bien administrateur.

Vérifiez que vous êtes bien en *interface complète*. C'est affiché dans le tableau de bord en haut de chaque page de l'espace privé. En *interface simplifiée*, beaucoup de fonctionnalités sont masquées afin de rendre l'utilisation plus simple pour les néophytes.

Supprimer des éléments

1. Comment supprimer un article?

On ne peut pas supprimer directement un article, mais on peut le mettre « à la poubelle » dans le menu de sélection du statut de l'article. Les articles à la poubelle sont automatiquement effacés au bout de 24 heures ; cela vous laisse un temps de répit en cas de mauvaise manipulation.

2. Comment supprimer une brève?

De la même manière que pour les articles (cf. ci-dessus), on ne peut supprimer directement une brève ; mais les brèves refusées sont effacées automatiquement au bout du même délai (24 heures).

3. Comment supprimer une rubrique?

Pour pouvoir être supprimée, une rubrique doit être vide (i.e. ne contenir ni article - sauf à la poubelle - ni sous-rubrique). Si cette condition est vérifiée, la rubrique peut

 Les langues de SPIP
 Un mémento des raccourcis SPIP

 FAQ de l'administrateur SPIP
 Quels sont les éléments gérés par SPIP ?
 L'aide en ligne être supprimée dans « afficher tout le site », en dépliant l'arborescence jusqu'à rendre visible la rubrique, et en cliquant sur le lien « supprimer » à côté de celle-ci.

Les différents types de navigation

1. Quel est l'intérêt des mots-clés ?

Dans la plupart des sites, la navigation la plus évidente sera celle imposée par les rubriques : on navigue dans le site en se repérant dans la classification arborescente mise en place grâce aux rubriques.

Les mots-clés permettent d'avoir un autre niveau de navigation, transversal et indépendant. Chaque article peut se voir associer plusieurs mots-clés. Ainsi dans le site public, on peut afficher la liste des mots-clés associés à un article ; puis la liste des autres articles associés à chacun de ces mots. La navigation définie ne décrit pas un arbre, elle est beaucoup plus lâche, horizontale et permet de se déplacer de proche en proche.

Pour résumer les différences fonctionnelles :

- **•** tout article est dans une rubrique et une seule ;
- les rubriques peuvent être imbriquées à l'infini (sous-rubriques, etc.) ;

un nombre arbitraire (zéro, un, plusieurs) de mots-clés peut être associé à chaque article, et de même chaque mot-clé peut être associé à un nombre arbitraire (zéro, une, plusieurs) d'articles ;

les mots-clés ne peuvent pas être imbriqués les uns dans les autres.

Pour un exemple opérationnel d'utilisation des mots-clés, on pourra consulter le site du *Monde diplomatique*. Les rubriques y définissent la classification rigide du site (dossiers, cahier, cartes, archives classées par date...). Les mots-clés permettent de lier les articles traitant d'un même thème ; ils y sont classés en deux groupes, « sujets » et « pays ».

2. Je ne comprends pas la différence entre mots-clés et moteur de recherche. Est-ce que c'est la même chose ?

Les mots-clés et le moteur de recherche sont deux choses fondamentalement différentes dans SPIP (d'ailleurs, on peut désactiver le moteur de recherche tout en conservant les mots-clés, et vice-versa).

Avec les mots-clés, ce sont les administrateurs du site qui définissent les relations entre les articles en liant des mots-clés à ces articles. Ces mots-clés peuvent ensuite être affichés explicitement dans le site public, ainsi que la liste des articles associés à chacun d'entre eux ; sans cet affichage, ils servent à très peu de choses. Cela donne une navigation de proche en proche, indépendante des rubriques, mais toujours fixée par les administrateurs.

Le moteur de recherche effectue des recherches à la demande du visiteur sur n'importe quel terme ou groupe de termes. Les mots-clés sont certes inclus dans les champs utilisés par la recherche, mais au même titre que les différents champs des articles (chapo, texte, etc.). Le moteur de recherche sert ainsi à trouver des informations sans avoir à passer par les navigations (rubriques, mots-clés) définies par les administrateurs, qui ne sauraient penser à tous les termes susceptibles d'être recherchés dans un site.

٦

Pour des informations plus techniques sur le moteur de recherche, voir l'article y consacré dans le guide du webmestre SPIP.

3. Les mots-clés peuvent-ils ralentir mon site?

Non.

4. Le moteur de recherche peut-il ralentir mon site ?

C'est possible.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Guide de l'utilisateur

Quels sont les éléments gérés par SPIP ? Français Català Kréol réyoné English Español

Développé, au départ, pour gérer le site uZine 2, SPIP est naturellement destiné à gérer un site de type *webzine* : à la base, une hiérarchie de rubriques, et des articles installés dans ces rubriques. Le système gère également les forums et des brèves (par exemple : revue de presse...).

Voyons plus en détail quels sont ces différents éléments pris en charge par SPIP, ce qui nous permettra par ailleurs de clarifier le vocabulaire utilisé par la suite.

1. La hiérarchie des rubriques

Une *rubrique* est un espace destiné à accueillir des articles, des brèves... Rien de plus simple : on peut aussi dire *dossier* (comme sur votre ordinateur : vos documents sont rangés dans des dossiers).

Les rubriques peuvent être installées les unes dans les autres, formant ainsi une *hiérarchie*. Une rubrique est soit à l'intérieur d'une autre rubrique, soit elle n'est rattachée à aucune autre et constitue alors un point d'entrée dans le site (nous parlons alors de *tête de rubrique*, ou de *secteur*). L'emboîtement des rubriques les unes dans les autres constitue l'ossature de votre site, puisque c'est autour de cette structure que viendront se greffer les différents éléments de votre site (articles, brèves, sites syndiqués...)

Ci-dessous, les rubriques 1 et 2 sont des secteurs (logiquement, ces rubriques définissent les grands « secteurs » thématiques du site).

Les langues de SPIP
Un mémento des raccourcis SPIP
FAQ de l'administrateur SPIP

 Quels sont les éléments gérés par SPIP ?
 L'aide en ligne



Rien de plus simple. Ci-dessus, les rubriques 11, 12 et 13 sont dans la rubrique 1. Les rubriques 221 et 222 sont dans la rubrique 22, elle-même dans la rubrique 2.

On nomme *hiérarchie* le chemin logique qui mène à une rubrique. Ainsi, la hiérarchie de la rubrique 221 est : rubrique 2, puis rubrique 22.

La gestion de la structure hiérarchique est très simple : il suffit d'indiquer dans quelle rubrique se situe chacune des rubriques (cela se règle par un simple menu déroulant).



Le schéma ci-dessus montre comment on déplace une rubrique : lorsqu'une rubrique est déplacée, toutes les sous-rubriques qu'elle contient la « suivent » vers son nouvel emplacement. Par exemple, si nous déplaçons la rubrique 22 à l'intérieur de la rubrique 12, les rubriques 221 et 222 la suivent (la rubrique 22 aurait tout aussi bien pû être placée comme tête de rubrique, ou à l'intérieur de la rubrique 23 par exemple. En revanche, l'interface graphique vous interdit de placer la rubrique 22 à l'intérieur de la rubrique 221 : sinon on obtiendrait une boucle que le système ne saurait pas gérer.

Signalons ici la première grosse limitation de SPIP : SPIP ne gère qu'une seule structure, et c'est la structure hiérarchique que nous venons de décrire. En particulier :

▶ il n'est pas possible qu'une rubrique appartienne à deux rubriques différentes (par exemple, pour un site de cinéma, on ne pourrait pas créer une rubrique « Orson Welles » qui dépendrait à la fois d'une rubrique « Réalisateurs » et en même temps d'une rubrique « Acteurs ») ; cela interdit également de réaliser plusieurs hiérarchies entrecroisées ;

• SPIP ne gère pas les structures en boucle (ou récursives).

Ces limitations ne sont pas dues à des difficultés techniques : l'impératif, ici, a été de conserver la simplicité d'utilisation, et notamment la simplicité de l'interface (créer une interface pour une telle hiérarchie est aisé, car c'est d'un emploi fréquent ; en revanche, gérer simultanément plusieurs niveaux de hiérarchie ou des structures en boucle pose de gros problèmes d'ergonomie).

On peut attacher un forum individuel à chaque rubrique (voir plus loin).

Terminons cette partie sur les rubriques en expliquant le principe des *rubriques actives*. Il arrive fréquemment, lorsqu'on travaille sur le site, que des rubriques soient vides, ou qu'elles ne contiennent que des articles qui ne sont pas encore publiés (ils sont en préparation et donc pas encore diffusés publiquement). Imaginons par exemple que la rubrique 221 ne contienne aucun article publié ; il est évident que, si un visiteur du site arrivait sur cette rubrique, il serait dans une impasse, une rubrique qui ne lui proposerait rigoureusement aucune information. C'est pourquoi nous parlons de rubriques *actives* : sur le site visité par le public, seules les rubriques contenant des articles publiés (ou des sous-rubriques contenant des articles publiés) sont considérées comme actives, et donc affichées sur le site public. Cette gestion des rubriques actives/non actives est automatique ; cependant le webmestre doit être conscient que toutes les rubriques créées dans la partie privée de SPIP n'apparaissent pas forcément sur le site public.

2. Les articles

Les articles, c'est encore plus simple : un article se trouve dans une rubrique. Point. Cela se gère très simplement par un menu déroulant.

Notez qu'une rubrique contenant elle-même des sous-rubriques peut parfaitement recevoir des articles.

La seule subtilité des articles, c'est leur *statut*. Un article peut être : *en cours de rédaction* : son (ou ses) auteur(s) sont en train d'y travailler, il n'apparait donc pas sur le site public, et son accès est limité sur le site privé ; *proposé à la publication* : lorsque l'auteur décide que son article est terminé, il le propose au comité de rédaction (les administrateurs et les autres rédacteurs) afin de décider s'il doit être publié ou non. L'article n'est toujours pas visible publiquement, mais tous les participants à l'espace privé peuvent le voir et son invités à le commenter dans un forum lié à cet article ;

- publié : l'article est publié sur le site public ;
- ▶ *refusé* : l'article n'est pas publié.

C'est la seule chose à comprendre pour les articles ; pour le reste, c'est très simple, et tout se gère par une interface Web.

Limitation : un article ne peut se trouver que dans une seule rubrique à la fois (même problème de conception d'interface que précédemment).

On peut attacher un forum à chaque article (voir plus loin).

3. Les brèves

La description la plus simple pour les *brèves*, c'est l'anglicisme *news*. Ce sont des « articles » de moindre importante que les véritables articles, et ils ne sont pas signés. En revanche, il est très simple de leur adjoindre un lien vers un article ou un site Web. Les brèves sont donc idéales pour constituer une revue de presse en ligne (mais rien n'interdit de les détourner de leur usage).

Les brèves ont une gestion plus sommaire que les articles :

les brèves ne peuvent être attachées qu'à des *secteurs*, des têtes de chapitre (dans notre exemple, les brèves correspondraient aux rubrique 1 et 2);

▶ les brèves ne sont pas signées, et leur mise en place est très simple : interface réduite, validation d'un clic.

On peut attacher un forum à chaque brève (ci-dessous).

4. Les forums de discussion

Les forums de discussion sont gérés automatiquement par SPIP. Les forums de discussion sont ici directement liés au contenu rédactionnel du site : on peut ouvrir un forum indépendant pour chaque article, pour chaque rubrique et pour chaque brève.

Par défaut, les forums de SPIP sont modérés à postériori. Cela signifie que chaque message envoyé par un utilisateur du site est immédiatement publié. En revanche, les administrateurs du site bénéficient d'une interface qui leur permet de lire les derniers messages postés depuis une semaine et, le cas échéant, de les supprimer.

L'administrateur du site pourra décider de modifier le comportement des forums. Il pourra choisir :

l'absence totale de forums sur son site ;

 des forums modérés à priori : les contributions n'apparaissent qu'une fois validées par un administrateur ;

• des forums sur abonnement : les participants doivent auparavant s'inscrire et recevoir (automatiquement) par mail un code leur permettant de participer.

Les messages supprimés ne sont pas détruits de la base : ils sont mis de côté, et affichent l'adresse IP de l'expéditeur ainsi que la date et l'heure de l'envoi. En cas de problème juridique (ou de spammeur fou), c'est un recours indispensable.

Lorsque les forums sont actifs, il est possible, pour chaque article, d'y interdire localement l'usage d'un forum.

5. Les auteurs

SPIP gère les auteurs du site de deux façons : à la fois pour la signature des articles (pseudo, gestion des adresses email, biographie...), et pour la gestion des accès au site privé. Ces deux aspects se gèrent via la même interface (réservée aux administrateurs).

6. Les sites syndiqués

Les systèmes de publication automatique (SPIP, phpNuke...) fabriquent automatiquement un fichier standardisé (en XML) indiquant leurs dernières publications.

SPIP permet d'aller récupérer de tels fichiers sur le réseau, et de les inclure dans sa

propre navigation. On peut ainsi indiquer sur son propre site des listes des dernières publications d'autres sites. Lorsque ces sites sont mis à jour, les nouveautés apparaissent automatiquement sur votre propre site.

Dans SPIP, les sites syndiqués sont indiqués dans les rubriques (de façon à afficher, à côté de ses propres articles, des articles tirés d'autres sites ayant une thématique similaire).

7. Les pétitions

Il est possible d'attacher à n'importe quel article une pétition validée par email. Quelques clics permettent de configurer une telle pétition (invitant les utilisateurs à « signer » tel texte).

Le processus de signature effectue automatiquement la validation par email (un mail est envoyé au signataire, lui indiquant une URL sur laquelle il « validera » sa signature). Ainsi on obtient des pétitions plus « fiables », puisque chaque signature correspond bien à une adresse email existante.

8. Les mots-clés

Il est possible de créer des mots-clés liés aux articles. Par exemple, un article pourra être lié aux mots clés « France », « Politique »... L'usage des mots-clés permet de proposer une navigation entre différents articles portant sur les mêmes thèmes ; en particulier, cela permet de contourner la limitation de SPIP selon laquelle un article ne peut appartenir qu'à une seule rubrique.





SPIP intègre une *aide en ligne* complète, que vous pouvez retrouver, dans l'espace privé, en cliquant sur le point d'interrogation **?** disponible un peu partout.

Le bouton principal d'ouverture de l'aide en ligne se situe dans la barre de navigation du site privé, en haut et à droite : il s'agit du panneau mauve marqué d'un point d'interrogation (vous ne pouvez pas le manquer) :

bc 🏦 🐉	Aide en ligne	Visiter le site
		2

Nous vous invitons en particulier à lire la page « Articles/Raccourcis typographiques », qui vous indique comment mettre en page vos articles sous SPIP.

Tout l'intérêt de cette aide en ligne réside dans les innombrables petits points d'interrogation ? installés dans l'interface de la partie privée : chacun ouvre l'aide en ligne à la rubrique correspondant exactement à l'action en cours. N'hésitez pas à en abuser :

Les langues de SPIP
Un mémento des raccourcis SPIP
FAQ de l'administrateur SPIP
Quels sont les éléments gérés par SPIP ?
L'aide en ligne



Pour le reste, vous constaterez que l'interface de SPIP est très simple. Et en tant que rédacteur, n'hésitez pas à expérimenter : vous ne pouvez pas réellement faire de dégâts.





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 Guide de l'utilisateur

Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

- Suivre la vie du site
- Indiquer l'adresse d'une mailing-list
- Les fichiers backend
- L'abonnement au calendrier

français tout le site

Forums de discussion
Installation, mise-à-jour
Utilisation de l'espace
privé
Administration, gestion,
configuration du site
Créer ses squelettes

Modifications récentes
SPIP 1.7, 1.7.2
La boucle RUBRIQUES
<INCLURE> d'autres
squelettes
La boucle FORUMS
La syntaxe des balises
SPIP
Les langues de SPIP
Les filtres de SPIP

Sécurité : SPIP et IIS

[SPIP] Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

Un forum pour chaque jeu

Introduction




- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide de l'utilisateur
 - Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

Suivre la vie du site français català Español

SPIP propose aux utilisateurs différentes méthodes pour suivre l'activité de votre site. Les utilisateurs sont invités à les utiliser en fonction de leurs besoins et/ou des logiciels dont ils ont l'habitude.

▶ Le suivi par mail de l'activité éditoriale est facilité dans la version SPIP 1.7 : il est possible d'indiquer l'adresse d'une liste de diffusion (*mailing-list*) dans la configuration du site, tous les participants étant ainsi automatiquement informés de son existence.

▶ L'annonce des dernières nouveautés par syndication XML (fichier *backend*) est toujours présente, elle est rappelée aux participants du site. En effet, cette fonctionnalité conçue initialement pour la syndication entre sites Web peut être utilisée à partir de logiciels sur les ordinateurs de bureau (*news readers*, logiciels de suivis de news).

SPIP 1.7 introduit une nouveauté notablement plus efficace : la synchronisation des informations privées et publiques du site dans des logiciels de calendrier. Il s'agit d'une fonctionnalité nettement plus puissante que les précédentes, la richesse des informations échangées étant sans commune mesure.



Suivre la vie du site
Indiquer l'adresse d'une mailing-list
Les fichiers backend
L'abonnement au calendrier



- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide de l'utilisateur
 - Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

Indiquer l'adresse d'une mailing-list français català Español

Le suivi par mail de l'activité éditoriale est facilité dans la version SPIP 1.7 : il est possible d'indiquer l'adresse d'une liste de diffusion (*mailing-list*) dans la configuration du site, tous les participants étant ainsi automatiquement informés de son existence.

Créer une mailing-list

SPIP ne gère pas lui-même de liste de diffusion (ou mailing-list) : il n'est pas conçu pour cela et, par ailleurs, d'excellents logiciels libres gèrent une telle fonction parfaitement ; de plus, de nombreux sites proposent des mailing-lists faciles à utiliser par des débutants.

SPIP est donc conçu pour faciliter l'utilisation d'une liste de diffusion « externe » : vous devez créer une telle liste de diffusion [1] et indiquer ses coordonnées dans SPIP.

Une fois la liste créée, vous obtenez deux informations :

-l'adresse email à laquelle il faut envoyer un message pour qu'il soit expédié à tous les abonnés de la liste,

- l'adresse (URL) Web de la page d'information de cette liste, où vos visiteurs pourront s'abonner en indiquant leur adresse email personnelle.

Indiquer les informations de la mailing-list dans SPIP

L'adresse de cette mailing-list se règle dans la page de « Configuration du site », « Interactivité », dans l'encadré « Envoi de mails automatique » :

 Suivre la vie du site
 Indiquer l'adresse d'une mailing-list
 Les fichiers backend
 L'abonnement au calendrier

	Certains hébergeurs désactivent l'envoi automatique de mails depuis leurs serveurs. Dans ce cas, les fonctionnalités suivantes de SPIP ne fonctionneront pas.
Env	oi des forums aux auteurs des articles
Lors artic Sout	qu'un visiteur du site poste un nouveau message dans le forum associé à un e, les auteurs de l'article peuvent être prévenus de ce message par e-mail. aitez-vous utiliser cette option ?
0	Faire suivre les messages des forums aux auteurs des articles Ne pas faire suivre les messages des forums
Sui	vi de l'activité éditoriale
Afin mail, publi	de faciliter le suivi de l'activité éditoriale du site, SPIP peut faire parvenir par par exemple à une mailing-list des rédacteurs, l'annonce des demandes de cation et des validations d'articles.
۲	Envoyer les annonces à l'adresse : spip-trad@rezo.net
	Si cette adresse correspond à une mailing-list, vous pouvez indiquer ci-dessous l'adresse à laquelle les participants au site peuvent s'inscrire. Cette adresse peut être une URL (par exemple la page d'inscription à la liste par le Web), ou une adresse email dotée d'un sujet spécifique (par exemple: spip-trad@rezo.net?subject=subscribe):
	the second

▶ Dans la partie « Suivi de l'activité éditoriale », sélectionnez « Envoyer les annonces à l'adresse... » et indiquez l'adresse email de votre liste de diffusion. De cette façon, chaque événement du site (article proposé, article publié...) sera immédiatement envoyé à cette adresse et expédié à tous les abonnés de cette liste de diffusion.

 Indiquez dans l'encadré qui suit l'adresse (URL) Web de la page d'information de cette liste. Cette adresse sera alors signalée à tous les rédacteurs dans la page
 « Suivre la vie du site » comme la page où ils pourront s'abonner à la liste de diffusion.

Si la mailing-list ne propose pas de page Web d'information, vous pouvez indiquer l'adresse email spécifique permettant de s'y abonner (souvent dans un format du type:spip@rezo.net?subject=subscribe).

[1] De nombreux hébergeurs de sites proposent de gérer de telles listes en même temps qu'ils hébergent votre site, et de nombreux services - marchands ou non - proposent des systèmes de listes de diffusion.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide de l'utilisateur
 - Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

Les fichiers backend français català Español

Le format XML/RSS a été conçu pour « exporter » la liste des derniers articles publiés par un site Web. De cette façon, différents outils peuvent automatiquement récupérer et afficher les titres et descriptions des dernières mises à jour d'un site Web.

L'usage premier de ce format est la syndication de contenu : un site Web affiche (automatiquement) les dernières mises à jour d'*un autre site* Web. On appelle cet usage la *syndication de contenu*. SPIP, comme la plupart des outils de gestion de contenu (CMS), permet d'afficher facilement les informations publiées sur d'autres sites (via la fonctionnalité « Référencer/syndiquer un site Web »).

Une utilisation plus récente de ce format consiste à permettre aux usagers de l'internet de s'« abonner » à un site Web en récupérant automatiquement et régulièrement la liste des dernières mises à jour du site. En utilisant un logiciel adapté (un *newsreader*), l'usager n'a plus besoin de visiter tous les sites qui l'intéressent pour voir s'il y a des mises à jour : le logiciel lui indique directement quelles sont les nouveautés des différents sites auxquels il s'est « abonné ». Cet usage est particulièrement utile pour suivre l'activité de plusieurs sites en même temps.

SPIP créée automatiquement les différents fichiers au format XML/RSS permettant à un autre site de syndiquer le contenu de son propre site, et/ou aux visiteurs du site de s'y « abonner » avec un *newsreader*. Ces fichiers se nomment des fichiers « backend ».

S'« abonner » à un site Web

L'utilisateur doit installer sur son ordinateur un logiciel spécifique lui permettant de s'« abonner » à des sites Web. Il existe deux types de logiciels de ce type : — les extensions s'ajoutant à un client Web (Mozilla ou Microsoft Explorer notamment) ; ainsi les fonctions de *newsreader* sont directement intégrées à l'interface du client Web habituel, le fonctionnement en est très simplifié (souvent lié

 Suivre la vie du site
 Indiquer l'adresse d'une mailing-list
 Les fichiers backend
 L'abonnement au calendrier à la gestion des signets - *bookmarks* - du navigateur) ;

- les logiciels indépendants, non liés à un navigateur Web.

La solution la plus simple consiste à installer une extension de son navigateur Web. On trouvera plusieurs extensions de ce type pour l'excellent Mozilla FireFox (habituellement sous la mention « News », ou « RSS Reader » ; voir par exemple RSS Reader Panel).



(GIF, 64.7 ko)

Habituellement, les newsreaders se présentent ainsi :

— en haut à gauche, la liste des sites auxquels on s'est abonnés (on a indiqué le titre du site et l'adresse du fichier « backend » correspondant) ;

— pour chacun de ces sites (ici en bas à gauche), la liste des derniers articles publiés, accompagnés d'un court descriptif ;

— dans la fenêtre principale, l'article lui-même est affiché lorsqu'on clique sur le titre d'un des articles référencés.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide de l'utilisateur
 - Suivre la vie du site (fichiers backend et calendrier ical)

L'abonnement au calendrier

SPIP 1.7 introduit une nouveauté très efficace pour suivre la vie d'un site Web : la synchronisation des informations privées et publiques du site dans des logiciels de calendrier.

SPIP permet l'exportation de calendriers au format iCal. Ce format permet à des logiciels de calendrier d'afficher une liste d'évéments datés et une liste de tâches, en les récupérant automatiquement et régulièrement sur le Web.

Cette fonction est particulièrement utile pour suivre l'activité de plusieurs sites sous SPIP. De cette façon, on peut par exemple afficher sur la même page d'un logiciel de calendrier :

- la liste des derniers articles publiés sur son propre site,

— la liste des activités éditoriales de plusieurs sites SPIP auxquels on participe,

— les différents rendez-vous personnels (par exemple les rendez-vous personnels que l'on note sur son site, les annonces de rencontres de l'espace privé d'une association, etc.),

- la liste des derniers articles référencés par le Portail des Copains,

- les dates des prochaines vacances scolaires,

- les horaires des prochains matchs de son équipe de basketball préférée...

Les logiciels de calendrier permettant d'exploiter de tels fichiers sont actuellement peu nombreux. Sous MacOSX, le logiciel iCal est incontournable et bénéficie d'une ergonomie très poussée. Pour les autres plateformes, le principal logiciel actuellement disponible est l'extension Mozilla Calendar qui s'installe très facilement dans Mozilla ou FireFox.

Une fois ces logiciels (iCal ou Mozilla Calendar) installés sur votre ordinateur, il suffit de cliquer sur les liens proposant la synchronisation de calendrier pour qu'un nouveau calendrier s'affiche dans le logiciel. La gestion et la navigation de ces calendriers est ensuite très simple.

 Suivre la vie du site
 Indiquer l'adresse d'une mailing-list
 Les fichiers backend

■ L'abonnement au calendrier



L'affichage de plusieurs calendriers sous Mozilla Calendar (GIF, 85.2 ko)

La copie d'écran ci-dessus (cliquez sur la vignette pour l'agrandir) affiche un exemple sous Mozilla Calendar. On trouve :

en haut à gauche, la liste des calendriers auxquels l'utilisateur s'est abonné : à la fois des calendriers de rendez-vous personnels, l'activité éditoriale de plusieurs sites, les publications publiques d'autres sites... Des codes couleur permettent de repérer les rendez-vous de chaque calendrier ;

▶ à gauche, une liste de tâches à effectuer : on trouve notamment l'annonce du nombre d'articles et de brèves proposés sur différents sites ;

▶ à droite dans la fenêtre principale, des « rendez-vous » présentés dans un calendrier graphique (ici en affichange mensuel) : en gris les derniers articles sélectionnés par rezo.net, en rose des rendez-vous personnels, en jaune des articles proposés sur un autre site...

▶ en double-cliquant sur un rendez-vous, on a obtenu sa fiche (fenêtre en bas à gauche) ; on y trouve le titre, le rappel de la date, ainsi que l'introduction de l'article (éventuellement, le dernier message d'une discussion privée ou le texte d'un rendez-vous personnel) et, très utile, l'adresse Web (URL) où l'on pourra consulter ou modifier cette information.

N.B. La « synchronisation » n'est pas possible dans les deux sens :
— on peut récupérer les informations d'un calendrier réalisé à partir d'un site sous
SPIP dans son logiciel de calendrier, mis à jour régulièrement,
— on ne peut pas envoyer vers le site SPIP concerné des modifications réalisées à

partir du logiciel de calendrier.





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

Guide du webmestre et du bidouilleur

Sécurité : SPIP et IIS

Empêcher l'accès aux données confidentielles de SPIP sous Microsoft IIS

Cet article vous concerne si la machine qui vous héberge n'utilise pas Apache, le serveur Web le plus répandu, mais le logiciel Microsoft IIS.

Vous avez ...dist ?

Qu'est-ce que les fichiers « -dist.html » ?

Que sont les fichiers sommaire-dist, rubrique-dist ou encore article-dist ? en fait ce sont les fichiers de la distribution de SPIP...

FAQ webmestre

Rapidité du site public

Contribuer au développement de SPIP Quelques règles

SPIP-Contrib: mes_fonctions

- Réaiguiller un "SIGLE" vers sa définition
- Filtre « titre_homogene »
- Compter le nombre de caractères d'un article
- Google Like
- Pagination

français tout le site

Forums de discussion

- Installation, mise-à-jourUtilisation de l'espace
- privé
- Administration, gestion,
- configuration du site Créer ses squelettes

Modifications récentes

SPIP 1.7, 1.7.2
La boucle RUBRIQUES
<INCLURE> d'autres squelettes
La boucle FORUMS
La syntaxe des balises SPIP
Les langues de SPIP

- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

- Les liens automatiques
- Partager la même BDD entre plusieurs sites

SPIP-Contrib: les squelettes

- Squelettes Nono (version 1.7)
- Squelette Epona (v2.2)
- Nouveaux Squelettes pour Spip-Contrib
- Squelette 'Gestion de ses signets, favoris ou bookmarks'
- Squelette Epona (v 2.0)
- Squelette : Menu dynamique accessible + 3 colonnes en CSS + géométrie variable
- Squelette de Mission Isolement

Les articles de documentation de SPIP-Contrib

- Les multiples possibilités du #LOGIN_PUBLIC
- Créer un article dans spip (Tutoriel en Flash pour débutants)
- Formation Spip
- Moteur de recherche
- Doc d'intro synthétique (4 pages) à Spip et sa programmation
- Des questions concernant spip ?
- Des supports de cours pour formation extensive



Mise en page : manuel de référence

Comment créer sa propre mise en page pour un site géré sous SPIP.

- Principe général
- Des boucles et des balises
- La syntaxe des boucles
- La syntaxe des balises SPIP
- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES



SPIP pas à pas

Pas à pas, comment créer un SPIP qui défie les limites.

- Mon premier squelette
- Un squelette, plusieurs articles
- Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres



Guide des fonctions avancées

Au-delà du manuel de référence, vous trouverez ici une description détaillée des fonctions plus avancées à la disposition du webmestre.

- Spip et les feuilles de style
- <INCLURE> d'autres squelettes
- Réaliser un site multilingue
- Internationaliser les squelettes
- Utiliser des URLs personnalisées
- Le moteur de recherche
- Les variables de personnalisation

[...]



Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Pour tirer parti de toute la souplesse de SPIP, il est recommandé d'utiliser les feuilles de style. Pas de panique, cette petite initiation permettra aux débutants de raccrocher les wagons...

- Introduction
- Des styles qui ont de la « class »
- Une typographie personnalisée
- Ils sont beaux, mes formulaires !
- Pour en savoir plus



Trucs et astuces

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier

- Plusieurs logos pour un article
- Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique
- Afficher des éléments par lignes dans un tableau
- Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
- Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

[...]



Le développement de SPIP et ses outils

Les différents outils de communication utilisés pour développer SPIP.



Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Sécurité : SPIP et IIS français català Español

Sécurité par défaut de SPIP

Il existe deux dossiers « sensibles » dans SPIP, ce sont CACHE et ecrire/data. Le premier comporte tous les fichiers qu'utilise votre cache pour accélérer l'affichage des pages, il est donc moyennement sensible, mais le deuxième stocke les journaux d'activité de spip (les spip.log) et vous permet notamment de créer dump.xml, le fichier de sauvegarde de la base de données.

Or le fichier dump.xml contient des données très sensibles : en particulier on peut y voir *tous* les articles, même s'ils ne sont pas rendus publics sur le site, sans compter qu'il liste également les identifiants et les mots de passe [1] des rédacteurs et administrateurs du site.

La sécurité de tous ces fichiers est assurée traditionnellement par des fichiers de configuration d'accès nommés .htaccess. SPIP génère automatiquement ces fichiers pour empêcher l'accès aux données sensibles stockées sur le serveur : vous pouvez vérifier que CACHE et ecrire/data contiennent chacun un fichier . htaccess. Hélas, ces fichiers fonctionnent sous Apache (le serveur Web libre faisant tourner la majorité des sites Web de l'Internet) mais pas sous IIS (Internet Information Services, le serveur Web de Microsoft).

Protéger ses données sous IIS : une étape de plus

Si votre site SPIP est installé sur un IIS, n'importe qui peut donc voir les dossiers censément sécurisés via .htaccess : il faut donc les protéger.

Pour protéger un dossier sur votre site : allez dans le panneau d'administration de

Sécurité : SPIP et IIS

Qu'est-ce que les fichiers
« -dist.html » ?
FAQ webmestre
Rapidité du site public
Contribuer au développement de SPIP votre serveur Web, faites un clic droit sur le dossier concerné, cliquez sur « propriétés », et dans l'onglet « Répertoire » décochez la case « Lire ».

En-têtes HTTP Messages d'erreur personnalisés Répertoire Documents Sécurité de répertoire Lors de la connexion à cette ressource, le contenu doit provenir de : • • • Le répertoire désigné • • • Le répertoire désigné • • • Un partage situé sur un autre ordinateur • • • Une redirection vers une URL • • Chemin local : /ecrire/data Parcourir •	×
Répertoire Documents Sécurité de répertoire Lors de la connexion à cette ressource, le contenu doit provenir de : • • • Le répertoire désigné • • Le répertoire désigné • • Un partage situé sur un autre ordinateur • • Une redirection vers une URL • Chemin local : /ecrire/data Parcourir	1
Lors de la connexion à cette ressource, le contenu doit provenir de :	Ì.
Le répertoire <u>désigné</u> O Un partage situé sur un autre ordinateur O Une redirection <u>v</u> ers une URL Ch <u>e</u> min local : //ecrire/data <u>P</u> arcourir	
O Un partage situé sur un autre ordinateur O Une redirection <u>v</u> ers une URL Ch <u>e</u> min local : //ecrire/data <u>P</u> arcourir	
C Une redirection vers une URL Chemin local : //ecrire/data Parcourir	
Chemin local : /ecrire/data Parcourir	
Autorisations Contrôle du contenu Contrôle du contenu	
🗖 Lire 🔽 Accès au journal 🗖 I <u>n</u> dexer ce répertoire	
Écri <u>r</u> e Parcours du répertoire autorisé Paramètres d'application	
Nom : Application par défaut <u>Créer</u>	
Point de départ : Configuration	
Exécuter dans un espace mémoire séparé (processus isolé)	
Autorisations : Décharger	
Aucune Aucune Aucune	
O Exécuter (y compris le script)	
OK Cancel Apply Help	

Le panneau de propriétés du dossier /ecrire/data/ Décocher la case "Lire" suffit à protéger le dossier exactement comme le fait Apache avec les fichiers . htaccess

Faites cette opération pour chacun des deux dossiers CACHE et ecrire/data. Si la manipulation est bonne, vous ne devriez plus pouvoir accéder aux fichiers de ces dossiers à travers le serveur web. Testez votre configuration en essayant d'afficher http://www.votresite.com/ecrire/data/spip.log avec votre navigateur. Vous devriez obtenir un message du type « Accès refusé ».

[1] Les mots de passe sont chiffrés par SPIP, mais gardez bien à l'esprit qu'aucune protection n'est inviolable.





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Qu'est-ce que les fichiers « -dist.html » ?

Español

Comme vous le savez sûrement déjà (sinon, lisez le tutorial ou le manuel de référence), le système de squelettes est basé sur des fichiers .html contenant la présentation graphique du site. Par exemple, « article.html » présente les articles, « rubrique.html » présente les rubriques...

Or, nous avons remarqué que fréquemment, les utilisateurs qui manipulaient leur site public en modifiant ces fichiers .html fournis avec SPIP rencontraient des problèmes lors des mises à jour, s'ils n'avaient pas pris leurs précautions en sauvegardant les fichiers modifiés.

En effet, en réinstallant tous les nouveaux fichiers livrés avec SPIP, ils écrasaient purement et simplement leurs fichiers modifiés (oubliant de faire une copie de sauvegarde de leurs modifications).

Depuis la version 1.3, vous pouvez constater que les fichiers de squelettes fournis dans la distribution de SPIP sont nommés « article-dist.html », « rubriquedist.html », et ainsi de suite. Si l'on veut personnaliser ces fichiers, il suffit de les renommer d'abord « article.html », « rubrique.html », etc. (sans le -dist).

Ainsi, à la prochaine mise-à-jour, vous réinstallez des fichiers « -dist.html », mais vos propres fichiers « .html » ne sont pas écrasés. Une petite amélioration, mais qui évite bien des déboires.

Pour aller plus loin

Voici l'ordre (par priorité décroissante) dans lequel sont utilisés les fichiers de

Sécurité : SPIP et IIS
 Qu'est-ce que les

Curest-ce que les
fichiers « -dist.html » ?
FAQ webmestre
Rapidité du site public
Contribuer au
développement de SPIP

squelettes selon leur nom :

rubrique=10.html : si ce fichier existe, il ne s'applique qu'à la rubrique numéro 10 ;

si ce fichier n'existe pas, SPIP regarde si il n'y a pas un fichier rubrique-10. html, si ce fichier existe, la rubrique 10 ainsi que ses sous-rubriques l'utilisent, c'est donc « récursif » ;

si ce fichier n'existe pas, SPIP regarde s'il n'y a pas un fichier rubrique.html, qui s'applique à toutes les rubriques du site qui ne sont pas concernées par les fichiers indiqués ci-dessus ;

▶ si ce fichier n'existe pas, SPIP utilise alors le fichier rubrique-dist.html qui est le fichier fourni par défaut. Si vous voulez modifier ce fichier, renommez-le en rubrique.html, de façon à ne pas écraser vos modifications à la prochaine mise à jour de SPIP.

Note : L'article sur les variables de personnalisation explique comment procéder pour ranger tous les squelettes du site dans un sous-dossier.

٦





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur



Les bases

1. Comment fais-je pour modifier la mise en page du site public?

La gestion de la mise en page s'appuie sur des fichiers à l'extension .html appelés *squelettes* de mise en page. Leur rôle correspond grosso modo à ce que d'autres logiciels nomment « modèles » « gabarits », ou en anglais, « *templates* ».

Chaque fichier est associé à un type de page différent : ainsi un *squelette* pour le sommaire, un pour l'affichage des articles, un pour l'affichage des rubriques, etc. Un squelette contient du HTML standard définissant l'habillage de la page, dans lequel on insère des « codes » spécifiques à SPIP afin de définir quelles informations vont venir « habiter » cet habillage.

Le langage des squelettes de SPIP est très souple et permet de réaliser des mises en page très variées : un simple coup d'oeil à uZine, Vacarme, Hacktivist News Service ainsi que les sites enregistrés par leurs créateurs sur cette page saura vous en convaincre. Il est donc dommage de garder la mise en page d'origine, même si celleci est très utile pour se mettre le pied à l'étrier.

2. Est-il possible d'écrire ces squelettes soi-même?

Oui, c'est un des intérêts majeurs de SPIP. Pour cela allez voir :

- ▶ le tutorial, pour comprendre les bases de la programmation des squelettes.
- le manuel de référence, qui liste toutes les possibilités de programmation.

3. Je ne sais pas / ne veux pas apprendre à programmer. Peut-on utiliser des mises en pages déjà existantes ?

Sécurité : SPIP et IIS
 Qu'est-ce que les fichiers
 « -dist.html » ?
 FAQ webmestre

Rapidité du site public

Contribuer au développement de SPIP

Oui. En dehors de la mise en page par défaut, d'autres jeux de squelettes sont disponibles sur le site des contributions à SPIP, dans la rubrique « Squelettes ».

Il suffit en général de récupérer l'archive voulue (le fichier au format .zip ou .tar.gz, au choix), de la décompresser chez vous, et de transférer son contenu par FTP à la racine de votre site SPIP. Vous pouvez faire une sauvegarde de vos fichiers .html actuels, au cas où vous voulez revenir en arrière.

4. Il n'y a pas beaucoup de jeux de squelettes disponibles. Pourquoi?

Ces jeux de squelettes sont alimentés par les webmestres SPIP qui nous fournissent leurs créations. Nous comptons donc sur les webmestres pour compléter cette base de squelettes afin d'encourager l'entraide et la richesse des sites SPIP. (cf. section « Partager » plus bas dans cette FAQ)

Créer ses squelettes

1. Peut-on utiliser un éditeur textuel pour créer et modifier ses squelettes ?

Oui, comme on le ferait pour du HTML classique.

2. Peut-on utiliser un éditeur graphique (WYSIWYG) pour créer et modifier ses squelettes ?

Oui, comme on le ferait pour du HTML classique. Voir cependant la question suivante.

3. J'essaie d'utiliser un éditeur graphique pour créer mes pages, mais il modifie les tags SPIP. Peut-on résoudre ce problème ?

Certains éditeurs graphiques « corrigent » automatiquement les tags qu'ils ne comprennent pas. La plupart ont toutefois une option permettant de désactiver cette fonctionnalité. Nous avons consacré un article spécifique à DreamWeaver, mais la démarche est équivalente pour les autres éditeurs (GoLive...).

Partager vos créations

1. J'ai écrit des squelettes pour mon site. Comment fais-je pour qu'ils soient disponibles à tous ?

N'hésitez pas à vous inscrire sur le site SPIP-Contrib mentionné plus haut, afin de proposer vos squelettes au téléchargement et que d'autres puissent à leur tour s'en inspirer pour créer leur propre site.

[SPIP] FAQ webmestre





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Rapidité du site public français català Español

Contrairement à la plupart des systèmes de publication gratuits, SPIP intègre un système de cache permettant d'accélérer l'affichage du site public. Quelques pistes pour comprendre ce qui influe sur la rapidité de votre site...

Optimiser un site

Si vous vous inquiétez pour la rapidité de votre site, il est bon de vous intéresser aux pistes suivantes :

▶ Votre hébergement Web offre-t-il des performances de bonne qualité ? Evidemment, c'est subjectif. L'expression « mauvaise qualité » recouvre à coup sûr la plupart des hébergeurs gratuits (notamment Free). « Bonne qualité » inclut forcément une machine dédiée (i.e. qui ne sert qu'à votre site) de fabrication récente, mais aussi des hébergeurs commerciaux pas trop au rabais. Entre les deux, ça devient très subjectif, en fonction de vos exigences, de la taille de votre site....

Si la qualité de votre hébergement laisse à désirer, vous aurez intérêt à ne pas créer de squelettes trop complexes, i.e. qui demandent à SPIP d'afficher trop d'informations différentes. Cela vaut pour tout type d'informations : tout ce qui, dans les squelettes, est susceptible d'être transformé par SPIP en données affichables. Notez, en particulier, que les squelettes fournis par défaut démontrent au maximum les possibilités de SPIP, et par conséquent génèrent des pages assez lourdes.

▶ N'oubliez pas non plus de régler les délais d'expiration des différents types de pages. Ainsi, si votre site contient un grand nombre d'articles en archives, vous avez peut-être intérêt à augmenter la durée d'expiration des articles, sinon les articles consultés peu souvent ne bénéficieraient pas du système de cache.

Sécurité : SPIP et IIS
Qu'est-ce que les fichiers
« -dist.html » ?
FAQ webmestre
Rapidité du site public
Contribuer au

développement de SPIP

L'influence du cache

La présence du cache change quelque peu la donne en matière de rapidité. Ce n'est pas tant le nombre de visites de votre site qui sera le point critique, que la capacité de votre serveur à recalculer les pages dans le temps imparti au script PHP (en effet, sur la plupart des serveurs, une limite de durée d'exécution par appel de script est fixée afin d'éviter les abus et les erreurs de programmation). Par contre, si la page demandée est dans le cache et n'a pas expiré, la réponse du serveur devrait être quasiinstantanée (dans le cas contraire, votre serveur est vraiment très chargé).

La qualité des performances devient ainsi objectivement mesurable si, lors du recalcul d'une page du site, on obtient un « *timeout* », c'est-à-dire que le serveur a dépassé le temps maximal d'exécution d'un script PHP. Alors il faut soit changer d'hébergement, soit se résoudre à afficher des pages plus simples : pour cela, modifier les squelettes pour afficher moins d'informations sur une même page.

Sur une machine dédiée

Si vous utilisez votre propre machine, il faut vous assurer qu'elle pourra tenir la charge. N'importe quelle machine pas trop vieille (moins de trois ans environ) devrait en être capable.

Par contre, l'utilisation de SPIP, par rapport à d'autres systèmes de publication, permet de mutualiser les ressources techniques entre plusieurs sites. En effet, tant que le cache est utilisé, la machine est peu sollicitée, donc plusieurs sites peuvent cohabiter sans problème (sauf s'il y a vraiment un très grand nombre de visites). Le problème est donc surtout de prévenir qu'il y ait trop de passagers à bord, c'est-àdire qu'un trop grand nombre de « services » hébergés (sites Web, boîtes à e-mail...) mette en péril la qualité du service.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Contribuer au développement de SPIP français català Español

Si vous voulez contribuer à la programmation de SPIP, l'idée la plus importante à retenir est la suivante : *vous arrivez sur un projet qui est déjà fonctionnel.* Ce projet est muni d'un ensemble de règles qui, toutes arbitraires qu'elles peuvent paraître, assurent sa cohérence. Ces règles n'ont pas besoin d'être énoncées explicitement pour exister : certaines sont clairement visibles après un examen plus ou moins détaillé du code, et les règles tacites doivent être respectées au même titre que les autres. Il est formellement conseillé de bien suivre ces règles. Ce respect n'a pas à être lié ou non à vos goûts personnels : il permet de garder sa cohérence et son unité au projet,

et de le conserver aussi lisible qu'il l'était auparavant. N'oubliez pas que d'autres personnes que vous sont amenées à lire, comprendre, voire modifier votre code.

Par exemple, il est évident que les fonctions SPIP sont écrites sous la forme ma_fonction(). Dans le cadre de ce projet, il serait donc parfaitement déplacé d'ajouter des fonctions en les écrivant MaFonction() - même si dans l'absolu cette forme n'est pas plus critiquable que l'autre.

Tout ceci n'empêche pas évidemment de critiquer une règle et d'en proposer une meilleure, le cas échéant. N'hésitez pas à le faire ; mais il doit y avoir de véritables raisons à cela.

Enfin, tout règle souffre des exceptions. Mais celles-ci doivent avoir une véritable justification, non uniquement la paresse du programmeur ; elles doivent être le plus rares possible. Notamment, garder à l'esprit que le « provisoire » a souvent tendance à devenir définitif quand personne n'a envie de le corriger ; or il est logique et juste que tout programmeur soit responsable de la finition de son propre code, mais non de celui des autres.

- Sécurité : SPIP et IIS
 Qu'est-ce que les fichiers
 « -dist.html » ?
- FAQ webmestre
- Rapidité du site public

Contribuer au

développement de SPIP

Règles de présentation et d'écriture

Les règles qui suivent sont communes à un nombre plus ou moins grand de langages de programmation : au minimum tous les langages présentant une syntaxe similaire à PHP (c'est-à-dire, outre PHP lui-même, C, C++, Java....).

Ces règles sont communément acceptées, de façon aussi naturelle que les règles de présentation et de typographie d'un texte en langage naturel ; d'ailleurs elles sont fréquemment similaires.

Présentation

▶ Le code doit être espacé et indenté de manière à mettre en valeur sa structure et la séparation entre les différents blocs logiques (fonctions notamment). L'espacement et l'indentation doivent être suffisants pour rendre la structure compréhensible dès le premier regard ; ils ne doivent pas être excessifs. On doit y apporter le même soin qu'à la division en paragraphes d'un texte en langage naturel.

• L'indentation sera faite de préférence avec le caractère de tabulation. Cela permet de choisir librement la profondeur d'indentation dans les options de son éditeur de texte, tout en n'imposant pas ce choix aux autres développeurs.

▶ Tout bloc contenu à l'intérieur d'une paire d'accolades sera indenté d'une et une seule tabulation. De même, récursivement, pour les sous-blocs : ajout d'une et une seule tabulation supplémentaire à chaque entrée dans un niveau de profondeur supplémentaire. Cette règle vaut bien aussi pour la déclaration de fonctions.

Le code qui ne fait pas partie d'une fonction ne doit pas être indenté.

L'utilisation des transitions PHP-HTML (<?php et ?>) doit être minimisée. L'éviter lors qu'il s'agit d'afficher uniquement de petits morceaux de HTML. Ne pas oublier qu'un petit morceau de code PHP inséré au milieu d'un océan de HTML est invisible sans un examen très attentionné.

Typographie

▶ Lors de l'utilisation de parenthèses ou de crochets, il ne faut pas laisser d'espace après la parenthèse ouvrante ni avant la parenthèse fermante.

▶ Lors de l'utilisation d'opérateurs binaires (+, =, *, AND, ...), il faut laisser un espace de part et d'autre de l'opérateur. Exception manifeste dans cette phrase, où les opérateurs sont mentionnés et non utilisés en tant que tels.

Les opérateurs unaires (!, ...) doivent être collés au paramètre auquel ils s'appliquent.

Par convention, lors d'un appel de fonction, il n'y a pas d'espace devant la parenthèse ouvrante : « f(\$x) » et non « f (\$x) ». A contrario, et pour bien distinguer, on laisse un espace devant la parenthèse quand il s'agit d'une structure de contrôle intégrée au langage : « if (!\$x) » et non « if(!\$x) ».

Les virgules et points-virgules sont suivis mais non précédés d'un espace.

Règles de programmation

Réfléchir

Avant de programmer une nouvelle fonctionnalité, réfléchir...

 méthodes et algorithmes utilisés pour l'implémentation : légèreté, performance, robustesse (ne pas hésiter à faire quelques calculs grossiers pour valider les choix) ;

adéquation au projet : portabilité, sécurité, souplesse ;

 implications sur les autres fonctionnalités : modifications et ajouts à faire sur les fonctionnalités existantes ;

place « naturelle » pour cette fonctionnalité dans le projet : en matière d'interface, de fichiers...

Ne pas négliger la factorisation ou mise en commun du code (par des fonctions, notamment dans des fichiers à inclure). Eviter par contre le plus possible les fichiers inclus contenant du code hors fonctions (sauf lorsque c'est « naturel » et voulu).

Nommer

Variables et fonctions :

Quel que soit le projet, le nommage doit rester homogène pour que le code soit facile à lire. Ainsi, sous SPIP, les noms de variables et de fonctions seront en minuscules ; les noms composés, de la forme variable_composee.

D'une manière générale, les noms seront ni trop brefs, ni trop longs ; ile seront suffisamment explicites. Cette règle est particulièrement importante pour les variables globales, qui peuvent être partagées entre plusieurs fichiers et de nombreuses fonctions. Pour les variables locales (i.e. à une fonction), la règle est plus souple. Notamment, on peut employer des variables d'une lettre, par exemple pour obtenir des expressions plus compactes. Remarquer que dans tous les langages de programmation, un certain nombre de lettres sont par tradition associées à certains usages (exemples : \$i, \$j pour des compteurs de boucles, \$n pour un dénombrement, \$t pour un instant ou une durée en secondes...). Ne pas détourner ces conventions permet à vos lecteurs d'être plus vite dans le bain.

▶ Fichiers :

Pour des raisons historiques, les fichiers à inclure dans l'espace public seront appelés *inc-fichier.php3*. Dans l'espace privé, ce sera *ecrire/inc_fichier.php3* (noter le tiret bas à la place du tiret normal). Les fichiers de l'espace public appelés par redirection HTTP depuis l'espace privé sont appelés *spip_fichier.php3*. Tous les autres fichiers ont un nom qui ne commence ni par "inc", ni par "spip".

Tester

Une fois une modification importante apportée, il est bon de la tester soi-même, sans attendre que quelqu'un d'autre le fasse à sa place. Dans le cadre de SPIP, cela veut dire vérifier que le programme marche de manière correcte sur un certain nombre d'hébergeurs (par exemple : Altern, Free...) et de configurations (par exemple : différentes versions de PHP, de MySQL, restriction plus ou moins grande des droits d'accès aux répertoires...) ; mais aussi qu'un certain nombre de situations parmi les plus courantes (dans le cas d'une interface graphique notamment) sont traitées correctement.

Partager vos modifications

Une fois que vous êtes satisfait de votre modification du code, il est grand temps d'en parler avec les autres développeurs de SPIP, et de voir s'il mérite d'être intégré à la distribution officielle de SPIP... Rendez-vous sur la liste de diffusion spip-dev. A bientôt !

٦





Documentation en français
 Guide du webmestre et du bidouilleur

Mise en page : manuel de référence

Comment créer sa propre mise en page pour un site géré sous SPIP.

- Principe général
- Des boucles et des balises
- La syntaxe des boucles
- La syntaxe des balises SPIP
- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou SYNDICATION)

français

tout le site

Modifications récentes

configuration du site Créer ses squelettes

Forums de discussion

Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé
 Administration, gestion,

- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres squelettes
- La boucle FORUMS
- La syntaxe des balises SPIP

[SPIP] Mise en page : manuel de référence

- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

- La boucle DOCUMENTS
- La boucle SYNDIC_ARTICLES
- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à toutes les boucles
- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives
- La « popularité » des articles
- La gestion des dates
- Exposer un article dans une liste





Principe général

Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP

■ La boucle ARTICLES ■ La boucle RUBRIQUES

La boucle BREVES

- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS

La boucle MOTS

La boucle SITES (ou

SYNDICATION)

■ La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

■ La boucle SIGNATURES La boucle HIERARCHIE

Les critères communs à

toutes les boucles

- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche

Les filtres de SPIP

Les boucles récursives

La « popularité » des articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

Tout le contenu d'un site géré sous SPIP est installé dans une base de données mySQL. Pour présenter ces informations aux visiteurs du site, il faut donc réaliser l'opération qui consiste à lire les informations, à les organiser et à les mettre en page, afin d'afficher une page HTML dans le navigateur Web.

Deutsch

Español

italiano

Cette opération est traditionnellement assez pénible :

français

català

il faut connaître la programmation PHP et MySQL, et écrire des « routines » relativement complexes ;

l'intégration de telles routines dans une mise en page HTML élaborée est assez pénible :

il faut prendre en compte des problèmes de performances : le recours systématique à du code mySQL et PHP est gourmand en ressources, ralentit la visite et, dans des cas extrêmes, provoque des plantages du serveur Web.

SPIP propose une solution complète pour contourner ces difficultés :

la mise en page du site est effectuée au moyen de pages HTML nommées squelettes, contenant des instructions simplifiées permettant d'indiquer où et comment se placent les informations tirées de la base de données dans la page ;

• un système de cache permet de stocker chaque page et ainsi d'éviter de provoquer des appels à la base de données à chaque visite. Non seulement la charge sur le serveur est réduite, la vitesse très largement accélérée, de plus un site sous SPIP reste consultable même lorsque la base mySQL est plantée.

Pour chaque type de document, un couple de fichiers

L'intérêt (et la limite) d'un système de publication automatisé, c'est que l'on ne va pas redéfinir une interface différente en HTML pour chaque page isolée. Par

exemple, toutes les articles bénéficieront de la même interface, simplement le système placera des informations différentes dans ce graphisme (on verra plus loin que SPIP autorise cependant une certaine souplesse).

L'avantage de cette manière de procéder est évident : on définit un format-type (squelette) pour, par exemple, tous les articles, et le système fabriquera chaque page individuelle en plaçant automatiquement le titre, le texte, les liens de navigation... de chaque article.

Pour chaque type de document, SPIP vous demande *deux fichiers* : un fichier .php3 et un fichier .html. Lors de l'installation de SPIP, vous trouverez ainsi les couples : « article.php3 / article.html », « rubrique.php3 / rubrique.html », etc. Vous pouvez naturellement modifier ces couples, et en créer d'autres.

Le principe de fonctionnement du cache

L'appel d'une page spécifique se fait par l'intermédiaire du fichier .php3. Par exemple, pour appeler l'article n°5, l'URL correspondante est :

http://monsite.net/article.php3?id_article=5



1. Le fichier appelé est donc article.php3, avec en paramètre id_article=5.

2. Le fichier article.php3 est un fichier PHP ; sa première tâche consiste à vérifier dans le dossier /CACHE sur votre serveur, s'il existe déjà un fichier correspondant à cet article.

2bis. Si un tel fichier existe dans /CACHE, article.php3 vérifie sa date de création. Si ce fichier est suffisamment récent, il le retourne directement à l'utilisateur. Le processus de consultation est alors terminé.

3. S'il n'existe pas un tel fichier dans / CACHE (première visite sur cet article, par exemple), ou si son âge est trop ancien, SPIP démarre le calcul de cette page.

4. C'est alors la page article.html qui est chargée et analysée. Cette page contient la mise en page correspondant à ce type de document. Il s'agit de HTML complété d'indications permettant de placer les éléments tirés de la base de données. En fonction des éléments requis par article.html, SPIP va chercher les informations nécessaires tirées de la base de données mySQL et les insérer aux endroits prévus.

5. Un fichier est ainsi fabriqué par article.php3, à partir de la description contenue dans article.html, avec les éléments tirés de la base de données. Ce fichier est alors sauvegardé dans le dossier /CACHE et renvoyé au visiteur.

Lors d'une visite suivante, si le délai entre les deux visites est suffisamment court, c'est donc ce nouveau fichier stocké dans /CACHE qui est retourné, sans avoir à faire un nouveau calcul à partir de la base de données. En cas de plantage de la base de données, c'est forcément le fichier en cache qui est retourné, même s'il est « trop âgé ».

Remarque. On voit ici que chaque page du site est mise en cache individuellement, et chaque recalcul est provoqué par les visites du site. Il n'y a pas, en particulier, un recalcul de toutes les pages du site d'un seul coup à échéance régulière (ce genre de « grosse manoeuvre » ayant le bon goût de surcharger le serveur et de le faire parfois planter).

Le fichier .PHP3

Le fichier « .php3 » est très simple. Par exemple, article.php3 contient uniquement :

Son seul but est donc de fixer deux variables (\$fond et \$delais) et d'appeler le fichier qui déclenche le fonctionnement de SPIP (inc-public.php3).

La variable \$fond est le nom du fichier qui contient la description de la mise en page (le *squelette*). Ici, puisque \$fond="article", le fichier de description sera contenu dans article.html [1]. Notez bien que, dans la variable \$fond, on n'indique pas la terminaison « .html ».

Remarque. L'intérêt de choisir soi-même le nom du fichier de squelette (que l'on aurait pu déduire automatiquement du nom du fichier .php3) est, si nécessaire, d'utiliser un autre nom. Cela pour ne pas écraser, éventuellement, des fichiers HTML qui subsisteraient d'une ancienne version du site que l'on ne souhaite pas supprimer. S'il existe, d'une ancienne version du site, un fichier article.html que l'on ne souhaite pas effacer, on utilisera par exemple un fichier squelette pour SPIP intitulé article-nouveau.html, et on fixera dans article.
php3:
\$fond="article-nouveau".

La variable \$delais est l'âge maximum pour l'utilisation du fichier stocké en / CACHE. Ce délai est fixé en secondes. Un délai de 3600 correspond donc à une heure ; un délai de 24*3600 est donc de 24 heures.

On jouera sur cette valeur en fonction de la fréquence des ajouts de contenu du site (nouveaux articles, nouvelles brèves...). Un site actualisé plusieurs fois par jour pourra adopter un délai d'une heure ; un site publiant quelques articles par semaine pourra adopter un délai nettement plus long. De même, le contenu des pages est important : si vous insérez la syndication du contenu de sites fréquemment mis à jour, vous souhaiterez sans doute adapter votre propre délais à celui des sites référencés.

Remarque. Certains webmestre succombent à la tentation de fixer des délais dérisoires (quelques secondes), pour que le site corresponde très exactement, à chaque instant, aux dernières modifications de la base de données. Dans ce cas, vous perdez tous les avantages du système de cache : les visites sont nettement ralenties et, à l'extrême, sur des sites très fréquentés, vous pouvez provoquer des plantages de la base de données (ou vous faire virer par votre hébergeur parce que vous monopolisez la puissance de sa machine...).

Remarque. Une autre raison qui semble pousser les webmestres à fixer des délais très courts est la présence des forums sur leur site. En effet, pour que les contributions s'affichent dès qu'elles sont postées, ils pensent nécessaire de réduire le délais de recalcul. C'est inutile : SPIP gère cet aspect automatiquement ; lorsqu'une contribution à un forum est postée, la page correspondante est effacée du cache, et recalculée immédiatement, quel que soit le délai fixé pour cette page.

Le fichier .HTML

Dans SPIP, nous appelons les fichiers .html les **squelettes**. Ce sont eux qui décrivent l'interface graphique de vos pages.

Ces fichiers sont rédigés directement en HTML, auquel on ajoute des instructions permettant d'indiquer à SPIP où il devra placer les éléments tirés de la base de données (du genre : « placer le titre ici », « indiquer à cet endroit la liste des articles portant sur le même thème »...).

Les instructions de placement des éléments sont rédigées dans un langage spécifique, qui fait l'objet du présent manuel d'utilisation. Ce langage constitue par ailleurs la seule difficulté de SPIP.

« Encore un langage ? » Hé oui, il va vous falloir apprendre un nouveau langage. Il n'est cependant pas très compliqué, et il permet de créer des interfaces complexes très rapidement. Par rapport au couple PHP/mySQL, vous verrez qu'il vous fait gagner un temps fou (surtout : il est beaucoup plus simple). C'est un *markup language*, c'est-à-dire un langage utilisant des balises similaires à celles du HTML. *Remarque.* De la même façon que l'on apprend le HTML en s'inspirant du code source des sites que l'on visite, vous pouvez vous inspirer des squelettes utilisés sur d'autres sites fonctionnant sous SPIP. Il suffit d'aller chercher le fichier « .html » correspondant. Par exemple, vous pouvez voir le squelette des articles d'uZine (visualisez le code source pour obtenir le texte du squelette).

Une interface différente dans le même site

Tout d'abord, notez qu'il est possible de créer des couples de fichiers pour le même élément logique (articles, rubriques, ...). Par exemple, vous pouvez créer des fichiers pour visiter un même article avec des interfaces différentes : article.php3/html pour le format normal, imprimer.php3/html pour le même article dans un format adapté à l'impression, article-texte.php3/html pour l'article dans un format texte (adapté aux mal-voyants par exemple), article-lourd.php/html avec une interface lourdingue adaptée au haut-débit, etc.

▶ Une interface différente selon les rubriques. Vous pouvez, pour un même type de document, créer des squelettes différents selon les rubriques du site. Il s'agit de créer simplement de nouveaux fichiers .html en fonction des rubriques (inutile, ici, de modifier le fichier .php3, on se contente de jouer sur les noms des fichiers squelettes).

Il suffit de compléter le nom du fichier squelette de « -numéro » (un tiret suivi d'un numéro de rubrique). Par exemple, si vous créez un fichier : article-60.html, tous articles contenus dans la rubrique n°60 utiliseront ce squelette (et non plus le squelette par défaut article.html). Notez bien : le numéro indiqué est celui d'une *rubrique*. Si cette rubrique 60 contient des sous-rubriques, les articles contenus dans ces sous-rubriques utiliseront également le nouveau squelette article-60.html.

Remarque. Dans notre exemple, on aura certainement également intérêt à créer un rubrique-60.html, voire un breve-60.html, etc. pour accompagner le changement de mise en page de cette rubrique.

▶ Une interface pour une seule rubrique. (SPIP 1.3) On peut créer une interface qui s'applique à une rubrique, *mais pas à ses sous-rubriques*. Pour cela, il faut créer un fichier : article=60.html, qui s'appliquera uniquement aux articles de la rubrique 60, mais pas à ses sous-rubriques.

Que peut-on mettre dans un fichier .HTML

Les fichiers . html sont essentiellement des fichiers « texte », complétés d'instructions de placement des éléments de la base de données.

SPIP analyse uniquement les instructions de placement des éléments de la base de données (codées selon le langage spécifique de SPIP) ; il se contrefiche de ce qui est placé dans ce fichier et qui ne correspond pas à ces instructions.

Leur contenu essentiel est donc du HTML. Vous déterminez la mise en page, la

version du HTML désiré, etc. Vous pouvez évidemment y inclure des feuilles de style (CSS), mais également du JavaScript, du Flash... en gros : tout ce qu'on place habituellement dans une page Web.

Mais vous pouvez également (tout cela n'est jamais que du texte) créer du XML (par exemple, « backend.php3/html » génère du XML).

Plus original : toutes les pages retournées au visiteur sont tirées du /CACHE par une page écrite en PHP. Vous pouvez donc inclure dans vos squelette des instructions en PHP, elles seront exécutées lors de la visite. Utilisée de manière assez fine, cette possibilité permet une grande souplesse à SPIP, que vous pouvez ainsi compléter (par exemple ajouter un compteur, etc.), ou même faire évoluer certains éléments de mise en page en fonction des informations tirées de la base de données.

[1] Si article.html n'existe pas, le fichier article-dist.html est pris à la place. Lire à ce propos « Qu'est-ce que les fichiers « -dist.html » ? ».





■ français ■ ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ italiano

Tout ce qui suit concerne désormais le langage de description de la mise en page des *squelettes* dans SPIP ; si vous avez bien compris l'explication précédente, vous savez que nous travaillons donc dans les fichiers « .html ».

La présente documentation est volontairement technique (il s'agit ici de références techniques) ; vous pouvez préférer commencer par notre guide Pas à pas, plus didactique, et revenir ensuite ici pour une documentation plus précise.

Des boucles

La notion de base du langage de SPIP est la boucle.

La logique de la boucle

Une base de données, classiquement, c'est une liste d'éléments : ici, une liste des articles, une liste des rubriques, une liste des auteurs, etc. Pour « fabriquer » le site, on va donc extraire de cette liste certains de ses éléments :

▶ à la base, on veut extraire *un seul élément* d'une liste ; par exemple, afficher l'article désiré ;

▶ mais il est fréquent d'extraire *plusieurs éléments* d'une liste ; par exemple, dans la page d'une rubrique, on veut afficher *tous* les articles contenus dans cette rubrique, ainsi que *toutes* les sous-rubriques contenues dans cette rubrique ;

▶ plus subtil : il arrive fréquemment qu'il n'y ait pas d'éléments satisfaisants à tel ou tel endroit ; SPIP doit alors pouvoir gérer l'éventualité de l'absence de ces éléments ; par exemple, le squelette de l'affichage des rubriques demande l'affichage de toutes les sous-rubriques contenues dans une rubrique ; que faire, alors, s'il n'y a pas sous-

Principe général

Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises

SPIP

- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou
- SYNDICATION)

 La boucle DOCUMENTS
- La boucle

SYNDIC_ARTICLES

- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à
- toutes les boucles
- Les balises propres au siteLes formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives
- La « popularité » des articles
- La gestion des dates
- Exposer un article dans une liste

rubriques dans cette rubrique spécifique ?

Ces trois situations sont traitées par la notion unique de *boucle*, qui permet à la fois de gérer l'affichage d'un seul élément, de plusieurs éléments successifs, ou l'absence d'éléments.

Le système de boucle permet, dans un code unique :

• d'indiquer à quel endroit du code HTML on a besoin de quel type d'élément (à tel endroit on veut récupérer la liste des articles, à tel endroit on veut inclure la liste des sous-rubriques...) ;

- de prévoir l'affichage d'un élément unique ;
- d'indiquer comment est affichée une liste de plusieurs éléments ;
- de déterminer ce qu'on affiche lorsqu'il n'y a aucun élément correspondant.

Analogie avec la programmation en PHP/mySQL

Ceux qui ont déjà programmé des requêtes mySQL en PHP savent que le traitement se déroule en deux temps :

 la construction de la syntaxe de la requête (qui consiste à dire « je veux récupérer la liste des articles contenus dans telle rubrique... »);

l'analyse et l'affichage des résultats au travers d'une boucle.

Ce sont ces deux événements qui sont gérés, dans SPIP, au travers des boucles.

Les balises SPIP

Grâce aux boucles, on a donc récupéré des éléments uniques ou des listes d'éléments : par exemple une liste d'articles ou une liste de rubriques...

Cependant, chaque élément de telles listes est composé de plusieurs éléments précis : par exemple un article se compose d'un titre, d'un surtitre, d'un sous-titre, d'un texte d'introduction (chapeau), d'un texte principal, d'un post-scriptum, etc. Il existe ainsi des balises spécifiques à SPIP, permettant d'indiquer précisément à quel endroit on affiche des éléments : « placer le titre ici », « placer le texte ici »...

Les balises à l'intérieur des boucles

Voici, au travers d'un cas classique, le principe de fonctionnement général d'une boucle accompagnée de ses balises (attention, ça n'est pas du langage SPIP, c'est une description logique) :

BOUCLE : afficher la liste des articles de cette rubrique

- afficher ici le titre de l'article
- afficher le sous-titre
- afficher le texte

Fin de la BOUCLE

Cette boucle, analysée par SPIP, peut donner trois résultats différents.

> Il n'y a aucun article dans cette rubrique.

Dans ce cas, bien évidemment, aucun des éléments « afficher ici... (titre, soustitre...) » n'est utilisé. En revanche, si on l'a prévu, on peut afficher un message du genre « Il n'y a pas d'article ».

Il y a un seul article dans cette rubrique.

Dans ce cas, très simplement, la page HTML est construite sur le modèle de la boucle :

- Titre de l'article
- Sous-titre
- Texte de l'article

Il y a plusieurs articles dans cette rubrique.

La description de la mise en page (« placer ici... ») va alors être calculée successivement pour chacun des articles. Ce qui donne simplement :

- Titre de l'article 1
 Sous-titre de l'article 1
 Texte de l'article 1
 Titre de l'article 2
 Sous-titre de l'article 2
 Texte de l'article 2
 ...
- Titre du dernier article
- Sous-titre du dernier article
- Texte du dernier article

La suite de ce guide de référence se construira donc de la manière suivante :

- syntaxe générale des boucles ;
- syntaxe générale des balises de SPIP ;

• et, ensuite, une page spécifique à chaque type de boucles, indiquant quelles balises on peut y utiliser.




Syntaxe de base

La syntaxe simplifiée d'une boucle est la suivante :

<BOUCLEn(TYPE) {critère1} {critère2} ... {critèrex}>

Code HTML + balises SPIP

</BOUCLEn>

On a vu, dans l'explication sur les boucles et les balises, que le *Code HTML + balises SPIP* se répétait autant de fois que la boucle obtenait d'éléments tirés de la base de données (c'est-à-dire une fois, plusieurs fois, ou zéro fois).

La ligne importante, ici, est :

<BOUCLEn(TYPE){critère1}{critère2}...{critèrex}>

▶ L'élément BOUCLE est l'ordre indiquant qu'il s'agit d'une boucle SPIP ; on ne peut donc pas le modifier ; dit autrement, toutes les boucles de SPIP commencent par l'instruction BOUCLE.

▶ L'élément *n* est, au choix, le nom de la boucle, ou le numéro de la boucle. Cet élément est choisi par le webmestre, pour chaque boucle qu'il utilise. On verra plus loin qu'il est possible (c'est même tout l'intérêt de la manoeuvre) d'utiliser plusieurs boucles dans un même squelette : leur donner un nom est donc indispensable pour les identifier.

Principe général Des boucles et des balises ■ La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES ■ La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) ■ La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES ■ La boucle SIGNATURES La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

Si vous décidez de numéroter vos boucles, la syntaxe devient par exemple (pour la boucle 5) :

```
<BOUCLE5...>
...
</BOUCLE5>
```

Si vous décidez de donner un nom à vos boucles (c'est généralement plus pratique, votre code est plus lisible), il faut impérativement faire précéder ce nom par le symbole « _ » (que l'on appelle habituellement *underscore*). Par exemple :

```
<BOUCLE_sousrubriques...>
...
</BOUCLE_sousrubriques>
```

▶ L'élément (TYPE). Cet élément est primordial : il indique quel type d'éléments on veut récupérer. La syntaxe est importante : le TYPE est indiqué entre parenthèses (sans espaces), en majuscules, et ce TYPE doit correspondre obligatoirement à l'un des types prévus dans SPIP (qu'on trouvera dans la présente documentation) : ARTICLES, RUBRIQUES, AUTEURS, BREVES, etc.

Pour l'exemple précédent, on aurait donc :

```
<BOUCLE_sousrubriques(RUBRIQUES)...>
...
</BOUCLE_sousrubriques>
```

▶ Les critères {critère1}{critère2}... Ils indiquent à la fois selon quels critères on veut sélectionner les éléments de la base de données (afficher les sous-rubriques incluses dans cette rubrique, afficher les autres rubriques installées au même niveau hiérarchique que la présente rubrique...), et la façon dont on va classer ou sélectionner les éléments (classer les articles selon leur date, selon leur titre... afficher uniquement les 3 premiers articles, afficher la moitié des articles...). Comme on peut combiner les critères, on peut très aisément fabriquer des requêtes très puissantes, du genre « afficher la liste des 5 articles les plus récents écrits par cet auteur ».

```
<BOUCLE_meme_auteur(ARTICLES){id_auteur}{par date}{inverse}
{0,5}>
...
</BOUCLE_meme_auteur>
```

Les différents critères et leur syntaxe seront explicités dans la suite, pour chaque type de boucle (certains critères fonctionnent pour tous les types de boucles, certains sont spécifiques à certaines boucles).

Syntaxe complète

Le syntaxe indiquée précédemment peut être complétée par des éléments conditionnels. En effet, la boucle précédente affiche successivement les éléments contenus à *l'intérieur* de la boucle. SPIP permet de plus d'indiquer ce qu'on affiche avant et après la boucle au cas où elle contient un ou plusieurs résultats, et ce qu'on affiche s'il n'y a aucun élément.

Cela donne :

<Bn>

Code HTML optionnel avant

<BOUCLEn(TYPE){critère1}{critère2}...{critèrex}>

Code HTML + balises SPIP

</BOUCLEn>

Code HTML optionnel après

</Bn>

Code HTML alternatif

<//Bn>

Le *code optionnel avant* (précédé de < Bn >) n'est affiché que si la boucle contient au moins une réponse. Il est affiché avant les résultats de la boucle.

Le *code optionnel après* (terminé par </Bn>) n'est affiché que si la boucle contient au moins une réponse. Il est affiché après les résultats de la boucle.

Le *code alternatif* (terminé par <//Bn>) est affiché à la place de la boucle (et donc également à la place des codes optionnels avant et après) si la boucle n'a trouvé aucune réponse.

Par exemple, le code :

donne les résultats suivants :

Il y a un seul article :

Cette rubrique contient les éléments suivants:

 Titre de l'article

Il y a plusieurs articles :

```
Cette rubrique contient les éléments suivants:
<UL>
<LI> Titre de l'article 1
<LI> Titre de l'article 2
...
<LI> Titre du dernier article
</UL>
```

Il n'y a aucun article :

Cette rubrique ne contient pas d'article.

Remarque : La manière dont SPIP interprète les boucles interdit de mettre une boucle entre <B1> et <BOUCLE1>. Par contre, il est possible de mettre des boucles supplémentaires dans les parties optionnelles situées *après* la définition <BOUCLE1...>. Si vous devez vraiment installer une boucle dans la partie optionnelle *avant*, il faut passer par une commande <INCLURE()>, voir ci-dessous...

Des critères d'environnement en cascade

Chaque boucle effectue la sélection des éléments tirés de la base de données en fonction de critères. Ces critères correspondent à l'environnement dans lequel se trouve la boucle.

Par exemple : si on prévoit une boucle du genre « Afficher les articles inclus dans cette rubrique », il faut savoir de quelle rubrique il s'agit. C'est ce que l'on nomme l'environnement.

L'environnement fourni par l'URL

Lorsque l'on visite une page d'un site SPIP, son adresse contient généralement une variable. Par exemple :

rubrique.php3?id_rubrique=15

Cette variable définit donc un premier environnement : la boucle « Afficher les articles inclus dans cette rubrique » doit alors être compris comme « Afficher les articles de la rubrique 15 ».

Clairement, avec le même code de squelette, si on appelle l'adresse :
 rubrique.php3?id_rubrique=7

l'interprétation de cette boucle deviendra « Afficher les articles de la rubrique 7 ».

L'environnement fourni par les autres boucles

À l'intérieur d'une boucle, l'environnement est modifié par chaque élément de la boucle. En plaçant des boucles les unes à l'intérieur des autres, on hérite ainsi d'environnements imbriqués les uns dans les autres.

Ainsi, dans la structure suivante :

```
<BOUCLE_articles: afficher les articles de cette rubrique>
        <LI>Afficher le titre de l'article
        <BOUCLE_auteurs: afficher les auteurs de cet article>
        Nom de l'auteur
        </BOUCLE_auteurs>
```

```
</BOUCLE_articles>
```

On doit comprendre que :

b la première boucle (BOUCLE_articles) affiche les articles en fonction de la rubrique, selon l'environnement fournit par l'URL (id_rubrique=15 par exemple);

b dans cette boucle, on obtient un ou plusieurs articles ;

« à l'intérieur » de chacun de ces articles, on a un environnement différent (celui de l'article, c'est-à-dire, par exemple, id_article=199);

la seconde boucle (BOUCLE_auteurs), qui est installée à l'intérieur de la première boucle, dépend pour chacune de ses exécutions successives (elle est exécutée pour chaque article de la première boucle) : « afficher les auteurs de cet article » devient successivement « afficher les auteurs du premier article », « du deuxième article » et ainsi de suite.

On voit que, par l'imbrication de boucles successives, on obtient différentes boucles, incluses les unes dans les autres, qui dépendent du résultat des boucles dans lesquelles elles sont situées. Et finalement, la toute première boucle (celle qui contient toutes les autres) dépend d'un paramètre fixé dans l'adresse de la page.

Boucles incluses et boucles successives

Si l'on peut inclure des boucles les unes à l'intérieur des autres (chaque boucle incluse dépendant alors du résultat de la boucle à l'intérieur de laquelle elle est installée), on peut tout aussi bien installer des boucles les unes à la suite des autres ; des boucles successives n'influent pas les unes sur les autres.

Par exemple, la page d'une rubrique est typiquement constituée des éléments suivants :

```
<BOUCLE_rubrique(RUBRIQUES){id_rubrique}>

Titre de la rubrique

<BOUCLE_articles(ARTICLES){id_rubrique}>

<LI> Titre de l'article

</BOUCLE_articles>
```

<BOUCLE_sous_rubriques(RUBRIQUES){id_rubrique}>

 Titre de la sous-rubrique </BOUCLE_sous_rubriques>

</BOUCLE_rubrique>

Il n'y a pas de rubrique à cette adresse.

<//B_rubrique>

La première boucle (BOUCLE_rubrique) dépend de la variable passée dans l'URL de la page (id_rubrique=15 par exemple).

Les boucles suivantes (BOUCLE_articles et BOUCLE_sous_rubriques) sont installées à *l'intérieur* de la première boucle. Ainsi, s'il n'existe pas de rubrique 15, la première boucle ne donne aucun résultat (le code alternatif « Il n'y a pas de rubrique... » est affiché), et donc les deux boucles incluses sont totalement ignorées. Mais s'il existe une rubrique 15, ces deux sous-boucles seront analysées.

On constate également que ces deux boucles se présentent *l'une après l'autre*. Ainsi, elles fonctionnent en fonction de la première boucle, mais indépendamment l'une de lautre. S'il n'y a pas d'articles dans la rubrique 15 (BOUCLE_articles), on affichera tout de même la liste des sous-rubriques de la rubrique 15 (BOUCLE_sous_rubriques); et inversement.

٦







Chaque type de boucle permet de sélectionner des éléments de la base de données de SPIP : des articles, des rubriques, des brèves, etc. Chacun de ces éléments est luimême constitué d'éléments précis : un titre, une date, un texte, etc. A l'intérieur d'une boucle, il faut donc pouvoir indiquer à quel endroit du code HTML on place tel ou tel de ces éléments précis.

Pour cela, on va utiliser des balises SPIP.

Fonctionnement simplifié

Une balise SPIP se place à l'intérieur d'une boucle (puisqu'il faut savoir si l'on veut récupérer un élément d'un article, d'une rubrique, etc.). Le nom de ces balises est généralement simple, et nous fournirons, pour chaque type de boucle, la liste complète des balises que l'on peut utiliser.

Une balise est toujours précédée du signe dièse (#).

Par exemple, affichons une liste de noms d'articles :

Lorsque la boucle sera exécutée, la balise SPIP **#TITRE** sera à chaque fois remplacée par le titre de l'article en question :

Principe général Des boucles et des balises La syntaxe des boucles ■ La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES ■ La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES La boucle SIGNATURES ■ La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

Rien de bien compliqué : on se contente d'indiquer à l'intérieur du code HTML le nom de l'élément désiré, et celui-ci est remplacé par le contenu tiré de la base de données.

Codes optionnels

Dans la pratique, un élément de contenu est souvent accompagné de code HTML *qui ne doit s'afficher que si cet élément existe*, faute de quoi la mise en page devient imprécise.

Par exemple : il existe une balise SPIP pour indiquer le surtitre d'un article. Or de nombreux articles n'ont pas de surtitre.

Complétons l'exemple précédent :

qui, classiquement, nous donne une liste d'articles, avec désormais l'indication du titre et du surtitre de chaque article. Mais que se passe-t-il si l'article n'a pas de surtitre ? On obtient le code : «
 », c'est-à-dire une petite puce suivie d'une ligne blanche.

Ce que nous devons faire : n'afficher le code «
 » que si un surtitre existe pour l'article.

La syntaxe de la balise SPIP devient alors :

[texte optionnel avant (#BALISE) texte optionnel après]

La balise qui détermine l'option est placée entre parenthèses, et l'ensemble du texte conditionnel entre crochets. Le *texte optionnel avant* et le *texte optionnel après* ne s'affichent que s'il existe, dans la base de données, un élément correspondant à cette balise.

Notre exemple devient :

On obtient alors le résultat recherché : s'il existe un surtitre pour cet article, il est affiché et suivi du
 ; s'il n'existe pas de surtitre, même le
 est occulté.

Filtrer les résultats

Il est fréquent de vouloir modifier un élément tiré de la base de données, soit pour obtenir un affichage différent (par exemple, afficher le titre entièrement en majuscules), ou pour récupérer une valeur découlant de cet élément (par exemple, afficher le jour de la semaine correspondant à une date).

Dans SPIP, on peut directement appliquer des *filtres* aux éléments récupérés de la base de données, en les indiquant dans la syntaxe des balises SPIP, qui devient :

```
[ option avant (#BALISE|filtre1|filtre2|...|filtren) option après ]
```

La syntaxe est donc de faire suivre le nom de la balise, entre les parenthèses, par les filtres succesifs, séparés par une barre verticale (nommée habituellement *pipe*).

Remarque. En réalité, les *filtres* sont des fonctions PHP. Vous pouvez donc utiliser directement les fonctions de PHP (à condition que ces fonctions fonctionnent avec une seule variable), en plus des fonctions livrées avec SPIP.

Voici quelques filtres fournis par SPIP :

majuscules, passe le texte en majuscules (plus puissant que la fonction de PHP correspondante, qui ne fonctionne pas correctement avec les caractères accentués) ; par exemple :

```
[(#TITRE|majuscules)]
```

justifier, affiche le texte en justification totale (c'est-à-dire <P align=justify>); par exemple:

```
[(#TEXTE|justifier)]
```

La présente documentation consacre un article aux différents filtres livrés avec SPIP.

Court-circuiter le traitement par SPIP

SPIP applique un traitement typographique à tous les textes tirés de la base de données. En particulier, il place des espaces insécables avant certains symboles (point-virgule, point d'interrogation, etc.), et analyse des raccourcis de mise en page.

Dans certains cas, vous pouvez avoir besoin de court-circuiter ce traitement, afin de récupérer directement le texte brut tel qu'il est placé dans la base de données. Pour cela, il suffit d'ajouter une astérisque (*) à la suite de la balise SPIP. Ce qui donne :

[option avant (**#BALISE*** | filtre1 | filtre2 | ... | filtren) option

après]

Filtres à plusieurs variables

Attention, ce passage s'adresse aux utilisateurs avertis. [SPIP 1.5] autorise le passage de paramètres dans les filtres. La syntaxe est

La fonction filtre doit être définie de la manière suivante dans mes_fonctions. php3:

Une telle fonction a donc forcément pour première variable le texte à traiter (ici, le texte de #BALISE).

٦





Une boucle d'articles se code en plaçant ARTICLES (avec un « s ») entre parenthèses :

Les éléments contenus dans une telle boucle sont des articles.

Remarque. Une boucle ARTICLES ne retourne que des articles *publiés.* (Il n'existe aucun moyen d'afficher les articles « en cours de rédaction », « proposés à la publication » ou « refusés ».)

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{tout} les articles sont sélectionnés dans l'intégralité du site (dans toutes les rubriques). Utile notamment pour afficher les articles les plus récents (dans l'intégralité du site) sur la page d'accueil. [En réalité, le critère « tout » n'est pas traité de manière informatique : c'est un aide-mémoire pour le webmestre ; on obtient le même résultat en n'indiquant aucun des critères suivants.]

• {id_article} retourne l'article dont l'identifiant est id_article. Comme l'identifiant de chaque article est unique, ce critère ne retourne qu'une ou zéro réponse.

Principe général
Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises

■ La boucle ARTICLES

SPIP

La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) ■ La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES ■ La boucle SIGNATURES ■ La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

{id_rubrique} retourne la liste des articles contenus dans la rubrique
id_rubrique.

{id_secteur} retourne les articles dans ce secteur (un secteur est une rubrique qui ne dépend d'aucune autre rubrique, c'est-à-dire située à la racine du site).

[SPIP 1.4] {branche} : le critère {branche} retourne l'ensemble des articles de la rubrique ET de ses sous-rubriques. (C'est une sorte d'extension du critère {id_secteur}. Toutefois, à l'inverse de {id_secteur=2}, il n'est pas possible d'appeler directement une branche en faisant par exemple {branche=2} : techniquement parlant, il faut que la rubrique en question figure dans le contexte courant. Ce critère est à utiliser avec parcimonie : si votre site est bien structuré, vous ne devriez pas en avoir besoin, sauf dans des cas très particuliers.)

{id_auteur} retourne les articles correspondant à cet identifiant d'auteur (utile pour indiquer la liste des articles écrits par un auteur).

{id_mot} retourne les articles correspondant à cet identifiant de mot-clé (utile pour indiquer la liste des articles traitant d'un sujet donné).

[SPIP 1.3] {titre_mot=xxxx}, ou {type_mot=yyyy} retourne les articles liés au mot-clé dont le nom est « xxxx », ou liés à des mots-clés du groupe de mots-clés « yyyy ». Attention, on ne peut pas utiliser plusieurs critères {titre_mot=xxxx} ou {type_mot=yyyy} dans une même boucle.

[SPIP 1.4] {id_groupe=zzzz} permet de sélectionner les articles liés à un groupe de mots-clés ; principe identique au {type_mot} précédent, mais puisque l'on travaille avec un identifiant (numéro du groupe), la syntaxe sera plus « propre ». [Nota : Ce critère n'est pas (en l'état actuel du développement de SPIP) cumulable avec le précédent {type_mot=yyyy}]

[SPIP 1.7.1] {lang} sélectionne les articles de la langue demandée dans l'adresse de la page.

[SPIP 1.7.2] Les critères {date} (ou {date=...} ou {date==...}) permettent de sélectionner un article en fonction de la date passée dans l'URL.

▶ {recherche} retourne les articles correspondant aux mots indiqués dans l'interface de recherche (moteur de recherche incorporé à SPIP). Voir la page consacrée au moteur de recherche.

Les critères d'affichage

Une fois fixé l'un des critères ci-dessus, on pourra ajouter les critères suivants pour restreindre le nombre d'éléments affichés.

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent évidemment.

{exclus} permet d'exclure du résultat l'article dans lequel on se trouve déjà (par exemple, lorsque l'on affiche les articles contenus dans la même rubrique, on ne veut

pas afficher un lien vers l'article dans lequel on se trouver déjà).

{doublons} ou {unique} (ces deux critères sont rigoureusement identiques) permettent d'interdire l'affichage d'articles déjà affichés dans d'autres boucles ellesmêmes marquées {doublons}.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (par exemple : {par date} ou {par titre}).

▶ **#ID_ARTICLE** affiche l'identifiant unique de l'article. Utile pour fabriquer des liens hypertextes non prévus (par exemple vers une page « Afficher au format impression ».

- **#SURTITRE** retourne le surtitre.
- **#TITRE** retourne le titre de l'article.
- **#SOUSTITRE** retourne le soustitre.
- **#DESCRIPTIF** retourne le descriptif.
- **#CHAPO** retourne le texte d'introduction (chapeau).
- **#TEXTE** retourne le texte principal de l'article.
- **#PS** retourne le post-scriptum.

▶ Les dates : #DATE , #DATE_REDAC , #DATE_MODIF sont explicitées dans la documentation sur « La gestion des dates ».

#ID_RUBRIQUE est l'identifiant de la rubrique dont dépend l'article.

#ID_SECTEUR est l'identifiant du secteur dont dépend l'article (le secteur étant la rubrique située à la racine du site).

▶ **#NOM_SITE** et **#URL_SITE** correspondent aux données du « lien hypertexte » de l'article (si vous avez activé cette option).

#VISITES est le nombre de visites sur cet article.

#POPULARITE donne le pourcentage de popularité de cet article, voir la documentation La « popularité » des articles.

Les balises calculées par SPIP

Les éléments suivants sont calculés par SPIP. (Ils ne peuvent pas être utilisés comme critère de classement.)

#NOTES les notes de bas de page (calculées à partir de l'analyse du texte).

▶ **#INTRODUCTION** : [SPIP 1.4] si l'article contient un descriptif, c'est celui-ci qui est utilisé ici ; sinon, SPIP affiche les 600 premiers caractères du début de l'article (chapeau puis texte). [SPIP 1.3] Dans les versions précédentes de SPIP, ce sont systématiquement les premiers caractères de l'article (chapeau puis texte) qui sont pris en compte (le descriptif n'est pas utilisé).

#LESAUTEURS les auteurs de cet article. Cela permet d'éviter de créer une boucle AUTEURS pour obtenir le même résultat.

#URL_ARTICLE est l'URL de la page de l'article.

#FORMULAIRE_FORUM fabrique l'interface permettant de poster un message répondant à cet article.

#FORMULAIRE_SIGNATURE fabrique l'interface permettant de signer la pétition associée à cet article.

#PARAMETRES_FORUM fabrique la liste des variables exploitées par l'interface du formulaire permettant de répondre à cet article. Par exemple :

[Répondre à cet
article]

Les logos

#LOGO_ARTICLE le logo de l'article, éventuellement avec la gestion du survol.

▶ **#LOGO_ARTICLE_RUBRIQUE** le logo de l'article, éventuellement remplacé par le logo de la rubrique s'il n'existe pas de logo spécifique à l'article.

#LOGO_RUBRIQUE le logo de la rubrique de l'article.

Les logos s'installent de la manière suivante :

[(#LOGO_ARTICLE|alignement|adresse)]

L'alignement peut être left ou right. L'adresse est l'URL de destination du lien de ce logo (par exemple #URL_ARTICLE). Si l'on n'indique pas d'adresse, le bouton n'est pas cliquable.

Si l'on veut récupérer directement le nom du fichier du logo (alors que les balises précédentes fabriquent le code HTML complet pour insérer l'image dans la page), par exemple pour afficher une image en fond de tableau, on utilisera le filtre | fichier comme suit : [(#LOGO_ARTICLE|fichier)]

Par ailleurs deux balises permettent de récupérer un seul des deux logos :

- #LOGO_ARTICLE_NORMAL est le logo sans survol ;
- #LOGO_ARTICLE_SURVOL est le logo de survol.

[SPIP] La boucle ARTICLES





La boucle RUBRIQUES retourne une liste de... rubriques (étonnant, non ?)

Remarque. Une boucle RUBRIQUES n'affiche que des rubriques « actives », c'est-à-dire contenant des articles publiés, des documents joints (à partir de [SPIP 1.4]), des sites publiés - ou des sous-rubriques elles-mêmes actives. De cette façon, on évite de se trouver dans des rubriques « culs de sac » n'offrant aucun élément de navigation. À partir de la version SPIP 1.7.1, il est possible de forcer l'affichage des rubriques vides (voir ci-dessous).

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{id_rubrique} retourne la rubrique dont l'identifiant est id_rubrique. Comme l'identifiant de chaque rubrique est unique, ce critère retourne une ou zéro réponse.

 {id_secteur} retourne les rubriques de ce secteur. (On peut également, par extension, utiliser le critère {branche} décrit dans La boucle ARTICLES).

Principe général Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES ■ La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) ■ La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES ■ La boucle SIGNATURES La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

> {id_parent} retourne la liste des rubriques contenues dans une rubrique.

{racine} retourne la liste des secteurs (rigoureusement identique à
 {id_parent=0}).

{id_enfant} retourne la rubrique qui contient la rubrique (une seule réponse ; ou zéro réponse si la présente rubrique est située à la racine du site).

{meme_parent} retourne la liste des rubriques dépendant de la même rubrique que la rubrique en cours. Permet d'afficher les rubriques « s ?urs » qui se trouvent au même niveau dans la hiérarchie.

▶ {recherche} retourne les rubriques correspondant aux mots indiqués dans l'interface de recherche (moteur de recherche incorporé à SPIP). Voir la page consacrée au moteur de recherche.

▶ À partir de la version SPIP 1.4, les rubriques peuvent être liées à des mots-clés. Les critères de mots-clés peuvent donc être désormais utilisés dans les boucles (RUBRIQUES) :

- {id_mot}, {titre_mot=xxx} récupèrent les rubriques liées au mot dont le numéro est *id_mot* ou dont le titre est *titre_mot*;
- {id_groupe}, {type_mot=yyyy} récupèrent les rubriques liées à des mots du groupe *id_groupe*, ou du groupe dont le titre est *type_mot*.

▶ [SPIP 1.7.1] {tout} affiche les rubriques vides *en plus* des rubriques contenant des éléments publiés. On réservera ce choix à des besoins très spécifiques ; en effet, par défaut, SPIP n'affiche pas sur le site public les rubriques qui ne contiennent aucun élément actif, afin de garantir que le site ne propose pas de « culs de sac » (navigation vers des pages ne proposant aucun contenu).

Les critères d'affichage

Une fois fixé l'un des critères ci-dessus, on pourra ajouter les critères suivants pour restreindre le nombre d'éléments affichés.

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent évidemment.

{exclus} permet d'exclure du résultat la rubrique dans lequel on se trouve déjà (utile avec meme_parent).

{doublons} ou {unique} (ces deux critères sont rigoureusement identiques) permettent d'interdire l'affichage de rubriques déjà affichées dans d'autres boucles.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de

données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

- **#ID_RUBRIQUE** affiche l'identifiant unique de la rubrique.
- **#TITRE** retourne le titre de la rubrique.
- **#DESCRIPTIF** retourne le descriptif.
- **#TEXTE** retourne le texte principal de la rubrique.

#ID_SECTEUR est l'identifiant du secteur dont dépend la rubrique (le secteur étant la rubrique située à la racine du site).

Les balises calculées par SPIP

Les éléments suivants sont calculés par SPIP. (Ils ne peuvent pas être utilisés comme critère de classement.)

#NOTES les notes de bas de page (calculées à partir de l'analyse du texte).

#INTRODUCTION les 600 premiers caractères du texte, les enrichissements typographiques (gras, italique) sont supprimés.

#URL_RUBRIQUE est l'URL de la page de la rubrique.

▶ [SPIP 1.4] **#DATE** affiche la date de la dernière publication effectuée dans la rubrique et/ou ses sous-rubriques (articles, brèves...).

#FORMULAIRE_FORUM fabrique l'interface permettant de poster un message répondant à cette rubrique.

#PARAMETRES_FORUM fabrique la liste des variables exploitées par l'interface du formulaire permettant de répondre à cette rubrique. Par exemple :

> [Répondre à cette rubrique]

▶ **#FORMULAIRE_SITE** [SPIP 1.4] Le #FORMULAIRE_SITE affiche une interface permettant aux visiteurs du site de proposer des référencements de sites. Ces sites apparaîtront comme « proposés » dans l'espace privé, en attendant une validation par les administrateurs.

Ce formulaire ne s'affiche que si vous avez activé l'option « Gérer un annuaire de sites » dans la *Configuration sur site* dans l'espace privé, et si vous avez réglé « Qui peut proposer des sites référencés » sur « les visiteurs du site public ».

Le logo

#LOGO_RUBRIQUE le logo de la rubrique, éventuellement avec la gestion du survol. S'il n'y a pas de logo pour cette rubrique, SPIP va automatiquement chercher s'il existe un logo pour la rubrique dont elle dépend, et ainsi de suite de manière récursive. Le logo s'installe de la manière suivante :

[(#LOGO_RUBRIQUE|alignement|adresse)]

▶ [SPIP 1.4] #LOGO_RUBRIQUE_NORMAL affiche le logo « sans survol » ; #LOGO_RUBRIQUE_SURVOL affiche le logo de survol : ces deux balises permettent par exemple, quand on est dans une rubrique, de gérer un logo « avec survol » pour les liens vers les autres rubriques, et de laisser le logo de survol seul dans la rubrique active.





La boucle BREVES, comme son nom l'indique, retourne une liste de brèves.

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{tout} les brèves sont sélectionnées dans l'intégralité du site.

{id_breve} retourne la brève dont l'identifiant est id_breve. Comme
l'identifiant de chaque brève est unique, ce critère retourne une ou zéro réponse.

{id_rubrique} retourne toutes les brèves contenues dans la rubrique en cours.

[SPIP 1.2] {id_mot} retourne toutes les brèves liées au mot-clé en cours (à l'intérieur d'une boucle de type MOTS).

[SPIP 1.3] {titre_mot=xxxx}, ou {type_mot=yyyy} retourne les brèves liées au mot-clé dont le nom est « xxxx », ou liées à des mots-clés du groupe de mots-clés « yyyy ». Attention, on ne peut pas utiliser plusieurs critères {titre_mot=xxxx} ou {type_mot=yyyy} dans une même boucle.

[SPIP 1.4] {id_groupe=zzzz} permet de sélectionner les brèves liées à un

Principe général Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES La boucle RUBRIQUES ■ La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS ■ La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) ■ La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES ■ La boucle SIGNATURES La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

groupe de mots-clés ; principe identique au {type_mot} précédent, mais puisque l'on travaille avec un identifiant (numéro du groupe), la syntaxe sera plus « propre ».

▶ {recherche} retourne les brèves correspondant aux mots indiqués dans l'interface de recherche (moteur de recherche incorporé à SPIP). Voir la page consacrée au moteur de recherche.

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

- **#ID_BREVE** affiche l'identifiant unique de la brève.
- **#TITRE** retourne le titre de la brève.
- **#DATE** retourne la date de publication de la brève.
- **#TEXTE** retourne le texte de la brève.
- **#NOM_SITE** le nom du site indiqué en références.
- **#URL_SITE** l'adresse (URL) du site indiqué en références.
- **#ID_RUBRIQUE** l'identifiant de la rubrique dont dépend cette brève.

Les balises calculées par SPIP

Les éléments suivants sont calculés par SPIP. (Ils ne peuvent pas être utilisés comme critère de classement.)

#NOTES les notes de bas de page (calculées à partir de l'analyse du texte).

#INTRODUCTION les 600 premiers caractères du texte, les enrichissements typographiques (gras, italique) sont supprimés.

#URL_BREVE est l'URL de la page de la brève.

#FORMULAIRE_FORUM fabrique l'interface permettant de poster un message répondant à cette brève.

► **#PARAMETRES_FORUM** fabrique la liste des variables exploitées par l'interface du formulaire permettant de répondre à cette brève. Par exemple :

> [Répondre à cette brève]

- ▶ Le logo
- ▶ #LOGO_BREVE le logo de la brève, éventuellement avec la gestion du survol.

Le logo s'installe de la manière suivante :

#LOGO_BREVE_RUBRIQUE affiche, si il existe, le logo de la brève ; si ce logo n'a pas été attribué, SPIP affiche le logo de la rubrique [SPIP 1.4].

٦





La boucle AUTEURS, comme son nom l'indique, retourne une liste d'auteurs. Si l'on ne précise pas de critère de sélection, la boucle retournera tous les auteurs *ayant un article publié*.

<BOUCLEn(AUTEURS){critères...}>

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{tout} les auteurs sont sélectionnés, qu'ils aient écrit un article ou non.

{id_auteur} retourne l'auteur dont l'identifiant est id_auteur. Comme
 l'identifiant de chaque auteur est unique, ce critère retourne une ou zéro réponse.

{id_article} retourne tous les auteurs de cet article.

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

Les balises de cette boucle

Principe général

- Des boucles et des balisesLa syntaxe des boucles
- La syntaxe des balises
- SPIP
- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMSLa boucle MOTS
- La boucle SITES (ou

SYNDICATION)

- La boucle DOCUMENTS
- La boucle

SYNDIC_ARTICLES

- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à

toutes les boucles

- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives
- La « popularité » des articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par nom}).

- **#ID_AUTEUR** affiche l'identifiant unique de l'auteur.
- **#NOM** retourne le nom de l'auteur.
- **#BIO** retourne la biographie de l'auteur.
- **#EMAIL** retourne son adresse email.
- **#NOM_SITE** le nom de son site Web.
- #URL_SITE l'adresse (URL) de son site.
- **#PGP** sa clé publique pour PGP.

▶ #FORMULAIRE_ECRIRE_AUTEUR [SPIP 1.4] affiche un formulaire permettant d'écrire à l'auteur. Il faut que le serveur hébergeant le site accepte d'envoyer des mails. Ce système permet de ne pas divulguer l'adresse email de l'auteur.

Les balises calculées par SPIP

- **#NOTES** les notes de bas de page (calculées à partir de l'analyse du texte).
- #URL_AUTEUR l'adresse de la page auteur.php3?id_auteur=....
- Le logo
- #LOGO_AUTEUR le logo de l'auteur, éventuellement avec la gestion du survol.

Le logo s'installe de la manière suivante :

[(#LOGO_AUTEUR|alignement|adresse)]

[SPIP 1.6] : les variantes #LOGO_AUTEUR_NORMAL et #LOGO_AUTEUR_SURVOL permettent un affichage plus fin de ces deux variantes du logo.

T





La boucle FORUMS retourne une liste de messages de forums.

<BOUCLEn(FORUMS){critères...}>

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{id_forum} retourne le message dont l'identifiant est id_forum. Comme
 l'identifiant de chaque message est unique, ce critère retourne une ou zéro réponse.

- {id_article} retourne les messages correspondant à cet article.
- {id_rubrique} retourne les messages correspondant à cette rubrique.
- id_breve} retourne les messages correspondant à cette brève.

{id_parent} retourne les messages dépendant d'un autre message.
 Indispensable pour gérer des *threads* dans les forums.

 {id_enfant} retourne le message dont dépend le message actuel (permet de « remonter » dans la hiérachie des *threads*). (SPIP 1.3)

{meme_parent} retourne les autres messages répondant à un même message.

Principe général
Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises
SPIP
La boucle ARTICLES

- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou
- SYNDICATION)
- La boucle DOCUMENTS

La boucle SYNDIC_ARTICLES

- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à
- toutes les boucles
- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de rechercheLes filtres de SPIP
- Les boucles récursives
- La « popularité » des
- articles
- La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

(SPIP 1.3)

{plat}: affiche tous les messages de forum sans prendre en compte leur hiérarchie : avec ce critère, vous pouvez sélectionner tous les messages quelle que soit leur position dans un thread (dans la limite des autres critères, bien sûr). Cela permet par exemple d'afficher les messages par ordre strictement chronologique par exemple, ou de compter le nombre total de contributions dans un forum.

N.B. En l'absence de critère {id_forum} ou {id_parent}, lorsque {plat} n'est pas utilisé, seuls les messages n'ayant pas de parent (i.e. à la racine d'un thread) sont affichés.

{id_secteur} retourne les messages correspondant au secteur. A priori, peu utile ; mais cela permet par exemple de faire un grand forum thématique regroupant tous les messages d'un secteur, quel que soit l'endroit où l'on se trouve.

▶ À partir de la version SPIP 1.4, les messages des forums peuvent être liées à des mots-clés. Les critères de mots-clés peuvent donc être désormais utilisés dans les boucles (FORUMS) :

- {id_mot}, {titre_mot=xxx} récupèrent les messages liés au mot dont le numéro est *id_mot* ou dont le titre est *titre_mot*;
- {id_groupe}, {type_mot=yyyy} récupèrent les messages liés à des mots du groupe *id_groupe*, ou du groupe dont le titre est *type_mot*.

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

#ID_FORUM affiche l'identifiant unique du message.

▶ **#ID_BREVE** affiche l'identifiant de la brève à laquelle ce message est attaché. Attention, cela n'est pas récursif : un message qui répond à un message attaché à une brève ne contient pas lui-même le numéro de la brève.

- **#ID_ARTICLE** est l'identifiant de l'article auquel répond le message.
- **#ID_RUBRIQUE** l'identifiant de la rubrique à laquelle le message répond.
- **#DATE** est la date de publication.

- **#TITRE** est le titre.
- **#TEXTE** est le texte du message.
- **#NOM_SITE** le nom du site Web indiqué par l'auteur.
- **#URL_SITE** l'adresse (URL) de ce site Web.
- **#NOM** est le nom de l'auteur du message.
- **#EMAIL** est l'adresse email de l'auteur.

▶ **#IP** est l'adresse IP de l'auteur du message au moment de l'envoi de sa contribution.

Les balises calculées par SPIP

#FORMULAIRE_FORUM fabrique l'interface permettant de poster un message de réponse.

#PARAMETRES_FORUM fabrique la liste des variables exploitées par l'interface du formulaire permettant de répondre à ce message. Par exemple :

٦





La boucle MOTS retourne une liste de mots-clés.

<BOUCLEn(MOTS){critères...}>

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

- {tout} les mots sont sélectionnés dans l'intégralité du site.
- {id_mot} retourne le mot-clé dont l'identifiant est id_mot.

{id_groupe} retourne les mots-clés associés au groupe de mots dont le numéro
 est id_groupe [SPIP 1.4].

▶ {id_article} retourne les mots-clés associés à cet article (c'est l'utilisation la plus courante de cette boucle).

- {id_rubrique} retourne les mots-clés associés à une rubrique [SPIP 1.4].
- {id_breve} retourne les mots associés à une brève [SPIP 1.4].
- {id_syndic} retourne les mots associés à un site référencé [SPIP 1.4].

Principe général Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS ■ La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) ■ La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES La boucle SIGNATURES La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des

articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

{id_forum} retourne les mots associés à un message de forum [SPIP 1.4]
(attention, utilisation très spécifique).

{titre=france} retourne le mot-clé intitulé france (par exemple).

{type=pays} retourne les mots-clés du groupe de mots-clés intitulé pays (par exemple).

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

- **#ID_MOT** affiche l'identifiant unique du mot.
- **#TITRE** est le titre (le mot-clé lui-même).
- **#DESCRIPTIF** est le descriptif du mot.
- **#TEXTE** est le texte associé au mot.
- **#TYPE** est la catégorie dans laquelle est installé ce mot-clé (par exemple, le mot-clé « France » pourrait être associé à la catégorie « Pays »).
- **#LOGO_MOT** [SPIP 1.4] affiche le logo associé au mot-clé.
- #URL_MOT donne l'adresse de ce mot

La boucle (GROUPES_MOTS)

D'une utilisation marginale, la boucle **GROUPES_MOTS** [SPIP 1.5] mérite d'être citée ici : elle permet, si vous avez plusieurs groupes de mots-clés, de sélectionner ces groupes, et d'organiser par exemple une page récapitulative de tous les mots-clés classés par groupe, puis par ordre alphabétique à l'intérieur de chaque groupe, par exemple via le code suivant :

Les balises et critères associés à cette boucle sont :

#ID_GROUPE, l'identifiant du groupe de mots [également disponible dans la boucle (MOTS)];

#TITRE, le titre du groupe [à l'intérieur de la boucle(MOTS), vous pouvez utiliser #TYPE pour afficher cette valeur].

J





- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en francais
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Mise en page : manuel de référence

La boucle SITES (ou SYNDICATION) français •······ • català • Deutsch • English • Español • italiano

La boucle SITES (SPIP 1.3) retourne une liste de sites référencés. (Si l'on a syndiqué des sites référencés, cette boucle s'utilise, naturellemet, associée à une boucle SYNDIC_ARTICLES qui permet de récupérer la liste des article de ces sites.)

Avant la version 1.3 de SPIP, cette boucle était nommée SYNDICATION, car seuls des sites syndiqués pouvaient être référencés. Les deux dénominations sont rigoureusement équivalentes (mais « SITES » correspond mieux au fait que, depuis la version 1.3, il s'agit d'un système de *référencement* de sites, la syndication étant une option).

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

- {tout}, tous les sites référencés.
- [id_syndic] retourne le site référencé dont l'identifiant est id_syndic.
- {id_rubrique} retourne les sites référencés dans cette rubrique.
- La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS ■ La boucle SITES (ou SYNDICATION) La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES La boucle SIGNATURES ■ La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

Principe général

Des boucles et des balises

{id_secteur} retourne les sites référencés dans ce secteur.

[SPIP 1.3] {id_mot} retourne toutes les sites liés au mot-clé en cours (à l'intérieur d'une boucle de type (MOTS)).

> [SPIP 1.3] {titre_mot=xxxx}, ou {type_mot=yyyy} retourne les sites liés au mot-clé dont le nom est « xxxx », ou liés à des mots-clés du groupe de mots-clés « yyyy ». Attention, on ne peut pas utiliser plusieurs critères {titre_mot=xxxx} ou {type_mot=yyyy} dans une même boucle.

▶ [SPIP 1.4]{id_groupe=zzz} permet de sélectionner les sites liés à un groupe de mots-clés ; principe identique au {type_mot} précédent, mais puisque l'on travaille avec un identifiant (numéro du groupe), la syntaxe sera plus « propre ».

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

{moderation=oui} [SPIP 1.4] affiche les sites syndiqués dont les liens sont
 bloqués a priori (« modérés »); l'inverse de ce critère est {moderation!=oui}.

▶ (SPIP 1.3) {syndication=oui}, {syndication=non} permet de n'afficher que les sites référencés faisant l'objet d'une syndication, ou les sites non syndiqués.

▶ (SPIP 1.2) {doublons} ou {unique} (ces deux critères sont rigoureusement identiques) permettent d'interdire l'affichage de sites référencés déjà affichés dans d'autres boucles.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

- **#ID_SYNDIC** affiche l'identifiant unique du site syndiqué.
- **#NOM_SITE** est le nom du site syndiqué.
- **#URL_SITE** est l'adresse (URL) du site syndiqué.
- **#DESCRIPTIF** est le descriptif du site syndiqué.
- **#ID_RUBRIQUE** est le numéro de la rubrique contenant cette syndication.

#ID_SECTEUR est le numéro de la rubrique-secteur (à la racine du site) contenant cette syndication.

Autres balises

- ▶ **#LOGO_SITE** affiche le logo attribué au site.
- **#URL_SYNDIC** affiche l'adresse (URL) du fichier de syndication de ce site.

⊐





català

français

[SPIP 1.4] La boucle DOCUMENTS retourne une liste de documents multimédia associés (à un article, à une rubrique, éventuellement les images incluses dans une brève).

Deutsch

English

Español

italiano

Cette boucle gère non seulement les documents joints non installés dans le texte d'un article, mais peut aussi accéder aux *images* (depuis la version 1.4, les images sont gérées, au niveau du programme, comme un genre spécifique de documents), aux vignettes de prévisualisation et aux documents déjà insérés dans le corps de l'article.

Pour mémoire, on utilisera donc le plus fréquemment (utilisation courante) la boucle DOCUMENTS avec, au minimum, les critères suivants (explications ci-après) :

Les critères de sélection

Une boucle DOCUMENTS s'utilise en général à l'intérieur d'un article ou d'une rubrique (éventuellement dans une brève, mais ici l'utilisation sera réservée à la récupération d'images, ce qui sera très spécifique).

{id_article} retourne les documents de l'article dont l'identifiant est
 id_article.

Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises
SPIP
La boucle ARTICLES
La boucle RUBRIQUES
La boucle BREVES
La boucle AUTEURS

Principe général

La boucle FORUMS

La boucle MOTS

La boucle SITES (ou SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS
La boucle

SYNDIC_ARTICLES

- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à
- toutes les boucles
- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives
- La « popularité » des articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

{id_rubrique} retourne les documents de la rubrique id_rubrique.

{id_breve} retourne les documents de la brève *id_breve* (il n'est pas possible d'associer des documents multimédia à une brève, seulement des images ;
 l'utilisation d'une boucle DOCUMENTS dans ce cadre sera donc très spécifique).

Notez bien : il n'est pas possible d'utiliser ici le critère {id_secteur} ; les documents sont conçus pour être intimement liés aux articles et aux rubriques, et non à être appelés seuls sans ces éléments (on parle dans SPIP de « documents joints »).

Les critères d'affichage

{mode=document} ou {mode=image} permet d'indiquer si l'on veut appeler les documents multimédia, ou les images (en effet, désormais les images associées à l'article et éventuellement insérées dans l'article sont traités comme des documents en mode=image).

N.B. Dans les sites SPIP existant avant la version 1.4, l'habitude a été prise de ne pas pouvoir afficher les images qui ne sont pas insérées à *l'intérieur* du texte de l'article. De fait, si vous ajoutez un boucle DOCUMENTS en *mode=image* sur un site déjà existant, vous risquez de voir réapparaître dans cette boucle des images qui n'étaient pas destinées à être publiées sur le site public. Donc, n'utilisez une telle boucle que sur un site créé avec la version 1.4, ou bien procédez avec beaucoup de précautions (vérifiez les anciens articles pour éviter la publication d'images parasites).

{doublons} prend ici une importance particulière : elle permet non seulement de ne pas réafficher des documents déjà affichés par une autre boucle, mais également de ne pas réafficher les documents déjà intégrés à l'intérieur d'un article. Si l'on oublie ce critère, on affichera *tous* les documents associés à un article, *y compris* ceux qui auraient déjà été affichés à l'intérieur du texte.

{extension=...} permet de sélectionner les documents selon leur terminaison (terminaison du fichier multimédia, par exemple « mov », « ra », « avi »...). Cela peut être utilisé par exemple pour réaliser un *porfolio*, c'est-à-dire une boucle n'affichant que les documents de type image, une seconde boucle ensuite, avec une présentation graphique différente, les autres types de documents :

Cette BOUCLE_portfolio récupère les documents joints à un article, non déjà affichés dans le texte de l'article, et donc les extensions des fichiers peuvent être « jpg », « png » ou « gif ».

Les balises

#LOGO_DOCUMENT affiche le logo (vignette de prévisualisation) associé à cet article ; si une vignette personnalisée n'a pas été installée manuellement par l'auteur de l'article, SPIP utilise une vignette standard selon le type du fichier. ▶ #URL_DOCUMENT est l'URL du fichier multimédia. Pour afficher une vignette cliquable pointant vers le document multimédia, on utilisera donc le code suivant :

- **#**TITRE affiche le titre du document.
- #DESCRIPTIF affiche le descriptif du document.

▶ #TYPE_DOCUMENT affiche le type (fichier Quicktime, fichier Real...) du document multimédia.

#TAILLE affiche la taille du fichier multimédia. Ce chiffre est fourni en octets. Pour de gros fichiers, cette valeur devient rapidement inutilisable ; on pourra donc lui appliquer le filtre taille_en_octets, qui affichera successivement en octets, en kilooctets, ou même en mégaoctets :

- **•** #LARGEUR et #HAUTEUR fournissent les dimensions en pixels.
- **#ID_DOCUMENT affiche le numéro du document.**

#EMBED_DOCUMENT est une balise à l'utilisation très spécifique : elle permet d'inclure directement les fichiers de formats autorisés (vidéo, sons) directement dans la page Web ; il faut éviter d'utiliser systématiquement cette balise, car il est déconseillé d'insérer systématiquement les documents dans les pages sans un contrôle strict (sauf à faire exploser la durée de chargement de vos pages Web...). La balise peut être complétée de paramètres propres aux formats utilisés (encore une fois : utilisation très spécifique), par exemple :




Mise en page : manuel de référence



La boucle SYNDIC_ARTICLES retourne une liste des articles des sites syndiqués. On peut soit l'utiliser à l'intérieur d'une boucle SITES (cette dernière récupère une liste de sites référencés, ensuite on récupère chaque article de ces sites), soit directement à l'intérieur d'une rubrique (on récupère directement tous les articles syndiqués dans une rubrique, en court-circuitant le passage par la liste des sites).

(SPIP 1.3) À partir de la version 1.3 de SPIP, la boucle SITES (ou SYNDICATION) n'affiche plus uniquement des sites syndiqués, mais plus généralement des sites référencés (la syndication de certains sites référencés étant une option). On pourra donc, pour obtenir une présentation graphique plus précise, utiliser une boucle SYNDIC_ARTICLES uniquement à l'intérieur d'une boucle SITES utilisant le critère {syndication=oui}.

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{tout}, tous les sites syndiqués.

{id_syndic_article} retourne l'article syndiqué dont l'identifiant est
 id_syndic_article. (Dans la pratique, il y très peu d'intérêt à fabriquer une page

- Principe général
- Des boucles et des balises
- La syntaxe des bouclesLa syntaxe des balises
- SPIP
- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou
- SYNDICATION)
- La boucle DOCUMENTS

■ La boucle SYNDIC_ARTICLES

- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à
- toutes les boucles
- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursivesLa « popularité » des
- articles
- La gestion des dates
- Exposer un article dans
- une liste

pour un article syndiqué, puisqu'on préférera renvoyer directement vers l'article en question.)

▶ {id_syndic} retourne la liste des articles du site syndiqué dont l'identifiant est id_syndic.

- {id_rubrique} retourne la liste des articles syndiqués dans cette rubrique.
- {id_secteur} retourne la liste des articles syndiqués dans ce secteur.

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

#ID_SYNDIC_ARTICLE affiche l'identifiant unique de l'article syndiqué.

#ID_SYNDIC affiche l'identifiant unique du site syndiqué contenant cet article. syndiqué.

#TITRE est le titre de l'article.

Remarque : il est préférable d'utiliser ici le titre « brut » de l'article syndiqué - via le code [(#TITRE*)] -, pour éviter le moteur typographique. En effet les titres sont censés être déjà « typographiquement corrects » dans les backends, et on ne souhaite pas passer la correction typographique sur des titres en anglais ou sur des titres comprenant des expressions du genre « Les fichiers ~/.tcshrc ».

- **#URL_ARTICLE** est l'adresse (URL) de l'article syndiqué (sur son site original).
- **#DATE** est la date de publication de cet article.
- **#LESAUTEURS**, les auteurs de l'article syndiqué.
- **#DESCRIPTIF** le descriptif de l'article syndiqué.
- **#NOM_SITE** est le nom du site syndiqué contenant cet article.
- #URL_SITE est l'adresse (URL) du site

[SPIP] La boucle SYNDIC_ARTICLES





La boucle SIGNATURES retourne une liste de signataires d'une pétition associée à un article.

<BOUCLEn(SIGNATURES){critères...}>

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

- {tout} toutes les signatures sont sélectionnés dans l'intégralité du site.
- {id_signature}, la signature correspondant à l'identifiant courant.
- {id_article} retourne les signatures de la pétition de cet article.

Les critères d'affichage

Les critères communs à toutes les boucles s'appliquent.

Attention. Dans ce type de boucles, certains critères de classement de la boucle ne sont pas identiques aux balises SPIP indiquées ci-dessous :

- {par nom_email} classe les résultats selon le #NOM du signataire ;
- ▶ {par ad_email} classe selon l'#EMAIL du signataire.

Principe généralDes boucles et des balises

La syntaxe des boucles

La syntaxe des balises

- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS

La boucle MOTS

La boucle SITES (ou

SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

■ La boucle SIGNATURES

La boucle HIERARCHIELes critères communs à

toutes les boucles

- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives

La « popularité » des articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

Les balises de cette boucle

Les balises tirées de la base de données

Les balises suivantes correspondent aux éléments directement tirés de la base de données. Vous pouvez les utiliser également en tant que critère de classement (généralement : {par titre}).

- **#ID_SIGNATURE** affiche l'identifiant unique du message.
- **#ID_ARTICLE** est l'identifiant de l'article pour cette pétition.
- **#DATE** est la date de publication.
- **#MESSAGE** est le texte du message.
- **#NOM** est le nom de l'auteur du message.
- **#EMAIL** est l'adresse email de l'auteur.
- **#NOM_SITE** le nom du site Web indiqué par l'auteur.
- **#URL_SITE** l'adresse (URL) de ce site Web.







La boucle HIERARCHIE est basée sur un principe différent des autres boucles, car elle effectue une récursivité (au lieu de simplement tirer une liste de la base de données).

Cette boucle retourne la liste des RUBRIQUES qui mènent de la racine du site à la rubrique ou à l'article en cours.

<BOUCLEn(HIERARCHIE){critères...}>

Les critères de sélection

On utilisera l'un ou autre des critères suivants pour indiquer comment on sélectionne les éléments.

{id_rubrique} retourne la liste des rubriques depuis la racine jusqu'à la rubrique correspondant à cet identifiant.

▶ {id_article} retourne la liste des rubriques depuis la racine jusqu'à l'article correspondant à cet identifiant.

Les critères d'affichage

Attention : les critères communs à toutes les boucles ne s'appliquent pas tous à ce type de boucle.

Principe général

Des boucles et des balisesLa syntaxe des boucles

La syntaxe des balises

SPIP

- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUESLa boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou
- SYNDICATION)
- La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

La boucle SIGNATURES

■ La boucle HIERARCHIE ■ Les critères communs à

toutes les boucles

- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives

■ La « popularité » des articles

- La gestion des dates
- Exposer un article dans

une liste

Les critères d'affichage utilisables sont : { "inter" } et {a,b}.

Les balises de cette boucle

Les éléments obtenus avec une boucle HIERARCHIE sont des rubriques. On peut donc utiliser toutes les balises proposées pour les boucles RUBRIQUES.





- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Mise en page : manuel de référence

Certains critères s'appliquent à (presque) tous les types de boucles. Ce sont des critères destinés à restreindre le nombre de résultats affichés ou à indiquer l'ordre d'affichage. On peut sans difficulté combiner plusieurs de ces critères de sélection.

Classer les résultats

{par critère_de_classement} indique l'ordre de présentation des résultats. Ce critère de classement correspond à l'une des balises tirées de la base de données pour chaque type de boucle. Par exemple, on pourra classer les articles {par date}, {par date_redac} ou {par titre}. (Notez que, si les balises sont en majuscules, les critères de classement sont en minuscules.)

Cas particulier : {par hasard} permet d'obtenir une liste présentée dans un ordre aléatoire.

Inverser le classement. De plus, {inverse} provoque l'affichage du classement inversé. Par exemple {par date} commence par les articles les plus anciens ; avec {par date} {inverse} on commence la liste avec les articles les plus récents.

Classer par numéro. (SPIP 1.3) Lorsqu'on réalise le classement selon un élément de texte (par exemple le *titre*), le classement est réalisé par ordre *alphabétique*. Cependant, pour forcer un ordre d'affichage, on peut indiquer un numéro devant le titre, par exemple : « 1. Mon premier article », « 2. Deuxième article », « 3. Troisième... », etc ; avec un classement alphabétique, le classement de ces éléments donnerait la série « 1, 10, 11, 2, 3... ». Pour rétablir le classement selon les numéros, on peut utiliser le critère :

Principe général

Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises

SPIP

- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

La boucle SIGNATURES

La boucle HIERARCHIE

Les critères communs à

toutes les boucles Les balises propres au site

Les formulaires

Les boucles de recherche

Les filtres de SPIP

Les boucles récursivesLa « popularité » des

articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste

{par num critère}

Par exemple :

affiche les articles d'une rubrique classés selon l'ordre chronologique inversé (les plus récents au début, les plus anciens à la fin), et :

les affiche selon l'ordre alphabétique de leur titre ; enfin :

les affiche selon l'ordre du numéro de leur titre (remarque : l'option {par num titre} ne fonctionne pas pour les plus anciennes versions de MySQL, antérieures à la version 3.23).

Comparaisons, égalités

{*critère* < *valeur*} Comparaison avec une valeur fixée (on peut utiliser « > », « < », « = », « >= », « <= ». Tous les *critères de classement* (tels que tirés de la base de données) peuvent également être utilisés pour limiter le nombre de résultats.

Par exemple :

affiche l'article dont le numéro est 5 (utile pour mettre en vedette un article précis sur la page d'accueil).

affiche les articles du secteur numéro 2.

Expressions régulières. Très puissant (mais nettement plus complexe à manipuler), le terme de comparaison « == » introduit une comparaison selon une expression régulière. Par exemple :

sélectionne les articles dont le titre commence par « a » ou « A ».

Négation. (SPIP 1.2) On peut utiliser la notation $\{xxx != yyy\}$, le ! correspondant à la négation (opérateur logique NOT).

sélectionne les articles dont le titre ne commence pas par « a » ou « A ».

sélectionne les articles qui n'appartiennent pas au secteur numéro 2.

Pour faciliter l'utilisation des comparaisons sur les dates, on a ajouté des critères :
age et age_redac correspondent respectivement à l'ancienneté de la publication et de la première publication d'un article, en jours : {age<30} sélectionne les éléménts publiés depuis un mois ;

les critères mois, mois_redac, annee, annee_redac permettent de comparer avec des valeurs fixes ({annee<=2000} pour les éléments publiés avant la fin de l'année 2000).

On peut combiner plusieurs de ces critères pour effectuer des sélections très précises. Par exemple :

affiche les articles du secteur 2, à l'exclusion de ceux de la rubrique 3, et publiés depuis moins de 30 jours.

Astuce. Le critère age est très pratique pour afficher les articles ou les brèves dont la date est située « dans le futur », avec des valeurs négatives (à condition d'avoir sélectionné, dans la Configuration précise du site, l'option « Publier les articles post-datés »). Par exemple, ce critère permet de mettre en valeur des événements futurs. {age<0} sélectionne les articles ou les brèves dont la date est située dans le futur (« après » aujourd'hui)...

(SPIP 1.3) Âge par rapport à une date fixée. Le critère age est calculé par rapport à la date d'aujourd'hui (ainsi {age<30} correspond aux articles publiés depuis moins d'un mois par rapport à aujourd'hui). Le critère age_relatif compare la date d'un article ou d'une brève à une date « courante » ; par exemple, à l'intérieur d'une boucle ARTICLES, on connaît déjà une date pour chaque résultat de la boucle, on peut donc sélectionner par rapport à cette date (et non plus par rapport à aujourd'hui).

Par exemple :

la BOUCLE_suivant affiche un seul article de la même rubrique, classé par date, dont la date de publication est inférieure ou égale à la date de l'« article_principal » ; c'està-dire l'article de la même rubrique publié après l'article principal.

Affichage d'une partie des résultats

{a,b} où a et b sont des chiffres. Ce critère permet de limiter le nombre de résultats. a indique le résultat à partir duquel on commence l'affichage (attention, le premier résultat est numéroté 0 - zéro) ; b indique le nombre de résultats affichés.

Par exemple $\{0, 10\}$ affiche les dix premiers résultats ; $\{4, 2\}$ affiche les deux résultats à partir du cinquième (inclus).

▶ {debut_xxx, b} est une variante très élaborée de la précédente. Elle permet de faire commencer la limitation des résultats par une variable passée dans l'URL (cette variable remplace ainsi le *a* que l'on indiquait précédemment). C'est un fonctionnement un peu compliqué, que fort heureusement on n'a pas besoin d'utiliser trop souvent.

La variable passée dans l'URL commence forcément par debut_xxx (où xxx est un mot choisi par le webmestre) . Ainsi, pour une page dont l'URL est :

petition.php3?id_article=13&debut_signatures=200

avec un squelette (petition.html) contenant par exemple :

on obtiendra la liste des 100 signatures à partir de la 200-ième. Avec l'URL :

petition.php3?id_article=13&debut_signatures=300

on obtient la liste des 100 signatures à partir de la 300-ième.

▶ {*a*/*b*} où *a* et *b* sont des chiffres. Ce critère permet d'afficher une partie *a* (proportionnellement) des résultats en fonction d'un nombre de « tranches » *b*.

Par exemple : $\{1/3\}$ affiche le premier tiers des résultats. Ce critère est surtout utile pour présenter des listes sur plusieurs colonnes. Pour obtenir un affichage sur deux colonnes, il suffit de créer une première boucle, affichée dans une case de tableau, avec le critère $\{1/2\}$ (la première moitié des résultats), puis une seconde boucle dans une seconde case, avec le critère $\{2/2\}$ (la seconde moitié des résultats).

Attention. L'utilisation du critère {doublons} avec ce critère est périlleuse. Par exemple :

n'affichera pas tous les articles de la rubrique ! Imaginons par exemple qu'il y ait au total 20 articles dans notre rubrique. La BOUCLE_prem va afficher la première moitié des articles, c'est-à-dire les 10 premiers, et interdire (à cause de {doublons}) de les réutiliser. La BOUCLE_deux, elle, va récupérer la deuxième moitié des articles de cette rubrique *qui n'ont pas encore été affichés* par la BOUCLE_prem ; donc, la moitié des 10 articles suivants, c'est-à-dire les 5 derniers articles de la rubrique. Vous avez donc « perdu » 5 articles dans l'opération...

Affichage entre les résultats

{"*inter*"} permet d'indiquer un code HTML (ici, *inter*) inséré *entre* les résultats de la boucle. Par exemple, pour séparer une liste d'auteurs par une virgule, on indiquera :





Mise en page : manuel de référence

■ français ■ ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ italiano

Certaines balises sont disponibles en dehors des boucles ; leur contenu est défini lors de la configuration de votre site.

#URL_SITE_SPIP est l'adresse du site. Elle ne comprend pas le / final, ainsi vous pouvez créer un lien du type #URL_SITE_SPIP/sommaire.php3

#NOM_SITE_SPIP est le nom du site.

#EMAIL_WEBMASTER [SPIP 1.5] est l'adresse du webmestre. Par défaut, SPIP prend l'adresse de celui qui a installé le site (le premier administrateur). (Si vous préférez un formulaire « écrire au webmestre », *cf.* « Les formulaires »).

▶ **#CHARSET** [SPIP 1.5] est le jeu de caractères utilisé par le site. Sa valeur par défaut est iso-8859-1, jeu de caractères dit « iso-latin ». *Cf. www.uzine.net/article1785. html pour une introduction aux charsets, en attendant une documentation plus complète de cette fonctionnalité de SPIP.*

Par ailleurs, pour aller plus vite dans l'écriture des squelettes, on peut faire usage de la balise :

#PUCE [SPIP 1.5], qui affiche devinez-quoi ;

et, pour améliorer le placement sur la page des boutons réservés aux admins (« Recalculer cette page », « Modifier cet article »), il existe une balise #FORMULAIRE_ADMIN [SPIP 1.5]. Cette balise est optionnelle : si elle est présente, les boutons d'administration s'afficheront à son emplacement, sinon ils viendront en bas de page.

- Principe général
- Des boucles et des balises

La syntaxe des boucles

La syntaxe des balises

La boucle ARTICLES

La boucle RUBRIQUES

- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS

La boucle MOTS

La boucle SITES (ou SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

La boucle SIGNATURES

La boucle HIERARCHIE

Les critères communs à

toutes les boucles

■ Les balises propres au site

Les formulaires

- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP

Les boucles récursives

La « popularité » des articles

La gestion des dates

Exposer un article dans une liste [SPIP] Les balises propres au site





SPIP permet une grande interaction du site avec les visiteurs ; pour cela, il propose de nombreux formulaires sur le site public, permettant tantôt de gérer les accès à l'espace privé, tantôt d'autoriser l'ajout de messages et signatures.

Les formulaires s'insèrent dans les squelettes par une simple balise ; SPIP se charge ensuite de gérer le comportement (souvent complexe) de ces formulaires en fonction de l'environnement et des configurations effectuées dans l'espace privé.

Fonctions interactives

#FORMULAIRE_RECHERCHE

Il s'agit du formulaire du moteur de recherche intégré à SPIP. Il est présenté dans l'article sur les boucles de recherche.

#FORMULAIRE_FORUM

Le #FORMULAIRE_FORUM gère l'interface permettant de poster des messages dans les forums publics. Il concerne donc en premier chef la boucle FORUMS.

Le formulaire dépend évidemment du choix des forums modérés a posteriori, a priori ou sur abonnement.

Dans le cas (très spécifique) où l'on a autorisé la présence de mots-clés dans les forums publics, on peut affiner le comportement de ce formulaire avec des variables

Principe général

Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises

- SPIP
- La boucle ARTICLES
- La boucle RUBRIQUES
- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS
- La boucle MOTS
- La boucle SITES (ou
- SYNDICATION)
- La boucle DOCUMENTS
- La boucle
- SYNDIC_ARTICLES
- La boucle SIGNATURES
- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à
- toutes les boucles Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP
- Les boucles récursives
- La « popularité » des
- articles
- La gestion des datesExposer un article dans
- une liste

de personnalisation.

#FORMULAIRE_SIGNATURE

Le #FORMULAIRE_SIGNATURE autorise la signature des pétitions associées aux articles (ce formulaire se place donc dans une boucle ARTICLES.

N.B. La signature des pétitions réclame obligatoirement une validation des signataires par email. Ce formulaire n'a donc d'intérêt que si votre hébergeur autorise l'envoi de mails par PHP.

#FORMULAIRE_SITE

[SPIP 1.4] Le #FORMULAIRE_SITE affiche une interface permettant aux visiteurs du site de proposer des référencements de sites. Ces sites apparaîtront comme « proposés » dans l'espace privé, en attendant une validation par les administrateurs.

Ce formulaire ne s'affiche que si vous avez activé l'option « Gérer un annuaire de sites » dans la *Configuration sur site* dans l'espace privé, et si vous avez réglé « Qui peut proposer des sites référencés » sur « les visiteurs du site public ».

Les sites référencés étant, dans SPIP, attachés aux rubriques, on ne peut placer ce #FORMULAIRE_SITE qu'à l'intérieur d'une boucle RUBRIQUES.

#FORMULAIRE_ECRIRE_AUTEUR

[SPIP 1.4] Placé à l'intérieur d'une boucle AUTEURS, ce formulaire permet d'envoyer un mail à l'auteur (d'un article). Cela permet, en modifiant les squelettes (qui, par défaut, affichent les liens contenant les adresses email des auteurs des articles), de pouvoir écrire aux auteurs sans afficher leur adresse email sur le site public.

Inscription, authentification...

#FORMULAIRE_INSCRIPTION

Sans doute le plus important, le #FORMULAIRE_INSCRIPTION gère l'inscription des nouveaux rédacteurs. Il n'affiche une interface d'inscription que si vous avez autorisé l'inscription automatique depuis le site public (sinon, cette balise n'affiche rigoureusement rien).

L'inscription nécessite l'envoi des informations de connexion (login et mot de passe) par email ; donc ce formulaire ne fonctionne que si votre hébergeur autorise l'envoi de mails par PHP.

#LOGIN_PRIVE

[SPIP 1.4] Tout aussi important (sinon plus), le #LOGIN_PRIVE affiche le formulaire d'accès à l'espace privé (la partie « /ecrire » du site).

Important : cette balise doit impérativement être présente dans le squelette appelé

par la page spip_login.php3, c'est-à-dire en standard par le squelette nommé login-dist.html. En effet, lors des accès directs à l'adresse « /ecrire » de votre site, c'est vers spip_login.php3 que SPIP va vous rediriger.

#LOGIN_PUBLIC

[SPIP 1.4] D'une utilisation beaucoup plus spécifique, #LOGIN_PUBLIC affiche un formulaire permettant à vos utilisateurs de s'identifier tout en restant sur le site public (sans entrer dans l'espace privé). Cette balise sert notamment à authentifier les visiteurs pour les sites proposant des forums *modérés sur abonnement*. Elle peut aussi servir de brique de base pour restreindre l'accès à certains contenus sur le site public : mais cela reste d'un maniement complexe, et nécessitera encore des développements et la rédaction de tutoriels complets avant d'être facilement utilisable par tous ; néanmoins, un exemple d'utilisation avancée est donné plus bas.

Le #LOGIN_PUBLIC, par défaut, « boucle sur lui-même », c'est-à-dire que le formulaire revient sur la page où il se trouve. On peut cependant indiquer une page vers laquelle le formulaire mènera, sous la forme :

Si votre site offre une inscription automatique à l'espace privé, les données de connexion à l'espace public sont identiques à celles de l'espace privé ; c'est-à-dire que les données envoyées à l'utilisateur pour s'identifier à l'espace public lui permettent également d'accéder à l'espace privé. Si, au contraire, vous avez interdit l'inscription automatique à l'espace privé, *il faut impérativement avoir au moins un article dont les forums seront réglés en mode « sur abonnement »* pour activer cette balise ; dès lors, SPIP pourra fournir des informations de connexion pour le site public sans accès à l'espace privé.

#URL_LOGOUT [SPIP 1.5] est le pendant de #LOGIN_PUBLIC ; il donne une URL permettant à un visiteur authentifié de se déconnecter.

Voici un exemple simple, mais complet, d'utilisation de ces deux balises. Il faut passer par un peu de php pour tester la variable {{\$auteur_session}}, qui indique qu'un auteur est identifié ou non. Si c'est le cas, on peut récupérer (voire tester) son statut, son login, etc., via \$auteur_session['statut']....

Notez bien que le contenu n'est « sécurisé » que sur ce squelette. Si votre squelette « imprimer cet article », par exemple, ne vérifie par \$auteur_session, tout le monde (y compris les moteurs de recherche !) pourra avoir accès à ce fameux contenu que vous souhaitez protéger.

Feuilles de style

On peut notablement modifier l'interface graphique des formulaires par l'intérmédiaire des feuilles de style, notamment les classes forml, spip_encadrer et spip_bouton.







SPIP dispose d'un moteur de recherche intégré. Il faut donc prévoir une page permettant d'afficher les résultats des recherches.

L'interface de recherche

Pour afficher le formulaire de l'interface de recherche, il suffit d'insérer la balise :

#FORMULAIRE_RECHERCHE

Par défaut, le formulaire enverra les requêtes vers une page recherche.php3; vous devez donc réaliser un squelette recherche.html permettant d'afficher les résultats.

Vous pouvez décider d'utiliser une autre page d'affichage des résultats. Pour cela, il faut utiliser la balise de la manière suivante :

[(#FORMULAIRE_RECHERCHE | adresse.php3)]

où adresse.php3 est la page vers laquelle vous désirez envoyer l'utilisateur.

Le squelette des résultats

Les boucles permettant d'afficher les résultats de la recherche sont, en réalité, des boucles déjà abordées ici : ARTICLES, RUBRIQUES, BREVES. Vous pouvez en effet

Principe général Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES La boucle SIGNATURES ■ La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste http://www.spip.net/fr_article903.html (1 of 2)2005.01.17 16.36.46 effectuer des recherches non seulement sur les articles, mais aussi sur les rubriques et les brèves.

La seule différence, par rapport à ce qui est documenté sur les pages de ces boucles, est le choix du critère de sélection, qui doit être {recherche}. Les critères d'affichage et les balises de ces boucles sont inchangées.

Cependant, afin de classer les résultats par pertinence, on utilisera de préférence ce nouveau critère d'affichage : {par points}.

Enfin, on pourra utiliser la balise **#POINTS**, qui indique la pertinence des résultats (attention, dans l'absolu cette valeur n'est pas très explicite, elle est surtout utile pour le classement des résultats).

Pour afficher la requête formulée par le visiteur, on peut utiliser la balise #RECHERCHE ([SPIP 1.5.1]; pour les versions précédentes de SPIP, utiliser le code PHP <?php echo \$recherche; ?>).





Nous avons vu dans la syntaxe des balises SPIP qu'il était possible de modifier le comportement et l'affichage des balises en leur attribuant des filtres.

[option avant (**#BALISE**|filtre1|filtre2|...|filtren) option après]

Les filtres 1, 2, ..., n sont appliqués successivement à la #BALISE.

Les filtres de mise en page

Les filtres de mise en page suivants (majuscules, justifier...) ne sont plus conseillés. Il est recommandé de leur préférer, désormais, l'utilisation des styles CSS correspondants.

majuscules fait passer le texte en majuscules. Par rapport à la fonction de PHP, *majuscules* s'applique également aux lettres accentuées.

- justifier fait passer le texte en justification totale (<P align=justify>).
- aligner_droite fait passer le texte en justification à droite (<P align=right>).
- aligner_gauche fait passer le texte en justification à gauche ().

Principe général
Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles

La syntaxe des balises

La boucle ARTICLES

La boucle RUBRIQUES

La boucle BREVES

La boucle AUTEURS

La boucle FORUMS

La boucle MOTS

La boucle SITES (ou

SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

La boucle SIGNATURES

La boucle HIERARCHIE

Les critères communs à toutes les boucles

Les balises propres au site

Les formulaires

Les boucles de recherche

Les filtres de SPIP

 Les boucles récursives
 La « popularité » des articles

La gestion des dates

Exposer un article dans

une liste

centrer centre le texte (<P align=center>).

Les filtres des dates

Les filtres suivants s'appliquent aux dates ([(#DATE|affdate)] par exemple).

- affdate affiche la date sous forme de texte, par exemple « 13 janvier 2001 ».
- **jour** affiche le jour (en nombre).
- **mois** affiche le mois (en nombre).
- **annee** affiche l'année.

▶ [SPIP 1.0.2] **heures** affiche les heures d'une date (les dates fournies par SPIP contiennent non seulement le jour, mais également les horaires).

- ▶ [SPIP 1.0.2] **minutes** affiche les minutes d'une date.
- [SPIP 1.0.2] secondes affiche les secondes.
- **nom_jour** affiche le nom du jour (lundi, mardi...).
- **nom_mois** affiche le nom du mois (janvier, février...).
- **saison** affiche la saison (hiver, été...).

Filtres de texte

La plupart de ces filtres ont été introduits dans la version [SPIP 1.4]

▶ **liens_ouvrants** transforme les liens SPIP qui donnent vers des sites extérieurs en liens de type « popup », qui ouvrent dans une nouvelle fenetre ; c'est l'équivalent du *target=blank* du HTML. *N.B. : les développeurs de SPIP estiment qu'il s'agit en* général d'une impolitesse, car les internautes savent très bien s'ils ont envie ou pas d'ouvrir une nouvelle fenêtre - or ce système le leur impose. Mais la demande était trop forte, et nous avons craqué ;-)

supprimer_numero sert à éliminer le numéro d'un titre, si par exemple on veut faire des tris d'articles {par num titre} mais ne pas afficher les numéros (car ils ne servent qu'à ordonner les articles). Le format des préfixes numerotés est « XX. titre », XX étant un nombre à n chiffres (illimité).

▶ **PtoBR** transforme les sauts de paragraphe en simples passages a la ligne, ce qui permet de « resserrer » une mise en page, par exemple à l'intérieur d'un sommaire

taille_en_octets permet de transformer un nombre d'octets (25678906) en une chaîne de caractères plus explicite (« 24.4 Mo »).

supprimer_tags est une suppression basique et brutale de tous les < . . . >

b textebrut s'apparente au filtre supprimer_tags, mais il agit de manière un peu plus subtile, transformant notamment les paragraphes et
> en sauts de ligne, et les espaces insécables en espaces simples. Utilisation, par exemple, pour faire un descriptif META à partir du #DESCRIPTIF : [<meta name='description' content='(#DESCRIPTIF|textebrut)'>]

Filtres de logos

fichier [SPIP 1.4]. Affecté à un logo, ce filtre permet de récupérer directement le nom de fichier correspondant au logo.

▶ ||**autres filtres** Contrairement aux versions précédentes, [SPIP 1.4] permet de passer des filtres « maison » sur les logos : la logique est un peu tordue, car il fallait respecter la compatibilité avec SPIP 1.3. L'analyse se déroule comme suit :

- si le premier « filtre » n'est pas un alignement, SPIP considère qu'il s'agit d'un URL et fait un lien du logo vers cette adresse ;
- si le premier filtre est un alignement, SPIP considère que le deuxième « filtre » est un URL ;
- les filtres suivants sont de vrais filtres au sens habituel (y compris des filtres « maison » déclarés dans mes_fonctions.php3 ;
- pour appliquer un filtre quelconque sans mettre d'URL, il faut mettre deux barres. Par exemple : <?php \$logo = '[(#LOGO_RUBRIQUE|| texte_script)]'; ?> permet de récupérer le logo dans la variable php \$logo, pour traitement ultérieur (voir ci-dessous pour la signification de | texte_script).

▶ SPIP 1.7.1 introduit le filtre reduire_image, qui permet de forcer une taille maximale d'affichage des logos.

Ce filtre s'utilise par exemple sur un logo d'article de la façon suivante :

Dans cet exemple, logo de l'article apparaît aligné à droite, à une taille maximale de 130 pixels.

NB. Si l'option « création de vignettes » est activée dans la configuration du site, ces logos réduits seront des fichiers d'images spécifiques calculés automatiquement par le serveur (idéalement, avec l'extension GD2 installée sur le serveur), pour les formats acceptés par le serveur (avec GD2, habituellement, les formats JPG et PNG). Sinon, c'est une version complète de l'image qui est affichée, mais avec une taille d'affichage fixée directement en HTML.

Filtres techniques

Ces filtres ont été introduits par [SPIP 1.4].

entites_html transforme un texte en entités HTML, que l'on peut donc implanter dans un formulaire, exemple : [<textarea>(#DESCRIPTIF| entites_html)</textarea>]

texte_script transforme n'importe quel champ en une chaîne utilisable en PHP ou Javascript en toute securité, exemple : <?php \$x = '[(#TEXTE| texte_script)]'; ?>. Attention : utilisez bien le caractère ' et non " : en effet, dans le second cas, si votre texte contient le symbole \$, le résultat peut être catastrophique (affichage partiel, affichage d'autre chose, plantage php, etc.).

• **attribut_html** rend une chaîne utilisable sans dommage comme attribut HTML ; par exemple, si l'on veut ajouter un texte de survol au lien normal vers un article, on utilisera

```
<a href="#URL_ARTICLE" [ title = "(#DESCRIPTIF|supprimer_tags|
attribut_html)" ]>#TITRE</a>.
```

> [SPIP 1.6] introduit le filtre |sinon, qui indique ce qu'il faut afficher si l'élément « filtré » est vide : ainsi [(#TEXTE|sinon{"pas de texte"})] affiche le texte ; si celui-ci est vide, affiche « pas de texte ».

Ajouter ses propres fonctions

Les filtres de SPIP sont des fonctions PHP à une seule variable. Vous pouvez utiliser directement les fonctions habituelles de PHP, mais également créer les vôtres, sur le modèle :

```
<?php
function mon_filtre($texte){
    $texte = (bidouillages en PHP) ...;
    return $texte;
}
?>
```

Afin de ne pas avoir à modifier des fichiers de SPIP (qui risqueraient d'être écrasés lors d'une prochaine mise à jour), vous pouvez installer vos fonctions personnelles dans un fichier mes_fonctions.php3 : si SPIP repère un fichier ayant ce nom, il l'inclut automatiquement.

Par exemple, ARNO* a développé le filtre enlettres, qui n'est pas inclus dans la distribution standard de SPIP. Ce filtre écrit un nombre en toutes lettres ([(#DATE| annee|enlettres)] = « deux mille deux »); ce filtre peut être téléchargé sur http://www.uzine.net/spip_contrib/a...; il suffit de l'ajouter dans votre fichier mes_fonctions.php3 pour l'utiliser.

Depuis [SPIP 1.5], il est possible de passer des paramètres dans les filtres. La syntaxe est

Le filtre doit être défini de la manière suivante dans mes_fonctions.php3 :

On peut ainsi appeler n'importe quelle fonction php, ou s'appuyer sur des fonctions définies dans SPIP ou dans mes_fonctions.php3, pour peu qu'elles respectent l'ordre des arguments (le texte à traiter doit être impérativement le premier argument). Par exemple, pour couper le texte à une longueur donnée (50 caractères), on pourra utiliser [(#TEXTE|couper{50})].

Т





Les boucles récursives sont une fonction très puissante pour gérer la mise en forme de l'interface. Leur programmation est particulièrement simple, mais leur utilisation demande une bonne maîtrise logique de l'enchaînement des boucles.

L'appel d'une boucle récursive est très simple : il suffit d'indiquer dans le TYPE de la boucle le nom d'une autre boucle :

<BOUCLEn(bouclex)></BOUCLEn>

Il n'y a ici aucun critère : en réalité, la boucle *n* correspond à une copie pure et simple de la boucle *x*. L'ensemble de la boucle fonctionne comme si l'on avait recopié l'intégralité de la boucle *x* (toutes les balises et le code HTML, ainsi que les textes conditionnels avant, après et alternatif) à l'endroit où l'on insère la boucle *n*. (Il faut bien entendu que la boucle *x* précède la boucle *n*.)

L'utilisation la plus simple consiste à « dupliquer » une boucle sans avoir à la recopier. Ainsi, toute modification de la boucle d'origine *x* sera automatiquement dupliquée dans la boucle *n*.

Tout l'intérêt, en réalité, consiste à placer la boucle n à l'intérieur de la boucle x: on obtient ainsi un comportement récursif : la boucle x contient une boucle n, qui ellemême reproduit la boucle x qui contient la boucle n, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la boucle x ne donne plus aucun résultat.

Cette technique permet de créer notamment l'affichage des thread des forums. Cela devient très simple : une première boucle « fabrique » l'entrée des threads (les messages qui répondent directement à un article), une seconde boucle affiche les réponses à ces messages, et une boucle récursive provoque la récursivité sur cette

Principe généralDes boucles et des balises

La syntaxe des bouclesLa syntaxe des balises

SPIP
La boucle ARTICLES

La boucle RUBRIQUES

- La boucle BREVES
- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS

La boucle MOTS

La boucle SITES (ou

SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES
La boucle SIGNATURES

- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à

toutes les boucles

- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche

Les filtres de SPIP

 Les boucles récursives
 La « popularité » des articles

La gestion des datesExposer un article dans

une liste

seconde boucle :

```
<BOUCLE_forum(FORUMS){id_article}>
<P>#TITRE
<B_reponses>
<UL>
<BOUCLE_reponses(FORUMS){id_parent}>
<LI>#TITRE
<BOUCLE_recursive(boucle_reponses)>
</BOUCLE_recursive>
</BOUCLE_reponses>
</UL>
</B_reponses>
```

</BOUCLE_forum>

On peut ainsi, en très peu de lignes, provoquer l'affichage de l'intégralité de la structure (rubriques, sous-rubriques...) du site.

⊐





La notion de *popularité*, exposée ci-dessous, apparaît dans SPIP 1.4.

francais

Comment décompter des visites

Español

italiano

Des centaines de méthodes statistiques existent pour décompter des visites sur un site donné. La plupart donnent des courbes horaires, ou par jour, qui permettent de savoir si son site « monte » ou « descend », et de vérifier qu'il y a plus de gens sur le net en fin d'après-midi et dans la semaine, que le week-end ou la nuit...

Notre objectif est un peu différent : il s'agit d'attribuer à chaque article une valeur de « popularité » reflétant assez rapidement une tendance, et permettant de comparer l'activité de différents articles, soit de manière globale sur tout le site (hit-parade), soit à l'intérieur d'une rubrique, soit parmi les articles d'un même auteur, etc.

La méthode retenue est la suivante (rassurez-vous, vous pouvez sauter cette explication si vous n'êtes pas à l'aise en maths) :

• chaque visite sur un article ajoute un certain nombre de points à cet article ; 1 point si c'est un article que l'on consulte depuis le site lui-même en suivant un lien, et 2 points si c'est une « entrée directe » depuis un site extérieur (moteur de recherche, lien hypertexte, syndication...)

toutes les 10 minutes, le score obtenu est multiplié par un petit facteur d'escompte, qui fait qu'un point attribué par une visite à 10h12 le mercredi ne vaut plus, le lendemain à la même heure, qu'un demi-point, et, le vendredi à 10h12, un quart de point...;

le tout est calculé de manière à ce que, dans l'hypothèse où l'article reçoit toujours le même nombre x de visites par unité de temps, son score se stabilise sur cette valeur x. Autrement dit, si la fréquentation de l'article est stationnaire, sa popularité

Principe général Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES La boucle SIGNATURES ■ La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives ■ La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

finira par refléter exactement son nombre de visites par jour (modulo le score 2 donné pour les entrées directes) ;

cette popularité s'exprime de deux manières : l'une, la popularité_absolue, exprime le score en question (évaluation de la fréquentation quotidienne de l'article) ; l'autre, la popularité_relative, un pourcentage relatif à l'article du site ayant la plus forte popularité (popularité_max) ;

enfin, la somme de toutes ces valeurs (absolues) sur le site donne la popularité_site, qui permet de comparer la fréquentation de deux sites sous spip...

Boucles et balises

Des balises permettent de récupérer et d'afficher ces valeurs dans vos squelettes. La boucle ci-dessous résume l'ensemble de ces balises :

La balise la plus utile est **#POPULARITE** puisqu'elle donne un pourcentage représentant la popularité de l'article relativement à l'article le plus populaire du site. Cela permet ainsi de réaliser facilement des classements compréhensibles par tous (avec des valeurs allant de 0 à 100). Les autres balises donnent des valeurs absolues, plus difficiles à interpréter par les visiteurs du site.

Note : bien que les données soient représentées, dans la base de spip, sous forme de nombres réels, le rendu de toutes ces balises est toujours donné sous la forme d'un nombre entier, ce qui donnera, sur des sites *très* peu fréquentés (sites de tests, notamment), des choses amusantes du genre :

« Cet article a une popularité absolue égale à 1, soit 17 % de 2. Au total, ce site fait environ 5 visites par jour. »

Enfin, un critère de tri peut se révéler utile : {par popularite}, que l'on utilisera par exemple de la manière suivante pour afficher la liste des 10 articles les plus populaires de la rubrique courante :

(On enlèvera {id_rubrique} pour afficher un hit-parade du site entier.)





[SPIP 1.6] introduit une série de critères et de balises pour mieux gérer les dates des articles. En voici une liste.

Afficher les dates

▶ **#DATE** est la date de mise en ligne. (Modifiable après la mise en ligne de l'article, de la brève, etc. La date d'une rubrique est celle de son élément le plus récent.)

▶ **#DATE_REDAC** est la date de première publication. (Modifiable à volonté, disponible sur les articles seulement.)

▶ #DATE_MODIF [SPIP 1.5] est la date de dernière édition de l'article : précisément, il s'agit de la dernière date à laquelle cet article a été ouvert en édition *qu'il ait été modifié ou pas.* Pratique dans de nombreux cas, mais pas d'une rigueur scientifique... (Non modifiable, sauf si on veut la fixer à « maintenant » : il suffit alors... d'ouvrir l'article en édition.)

#DATE_NOUVEAUTES [SPIP 1.6] permet d'afficher la date du dernier envoi du mail présentant les nouveautés.

Les filtres | annee, | mois, | jour, | heures, | minutes, | secondes, mais aussi | affdate, | nom_mois, | nom_jour, | saison, etc. s'appliquent pour permettre tous les affichages habituels sous divers formats. (Sans ces filtres, les balises #DATE... s'affichent en effet au format MySQL: "2001-12-01 03:25:02".)

Des boucles et des balises
La syntaxe des boucles
La syntaxe des balises
SPIP
La boucle ARTICLES
La boucle RUBRIQUES

La boucle BREVES

Principe général

- La boucle AUTEURS
- La boucle FORUMS

La boucle MOTSLa boucle SITES (ou

SYNDICATION)

La boucle DOCUMENTS

La boucle

SYNDIC_ARTICLES

La boucle SIGNATURES

- La boucle HIERARCHIE
- Les critères communs à

toutes les boucles

- Les balises propres au site
- Les formulaires
- Les boucles de recherche
- Les filtres de SPIP

Les boucles récursivesLa « popularité » des

articles

 La gestion des dates
 Exposer un article dans une liste

Contexte de date

[SPIP 1.6] fournit à toutes les boucles un contexte de date. Si l'on se trouve à l'intérieur d'une boucle (ARTICLES), (BREVES) ou (RUBRIQUES), la date en question est la date de publication de l'article, de la brève ou la date de dernière modification de la rubrique.

Si en revanche on se trouve au premier niveau du squelette (c'est-à-dire en-dehors de toute boucle), la date considérée est la date du jour - à moins qu'on ait passé une date dans l'URL de la page (voir l'exemple plus bas).

Dans ce dernier cas, et pour les versions de php supérieures à 3.0.12, la date passée dans l'URL est analysée avec la fonction strtotime : ainsi ?date=2003, ? date=2003/01 fonctionneront, mais aussi date=-1year (il y a un an), ? date=1march1970 (articles publiés le 1er mars 1970), etc.

Critère de date, d'âge, et d'âge relatif

Le critère $\{age\}$ permet de sélectionner les articles en fonction de la durée qui sépare leur date de publication en ligne avec la date courante. Ainsi $\{age<30\}$ permettra de ne pas afficher les articles âgés de plus de 30 jours.

L'{age_relatif} permet de comparer les dates de publication de deux articles : si l'on vient de sélectionner un article dans une boucle, une seconde boucle placée à l'intérieur de la première pourra demander les articles publiés dans la semaine qui précède celui-ci, via {age_relatif<=7}{age_relatif>=0}, etc.

Les critères {age} et {age_relatif} permettent de distinguer deux articles publiés le même jour (ce n'était pas le cas avant [SPIP 1.6]). On peut donc désormais programmer des boucles pour obtenir l'article « précédent » ou le « suivant » :

Attention ! Malgré les apparences les comparaisons de date sont d'un maniement délicat : en effet, à cause des « dates floues » (un article publié un mois donné, sans que le jour soit précisé), le calcul de l'age_relatif peut donner la valeur zéro dans un sens, et pas dans l'autre ! D'où la dissymétrie des boucles présentées ci-dessus : dans un sens on cherche le « second plus récent » des articles {age_relatif>=0} (car le plus récent, avec la comparaison non-stricte, ne peut être que l'article luimême) ; dans l'autre le plus âgé des articles publiés strictement plus tard.

Les critères {jour_relatif}, {mois_relatif} et {annee_relatif} fonctionnent comme l'age_relatif, mais prennent en compte des dates arrondies au

jour, au mois et à l'année respectivement ; par exemple, si l'URL comporte la variable ?date=2003-01-01, la boucle suivante donnera « tous les les articles du mois de mars 2003 »

La date de rédaction antérieure

Si vous avez activé l'utilisation des dates de publication antérieure, la plupart des critères présentés ci-dessus fonctionnent : il suffit d'ajouter _redac au critère. Ainsi {age_redac>365} affichera les articles dont la date de publication antérieure remonte à plus d'un an.

Si une boucle sélectionne un article dont la date_redac est définie, une boucle interne comportant le critère {annee_relatif_redac=0} ira chercher les articles dont la date de publication antérieure appartient à la même année.

Un exemple de sommaire de site trié par date

A titre d'exemple, voici comment on peut afficher tous les articles d'un site, triés par mois de publication :





Exposer un article dans une liste français català Deutsch English Español italiano

occitan

Introduite par SPIP 1.7.1, la balise #EXPOSER permet de mettre en évidence, dans un menu ou dans une liste, l'objet principal de la page où l'on se trouve.

Utilisée simplement, elle permet de changer le mode d'affichage du titre de l'article principal ; par exemple, dans le squelette article.html, on modifiera le style du lien de la manière suivante :

avec les styles suivants :

L'objet qui est ainsi « exposé » par un affichage différent est l'article, la brève, la rubrique, le mot-clé ou l'auteur qui appartient au « contexte » courant. Dans le cas des rubriques, la traversée de la hiérarchie est gérée, ce qui permet d'« exposer »

Des boucles et des balises La syntaxe des boucles La syntaxe des balises SPIP La boucle ARTICLES La boucle RUBRIQUES La boucle BREVES La boucle AUTEURS La boucle FORUMS ■ La boucle MOTS La boucle SITES (ou SYNDICATION) ■ La boucle DOCUMENTS La boucle SYNDIC_ARTICLES ■ La boucle SIGNATURES La boucle HIERARCHIE Les critères communs à toutes les boucles Les balises propres au site Les formulaires Les boucles de recherche Les filtres de SPIP Les boucles récursives La « popularité » des articles La gestion des dates Exposer un article dans une liste

Principe général

l'arborescence des rubriques qui contient l'article affiché.

Par défaut, SPIP remplace la balise #EXPOSER par « on » si l'objet correspond au contexte ; sinon la balise est simplement ignorée. Toutefois la balise #EXPOSER accepte un ou deux arguments, qui permettent de préciser ce qui doit s'afficher sur l'article exposé, et ce qui doit s'afficher sur les autres articles. Ainsi [(#EXPOSER| oui,non)] affichera « oui » sur l'article exposé, et « non » sur les autres.

Note : les deux arguments sont séparés par une virgule, ce qui interdit de mettre une virgule dans la première partie ; les constructions suivantes sont autorisées :

[(#EXPOSER|plus)] pour afficher « plus » au lieu de « on »;

▶ [(#EXPOSER|, off)] pour ne rien afficher sur l'objet exposé, et afficher « off » sur les autres objets.

Avec un peu d'astuce il est possible de désactiver le lien sur l'article exposé et dans le même temps de choisir la feuille de style :

créera le HTML suivant :

ce qui s'affiche ainsi :

Tout sur ma soeur Tout sur moi Tout sur mon frère





SPIP, système de publication pour l'internet Documentation en français

Guide du webmestre et du bidouilleur

SPIP pas à pas

Pas à pas, comment créer un SPIP qui défie les limites.

Mon premier squelette

(je le sors du placard)

Comment écrire un premier squelette qui marchouille

Un squelette, plusieurs articles

c'est à ça que ça sert...

Et voici le premier contexte.

Une rubrique

ou comment faire des listes du contenu de la base

Faire des listes avec une boucle SPIP

Boucles en boucles

plusieurs niveaux de lecture

Affichons sur une même page des éléments en provenance de plusieurs endroits.

Gérer le cache

et éviter de faire ramer le serveur qui n'a pas que ça à faire

Le cache, ou comment faire un site dynamique qui ne bouge pas trop.

Des filtres

Subtilités squelettiques

Les filtres transforment le contenu de la base de données en code HTML présentable.

français tout le site

Forums de discussion Installation, mise-à-jour Utilisation de l'espace privé Administration, gestion, configuration du site

Créer ses squelettes

Modifications récentes

SPIP 1.7, 1.7.2
La boucle RUBRIQUES
<INCLURE> d'autres squelettes

- La boucle FORUMSLa syntaxe des balises
- SPIP Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIPSécurité : SPIP et IIS

[SPIP] SPIP pas à pas

Un forum pour chaque jeu

Introduction




Si le système de squelettes peut de prime abord paraître intimidant, c'est que ce qu'on lui demande est suffisamment riche pour l'obliger à être complexe. Mais ! Complexe ne veut pas dire compliqué. Voici un exemple minimal de squelette.

Matériel requis pour ce tutoriel

▶ Un SPIP installé quelque part. On supposera, pour commencer, que votre base SPIP contient au minimum une rubrique et deux articles *publiés.* Si ce n'est pas le cas, vous pouvez très vite y remédier en copiant-collant les premiers textes qui vous passent sous la main (vérifiez quand même qu'il ne s'agit pas de votre déclaration enflammée au petit ami de votre voisin de bureau).

Un éditeur de texte pour créer et modifier les fichiers utilisés par SPIP. Note : certaines personnes auront le réflexe de vouloir utiliser DreamWeaver (ou autre logiciel graphique) pour modifier les fichiers . html. Cependant pour des exemples simples DreamWeaver compliquera la tâche et risque même de modifier vos fichiers dans votre dos. Il est donc vraiment préférable d'utiliser un éditeur de texte classique (par exemple le bloc-notes sous Windows).

Avant d'utiliser un squelette, il faut pouvoir l'appeler : créez à la racine de votre site un fichier tutoriel.php3 contenant les lignes suivantes

Puis testez dans votre navigateur : http://votresite.net/tutoriel.php3.

Mon premier squelette

- Un squelette, plusieurs articles
- Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres

Pas très glorieux, n'est-ce pas ? Le message d'erreur vous informe qu'il manque un fichier. C'est le fameux squelette, que nous allons maintenant créer.

A la racine du site, déposez un fichier tutoriel.html, qui contient ce qui suit :

Puis rechargez la page http://votresite.net/tutoriel.php3. C'est mieux, n'est-ce pas ? SPIP est allé chercher le titre de l'article n°1 de votre base, et l'a inscrit à la place de #TITRE.

Si ça ne fonctionne pas, vérifiez que votre article n°1 est bien « publié » (et pas « en attente » ou « en cours de rédaction »).

Puis ajoutez du HTML et d'autres appels de « champs » SPIP, et vous obtenez rapidement votre article n° 1 :

Ajoutez ensuite les champs manquants pour parfaire l'affichage de l'article : #SURTITRE, #LESAUTEURS, #SOUSTITRE, #NOTES, etc.

٦

Bien !





La leçon précédente nous a permis d'extraire des données de l'article n°1 de la base et d'en faire une page Web. Généralisons...

Notre squelette est bien inutile s'il ne sert qu'à afficher l'article n°1. Apprenons-lui à afficher n'importe quel article :

Pour cela nous allons appeler notre page Web avec un paramètre, du type id_article=2:dirigez votre navigateur sur l'URL « http://votresite.net/ tutoriel.php3?id_article=2 ».

S'affiche... toujours l'article 1 (et pas 2). Modifions dans le squelette tutoriel.
html la ligne qui définit la « boucle article » :
 <BOUCLE_article(ARTICLES){id_article}>

(Comme vous le voyez, on remplace simplement {id_article=1} par {id_article} tout court.)

Voilà:http://votresite.net/tutoriel.php3?id_article=2 vous donne maintenant l'article 2. [1]

La BOUCLE_article s'exécute dans un « *contexte* » où id_article est égal à 2 (c'est la valeur qui est passée dans l'URL). Si on lui précise {id_article=1} elle va chercher l'article n° 1, mais si on lui demande juste {id_article}, elle va chercher l'article dont le numéro est indiqué par le contexte (ici l'URL).

Cliquez maintenant sur :

- http://votresite.net/tutoriel.php3?id_article=1,
- http://votresite.net/tutoriel.php3?id_article=2 et
- http://votresite.net/tutoriel.php3.

Voyez-vous la différence ? Les deux premières pages vous donnent les articles n°1 et

 Mon premier squelette
 Un squelette, plusieurs articles

- Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres

2, la troisième n'a pas d'id_article dans son contexte, et génère une erreur.

Bravo ! Votre squelette est maintenant « contextuel ».

[1] Non ? Il devrait...





La leçon précédente nous a appris à afficher des éléments en fonction du contexte Nous allons ici voir comment ce contexte varie au fur et à mesure des BOUCLES rencontrées.

Modifions notre squelette « tutoriel.html » de la manière suivante :

Là, on supprime carrément la condition $\{id_article\}$. Attention : cette BOUCLE peut générer une page énorme si votre base contient déjà pas mal d'articles : mieux vaut prendre nos précautions et ajouter tout de suite $\{0, 10\}$ pour limiter aux 10 premiers articles...

<BOUCLE_article(ARTICLES){0,10}>

Résultat : en appelant simplement http://votresite.net/tutoriel.php3 (plus besoin d'id_article désormais, puisque cette condition a été supprimée) les titres des 10 premiers articles publiés s'affichent, séparés chacun par un saut de ligne. A partir de là, on voit comment on peut produire le sommaire d'une rubrique : affichons les 10 articles les plus récents appartenant à cette rubrique.

Prenons dans l'ordre :

id_rubrique : ne prend que les articles appartenant à la rubrique id_rubrique (cf. ci-dessous pour que cette variable soit définie dans le contexte de notre BOUCLE_article);

- Mon premier squeletteUn squelette, plusieurs articles
- Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres

> {par date}{inverse} : trie par date dans l'ordre décroissant...

{0,10} : ... et prend les 10 premiers résultats.

▶ Enfin, #TITRE va afficher non seulement le titre de l'article mais en plus créer un lien vers cet article.

Reste à invoquer le squelette, en lui passant le contexte id_rubrique=1 :

http://votresite.net/tutoriel.php3?id_rubrique=1

La magie de SPIP tient dans la combinaison de ce type de fonctionnalités. Si vous êtes arrivé jusqu'ici, c'est gagné !

٦





 Mon premier squelette
 Un squelette, plusieurs articles Nous savons générer une liste de titres dans une rubrique. Maintenant, nous allons afficher, sur la même page, les éléments de la rubrique elle-même : son titre, son texte de présentation, etc.

Essayez !

Et voici une solution :

On appelle la page avec http://votresite.net/tutoriel.php3? id_rubrique=1. Que s'est-il passé ici?

Notre boucle ARTICLES est intégrée dans une boucle RUBRIQUES. Le contexte de la boucle ARTICLES est l'id_rubrique donné par la boucle RUBRIQUES, qui ellemême va chercher le contexte donné par l'URL (id_rubrique=1). Donc nous sommes bien, au niveau des ARTICLES, avec l'id_rubrique demandé. De ce point de vue rien ne change.

En revanche, la boucle RUBRIQUES a permis à SPIP de sélectionner les valeurs des champs de la rubrique en question : on peut donc afficher le #TITRE et le #TEXTE de cette rubrique. Notez bien que ce #TEXTE serait celui de la rubrique *même si* on appelait aussi #TEXTE dans la boucle ARTICLES. Le fonctionnement arborescent de SPIP garantit que le #TEXTE d'un article ne déborde pas de la boucle ARTICLES...

Une rubrique
Boucles en boucles

Gérer le cache

Des filtres

Dernière remarque : on a introduit un *filtre* | justifier sur le champ #TEXTE. Ce filtre modifie le contenu du texte avant de l'installer dans la page finale. Ca vous fait saliver ?





■ français ■ •••••• ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ italiano

Dans les leçons précédentes nous avons commencé à élaborer des squelettes. Le succès de notre site risque d'être fulgurant. Pensons tout de suite aux pauvres neurones de notre ordinateur. Dans cette leçon, rien d'amusant, rien d'essentiel non plus. Les flemmards en profiteront pour roupiller au fond près du radiateur...

Résumé pour ceux-ci et pour les gens pressés : dans les fichiers d'appel de type tutoriel.php3, *réglez* \$delais = 3600 ; *au lieu de* 0.

Au moment où une page est demandée à SPIP, celui-ci regarde si, par hasard, il n'aurait pas déjà calculé cette page auparavant. Si l'URL demandée est http:// votresite.net/tutoriel.php3?id_article=12, SPIP regarde dans son sousrépertoire CACHE/ si ce fichier existe, et, le cas échéant, compare l'âge du fichier caché aux \$delais fixés dans le fichier d'appel tutoriel.php3.

. . .

Dans notre exemple nous avions fixé des \$delais=0 ; - d'où un recalcul
systématique des pages à chaque consultation du site. Passons à \$delais=3600 ;
(c'est en secondes).

Notre page web n'est donc recalculée que si, lorsqu'un visiteur la demande, sa version cachée date de plus d'une heure (soit 3600 s.). Sinon, SPIP lit simplement le contenu du fichier caché [1], et renvoie le résultat sans se connecter à la base de données (sauf pour y insérer un « hit » dans les statistiques).

Comment fixer ces \$delais de manière à optimiser le rapport réactivité/charge du serveur ? Pas de solution miracle, mais n'hésitez pas à fixer un délai d'une journée (i.e. \$delais=24*3600 ;) ou plus pour les articles et les rubriques. Les pages de navigation les plus importantes peuvent avoir des \$delais plus courts (vingt minutes ou une heure par exemple) si votre site est censé réagir à la validation fréquente de nouvelles brèves et de sites syndiqués... Si vous êtes sur un serveur

Mon premier squeletteUn squelette, plusieurs articles

- Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres

partagé avec d'autres sites, soyez respectueux des autres et ne prenez pas tout le temps de calcul pour des pages qui changent rarement : ce serait d'autant plus idiot que, sur les gros articles ou sur les sommaires, le calcul des pages peut prendre quelques secondes, ce qui ralentit la consultation de vos pages...

Comment provoquer une mise à jour hors délai ? Nous venons de décider de \$delais extrêmement longs, et nous repérons une fôte d'ortografe dans une page. Correction dans l'espace privé... Comment effacer tout de suite cette vilaine cicatrice du site ?

▶ Depuis l'espace privé, cliquer sur « Voir en ligne » déclenche le recalcul pour les pages correspondant à #URL_ARTICLE ou #URL_RUBRIQUE de l'article ou de la rubrique correspondante. C'est le cas le plus courant. Mais sinon ?

▶ Dans la partie « Sauvegarde/Restauration » de l'espace privé, un bouton « vider le cache » efface *tous* les fichiers cachés (utile si vous faites plein de modifications et avez un site très complexe, à éviter sinon).

▶ Toutefois, la solution la plus simple est de demander à SPIP, dans la page d'accueil de l'espace privé, de vous « poser un cookie d'administration ». Ce cookie s'incrustera sur votre navigateur, et SPIP vous reconnaîtra au moment de vous envoyer la page dans le site public : il vous proposera alors, en bas de page, un bouton « Recalculer cette page ».

Retour au contexte : On revient ici à la notion de contexte. Si le squelette est appelé avec un contexte d'id_article, d'id_rubrique ou encore d'id_breve, un autre bouton vous est proposé quand SPIP détecte le cookie : « Modifier cet article (ou rubrique, ou brève) », qui vous mène directement sur la page correspondante dans le back-office. Merci qui ?

Derniers détails :

pour des raisons évidentes, le moteur de recherche ne déclenche pas de cache, et les pages avec forum sont réactualisées dès qu'une nouvelle contribution est envoyée.
 le répertoire CACHE / dans l'arborescence du site est découpé en 16 sous-répertoires numérotés 0, 1, 2... 9, A, B... F, dans lesquels les fichiers cachés se distribuent quasi-aléatoirement ; cela s'appelle « *hasher le cache* » et rien que pour cela mérite bien qu'on le mentionne.

les fichiers cachés sont exploités même si la base de données est « tombée », ce qui garantit le site contre des pannes transitoires du serveur mySQL.

[1] Pour les spécialistes, il s'agit en fait d'un *include* PHP du fichier correspondant, permettant d'exécuter du code depuis le cache...





Si les BOUCLES permettent de structurer la page de manière logique, reste à présenter les données de manière esthétique. Question dizahïgne SPIP ne peut rien pour vous, mais sachez user de ses philtres...

Une donnée stockée dans la base de données se présente comme un bloc de texte, et on peut avoir envie de manipuler sa valeur avant de l'afficher à l'écran. Les *filtres* sont faits pour ça :

▶ les filtres les plus utilisés (ils sont appelés automatiquement) sont |typo et | propre ; le premier est un correcteur typographique, dont la mission principale est d'ajouter des espaces insécables où il en faut (*cf.* l'aide en ligne de SPIP) ; le second s'intéresse aux paragraphes, aux raccourcis SPIP (italiques, gras, intertitres, etc.) - il n'est appliqué par défaut qu'aux textes longs (#TEXTE, #CHAPO, etc.)

d'autres filtres sont très utiles : citons |majuscules (à la fonctionnalité évidente), |justifier ou |aligner_droite (qui définissent l'alignement du texte par rapport aux bords verticaux), ou encore l'ésotérique | saison (qui affiche « été » si la variable est une date comprise entre le 21 juin et le 20 septembre)...

Pour utiliser un filtre il faut entourer la variable de parenthèses et de crochets (on verra plus tard les implications) : [blah blah (#VARIABLE|filtre) bloh bloh]

On peut enchaîner les filtres les uns à la suite des autres [1] : ainsi [(#DATE| saison|majuscules)] affichera-t-il « HIVER ».

Exercice portant sur l'ensemble des leçons précédentes : Afficher en majuscules les titres des 10 articles les plus récents de la rubrique passée en contexte, et mettre en tête de page la saison courante (c'est-à-dire la saison à laquelle a été publié l'article le plus récent de toute la base).

- Mon premier squeletteUn squelette, plusieurs
- articles Une rubrique
- Boucles en boucles
- Gérer le cache
- Des filtres

Pourquoi ces crochets ? Supposons que votre base contient des articles datés et d'autres non datés. La variable #DATE vaut « 2001-07-01 10-53-01 » (date au format mySQL) dans le premier cas, et « 0000-00-00 00-00-00 » dans le second. Pour afficher la date dans un joli (?) cadre, on va utiliser, dans le squelette, les lignes suivantes :

. . .

Ici le filtre |affdate affiche la date en lettres (au format « 1er juillet 2001 »), mais renvoie une chaîne vide si la date est inconnue (égale à « 0000... »). Les crochets délimitent ce qu'il faut afficher autour de la date *si le resultat entre parenthèses n'est pas une chaîne vide*.

Résultat : seuls les articles datés provoquent l'affichage d'un tableau contenant la date. Un squelette bien construit définira précisément ce qu'il faut afficher *ou pas* en fonction du contenu... Les filtres servent aussi à ça.

[1] On peut appeler ça un « pipeline »...

Notons que certains filtres de présentation peuvent être avantageusement remplacés par des feuilles de style. Ainsi |majuscules est équivalent à l'attribut CSS « text-transform: uppercase », et |justifier à « text-align: justify ».

Lire Spip et les feuilles de style pour plus de détails sur les styles CSS offerts par SPIP.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Guide des fonctions avancées

Au-delà du manuel de référence, vous trouverez ici une description détaillée des fonctions plus avancées à la disposition du webmestre.

- Spip et les feuilles de style
- <INCLURE> d'autres squelettes
- Réaliser un site multilingue
- Internationaliser les squelettes
- Utiliser des URLs personnalisées
- Le moteur de recherche
- Les variables de personnalisation
- Le support LDAP
- La structure de la base de données

français tout le site

Forums de discussion Installation, mise-à-jour Utilisation de l'espace privé Administration, gestion, configuration du site Créer ses squelettes

Modifications récentes SPIP 1.7, 1.7.2 La boucle RUBRIQUES <INCLURE> d'autres squelettes La boucle FORUMS La syntaxe des balises SPIP

Les langues de SPIP

http://www.spip.net/fr_rubrique257.html (1 of 2)2005.01.07 17.20.23

[SPIP] Guide des fonctions avancées

Les filtres de SPIP

- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction





- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Spip et les feuilles de style français català Deutsch English Español

SPIP 1.2 Lorsque l'on utilise les raccourcis typographiques dans les articles dans SPIP (permettant par exemple de mettre en gras, en italique, créer des liens hypertextes, des intertitres, etc.), SPIP produit les balises HTML nécessaires à ces effets, chacune de ces balises étant alors associée à une classe de style CSS.

Par exemple,

Ceci est un [lien->http://www.uzine.net]

est transformé en code HTML ainsi :

```
Ceci est un <a href="http://www.uzine.net"
class="spip_out">lien</a>
```

Le code HTML est ainsi complété par l'appel à un style CSS intitulé « spip_out ». L'utilisateur peut donc pousser la personnalisation de son interface graphique en définissant ce style « spip_out » (couleur différente, fond coloré, police utilisée...).

La plupart des raccourcis typographiques de SPIP peuvent ainsi être paramétrés avec des feuilles de style ; certains sont très utiles, d'autres seront réservés aux webmestres qui souhaitent obtenir des effets exotiques...

Où se trouve la définition de ces feuilles de style ?

Lors de l'installation de SPIP, avec les squelettes fournis en standard, la définition des feuilles de style se trouve dans le fichier :

spip_style.css

Vous pouvez modifier ces styles (c'est même conseillé), mais il est préférable de le faire dans votre propre fichier CSS afin de pas voir vos ajouts « écrasés » lorsque

Spip et les feuilles de style <INCLURE> d'autres squelettes Réaliser un site multilingue Internationaliser les squelettes Utiliser des URLs personnalisées Le moteur de recherche Les variables de personnalisation Le support LDAP La structure de la base de données

vous installerez une nouvelle version de SPIP. Vous pouvez aussi bien sûr intégrer directement des définitions de styles dans vos squelettes.

Notez bien : la notion de feuille de style, ou cascading style sheets, n'est pas une norme propre à SPIP, il s'agit d'un standard du Web. De très nombreuses documentations existent sur ce sujet par ailleurs ; consulter par exemple la page du W3C à ce sujet.

Afin de suivre la suite de la présente explication, il est vivement conseillé d'ouvrir le fichier « spip_style.css » dans un éditeur de texte.

Les liens hypertextes

Les deux premières définitions permettent de modifier le comportement de « a » et « a :hover » ; très classiques, elles concernent tous les liens affichés sur votre page Web (afficher les liens sans soulignement, et régler le « survol » des liens hypertextes).

Viennent ensuite trois définitions propres aux raccourcis typographiques de SPIP : «a.spip_in», «a.spip_out», «a.spip_url».

• a.spip_in concerne les liens à l'intérieur de votre propre site. Par exemple :

Ceci est un [lien interne->article1177]

a.spip_out concerne les liens vers l'extérieur de votre site. Par exemple :

Ceci est un [lien externe->http://www.uzine.net]

• a.spip_url traite les adresses URL transformées en lien hypertexte. Par exemple :

[->http://www.uzine.net]

(ce raccourci affiche directement l'URL, avec un lien hypertexte vers cette adresse, ainsi : http://www.uzine.net).

Le principal intérêt de ces trois styles différents est de permettre de différencier graphiquement les liens internes au site et les liens vers d'autres sites.

Les intertitres

Les intertitres, créés par le raccourci suivant :

{{{Un intertitre}}}

peuvent être définis par le style h3.spip. Ce style est sans doute l'un des plus importants, car il permet de définir la taille, la police et le positionnement des intertitres dans les articles : vous serez certainement amenés à le modifier en fonction de vos choix graphiques et typographiques.

Par défaut, la définition en est :

Notez en particulier les attributs margin et padding qui permettent d'agir sur l'espacement de l'intertitre avec les paragraphes précédent et suivant. Sans ce réglage, il y aurait de fortes chances que l'intertitre serait soit trop « collé » au reste du texte, soit trop espacé (selon les goûts...).

Code et cadre

Les éléments de code, définis par le raccourci :

<code>Du code dans le texte</code>

sont paramétrés par le style **.spip_code**. Peu utilisé, sauf dans le cas d'une documentation technique (comme celle-ci) où l'on doit citer des morceaux de code informatique, des noms de fichiers ou de répertoires...

Introduit dans SPIP 1.3, la balise <cadre>...</cadre> permet de présenter du code source dans un tableau (élément de formulaire) dans lequel il est facile copier-coller le texte. La feuille de style associée est : .spip_cadre, définie ainsi par défaut :

Les notes de bas de page

Les notes de bas de page, définies par le raccourci :

Le texte[[Une note de bas de page]]

sont paramétrés par le style p.spip_note. Souvent inutile, puisque les notes peuvent être modifiées directement en HTML lors de l'emploi de la balise #NOTES dans vos squelettes.

Les tableaux

Les tableaux sont définis dans SPIP de la façon suivante :

```
{{Nom}} | {{Date de naissance}} | {{Ville}} |
Jacques | 5/10/1970 | Paris |
Claire | 12/2/1975 | Belfort |
Martin | 1/31/1957 | Nice |
Marie | 23/12/1948 | Perpignan |
```

ce qui donne :

Nom	Date de naissance	Ville
Jacques	5/10/1970	Paris
Claire	12/2/1975	Belfort
Martin	1/31/1957	Nice
Marie	23/12/1948	Perpignan

Les feuilles de style permettent de paramétrer finement l'affichage de tels tableaux :

table.spip permet de modifier le comportement général du tableau (notamment sa position, à gauche, centré...);

table.spip tr.row_first définit le comportement de la « première ligne » du tableau (ici en jaune) (pour que la « première ligne » soit prise en compte, il faut que les éléments qu'elle contient soient placés en gras);

table.spip tr.row_odd pour les lignes paires ;

table.spip re.row_even pour les lignes impaires ;

table.spip td permet de modifier le comportement des cases du tableau.

Un des intérêts repose sur le choix de couleurs différentes pour « row_odd » et « row_even », permettant de faire une présentation de couleurs alternées pour les

lignes d'un tableau (ici, gris clair et gris foncé).

Ligne de séparation horizontale

Une ligne de séparation horizontale, définie par :

peut être modifiée par : hr.spip.

Gras et italique

Le gras et l'italique sont définis par les raccourcis :

```
Du texte {{en gras}}, du texte {en italique}
```

Ils peuvent être modifiés par les styles : b.spip et i.spip. Styles peu utiles.

Les paragraphes

Les paragraphes créés par SPIP (en laissant des lignes vides entre les paragraphes) peuvent être modifiés par le style : p.spip.

A priori, peu utile, car on peut directement paramétrer le comportement des éléments de texte en HTML.

Les formulaires

Dans l'espace public, différents formulaires sont utilisés pour le moteur de recherche interne, l'interface de rédaction des messages des forums, les inscriptions à l'espace privé...

Les feuilles de style sont : .forml, .spip_encadrer, .spip_bouton, . formrecherche.

Par défaut, ils sont définis ainsi :

• .forml définit les « cases » de texte des formulaires ; utile pour définir la largeur de ces cases, et la couleur du fond ;

• .spip_encadrer ; lorsqu'un formulaire propose différentes « parties », la

séparation entre ces différentes parties peut être paramétrées avec ce style (par exemple, encadrer chaque partie, créer un espace avant ou après...) ;

• .spip_bouton modifie l'aspect du bouton de validation du formulaire ;

• .formrecherche modifie l'aspect de la case « Rechercher » du moteur de recherche.

Conclusion

٦

Vous remarquerez que, par défaut, certaines feuille de style ne sont pas définies. Elles peuvent être considérées comme très accessoires (réservées aux webmestres voulant obtenir des effets graphiques très spécifiques).

En règle générale, les styles qui provoquent des modifications graphiques spectaculaires sur un site, par ailleurs simples à paramétrer, sont celles qui concernent :

- les liens de l'ensemble de la page, a et a:hover,
- le comportement des intertitres, h3.spip,
- les formulaires.

S.



- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

<INCLURE> d'autres squelettes français català English Español

[SPIP 1.4] Lorsque l'on a des éléments de texte et des boucles communs à plusieurs fichiers, on peut vouloir extraire ces éléments des pages où ils se trouvent, les installer dans un fichier séparé, et les appeler depuis les autres squelettes. De cette façon, le code commun est regroupé dans un unique fichier, ce qui facilite notamment les modifications qui concernent plusieurs squelettes d'un seul coup.

Les habitués de PHP connaissent la fonction include, dont le principe est similaire à ce qui est présenté ici.

Dans SPIP, on peut appeler un squelette depuis un autre squelette grâce à la balise <INCLURE> (on peut aussi utiliser <INCLUDE>, qui est identique). Sa syntaxe générale est :

<INCLURE(fichier.php3){paramètre}...>

Le « fichier.php3 » est le nom du fichier que l'on veut intégrer dans sa page. Par exemple, imaginons que toutes les pages du site affichent les mêmes informations en bas de page. On regroupe alors le code HTML de ce « pied de page » dans un fichier « pied.html », squelette lui-même appelé par la page « pied.php3 » (toujours selon le principe des couples de fichiers destinés à appeler des squelettes). Il suffit d'ajouter la ligne suivante, à l'endroit voulu, dans chacun des squelettes voulant afficher le bas de page :

Certaines inclusions peuvent dépendre du contexte. Par exemple, imaginons un squelette « hierarchie », qui affiche le chemin menant à une rubrique depuis la racine du site ; on appelerait cette page par une URL de la forme : « hierarchie. php3?id_rubrique=xxx ».

Dans les squelettes voulant afficher la hiérarchie à partir de la rubrique courante, il faut donc indiquer que le paramètre concerné est {id_rubrique}; si nécessaire,

Spip et les feuilles de style <INCLURE> d'autres squelettes Réaliser un site

- multilingue
 Internationaliser les squelettes
 Utiliser des URLs personnalisées
 Le moteur de recherche
 Les variables de support les times
- personnalisation
- Le support LDAP
- La structure de la base de données

on aura créé une boucle permettant de récupérer le numéro de la rubrique concernée, et on installera le code suivant à l'intérieur de cette boucle :

Note : dans ce cas, le squelette hierarchie.html commencera certainement par une boucle rubriques avec le critère {id_rubrique}...

On peut imaginer que, dans certains squelettes, on désire récupérer non pas la hiérarchie en fonction d'une rubrique « variable » (au gré du contexte, par exemple le paramètre passé dans l'URL), mais en fonction d'une rubrique dont on connaît à l'avance le numéro. Pour cela, on peut fixer la valeur du paramètre ainsi :

N.B. Il est possible d'indiquer plusieurs paramètres dans la balise <INCLURE> ; cependant ce cas est très rare en pratique. Evitez d'ajouter des paramètres inutiles, qui rendront le cache moins efficace et votre site plus lent.

N.B. Le fichier inclus étant lui-même un squelette, il disposera donc de sa propre valeur de **\$delais** [1]. Cela peut s'avérer pratique pour séparer des éléments lourds du site, que l'on recalculera peu souvent, et quelques éléments dynamiques nécessitant une mise à jour fréquente (par exemple, syndication).

Dans un contexte multilingue

Si le multilingüisme de SPIP est activé depuis SPIP 1.7.1 il est possible de définir la langue de l'environnement d'un squelette inclus en utilisant le paramètre {lang}.

S'il n'y a pas de paramètre de langue utilisé, c'est-à-dire sous la forme <INCLURE (pied.php3)>, le squelette inclus est appelé en utilisant la langue par défaut du site,

> <INCLURE(pied.php3){lang=es}> appelle le squelette en espagnol. Bien sûr, vous pouvez remplacer « es » par le code ISO de la langue souhaitée : en pour l'anglais, fr pour le français, vi pour le vietnamien, etc. (voir Internationaliser les squelettes),

et <INCLURE(footer.php3){lang}> appelle le squelette dans la langue courante du contexte d'inclusion.

Il convient de noter que cela rend possible d'utiliser des codes de fichiers de langue dans les squelettes inclus (voir Internationaliser les squelettes).

Les squelettes inclus supportent les mêmes mechanismes de sélection par langue que les squelettes de « premier niveau ». En d'autres termes les squelettes inclus (ici pied.html) peuvent être déterminés par rapport à une certaine langue (pied.es. html, par exemple) de la même manière que tout autre squelette. Encore une fois,

voir « Internationaliser les squelettes » pour plus de details.

[1] Rappelons que la variable \$delais définit la périodicité de mise à jour du cache. Voir la section « Le fichier .php3 » dans « Principe général ».

٦





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Réaliser un site multilingue

català français English Español

La modification la plus importante qu'apporte SPIP 1.7 est sa gestion « naturelle » des sites multilingues. La totalité de cet article de documentation concerne SPIP 1.7.

Préalable : qu'est-ce qu'un site multilingue ?

Il n'est pas question dans cet article de rédiger un tutoriel complet sur les sites multilingues : d'une part, il y a certainement plusieurs « visions » de ce qu'on appelle « multilinguisme » ; d'autre part, nous manquons toujours de recul pour pouvoir définir « la meilleure méthode ».

Vous trouverez donc ci-dessous une revue des différents outils que SPIP propose pour gérer des sites multilingues ; à vous de les utiliser, et discutons-en dans les espaces prévus à cet effet (wiki, listes de discussion, etc.)

Mais avant de lire, oubliez un peu votre projet du jour, et pensez aux situations suivantes :

- un site de poésies, classées par thèmes (rubriques) ;
- un site de documentation pour, par exemple, un logiciel comme SPIP ;
- un site institutionnel en 25 langues ;
- un site corporate bilingue ;
- le site d'une association bulgare avec quelques pages en anglais.

Le site de poésie choisira plutôt ses langues article par article ; la documentation de SPIP, pour sa part, les ventile par « secteurs » (rubriques de premier niveau), et affiche les traductions disponibles pour chaque article, quand ces traductions sont disponibles. Le site institutionnel en 25 langues ne pourra sans doute pas fournir les 25 traductions en même temps, mais cherchera tout de même à conserver des arborescences parallèles ; le site corporate bilingue aura obligatoirement une traduction en face de chacun des articles, et une arborescence de rubriques en deux parties, la partie anglaise étant « clonée » sur la partie en auvergnat ; l'association bulgare affectera l'anglais à un secteur particulier de son site, le reste des secteurs

<INCLURE> d'autres squelettes Réaliser un site multilingue Internationaliser les squelettes Utiliser des URLs personnalisées Le moteur de recherche

Spip et les feuilles de style

- Les variables de
- personnalisation
- Le support LDAP
- La structure de la base de données

étant tous en bulgare (par défaut).

Principe

Pour pouvoir autoriser ces situations différentes, et d'autres encore, le modèle mis en place dans SPIP consiste à déterminer une langue pour chaque article, chaque rubrique et chaque brève. Dans l'espace public comme dans l'espace privé, cette langue détermine le mode de correction typographique qui est appliqué aux textes ; dans l'espace public cela détermine également la langue des élements insérés par SPIP autour de ces « objets » : dates et formulaires principalement.

Pour créer un site multilingue avec SPIP, il faut d'abord configurer le site en conséquence : dans la configuration du site, à la section « langues » bien entendu. Là vous pourrez activer la gestion du multilingue, et choisir les langues que vous utiliserez sur votre site.

Configurer l'espace privé

Pour gérer plus facilement le site, on peut choisir dans la configuration du site avec quelle précision s'effectuera le réglage des langues, ce qui permet de masquer l'interface là où elle n'est pas nécessaire et de limiter les risques d'erreurs [1]. SPIP propose trois niveaux d'interface différents pour choisir les langues affectées aux articles (et brèves, etc.) ; par ordre croissant de complexité :

▶ **Par secteur** (rubrique de premier niveau) : à chaque rubrique de la racine du site correspond une langue modifiable par les administrateurs, qui concerne toutes ses sous-rubriques ainsi que les articles et les brèves y publiés ; **ce réglage devrait** satisfaire les besoins de la plupart des sites multilingues tout en conservant une structure et une interface simples.

▶ **Par rubrique** : de manière plus fine, avec ce réglage, on peut changer la langue pour chacune des rubriques du site, pas seulement celles de premier niveau.

▶ **Par article** : la langue peut être modifiée au niveau de chaque article ; ce choix est compatible avec les précédents (on peut par exemple choisir la langue par rubrique mais appliquer des exceptions de-ci de-là à certains articles) et permet toutes les finesses imaginables, mais attention à ne pas produire un site à la structure incompréhensible...

Blocs multilingues

[SPIP 1.7.2] Certains objets, comme les auteurs ou les mots-clés, peuvent s'orthographier différemment selon qu'ils sont affectés à un article dans une langue ou dans une autre. Cependant, il serait absurde de concevoir des « traduction d'un mot-clé » oiu « traduction d'un auteur », car c'est bien le même auteur qui signe les deux articles, ou le même mot-clé (même « concept ») qu'on leur attache. Ces objets n'ont donc pas de langue au sens de SPIP, mais il est tout de même possible, à l'aide des « blocs multi », de les faire s'afficher dans la langue du contexte dans lequel ils sont invoqués (pour le dire plus simplement : faire que le mot-clé « Irak » s'affiche « Iraq » quand il est affecté à un article en anglais).

Le « bloc multi » est un nouveau raccourci de SPIP, dont la structure est relativement intuitive :

Pour reprendre l'exemple du mot-clé, son titre serait entré sous la forme :

Si un bloc multi est appelé à s'afficher dans une langue qui n'est pas prévue, c'est toujours la première partie du bloc qui s'affiche (« chaîne 1 » dans le premier exemple, « Irak » dans le second). Cela, afin de ne jamais avoir d'affichage vide [2].

NB : les blocs multi peuvent aussi être utilisés, selon la même structure, dans les squelettes, *cf.* Internationaliser les squelettes.

Boucles et balises : comment faire

Une fois l'espace privé réglé aux petits oignons, passons maintenant au site public. Hé oui, même si chaque article dispose maintenant de sa propre langue judicieusement choisie (selon le mécanisme expliqué plus haut), les squelettes doivent bien pouvoir en tenir compte dans l'affichage du site.

1. Une bonne nouvelle pour commencer : le multilinguisme des squelettes est pour la plus grande part totalement naturel ; il n'est pas nécessaire de faire des squelettes différents pour afficher des articles de langues différentes. Un même squelette adapte *automatiquement* son affichage à la lange courante.

Ainsi tous les éléments affichés autour et dans un article d'une langue donnée, seront affichés dans cette langue. Cela concerne aussi bien la date de publication de l'article que les formulaires de réponse au forum, de signature d'une pétition, etc. Plus généralement : toute balise SPIP incluse dans une boucle ARTICLES sera affichée dans la langue de l'article (de même pour les rubriques et les brèves).

Exemple : si votre page d'accueil contient un sommaire affichant les dix derniers articles publiés ainsi que leur date de publication, la date des articles en vietnamien s'affichera en vietnamien, celle des articles en créole de la Réunion s'afficheront en créole de la Réunion, etc.

Note : ce fonctionnement suppose que la langue de l'article fait l'objet d'une traduction dans SPIP. Ainsi, si un article est écrit en volapück mais que votre version de SPIP n'est pas encore traduite en volapück (nous vous invitons bien évidemment à corriger cette lacune en participant à l'effort de traduction), la date de l'article s'affichera en toutes lettres certes, mais dans une langue par défaut - le français probablement.

2. Le sens de l'écriture

Si votre site contient des langues s'écrivant de gauche à droite (la plupart des langues) mais aussi des langues s'écrivant de droite à gauche (notamment l'arabe, l'hébreu ou le farsi), il faudra de petits compléments au code HTML pour que l'affichage se fasse sans accroc [3].

SPIP offre à cet effet une balise spécifique : **#LANG_DIR**, qui définit le sens d'écriture de la langue courante. Cette balise est utilisable comme valeur de l'attribut dir dans la plupart des tags HTML (cela donne donc « ltr » pour les langues s'écrivant de gauche à droite, et « rtl » pour les autres [4]).

Une boucle d'affichage du sommaire devient donc :

Si la mise en page repose sur des éléments alignés à droite ou à gauche, ceux-ci devront être inversés pour les langues écrites de la droite vers la gauche : on peut tout de suite penser à remplacer *tous* [5] les éléments du squelette marqués left ou right par les balises #LANG_LEFT et #LANG_RIGHT. Pour ce qui est de la définition de la page elle-même, il est alors judicieux de commencer par donner la langue de l'élément demandé, et la direction générale de la page :

3. Les liens de traduction

SPIP propose un système de traduction entre articles : on peut spécifier quelles sont les différentes traductions d'un article (note : ces traductions sont elles-mêmes des articles à part entière). Le critère {traduction} permet alors, dans une boucle ARTICLES, de récupérer toutes les versions d'un même article.

Par exemple, pour afficher toutes les traductions de l'article courant :

Notons le critère {exclus}, qui permet de ne pas afficher la version courante, et le filtre {traduire_nom_langue} qui fournit le nom véritable de la langue à partir de son code informatique (cela permet d'afficher « français » au lieu de « fr », « English » au lieu de « en »...).

Un critère complémentaire {origine_traduction} (pour les plus acharnés) permet de sélectionner uniquement la « version originale » de l'article courant. Une page du wiki de spip-contrib rassemble des exemples de boucles utilisant ces critères : http://www.spip-contrib.net/spikini....

4. Éléments supplémentaires

[SPIP 1.7.2] introduit d'autres éléments permettant de fabriquer des sites multilingues :

- le critère {lang_select} sert à forcer la sélection de la langue pour la boucle (AUTEURS), qui normalement ne le fait pas (à l'inverse, le critère {lang_select=non} permet de dire aux boucles (ARTICLES), (RUBRIQUES) ou (BREVES) de ne pas sélectionner la langue).

— la variable de personnalisation \$forcer_lang indique à SPIP qu'il doit vérifier si le visiteur dispose d'un cookie de langue, et si oui le renvoyer vers la page correspondante. C'est ce que fait la page de connexion à l'espace privé livrée en standard avec SPIP.

— les balises #MENU_LANG (et #MENU_LANG_ECRIRE) affichent un menu de langue qui permet au visiteur de choisir « cette page en ... ». La première balise affiche la liste des langues du site ; la seconde la liste des langues de l'espace privé (elle est utilisée sur la page de connexion à l'espace privé).

— enfin, les critères optionnels (*cf.* SPIP 1.7, 1.7.2) permettent d'utiliser une même boucle (en fait, un même squelette) pour afficher soit tous les articles du site dans toutes les langues, soit seulement les articles dans la langue passée dans l'URL. Ca peut être utile dans les backend, par exemple, ou dans les boucles de recherche :

Des squelettes internationaux pour un site massivement multilingue

Ce qui précède nous a permis de rendre multilingue la partie proprement SPIP de notre squelette : tout ce qui est issu des boucles s'affiche dans le bon sens, avec la bonne typographie, et les éléments produits par SPIP (formulaires, dates...) sont dans la langue demandée.

Pour un site présentant un nombre modeste de langues (bilingue par exemple), ou pour lequel il existe une langue principale et quelques langues annexes, on pourrait en rester là. Les textes figés présents dans les squelettes, c'est-à-dire les mentions écrites directement dans le HTML comme « Plan du site », « Espace de rédaction », « Répondre à ce message »... peuvent dans certains cas rester dans une seule langue ; ou alors, un site bilingue pourra utiliser des squelettes séparés pour chacune des deux langues.

Cependant, si vous voulez réaliser et gérer efficacement un site présentant beaucoup de langues à part entière, il devient illusoire de maintenir des squelettes séparés, ou

d'imposer une navigation dans une langue unique (même en anglais ou en espéranto...). Pour réaliser un jeu de squelettes unique fonctionnant dans toutes les langues, il faut internationaliser les squelettes afin de modifier les textes indépendamment du code HTML qui les contient (qui reste, lui, figé d'une langue à l'autre). Cette tâche nécessite de mettre un peu « les mains dans le cambouis » et fait l'objet d'un article séparé.

Détails annexes

▶ Les raccourcis typographiques <code> et <cadre> produisent toujours un texte écrit de gauche à droite, même si la langue de l'article s'écrit normalement de droite à gauche. En effet ces deux raccourcis sont destinés à afficher du code ou des données informatiques, qui sont à peu près toujours écrits de gauche à droite (et, la plupart du temps, en caractères occidentaux).

▶ Toujours en ce qui concerne le sens d'écriture, notons que les attributs left et right du HTML sont aussi souvent présents dans les feuilles de style. Cela veut dire que vous devrez peut-être inclure la partie correspondante de la feuille de style dans vos squelettes (pour utiliser les balises #LANG_LEFT et #LANG_RIGHT) plutôt que de la placer dans un fichier séparé.

Voici un récapitulatif du comportement des balises SPIP liées au sens de l'écriture :

Langue	#LANG_LEFT	#LANG_RIGHT	#LANG_DIR
langues écrites de gauche à droite	left	right	ltr
arabe,farsi,hébreu	right	left	rtl

[1] On précise ici que dans la configuration livrée d'origine, SPIP reste monolingue, afin de ne pas compliquer du tout l'interface.

[2] Si l'on veut au contraire un affichage vide, il faut créer explicitement une première partie vide avec un nom de langue quelconque.

[3] Théoriquement le HTML devrait régler tous ces détails automatiquement, mais le résultat n'est pas toujours à la hauteur, surtout lors des passages à la ligne ou si l'on mélange des langues utilisant un sens d'écriture différent.

[4] Malheureusement, les instances de normalisation semblent pour l'instant ignorer le boustrophédon, ce qui empêche son utilisation en HTML.

[5] Tous, ou presque tous, nous vous laissons découvrir si votre mise en page présente des cas particuliers...



- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Internationaliser les squelettes

L'internationalisation des squelettes, abordée dans cet article est disponible à partir de SPIP 1.7.

Pourquoi créer des squelettes multilingues ?

Dès la mise en ligne de documents, SPIP adapte certaines informations « automatiques » dans la langue désirée. Notamment les dates sont affichées dans la langue du site, ou d'un article, ou d'une rubrique, les formulaires sont affichés dans la langue correspondante (par exemple l'interface pour poster des messages de forums)... Tout cela est d'ores et déjà traduit par SPIP.

Ce n'est cependant pas suffisant : les webmestres insèrent dans leurs squelettes un certain nombre d'informations, décrivant notamment les principes de navigation dans le site. Il est nécessaire, par exemple, d'afficher des textes du style « Plan du site », « Répondre à cet article », « Articles du même auteur », « Dans la même rubrique »... Pour un site dans une seule langue, ces différents éléments sont faciles à insérer : on les insère tels quels dans le code HTML des squelettes. Le problème apparaît lorsque le site est multilingue : sous un article en français, on veut afficher « *Répondre à cet article »*, mais sous un article en anglais, on a besoin d'afficher un autre texte (*« Comment on this article »*).

[SPIP 1.7.2] propose trois méthodes pour gérer ces éléments de texte différents selon les langues :

— (1) une méthode consistant à stocker les éléments de texte des squelettes dans des fichiers de langue (un fichier différent par langue utilisée sur le site), séparés des squelettes ; un squelette unique (par exemple article.html appelant, selon des codes définis par le webmestre, ces éléments de texte en fonction de la langue utilisée ; de cette façon, un même squelette article.html affichera automatiquement le texte « Répondre à cet article » ou « Comment on this document » en fonction de la langue de l'article. Cette méthode est vivement conseillée, elle offre le plus de souplesse, elle facilite les mises à jour du site (on

Spip et les feuilles de style
<INCLURE> d'autres squelettes
Réaliser un site multilingue
Internationaliser les squelettes
Utiliser des URLs personnalisées
Le moteur de recherche
Les variables de personnalisation
Le support LDAP
La structure de la base de données travaille avec un squelette unique qui gère automatiquement plusieurs langues), et à terme des outils seront ajoutés à SPIP facilitant le travail collectif de traduction de l'interface de votre site (plusieurs administrateurs, parlant chacun une langue différente, pourront *traduire* l'interface d'un même site depuis l'espace privé, sans avoir besoin d'intervenir sur les fichiers des squelettes) ;

- (2) une méthode plus rapidement accessible, techniquement très simple, reposant sur la création de fichiers de squelettes différents pour chaque langue. Dans cette méthode, on fabrique un fichier article.html pour gérer les articles en français, et un fichier article.en.html pour les articles en anglais (note : article.html gère en réalité toutes les langues sauf l'anglais). Cette méthode est déconseillée si le site utilise de nombreuses langues et/ou si on utilise des squelettes distincts selon les rubriques. Par ailleurs, elle est dans tous les cas avantageusement remplacée par la méthode 3 décrite ci-dessous :

- (3) la méthode des « blocs multilingues », introduite par [SPIP 1.7.2], fonctionne aussi bien dans les contenus que dans les squelettes. Il suffit de mettre dans le squelette la construction suivante :

et la phrase s'affichera dans la langue voulue. Si ce système est très souple, il atteint toutefois ses limites dès que le nombre de langues est important, et que l'on souhaite que différents traducteurs interviennent dans le site (il faut en effet qu'ils puissent modifier le squelette, ce que la méthode des fichiers de langue permet d'éviter).

1. Méthode des fichiers de langue

Le principe des fichiers de langue consiste à insérer dans un squelette unique un *code*, lequel correspondra dans chaque langue à un élément de texte (une « chaîne ») ; entre les différentes langues le code ne varie pas, mais le texte est traduit.

Par exemple, nous pouvons décider que le *code* telechargement correspond : — en français, à la chaîne *« télécharger ce fichier »*,

- en anglais, à la chaîne « download this file »,

- en espagnol, à la chaîne « descargar este archivo »,

— etc.

Dans le fichier de squelette des articles (un seul fichier gérera toutes les langues), article.html, il suffit d'insérer le code (notez la syntaxe) :

Lors de l'affichage d'un article, ce *code* sera remplacé par sa traduction dans la langue de l'article.

Par exemple, dans le squelette article.html, nous insérons dans la boucle

affichant les documents associés à l'article, le code suivant :

Si l'article en question est en français, cela produira :

télécharger ce fichier

si l'article est en anglais :

download this file

et ainsi de suite. Un unique squelette, contenant un unique code, affiche un texte traduit dans toutes les langues utilisées sur le site.

Utiliser des textes déjà traduits

Pour faciliter le travail des webmestres, SPIP fournit un ensemble de chaînes déjà traduites (par les traducteurs de SPIP). En utilisant ces chaînes, correspondant à des éléments de texte fréquemment utilisés sur des sites Web, le webmestre peut rapidement réaliser une interface fonctionnant dans différentes langues, mêmes celles qu'il ne parle pas lui-même.

Vous pouvez lister les chaînes disponibles depuis l'espace privé : allez dans la section « Gestion des langues » de la partie « Administration du site », puis cliquez sur l'onglet « Fichiers de langues ». Vous n'avez plus qu'à y piocher les codes de votre choix pour la réalisation de vos squelettes.



Les fichiers de langue dans l'espace privé

Exemple : un webmestre veut réaliser l'interface pour un site en français, en espagnol et en arabe, mais il ne parle pas lui-même l'espagnol et l'arabe. En insérant dans ses squelettes les codes livrés avec SPIP, il n'a pas à se soucier d'obtenir des traductions en espagnol et en arabe, car le travail de traduction a déjà été effectué en amont par les traducteurs de SPIP ; ainsi, en mettant au point l'interface en français

avec les codes fournis par SPIP, il sait que ses pages s'afficheront immédiatement en espagnol et en arabe.

Si par la suite on ajoute des articles en polonais, ils seront immédiatement affichés avec les éléments de texte traduits en polonais, sans que le webmestre ait à intervenir à nouveau.

Autre avantage de cette méthode : elle facilite la création de squelettes « à distribuer » immédiatement multilingues. Des squelettes réalisés selon cette méthode seront immédiatement utilisables dans toutes les langues dans lesquelles sera traduit SPIP.

D'un point de vue technique, les éléments de texte fournis en standard avec SPIP sont stockés dans les fichiers de langue « public » :

```
/ecrire/lang/public_fr.php3 contient les chaînes en français,
/ecrire/lang/public_en.php3 en anglais
etc.
```

Créer ses propres codes

Il est de plus possible de créer ses propres codes, correspondant à des chaînes que l'on désire ajouter soi-même.

Il s'agit alors de créer des fichiers de langue personnels, sur le modèle des fichiers public.... Pour créer ses propres fichiers, on installera, dans le répertoire / ecrire/lang :

```
— local_fr.php3 pour définir les chaînes en français,
```

- local_en.php3 en anglais,
- ...

Par exemple, on pourra créer les chaînes suivantes :

- telechargement pour afficher « Télécharger la dernière version »,
- quoideneuf pour afficher « Modifications récentes ».

Selon cette méthode, on insère dans les squelettes les codes < :telechargement :>
et < :quoideneuf :>, ils seront ensuite affichés avec les traductions
correspondantes, telles qu'elles sont définies dans les fichiers local_...php3.

Notons que les codes sont arbitraires : c'est vous qui les choisissez. Nous recommandons bien évidemment de choisir des codes qui vous permettent de les retenir facilement (plutôt que des numéros par exemple). Comme souvent avec les codes informatiques, il est préférable de n'utiliser que des lettres de l'alphabet latin, et sans accents...

Les *fichiers de langue* contiennent les différentes traductions des codes que vous utiliserez ; ce sont des fichiers PHP contenant chacun un tableau associant aux codes les chaînes correspondantes dans chaque langue.

Ils contiendront par exemple :

• Version française :

Version catalane :

La construction est la suivante :

- au début du fichier :

— à la fin du fichier :

 — la partie qu'il faut enrichir soit-même consiste en plusieurs lignes de *définitions*, sur le modèle :

N.B. Chaque ligne de définition se termine par une virgule, sauf la dernière ligne.

N.B.2. Le texte de la chaîne à traduire doit être convertie en codes HTML (les caractères accentués, par exemple, sont convertis en leur équivalent HTML, du type é).

Les apostrophes à l'intérieur de la chaîne doivent être *échappées*, c'està-dire précédées d'un antislash. Par exemple, la chaîne « sur l'internet » soit être inscrit : sur l\'internet.

Note : à terme, il est prévu d'inclure un outil permettant de gérer et créer ses propres fichiers de langue sans avoir à modifier « à la main » des fichiers PHP. Un tel outil facilitera de plus l'utilisation de caractères « spéciaux » (caractères accentués, caractères dans des alphabets non occidentaux, échappement des apostrophes...), ainsi que la

collaboration de plusieurs personnes au processus de traduction de l'interface du site public.

Pour l'instant, l'outil permettant de gérer la traduction des chaînes de texte n'est pas livré directement avec SPIP, et son utilisation très généraliste (nous l'utilisons pour traduire toute l'interface de SPIP, et pas seulement des fichiers de langue de type local...php3) le rend un peu complexe par rapport à cette tâche. Ce programme, **trad-lang**, qui nous sert à traduire le logiciel SPIP, le site spip.net, etc., est luimême disponible sous licence GNU/GPL, mais il n'est pas intégré en standard à SPIP. Vous pourrez le télécharger, pour l'utiliser pour votre site ou pour d'autres projets de logiciels. Si vous l'améliorez, ou avez des idées pour le transformer, venez en discuter sur la liste des traducteurs de SPIP, spip-trad.

2. Des squelettes séparés pour chaque langue

La seconde méthode, plus accessible aux webmestres débutants, consiste à créer des squelettes différents pour chaque langue. Un peu sur le même principe qui consiste à créer des squelettes spécifiques pour différentes rubriques pour obtenir des interfaces graphiques différentes.

Nous voulons réaliser un site en français (langue par défaut), en anglais et en espagnol. Nous réalisons trois fichiers de squelette différents : — article.html pour le français (en réalité, pour toutes les langues qui n'ont pas de fichier de langue spécifique ci-après),

- article.en.html pour l'anglais,

- article.es.html pour l'espagnol.

(Note : si on publie un article en allemand, alors qu'il n'existe pas de squelette article.de.html sur notre site, c'est le squelette article.html qui sera utilisé.)

Important : pour que les squelettes « par langue », définis par l'ajout d'un .lang à la fin du nom, soient pris en compte, il faut obligatoirement qu'il existe la version « par défaut » sur le site.

Ici, si article.html n'existe pas (on aurait préféré nommer directement un article.fr.html), les fichiers anglais et espagnol ne seront pas pris en compte.

On peut combiner cela avec le nommage « par rubriques », et l'ordre suivant sera pris en compte :

— article=8.es.html (le squelette pour les article en espagnol de la rubrique 8, mais pas ses sous-rubriques),

— article=8.html (le squelette pour les articles de la rubrique 8, mais pas ses sous-rubriques),

— article-2.es.html (le squelette pour les articles en espagnol de la rubrique 2 et ses sous-rubriques),

— article-2.html (le squelette pour les articles de la rubrique 2 et ses sousrubriques),

- article.es.html (le squelette pour les articles en espagnol),

- article.html (le squelette pour les articles),

- article-dist.html (le squelette pour les articles livrés avec SPIP).

Note : sauf pour quelques exceptions, il faut utiliser ici les codes de langues à deux lettres normalisés par l'ISO, comme « es ». On en trouvera notamment la liste sur le site de la Bibliothèque du Congrès des Etats-Unis (eh oui !). Pour s'assurer d'un maximum de compatibilité, il faut utiliser en priorité les codes ISO à deux lettres (« iso 639-1 »), quand ils existent, et pour une désignation plus spécialisée d'une langue dans sa famille linguistique les codes ISO à trois lettres (« iso 639-2 T »). Par exemple, l'allemand sera désigné comme « de ». Mais l'ISO ne prend en compte que 182 langues sur les 5 000 à 7 000 langues parlées dans le monde ; pour les langues non encore répertoriées, on peut s'inspirer du répertoire proposé par le site ethnologue.com ; pour en savoir plus, rendez-vous sur la liste spip-trad.

Se simplifier la vie. Une des méthodes de structuration très simple qu'autorise SPIP pour gérer un site multilingue consiste à associer directement les langues aux rubriques (et non article par article). Ainsi, dans le cas où les articles d'une même langue sont regroupés dans une même rubrique (voire par secteurs), on peut se contenter de créer les squelettes spécifiques *par rubrique*, sans utiliser alors les noms de fichiers par langues.

De cette façon, si, tous les articles en espagnol sont regroupés dans la rubrique 8 (et ses sous-rubriques), on peut se contenter de nommer le fichier adapté à l'espagnol rubrique-8.html plutôt que rubrique. es.html.

On devine les problèmes qui peuvent se poser avec cette méthode : — le fichier article-2.html *doit* exister si on veut que article-2.es.html puisse être sélectionné ;

— on ne peut pas décider, à l'inverse, que article.es.html doit être utilisé à la place d'article-2.html si article-2.es.html n'existe pas : la sélection par rubriques a toujours la priorité sur la sélection par langues ;

 une correction de mise en page dans un squelette implique de faire la même correction dans les autres versions,

— on doit pouvoir insérer soi-même des éléments de texte dans les fichiers des squelettes, alors qu'on ne comprend pas forcément la langue (imaginez-vous créer ainsi les squelettes en arabe alors que vous parlez un peu le français de l'ouest et assez mal l'occitan du nord...).

Cette méthode est donc destinée à travailler rapidement sur des sites peu complexes (peu ou pas de squelettes spécifiques aux rubriques) et/ou comportant peu de langues différentes. Dès que votre projet multilingue devient un peu plus ambitieux, il est vivement conseillé de travailler avec la méthode des fichiers de langue.

3. Les blocs multilingues

Les blocs multi définis dans l'article Réaliser un site multilingue fonctionnent aussi bien dans le texte des auteurs ou mots-clés que dans les squelettes. Attention, ces
blocs ne gèrent que du texte, et pas des boucles SPIP !

Pour gérer rapidement un site multilingue, c'est sans doute, dans un premier temps, la meilleure méthode, à la fois accessible et efficace ; ensuite, une fois votre site stabilisé, si vous avez besoin d'affiner vos squelettes (par exemple, pour les ouvrir à plus de langues ; ou pour les distribuer sous forme de contrib ; ou encore pour les « professionnaliser »), il faudra transformer vos blocs multi en fichiers de langue.

J





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Utiliser des URLs personnalisées

■ français ■ •••••• ■ català ■ Español

Par défaut, les pages générées par SPIP utilisent des adresses relatives ressemblant à article.php3?id_article=123, donnant des URLs du type http://www.spip.net/article.php3?id_article=123. Ce type de syntaxe, courant chez les sites « dynamiques », n'est cependant pas très joli ni très évocateur. Il y a possibilité d'avoir des adresses plus à votre goût - par exemple article123.html -, et SPIP vous aide en partie dans cette tâche.

Cette fonctionnalité fait appel à la distinction entre deux types d'URLs :

l'URL apparente d'une page, c'est-à-dire telle qu'elle est tapée et/ou affichée dans la barre d'adresse du navigateur. Par exemple

http://www.uzine.net/article765.html
. Ce sont ces URLs qu'on cherche à rendre plus « jolies » ou plus « signifiantes »;

I'URL réelle de la page, c'est-à-dire l'URL qui est « vue » par SPIP lorsque la page est calculée sur le serveur. Par exemple http://www.uzine.net/article. php3?id_article=765; en général, cette URL peut aussi être tapée directement dans le navigateur (vous pouvez vérifier).

Choisir le type d'URLs apparentes

Le fichier inc-urls.php3 à la racine de SPIP, contient la déclaration d'une variable PHP contenant le type d'URLs à utiliser. Par défaut :

\$type_urls = "standard";

Cette variable détermine le nom du fichier PHP qui est appelé pour gérer les URLs. Avec la déclaration par défaut ci-dessus, c'est inc-urls-standard.php3. Vous remarquerez qu'il y a aussi un fichier inc-urls-html.php3. Il permet de traiter

Spip et les feuilles de style
<INCLURE> d'autres
squelettes
Réaliser un site
multilingue
Internationaliser les
squelettes
Utiliser des URLs
personnalisées
Le moteur de recherche
Les variables de
personnalisation
Le support LDAP
La structure de la base de
données

des adresses du type de celles que nous avons prises comme exemple (« article123. html »). Vous pouvez donc décider d'utiliser plutôt ce fichier que le fichier « standard » en remplaçant la ligne sus-citée par la suivante :

\$type_urls = "html";

Si vous voulez plutôt utiliser vos propres adresses (ce pour quoi vous devez savoir programmer en PHP), il est fortement conseillé de partir d'un des fichiers existants et de le recopier sous le nom que vous aurez choisi : inc-urls-XXX.php3.

Voyons maintenant les différents types de modifications à apporter.

Programmer la traduction des adresses apparentes en adresses réelles

Pour que l'adresse article123.html appelle bien en réalité le fichier PHP article. php3 avec comme paramètre id_article=123, il va falloir configurer le serveur Web qui héberge votre site, soit dans un fichier *.htaccess* (ça ne marche pas toujours), soit dans le fichier de configuration centrale du serveur si vous y avez accès. Cela utilise, sous le serveur Apache (le plus utilisé), ce qu'on appelle des *Rewrite Rules* : des règles de réécriture d'adresses Web.

Savoir écrire ces règles n'est pas simple pour les non-programmeurs, et nous ne pouvons pas vous donner de solutions infaillibles car cela dépend de votre configuration : cette partie est entièrement entre vos mains (ou celles de votre hébergeur).

Néanmoins et à titre d'exemple, voici les règles utilisées sur le site d'uZine :

(note si vous écrivez vos propres règles : utilisez toujours l'option [QSA] car l'adresse peut présenter des paramètres supplémentaires - comme lorsque vous appuyez sur le bouton « recalcul », affiché si vous placez le cookie d'administration ; l'option [L] signifie, quant à elle, que la réécriture s'arrête là si la règle est appliquée : *Last*)

Il est conseillé de tester la validité de ces adresses (en les essayant depuis votre navigateur) dès que vous avez mis en place la configuration correspondante, car sinon la suite ne servirait à rien.

Générer les URLs apparentes dans les pages SPIP

SPIP incorpore une fonctionnalité permettant de générer automatiquement les URLs du type que vous aurez choisi, à l'intérieur même des pages calculées par SPIP. Ainsi,

les liens vers des articles seront par exemple générés sous la forme article123. html.

Les fichiers inc-urls-XXX.php3 sont là à cet effet. Si vous avez décidé de créer le vôtre propre, il va falloir programmer vous-mêmes la génération des URLs. Sinon, c'est déjà fait. Vous découvrirez qu'un certain nombre de fonctions PHP sont définies, dans le fichier, sous le nom generer_url_type d'objet (par exemple generer_url_article). Le rôle de ces fonctions devrait vous être évident pour peu que vous compreniez un minimum le PHP. A vous de les modifier à votre guise. A titre d'exemple, vous pouvez vous plonger dans le fichier inc-urls du *Monde diplo.*

Dans tous les cas, n'oubliez pas d'aller modifier le type choisi à l'intérieur de incurls.php3.

Enfin, dans vos squelettes, vérifiez que pour calculer les liens à l'intérieur des boucles, vous utilisez toujours les raccourcis #URL_ARTICLE, #URL_RUBRIQUE, #URL_BREVE, etc. Ce sont en effet eux qui déclenchent l'utilisation des fonctions évoquées ci-dessus, permettant la génération des « bonnes » URLs.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Le moteur de recherche

■ français ■ •••••• ■ català ■ Español

SPIP intègre un moteur de recherche, désactivé par défaut. Ce moteur, lorsqu'il est activé par un administrateur dans la page de configuration, permet d'effectuer des recherches sur différents types d'informations présentes dans la base de données : les articles, les rubriques, les brèves, les mots-clés et les auteurs. Depuis SPIP 1.7.1 les fils de discussion des forums (threads) et les signatures de pétitions sont également indexés.

Principe

Il y a deux grandes façons de faire un moteur de recherche. La première est de chercher tout bêtement dans le type de stockage existant (fichiers HTML, base de données... selon le type de site). Cette méthode est très lente car le type de stockage n'est pas prévu à cet effet.

La seconde méthode, qui a été choisie pour SPIP (et qui est aussi celle de tous les moteurs professionnels), est d'établir un mode de stockage spécifique aux besoins de la recherche. Par exemple, le score de chaque mots d'un article peut être stocké directement afin d'être facilement retrouvé, et d'avoir le score total d'une recherche par une simple addition. L'avantage est que la recherche est très rapide : presque aussi rapide que n'importe quel calcul de page. L'inconvénient est qu'il faut une phase de construction du dit stockage des informations : cela s'appelle l'indexation. L'indexation a un coût en termes de ressources (temps de calcul et espace disque), et elle introduit également un léger décalage temporel entre l'ajout ou la modification d'un contenu, et la répercussion de cet ajout ou de cette modification sur les résultats de recherche.

D'autre part, dans le cas de SPIP, nous sommes obligés d'utiliser PHP et MySQL comme pour le reste du logiciel, ce qui ne permet pas de réaliser un moteur très performant, en termes de rapidité, mais aussi de pertinence ou d'enrichissements divers (indexation de documents extérieurs au site, création de champs sémantiques permettant de proposer des recherches plus fines, etc.).

Spip et les feuilles de style
<INCLURE> d'autres squelettes
Réaliser un site multilingue
Internationaliser les squelettes
Utiliser des URLs personnalisées
Le moteur de recherche
Les variables de personnalisation
Le support LDAP
La structure de la base de données L'avantage du moteur interne, cependant, c'est qu'il permet de gérer l'affichage des résultats à travers les mêmes méthodes (squelettes) que le reste des pages de SPIP, et à l'intérieur du même environnement visuel.

L'indexation

L'indexation est réalisée lors des visites du site public. Afin d'éviter que le cumul d'une indexation et d'un calcul de page ne mène à un *timeout* sur les serveurs particulièrement lents, SPIP attend qu'une page soit affichée en utilisant le cache [1].

L'indexation traite une à une les différentes données textuelles d'un contenu donné : par exemple, pour un article, le chapo, le descriptif, le titre, le texte... Pour chaque donnée textuelle, le score de chaque mot est calculé en comptant simplement le nombre d'occurrences. A cet effet, les mots de trois caractères ou moins sont ignorés (ils sont, pour la plupart, non significatifs, et alourdiraient la base de données) ; d'autre part, les caractères accentués sont translittérés (convertis en leurs équivalents non-accentués), pour éviter les problèmes de jeux de caractères et aussi pour permettre d'effectuer des recherches en version non accentuée.

Ensuite, les scores de chaque mot sont cumulés, de façon pondérée, entre les différentes données textuelles du contenu indexé. La pondération permet, par exemple, de donner plus de poids aux mots présents dans le titre d'un article que dans le corps du texte ou le post-scriptum...

Les fonctions d'indexation peuvent être étudiées au sein du fichier ecrire/ inc_index.php3. Pour mieux visualiser la dynamique d'indexation du site, vous pouvez ouvrir le fichier ecrire/data/spip.log, ou encore regarder la page ecrire/admin_index.php3 (nota : cette page, encore expérimentale, n'est pas livrée avec toutes les versions de SPIP, et n'existe qu'en français).

Dans la version [SPIP 1.6], d'importantes modifications ont été apportées au comportement du moteur :

meilleur comportement dans un environnement multilingue ;

le tiret bas (*underscore*) n'est plus considéré comme un séparateur de mot, mais comme un caractère alphabétique (utile pour de la documentation informatique);
 les mots de deux lettres (et plus) ne contenant que des majuscules et des chiffres sont considérés comme des sigles, et sont indexés, ce qui supprime l'un des principaux inconvénients de la limitation de l'indexation aux mots de plus de 3 lettres (G8, CNT, ONU sont désormais indexés).

La recherche

La recherche s'effectue simplement en séparant le texte de recherche en ses différents mots ; le même filtre est appliqué que lors de l'indexation : suppression des mots de trois lettres ou moins (sauf sigles), et translittération.

Pour chaque contenu recherché, le score des différents mots est ensuite récupéré puis additionné afin d'obtenir le score total. Enfin, les résultats sont en général affichés par ordre décroissant de score ({par points}{inverse}), c'est-à-dire de pertinence (mais cela est laissé à la volonté de la personne qui écrit les squelettes de mise en page).

Performances

Rapidité

Sur un serveur récent et pas trop chargé, l'indexation d'un texte long (plusieurs dizaines de milliers de caractères) prendra entre une et deux secondes : l'attente est presque imperceptible, comparée aux délais de chargement via le réseau. Les contenus courts sont indexés de façon quasi-instantanée. Bien sûr, ces affirmations doivent être modulées selon la taille du site. Un site vraiment très gros risque de voir les temps d'indexation s'allonger légèrement ; pour relativiser, signalons qu'un site comme Le Courrier des Balkans comporte, à la date d'écriture de ce texte, environ 3 800 articles publiés, et plus de 7500 messages de forum, et que le moteur de recherche de SPIP ne donne aucun signe de faiblesse.

Par ailleurs, statistiquement, on peut considérer de façon approximative que chaque contenu ne sera indexé qu'une seule fois : compte tenu qu'il y a en général beaucoup plus de visites sur un site que de mises à jour de contenus, le surcroît de charge du serveur apparaît négligeable.

Qualité

La qualité de l'indexation est plus faible que sous des moteurs de recherche professionnels. PHP étant un langage plutôt lent, la phase d'extraction des mots a dû être simplifiée au maximum pour que les temps d'indexation restent minimes. Par conséquent, les données d'indexation comportent quelques « déchets », c'est-à-dire des morceaux de texte qui ne correspondent pas à de « vrais » mots, mais ont été indexés comme tels (il s'agit souvent de contenus techniques comme des noms de fichiers, ou de passages à la ponctuation malmenée). L'exemple d'uZine, où l'on constate environ 2 % de tels « déchets », nous laisse cependant penser que ces données sont quantité négligeable, d'autant qu'il y a peu de chance qu'elles déclenchent un résultat positif lors d'une recherche.

La recherche n'offre pas d'opérateurs booléens, l'opérateur implicite étant grosso modo un « OU » logique. Cependant, depuis SPIP 1.7.1, les articles trouvés s'affichent dans un ordre qui privilégie les résultats contenant le plus de mots orthographiés précisément selon la requête. Ainsi, une requête sur « la main rouge » mettra en évidence les articles contenant « main » et « rouge », loin devant les articles ne contenant que « maintenance » ou « rouget » - ceux-ci apparaîtront, mais plus loin dans le classement.

Espace disque

MySQL n'étant pas spécialement conçu pour le stockage de données d'indexation, l'utilisation du moteur de recherche a tendance à faire beaucoup grossir l'espace disque utilisé par la base de données. Pour donner quelque précision, disons qu'un contenu génère des données d'indexation de taille comprise entre la taille du contenu et le double de celle-ci. Donc, si l'on fait abstraction des données ne donnant pas lieu à indexation (les forums par exemple), l'indexation fait entre doubler et tripler la place prise par la base de données. Cela peut être gênant si la place vous est très comptée. Si jamais vous désactivez le moteur de recherche afin d'économiser de l'espace disque, n'oubliez pas ensuite d'effacer les données d'indexation (dans la page de sauvegarde/restauration de la base de données) afin de réellement libérer l'espace disque occupé par ces données.

[1] Si, donc, vous avez mis tous les \$delais à zéro, ou si votre site n'est pas visité (site de test), l'indexation n'aura pas lieu.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Les variables de personnalisation français català English Español

Certains comportements des pages de votre site peuvent être modifiés au moyen de variables PHP. Ces variables sont normalement définies par SPIP, mais, pour obtenir une personnalisation plus fine du site, le webmestre peut les modifier.

Où indiquer ces variables ?

Inutile d'entrer dans le code source de SPIP lui-même pour fixer ces variables (ouf !).

Pour l'ensemble du site

Si vous voulez fixer ces variables pour l'intégralité du site, vous pouvez les indiquer, avec une syntaxe un peu différente, dans un fichier intitulé mes_fonctions.php3, placé à la racine du site. (Il faudra éventuellement créer ce fichier, et entourer les définitions de vos variables par les marqueurs <?php et ?>, voir les exemples cidessous.)

Pour chaque type de squelette

[SPIP 1.4] Vous pouvez aussi définir ces variables squelette par squelette. Pour cela, il faut les installer *au début* du fichier PHP appelant le squelette (par exemple article.php3, rubrique.php3...). Elles s'insèrent naturellement à côté des variables obligatoires \$fond et \$delais.

Les variables du texte

Ces variables sont utilisées lors du calcul de la mise en page (correction typographique) par SPIP.

\$debut_intertitre fixe le code HTML inséré en ouverture des intertitres (par

Spip et les feuilles de style <INCLURE> d'autres squelettes Réaliser un site multilingue Internationaliser les squelettes Utiliser des URLs personnalisées Le moteur de recherche Les variables de personnalisation Le support LDAP La structure de la base de données

le raccourci { { { }. En standard, sa valeur est :

\$fin_intertitre est le code HTML inséré en fermeture des intertitres (raccourci } } }). Sa valeur normale est :

\$ouvre_ref est le code d'ouverture des appels des notes de bas de page ; par défaut, c'est une espace insécable et un crochet ouvrant ;

\$ferme_ref est le code de fermeture des appels des notes de bas de page ; par défaut, c'est un crochet fermant.

\$ouvre_note est le code d'ouverture de la note de bas de page (telle qu'elle apparaît dans #NOTES) ; par défaut, un crochet ouvrant ;

\$ferme_note est le code de fermeture des notes de bas de page (un crochet fermant).

Des choix alternatifs pourront être par exemple d'utiliser des parenthèses ; ou, plus joliment, d'ouvrir avec le tag HTML ^{, et de fermer avec}.

▶ Le fichier puce.gif et la variable \$puce. Lorsque vous commencez une nouvelle ligne par un tiret, SPIP le remplace par une petite « puce » graphique. Cette puce est constituée par le fichier puce.gif installé à la racine du site ; vous pouvez modifier ce fichier selon vos besoins. Mais vous pouvez aussi décider de fixer vous-même le choix de la puce, au travers de la variable \$puce. Par exemple pour indiquer un autre fichier graphique :

ou par un élément HTML non graphique :

Les variables pour les forums publics

Il existe des variables permettant de fixer le comportement des forums publics *avec des mots-clés*.

N.B. : Ces variables ne sont utilisées que lorsque vous créez des forums publics dans lesquels les visiteurs peuvent sélectionner des mots-clés ; leur utilisation est donc extrêmement spécifique (et pas évidente...).

\$afficher_texte (« oui »/« non »). Par défaut, les forums publics sont conçus pour permettre aux visiteurs d'entrer le texte de leur message ; mais lorsque l'on propose le choix de mots-clés dans ces forums, on peut décider qu'aucun message \$afficher_groupe permet d'indiquer les différents groupes de mots-clés que l'on souhaite proposer dans tel forum. En effet, tous les forums sur un site ne sont pas forcément identiques, et si, à certains endroits, on peut vouloir afficher une sélection de tous les groupes de mots-clés (ceux que l'ont a rendu accessibles aux visiteurs depuis l'espace privé), à d'autres endroits, on peut vouloir n'utiliser que certains groupes, voire aucune groupe (pas de sélection de mots-clés du tout).

La variable \$afficher_groupe est un tableau (array), et se construit donc de la façon suivante :

impose l'affichage uniquement des groupes 3 et 5.

interdit l'utiliser des mots-clés dans ces forums (puisqu'il n'existe pas de groupe de mots-clés numéroté 0.

Si l'on n'indique rien (on ne précise pas *safficher_groupe*), tous les groupes de mots-clés indiqués, dans l'espace privé, comme « proposés aux visiteurs du site public » sont utilisés.

Le dossier des squelettes

[SPIP 1.5] Si l'on souhaite mettre les squelettes de son site dans un dossier particulier, par exemple pour faire des essais de différents jeux de squelettes trouvés sur Internet, ou parce qu'on aime que les choses soient bien rangées, etc., il est possible de fixer dans mes_fonctions.php3 la variable \$dossier_squelettes.

À partir de ce moment-là, SPIP ira chercher en priorité les squelettes présents dans le dossier design/ (que vous aurez créé à la racine du site). Si, de plus, vous utilisez <INCLURE(xxx.php3)>, SPIP ira chercher le fichier xxx.php3 d'abord dans design/, puis, s'il n'y figure pas, à la racine du site.

Les avantages de ce rangement peuvent sembler évidents (meilleure séparation du code de spip et de la structure du site, possibilité de changer tout un ensemble de squelettes d'un seul coup, etc.) ; l'inconvénient principal est qu'il sera plus difficile de visualiser les squelettes via un simple navigateur (les liens vers les images, notamment, risquent de « casser »).

Exemples

▶ Pour modifier des variables uniquement pour un certain type de squelettes (par exemples pour les pages de rubriques), il suffit de les définir dans le fichier d'appel de ces squelettes. Par exemple, pour les rubriques, on peut fixer des valeurs directement dans rubrique.php3 :

Ici, on a modifié la valeur de l'espace autour des logos.

▶ Pour modifier des valeurs de variables pour l'ensemble du site, on peut les définir dans le fichier mes_fonctions.php3.

Attention, lorsqu'on définit des valeurs dans ce fichier, il faut impérativement utiliser la syntaxe \$GLOBALS['xxx'] pour chacune des variables à personnaliser. Par exemple, pour définir la valeur de \$debut_intertitre, on utilise la syntaxe \$GLOBALS['debut_intertitre'].

L'utilisation de cette syntaxe est imposée par des impératifs de sécurité des sites.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

Le support LDAP français català Españo

Attention, cet article est vraiment destiné à des utilisateurs avancés, qui maîtrisent l'usage de LDAP et souhaitent appuyer SPIP sur un annuaire LDAP existant.

LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) est un protocole permettant d'interroger un annuaire contenant des informationss d'utilisateurs (nom, login, authentification...). Depuis la version [SPIP 1.5] il est possible de vérifier si un rédacteur est dans la base LDAP avant de lui donner accès à l'espace privé.

A l'installation, SPIP détecte si PHP a été compilé avec le support LDAP. Si oui, à la cinquième étape (« créer un accès »), un bouton permet d'ajouter un annuaire LDAP à la configuration SPIP. La configuration qui suit est relativement simple, elle essaie de deviner les paramètres au maximum. Notamment, elle permet de choisir le statut par défaut des auteurs venant de l'annuaire : ceux-ci peuvent être rédacteurs (conseillé), administrateurs ou simples visiteurs.

Note : par défaut, l'extension LDAP de PHP n'est généralement pas activée, donc SPIP n'affichera pas le formulaire correspondant lors de l'installation. Pensez à activer l'extension LDAP dans votre installation de PHP si vous voulez utiliser LDAP avec SPIP.

Si SPIP est déjà installé et que vous voulez configurer l'annuaire LDAP, il faudra reprendre l'installation en effaçant le fichier ecrire/inc_connect.php3.

Une fois la configuration correctement effectuée, tous les utilisateurs de l'annuaire LDAP seront identifiés en tapant leur login (ou nom) dans l'annuaire LDAP, puis leur mot de passe. Notez que cela n'empêche pas de créer directement des auteurs dans SPIP ; ces auteurs ne seront pas recopiés dans l'annuaire mais gérés directement par SPIP. D'autre part les informations personnelles (biographie, clé PGP...) des auteurs authentifiés depuis LDAP ne seront pas non plus recopiées dans l'annuaire. Ainsi SPIP n'a besoin que d'un accès *en lecture seule* à l'annuaire LDAP.

Important : créez toujours un premier administrateur « normal » (non LDAP) lors

multilingue
Internationaliser les squelettes
Utiliser des URLs personnalisées
Le moteur de recherche
Les variables de personnalisation
Le support LDAP
La structure de la base de

Spip et les feuilles de style

<INCLURE> d'autres

Réaliser un site

squelettes

données

de l'installation de SPIP. C'est préférable pour éviter d'être bloqué en cas de panne du serveur LDAP.

Pour en savoir plus

Les infos de connexion au serveur LDAP sont écrites dans inc_connect.php3. Corollaire : il faut supprimer ce fichier et relancer l'installation pour activer LDAP sur un site SPIP existant.

Dans la table spip_auteurs, est ajouté un champ "source" qui indique d'où viennent les infos sur l'auteur. Par défaut, c'est "spip", mais ça peut aussi prendre la valeur "ldap". Ca permet de savoir notamment quels champs ne doivent pas être changés : en particulier, on ne doit pas autoriser la modification du login, car sinon il y a une perte de synchronisation entre SPIP et LDAP.

A l'authentification, les deux méthodes sont testées à la suite : SPIP puis LDAP. En fait un auteur LDAP ne pourra pas être authentifié par la méthode SPIP (méthode standard avec challenge md5) car le pass est laissé vide dans la table spip_auteurs. Un auteur SPIP, quant à lui, sera authentifié directement depuis la table spip_auteurs. D'autre part, si le login entré ne vient pas de SPIP, le mot de passe est transmis en clair.

Quant un auteur LDAP se connecte pour la première fois, son entrée est ajoutée dans la table spip_auteurs. Les champs remplis sont : nom, login et email qui viennent de LDAP (champs 'cn', 'uid' et 'mail' respectivement) et le statut dont la valeur par défaut a été définie à l'installation (rédacteur, admin ou visiteur). Important : on peut modifier le statut par la suite, afin de choisir ses admins à la main par exemple.

Une fois un auteur connecté, il est authentifié par la voie classique, c'est-à-dire simplement avec le cookie de session. Ainsi on ne se connecte à LDAP que lors du login (spip_cookie.php3). De même, les infos prises en compte dans l'affichage et les boucles sont celles de spip_auteurs, pas celles de l'annuaire.

Pour les auteurs SPIP, rien ne change. On peut les créer et les modifier comme à l'habitude.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Guide des fonctions avancées

La structure de la base de données

■ français ■ •••••• ■ català ■ Español

La structure de la base de données est assez simple. Certaines conventions ont été utilisées, que vous repérerez assez facilement au cours de ce document. Par exemple, la plupart des objets sont indexés par un entier autoincrémenté dont le nom est du type id_objet, et qui est déclaré comme clé primaire dans la table appropriée.

NB : cet article commence à dater, et personne n'a encore pris la peine d'en faire la mise à jour. Il faut le lire comme un élément permettant de comprendre le fonctionnement de SPIP, mais plus comme un outil de référence. Si vous souhaitez contribuer à la documentation en refondant cet article, surtout n'hésitez pas !

Contenu rédactionnel

Les rubriques : spip_rubriques

id_rubrique	bigint(21)
id_parent	bigint(21)
titre	text
descriptif	text
texte	longblob
id_secteur	bigint(21)
maj	timestamp(14
export	varchar(10)
id_import	bigint(20)

▶ Chaque rubrique est identifiée par son id_rubrique.

▶ **id_parent** est l'*id_rubrique* de la rubrique qui contient cette rubrique (zéro si la rubrique se trouve à la racine du site).

titre, **descriptif**, **texte** parlent d'eux-mêmes.

▶ **id_secteur** est l'*id_rubrique* de la rubrique en tête de la hiérarchie contenant cette rubrique. Une rubrique dépend d'une rubrique qui dépend d'une rubrique... jusqu'à une rubrique placée à la racine du site ; c'est cette dernière rubrique qui détermine l'*id_secteur*. Cette

valeur précalculée permet d'accélérer certains calculs de l'espace public (en effet, les brèves sont classées par secteur uniquement, et non selon toute la hiérarchie).

- **maj** est un champ technique mis à jour automatiquement par MySQL, qui contient la date de la dernière modification de l'entrée dans la table.
- export, id_import sont des champs réservés pour des fonctionnalités futures.

Spip et les feuilles de style
<INCLURE> d'autres
squelettes
Réaliser un site
multilingue
Internationaliser les
squelettes
Utiliser des URLs
personnalisées
Le moteur de recherche
Les variables de
personnalisation
Le support LDAP
La structure de la base
de données

Les articles : spip_articles

id_article	bigint(21)	
surtitre	text	Chaque article est identifie par son id_article.
titre	text	Id_rubrique indique dans quelle rubrique est rangé l'article
soustitre	text	 id secteur indique le secteur correspondant à la
id_rubrique	bigint(21)	rubrique susmentionnée (voir le paragraphe
descriptif	text	précédent pour l'explication de la différence entre les
chapo	mediumtext	deux).
texte	longblob	 titre, surtitre, soustitre, descriptif, chapo,
ps	mediumtext	texte, ps parlent d'eux-mêmes.
date	datetime	date est la date de publication de l'article (si
statut	varchar(10)	l'article n'à pas encore eté publie, c'est la date de création)
id_secteur	bigint(21)	 date_redac est la date de publication antérieure
maj	timestamp(14)	si vous réglez cette valeur, sinon elle est égale à
export	varchar(10)	« 0000-00-00 ».
images	text	statut est le statut actuel de l'article : prepa (en
date_redac	datetime	cours de rédaction), prop (proposé à la publication),
visites	int(11)	publie (publié), refuse (refusé), poubelle (à la
referers	blob	poubelle).
accepter_forum	char(3)	accepter_torum : permet de regier manuallament si l'article accepte des forums (par
		manuementent si i ai ticle accepte des torunis (par

défaut, oui).

maj : même signification que dans la table des rubriques.

• **export** est un champ réservé pour des fonctionnalités futures.

images est un champ contenant la liste des images utilisées par l'article, dans un format particulier. Ce champ est généré par spip_image.php3.

▶ **visites** et **referers** sont utilisés pour les statistiques sur les articles. Le premier est le nombre de chargements de l'article dans l'espace public ; le deuxième contient un extrait de hash des différents referers, afin de connaître le nombre de referers distincts. Voir inc-stats.php3.

Les auteurs : spip_auteurs

id_auteur	bigint(21)	Chaque autour est identifié non con id autour
nom	text	• chaque auteur est identifié par son id_auteur.
bio	text	respectivement le nom de l'auteur, sa courte biographie
email	tinytext	son adresse e-mail, le nom et l'URL de son site Web, sa clé
nom_site	tinytext	PGP. Informations modifiables librement par l'auteur.
url_site	text	• email, login sont son e-mail d'inscription et son login.
login	tinytext	Ils ne sont modifiables que par un administrateur.
pass	tinyblob	pass est le hash MD5 du mot de passe.
statut	tinytext	htpass est la valeur cryptée (i.e. générée par crypt()) du
mai	timestamp(14)	mot de passe pour le .htpasswd.
pap	blob	statut est le statut de l'auteur : Uminirezo
htpass	tinyblob	poubelle), 6forum (abonné aux forums, lorque ceux-ci

sont réglés en mode « par abonnement »).

maj a la même signification que dans les autres tables.

Les brèves : spip_breves

id_breve	bigint(21)	
date_heure	datetime	Chaque breve est identifiee par son id_breve.
titre	text	Id_rubrique est la rubrique (en fait, le secteur) dans laquelle est classée la brève
texte	longblob	 titre, texte, lien titre, lien url sont le titre, le
lien_titre	text	texte, le nom et l'adresse du lien associé à la brève.
lien_url	text	date_heure est la date de la brève.
statut	varchar(6)	statut est le statut de la brève : prop (proposée à la
id_rubrique	bigint(21)	publication), publie (publiée), refuse (refusée).
maj	timestamp(14)	maj : idem que dans les autres tables.

Les mots-clés : spip_mots

id_mot	bigint(21)	
type	varchar(100)	 Chaque mot-clé est identifié par son id_mot. Le type du mot-clé est le type, ou groupe, choisi pour le mot-clé. En définitsant plusieurs types, on définit plusieur
titre	text	
descriptif	text	classifications indépendantes (par exemple « sujet »,
texte	longblob	« époque », « pays »).
maj	timestamp(14)	titre, descriptif, texte parlent d'eux-mêmes.
		maj : idem que dans les autres tables.

Les sites syndiqués : spip_syndic

id_syndic	bigint(20)	
id_rubrique	bigint(20)	Chaque site syndiqué est identifié par son id_syndic.
id_secteur	bigint(20)	Id_rubrique et ld_secteur definissent l'endroit dans la hiérarchie du site où viennent s'insérer les contenus
nom_site	blob	syndiqués.
url_site	blob	nom_site , url_site , descriptif sont le nom, l'adresse et
url_syndic	blob	le descriptif du site syndiqué.
descriptif	blob	• url_syndic est l'adresse du fichier dynamique utilisé pour
_		récupérer les contenus syndiqués (souvent il s'agit de <i>url_site</i>

suivi de backend.php3).

Les articles syndiqués : spip_syndic_articles

id_syndic_article	bigint(20)	Chaque entiele amdiqué est identifié non con
id_syndic	bigint(20)	id syndic article
titre	text	id_syndic_ afticle. id_syndic réfère au site syndiqué d'où est tiré
url	text	l'article.
date	datetime	▶ titre, url, date, lesauteurs parlent d'eux-mêmes.
lesauteurs	text	-

Eléments interactifs

Les messages de forums : spip_forum

id_forum	bigint(21)	
id parent	bigint(21)	• Chaque message de forum est identifie par son
id_rubrique	bigint(21)	1 d_forum . L'abiat augual ast attaché la forum ast idantifié par
id_article	bigint(21)	son id rubrique , id article ou id breve . Par
id_breve	bigint(21)	défaut, ces valeurs sont égales à zéro.
date_heure	datetime	Le message parent (c'est-à-dire le message auquel
titre	text	répond ce message) est identifié par id_parent . Si le
texte	mediumtext	message ne répond à aucun autre message, cette valeur
auteur	text	est égale à zèro.
email_auteur	text	titre, texte, nom_site, uri_site sont le titre et le texte du message le nom et l'adresse du lien y attaché
nom_site	text	auteur et email auteur sont le nom et l'e-mail
url_site	text	déclarés par l'auteur. Dans le cas des forums par
statut	varchar(8)	abonnement, ils ne sont pas forcément identiques aux
ip	varchar(16)	données enregistrées dans la fiche de l'auteur (i.e. dans
maj	timestamp(14)	la table spip_auteurs).
id_auteur	bigint(20)	id_auteur identifie l'auteur du message dans le cas
id_message	bigint(21)	de forums par abonnement.
		Statut est le statut du message : pubité (lisible

dans l'espace public), prive (écrit en réaction à un article dans l'espace privé), privrac (écrit dans le forum interne dans l'espace privé), off (supprimé ou à valider, selon la modération des forums - a priori ou a posteriori).

- **ip** est l'adresse IP de l'auteur, dans les forums publics.
- maj a la même signification que dans les autres tables.

Les pétitions : spip_petitions

id_article	bigint(21)	
email_unique	char(3)	Id_article identifie i article auquel est associee la pétition (une soule pétition par article)
site_obli	char(3)	 email unique, site obli, site unique.
site_unique	char(3)	message définissent la configuration de la pétition :
message	char(3)	l'adresse e-mail des signataires doit-elle être unique
texte	longblob	dans les signatures, l'adresse Web est-elle obligatoire,
maj	timestamp(14)	est-elle unique, un message attenant aux signatures est-
-		il autorisé (oui ou non).

texte est le texte de la pétition.

maj : pareil que dans les autres tables.

Les signatures de pétitions : spip_signatures

id_signature	bigint(21)	Charma signature act identifiés non son
id_article	bigint(21)	id signature
date_time	datetime	id_article identifie l'article donc la nétition sur
nom_email	text	laquelle est apposée la signature.
ad_email	text	nom_email, ad_email, nom_site, url_site sont
nom_site	text	le nom, l'adresse e-mail, ainsi que le site Web déclarés
url_site	text	par le signataire.
message	mediumtext	• message est le message éventuellement entré par le
statut	varchar(10)	signataire.
maj	timestamp(14)	statut est le statut de la signature : publie (accentée) poubelle (supprimée) : toute autre valeur
		(deceptee), pouserre (supprince), toute dure valeur

donne la valeur de la clé de validation utilisée pour la confirmation par e-mail.

maj a la même signification que dans les autres tables.

Les relations entre objets

Ces tables ne gèrent aucun contenu, simplement une relation entre les objets présents dans d'autres tables. Ainsi :

▶ **spip_auteurs_articles** spécifie la relation entre auteurs et articles. Si un *id_auteur* y est associé à un *id_article*, cela veut dire que l'auteur en question a écrit ou co-écrit l'article (il peut y avoir plusieurs auteurs par article, et vice-versa bien sûr).

spip_mots_articles définit de même la relation de référencement des articles par des mots-clés.

Gestion du site

La table **spip_meta** est primordiale. Elle contient des couples (nom, valeur) indexés par le nom (clé primaire) ; ces couples permettent de stocker différentes informations telles que la configuration du site, ou la version installée de SPIP.

La table **spip_forum_cache** est utilisée afin d'adapter le système de cache à l'instantanéité des forums. Pour chaque fichier du cache ayant donné lieu à une requête sur la table spip_forum, la table spip_forum_cache stocke les paramètres de la requête (article, rubrique, brève et éventuel message parent du forum). Lorsqu'un message est posté, les paramètres du message sont comparés avec ceux présents dans spip_forum_cache, et pour chaque correspondance trouvée le fichier cache indiqué dans la table est effacé. Ainsi les messages n'attendent pas le recalcul régulier de la page dans laquelle ils s'insèrent pour apparaître dans l'espace public.

Indexation (moteur de recherche)

Six tables sont utilisées par le moteur de recherche. Elles se divisent en deux catégories.

Le dictionnaire d'indexation : spip_index_dico

Chaque mot rencontré au cours de l'indexation est stocké dans cette table, ainsi que les 64 premiers bits de son hash MD5. C'est le mot qui sert de clé primaire, permettant ainsi d'effectuer très rapidement des requêtes sur un début de mot ; on récupère alors le(s) hash satisfaisant à la requête, afin d'effectuer la recherche proprement dite dans les tables d'indexation.

Les tables d'indexation : spip_index_*

Ces tables, au nombre de cinq, gèrent chacune l'indexation d'un type d'objet : articles, rubriques, brèves, auteurs, mots-clés. Une entrée par mot et par objet est

stockée. Chaque entrée contient le hash du mot (en fait les 64 bits de poids fort du hash MD5, cf. ci-dessus), l'identifiant de l'objet indexé (par exemple l'*id_article* pour un article), et le nombre de points associé à l'indexation du mot dans l'objet. Ce nombre de points est calculé en fonction du nombre d'occurences du mot, pondéré par le champ où ont lieu les occurences : une occurence dans le titre d'un article génère plus de points qu'une occurence dans le corps de l'article.

Le mécanisme d'indexation est expliqué plus en détail ici.





SPIP, système de publication pour l'internet Documentation en français

Guide du webmestre et du bidouilleur

Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Pour tirer parti de toute la souplesse de SPIP, il est recommandé d'utiliser les feuilles de style. Pas de panique, cette petite initiation permettra aux débutants de raccrocher les wagons...

Introduction

- Des styles qui ont de la « class »
- Une typographie personnalisée
- Ils sont beaux, mes formulaires !
- Pour en savoir plus

français tout le site

Forums de discussion

 Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé
 Administration, gestion, configuration du site
 Créer ses squelettes

Modifications récentes SPIP 1.7, 1.7.2 La boucle RUBRIQUES <INCLURE> d'autres squelettes La boucle FORUMS La syntaxe des balises SPIP

[SPIP] Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Les langues de SPIP

- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction





Cette présentation considère que vous connaissez le système des squelettes SPIP et que vous êtes capables de comprendre des squelettes simples. Dans le cas contraire, nous vous conseillons de relire le tutorial et/ou le manuel de référence.

Pourquoi les feuilles de style ?

Si vous réalisez des pages Web de manière « traditionnelle », les indications graphiques sont insérées dans le code HTML de votre page. Ainsi à chaque fois que vous voulez mettre un texte en rouge, vous écrivez . Pour afficher un tableau avec des bordures épaisses, vous écrivez .

Avec cette méthode et un site statique (où chaque article a une page HTML spécifique), changer la maquette de tout un site est un cauchemar : il faut dans tous les fichiers HTML rechercher les morceaux de HTML à modifier, et effectuer les modifications une par une (par exemple remplacer par si l'on décide que les éléments anciennement affichés en rouge seront désormais en gras).

Comme vous le savez déjà, SPIP améliore beaucoup la situation : vous n'avez plus à modifier des centaines de fichiers HTML, juste quelques squelettes ; et votre mise en page est remise à jour automatiquement sur l'ensemble du site. Cependant le problème n'est pas entièrement résolu. Par exemple, mettons que vous ayez décidé d'employer un certain bleu pastel sur beaucoup d'élements du site, afin de donner une identité graphique à votre site : les liens, les encarts, certains éléments de navigation... sont affichés en bleu pastel. Le jour où vous voudrez remplacer ce bleu pastel par un vert pâle, vous devrez modifier tous les endroits du squelette où ce bleu apparaissait pour le remplacer par le vert pâle. Cela peut être décourageant : il n'est pas aisé dans ces conditions de changer rapidement le rendu des pages, ne serait-ce que pour faire des essais.

La solution réside dans l'utilisation des feuilles de style. Une feuille de style est un

Introduction

Des styles qui ont de la « class »
Une typographie personnalisée
Ils sont beaux, mes formulaires !
Pour en savoir plus fichier où vous définissez un ensemble de propriétés graphiques, et les endroits où elles s'appliquent. On note deux avantages capitaux des feuilles de style :

 la feuille de style est un fichier unique et centralisé, que vous pouvez appliquer à autant de fichiers HTML (et de squelettes SPIP) que vous le désirez ;
 les propriétés graphiques sont définies une seule fois dans la feuille de style, quel que soit le nombre d'endroits où ces propriétés sont appliquées dans le HTML.

Concrètement

La feuille de style, lorsque vous l'appliquez à un fichier HTML (qui peut être un squelette SPIP), doit être déclarée dans le tag <head> du fichier HTML - aux côtés du titre et autres champs <meta>. De la façon suivante :

```
<head>
...
k rel="stylesheet" type="text/css" href="mes_styles.
css">
</head>
```

Ici le fichier mes_styles.css contient les propriétés graphiques que je veux appliquer à la page HTML (dans toute la suite du tutorial, on supposera que mes_styles.css est le nom que vous avez choisi pour ce fichier). Ce fichier porte l'extension « css ». En effet, **CSS** [1] est le nom du langage utilisé pour les feuilles de style, de la même manière que **HTML** est le nom du langage utilisé pour la réalisation de pages Web.

Note : une feuille de style peut s'appliquer aussi bien à une page HTML classique (« statique ») qu'à un squelette SPIP. Cela veut dire que toute astuce CSS valable dans du HTML classique sera aussi utilisable dans un squelette de votre site...

Si vous avez bien lu les paragraphes précédents, vous serez peut-être dubitatifs : oui, il faut apprendre un nouveau langage pour utiliser les feuilles de styles (SPIP n'y est pour rien !). Les CSS n'utilisent pas, en effet, la syntaxe du HTML. Cependant ce langage est très simple, et il suffit de quelques exemples pour se mettre le pied à l'étrier...

[1] Cascading Style Sheets : littéralement, « feuilles de style en cascade ».





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Des styles qui ont de la « class » français català **Deutsch English Español i**taliano

Dans l'article précédent, nous avons exposé de manière générale les avantages des feuilles de style. Ici nous expliquons les apports supplémentaires des feuilles de style lorsqu'elles sont utilisées en conjonction avec SPIP.

Les styles définis par SPIP

Comme vous le savez désormais, les feuilles de style permettent de centraliser et de gérer de manière beaucoup plus aisée les indications graphiques que l'on insérait traditionnellement dans le HTML. Cela rend leur utilisation appréciable, sans être forcément indispensable : vous pouvez continuer à insérer, par endroits, des indications graphiques directement dans le HTML tout en utilisant aussi une feuille de style.

Dans SPIP, les feuilles de style acquièrent une fonction supplémentaire, fondamentale : elles servent à modifier les propriétés graphiques des éléments qui ne sont *pas* définis dans votre HTML (celui de votre squelette) ! En effet, SPIP génère de lui-même une multitude de styles d'affichage divers et variés. Ainsi, les raccourcis typographiques (liens hypertexte, intertitres, gras, italique, tableaux...) sont transformés en code HTML afin de les représenter à l'écran. Cela vaut aussi pour les formulaires automatiques (répondre à un forum, signer une pétition...) et d'autres encore.

Afin que vous puissiez tout de même modifier l'apparence graphique de ces styles, SPIP leur donne un nom spécifique, immuable (ces noms font l'objet d'une liste exhaustive dans « Spip et les feuilles de style »). Par exemple, les {{{intertitres}}} ne génèrent pas un simple tag <h3>, mais un tag <h3 class="spip">. Quel est l'intérêt ? Ces tags portent un nom spécifique dans l'attribut class : ce nom définit à quelle « classe » ils appartiennent, c'est-à-dire un ensemble d'éléments HTML qui hériteront des mêmes propriétés graphiques définies dans la feuille de style.

Introduction

Des styles qui ont de la « class »
Une typographie personnalisée
Ils sont beaux, mes formulaires !
Pour en savoir plus Comment fait-on alors pour changer l'apparence de tous les intertitres SPIP ? C'est très simple, il suffit d'ouvrir votre fichier mes_styles.css (ou tout autre nom que vous avez décidé de lui donner) dans un éditeur de texte et d'y ajouter les lignes suivantes :

```
h3.spip {
   color: red;
   font-size: 18px;
}
```

Rechargez la page et tous les intertitres SPIP apparaîtront comme par magie en rouge ; remarquez de plus que les autres tags <h3> de votre page, s'il y en a, ne sont *pas* affichés en rouge... Si rien de tout cela n'apparait, vérifiez bien que vous avez déclaré la feuille de style dans le squelette (dans le tag <head> comme expliqué dans l'article précédent), et recalculez la page...

Expliquons brièvement la syntaxe de cette règle de mise en page :

▶ h3.spip juste avant les accolades signifie que la règle qui suit ne s'appliquera qu'aux tags <h3> qui ont un attribut class égal à « spip ». Notez bien : *ni les tags* <h3> n'ayant pas cet attribut, ni les tags ayant cet attribut sans être des tags <h3>, ne seront concernés.

▶ Les accolades contiennent la liste des propriétés graphiques associées au style ainsi définies. Notons que toutes les propriétés non définies dans cette liste garderont leur valeur habituelle pour le tag considéré ; dans le cas présent, le tag <h3> générera toujours un texte en gras, car rien dans le style ne dit le contraire.

▶ Les propriétés listées entre accolades sont chacunes terminées par un pointvirgule. Elles sont constituées d'un nom (ce nom est standardisé par le langage CSS), suivi d'un deux-points et d'une ou plusieurs valeurs. Ici nous voyons que la couleur est réglée à rouge et que la police de caractères doit être affichée avec une taille de 18 pixels.

Important : si vous ajoutez vos propres styles, sachez que la valeur donnée à l'attribut class est totalement arbitraire. Votre navigateur ne fera aucune différence, que cet attribut soit nommé spip, menurubriques ou cheval321. La seule chose qui compte est que cette valeur corresponde bien à la règle que vous aurez énoncée dans votre feuille de style.

Comme vous le remarquerez, le langage CSS est très simple et utilise le même type de vocabulaire que les attributs HTML classiques. Quand vous progresserez dans le langage des feuilles de style, vous continuerez à retrouver des notions plus ou moins héritées du HTML traditionnel (border, width, height...).

La gestion du cache

Le fait que votre feuille de style soit définie dans un fichier séparé (le fameux mes_styles.css) a une conséquence importante. En effet, ce fichier, au contraire

de vos squelettes n'est pas géré par SPIP (il n'en a pas besoin !). Cela signifie que **si vous modifiez votre feuille de style, vous n'avez pas besoin de vider le cache de SPIP : il suffit de recharger la page dans votre navigateur.** Cela rend le réglage de la mise en page encore plus aisé.

Rappelons tout de même que votre feuille de style doit être déclarée dans vos fichiers HTML, et que ceux-ci doivent être recalculés une première fois pour que cette déclaration soit prise en compte : la ligne <link rel="stylesheet" type="text/css" href="mes_styles.css"> doit se trouver « dans le cache » pour que votre navigateur puisse en tenir compte.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Une typographie personnalisée français català Deutsch English Español italiano

Après une introduction générale sur les feuilles de style, nous allons maintenant passer en revue quelques-uns de leurs usages les plus courants sous SPIP.

Intéressons-nous ici aux styles créés lorsque des raccourcis typographiques sont insérés dans un texte entré sous SPIP. Que l'on affiche un article, une brève, une rubrique ou autre n'a aucune importance : les styles portent toujours les mêmes noms. Cela ne nous empêchera pas de découvrir comment y appliquer éventuellement des habillages graphiques distincts...

Le texte de base

Même le texte de base sous SPIP, celui que vous entrez dans un formulaire en tapant au kilomètre, génère des tags HTML particuliers. En effet, il est découpé en paragraphes ; à chaque paragraphe correspond un tag class="spip">. Nous pouvons donc associer à ces paragraphes un style bien précis, qui ne sera pas appliqué au reste du texte de la page.

Commençons par choisir une police de caractères. Pour cela on utilise la propriété font-family, qui prend pour valeur un ou plusieurs noms de polices de caractères à utiliser. Pour un corps de texte comme celui d'un article il vaut mieux une fonte à empattements ; mettons que vous vous décidiez pour « Bookman Old Style ». Ajoutez donc à votre fichier mes_styles.css la règle suivante :

```
p.spip {
   font-family: "Bookman Old Style";
}
```

(notez qu'un nom de fonte en plusieurs mots doit être entouré de guillemets...) Un problème peut survenir si la police « Bookman Old Style » n'est pas installée sur l'ordinateur de vos visiteurs : chaque ordinateur a une configuration différente, et

 Introduction
 Des styles qui ont de la « class »
 Une typographie personnalisée

IIs sont beaux, mes formulaires !Pour en savoir plus

n'oubliez pas que les fontes « gratuites » de Microsoft sont rarement installées sur Linux et Macintosh... Il est préférable de prévoir ce cas et spécifier une ou plusieurs polices de remplacement successives :

```
p.spip {
   font-family: "Bookman Old Style", "Times New Roman", serif;
}
```

On spécifie ici comme remplaçantes successives de Bookman, la classique « Times New Roman », et en dernier recours « serif ». « serif » n'est pas une police en soi, c'est un code générique qui indique au navigateur de prendre la police à empattements par défaut de l'ordinateur ; de même « sans-serif » spécifie la police sans empattements par défaut (en général Arial ou Helvetica).

On retiendra cette règle importante : dans la propriété font-family, il convient toujours de proposer plusieurs choix successifs pour s'adapter aux polices de caractères installées sur l'ordinateur du visiteur. Notons que cette règle est aussi valable pour le tag du HTML traditionnel.

Bien évidemment d'autres propriétés sont à votre disposition. Vous pouvez par exemple régler la taille du texte avec la propriété font-size. Notez cependant que les navigateurs disposent d'un réglage pour configurer la taille du texte par défaut, et le texte principal de vos pages ne devrait pas outrepasser ce réglage, pour des raisons de confort visuel : c'est l'utilisateur qui choisit la taille de base, non le webmestre.

Notez bien que les styles que vous appliquez aux tags s'appliquent à chaque paragraphe en tant qu'objet autonome. Cela autorise certains effets intéressants, comme par exemple d'indenter la première ligne des paragraphes en utilisant la propriété text-indent. Par défaut, cette propriété prend pour valeur zéro, c'est-àdire qu'il n'y a pas d'indentation. On peut la modifier pour obtenir, sur chaque première ligne, un décalage de soixante pixels à droite :

```
p.spip {
   text-indent: 60px;
}
```

Les liens hypertexte

Ceux qui ont déjà réalisé leurs premières armes en CSS savent qu'on peut modifier l'habillage des liens de façon globale :

```
a {
    color: green;
    text-decoration: none;
}
```

Cette règle de style spécifie que tous les liens hypertexte (c'est-à-dire tous les tags <a ...>, qu'ils aient ou non un attribut class) seront affichés en vert sans soulignement.

SPIP permet d'aller plus loin. Les liens hypertexte, lorsqu'ils sont générés par les raccourcis typographiques, utilisent en effet plusieurs styles différents :

b lorsque le lien est interne (il renvoie vers une autre page de votre site), le tag est
;

b lorsque le lien est externe (il renvoie vers un autre site Web), le tag est [1];

enfin, lorsque l'URL est entrée sans titre, le tag est .

Il devient donc très simple de manifester par une apparence graphique différente ces trois types de liens. Ainsi :

```
a {
   color: green;
   text-decoration: none;
}
a.spip_in {
   color: blue;
}
a.spip_out {
   color: red;
}
```

affiche les liens internes en bleu et les liens externes en rouge. Tous les autres liens, y compris ceux qui ne sont pas générés par SPIP, s'afficheront en vert. De plus tous les liens seront affichées sans surlignement : en effet la propriété text-decoration, spécifiée dans la première règle, n'a pas été modifiée dans les suivantes ; elle s'applique donc automatiquement à tous les éléments de type <a ...>.

On note ici une propriété fondamentale des feuilles de style : les règles graphiques s'appliquent dans l'ordre allant de la plus générique à la plus spécifique. Cela permet de spécifier un comportement général pour la plupart des éléments, et de modifier ce comportement pour un plus petit sous-ensemble d'éléments. Cette caractéristique fait toute la puissance des feuilles de style.

Appliquer un traitement différencié

Plutôt que de nous étendre sur la panoplie de styles générés automatiquement par les raccourcis typographiques de SPIP, et que vous pourrez habillez à votre guise (ils sont énumérés dans « Spip et les feuilles de style »), étudions ici le cas où vous voulez appliquer un habillage différent à un même style, selon sa position dans ce squelette. Ce besoin est légitime : on veut par exemple afficher le corps de texte dans une police à empattements avec indentation en début de paragraphe, mais le post-scriptum dans une police plus « lisse » (sans empattements) et plus petite, sans indentation.

Cette opération est en réalité très simple. Il faut d'abord modifier votre squelette afin d'introduire les éléments qui permettront de discriminer le texte et le post-scriptum. Cela prendra par exemple, à l'intérieur de la boucle ARTICLES principale, la forme suivante :

```
<div class="texte">#TEXTE</div>
<div class="ps">#PS</div>
```

Il faut ici recalculer la page (car on a modifié le HTML...). L'affichage du navigateur est toujours le même : normal, nos nouveaux styles ne faisant l'objet d'aucune règle dans la feuille de style, ils sont ignorés par le navigateur. Remédions-y :

```
.texte p.spip {
   font-family: "Times New Roman", serif;
   text-indent: 50px;
}
.ps p.spip {
   font-family: Tahoma, Arial, sans-serif;
   font-size: 90%;
}
```

La grande nouveauté ici ne réside pas dans les propriétés graphiques mais dans la façon dont on les applique au code HTML. En effet, « .texte p.spip » signifie : « cette règle s'applique à tous les tags qui sont contenus dans un tag ayant un attribut class égal à "texte" ». On pourrait restreindre un peu cette règle en spécifiant que le tag parent doit en plus être un tag <div> (le début de la règle s'écrirait alors « div.texte p.spip ») ; mais comme nous maîtrisons la structure de nos propres squelettes, il n'est pas utile de rendre la feuille de style très restrictive.

Toujours est-il que cette feuille de style a le résultat voulu : les paragraphes du corps de texte s'affichent avec une indentation, ceux du post-scriptum dans une fonte plus petite et sans indentation. Pour vérifier que ces règles s'appliquent bien à chacun des paragraphes class="spip">et non au <div class="...">englobant, on peut s'amuser à définir un cadre noir :

```
.texte p.spip {
    border: 1px solid black;
}
```

On note que chaque paragraphe du corps de texte (mais pas du post-scriptum) est entouré de son propre cadre noir. Si on avait simplement écrit « .texte » au lieu de « .texte p.spip », c'est le texte tout entier qui serait entouré d'un unique cadre noir englobant. Remarquons en passant l'apparition de la propriété border...

Note : cette astuce, consistant à tracer un cadre de couleur pour savoir à quels éléments s'applique précisément une règle, peut être très utile quand votre feuille de style s'enrichit. N'hésitez pas à l'utiliser si vous commencez à perdre pied...

Cette méthode est très puissante et se généralise avec profit pour la structuration de votre mise en page.

[1] Que les amateurs de liens ouvrants ne se réjouissent pas trop vite : il est impossible, dans une feuille de style, de spécifier qu'un lien doit s'ouvrir une nouvelle fenêtre... Raté !

http://www.spip.net/fr_article2332.html (5 of 5)2005.01.07 17.24.02





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Initiation : utiliser les feuilles de style avec SPIP

Ils sont beaux, mes formulaires !

■ français ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español ■ italiano

Vous avez personnalisé la mise en page et la typographie de votre site, mais maintenant ce sont les formulaires SPIP qui jurent totalement sur le reste ! Pas de panique, là aussi les feuilles de style remédient au problème.

Vous vous souvenez que les feuilles de style, utilisées en conjonction avec SPIP, permettent d'adapter le rendu des raccourcis typographiques à votre mise en page. Eh bien, il en va de même pour les formulaires générés par SPIP : leur aspect graphique peut être modulé afin de s'insérer sans hiatus dans votre design.

Encore une fois, pas question ici de passer en revue l'ensemble des styles fournis par SPIP. Sachez cependant que vous pouvez altérer l'aspect de tous les formulaires de l'espace public : formulaire de réponse aux forums, de recherche, de signature de pétition... [1] Nous nous bornons ici à donner quelques recettes.

Des couleurs et du relief

Une nouvelle qui ravira les débutants en CSS : on peut changer la couleur des champs et des boutons des formulaires [2].

Par exemple, pour que les boutons aient un fond bleu clair, ajoutez la règle suivante à votre fichier CSS (qui, si vous avez suivi cette initiation à la lettre, s'appelle mes_styles.css) :

```
.spip_bouton {
   background-color: #b0d0FF;
   color: black;
}
```

Les boutons apparaissent désormais avec un fond bleu clair (propriété backgroundcolor), et un texte noir. Notez que .spip_bouton est le style utilisé par les

Introduction
Des styles qui ont de la « class »
Une typographie personnalisée
IIs sont beaux, mes formulaires !
Pour en savoir plus boutons et champs des formulaires SPIP.

Modifions maintenant l'aspect du *bord* des boutons. Le relief traditionnel des boutons HTML est un peu vieillot. On peut décider d'aplatir les bords, et de les épaissir en contrepartie pour qu'ils restent bien visibles. Par exemple :

```
.spip_bouton {
   background-color: #b0d0FF;
   color: black;
   border: 2px solid #000060;
}
```

La propriété border ainsi définie trace un bord épais de 2 pixels, à l'aspect plat (« solid » en langage CSS) et de couleur bleu foncé autour des boutons. On pourra également modifier la police de caractères du bouton (avec les propriétés font-size et font-family comme vu aux étapes précédentes de cette initiation).

Et pour les champs ? Il suffit d'appliquer vos choix au style .formul au lieu de . spip_bouton.

Un peu d'espace

Les feuilles de style permettent non seulement de changer les couleurs et les polices de caractères, mais aussi de gérer le positionnement relatif des objets dans la page. Sans aller très loin, montrons comment aérer un peu les formulaires :

```
.formulaire {
   background-color: #e8f4ff;
   font-family: Verdana, Arial, sans-serif;
   font-size: 90%;
   font-weight: normal;
   border: 1px solid black;
   padding: 10px;
}
```

Nous modifions ici l'affichage du style .formulaire, qui est le style principal de tous les formulaires générés par SPIP. L'intérêt de modifier ce style est que l'on peut gérer l'affichage de tous les formulaires. Ici l'on applique une couleur de fond, très claire, et une police de caractères. Mais surtout, on modifie l'espacement intérieur de chaque formulaire pris individuellement. C'est la propriété padding qui permet cet effet d'aération. Notez bien que cette aération se produit précisément à l'intérieur du bord défini par la propriété border : le formulaire est ici considéré comme un *bloc rectangulaire autonome*.

Remarque : les feuilles de style permettent même de définir précisément la disposition de ces blocs rectangulaires entre eux, sans utiliser de tableaux pour la mise en page. C'est cependant un sujet trop vaste pour cette initiation. [1] Et même les boutons d'administration qui s'affichent en bas des pages lorsque vous êtes connecté.

[2] Notons cependant que certains navigateurs imposent leurs propres boutons stylisés et ne vous laisseront pas en changer l'aspect.





Cette initiation n'a fait qu'effleurer la puissance des feuilles de style. Vous êtes libres de vous contenter du niveau abordé ici, ou d'explorer les nombreux documents disponibles sur le Web afin d'aller plus loin.

Citons quelques portes de sortie intéressantes.

En français

 OpenWeb, site mêlant argumentaires idéologiques et articles techniques sur les CSS et autres standards du Web ;

un cours « CSS débutant » ;

▶ « Techniques et astuces pratiques pour une mise en page CSS » vous expliquera comment gérer le positionnement d'éléments avec les feuilles de style ;

- une collection de recettes pour une utilisation efficace des CSS ;
- un pense-bête, pour ne pas se perdre dans le feu de l'action ;
- une traduction en français du standard CSS2 (assez aride).

En anglais

- Listes d'éléments : des exemples d'effets graphiques à foison ;
- de très bons tutoriaux sur le positionnement d'objets avec les CSS ;

Introduction
Des styles qui ont de la « class »
Une typographie personnalisée
Ils sont beaux, mes formulaires !
Pour en savoir plus
▶ le W3C a ses propres *tips'n'tricks*...

et pour ceux qui ont le goût du risque, l'intégrale des spécifications originales du W3C !

Petits outils

▶ Si vous utilisez l'excellent navigateur Firefox, le plug-in EditCss vous permet de modifier et tester les feuilles de style à la volée, depuis votre brouteur.

Г





- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Trucs et astuces

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier

- Plusieurs logos pour un article
- Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique
- Afficher des éléments par lignes dans un tableau
- Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
- Présenter les résultats d'une recherche par secteurs
- Afficher le nombre de messages du forum lié à un article
- Un menu déroulant pour présenter une liste d'articles
- Remplir les meta-tags HTML des pages d'article

français tout le site

Forums de discussion

- Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé
 Administration, gestion,
- configuration du site
- Créer ses squelettes

Modifications récentes

- SPIP 1.7, 1.7.2La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres
- squelettes
- La boucle FORUMS

La syntaxe des balises SPIP

- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

[SPIP] Trucs et astuces





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

■ français ■ •••••• ■ català ■ English ■ Español

La situation est la suivante : dans un même site, la présentation des articles dans différentes rubriques doit être différenciée :

dans certaines rubriques, les articles sont publiés les uns après les autres, on veut donc les présenter selon l'ordre chronologique : les plus récents en début de liste, les plus anciens en fin de liste ;

dans d'autres rubriques, on veut « forcer » l'affichage des articles en les numérotant (« 1. Le premier article », « 2. Le deuxième article »...) ; sur le site public, on veut donc les présenter selon cet ordre indiqué par la numérotation.

Voici une méthode pour réaliser cet effet.

Nous sommes à l'intérieur d'une boucle de rubrique (par exemple, la page « rubrique. html ») :

À l'intérieur de cette boucle, nous allons effectuer le test suivant : est-ce qu'il existe, dans cette rubrique, au moins un article dont le titre commence par un numéro suivi d'un point ?

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

 Afficher des éléments par lignes dans un tableau
 Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an

Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

Le critère intéressant ici est :

Il s'agit d'une sélection sur le titre, selon une *expression régulière* (« == » indique une sélection selon une expression régulière) dont la syntaxe est : au début du titre (« ^ » indique le début de la chaîne testée), il y a un ou plusieurs (« + » indique « au moins un des caractères précédents ») caractères compris entre 0 et 9 (« [0-9] » signifie « caractères compris entre 0 et 9 inclus »), suivis du caractère « point » (« \. »).

Notez enfin qu'on ne sélectionne qu'un seul article ainsi numéroté ($\{0,1\}$); de cette façon, l'intérieur de la boucle ne sera effectué qu'une seule fois. De plus, il suffit qu'il existe un seul article numéroté pour provoquer l'affichage d'une liste par ordre « numéroté ».

Cette boucle affiche ainsi « Il existe un article numéroté dans cette rubrique. » s'il y a au moins un article dont le titre est précédé d'un numéro dans la rubrique, et « Il n'y a pas d'article numéroté. » sinon.

Il suffit maintenant d'installer à la place de ces mentions des boucles d'affichage des articles selon l'ordre de présentation désiré :





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier français català English Español

Mettons que vous voulez présenter une série d'articles par ordre alphabétique, sauf le prologue que vous voulez légitimement afficher au début de la liste...

Il existe une astuce pour « duper » le tri effectué par SPIP : il suffit d'ajouter un espace au début du titre de l'article (par exemple, transformer "Prologue" en "Prologue"). Le tri alphabétique pensera alors que ce titre doit « passer avant les autres », et l'affichera en premier. Cependant l'espace supplémentaire du titre sera ignoré par le navigateur Web, et ne provoquera pas de décalage disgrâcieux dans la mise en page.

Notez bien : l'astuce ne fonctionnera que si vous utilisez un classement alphabétique sur le titre des articles (c'est-à-dire le critère de boucle {par titre}). Tout autre classement ne fonctionnera pas.

Remarque : cela s'applique également aux rubriques, brèves, sites référencés, etc.

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier

Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

 Afficher des éléments par lignes dans un tableau
 Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
 Présenter les résultats

d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

[SPIP] Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier





- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en francais
 - - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Plusieurs logos pour un article français català Español

Il est fréquent, pour rythmer la navigation sur son site, de vouloir utiliser des logos différents (notamment de tailles différentes) pour un même article en fonction de l'endroit où il apparaît. Par exemple, utiliser un « gros » logo sur la page d'accueil du site qui permette de bien mettre en valeur l'article principal du moment, et un « petit » logo pour la navigation générale du site.

Jusqu'à récemment, les utilisateurs avaient créé des méthodes personnelles basées sur l'utilisation différenciée du logo « normal » et du logo « pour survol ». Dans notre exemple, le logo « normal » utilisé comme « petit logo », appelé par la balise #LOGO_ARTICLE_NORMAL, et sur le sommaire, le logo « pour survol » appelé par la balise #LOGO_ARTICLE_SURVOL pour afficher la « grande » version du logo. Cette méthode complique souvent le code des squelettes, et interdit l'utilisation habituelle des logos « avec survol » que SPIP fournit automatiquement. Elle est de plus d'une souplesse très limitée.

Depuis la version [SPIP 1.4], il est possible de joindre des *documents* aux articles (et, accessoirement, aux rubriques). Nous allons expliquer ci-dessous comment utiliser ces documents joints pour créer plusieurs logos pour un même article.

Principe général

Nous continuerons à utiliser les deux logos de l'article pour afficher les logos
 « normaux » (ceux qui apparaissent dans les liens de navigation les plus fréquents,
 par exemple sur les pages des rubriques), ce qui permet de conserver la simplicité de
 gestion des logos avec SPIP et la gestion automatique du survol (on revient à
 l'utilisation évidente de la balise #LOGO_ARTICLE, ou de
 #LOGO_ARTICLE_RUBRIQUE).

▶ Nous déciderons de joindre aux articles un document (généralement une image aux formats GIF, JPEG ou PNG) auquel nous donnerons systématiquement le même nom. Il nous suffira d'afficher ce document (en l'appelant par son nom) à la place du

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier Plusieurs logos pour un article

 Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

 Afficher des éléments par lignes dans un tableau
 Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
 Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

logo « normal » lorsque nous le désirerons.

▶ Cette méthode permet ainsi de créer autant de logos différents que nécessaire pour un même article (pas seulement un grand logo et un petit logo, mais pourquoi pas une image pixelisée avec un travail typographique élaboré pour afficher le titre, etc.).

▶ Nous verrons de plus que, grâce aux boucles de SPIP, on pourra très facilement dans les squelettes déterminer si un tel « grand » logo (document portant le nom choisi par nous) est présent, et agir en conséquence (afficher à la place le logo « normal », du texte spécifique, ou carrément un autre élément graphique).

Miracle de la technologie moderne, des formats propriétaires et de l'accès par hautdébit, de telles versions spécifiques des logos, étant des documents joints, pourront être d'un autre format que des images. On pourra ainsi afficher, en tant que « grands » logos, des animations Flash ou Shockwave, des animations vidéo...

Mise en place des documents et choix des noms

▶ Nous décidons (arbitrairement, mais faites selon vos besoins) que les documents joints utilisés en tant que « gros » logo seront tous intitulés « spip_logo » ; ce document « spip_logo » sera affiché sur la page du sommaire de notre site à la place du logo normal.

Nous utiliserons d'autres noms dans la suite de cet exemple pour créer des effets plus fins, décidons immédiatement qu'ils auront tous des noms commençant par « spip_... ». (Cela nous permettra, dans l'affichage habituel des documents joints à un article d'exclure tous les documents dont le nom commence par « spip_... ». De cette façon, l'utilisation de documents en tant que logos alternatifs n'interfèrera pas avec l'affichage, par exemple, d'un portfolio.)

Sur un article publié en ligne (de façon à pouvoir bidouiller nos squelettes en les testant), nous installons simplement :

• un logo normalement (colonne de gauche) ; nous pouvons si nous le voulons installer une version de l'image « pour survol » pour la gestion automatique du changement d'image lors du survol avec la souris ;



Le logo « normal »

Le logo est installé classiquement. A priori, il s'agit d'une image de taille modeste.

• en bas de la page de l'article, nous installons un « document joint » (par le

pavé « JOINDRE UN DOCUMENT ») ; pour faire simple, installons une image (JPEG, GIF, PNG) ; une fois ce document installé (« uploadé »), nous lui donnons pour titre « spip_logo ». Voilà, c'est la seule manip nécessaire... SPIP affiche ce document en bas de la page de l'article dans l'espace privé, en donnant son titre (« spip_logo ») et en indiquant ses dimensions en pixels.

► Vi	gnette par	défaut	
	near an	are in the second in the	reaction of the second second
JPEG Titra	: 11.1 ko du docum	nont ·	
spip		iene.	
Desc	ription :		
Dim	ensions ·		
198	x 300	pixels	
	- 2		Valider

Le seul impératif est de donner à ce document le titre « spip_logo ». Il est inutile d'installer une vignette de prévisualisation.

Dans le cas d'un document multimédia (Flash, Shockwave...), il faut indiquer à la main ses dimensions en pixels.

▶ Nous décidons de l'usage de ce document intitulé « spip_logo » : il sera affiché sur la page d'accueil du site à la place du logo normal du dernier article publié. De cette façon, la page de Une du site peut afficher une « grande » image pour mettre en valeur l'article en vedette.

Afficher « spip_logo » en Une du site

▶ Commençons par insérer une boucle toute simple pour afficher le dernier article publié sur le site et son logo « normal ». (Dans tous les exemples qui suivent, le code HTML est réduit à son strict minimum ; à vous d'enrober cela avec la mise-en-pages graphique qui vous convient.) Cette boucle très simple affiche le premier article ({0,1}) parmi tous les ARTICLES, sélectionnés par date de publication ({par date}) du plus récent au plus ancien ({inverse}). On affiche donc bien le dernier article publié sur le site. À l'intérieur de la boucle, on affiche le logo de l'article suivi du titre de l'article.

▶ Nous avons dit que nous voulions afficher, à la place du logo normal, le document joint à cet article dont le titre est « spip_logo ». Le code devient :

La BOUCLE_logo_article_vedette sélectionne parmi les documents joints à cet article ({id_article}) celui dont le titre est « spip_logo » ({titre=spip_logo}). À l'intérieur de la boucle, on demande l'affichage de ce document joint (#EMBED_DOCUMENT).

L'usage de #EMBED_DOCUMENT (encore peu répandu parmi les sites utilisant SPIP) dans les squelettes permet d'insérer, via le système de boucles, directement le document à l'intérieur de la page. SPIP es charge de créer le code correspondant à des images ou à des fichiers multimédia.

▶ Inconvénient : si l'article n'a pas de document joint intitulé « spip_logo », le code suivant n'affiche que le titre. On va donc effectuer une nouvelle modification, qui permet d'afficher le logo « normal » de l'article s'il n'existe pas de document joint pour cet usage. *Notez bien :* une fois cette méthode comprise, il n'y aura plus d'autres subtilités pour réaliser tous les effets suivants...

Nous avons tout simplement ajouté l'appel au logo « normal » ($\#LOGO_ARTICLE$) en texte alternatif (ce qui se trouve avant <//B...> d'une boucle s'affichant si la boucle ne fournit pas de résultat - ici, s'il n'y a pas de document joint à l'article portant le titre « spip_logo »).

Nous avons obtenu le résultat désiré :

s'il existe un document joint associé à l'article auquel nous avons donné le titre

« spip_logo », il est directement affiché ;

sinon, c'est le logo « normal » qui est affiché.

Exclure ces documents spécifiques de l'affichage normal des documents joints

Dans le squelette des articles, on affiche les documents joints grâce à la BOUCLE_documents_joints, dont les critères essentiels sont :

On appelle les DOCUMENTS liés à cet article ({id_article}), qui sont bien des documents joints et non des images ({mode=document}) et qu'on n'a pas déjà affichés à l'intérieur du texte de l'article en utilisant le raccourci <EMBxx> ({doublons}).

Modifions ce code pour interdire l'affichage, dans cette boucle (qui est une sorte de « portfolio »), des documents dont le nom commence par « spip_... » (on ne veut pas afficher ici le « gros » logo utilisé en page de Une du site) :

Le critère {titre!==^spip_} est une expression régulière, dont la syntaxe est très codifiée. On sélectionne les documents dont le titre n'est pas formé ainsi (le !== signifie « qui ne correspond pas à l'expression régulière ») : les premiers caractères (le symbole ^ indique le début de la chaîne de caractères) sont « spip » suivi de « _ » (dans la syntaxe des expressions régulières, « _ » indique le caractère « _ », de la même façon que « \. » indique le caractère « . »).

Ce critère sélectionne donc les documents joints dont le titre *ne commence pas* par « spip_ ».

L'exposé du principe général est terminé, vous avez largement de quoi vous amuser avec ça sur votre propre site. Les exemples suivants n'en sont que des variations.

Afficher toujours un gros logo en haut de page

Je décide, toujours de manière arbitraire, qu'il doit toujours y avoir une grosse image en haut de page de mes articles. Il s'agit d'un choix graphique de ma part : pour assurer l'unité graphique de mon site, j'affiche en haut de page une version de grand format liée à l'article (une variation du principe du « grand » logo) et, à défaut, une image stockée ailleurs sur mon site.

▶ Toujours le même principe : je joins à mon article un document dont je fixe le titre à « spip_haut ». (Pour éviter que ce document ne s'affiche dans le « portfolio » de la BOUCLE_documents_joints précédente, je fais commencer son titre par « spip_... ».) Dans mon squelette des articles, j'affiche simplement en haut de page ce document :

Comme dans l'exemple précédent, j'affiche le document, lié à l'article de cette page, et dont le titre est « spip_haut ». Fastoche.

• Comme dans le premier exemple, je pourrais décider d'afficher le logo de l'article si ce document n'existe pas :

Mais ça n'est pas le résultat désiré. Je veux, pour des impératifs graphiques, toujours afficher une grande image aux dimensions prédéterminées.

Je vais donc (toujours un choix arbitraire de ma part) créer des images de substitution, utilisées « par défaut », au cas où un article n'aurait pas d'image en propre. Ces images répondent à mes impératifs graphiques (par exemple, elles ont toutes les mêmes dimensions que les documents que j'utilise d'habitude en « spip_haut »).

Sur mon site, je créée une rubrique pour accueillir « en vrac » ces documents de substitution. J'active les documents associés aux rubriques. (Je peux aussi créer un article qui accueillerait tous ces documents, et ainsi ne pas activer les documents joints aux rubriques. Le code serait à peine différent.) Admettons que cette rubrique porte le numéro 18 (c'est SPIP qui va fixer automatiquement le numéro de la rubrique lors de sa création). J'installe tous mes documents de substitution à l'intérieur de cette rubrique numéro 18. (Il est inutile de leur donner un titre.)

Pour appeler, au hasard, un document installé dans cette rubrique, il me suffit d'invoquer les critères suivants :

(Notez bien : le critère {par hasard} ne signifie pas que l'image sera à différente à chaque visite de la page, mais qu'elle sera sélectionnée au hasard à chaque recalcul de la page.)

On prendra soin, dans la navigation du site, d'interdire l'affichage de la rubrique 18, qui n'a pas besoin d'être présentée aux visiteurs. Le critère {id_rubrique! =18} fera l'affaire.

▶ Pour terminer la mise en plage du dispositif, il nous suffit d'insérer cette boucle affichant un document de substitution pris au hasard dans la rubrique 18 en tant que texte alternatif à notre BOUCLE_doc_haut (à la place du #LOGO_ARTICLE) :

Afficher un titre graphique

Toujours sur le même principe, nous allons afficher une version graphique du titre de l'article. Il s'agit d'une image réalisée avec un logiciel de dessin, où apparaît, avec une typographie particulièrement soignée (effets de relief, de dégradés de couleurs, avec des polices de caractère exotiques...) le titre de l'article.

 Décrétons qu'il s'agira d'un document joint associé à l'article, que nous titrerons « spip_titre ».

▶ Pour appeler ce document, à l'endroit où doit être affiché le #TITRE de l'article, installons la boucle désormais connue :

Notez à nouveau que cette méthode permet non seulement d'utiliser une image pour afficher le titre, mais aussi une animation Flash, un film... Dans ces cas, il vous faudra indiquer à la main pour votre document joint quelles sont ses dimensions en pixels.

• Complétons le dispositif : s'il n'existe pas de document joint portant le titre « spip_titre », il faut afficher en tant que texte HTML classique les informations nécessaires :

* * *

Signalons un dernier avantage à cette méthode...

Elle permet de faire par la suite encore évoluer radicalement l'interface graphique de votre site. Sans avoir à supprimer un par un tous les documents intitulés « spip_haut », « spip_titre »..., il vous suffit de créer de nouveaux squelettes qui ne les appellent tout simplement pas.

Par exemple, si les documents « spip_haut » étaient précédemment tous conçus pour une largeur de 450 pixels, et que la nouvelle interface graphique requiert des images d'une largeur de 600 pixels, vous n'aurez pas besoin de modifier un par un tous vos fichiers « spip_haut ». Il vous suffit, dans les squelettes, de ne plus faire appel aux documents intitulés « spip_haut », mais d'utiliser un nouveau nom (par exemple « spip_large ») et d'installer au fur et à mesure vos nouvelles versions de documents en les titrant « spip_large ». Pendant la transition, il n'y aura pas d'incohérences graphiques.

Les plus jetés d'entre vous peuvent même imaginer toutes sortes de tests sur le type de document ({extension=...}) ou sur leur taille ({largeur=...}, {hauteur=...}) (aucun PHP nécessaire) pour réaliser des interfaces selon ces tests (par exemple, une certaine interface graphique si « spip_haut » fait 450 pixels de largeur, et une autre s'il fait 600 pixels de largeur...).

J





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique français • català • Español

Par défaut SPIP vous propose une page auteur qui vous permet de montrer la liste des auteurs/rédacteurs participant à votre site, ainsi que leurs dernières contributions.

Mais un problème vient à se poser quand vous avez plusieurs rédacteurs et que ceuxci participent activement à votre site. Cela finit par être une page à rallonge.

Cependant il existe un moyen de montrer les dernières contributions de vos auteurs/ redacteurs et ce pour chacun d'eux.

Comment procéder ?

Tout d'abord, on va créer deux fichiers : un fichier myauteur.php3 et un fichier myauteur.html

Création du fichier myauteur.php3

Dans le fichier myauteur.php3 mettre le code suivant :

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

 Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique
 Afficher des éléments par

lignes dans un tableau Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

 Un menu déroulant pour présenter une liste d'articles
 Remplir les meta-tags
 HTML des pages d'article

Création du fichier myauteur.html

Dans le fichier myauteur.php3 mettre les codes suivants :

- Juste après la balise <body>, mettre
- Juste avant la balise </body>, mettre

▶ Dans le corps de la page HTML, voici le code à installer (on ne peut déterminer une rubrique car par défaut l'auteur n'est pas associé à une rubrique mais à un article, le code peut parait biscornu mais on va donc retrouver la rubrique par rapport à l'article) :

Code pour le dernier article

Code pour article choisi au hasard

Et enfin

Maintenant, il faut configurer votre page auteur (page ou vous énumérez vos différents auteurs) pour que, en cliquant sur le lien auteur, celui-ci, dirigera vers la page *myauteur* ou sera inscrit les derniers articles écrits par l'auteur.

Le lien devra être écrit de la manière suivante :

nom du lien

⊐¯





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Afficher des éléments par lignes dans un tableau français català English Español

Par exemple, on peut vouloir créer un tableau contenant les titres des articles d'une rubrique agencés sur trois colonnes, le nombre de lignes dépendant du nombre total d'articles ; sur le principe :

article 1	article 2	article3
article 4	article 5	article 6
article 7	article 8	article 9

L'astuce consiste à jouer à la fois avec les doublons et avec les boucles récursives. On construit une première boucle qui affiche les trois premiers articles de la rubrique *une fois les doublons éliminés.* On voit qu'il suffit ensuite de réafficher cette boucle à chaque fois qu'il reste des articles pour afficher graduellement tous les articles, ceux déjà affichés venant à chaque fois grossir les rangs des doublons. Pour cela, dans le code conditionnel de cette boucle, on ajoute un appel récursif vers la boucle elle-même : elle sera affichée tant qu'elle produit des résultats.

Le même type de boucle, en remplaçant l'appel du titre par le logo (avec la balise #LOGO_ARTICLE), permet d'afficher une galerie où chaque logo d'article donne un aperçu (dont la taille sera de préférence fixée afin d'avoir une belle mise en page), et le texte de l'article contient la ou les oeuvres exposées.

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

Afficher des éléments par lignes dans un tableau

 Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
 Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

[SPIP] Afficher des éléments par lignes dans un tableau





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an

français Español

Cela s'effectue avec le critère « *age* », qui est l'âge de l'article (calculé depuis sa date de mise en ligne dans l'espace public) en nombre de jours.

Ainsi pour conserver tous les articles de moins d'un an dans la rubrique courante. Le critère de sélection qui nous intéresse ici est : « *age* ».

Pour prendre en compte l'âge vis-à-vis de la date de première publication au lieu de la date de mise en ligne, il faut utiliser le critère « *age_redac* » au lieu de « *age* ». L'âge est indiqué en nombre de jours.

Notons que cette manipulation est possible avec tous les types de données auxquels est associée une date (brèves, forums...).

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

Afficher des éléments par lignes dans un tableau

Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an

Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

■ français ■ Español

Il suffit d'inclure la boucle de recherche dans une boucle de type rubriques sélectionnant les rubriques de premier niveau ; dans la boucle de recherche, on ajoute alors le critère « *id_secteur* » pour se limiter au secteur courant.

On remarquera que le titre du secteur n'est affiché que si la recherche a donné des résultats pour ce secteur. D'autre part, pour chaque secteur on n'affiche que les cinq articles les mieux classés, par ordre décroissant de pertinence.

Attention cependant, comme la recherche est effectuée autant de fois qu'il y a de secteurs, le calcul risque d'être ralenti.

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

Afficher des éléments par lignes dans un tableau
Ne pas afficher les articles

 publiés depuis plus d'un an
 Présenter les résultats d'une recherche par

secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

C'est un poil acrobatique.

À première vue, il est très simple de connaître le nombre d'éléments d'une boucle : il suffit d'utiliser le code SPIP : #TOTAL_BOUCLE. Ce code peut s'utiliser non seulement à l'intérieur de la boucle, mais aussi (c'est le seul dans ce cas) dans le *texte conditionnel après* (le texte qui s'affiche après la boucle si elle contient des éléments) et le *texte conditionnel alternatif* (le texte qui s'affiche si la boucle est vide).

Nous devons créer une boucle de type FORUMS, liée à un article, de façon à compter son nombre de résultats.

Première subtilité : nous voulons *tous* les messages des forums liés à l'article, en comptant les réponses aux messages, les réponses aux réponses...

Une simple boucle de type :

contient uniquement les messages qui répondent à l'article. Habituellement, pour accéder aux réponses à ces messages, on inclut une seconde boucle à l'intérieur de celle-ci... Ici, nous voulons que la boucle sélectionne absolument tous les messages attachés à l'article, sans tenir compte de leur hiérarchie. Pour cela, il faut spécifier le critère « *plat* », qui comme son nom l'indique sert à afficher un forum à plat. Ce qui donne :

Voyons maintenant comment compter les éléments qu'elle contient. La difficulté, ici, c'est que justement cette boucle ne doit rien afficher ! Elle n'affiche pas le titre des messages, on évitera même de lui faire afficher des espaces ou des retours à la ligne

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

 Afficher des éléments par lignes dans un tableau
 Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
 Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

(sinon votre page HTML contiendra des dizaines de lignes vides, inélégantes) ; l'intérieur de la boucle n'affiche donc rigoureusement rien, mais on doit afficher, après la boucle, le nombre de résultats.

Une subtilité à bien comprendre : le texte conditionnel alternatif s'affiche *si la boucle n'affiche rien* ; il est donc affiché même si la boucle sélectionne des éléments (ici des messages de forum) mais qu'elle ne contient aucun affichage.

Nous devons donc placer #TOTAL_BOUCLE dans le texte conditionnel alternatif. S'il n'y aucun message de forum attaché à l'article, #TOTAL_BOUCLE sera vide, il ne faut donc pas afficher le texte englobant (« il y a N contributions au forum ») dans ce cas.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Un menu déroulant pour présenter une liste d'articles

■ français ■ •••••• ■ català ■ English ■ Español

On souhaite réaliser un menu déroulant en utilisant les commandes HTML adaptées à la création de formulaire ; de plus on veut que ce menu serve à aller à l'URL de l'article sélectionné. Si l'URL des articles est du type article.php3? id_article=123, le bout de code suivant conviendra :

Les critères de la boucle articles (ici : les articles de la rubrique courante, triés par titre) seront modifiés selon vos besoins. Ce type de construction marche bien sûr aussi pour les brèves, rubriques...

Selon le même principe, il est tout aussi facile de présenter une liste de rubriques, de brèves... ou même l'intégralité de la structure du site.

Afficher automatiquement selon la date ou selon un ordre imposé

 Trier des articles par ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier
 Plusieurs logos pour un article

Afficher les derniers articles de vos redacteurs par rubrique

Afficher des éléments par lignes dans un tableau
Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an

Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

Un menu déroulant pour présenter une liste d'articles

Remplir les meta-tags HTML des pages d'article





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Trucs et astuces

Remplir les meta-tags HTML des pages d'article

Le but de cet exemple est d'installer dans les méta-tags de notre page, la liste des mots-clés associés à l'article ainsi que le nom des auteurs.

Si l'on veut optimiser le référencement du site par les moteurs de recherche, on peut par exemple mentionner le descriptif de l'article, les mots-clés associés, ainsi que le nom du ou des auteurs.

ordre alphabétique, sauf un qu'il faut afficher en premier Plusieurs logos pour un article Afficher les derniers

articles de vos redacteurs par rubrique

Afficher automatiquement

selon la date ou selon un

Trier des articles par

ordre imposé

Afficher des éléments par lignes dans un tableau

 Ne pas afficher les articles publiés depuis plus d'un an
 Présenter les résultats d'une recherche par secteurs

Afficher le nombre de messages du forum lié à un article

Un menu déroulant pour présenter une liste d'articles

Remplir les meta-tags HTML des pages d'article On remarquera que pour les mots-clés et l'auteur, on utilise une boucle imbriquée pour aller chercher ces informations à partir de l'*id_article* courant. De plus, on spécifie une virgule comme séparateur afin que le contenu du meta-tag soit compréhensible (y compris par un moteur de recherche).

Attention ! le code donné ci-dessus à titre d'exemple est un peu « naïf » : si le #NOM d'un auteur ou le #DESCRIPTIF d'un article peuvent contenir des tags html (mise en italiques, saut de paragraphe...) la page qui en résultera sera en effet pleine d'erreurs. Pour éviter cela, il faut penser à passer un filtre comme | supprimer_tags sur le champ en question (remplacer #DESCRIPTIF par [(#DESCRIPTIF | supprimer_tags)])...





SPIP, système de publication pour l'internet

- Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Le développement de SPIP et ses outils

Les différents outils de communication utilisés pour développer SPIP.

Le laboratoire SPIP

Le site « SPIP laboratoire » est dédié à des évolutions ambitieuses de SPIP, remettant éventuellement en cause la compatibilité descendante et la stabilité du produit afin de repartir sur des bases plus saines. Il s'agit en quelque sorte d'une branche expérimentale de SPIP.

Ce laboratoire s'articule autour de deux moyens de communication ouverts à tous : un Wiki et une liste de discussion.

La liste des annonces des développements: spip-core@rezo.net

La liste spip-core n'est pas une liste de discussion : personne ne peut y poster de message. Elle est destinée à recevoir les informations sur les plus récents développements.

On peut néanmoins s'y abonner et consulter ses archives si l'on veut tester les tous derniers développements de SPIP et disposer des informations nécessaires.

N.B. Tous les messages de spip-core sont également disponibles sur spip-dev.

français tout le site

Forums de discussion
Installation, mise-à-jour
Utilisation de l'espace privé
Administration, gestion, configuration du site
Créer ses squelettes

Modifications récentes SPIP 1.7, 1.7.2

La boucle RUBRIQUES<INCLURE> d'autres

squelettes

La boucle FORUMS

La syntaxe des balises SPIP

Les langues de SPIP

Les filtres de SPIP

Sécurité : SPIP et IIS

Un forum pour chaque jeu
 Introduction

La liste des développeurs: spip-dev@rezo.net

Attention : **cette liste de travail est destinée à discuter de la** *programmation* **de SPIP** (et non pas la programmation *avec* SPIP).

Le fait que votre problème soit compliqué et implique l'utilisation de PHP et MySQL *n'est pas* une raison pour poster sur spip-dev : toutes les questions liées à l'utilisation de SPIP, y compris les plus techniques, doivent être postées sur la liste des utilisateurs mentionnée plus haut. Merci d'avance de votre compréhension.

D'autre part, si vous voulez rapporter un bug ou proposer une amélioration simple de SPIP, il peut être préférable d'utiliser le système de gestion de bugs. Ainsi votre intervention sera conservée précieusement plutôt que d'être noyée dans un flot de messages divers et variés.

Merci de consulter attentivement les archives de spip-dev avant de poster sur la liste : ceux qui y participent ont fournit de gros efforts pour développer le système, il est normal que vous faisiez à votre tour un petit effort de documentation pour que l'échange d'information soit aussi efficace que possible.

Le système de CVS

spip est développé via CVS.

- Accès direct via le cvsweb (login : 'cvs', mot de passe 'cvs')
- Si vous avez un client cvs, il y a un accès sans mot de passe :





- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur

Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Introduction

- Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du squelette des articles
- La page des rubriques
- Les mots-clés dans les articles
- Les mots-clés dans les rubriques
- L'interface des news
- Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie ! Noter les jeux, annoncer les dates de sortie
- Quelques sommaires alternatifs
- Une première version du sommaire

français tout le site

Forums de discussion Installation, mise-à-jour Utilisation de l'espace privé Administration, gestion, configuration du site Créer ses squelettes

Modifications récentes SPIP 1.7, 1.7.2 La boucle RUBRIQUES <INCLURE> d'autres

squelettes

La boucle FORUMS

La syntaxe des balises SPIP

Les langues de SPIP

- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS

- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

- Un sommaire pour chaque machine
- Référencer des articles sur le Web
- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Introduction

■ français ■ •••••• ■ català ■ Español

SPIP est un produit limité. Il y a des choses qu'il fait très bien, d'autres qu'il ne peut pas réaliser. Essayez par exemple de créer un site consacré au cinéma, avec des liens sur tous les noms (acteurs, réalisateur, équipe technique, à la façon des fiches de l'Internet Movie Database) vers d'autres films qu'ils ont réalisé, et vous réaliserez que SPIP n'a vraiment pas été conçu pour cela ! À l'inverse, créer et gérer un site de contenu éditorial à la structure simple, à la façon d'uZine, est très simple.

Cependant, entre ces deux extrêmes (des sites irréalisables avec SPIP aux sites pour lesquels SPIP est particulièrement adapté), il existe une multitude d'usages, de besoins, facilement réalisables, mais à priori inaccessibles avec la version standard des squelettes.

Certains webmestres (fort courageux), confrontés aux limites apparentes du produit, se lancent bille en tête dans le code source de SPIP dans le but de l'adapter à leurs besoins spécifiques. Si cette attitude très « *open source* » est louable, en revanche elle prive ces webmestres de la possibilité de suivre les évolutions du logiciel standard, et requiert des connaissances poussées en PHP.

Or, et c'est le but de ce tutorial, il existe de nombreuses possibilités pour dépasser les limites de SPIP, uniquement par une utilisation personnalisée des squelettes et de la structure du site.

À qui s'adresse ce document ?

Le présent tutorial est destiné aux webmestres qui désirent dépasser certaines limites apparentes de SPIP. Il est donc **impératif d'avoir déjà compris le fonctionnement des squelettes et des boucles** qui gèrent l'interface publique.

Si vous débutez, commencez avec le document *SPIP pas à pas*, destiné aux webmestres qui s'initient au fonctionnement des squelettes.

Introduction

Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
La structure du site
Mise en place de la structure

■ Écrire des articles

Première version du

squelette des articles

La page des rubriques
 Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

Si vous savez déjà bien utiliser les squelettes, nous vous conseillons d'avoir à portée de la main une version imprimée du *Manuel de référence*.

Quelle version de SPIP?

Les exemples donnés ici utilisent des fonctionnalités présentes à partir de la version SPIP 1.3. Certaines peuvent être réalisées avec des versions précédentes, mais l'utilisation de la version 1.3 offre plus de souplesse.

Quelles autres connaissances techniques sont nécessaires ?

Ce tutorial est très progessif. Cependant, il présente la construction pas à pas de squelettes complets. Outre la compréhension du mécanisme général des squelettes (et du système de boucles), il convient de comprendre le code HTML. Le HTML utilisé ici sera volontairement rudimentaire mais, si vous n'avez jamais réalisé une page Web autrement qu'avec un logiciel Wysiwyg, vous risquez de souffrir.

Nous n'aborderons pas ici l'utilisation de PHP dans les squelettes ; la connaissance de ce langage est donc ici inutile.

Les impératifs

▶ Ne pas toucher à structure de SPIP lui-même. À aucun moment nous n'irons modifier le code source du produit, ni les tables de la base de données utilisées par SPIP. Cela garantira que les fonctionnalités apportées ici resteront compatibles avec les futures évolutions du logiciel, et que l'interface privée conservera sa cohérence.

▶ Réaliser un site dont l'interface de navigation reste cohérente. Un des buts ici étant de réaliser une navigation plus riche que celle proposée par les squelettes standards, il ne faut pas à l'inverse que l'interface devienne totalement incompréhensible pour le visiteur. (Vous verrez cependant que nous n'avons pas ici développé le graphisme de nos pages ; graphiquement, l'interface optenue à la fin de ce tutorial sera hideuse... mais en revanche, les liens entre les différents éléments structurels du site seront présents.)

Réaliser un site dont les mises à jour restent simples. Ceux qui gèrent le site depuis l'espace privé ne doivent pas passer plusieurs heures pour ajouter un nouvel article... Il s'agit bien de profiter des automatismes liés à un site dynamique.

Comment utiliser ce tutorial ?

Ce tutorial est très progressif, et les codes fournis sont complets : vous n'y trouverez pas des « bouts de code » sortis de nulle part à recopier, au contraire le code complet des squelettes se construira au fur et à mesure des articles. La méthode retenue ici est la création de pages de squelette de plus en plus complexes, chaque étape étant expliquée. Nous vous conseillons donc de suivre ce tutorial dans l'ordre de ses articles, et de créer les fichiers en même temps que les explications, en intégrant à chaque fois les variations données en exemple.

Vous trouverez ces exemples beaucoup plus clairs si vous réalisez vous-même les pages présentées ici. Le code vous semblera plus simple, puisqu'à chaque nouvel élément intégré, vous verrez immédiatement l'impact des modifications.

Tous les squelettes réalisés dans ce tutorial sont regroupés dans nos archives. Vous pouvez les télécharger dès à présent, mais nous vous conseillons néanmoins de réaliser ces squelettes *ab initio* en suivant ce tutorial : si vous travaillez directement à partir des squelettes terminés, vous perdez la construction progressive et vous risquez de ne pas comprendre leur structure.

La progression de ce tutorial

▶ Les premiers articles (de « Le but du jeu » à « Écrire des articles ») insistent sur l'importance bien penser la structure de son site et de définir la constitution des articles avant de démarrer un site complexe. Techniquement, cette partie est à la portée de tous les utilisateurs de SPIP (on peut donc la lire même si on n'a aucune connaissance du fonctionnement des squelettes).

Cette partie vous semblera peut-être un peu trop simple (il n'y a aucune astuce technique). Elle introduit cependant l'utilisation des mots-clés comme outil de structuration du site. Surtout, elle permet de comprendre que la structure du site est primordiale pendant le démarrage d'un projet de site ambitieux. Cette étape, lorsqu'elle est négligée (et elle l'est souvent), conduit à des sites qui deviennent ingérables et dont l'interface publique est incohérente (ces problèmes se posent rarement lorsque l'on démarre le site, avec une poignée d'articles). Enfin, nous y insistons (longuement...) sur le fait que les choix techniques (programmation des squelettes, utilisation des mots-clés) dépendent directement des choix éditoriaux (cette évidence étant primordiale avec un système de publication).

Les articles suivants (de « Première version du squelette des articles » à « Le site complet ») proposeront la création pas à pas des squelettes. Il faut à partir de ce moment avoir un bonne connaissance du système de boucles de SPIP. Les difficultés à ce stade seront d'ordre logique, et non informatiques. Volontairement, nous fabriquerons les squelettes en plusieurs étapes successives : au départ des squelettes extrêmement simples, nous y reviendrons, en ajoutant plus de complexité dans la structure des boucles.

Vous trouverez dans cette partie quelques astuces logiques dans la gestion des boucles ; surtout, vous y verrez l'utilisation des mots-clés comme éléments de structuration de la navigation.

▶ Nous obtiendrons à la fin de ce tutorial un site complet et exploitable (moyennant la création d'une interface graphique un peu plus élaborée). Cependant, le dernier article (« Le site complet »), vous fournira quelques idées de développements supplémentaires que vous pourrez ajouter à votre site, en exploitant les principes expliqués ici. [SPIP] Introduction





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo français català Deutsch Español

Les explications qui vont suivre sont basées sur la réalisation d'un site consacré aux jeux vidéo.

Pourquoi les jeux vidéo ?

Une notion à ne jamais perdre de vue lorsqu'on réalise des squelettes avec SPIP, c'est qu'il s'agit de présenter un contenu éditorial (penser en terme de possibilités techniques ou de base de données est le meilleur moyen de créer un site à l'interface incompréhensible). Il faut donc, en permanence, utiliser un vocabulaire et des images directement liées au contenu que l'on veut présenter.

Nous devions donc, pour que ce tutorial soit lisible, nous fixer un objectif *éditorial*, afin de pouvoir présenter chaque bidouille technique comme une réponse à un besoin éditorial.

Un site de jeux vidéo offre, pour notre démonstration, plusieurs avantages :

le vocabulaire associé aux contenus de ce type de site est connu de tous,

 la navigation sur ces sites est très souple (il existe de nombreuses façons différentes de naviguer sur de tels sites);

• c'est l'exemple-type du site impossible à réaliser avec les squelettes standards de SPIP (sauf à se contenter d'un site très en deça de ce que l'on attend de ce genre de contenu) ;

en revanche, c'est un très bon exemple de ce qu'il est possible de faire pour dépasser les limites de SPIP, tout en conservant la cohérence et la simplicité de son utilisation.

Quelles sont difficultés que présente un tel site ?

La principale difficulté concerne le rubriquage des articles :

Introduction Le but du jeu : un site

- consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la

structure

Écrire des articles

Première version du

squelette des articles

La page des rubriques

Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres

moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

chaque jeu fait l'objet de plusieurs « articles » : un ou plusieurs tests (essayer le produit disponible dans le commerce), une *preview* (décrire un jeu qui n'est pas encore disponible dans le commerce, mais dont on a une version *beta*), des *news* (généralement, avant la sortie, il s'agit de répercuter quelques informations sur le futur jeu), des trucs et astuces (ou *tips*), une solution complète des énigmes du jeu ;

certains jeux sont disponibles sur différentes machines (PC, Dreamcast, Playstation...) ; certains tests, previews, solutions concernent une seule version du jeu, parfois plusieurs (et cela n'est pas systématique même pour un même jeu : la solution d'un jeu est souvent commune à plusieurs versions, alors que les test doivent être faits pour chaque version) ;

• chaque jeu appartient à une catégorie (jeu d'action/aventure, jeu de réflexion, jeu de plateforme, jeu de simulation sportive, jeu de course, jeu de baston...).

Avec SPIP, il n'est possible de créer qu'une seule structure hiérarchique des rubriques. De manière simple, il faudrait choisir une unique structure :
une structure sur les types d'articles (une rubrique pour les tests, une rubrique pour les previews, une solution pour les solutions...);

• **ou** une structure selon les machines (une rubrique pour PC, une rubrique pour Playstation, une rubrique pour Dreamcast...) ;

• **ou** une structure selon la catégorie de jeu (une rubrique pour l'aventure, une pour la simulation sportive, une pour la baston...).

Dans tous les cas, on voit bien qu'on perd la richesse de navigation que doit offrir un tel site, qui devrait permettre de passer à un autre article concernant un même jeu, mais aussi de naviguer selon une machine, ou de consulter d'autres jeux de la même catégorie...

Une seconde difficulté tient dans les **informations systématiques** que l'on voudrait inclure pour chaque jeu, pour pouvoir les présenter comme des informations « à part » :

- la date de sortie du jeu ;
- une note d'appréciation.

On pourrait évidemment décider d'écrire « à la main » ces informations à l'intérieur des articles, mais alors on ne pourrait plus les présenter sur des pages spécifiques (« les prochaines sorties », « les jeux sortis récemment », « les meilleurs jeux dans cette catégorie... »).


Cette reproduction du sommaire que nous obtiendrons donne une idée de la diversité des informations présentées sur le site, et les possibilités de navigation :

• au centre, les tests ; pour chaque jeu testé, on indique la note attribuée, et la machine (Dreamcast, Playstation...) ;

• en haut, on peut afficher des sommaires consacrés à chaque machine ;

• en haut à gauche, on pourra voir les prochaines sorties de jeux, ainsi que la liste des jeux ayant reçu les meilleures notes ;

▶ à gauche apparaît la navigation dans le site selon les catégories de jeux (survivalhorror, simulation sportive...) ;

à droite, les previews, les soluces, les astuces, les news...





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

La structure du site

■ français ■ •••••• ■ català ■ Deutsch ■ Español

Si la souplesse de SPIP dans la gestion de la structures des rubriques autorise, généralement, à commencer à rédiger ses articles sans trop se soucier du rubriquage (il est toujours facile, ensuite, de déplacer des articles ou des rubriques), dans le cas qui nous intéresse, il faut au contraire commencer par définir la structure retenue. C'est, en effet, elle qui conditionne les possibilités d'un tel site.

Avec SPIP, il n'est possible de définir qu'une seule et unique structure hiérachique des rubriques. Il va donc falloir décider comment nous allons créer les rubriques de notre site.

Les possibilités

Comme nous l'avons noté dans l'article précédent, chaque article dépend ici de plusieurs critères. On peut donc choisir la structure des rubriques parmi les structures suivantes :

• une structure par machines : une rubrique pour Dreamcast, une rubrique pour Playstation, une rubrique pour PC...

• une structure par jeu : une rubrique pour *Resident Evil*, une rubrique pour *Gran Turismo*, une rubrique pour *Mortal Combat*...

• une structure par catégorie d'articles : une rubrique pour les tests, une rubrique pour les news, une rubrique pour les solutions...

• une structure par genre de jeu : une rubrique pour les jeux de sport, une pour les jeux de plateforme, une pour les jeux de baston...

Si l'on était un peu tordu, on pourrait également adopter les structures suivantes :
une structure par qualité des jeux (les meilleurs jeux dans une rubrique, les jeux moyens dans une autre...);

• une structure par date de rédaction, adaptée notamment à la transposition d'un mensuel papier sur le Web (les articles du numéro de novembre 2001, une rubrique pour décembre 2001, une rubrique pour janvier 2002, etc.).

IntroductionLe but du jeu : un site

consacré aux jeux vidéo La structure du site Mise en place de la

structure

■ Écrire des articles

Première version du

squelette des articles

 La page des rubriques
 Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres

moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

Les impératifs

Certaines caractéristiques de notre site permettent de choisir une structure plutôt qu'une autre.

▶ Il est naturel, lorsqu'on navigue sur un site, de pouvoir passer directement du test d'un jeu à sa solution, de la preview aux news... Le visiteur, intéressé par la preview, va vouloir connaître les dernières informations sur le développement du produit (les news). Un joueur, après avoir lu l'opinion exprimée dans un test, voudra trouver rapidement des indications pour terminer son jeu (les solutions, les astuces).

Le plus simple, ici, consiste donc à réunir tous les articles d'un même jeu dans une même rubrique. La rubrique d'un jeu contiendra à la fois la preview, les tests, la solution...

Ainsi, la plus petite rubrique du site sera la rubrique consacrée à tous les articles d'un seul jeu.

▶ On pourrait décider de créer des grandes rubriques par machine, et d'y placer, en tant que sous-rubriques, chacun des jeux avec leurs différents articles (un jeu existant sur plusieurs machines aurait une rubrique spécifique à chacun des machines). Cependant, il est fréquent que certains articles sur un même jeu soient communs à plusieurs machines. Si le test de la version Dreamcast de *Alone in the dark* est différent de celui de la version Playstation, en revanche la solution des énigmes est commune aux deux supports. Avec un rubriquage par machines, on aurait naturellement le test Dreamcast dans la rubrique Dreamcast, et le test Playstation dans la rubrique *ad hoc*; mais la solution, commune aux deux versions, devrait alors est publiée dans les deux rubriques ; très inélégant et fastidieux.

Les genres de jeux présentent une structure hiérarchique : une course de rallye est une course de voitures, qui est elle-même une simulation sportive ; un « survival horror » est un jeu d'aventure/action ; un jeu de baston en 2D est un jeu de baston... Ce type de structure est donc particulièrement adapté à SPIP, car on peut imbriquer des sous-rubriques dans des rubriques autant que nécessaire. Une grande rubrique « Sport » contiendra plusieurs sous-rubriques (Course, Football, Glisse, Tennis...), chacune de ces sous-rubriques pouvant à son tour contenir d'autres sous-rubriques.

▶ À l'inverse, les autres structures ne présentent pas réellement de structure hiérarchique. Les machines ne « dépendent » pas les unes des autres : on pourrait évidemment réunir les consoles de jeu à l'intérieur d'une grande rubrique, et créer une autre grande rubrique pour les PC, mais cela n'offre pas grand intérêt, et n'offrirait pas une grande profondeur hiérachique. De la même façon, une catégorie d'article ne dépend pas d'une autre (les news ne dépendent pas des solutions qui ne dépendent pas des tests...) ; un rubriquage par catégorie d'article ne permettrait donc pas une réelle structure de rubriques/sous-rubriques.

La structure retenue

En réalité, n'importe laquelle des possibilités évoquées précédemment est possible, car les techniques que nous aborderons plus loin permettraient de s'adapter à ces différentes situations. Cependant, il est plus agréable de choisir une structure plus directement adaptée à la logique de SPIP ; dit autrement : un site qui serait déjà très présentable avec une telle structure, même sans utiliser les astuces que nous exposerons plus loin (c'est-à-dire un site que l'on peut déjà visiter avec les squelettes standards). Ainsi, l'utilisation de l'espace privé et la gestion du site resteront cohérents et simples.

Nous allons donc privilégier la structure la plus hiérachique : la structure par genres de jeux. Nous créerons de grandes rubriques thématiques (Action/aventure, Combats, Jeux pédagogiques, Plateforme, Sport, Stratégie...), chacune de ces grandes rubriques ayant plusieurs sous-rubriques.

Dans chacune des sous-rubriques, nous créerons enfin une sous-rubrique pour chaque jeu, regroupant tous les types d'articles du même jeu sur toutes les plateformes de ce jeu (par exemple, tous les articles concernant *Alone in the Dark 4*, que ces articles soient des news, des previews, des tests, des solutions... qu'ils concernent la version PC/Windows, Dreamcast ou Playstation... seront regroupés dans l'unique rubrique consacrée à ce jeu).

Logiquement, les test de la version Dreamcast de *Alone in the Dark* se trouvera dans la rubrique *Alone in the Dark*, elle-même installée dans une rubrique « Survival horror », elle-même dépendant de la rubrique « Action/Aventure ».

Nous verrons plus loin que, si cette structure s'utilise facilement avec SPIP (et qu'un tel site est déjà facile à visiter avec les squelettes standards), en revanche cela pose quelques difficultés de logique de présentation, puisque l'on mélange des rubriques dont le nom est un jeu avec des rubriques qui sont des grandes catégories de jeux.

Que deviennent les machines et les genres d'articles ?

Nous avons donc perdu, avec cette structure, la possibilité d'indiquer dans la navigation, pour chaque article, s'il agit d'un test, d'une solution, de news... ou encore s'il concerne une version PC, Dreamcast, Playstation...

Est-ce qu'il ne serait pas pratique, ici, d'avoir pour chaque article un menu déroulant proposant une liste des machines, et un menu déroulant avec la liste des types d'articles ? On sélectionnerait dans ces menus déroulants et, d'un clic, on pourrait indiquer qu'il s'agit d'un *test*, et que cela concerne la Dreamcast. On pourrait même indiquer que cela concerne la Dreamcast *et* la Playstation pour un même article.

(Vous n'imaginez pas le nombre de webmestres qui, à ce stade, se lancent à corps perdu dans le code source de SPIP pour ajouter les menus déroulants dont il a besoin !)

Ca tombe bien : ce menu déroulant existe déjà. C'est celui des mots-clés.

Les mots-clés, associés aux articles, permettent de créer des navigations *transversales* au sein de la structure hiérarchisée d'un site sous SPIP, c'est-à-dire de passer directement d'un article dans une rubrique à un article situé dans une autre rubrique (cela quelle que soit la position de l'autre rubrique dans la hiérarchie).

Certes, l'usage immédiat des mots-clés consiste à créer des mots-clés purement thématiques ; mais si l'on considère qu'il s'agit d'un moyen de navigation transversale dans le rubriquage, on peut tout autant les utiliser pour donner le nom de la machine utilisée ou le type d'article.

La situation s'y prête particulièrement bien ici : ce que nous devons indiquer ne présente aucune structure hiérarchique, et surtout le nombre d'éléments est relativement fixe. Une fois que l'on a déterminé la liste complète des machines, il n'est plus nécessaire d'en ajouter (l'apparition d'une nouvelle console n'est pas fréquente) ; et les types d'articles sur notre site seront déterminés à l'avance. On fixera donc la liste des mots-clés une bonne fois pour toute avant de commencer (les ajouts seront très rares), et nous aurons notre menu déroulant qui permettra, pour chaque article, d'indiquer la machine concernée et le type d'article.

N.B. Il existe d'autres cas où l'utilisation des mots-clés est un piège. Ce sont notamment les cas où la liste de mots n'est pas fixée à l'avance, et où il faudrait quasiment créer un nouveau mot-clé à chaque nouvel article. Certes, cela fonctionnerait avec SPIP, mais la mise à jour du site serait particulièrement pénible.

Par exemple, un site consacré au cinéma. Nous aurions une structure thématique, selon les grands genres du cinéma. Ensuite, nous voudrions pouvoir passer d'un film de tel réalisateur aux autres films du même réalisateur. Une solution (piège) consisterait donc à créer un mot-clé pour ce réalisateur : lorsqu'on ajoute la fiche d'un film, on lui associerait le mot-clé de son réalisateur. De même pour les acteurs principaux, l'auteur du scénario, etc. La navigation dans le site serait ainsi d'une très grande richesse. Mais la mise à jour avec SPIP serait infernale : une liste de mots-clés interminable, et surtout la nécessité de créer des mots-clés à chaque fois qu'on ajoute un film.

Imaginons encore que nous ayons retenu pour notre site une structure par grande catégorie d'articles : une rubrique pour les tests, une rubrique pour les previews, une rubrique pour les news... Une fois dans le test de *Alone in the dark*, on voudrait afficher des liens vers sa solution, ses news... Le seul moyen d'y arriver serait alors d'utiliser un mot-clé « Alone in the dark ». On voit qu'alors, à chaque nouveau jeu abordé sur le site, on devrait créer un nouveau mot-clé : très fastidieux à gérer, difficile à utiliser (rapidement le menu déroulant deviendrait interminable), interface inutilement surchargée (certains jeux n'étant plus du tout traités quelques mois après leur sortie, leur présence dans la liste des mots-clés affichée à chaque fois devient inutile).





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Mise en place de la structure français • català • Deutsch • Español

Puisque nous avons déterminé la structure du site dans l'article précédent, rendonsnous dans l'espace privé de SPIP, et entrons les éléments nécessaires.

Tâche toujours ingrate, mais indispensable avant de rédiger le moindre article et même de créer les squelettes. En effet, les éléments que nous allons créer dès maintenant serviront de base à la suite.

La structure des rubriques

Commençons par créer le rubriquage thématique (selon les grandes catégories de jeux).

C'est une question de choix personnels, mais voici une idée du résultat (non exhaustif) :

- Action/aventure
 - Exploration et énigmes
 - o FPS (Quake-like)
 - RPG (Jeux de rôle)
 - Survival horror
- Combats
 - o 2D
 - o 3D
- Jeux pédagogiques
 - Lecture
 - Mathématiques
 - Physique
 - Culture

- Introduction
- Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques
- Les mots-clés dans les
- articles

Les mots-clés dans les rubriques

- L'interface des news
- Et encore d'autres

moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

- Une première version du sommaire
- Un sommaire pour
- chaque machine
- Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

- Plateforme
 - o 2D
 - **3D**
- Sports
 - Course
 - Formule 1
 - Rallye
 - Grand Tourisme
 - Football
 - o Glisse
 - o Tennis
- Stratégie
 - Casse-têtes
 - $_{\odot}$ Jeux de cartes
 - o Jeux de plateau
 - Wargames
 - Stratégie en temps réel

Cette structure est incomplète, mais c'est là son intérêt : on peut facilement la modifier en fonction des besoins, sans pour autant devoir repenser le principe général ni les squelettes. Quand une rubrique contient trop de jeux, on peut créer des sous-rubriques pour éviter d'obtenir des listes trops longues (par exemple, si l'on a trop de « jeux de cartes », on peut créer des sous-rubriques « Poker », « Bridge », « Belotte » dans cette rubrique et y transférer les jeux).

Nous avons prévu de créer ensuite des rubriques pour chaque jeu (une rubrique « Resident Evil », une rubrique « Alone in the dark »...). Mais comme ces rubriques ne concernent pas la structure « fixe » du site, nous verrons cela dans l'article suivant.

Les machines

Comme nous l'avons expliqué précédemment, les machines seront indiquées par des mots-clés.

Il faut d'abord créer un « groupe de mots », que nous nommerons « Machines ».

Ensuite, nous allons créer un mot-clé pour chaque machine, chacun de ces mots-clés étant installé dans le groupe « Machines ». Ce qui donne :



Il est fréquent, sur ce genre de site, de signaler la machine concernée par un petit logo. Nous allons donc attribuer à chaque mot-clé un logo lui correspondant (considérons ce logo comme obligatoire ; en effet, dans les squelettes, nous afficherons fréquemment le logo sans indiquer le nom de la machine en clair). Pour assurer la cohérence graphique, ces logos doivent être approximativement de même taille (par exemple environ 25 pixels x 25 pixels) :



Les types d'articles

De la même façon, nous allons maintenant définir une liste des types d'articles. Cela donne :

Type_article			
O m	Astuces		
C	News		
Gen	Preview		
-	Soluce		
	Test		

Nous n'attribuons pas de logo à ces mots-clés (vous pouvez décider de la faire, vous pourrez ainsi créer des éléments de navigation graphiques).

Une nuance (que nous verrons de manière plus évidente par la suite) par rapport aux mots-clés des machines : ces mots seront utilisés nominativement dans les squelettes ; il faut donc choisir des noms et s'y tenir (si, dans le cas précédent, « Playstation » pourra être ultérieurement changé en « PS One » sans difficulté, ici on ne pourra plus changer « Soluce » en « Solution » sans devoir modifier les squelettes).

Notez que le groupe de mots se nomme « Type_article », et non « Type d'article » ;

en effet, nous appelerons spécifiquement ce titre dans les squelettes, et les noms avec des espaces et des apostrophes sont moins faciles à manipuler.

98



- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français

français

- Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Écrire des articles

■ català ■ Deutsch

Español

Il est temps désormais de créer les premiers articles. Non seulement cela nous permettra dans ce tutorial d'expliquer la démarche, mais de toute façon cette étape est indispensable avant de pouvoir travailler sur les squelettes.

N.B. Si vous avez déjà manipulé les squelettes de SPIP, vous savez qu'on ne peut réellement travailler que lorsqu'au moins un article est publié. Nous vous conseillons même, dans le cadre de la création de l'interface graphique, de créer le maximum d'articles possibles, avec plusieurs articles par rubriques, plusieurs rubriques... et même des articles de longueurs différentes, avec ou sans surtitre et soustitre, avec ou sans chapeau, descriptif... Plus ces articles seront nombreux et de formats divers, plus vous pourrez créer une interface « souple » (c'est-à-dire adaptée à tous les cas de figure possible). Evidemment, pour les tests d'interface, ces articles peuvent très bien être constitué de « faux texte » (des copier-coller d'articles pris sur le Web, du charabia, du latin de cuisine...).

Une rubrique par jeu

Nous avons décidé que tous les articles concernant un jeu seraient regroupés dans une même rubrique. Avant même d'écrire le premier article au sujet d'un jeu, il faut donc créer une rubrique portant le nom de ce jeu (pour les articles suivants, évidemment on se placera dans la même rubrique).

La rubrique va donc prendre un rôle très important : c'est elle qui donne le nom du jeu, et c'est elle qui fournit le logo, pour tous les articles qu'elle contient. Par exemple, nous allons créer une rubrique « Resident Evil : Code Veronica » et nous lui attribuerons un logo. Ensuite, lorsque nous insérerons un article contenant la solution du jeu dans cette rubrique, cet article n'aura pas besoin de rappeler le nom du jeu (l'article se nommera simplement « Solution complète »), et il ne sera pas obligatoire de lui attribuer un logo.

Plaçons-nous dans la rubrique :

Introduction
Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
La structure du site
Mise en place de la structure

Écrire des articles
Première version du

squelette des articles

 La page des rubriques
 Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

Action/aventure | Survival horror

et créons une nouvelle sous-rubrique intitulé « Resident Evil : Code Veronica ».

Nous plaçons un « descriptif » pour cette rubrique, présentant la trame général du jeu.

Enfin nous utilisons une copie d'écran pour créer le logo de la rubrique.

N.B. Ces logos de rubrique seront par la suite très utilisés pour obtenir l'interface graphique du site. Nous vous conseillons donc de choisir arbitrairement (en fonction de vos exigences graphiques) un format unique pour tous les logos. Cela facilitera la création d'une interface cohérente. Nous choisissons par exemple que tous les logos de rubriques font 120 x 160 pixels.

Cela donne :



Le test complet du jeu !

Voilà, la rubrique créée, nous pouvons écrire notre premier article concernant ce jeu.

N.B. Soulignons ici un premier inconvénient sur ce site : il faut s'attreindre (et l'expliquer aux autres participants du site) à créer une rubrique avant de pouvoir écrire le premier article concernant un jeu. Or le comportement naturel serait d'écrire l'article directement dans la rubrique « Survival horror », et de lui donner pour titre (ou pour surtitre) le nom du jeu. Cela conviendrait pour un site plus simple (traitant d'une seule machine, ne proposant que des tests ou des soluces...). Mais puisque nous sommes partis sur un site plus ambitieux, cela induit plus de formalisme dans la structuration.

Dans un premier temps, il suffit de créer du texte, d'intégrer des images... rien d'inhabituel.

Attention cependant, il y a deux points à déterminer immédiatement, et s'y tenir systématiquement par la suite :

le nom du jeu est-il indiqué dans les « cases » de l'article lui-même ? (en titre, surtitre, soustitre...)

le « descriptif » est-il obligatoire ?

Cela détermine la façon dont nous traiterons les squelettes par la suite. Vous pouvez

choisir de façon arbitraire, il suffira de réaliser vos squelettes en conséquence.

Pour les exemples qui seront fournis dans ce tutorial, nous avons décidé que l'article lui-même n'indique pas le nom du jeu (ni dans le titre, ni dans les sur/soustitres) ; ce nom sera récupéré systématiquement depuis la rubrique qui contient l'article. Et dans nos squelettes, nous utiliserons le #DESCRIPTIF ; donc il est conseillé d'en mettre un, sinon l'espace attribué au descriptif sera vide.

Enfin, il n'est pas obligatoire d'attribuer un logo à l'article lui-même, puisque nous récupérerons celui de la rubrique. Mais si on décide de placer un logo à l'article, nous conseillons de respecter le format adopté pour les logos des rubriques (dans notre cas 120 x 160 pixels).

En gros, cela donne :



▶ Le titre de l'article n'est pas le nom du jeu, mais une accroche (par exemple : « Le retour de Claire Redfield ») ;

il y a un descriptif ;

nous n'utilisons que la date de publication en ligne (pas de « date de première publication » - nous avons même désactivé cette possibilité dans la « Configuration précise ») ; cette date correspond bien à la date de publication de l'article, donc de mise à jour du site Web (pour la gestion des dates de sortie commerciale du jeu, nous verrons cela par la suite) ;

dans les auteurs, nous travaillons également de manière habituelle : l'auteur est le rédacteur qui, sur le site, a écrit l'article (les test, les news...). Ne pas essayer ici d'indiquer un « auteur du jeu » ou autre subtilité.

Pour quelle(s) machine(s) ? Quel type d'article ?

Il reste maintenant à indiquer quelle(s) machine(s) cet article concerne, et de quel

type d'article il s'agit.

Pour cela, nous allons utiliser les menus déroulants « Ajouter un mot-clé ». Voilà qui est bien pratique...



Pour ce jeu, nous considérerons que le test vaut aussi bien pour la version Dreamcast que pour la version Playstation 2. Si on considère que les deux versions sont suffisamment différentes, on peut tout aussi bien écrire un test différent pour chaque machine, il suffira alors de ne sélectionner qu'une seul machine par article.

Quant au type d'article, il s'agit ici d'un test.

Ce qui nous donne :

- 14	O19-CTE9 futba		
G	Dreamcast	Machines	Retirer ce mot
-	PlayStation 2	Machines	Retirer ce mot
-	Test	Type article	Retirer ce mot

Une nouvelle fois, il faut souligner le besoin de formaliser strictement la manière de publier un article. Avant toute publication, il faut donc vérifier la présence des motsclés nécessaires.

▶ L'indication de la machine n'est pas réllement obligatoire (l'article apparaîtra tout de même au sommaire) ; mais son absence rendra l'interface incohérente (certains articles indiquant des machines, d'autres non) et l'article ne sera plus référencé dans la navigation « par machine ». Il est possible d'indiquer plusieurs machines pour un même article.

▶ Le type d'article est indispensable. Nous verrons par la suite que nous faisons un usage intensif de ces types d'articles. En cas d'oubli, l'article risque purement et simplement de ne pas apparaître sur le site public. Il ne faut indiquer qu'un seul type d'article pour un article.

Cela fait, créez d'autres articles, à des formats différents, certains avec plusieurs machines, selon différents types d'articles... En particulier, essayez de créer une rubrique complète (avec tous les types d'articles), et enrichissez les rubriques proches de « Survival horror », de façon à pouvoir travailler sur des squelettes avec des rubriques représentatives de l'activité du site. Pensez de plus à modifier les dates de publication, afin de pouvoir tester les classements des articles et des rubriques. L'idéal étant, dans cette situation, de créer un maximum d'articles dans tout le site, avec des dates de publication couvrant une période assez large.

Ľ





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Première version du squelette des articles français català Deutsch Español

Nous avons désormais un site très structuré depuis l'espace privé, et de nombreux articles publiés. Il est temps de nous attaquer à la création du premier squelette.

Beaucoup de webmestres commencent cette étape en travaillant à partir d'un squelette standard, qu'ils modifient par petites touches.

De notre côté, non seulement pour les besoins de ce tutorial, mais aussi par habitude, nous construisons les squelettes à partir d'un document totalement vide. Étape par étape, les différentes boucles sont ajoutées, puis finalement l'interface graphique (au départ du code HTML extrêmement simple, la construction graphique avec des tableaux étant ajoutée en dernière étape). Cette méthode présente plusieurs avantages :

 cela permet de bien comprendre sa propre construction intellectuelle lors du développement d'une page : quelle boucle dépend de quelle autre, etc. ;

▶ initialement débarassé des éléments d'interface graphique, il est plus simple de bien percevoir la hiérachie des informations sur la page ; ainsi l'interface graphique découle-t-elle de cette hiérachie d'une manière plus cohérente ;

▶ le code HTML généré est souvent plus clair : les redondances sont moins nombreuses (défaut fréquent du copier-coller de code HTML).

Dans ce qui suit, nous utiliserons donc du code HTML très simple (notamment : pas de tableaux). La création d'une interface graphique plus élaborée, en fin de processus, est laissée au soin du lecteur.

Volontairement, nous construirons le code étape par étape. Pour éviter des pages interminables, lorsque nous enrichirons une boucle existante, nous ne reproduirons pas l'intégralité de la page, mais uniquement la partie qui nous intéresse. Pour s'y retrouver, on se référera souvent au nom des boucles déjà existantes.

La page de base

 Introduction
 Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo

La structure du siteMise en place de la

structure

Écrire des articles

Première version du squelette des articles

La page des rubriques

Les mots-clés dans les

articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres moyens de se compliquer la

vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

Un forum pour chaque jeu

Le site complet

Commençons donc avec un fichier « article.html » vierge.

Extrêmement simple, voici la structure minimale d'un article, sans aucun élément de navigation :

Facile :

- la BOUCLE_titre permet d'afficher le titre de l'article dans l'entête de la page ;
- ▶ la BOUCLE_principale contient d'intégralité de la page ; elle permet de positionner toutes les autres boucles à l'intérieur de l'article sélectionné.

Récupérer les infos sur le jeu

Le squelette précédent serait une bonne base pour un webzine standard (tout l'information nécessaire est dans l'article), mais dans notre cas, une information vitale ne se trouve pas dans l'article : de quel jeu s'agit-il ?

En effet, nous avons décidé que le titre du jeu n'était pas dans l'article, mais dans la rubrique contenant cet article. On pourrait se contenter de la boucle HIERARCHIE, mais nous préférerons ici prendre une habitude qui reviendra systématiquement dans nos exemples : **il faut passer de l'article à sa rubrique pour récupérer le nom du jeu**. (C'est le même principe pour récupérer le logo ; à la différence près que la balise #LOGO_RUBRIQUE_ARTICLE effectue automatiquement cette opération.)

Ce sera donc une constante sur ce site : les boucles ARTICLES contiennent souvent une boucle RUBRIQUES permettant de « remonter d'un cran », c'est-à-dire de récupérer le titre du jeu. Cela sera le cas dans les pages des rubriques, ainsi que sur la page de sommaire. Reprenons le début du code, tout au début de la BOUCLE_principale :

Notez que le #TITRE de la rubrique est affiché avec la taille maximale (h1) ; logique, puisque c'est le titre du jeu. Le titre de la rubrique, qui est d'ordinaire seulement un élément de navigation dans le site, est ici l'information principale de l'article.

Afin d'obtenir une esquisse de navigation, affichons la hiérarchie. Nous allons démarrer cette hiérarchie depuis la rubrique qui contient la sous-rubrique actuelle, puisque ce qui nous intéresse est la liste des catégories de jeux (et nous connaissons déjà le nom de la dernière sous-rubrique - le titre du jeu). Nous nous plaçons donc à l'intérieur de la BOUCLE_rubrique, ajoutons une BOUCLE_rub_parent (qui permet encore de « remonter d'un cran » dans la hiérachie), et à partir de là nous demandons la hiérachie :

Laissons cette page « article.html » en l'état. Rien de compliqué pour l'instant. Il manque la gestion des mots-clés, et les liens entre les articles d'un même rubrique (c'est-à-dire traitant du même jeu).

Seule subtilité : il faut remonter à la rubrique qui contient l'article pour obtenir le titre du jeu, et il faut encore « remonter d'un cran » (la rubrique qui contient la rubrique qui contient le jeu) avant de démarrer la hiérarchie.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés



Commençons avec un fichier « rubrique.html » vierge.

La première version de notre fichier sera très simple. Nous intégrons tout de suite la BOUCLE_hierarchie, qui ne présente ici aucune particularité.

Si vous installez cette page sur votre site, ça ne va pas être spectaculaire...

Les articles contenus dans cette rubrique

Ajoutons la liste des articles contenus dans cette rubrique. Plaçons cette

 Introduction
 Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
 La structure du site

- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles

La page des rubriques

- Les mots-clés dans les articles
- Les mots-clés dans les rubriques
- L'interface des news
- Et encore d'autres
- moyens de se compliquer la vie !
- Quelques sommaires
- alternatifs
- Une première version du sommaire
- Un sommaire pour chaque machine
- Référencer des articles
- sur le Web
- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

BOUCLE_articles à la fin de la BOUCLE_principale (après le texte et ses notes).

En réalité, cette boucle ne présente pas grand intérêt : elle affiche les articles sans classement particulier (elle ne tient pas compte des mots-clés de type d'articles). Nous l'installons pour l'instant telle quelle, afin d'avoir une première navigation possible sur le site. Nous reprendrons cette partie un peu plus loin dans ce tutorial.

Les sous-rubriques

Installons maintenant la boucle des sous-rubriques (après la BOUCLE_articles) :

Et là, on rencontre le vrai premier problème de notre tutorial : les rubriques définissant des genres de jeux sont mélangées avec des rubriques consacrées directement à des jeux.

Par exemple, dans la structure de démonstration, la rubrique « Action/aventure » contient à la fois, présentés exactement de la même manière :

 deux sous-rubriques thématiques (« Exploration et énigmes » et « Survival horror »),

• et deux rubriques de jeux (« Devil May Cry » et « Soul Reaver 2 »).

L'affichage de la boucle ci-dessus fournit donc la liste :

- Devil May Cry,
- Exploration et énigmes,
- ▶ Soul Reaver 2,
- Survival horror.

Or il faut impérativement différencier très nettement les rubriques « catégories de jeux » (utiles essentiellement à la navigation) et les rubriques « jeux » (qui donnent le titre des jeux).

Pour résoudre cette difficulté, nous allons utiliser le système des boucles. Aucune bidouille informatique donc, mais il va faut bien comprendre la logique du site et la logique des boucles.

La logique du site : une rubrique « Jeu » est une rubrique qui contient des articles ; une rubrique de « catégorie de jeux » ne contient pas directement d'articles. C'est la définition de notre site : tout article concernant un jeu est placé dans une rubrique portant le nom du jeu ; ainsi une rubrique de catégorie de jeu ne contient que des sous-rubriques de catégories et des rubriques portant le nom des jeux, mais jamais directement des articles (est-ce bien clair ?). Par exemple, dans notre cas : • « Soul Reaver 2 » et « Devil May Cry » contiennent les articles concernant ces jeux

(tests, previews, etc.);

Survival horror » et « Exploration et énigmes » ne contiennent par définition pas d'articles. S'il y a des jeux dans « Survival horror », les articles les concernant sont dans des sous-rubriques portant le nom de ces jeux, mais pas directement dans la rubrique « Survival... ».

Le but de la manoeuvre va donc consister à séparer les rubriques *sans* articles des rubriques *avec* des articles. Et le plus simple est de faire deux boucles différentes.

Les rubriques sans articles

Commençons par les sous-rubriques qui ne contiennent pas d'articles (c'est-à-dire les grandes catégories de type « Survival horror », « Exploration »...). Modifions la BOUCLE_sous_rubriques ainsi :

Le principe de cette astuce est simple :

▶ à l'intérieur de la BOUCLE_sous_rubriques, on insère une nouvelle BOUCLE_sans_articles, qui va récupérer les articles qu'elle contient. Notez que l'intérieur de la BOUCLE_sans_articles est vide : si la sous-rubriques contient des articles, ces derniers ne sont pas affichés (la boucle ne sert qu'à contrôler leur présence);

le #TITRE de la BOUCLE_sous_rubriques est inséré dans le texte optionnel « sans » de la BOUCLE_sans_articles. Juste avant le <//B_sans_articles>. Ainsi, le titre de la rubrique ne s'affiche que si BOUCLE_sans_articles ne contient aucun article (c'est-à-dire si la BOUCLE_sous_rubriques elle-même ne contient aucun article).

La BOUCLE_sous_rubriques, dans l'absolu, récupère bien toutes les rubriques (y compris celle des jeux). Mais le #TITRE (avec le lien hypertexte) n'est affiché que si la BOUCLE_sans_articles est vide.

Les rubriques de jeu (avec des articles)

Nous appliquons le principe exactement inverse à une BOUCLE_jeux (que nous pouvons placer juste avant BOUCLE_sous_rubriques).

Cette fois, le #TITRE de la rubrique est placé dans le *texte conditionnel « avant »*; on affiche le #LOGO_RUBRIQUE (évidemment, à terme, on fera de beaux tableaux pour éviter les chevauchements disgracieux). Et au passage, on en profite pour afficher la liste des articles de la BOUCLE_avec_articles.

La BOUCLE_jeux et la BOUCLE_sous_rubriques sont au départ totalement identiques : leurs critères sont les mêmes. À l'intérieur de ces boucles, ce sont donc les mêmes rubriques qui sont traitées. En revanche, les boucles BOUCLE_avec_articles et BOUCLE_sans_articles servent de « filtres » : ils prennent chacune des rubriques de BOUCLE_jeux et BOUCLE_sous_rubriques, et vérifient la présence ou non d'articles.

Est-ce que l'on aurait pu ici utiliser le critère {doublons}? Non, car la première boucle affichée (BOUCLE_sous_rubriques) traite bien *toutes* les sous-rubriques (seulement, le titre de ces sous-rubriques est affiché ou non selon les cas). Lui attribuer un critère {doublons} interdirait par la suite de traiter aucune de ces sous-rubriques. Ensuite, la BOUCLE_jeux associée à ce critère de {doublons} tenterait de récupérer toutes les sous-rubriques qui n'ont pas été traitées par la première boucle ; or toutes les sous-rubriques ont bien été traitées. La BOUCLE_jeux ne pourrait donc rigoureusement rien afficher.

Laissons maintenant cette page « rubrique.html », nous y reviendrons plus tard.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Les mots-clés dans les articles

Revenons à nos articles... Nous allons maintenant exploiter les mots-clés pour déterminer la ou les machines concernés, puis gérer « intelligemment » les liens vers les autres articles concernant le même jeu.

Les machines

Indiquer quelles machines sont concernées est très simple : il s'agit d'une simple application de la boucle (MOTS). Nous insérons la boucle suivante dans l'article (par exemple entre le #SOUSTITRE et la #DATE) :

Nous n'affichons que le logo de la machine. (Évidemment, une fois tout le processus de création des boucles terminé, il conviendra de fignoler l'interface graphique...)

Dans la même rubrique, au sujet du même jeu

Afficher les autres articles contenus dans la même rubrique n'est guère plus compliqué.

Commençons par modifier l'appel de la BOUCLE_principale avec un {doublons}, pour éviter ensuite de créer un lien vers l'article déjà affiché (ça n'est pas bien grave, mais ça ne fait pas très propre) :

Nous pourrions désormais nous contenter de récupérer tous les articles de la même

IntroductionLe but du jeu : un site

- consacré aux jeux vidéo La structure du site
- Mise en place de la

structure

■ Écrire des articles

Première version du

squelette des articles

La page des rubrigues

■ Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

- L'interface des news
- Et encore d'autres

moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

rubrique (très simplement, une boucle (ARTICLES) {id_rubrique}
{doublons}). Cependant, nous voulons ici différencier clairement les types
d'articles, non seulement pour rendre l'interface plus claire, mais aussi pour pouvoir
réaliser des liens et des présentations différents selon les cas.

Commençons par une boucle vers les autres tests du même jeu. Nous insérons cette boucle toujours à l'intérieur de la BOUCLE_principale ; par exemple juste après #NOTES.

(Pour vérifier le fonctionnement de cette boucle, placez plusieurs articles de type « Test » dans la même rubrique. Vous pouvez même leur attribuer des machines différentes - un test de la version PC, un test de la version Dreamcast, un test de la version Playstation...)

Comme vous le constatez, c'est très simple :

• on appelle les (ARTICLES) selon le critère {id_rubrique} (c'est-à-dire les articles appartenant à la même rubrique);

• on ajoute la restriction suivante : le titre d'un des mots-clés liés à ces articles doit être « Test » (notez ici l'importance de respecter le choix initial du nom du mot-clé, et de ne plus le modifier par la suite) ;

le critère {doublons} interdit d'afficher à nouveau l'article principal.

Les *textes optionnels avant et après* (les ...) ne servent que pour la présentation graphique.

N.B. Cette boucle utilise une fonctionnalité introduite dans le version SPIP 1.3 : dans une boucle (ARTICLES), vous pouvez sélectionner les articles selon le titre d'un motclé (avec le critère titre_mot), ou selon un groupe de mot-clé (critère type_mot).

Cependant cette boucle n'est pas suffisante : puisqu'il s'agit de tests du même jeu, mais sur d'autres machines, il faut indiquer de quelle machine il s'agit. Il suffit d'ajouter une boucle de mots (comme ci-dessus) à l'intérieur de cette BOUCLE_tests et d'afficher les logos correspondants. Ajoutons au passage la date de publication de l'article.

Le code devient :

Même chose pour les previews, les soluces et les astuces :

(Ces trois boucles fonctionnent exactement sur le même principe que la BOUCLE_tests.)

Restent les news... Nous allons ici adopter un comportement très différent. Les news étant généralement des informations « courtes » (annonce d'un délais, rumeurs...), on aura avantage à les présenter toutes réunies sur une même page (peut-être pas, mais pour les besoins de ce tutorial, on dira que c'est mieux !).

Le petit morceau de code fera l'affaire :

L'astuce qui permet d'obtenir un code aussi court :

▶ tout d'abord, on ne s'intéresse plus à la machine concernée ; cela supprime une boucle ;

la BOUCLE_news récupère le dernier article ({par date}{inverse}{0,1}) associé au mot-clé « News ». Un seul article, cela suffit largement pour savoir s'il y a une page consacrée aux news ; et en récupérant la plus récente news, afficher sa date revient à annoncer la « dernière mise-à-jour » de la page des news...

De manière plus élégante, on aurait pu réaliser une BOUCLE_news vide et insérer le lien hypertexte dans le *texte optionnel* de la boucle.

Important : le lien hypertexte pointe vers une page « news_jeu.php3 », avec l'id_rubrique de la rubrique actuelle. Nous allons devoir, par la suite, créer le squelette correspondant.

Les jeux dans la même catégorie

Nous voulons, pour finir, afficher les jeux de la même catégorie (par exemple, les autres jeux du genre « Survival horror »).

Nous allons d'abord utiliser la méthode qui consiste à « remonter d'un cran » (pour passer de la rubrique de l'article à la rubrique de la catégorie de ce jeu). Puis nous allons récupérer la méthode utilisée dans les rubriques pour afficher séparément les rubriques qui contiennent des articles (c'est-à-dire des rubriques directement consacrées à un jeu).

Le code est :

Les subtilités de ce code :

la BOUCLE_rub_act (qui renvoit la rubrique actuelle) contient un {doublons} pour éviter ensuite d'afficher le jeu principal ;

logiquement, la BOUCLE_jeux contient elle aussi un {doublons}; attention : multiplier les critères doublons peut conduire à des difficultés. Si vous dupliquez ces boucles dans la même page pour un autre usage, prenez soin à éviter ce critère ;

la BOUCLE_avec_articles ne récupère que les articles agés de moins de 3 mois (90 jours). En effet, nous ne voulons pas ici afficher l'intégralité des jeux de la même catégorie, mais uniquement ceux qui ont été modifiés récemment.

٦





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Les mots-clés dans les rubriques ■ français Español

Revenons au fichier « rubrique.html ». Nous l'avions laissé avec une méchante BOUCLE_articles, sans intérêt pour notre site, puisqu'elle ne classait pas les articles par catégories.

Le monde est bien fait : nous venons de programmer une telle fonctionnalité pour les articles !

Il suffit donc de copier-coller le bloc qui nous intéresse, de l'insérer à la place de la BOUCLE_articles (qui disparaît donc), et de voir s'il y a des modifications nécessaires. Ce qui nous donne :

Introduction Le but du jeu : un site

- consacré aux jeux vidéo La structure du site
- Mise en place de la
- structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques

Les mots-clés dans les articles

- Les mots-clés dans les rubriques
- L'interface des news
- Et encore d'autres
- moyens de se compliquer la vie!
- Quelques sommaires alternatifs
- Une première version du
- sommaire
- Un sommaire pour
- chaque machine Référencer des articles
- sur le Web
- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

[SPIP] Les mots-clés dans les rubriques

Les modifications apportées :

inutile de changer la requête {id_rubrique}, puisque c'était déjà sur cette rubrique que l'on se basait dans les articles ;

supprimons tous les {doublons}, ils ne sont d'aucune utilité ici (il n'y a pas d'article déjà affiché) ; autant ne pas prendre le risque de conflits avec de futurs développements de notre page s'ils ne servent à rien ;

l'ensemble est installé dans une grande BOUCLE_les_articles. Que fait cette boucle ? Strictement rien : elle renvoit la rubrique dans laquelle nous nous trouvons déjà. Mais elle nous sera utile ci-après...

L'autre point faible de notre page était la BOUCLE_jeux, dans laquelle la BOUCLE_avec_articles profitait de son passage pour afficher la liste des articles de la sous-rubrique sans effectuer de tri. Or, trier les articles d'une rubrique, c'est ce que nous venons de faire ci-dessus.

Modifions donc la BOUCLE_jeux ainsi :

La BOUCLE_avec_articles est désormais effectuée une seule fois (sur un seul article), ce qui est suffisant pour savoir si elle contient un article. On voit apparaître une BOUCLE_repeter_articles : il s'agit d'un boucle qui reproduit exactement le comportement de la BOUCLE_les_articles, à partir de l'endroit où elle se trouve (c'est-à-dire qu'elle démarre non plus depuis la rubrique principale, mais de la sousrubrique). L'intérêt désormais de limiter la BOUCLE_avec_articles à un unique élément est alors clair : sans cette limitation, la BOUCLE_rec serait exécutée autant de fois qu'il y a d'articles dans la sous-rubrique.

Évidemment, le résultat graphique de cet exemple est hideux : trop chargé, peu clair. Disons qu'il était intéressant d'utiliser une « boucle récursive » dans ce tutorial...





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

L'interface des news

■ français ■ •••••• ■ Español

Toutes les news d'un jeu

Nous avons inséré, dans les squelettes des articles et des rubriques, un lien vers une page « news_jeu.php3 », qui doit présenter d'un coup toutes les news concernant un jeu.

Créons donc ce squelette...

Tout d'abord (principe du couple de fichiers pour gérer les squelettes de SPIP), nous allons créer le fichier d'appel « news_jeu.php3 ». Il suffit par exemple de copier le fichier « article.php3 » (fourni avec SPIP) et d'en modifier quelques éléments. Voici le contenu du fichier « news_jeu.php3 » :

Le fichier de squelette utilisé sera donc « news_jeu » (« .html », ou une des variantes localisées à une rubrique si nécessaire, telle « news_jeu-52.html »...).

Le squelette sera donc un fichier « news_jeu.html ». Ce fichier est utilisé avec une variable de *rubrique*, puisque c'est bien la rubrique qui contient le nom du jeu et l'intégralité des articles concernant le jeu. Vite fait, bien fait, on va recopier le contenu du fichier « rubrique.html » et supprimer de dont nous n'avons plus besoin :

Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo

- La structure du site
- Mise en place de la structure

Introduction

- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques
- Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news Et encore d'autres

moyens de se compliquer la vie !

- Quelques sommaires alternatifs
- Une première version du sommaire
- Un sommaire pour
- chaque machine
- Référencer des articles
- sur le Web
- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

Cela affiche le titre de la rubrique (c'est-à-dire le nom du jeu), le logo de la rubrique, et la hiérarchie. Seule modification : le titre du jeu est un lien hypertexte pour revenir à la page générale (lors de la finition graphique du site, on pourra évidemment préférer un lien plus discret).

Tout ce qu'il nous reste à faire : insérer une unique boucle qui affichera tous les articles de cette rubrique liés au mot-clé « News ». À l'intérieur de la BOUCLE_principale, sous le #LOGO_RUBRIQUE, il suffit d'indiquer :

La BOUCLE_news fait tout le travail : elle affiche le titre de chaque news, son texte, et si nécessaire le post-scriptum et des notes de bas de page.

Comme à l'habitude, la BOUCLE_news_machines affiche le logo des machines concernées par la news.

Considérons notre page des news terminée. On pourra évidemment y ajouter les liens vers les articles de la même rubrique (les tests, les previews, les solutions...).





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie !

Notre site utilise désormais ce qui était prévu à l'origine :

- le rubriquage thématique (par genre de jeux) ;
- l'indication des machines concernées par chaque article ;
- la gestion des types d'articles (tests, news, previews...).

L'étape suivante consistera à créer des navigations parallèles (naviguer selon une unique machine, ou selon un type d'articles).

Mais avant de nous lancer dans le développement de ces navigations transversales, compliquons-nous un peu l'affaire, en ajoutant deux autres éléments indispensables aux sites de jeux vidéo :

- la note attribuée à un jeu ;
- ▶ la date de sortie officielle du jeu.

Ces deux éléments devraient être, désormais, simples à installer avec le système des mots-clés. Ils permettront eux-même de proposer des navigations transversales (notamment une page des jeux ayant les meilleures notes, et une page d'annonce des prochaines sorties).

L'attribution d'une note à un jeu

Il est logique d'attribuer une note à la fin d'un test :

pour les previews, c'est trop tôt, puisqu'il ne s'agit pas d'une version définitive ;
 pour les autres types d'articles (news, soluces...), ça n'a tout simplement rien à voir ;
 il est impossible d'attribuer une note à la rubrique-jeu, puisque cette rubrique peut présenter différentes versions d'un jeu.

Donc, nous décidons que, dans le fonctionnement de notre site, la note est liée à un article de test. Dans une même rubrique d'un jeu, puisqu'il peut y avoir plusieurs

Introduction

- Le but du jeu : un site
- consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques
 Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

■ Et encore d'autres moyens de se

compliquer la vie ! Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

- chaque machine
- Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

tests différents (selon les critiques, selon les machines...), il y aura donc plusieurs notes, associées à ces tests.

Arbitrairement, nous choisissons une notation sur 10 (de 1 pour nul, à 10 pour génial).

Retour à la page de gestion des mots-clés :

- nous créons un groupe de mots intitulé « Note » ;
- ▶ dans ce groupe de mots, nous créons 10 mots-clés, dont les noms sont successivement « 01 », « 02 », …, « 09 », « 10 ». Ce qui donne :

Not	e
9	01
0	02
0	03
G m	04
0	05
0	06
O	07
9	08
G	09
.	10

On peut choisir, comme pour les machines, d'attribuer un logo différent à chaque note (par exemple des étoiles), et ensuite dans les squelettes utiliser les logos plutôt que le nombre indiqué par le mot-clé en toutes lettres. Par pure fainéantise, nous nous contenterons ici d'utiliser le texte des mots-clés.

Désormais, avant la publication d'un test, en plus de sélectionner les mots-clés correspondant au type de l'article (« Test », donc) et ceux des machines concernées, il faut penser à choisir une note. Si l'on veut un fonctionnement cohérent, il est évident qu'on ne doit sélectionner qu'une seule note par article.

Intégrer la note dans les squelettes

La boucle permettant d'afficher la note d'un article est très simple.

Dans « article.html », plaçons la note de l'article sous la signature de l'auteur (avant le #PS et les #NOTES) :

Ajoutons également la mention de la note dans les « autres tests de ce jeu ». La BOUCLE_tests est ainsi modifiée :

Dans « rubrique.html », cette même BOUCLE_tests est à remplacer directement.

Voilà, l'intégration d'une note de test n'a pas pris cinq minutes ! Tout cela étant trop facile, nous verrons par la suite comment exploiter ailleurs cette note attribuée aux jeux.

La date de sortie officielle des jeux

L'affichage de la date de sortie officielle des jeux est plus problématique. En effet, une date ne peut pas être elle-même un mot-clé (nous avons déjà souligné que les mots-clés devaient être des éléments stables de la structure : on ne va donc pas créer des mots-clés de dates !).

Il existe une possibilité : utiliser la date de première publication de certains articles. Problème : quels articles ?

Les dates de sortie sont connues (de manière plus ou moins approximative) longtemps à l'avance, donc on ne peut pas attendre qu'il y ait des articles consacrés au jeu pour pouvoir l'annoncer.

▶ Les articles d'un jeu peuvent traiter d'une plateforme ou de plusieurs. Or les dates de sorties selon les plateformes est très variables. On peut donc difficilement utiliser des articles communs à plusieurs plateformes pour annoncer les dates. Par exemple, *Alone in the Dark : the new nightmare*, est très similaire entre ses versions Playstation 2 et Dreamcast, il est donc logique de consacrer un test unique aux deux versions ; en revanche, les dates de sorties sont différentes sur ces plateformes.

▶ Tant que le jeu n'est pas commercialisé, les dates annoncées doivent être corrigées régulièrement (retards, plus grande précision...). Le webmestre doit donc facilement trouver où il doit modifier ces informations.

Dans la structure de notre site, on peut donc considérer que la date de sortie d'un jeu est une information *indépendante* des autres informations (tests, previews, etc.) ; nous ne pouvons donc pas utiliser la « date de première publication » d'un autre article pour indiquer cette date de sortie. Nous allons procéder de la façon suivante (il en existe certainement d'autres) :

nous créons un nouveau type d'article (en plus des tests, previews, etc.) ; installé dans le groupe « Type_article », nous le nommerons « Date_sortie » ;

dans la rubrique du jeu, nous créons autant d'articles nécessaires qu'il y a de versions du jeu avec des dates de sortie différentes. Ces articles sont vides : ils n'ont qu'un titre et une date de « publication » (fixée manuellement à la date de sortie du jeu). Son titre lui-même n'a aucune importance, nous ne l'afficherons pas sur le site public ; en revanche, ce titre facilitera la navigation dans le site privé ;

▶ à chaque article associé à « Date_sortie », on attribue également le mot-clé de la machine concernée par cette date.

Voici par exemple comment procéder avec Resident Evil : Code Veronica :

créer un nouvel article dans la rubrique « Code Veronica » ;

titrer cet article « Sortie Veronica Dreamcast » (titre de convenance, sans autre intérêt que d'identifier ces articles dans l'espace privé) ;

attribuer les mots-clés « Dreamcast » et « Date_sortie » à cet article ;

• « publier » l'article, et modifier sa date en « mai 2000 » (si l'on ne connait pas le jour exact, on peut sélectionner « n.c. » dans le menu déroulant du jour) ;

- ▶ recommencer l'opération avec un nouveau article « Sortie Veronica PS2 » ;
- lui attribuer les mots-clés « Playstation 2 » et « Date_sortie » ;
- publier et modifier la date (13 septembre 2001).

Pour le premier article, cela donne :

0	Sortie Dreamcast	Modifier			
DATE DE PUBLICAT	ION EN LIGNE ; [4100] mai 🔶 2000 (Changer			
LES AUTEURS (AIDE)					
MOTS-CLÉS (AID)	e)				
Om Dreamcast	Machines	Retirer ce mot			
Om Date_sortie	Type_article	Retirer ce mot			
Cet article est	; publié en ligne	Carpe			

L'auteur de ces articles est totalement indifférent (inutile de perdre du temps à le supprimer, de toute façon il ne sera pas utilisé).

Notez l'intérêt de notre façon d'afficher les articles d'une rubrique *en fonction de certains types d'articles* (tests, previews...) : les articles ayant pour mot-clé « Date_sortie » ne sont pas affichés (avec les squelettes standards de SPIP, ces « articles » pourtant vides de tout contenu seraient affichés comme les autres).

Afficher la date dans les articles

Lorsque l'on se trouve dans un article (d'un jeu), la (les) date(s) de sortie sont contenus dans des articles associés au mot « Date_sortie », situés dans la même

rubrique. Pour connaître la date de sortie d'un jeu depuis un article de test (par exemple), il faut donc récupérer le (ou les) article(s) installés dans la même rubrique et ayant pour mot-clé « Date_sortie ».

Dans le squelette « article.html », insérons (par exemple juste après le titre) :

Cependant, nous avions décidé de ne pas utiliser le titre de l'article contenant la date. Nous souhaitons en effet unifier la présentation de cette information, sans pour autant nous obliger à saisir le titre toujours de la même façon. Nous n'allons donc pas afficher le #TITRE de cet article-bidon (ni même le titre de la rubrique, nous connaissons déjà le titre du jeu, inutile de le rappeler ici). En revanche, pour différencier (éventuellement) les différentes dates de sorties en fonction des machines, nous allons insérer :

Ce qui lors de la visite donnera :

- Date de sortie Playstation : 22 août 2001
- Date de sortie Dreamcast : mai 2001

Cela ne nous satisfait pas encore (c'est un tutorial, nous avons le droit d'être exigeants !) : la BOUCLE_sortie affiche les dates de sortie sur toutes les machines ; or, notre article peut ne pas traiter de toutes ces machines. Nous voulons donc n'afficher que les dates de sortie correspondant aux machines traitées par l'article.

Attention, ça devient coton, et cela utilise une subtilité des boucles :

Vous reconnaissez les BOUCLE_sortie et BOUCLE_machine_sortie, que nous n'avons pas modifées. En revanche, deux boucles apparaissent.

(1) L'ensemble est placé dans une BOUCLE_mac2, qui va récupérer les mots-clés des machines associées à cet article. À l'intérieur de cette boucle, nous avons donc une certaine valeur pour « id_mot » (l'identifiant de chaque machine concernée par l'article).

(2) La BOUCLE_sortie, inchangée, récupère tous les articles de la rubrique associés

au mot-clé « Date_sortie ». Notez bien : cette boucle n'utilise pas « id_mot », donc les articles de cette boucle sont à la fois des boucles associés au mot-clé dont « id_mot » et qui n'y sont pas associés. Second point important, c'est une boucle (ARTICLES), cette boucle ne renvoit aucune information sur les mots-clés ; donc la valeur « id_mot » fournie par BOUCLE_mac2 reste inchangée à l'intérieur de cette boucle.

(3) La BOUCLE_verif_mot est une subtilité intéressante : c'est une boucle (ARTICLES) sélectionnant l'article dont l'identifiant est « id_article » ; or nous sommes déjà dans la BOUCLE_sortie, qui a déjà retourné un article. Donc la BOUCLE_verif_mot retourne exactement le même résultat que la boucle précédente ! À cette différence que la BOUCLE_verif_mot instaure un critère supplémentaire, {id_mot}, l'article doit donc être associé au mot-clé « id_mot ». Résultat : si l'article retourné par BOUCLE_sortie est associé au mot-clé « id_mot », on continue ; si l'article de BOUCLE_sortie n'est pas associé, on s'arrête et on passe au suivant.

• On peut ainsi dire que la BOUCLE_verif_mot est un filtre : elle prend l'article et vérifie s'il correspond au critère du mot-clé.

• On peut le présenter autrement : BOUCLE_verif_mot est seulement un critère de sélection supplémentaire pour la BOUCLE_sortie. Le plus simple en effet aurait été de ne pas utiliser de BOUCLE_verif_mot, mais d'ajouter un critère à BOUCLE_sortie, ainsi :

C'est-à-dire : récupérer les articles de la même rubrique associés à la machine « id_mot » et au mot-clé « Date_sortie ». Cela aurait été plus direct, malheureusement SPIP n'accepte pas ce genre de constructions (il faut un seul critère portant sur les mots-clés dans une boucle). Une telle boucle est donc refusée par SPIP.

Vous remarquerez que nous avons empilé quatre boucles successives pour afficher une information aussi peu importante que la date de sortie d'un jeu ! On peut le déplorer, mais on peut préférer penser que, si l'on comprend bien la logique des boucles, les possibilités de SPIP sont beaucoup plus étendues que ce que les squelettes standards laissent supposer.

N.B. En utilisant un peu de code PHP très simple, on aurait obtenu le même résultat avec une seule boucle. Dans le développement d'un site, on aura certainement avantage à gagner du temps en préférant la version de raccourcie utilisant un peu de PHP. Mais nous tenions à montrer que des certains résultats peuvent très bien se passer de PHP.




- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Quelques sommaires alternatifs

Déjà une tripotée d'articles dans ce tutorial, et nous n'avons pas encore réalisé le sommaire !

Tenez-vous bien : nous n'allons pas encore nous y attaquer. Le sommaire général du site, c'est en effet la partie la plus difficile à réaliser graphiquement, et l'interface doit présenter les informations les plus importantes de manière cohérente (ni trop, ni pas assez...). Avant de créer le sommaire, il faut donc déjà connaître tous les types d'information présents sur le site, et les différentes structures de navigation. Le sommaire général, c'est donc pour la fin...

Nous allons donc commencer à réellement exploiter les informations de notre site pour créer des « sommaires » alternatifs. Les sites de jeux vidéo regorgent en effet de ces pages récapitulatives présentant les jeux selon différents critères : le calendrier des sorties, les meilleures notes...

Le tableau des meilleures notes

Créons un couple de fichiers pour afficher la liste des meilleurs jeux.

La page d'appel sera « notes.php3 », dont le contenu est :

Nous pouvons maintenant commencer le squelette, « notes.html » :

IntroductionLe but du jeu : un site

- consacré aux jeux vidéo
- La structure du siteMise en place de la
- structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriquesLes mots-clés dans les

articles Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres

moyens de se compliquer la vie !

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire
Un sommaire pour chaque machine
Référencer des articles sur le Web
Un forum pour chaque jeu

Le site complet

Nous avons installé une première BOUCLE_notes, qui affiche tous les mots-clés de type « Note » (c'est-à-dire « 01 », « 02 », …, « 10) par ordre inversé (« 10 » en haut de liste).

Affichons le titre des articles correspondant à chaque note (c'est-à-dire les articles associés au mot-clé renvoyé par la BOUCLE_notes) :

La seule subtilité : le mot (la note) est désormais affiché dans le *texte conditionnel avant* de la BOUCLE_articles. De ce façon, seules les notes qui ont été réellement attribuées à des articles sont affichées.

Nous affichons ici le titre de l'article. Ce n'est pas ce qui nous intéresse. Nous voulons afficher :

- ▶ le titre du jeu, c'est-à-dire le titre de la rubrique qui contient l'article ;
- la (les) machine(s) sur lesquelles tournent ces jeux ;
- ▶ la (les) date(s) de sortie du jeu.

Rien de bien compliqué, nous avons déjà réalisé ces opérations sur d'autres pages (pour la date de sortie, nous recopions directement ce que nous avons développé pour « article.html ») : Seule petite subtilité : la balise #URL_ARTICLE est utilisée dans une boucle de type RUBRIQUES, de façon en réaliser le lien vers la page du test plutôt que sur la page générale de la rubrique du jeu. Cette utilisation d'un élément propre aux ARTICLES est possible ici, car l'#URL_ARTICLE est réalisé à partir de la variable « id_article ». Cet id_article est fourni par la BOUCLE_articles, puis la BOUCLE_rubrique_jeu ne la modifie pas (puisqu'il s'agit d'une boucle de RUBRIQUES). C'est le même principe qui permet d'utiliser « id_mot » dans la BOUCLE_verifier_mot.

Dernier problème à régler : cette page fonctionne bien au lancement du site et pendant les essais, avec une dizaine d'articles, mais quand votre site aura un an et plusieurs milliers de jeux tests (au minimum !), la liste sera trop longue. De toute façon, afficher indifféremment des jeux sortis il y a une semaine et des jeux sortis depuis plusieurs mois n'a pas grand intérêt : un jeu noté « 9/10 » il y a un an serait certainement moins bien noté aujourd'hui. Introduisons donc une limitation de temps en modifiant la BOUCLE_articles :

{age<90}, c'est-à-dire les articles publiés depuis moins de 3 mois.

Le calendrier des sorties

Incontournable sur les pages de jeux vidéo, la page indiquant les sorties récentes et les prochaines sorties.

La page d'appel sera « sorties.php3 » :

Commençons le fichier « sorties.html » ainsi :

Le #TITRE est celui de l'article contenant la date de sortie ; c'est un titre bidon utilisé par commodité dans l'espace privé. Il faut donc le remplacer par le titre du jeu, c'està-dire le titre de la rubrique qui contient cet article. Toujours le même processus. Nous voulons de plus afficher le logo des machines concernées par cette sortie. Là non plus rien de compliqué.

Il y a ici un défaut de navigation important : il y a systématiquement un lien vers la rubrique du jeu. Or, et surtout pour les jeux qui ne sont pas encore sortis, il est très possible qu'il n'y ait aucune information publiée sur ce jeu, en dehors de sa date de sortie. On risque alors de pointer vers une rubrique qui ne présente aucune information.

Modifions donc encore ce code, pour afficher non plus un lien vers la rubrique ellemême, mais vers chaque type d'articles.

Afin d'obtenir une présentation un peu plus condensée, commençons par créer une interface sous forme de lignes et de colonnes (et au passage, nous supprimons le lien hypertexte fautif) :

Ce code ne présente pas de grosse difficulté. Expliquons rapidement le positionnement des balises du tableau.

 et sont placés en texte optionnel de la BOUCLE_sorties ; de cette façon, si la liste des jeux à venir est vide, on évite d'afficher un </ table> peu élégant.

▶ Les > et > sont à l'intérieur de la BOUCLE_sorties, et englobent l'intégralité de son contenu ; il s'agit ici de créer les lignes du tableau.

Dans la BOUCLE_rubrique_jeu, nous plaçons les et directement dans la boucle, autour du #TITRE. Nous savons en effet que, l'article étant forcément dans une rubrique, il y aura forcément une (et une seule) réponse dans BOUCLE_rubrique_jeu (inutile de placer ces codes dans du *texte optionnel*; et comme il n'y aura qu'une seule réponse, on peut se placer à l'intérieur de la boucle).

C'est différent pour la BOUCLE_machines_jeu : les et sont à l'extérieur de la boucle, et ne sont même pas placés en *code optionne*.En effet : (1) ils sont à l'extérieur de la boucle, car il peut y avoir plusieurs machines concernées par cette date de sortie (c'est-à-dire plusieurs mots-clés de machines associés à l'article) ; si on avait placé ces balises à l'intérieur de la boucle, comme précédemment, le tableau perdrait son alignement, puisqu'on créerait des « cases » supplémentaires à chaque nouveau logo de mot-clé ; (2) ils ne sont pas placés dans du texte optionnel, car ce ne sont pas des balises optionnelles ; si on a oublié d'indiquer une machine pour la date de sortie, il faut tout de même créer cette « case » du tableau, certes vide, pour conserver l'alignement. Enfin, nous avons placé in en *texte optionnel alternatif*: s'il n'y a pas de mot-clé de machine associé à la date de sortie, on affiche cet espace insécable pour que la « case » ait un contenu (dans de nombreux butineurs, une case

Nous allons maintenant afficher pour chaque jeu la liste des Tests qui concernent ce jeu (insérons cela juste avant le tr>final de la ligne) :

Cette BOUCLE_tests_jeu utilise des méthodes déjà expliquées.

Cependant, cela ne nous convient pas encore : nous affichons ici tous les tests, pour toutes les machines, alors que notre date de sortie ne concerne pas forcément toutes les versions du jeu (on peut ici afficher la date de sortie de la versions Dreamcast, alors qu'on a déjà publié des tests pour les versions Playstation, Dreamcast, Window...).

On ne veut donc afficher que les tests qui concernent les versions concernées par cette date de sortie. Nous avons déjà réalisé un processus similaire dans la page « article.html » pour n'afficher que les dates de sortie sur les mêmes machines que l'article affiché (BOUCLE_mac2). Cela donne :

La BOUCLE_mac2 récupère la liste des machines de la date de sortie. La BOUCLE_tests_jeu récupère l'ensemble des tests de jeu de la rubrique (toutes machines confondues). La BOUCLE_verifier_mot vérifie pour chaque test récupéré dans BOUCLE_tests_jeu qu'il est associé à la machine récupérée par BOUCLE_mac2.

Nous avons pour l'instant supprimé l'affichage de « Tests :» en texte conditionnel pour des raisons de lisibilié. Voici maintenant le code, exactement sur le même principe, qui permet d'afficher cette indication (ainsi que le) :

Notez bien : les BOUCLE_mac2, BOUCLE_tests_jeu et BOUCLE_verifier_mot sont « collées », c'est-à-dire qu'elles ne sont plus séparées par des retours à la ligne ni par des espaces. En effet, nous testons le « contenu » de la BOUCLE_mac2 pour savoir si nous affichons l'indication « Tests :» ou le (les textes conditionnels). S'il nous avions concervé les retours à la ligne ou des espaces blancs entre les boucles, quel que soit le résultat de BOUCLE_tests_jeu et de BOUCLE_verifier_mot, la BOUCLE_mac2 aurait été considérée comme ayant un contenu à cause de l'affichage de ces retours-chariot.

Pour afficher une liste des previews, dupliquons simplement ce code, en modifiant le nom des boucles et en remplaçant titre_mot=test par titre_mot=preview :

Ajoutons enfin une boucle pour les « news » concernant ce jeu. Ici nous ne nous préoccuperons pas des machines, puisque toutes les news sont affichées sur une unique page. Nous n'afficherons donc pas de #TITRE, mais directement la mention « Les news » ; le lien hypertexte pointe vers la page spécifique que nous avons créée pour ce jeu. Notez enfin la restriction $\{0, 1\}$ qui permet de ne récupérer qu'une seule « news » pour créer un unique lien.

Pour être exhaustif, il resterait à recommencer l'opération avec les Soluces et les Astuces. Mais puisqu'il s'agit ici d'afficher une liste de sorties, considérons que ces informations ne sont pas pertinentes ici. Même si, techniquement, on peut les afficher facilement, faisons un choix éditorial : l'information n'est pas intéressante ici et surchargerait l'interface, donc nous préférons ne pas l'indiquer. (Mais si cela vous amuse, vous pouvez vous entraîner en les intégrant vous-même.)





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Une première version du sommaire

Nous commençons à avoir une idée plus précise de la navigation de notre site. Réalisons une première version du sommaire.

Avant de placer les boucles qui permettront d'afficher les nouveautés du site, nous nous contentons de créer (à la main) les liens vers les deux sommaires alternatifs, et d'afficher la structure du site (uniquement les grandes rubriques et leurs sousrubriques).

Installons la liste des cinq plus récents tests publiés sur le site. Pour chacun, nous afficherons (en plus du logo, du titre du test, et son descriptif) :

• une boucle (RUBRIQUES) pour récupérer le titre du jeu ;

IntroductionLe but du jeu : un site

- consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la
- structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques
- Les mots-clés dans les articles
- Les mots-clés dans les rubriques
- L'interface des news
- Et encore d'autres
- moyens de se compliquer la vie !
- Quelques sommaires alternatifs
- Une première version du sommaire
- Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

• une boucle (MOTS) avec pour type de mot « note » pour afficher la note ;

• une seconde boucle (MOTS) avec pour type « machines » pour afficher le logo des machines concernées.

Rien que nous ne sachions déjà faire.

Ajoutons maintenant les cinq dernières previews, cinq soluces et cinq astuces. Les présentations sont différentes à chaque fois, mais le principe est rigoureusement similaire à la boucle précédente (dans des versions simplifiées, puisque nous voulons afficher moins d'informations) :

[SPIP] Une première version du sommaire

Enfin, la liste des news. Toujours le même principe ; cette fois, le lien hypertexte pointe vers la page commune aux news d'un jeu. Le lien se fait sur le titre du jeu (c'est-à-dire le titre de la rubrique), et nous affichons le titre de la news. Il nous reste désormais à indiquer la structure thématique du site (par grand genre de jeux : Action/aventure, Plateforme, Sport...). Là encore rien de bien compliqué :

Notons tout de même cette subtilité : dans les sous-rubriques, la BOUCLE_art_sous vérifie la présence d'articles (cette boucle n'affiche rien). L'affichage du titre et du lien et du titre de la sous-rubrique n'est effectif que s'il n'y pas de rubrique dans la sous-rubrique, puisque cet affichage est placé dans le *texte optionnel alternatif*. En effet, il ne faudrait pas afficher les rubriques de jeu placés directement dans une rubrique.

Notre sommaire est complet. Pas terminé pour autant (dans les articles suivants, nous étendrons encore ses possibilités), mais complet :

- ▶ la structure thématique du site par grande rubriques de type de jeux est présentée ;
- les tests récents (dont nous considérons et c'est un choix éditorial qu'ils

constituent l'élément le plus important du site) sont affichés de manière très visible ;
nous exploitons l'indication des machines ;

nous exploitons les « types d'articles » (les news, previews, tests, soluces, astuces sont présentés séparément);

la note des jeux est exploitée, ainsi que les dates des sorties...

Tout cela, notez bien, sans utiliser la moindre ligne de code PHP, et sans modifier la structure de la base de données. Nous n'avons même pas détourné certaines indications des articles pour y arriver (on aurait pu par exemple décider que le surtitre des articles serait utilisé pour indiquer la machine, et le soustitre pour indiquer la note ; nous aurions ainsi pu afficher ces informations).

[SPIP] Une première version du sommaire





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Un sommaire pour chaque machine

Les amateurs de jeux vidéo possèdent généralement une seule machine (deux pour les accros, trois pour les collectionneurs...). Une page de sommaire général, si elle se justifie à l'arrivée sur le site (le visiteur indique l'URL du site, on ne sait donc pas à priori ce qu'il utilise comme machine), contient trop d'informations superflues pour le propriétaire d'une seule machine : le possesseur d'une Playstation 2 n'est pas concerné par le dernier jeu sorti sur Dreamcast.

Donc, il faut pouvoir présenter un sommaire différent pour chaque machine. Un sommaire qui n'affiche que les jeux de cette machine.

Nous allons donc créer un squelette dont le contenu change en fonction de la machine. Nous nommerons ces fichiers : « sommaire_machine.php3 » et « sommaire_machine.html ». La machine étant indiquée, dans notre structure, par un mot-clé, ces pages dépendront donc d'un « id_mot ». Chaque machine différente sera donc appelée par une URL du type :

▶ sommaire_machine.php3 ?id_mot=23 (23 étant le numéro du mot-clé de la machine).

Revenons à notre sommaire général : nous allons y inclure les liens vers ces sommaires spécialisés ; la création automatique de ces liens (avec les « id_mot » correspondants) nous évitera de devoir effectuer les tests en cherchant les numéros (id_mot) de chaque machine. Dans « sommaire.html », insérons la boucle suivante :

Attention : si l'on a réalisé des logos avec survol, le lien ne fonctionnera pas correctement, car SPIP ajoutera une commande javascript. Le code ci-dessus ne fonctionne qu'à la condition que le logo de chaque mot ne soit constitué que d'un unique fichier (pas d'image de survol).

Introduction

- Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles

La page des rubriques

Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie l

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour chaque machine
Référencer des articles sur le Web
Un forum pour chaque jeu

Le site complet

Le moyen le plus simple et le plus efficace d'éviter un tel désagrément consiste à ne pas utiliser directement #LOGO_MOT, qui construit l'intégralité de la balise HTML de l'image, éventuellement avec un petit code javascript pour gérer le survol, mais à la place l'appel d'une image dont le fichier est : [(#LOGO_MOT|fichier)] (ce qui retourne uniquement le nom du fichier de l'image.

La boucle devient :

Le fichier « sommaire_machine.php3 »

Comme toujours :

Le squelette du sommaire par machine

Inutile de nous compliquer la vie : dupliquons le fichier « sommaire.html », et renommons-le « sommaire_machine.html ».

Puisque cette page dépend d'un « id_mot », nous commençons par ajouter une BOUCLE_principale qui va contenir l'intégralité des autres boucles. Il suffit donc d'ajouter l'appel de cette boucle juste après <body> et de la refermer juste avant </ body> (tout en fin de fichier) :

Le titre de la page, qui jusqu'à présent ne contenait que : <h1>#NOM_SITE_SPIP</h1, est modifié pour afficher le nom et le logo de la machine (c'est-à-dire du mot-clé correspondant à « id_mot ») :

La BOUCLE_somm_mac, qui affiche tous les logos des machines pour créer les liens

vers les sommaires spécifiques, ne doit plus contenir le logo de la machine principale (nous sommes déjà sur cette page, inutile donc de créer un lien vers elle-même). Il suffit d'insérer le critère {exclus} dans la définition de cette boucle :

La BOUCLE_tests, qui affiche les derniers tests publiés, ne doit désormais afficher que les tests qui concernent des jeux sur la machine sélectionnée. Pour cela, nous allons ajouter à l'intérieur de cette boucle une BOUCLE_verif_test, qui va vérifier pour chaque article qu'il concerne bien la machine choisie.

Inconvénient désormais : la BOUCLE_tests affichait les cinq derniers tests. Désormais, sur ces cinq articles, nous ne sélectionnons que ceux qui concernent notre machine. Il est fort probable que cela donne moins de cinq articles, et dans certains cas extrêmes, cela n'affichera plus aucun article. Modifons le critère, et décidons d'afficher non pas les cinq derniers tests ({0,5}), mais tous les tests publiés depuis moins de trois mois ({age<90}) ; on pourra modifier cette valeur en fonction de l'activité réelle du site (si le site est très actif, on réduira le délai de cette boucle, si le site publie peu d'articles, on pourra le rallonger).

Au passage, supprimons la petite boucle qui affichait le logo des machines concernées : cela devient inutile, puisque cette page n'affiche que les informations d'une unique machine.

La boucle devient :

Le principe est identique pour les previews, soluces, astuces, news : on ajoute une boucle de vérification, et on supprime la boucle qui affiche la liste des machines concernées : [SPIP] Un sommaire pour chaque machine

Important. Vous noterez ci-dessus que la boucle de vérification est « collée » à la première boucle (par exemple, entre <BOUCLE_previews(ARTICLE)...> et <BOUCLE_verif_previews(ARTICLE)...>, il n'y a ni espace ni retour à la ligne). En effet, le *texte conditionnel avant* de la première boucle (ici, la mention « Previews ») est activé si la boucle contient au moins un caractère. S'il y a un espace ou un retour chariot avant l'appel de la boucle de vérification, alors même si la boucle n'affiche aucun article (car, depuis trois mois, on n'a publié aucun article de ce type pour cette machine), cet espace parasite activerait l'affichage du code conditionnel.

Voyons maintenant l'affichage des prochaines sorties. On peut décider de créer une nouvelle page des sorties, concernant uniquement la machine sélectionnée, mais nous préférerons ici afficher directement ces sorties sur notre sommaire spécifique (les sorties n'étant pas si nombreuses par machines). En appliquant les mêmes méthodes que précédemment, on remplace le lien « Les prochains sorties » par : Sur le même principe, affichons la liste des jeux préférés pour cette machine depuis trois mois :

La seule subtilité pour l'instant est le classement des articles associés aux mots-clés de type « note » selon le critère {par titre_mot}{inverse} (fonction apparue dans le version 1.3 de SPIP). En effet, les mots de type « note » sont de la forme « 01 », « 02 »..., « 10 » ; on peut donc demander à les classer de 10 à 1.

Cependant, cette présentation ne nous convient pas encore : nous prétendons afficher nos « jeux préférés », alors qu'il s'agit seulement d'un classement par note. Si un jeu est sorti depuis moins de six mois et s'est ramassé une note catastrophique, il sera dans les « jeux préférés » (en bas de liste, mais présent tout de même) !

Nous devons donc trouver un moyen d'afficher uniquement les jeux ayant eu une note supérieure à « 07 » (choix arbitraire). Si vous pensez utiliser pour cela la BOUCLE_notes, en y ajoutant simplement la mention {titre_mot>07}, cela ne fonctionnera pas : SPIP n'accepte qu'un seul critère basé sur les mots-clés dans les boucles autres que les boucles de type (MOTS).

Nous allons utiliser la BOUCLE_lanote (qui affiche la note), et lui demander de ne sélectionner que les notes supérieures à 7 (puisqu'il s'agit ici d'une boucle de type (MOTS), on peut lui fournir plusieurs contraites sur les mots-clés). La BOUCLE_rub_notes, qui affiche le titre du jeu, est alors placé en *texte optionnel après* de la BOUCLE_lanote :

▶ si la note est supérieure à 7, la BOUCLE_rub_notes est effectuée ;

sinon rien n'est affiché.

Attention : il est toujours délicat de placer une boucle dans le *texte optionnel* d'une autre boucle (SPIP peut se mélanger facilement les pinceaux). Pour une raison

étrange, cela est possible dans le *texte optionnel après*, mais pas dans le *texte optionnel avant*.

Sachant que nous ne récupérerons que les articles notés « 08 », « 09 », « 10 », classés du meilleur au moins bon, nous considérons désormais inutile de rappeler la note elle-même. La BOUCLE_lanote est donc vide, elle ne sert plus qu'à activer ou désactiver la BOUCLE_rub_notes.

Enfin, puisque la BOUCLE_lanote devient un nouveau « filtre » appliqué à la sélection d'articles, il faut supprimer les blancs et les retours chariot autour de cette boucle, de façon à ne réellement activer l'expression « Nos jeux préférés » que si au moins un article est vraiment affiché.

Cela nous donne :

Tout cela peut sembler un peu indigeste, mais le tout est que cela fonctionne, et toujours sans la moindre fonction PHP !

Maintenant que nos pages de sommaires spécifiques sont presque terminées, nous constatons, en passant de l'une à l'autre, que certaines pages sont vides. En effet, nous n'affichons ici que des informations de moins de trois mois (pour les tests, les news...). Si une machine n'a été concernée par aucun article depuis trois mois, ou même si une machine n'a encore aucun article du tout (même si cela est prévu par un mot-clé, il est très possible que personne sur votre site n'ait encore écrit au sujet des jeux Linux).

Il faut donc modifier la BOUCLE_somm_mac (celle qui affiche les logos des différentes machines) pour que seules les machines ayant réellement des articles publiés depuis trois mois soient affichés. Il suffit pour cela d'ajouter une boucle vérifiant la présence d'article datés de moins de trois mois associés à ce mot-clé. Ce qui nous donne :

On pensera à effectuer le même remplacement dans la page « sommaire.html » du sommaire général (penser à supprimer le critère {exclus} dans ce cas).

[SPIP] Un sommaire pour chaque machine





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Référencer des articles sur le Web

Monter son site consacré aux jeux vidéo, c'est bien ; mais d'autres y ont pensé avant vous, et une tripotée de sites existe déjà. Pour enrichir encore l'information présentée sur notre site, nous allons donc indiquer des articles consacrés aux jeux que nous présentons.

Cela se fait, dans l'espace privé, par le lien « Référencer un site Web » accessible depuis chaque rubrique. Notre structure, qui regroupe tous les articles consacrés à un jeu dans une rubrique dédiée, facilite l'opération ; il suffit de « référencer un site Web » dans la rubrique qui traite du jeu concerné par le lien.

Tirons à nouveau profit de nos mots-clés. Pour chaque page référencée sur le Web, nous indiquerons :

la machine concernée par cet article (la page référencée concerne une version Playstation, Xbox...);

le type d'article (test, preview...) ; si la page n'entre dans aucune catégorie, nous n'indiquerons pas de type d'article ;

éventuellement, la note attribuée au jeu sur ce site extérieur.

Afin d'enrichir encore l'information, nous souhaitons indiquer, le cas échéant : • qu'il s'agit du site officiel du jeu ;

• que l'article est en anglais (vous pouvez prévoir d'autres langues si vous le souhaitez). En effet, certaines solutions de jeu circulent sur le Net en anglais bien avant d'apparaître en français.

Pour cela, créons un nouveau groupe de mots-clés, intitulé « Sites », et deux mots : « En anglais » et « Site officiel » (on pourra aussi créer « En japonais », « En italien »...). Nous attribuons un petit logo pour chacun de ces mots-clés (ce qui permettra de créer une interface plus compacte). Ce qui nous donne :

Sites	
🗫 En anglais	
Site officiel	SITE OFFICIEL

Introduction

- Le but du jeu : un site
- consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques
- Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

- L'interface des news
- Et encore d'autres moyens de se compliquer la

vie ! Quelques sommaires alternatifs

 Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine **Référencer des articles**

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

Reprenons notre fichier « rubrique.html ». Nous ajoutons la boucle suivante à la fin de la BOUCLE_les_articles :

La BOUCLE_sites affiche le logo et le nom des sites référencés. Pour chaque site, les trois boucles incluses affichent successivement :

- BOUCLE_note_sites : la note attribuée au jeu par cet article ;
- BOUCLE_type_sites : s'il s'agit du site officiel, ou si l'article est en anglais ;
- **BOUCLE_mac_sites : la machine concernée par le site.**

Vous noterez le critère {doublons} dans la BOUCLE_sites. Il interdit d'afficher des site référencés qui auraient déjà été affichés. Pour l'instant, c'est inutile, puisque c'est le seul endroit de ce squelette où nous récupérons des sites référencés.

Complétons cependant notre processus. Puisque nous nous autorisons, si cela est pertinent, à indiquer pour chaque site référencé s'il s'agit d'un test, d'une preview, d'une soluce..., exploitons cette information. Nous allons intégrer, à la suite de nos propres tests, soluces... les liens vers les pages référencées de ce type.

Juste après la BOUCLE_tests, nous allons recopier la boucle précédente (en renommant les boucles), et légèrement la modifier, pour n'afficher que les sites référencés auxquels nous avons attribué le type « Test » :

Nous reproduisons cela pour les previews, les soluces et les astuces.

Le critère {doublons} devient utile : chaque type de sites étant affiché successivement (d'abord les tests, puis les previews...), notre toute dernière boucle (BOUCLE_sites) n'affiche plus que les sites référencés qui ne sont d'aucun type. Par exemple, le site officiel d'un jeu, ou le site d'un fan du jeu, ne peut pas être décrit comme uniquement un test ou une solution ; ils seront donc affichés par la BOUCLE_sites.

Pour terminer l'exploitation des sites référencés, recopions ces nouvelles boucles dans « article.html » (où nous affichons déjà les autres articles concernant le même jeu).





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Un forum pour chaque jeu français

Notre site n'autorise pas, pour l'instant, les visiteurs du site à participer. Or ce genre de site se prète particulièrement bien aux forums ouverts aux visiteurs :

d'abord parce que sur ce genre de sujet, les utilisateurs aiment à donner leur avis ; les forums de jeux vidéo sont très fournis...

▶ parce que c'est un élément indispensable au contenu éditorial du site : il est en effet impossible de prévoir à l'avance toutes les questions concernant un jeu (trucs, astuces, bloqué à tel niveau, comment reconfigurer la carte graphique RadeTI 2525 de son PC...) ; les forums sont le lieu indispensable pour ce genre de questions/réponses.

Avant d'intégrer des forums sur notre site, il faut d'abord définir où et comment les intégrer.

Première question : où ?

Avec les squelettes fournis en standard avec SPIP, on a pris l'habitude d'installer les forums directement sous chaque *article*. Or, ici, notre structure éditoriale est totalement différente : tous les articles concernant un jeu sont regroupés dans une *rubrique*. Nous pourrions certes continuer à installer les forums sous chaque article, mais cela serait sans doute peu efficace : plus qu'une réaction à un article précis, le visiteur voudra certainement discuter du jeu « en général ».

Nous décidons (encore un choix éditorial arbitraire !) que les forums ne concerneront pas chaque article (chaque test, chaque preview, etc.), mais le jeu dans son ensemble. C'est-à-dire la rubrique du jeu. Dans chaque article, nous ferons un lien vers une page commune affichant le forum de la rubrique.

Deuxième question : comment ?

La présentation du forum est importante : faut-il tout afficher d'un seul coup (c'est toujours très pratique), ou bien afficher d'abord une liste des titres des messages, et une page spécifique pour chaque message.

Introduction

- Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo
- La structure du site
- Mise en place de la structure
- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriquesLes mots-clés dans les
- articles

Les mots-clés dans les rubriques

L'interface des news

Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie l

Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine Référencer des articles

sur le Web

■ Un forum pour chaque jeu

Le site complet

Sur un site de jeux vidéo, nous pouvons prévoir des forums très actifs, avec de nombreux messages, certains très longs (certains visiteurs vont certainement poster la critique complète d'un jeu, une soluce interminable...). Impossible dès lors d'afficher tout le contenu de tous les messages sur une seule page.

Nous choississons donc de présenter d'abord la liste des messages, avec uniquement leur titre ; puis nous réaliserons une seconde page affichant chaque message spécifique.

La page forum_jeu.php3

La page qui affichera la liste complète des messages d'un forum sera donc la page « forum_jeu.php3 ». Cette page est appelée avec un numéro de rubrique (puisque c'est la rubrique qui contient tous les articles du jeu).

Commençons par intégrer le lien vers cette page dans la navigation de notre site.

Sur la page « article.html », ajoutons le lien vers le forum du jeu. Insérons (par exemple après l'affichage des #NOTES) :

Contentons-nous pour l'instant de ce seul lien de navigation. En effet, pour réaliser un affichage plus complet (nombre de messages notamment), nous avons besoin de créer des messages de forum afin de tester notre interface, et pour l'instant ces forums sont totalement vides.

Créons donc notre squelette des forums...

Commençons, comme d'habitude, par le fichier d'appel : « forum_jeu.php3 » :

Le squelette forum_jeu.html

Créons maintenant le fichier « forum_jeu.html ». Pour l'instant très simple :

Ce premier squelette très simple affiche :

- le retour à la page d'accueil du site ;
- la hiérarchie menant à ce jeu ;
- ▶ le titre du jeu.

Grâce à la BOUCLE_principale, nous sommes bien dans la *rubrique* qui concerne ce jeu.

Pour l'instant, notre forum est totalement vide. Avant de créer l'affichage prévu (afficher uniquement la liste des messages), créons une interface permettant de créer un forum complet. Grâce à lui, nous pourrons « alimenter » notre forum, et ainsi créer l'interface ensuite.

Insérons le lien qui nous permettra de poster notre premier message :

Automatiquement, #PARAMETRES_FORUM indiquera qu'il s'agit de messages liés à une rubrique, puisque notre BOUCLE_principale est bien de type (RUBRIQUES).

Affichons le titre de ces premiers messages :

Ajoutons la possibilité de répondre à ces messages :

De cette façon, nous pouvons répondre aux messages de « premier » niveau (ce qu'on nomme les « *threads* », c'est-à-dire les messages qui lancent une nouvelle discussion), mais nous ne les affichons pas.

Affichons les réponses :

Nous affichons désormais les réponses aux threads, il est possible de répondre à ces réponses, mais sans affichage. Pour afficher ces réponses, nous allons désormais ajouter une boucle *récursive*, c'est-à-dire que la BOUCLE_reponses va s'appeler ellemême, ce qui nous permettra d'afficher d'un seul coup l'intégralité des messages.

Modifions la BOUCLE_reponses ainsi :

Nous avons ajouté *à l'intérieur* de la BOUCLE_reponses une BOUCLE_rep_messages, qui appelle la BOUCLE_reponses. Ce qui permet d'afficher les réponses aux messages de la BOUCLE_reponses, de manière récursive (on exécute cette boucle jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune réponse). Arrivé à ce stade, pour les besoins de notre développement, il faut faire une pause, et consacrer un peu de temps à créer de nombreux messages dans un forum, avec plusieurs fils de discussion (*threads*), des réponses à des réponses... de façon à simuler un forum complet. Cela nous permettra de créer plus logiquement notre interface graphique.

On recommence...

Après cette étape, pendant laquelle nous avons alimenté notre forum avec une tripotée de messages, nous allons recommencer notre mise en page, cette fois dans l'optique de ce que nous avions prévu au départ : la page « forum_jeu » n'affichera que les titres des messages, et une autre page affichera chaque message.

Comme nos boucles précédentes n'affichaient pas d'informations, les modifications sont peu importantes :

▶ il faut afficher le #TITRE en lien hypertexte vers la page de ce message (nous décidons que nous utiliserons une page intitulée « message.php3 » pour cela) ;

▶ il faut afficher le #NOM de l'auteur du message, et la #DATE d'envoi du message ;

• il faut supprimer la mention « répondre à ce message ».

Nous en profitons pour modifier la présentation graphique. Les et suffisent pour présenter la structure logique, mais graphiquement ça n'est pas très joli. Nous les remplaçons donc par quelques feuilles de style très simples.

Finalement, notre code devient :

Remarque sur les styles. Nous avons inséré ici les styles directement dans la déclaration des <div>. On pourra préférer les regrouper dans des feuilles de style en début de fichier. Cependant, pendant le développement de la page, il est toujours pratique de pouvoir les modifier directement à l'endroit où se trouve l'information. Par ailleurs, l'usage des styles pose des difficultés de compatibilité avec Netscape 4.7 : non seulement celui-ci n'utilise pas l'intégralité des styles, mais en plus certains styles provoquent des bugs d'affichage. Dans l'exemple ci-dessus, nous

avons choisi des styles qui ne provoquent pas ces bugs.

Notre page d'affichage de tous les messages d'un forum est terminée. Dans le cadre d'un véritable site, on gagnerait à afficher de plus les liens vers les articles de cette rubrique (les tests, les previews, un rappel des dates de sortie) ; comme cela a déjà été réalisé par ailleurs, nous laissons ce soin au lecteur.

Afficher chaque message : message.php/message.html

Il nous faut désormais afficher le texte de chaque message, avec la possibilité d'y répondre. Comme nous avons créé les liens sur la page précédente, nous savons que cela se fera avec un couple de fichiers : « message.php3 » et « message.html », appelés par un « id_forum » (id_forum étant le numéro de chaque message du forum).

Le fichier « message.php3 » :

Le fichier « message.html » contient le squelette :

Cette première version affiche :

- le titre de la page (dans <title>...</title>);
- le lien vers la page d'accueil du site ;
- ▶ le titre, le texte, la date, l'auteur et un site Web de ce message.

Du côté de la navigation dans le site, tout reste à faire... Nous allons afficher la mention du jeu concerné par ce message. Dans la BOUCLE_principale, juste avant le #TITRE du message, ajoutons l'indication du titre du jeu (avec un lien vers la

rubrique du jeu) et un lien vers la page affichant tous les messages :

Nous recopions notre traditionnelle BOUCLE_hierarchie permettant d'indiquer la hiérarchie des styles de jeux :

Nous désirons maintenant afficher la hiérarchie des messages qui mènent à notre message (s'il s'agit d'une réponse à un autre message, nous voulons afficher le lien vers ce message « parent »). Nous insérons (après le lien « afficher tous les messages », et avant le #TITRE du message actuel) :

Note : le critère {id_enfant} appliqué aux boucles (FORUMS) a été introduit dans la version 1.3 de SPIP. Ce critère permet d'appeler le message auquel le message actuel répond. (Un critère similaire existe pour les boucles (RUBRIQUES), nous l'utilisons d'ailleurs dans « article.html » pour « remonter d'un cran » dans la hiérarchie des rubriques. Curieusement, nous avions oublié ce critère dans les boucles des forums...)

Nous affichons ici le message auquel le message de la BOUCLE_principale répond. Cela ne nous suffit pas, nous voulons afficher toute la succession des messages jusqu'à notre message principal (si le message affiché grâce à la BOUCLE_parents est lui-même une réponse, nous voulons encore remonter d'un cran, et ainsi de suite jusqu'au premier message du *thread*).

Pour cela nous utilisons tout simplement une boucle récursive, comme nous l'avons fait avec la BOUCLE_reponses de « forum_jeu.html ». Nous inversons cependant la logique, puisqu'au lieu de « descendre » la hiérarchie des messages, nous la « remontons ». Pour que la présentation soit cohérente, nous plaçons l'appel de la boucle récursive *avant* l'affichage du #TITRE du message (les message « parents » doivent s'afficher avant le titre de leur réponse) :

Cette boucle suffit à afficher la navigation et la structure logique dans les messages.

Cependant, graphiquement cela ne nous convient pas. En effet, pour bien marquer le fait qu'il s'agit d'un enchaînement de réponses successives, nous voulons rétablir le petit décalage vers la droite à chaque réponse (comme sur la page « forum_jeu. html »).

Nous allons donc utiliser un style provoquant, à chaque appel de la boucle récursive, un décalage vers la gauche (de 15 points, puisque c'est le décalage utilisé dans la page « forum_jeu.html »). Nous en profitons pour afficher la #TITRE du message dans la même style que sur cette page (liseret à gauche et en dessous) :

L'affichage devient plus cohérent, avec le décalage vers la gauche et les liserets, mais cela n'est pas encore parfait : ce décalage rentre dans la marge gauche de la page, puisque l'on décale vers la gauche, sans avoir auparavant décalé l'ensemble de la page vers la droite (si l'on considère une valeur de marge, on peut ainsi considérer que la marge gauche devient « négative » : au départ une marge égale à 0, puis -15, puis -30...).

Nous allons donc devoir décaler l'ensemble vers la droite. Nous ne pouvons pas le faire à l'intérieur de la BOUCLE_parents, puisque nous décalerions, à chaque récursivité, une fois vers la gauche, et immédiatement une fois vers la droite ; les décalages d'annuleraient à chaque fois.

Nous allons donc créer une nouvelle boucle, avant la boucle d'affichage des parents, dont le seul but sera d'afficher des <div> destinés à provoquer l'affichage vers la droite.

L'ensemble de la page sera décalé vers la droite (s'il y a trois messages avant d'arriver au message principal, tout sera décalé de 45 points vers la droite). Les messages parents partiront donc de cette valeur pour se décaler vers la gauche : le premier message parent sera décalé vers la gauche, avec donc une marge global de 30 points vers la droite (45 - 15), le second sera à 15 points, puis 0 points.

Notre code devient :

La BOUCLE_decaler_droite est encore une boucle récursive, similaire à celle destinée à afficher les messages parents. La différence est ici dans le contenu : à chaque message parent, au lieu d'afficher le titre du message, on affiche uniquement un <div> provoquant le décalage vers la droite.

Puisque nous avons provoqué un décalage vers la droite, il faut ensuite réaliser l'opération inverse en fermant tous ces <div...>. Cela se fait par la même boucle, contenant cette fois les balises </div>. Mais où placer cette boucle ? Il nous semble logique d'afficher le texte du message principal avec un décalage vers la droite : il apparaîtra ainsi très clairement comme une réponse au dernier message affiché par la BOUCLE_parents.

C'est donc juste après la #TEXTE du message principal que nous plaçons le code suivant :

Nous voulons maintenant afficher les réponses au message principal. De cette façon, nous pourrons nous seulement « remonter » la hiérarchie (avec la BOUCLE_parents), mais aussi la « descendre ».

Pour cela, il nous suffit de recopier la BOUCLE_reponses récursive de la page « forum_jeu.html ». Nous insérons ce code juste après le #TEXTE du message principal, et avant le décalage vers la gauche (il est logique que ces réponses soient décalées à droite du message principal) : Enfin il nous reste à afficher les réponses situées au « même niveau » hiérachique que le message principal (c'est-à-dire : si notre message principal est une réponse à un message, nous voulons afficher les liens vers les autres réponses à ce message).

Affichons toutes les autres réponses, en insérant ce code juste avant le #TITRE de notre message principal :

Avec le décalage que nous avons créé précédemment, tout cela est du plus bel effet...

Améliorons encore notre présentation : nous allons afficher au dessus de notre message principal uniquement les messages postés *avant* ce message. Pour cela, nous ajoutons un critère à notre BOUCLE_niveau :

Le critère {age_relatif} (apparu dans SPIP 1.3) est similaire au critère habituel {age}. Mais, là où {age} compare la date de l'élément (article, message de forum, etc.) à la date actuelle (aujourd'hui), {age_relatif} compare cette date à la date de l'élément courant : dans notre cas, puisque nous sommes dans la BOUCLE_principale qui affiche le message principal, nous sélectionnions les autres messages en comparant leur date à la date du message principal. Avec {age_relatif>0}, nous récupérons donc uniquement les messages plus anciens que le message principal.

Fort logiquement, nous créons une boucle avec le critère d'age relatif opposé, après les messages de BOUCLE_reponses.

Il ne nous reste plus qu'à retravailler un peu la présentation du message principal

(nous le plaçons lui aussi à l'intérieur d'un liseret noir), et à ajouter le lien « Répondre à ce message » :

Le SPIP des jeux vidéo		7		
Sport : Te anis				
FORUM: Virtu	a Tennis 2K2			
Poster unmessage				
North Track Wat & Shines	22 Alexandra 2001	1		
7 100 1000 2217 000-1	22 GEORGINE 2001	5		
for creal mercinger 122 datase subsu-	8001	4		
Réponse au sesont message	122 décembre 2001	-		
> Réponse au second mes	sage: 122 décembre 2001			
The seconds reported 122 de	Europe 2001 17 Augustus 2001	-		
>> Lise seconde sépor	ne 121 décembre 2001	1		
>> Use seconde sipor	se 122 décembre 2001	1		
> Discore use 122	diombre 2001	1		
Une nouvelle si poro	e_122 décember 2001			
>>>Et encon une	122 décembre 2001	1		
Premier message Le SPIP des j	zes video			
Sport :	Tennis			
former	da kur Virtus Tarash 3K3			
10144	angen veral veral sets			
affaber	tour to ensue eage e			
The proved	mensinger 1 22 décember 2001			
	Use seconds of parts (122 december 2001 by The seconds director (122 december 2001			
>> Use vecorde st pone 121 détembre 2001				
	>> Une seconde réponse			
	22 d/cembre 2001			
	Après cette d'apre, pendant laquelle nous avens alimenté notre forum avec une tripotée de messages, nous allors recommenserentements en page, cette lois dans l'optique de ce que nous aviens préva au déput : la page « forum_jeu » s'Africhen que les titres des messages, et une autre page affichen chaque message.			
	,	bipondre à ce me crage		
	> > Et encos une 122 décembre 2001			

Nos deux squelettes permettant de gérer les forums d'un jeu sont terminés. Tout cela peut paraître un peu compliqué, mais il faut bien considérer que nous avons décidé de fignoler la présentation de la structure. Nous aurions pu nous contenter d'une interface de navigation beaucoup plus spartiate.

Les liens depuis les autres pages

Reprenons le référencement de ce forum dans les autres pages du site.

Dans la page « article.html », modifions notre lien et ajoutons une boucle :

La BOUCLE_forum n'affiche rien, nous n'utiliserons que le texte conditionnel après.

Le critère {plat} de cette boucle de forum indique que nous voulons récupérer *tous* les messages du forum (sans ce critère, nous ne récupérerions que les *threads*; ici nous récupérons même les messages qui sont des réponses à d'autres messages). Cette boucle (qui n'affiche rien) effectuée, nous pouvons afficher en texte optionnel le nombre total de résultats, grâce à #TOTAL_BOUCLE, c'est-à-dire le nombre de messages dans le forum.

Dans « rubrique.html », cela devient un peu plus compliqué. En effet, de la même manière que nous avions établit une différence de présentation entre les rubriques de navigation (par grandes catégories de jeux) et les rubriques de jeux (contenant des articles), nous ne voulons afficher un lien vers un forum de discussion que s'il s'agit bien de la rubrique d'un jeu. Pour cela, nous créons une boucle qui va tester la présence d'au moins un article dans la rubrique, et notre lien vers le forum ne sera affiché que si cette boucle (BOUCLE_test_jeu) contient au moins un élément. Ce qui nous donne, inséré après la BOUCLE_sites et juste avant la fin de la BOUCLE_les_articles :

Nous supprimons ici l'affichage du nombre de messages : nous sommes ici à l'intérieur du texte optionnel de la BOUCLE_test_jeu, et l'insertion d'une nouvelle boucle à cet endroit est toujours déconseillée (notamment, la valeur #TOTAL_BOUCLE serait celle de la boucle BOUCLE_test_jeu, et non plus le nombre de messages dans le forum).

Evidemment, on pourra compléter ce processus en ajoutant ces liens vers les forums sur d'autres pages. Par exemple le tableau des annonces des sorties de jeux.





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Guide du webmestre et du bidouilleur
 - Tutorial : utilisation avancée des boucles et des mots-clés

Le site complet

Il y aurait encore beaucoup à faire pour enrichir la navigation sur notre site, uniquement en utilisant les boucles de SPIP. Mais ce tutorial est déjà bien assez long... nous en resterons donc là.

L'intégralité des fichiers réalisés dans ce tutorial sont disponibles sur le site spip_contrib. Ces fichiers contiennent quelques petits éléments de mise en page supplémentaires (des tableaux pour les sommaires), mais rien de fondamentalement complexe.

Si vous voulez bidouiller à partir des exemples fournis ici, n'hésitez pas, il reste de nombreuses possibilités de navigation inexploitées dans notre site :

vous pouvez créer des pages de sommaire par type d'article : toutes les dernières previews, tous les derniers tests, toutes les soluces...

▶ vous pouvez vouloir créer des « événements », c'est-à-dire des articles que vous voulez mettre particulièrement en valeur sur la page d'accueil (ces articles n'étant finalement remplacés que par un « événement » suivant). Pour cela, vous pouvez créer un nouveau mot-clé, et effectuer des sélections supplémentaires (notamment sur les pages de sommaire) en fonction de ce mot-clé ;

vous pouvez créer de nouveaux types d'articles (par exemple les « produits dérivés » tels que les figurines, les films adaptés des films...);

vous pouvez créer de nouvelles grandes rubriques, destinées à recevoir un contenu éditorial différent, tel que des analyses générales sur les évolutions des machines (« faut-il encore acheter une Dreamcast ? », « la Xbox est-elle une bonne machine ? »...), des comparatifs... là encore l'utilisation des mots-clés permettra d'enrichir la structure éditoriale de votre site ; ils suffira de créer des squelettes localisés à ces nouvelles rubriques pour obtenir des interfaces adaptées à ces nouveaux besoins... il sera de plus intéressant d'intégrer l'affichage de ces nouveaux types d'articles dans votre sommaire, en exploitant ou non les mots-clés des

 Introduction
 Le but du jeu : un site consacré aux jeux vidéo

- La structure du site
- Mise en place de la

structure

- Écrire des articles
- Première version du
- squelette des articles
- La page des rubriques
- Les mots-clés dans les articles

Les mots-clés dans les rubriques

- L'interface des news
- Et encore d'autres moyens de se compliquer la vie !
- Quelques sommaires alternatifs

Une première version du sommaire

Un sommaire pour

chaque machine

Référencer des articles

sur le Web

- Un forum pour chaque jeu
- Le site complet

machines (par exemple, un article « faut-il acheter une Dreamcast ? » serait affiché dans le sommaire spécifique de cette machine) ;

 sur la page d'un article, vous pouvez améliorer l'affichage des jeux de même genre (les autres jeux de survival horror, les autres jeux de plateforme) : vous pouvez limiter cet affichage qu'aux jeux ayant reçu une bonne note, ou sortis depuis moins de six mois ;

▶ vous pouvez réaliser une navigation de rubrique en rubrique en n'affichant que ce qui concerne une unique machine (attention, cela devient particulièrement complexe à réaliser).

Comme vous pouvez le constater, il y a beaucoup à faire avec les squelettes de SPIP. C'est même le point important à retenir de ce tutorial : *pour exploiter pleinement les possibilités de SPIP, il faut réaliser ses propres squelettes*. On peut dès lors considérer les squelettes fournis en standard avec SPIP comme un pis-aller : afin que chacun puisse commencer à exploiter immédiatement un site avec SPIP, nous fournissons des squelettes ; mais l'intérêt de SPIP, justement, réside dans la réalisation de ses propres squelettes, adaptés à la structure éditoriale dont on a besoin.




SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

Questions et réponses



COMMENT OBTENIR DES RÉPONSES

Les espaces d'entraide entre utilisateurs de SPIP sont nombreux et très actifs. Chacun est donc invité à faire son possible pour ne pas les surcharger inutilement : les personnes qui interviennent le font à titre bénévole et ne répondront pas à des demandes trop pressantes ou déplacées.

Avant tout, commencez par bien consulter la présente documentation, notamment les FAQ qui y figurent ; beaucoup de questions y sont abordées. De nombreux utilisateurs de SPIP tiennent à jour le site des contributions externes SPIP-CONTRIB : c'est une mine d'informations et de solutions à des problèmes variés.

Une dernière recommandation : *ne multipliez pas inutilement les appels à l'aide* en postant le même message en différents endroits (listes de discussion, forums...). C'est le meilleur moyen de vous faire mal voir des personnes qui auraient pu vous apporter de l'aide.

français

tout le site

Forums de discussion

 Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé
 Administration, gestion,

configuration du site

Créer ses squelettes

Modifications récentes

- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres
- squelettes
- La boucle FORUMS
- La syntaxe des balises SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

Liste de discussion des utilisateurs de SPIP

LISTE DE DISCUSSION : l'espace le plus pertinent pour obtenir de l'aide est la liste de discussion des utilisateurs de SPIP. Vous

pouvez vous y abonner et vous désabonner à tout instant. Notez que cette liste dispose d'archives publiées en ligne et que l'on peut interroger grâce à un moteur de recherche. Il s'agit bel et bien de l'endroit le plus actif pour la communauté des utilisateurs.

Forum de discussion

FORUM : le présent site vous propose un forum de discussion. Il est recommandé pour *les utilisateurs occasionnels*. Comme sur tout forum, merci de consulter les messages déjà postés pour voir si votre question n'a pas déjà été posée précédemment et la réponse publiée.

La FAQ de SPIP-Contrib

- Article Précédent / Article Suivant
- Vignettes automatique, changements spip 1.7.2 ?
- Comment désactiver une partie d'un squelette ?
- Où chercher les infos avant de poser une question sur la liste ?
- Améliorer la qualité des vignettes
- Envoyer les nouveautés à une liste de discussion
- Votre site est mis en place mais vous avez plein de hiéroglyphes à la place du texte



FAQ technique

- Ajouter un type de document
- Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre
- Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages
- « Maximum execution time exceeded »
- Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?
- Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP?
- Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?
- Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal

[...]



FAQ : Premiers pas

■ Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

- Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?
- Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

■ Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

- J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
- Mon site est vide, que dois-je faire ?

[...]



Forums de discussion

- Installation, mise-à-jour
- Utilisation de l'espace privé
- Administration, gestion, configuration du site
- Créer ses squelettes





- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en francais
 - Questions et réponses

FAQ technique

Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »

Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?

Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal

Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.

Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « .php3 »

J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time

français tout le site

Forums de discussion

 Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé

Administration, gestion,

configuration du site

Créer ses squelettes

Modifications récentes

SPIP 1.7, 1.7.2
La boucle RUBRIQUES
<INCLURE> d'autres squelettes
La boucle FORUMS
La syntaxe des balises

- SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IISUn forum pour chaque jeu

[SPIP] FAQ technique

Introduction

exceeded »

Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.

SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ?





FAQ technique

Ajouter un type de document français English Español

Depuis la version [SPIP 1.4], il est possible d'installer des documents joints aux articles (et, en option, aux rubriques).

Pour des raisons de sécurité, SPIP n'autorise pas l'installation de n'importe quels types de documents. En effet, permettre l'installation de documents sur un serveur distant à partir d'une interface Web peut poser de sérieux problèmes de sécurité. C'est pourquoi cette liste d'autorisations existe, et pour cette même raison SPIP ne propose pas d'interface pour modifier cette liste.

▼ JOINDRE UN DOCUMENT ?	
Vous pouvez joindre à cet article des documents de type : ai, aiff, asf, avi, bmp, bz2, c, deb, djvu, doc, dvi, eps, gif, gz, h, html, jpg, mid, mng, mov, mp3, mpg, ogg, pas, pdf, png, ppt, ps, psd, qt, ra, ram, rm, rpm, rtf, sdd, sdw, sit, swf, sxc, sxi, sxw, tex, tgz, tif, txt, wav, wmv, xcf, xls, xml, zip.	Télécharger depuis votre ordinateur : Browse Télécharger En tant qu'administrateur, vous pouvez installer (par FTP) des
La création automatique de vignettes de prévisualisation est activée sur ce site. Si vous installez à partir de ce formulaire des images au(x) format(s) jpg,png, elles seront accompagnées d'une vignette d'une taille maximale de 120 pixels.	pour ensuite les sélectionner directement ici. 🕐

Le pavé permettant de joindre un document

Ce pavé affiche systématiquement la liste complète des types de documents autorisés (ici dans l'encadré clair).

Comme vous pouvez le constater, la liste des types de fichiers autorisés est déjà relativement fournie, et nous l'enrichissons régulièrement lorsque le besoin est

■ Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

 Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »
 Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

 J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time exceeded »
 Dès ma première [SPIP] Ajouter un type de document

connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers. SPIP ne fonctionne pas

chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ? exprimé sur les listes.

Avant de poursuivre, prenez le temps de bien lire ce qui suit :

 Cette manipulation est *potentiellement dangereuse* et peut introduire un énorme trou de sécurité dans votre site. Certains formats de fichiers (exécutables sur le serveur) ne doivent surtout pas être acceptés. En particulier, n'acceptez jamais l'installation de fichiers de type
 PHP (.php, .php3...) sur votre site, la sécurité de votre site serait *totalement compromise*. N'hésitez pas à vous renseigner avant d'ajouter des types de fichiers.

▶ Volontairement, nous n'avons pas installé dans SPIP d'interface pour modifier la liste des types de fichiers autorisés. Cela pour réserver cette modification aux utilisateurs confirmés. Pour effectuer la manipulation, vous devez utiliser un gestionnaire de base de données (par exemple : phpMyAdmin). Or s'attaquer directement à la base de données de SPIP « à la main » (sans utiliser l'interface et les automatismes de SPIP) est potentiellement destructeur pour votre site. Si vous ne savez pas exactement ce que vous faites, ne le faites pas. Si vous n'avez pas l'habitude de phpMyAdmin, ne l'utilisez pas sur la base de SPIP. Dans tous les cas, effectuez une sauvegarde de votre site SPIP avant de procéder à des interventions manuelles dans la base.

Accessoirement, l'ajout d'un type de fichier ne se justifie que si les visiteurs de votre site peuvent utiliser (« lire ») ce type de fichier. Utiliser un format de fichier que l'on ne peut lire qu'avec un logiciel ultra-spécialisé sur un site grand public n'a pas vraiment de sens. Avant d'ajouter un type de fichier, vérifiez qu'il peut bien être utilisé par vos utilisateurs (notamment : lecteur ou plug-in gratuit et facile à installer ; ce format est-il lisible sur tous les ordinateurs, Mac, PC, Linux... ?).

Pour toutes ces raisons, nous insistons sur le fait que cette manipulation ne doit être effectuée qu'en parfaite connaissance de cause. Si vous avez des doutes, renseignez-vous auprès de personnes compétentes ou, plus simplement encore, convertissez vos fichiers dans un format déjà autorisé et largement répandu (par exemple, un document FrameMaker ne pourra pas être lu directement par le grand public ; s'il s'agit simplement de diffuser son contenu, vous pouvez aussi bien en faire un fichier PDF directement téléchargeable par vos visiteurs plutôt que de vouloir ajouter le type « FrameMaker » dans la liste des fichiers autorisés par SPIP).

* *

Pour ajouter un type de fichier autorisé sur votre site sous SPIP, utilisez phpMyAdmin (ou tout logiciel équivalent) pour accéder à la gestion de la base de données.

Il vous faut ajouter un nouvel élément dans la table spip_types_documents.

+	T→	id_type	titre	descriptif	extension	mime_type	inclus	upload	maj
Edit	Delete	59	RealAudio		m		embed	oui	20020829183952
Edit	Delete	58	RealAudio		ram		embed	oui	20020829183952
Edit	Delete	53	PDF		pdf		non	oui	20020829183952
Edit	Delete	3	GIF		gif		image	oui	20020829183952

Quelques types de documents dans phpMyAdmin

id_type. Laissez ce champ vide. La numérotation des id_type est effectuée automatiquement par mySQL.

titre. Indiquez ici le nom du type de fichier (souvent il s'agit du nom du programme qui permet de créer et lire ce type de fichier). Choisissez un nom court et aussi générique que possible. Sur un site multilingue, prenez soin à ne pas utiliser un titre propre à une langue (par exemple, un visiteur anglophone ne sera pas tellement intéressé par un fichier indiqué comme étant une « image vectorielle pour Illustrator » ; on se contentera donc d'indiquer « Adobe Illustrator »).

descriptif. Laissez vide ; ce champ n'est pas utilisé.

extension. Ce champ est le plus important : c'est là qu'on indique le type de fichier identifié par son extension. Par exemple, « rm » et « ram » pour du Real, « pdf » pour un fichier Acrobat PDF, « gif » pour une image au format GIF...

mime_type. Laissez vide ; ce champ n'est pas utilisé.

inclus. Le choix est laissé entre : « embed », « non », « image ». Prenez bien soin à effectuer ici le bon choix (c'est très important pour le bon fonctionnement de votre site) ; il détermine de quelle manière ce type de document sera « appelé » dans votre site pour être présenté aux visiteurs :

- « non » : ce type de fichier ne peut pas être inclus directement à *l'intérieur* d'une page HTML ; on ne peut que le présenter au travers d'un lien hypertexte. Par exemple, un fichier PDF ne peut pas être affiché à l'intérieur d'une page HTML : le seul moyen de le joindre est de créer un lien hypertexte permettant d'ouvrir le fichier dans une nouvelle fenêtre (ou de le télécharger sur le disque dur du visiteur) ; un fichier de type « pdf » se voit donc attribuer le champ inclus fixé à « non » ;
- « embed » : ce type de fichier peut-être directement affiché à l'intérieur d'une page HTML où il sera lu grâce à une extension du butineur (plug-in...). C'est le cas de la majorité des formats multimédia utilisés sur le Web : Flash, Shockwave, films vidéo...
- « image » : il s'agit de formats d'image affichés directement dans la page HTML sans extension particulière (avec le code HTML). A priori, vous n'aurez pas besoin d'ajouter de tels types de fichiers, la liste fournie par SPIP étant déjà exhaustive. (Notez bien : certains formats d'images réalisés avec des logiciels de « dessin » ne peuvent pas être affichés directement en tant que « image » et nécessitent une extension pour être lus ; de tels formats seront alors « embed », voire « non ».)

• upload. Indique que vous autorisez l'installation de ce type de fichier via l'interface Web de SPIP. On choisit donc « oui ».

b maj. Ce champ est géré automatiquement par SPIP. Laissez vide.

Cette opération effectuée, vous pouvez créer une nouvelle icone (vignette de prévisualisation) correspondant à ce type de fichier. Pour assurer la cohérence graphique avec les icones livrées par défaut avec SPIP, cette vignette aura une taille d'environ 48 pixels de large et 52 pixels de haut.

Vous pouvez utiliser tout type de format (GIF, PNG, JPG) ; préférez un format autorisant un fond transparent.

- Le nom de votre fichier sera formé ainsi :
 - l'extension du type de fichier autorisé ;
 - le format graphique de cette vignette (« .gif », « .png »...) ;
 - par exemple, une vignette sauvegardée en PNG, créée pour le format PDF, sera nommée : « pdf.png ».
 - N.B. Les noms se terminant par « -dist » sont réservés aux fichiers distribués avec SPIP. Ainsi, n'utilisez pas le nom « pdf-dist.png », ce nom est réservé au fichier créé par les développeurs de SPIP ; si vous utilisez tout de même ce nom, votre fichier risque d'être écrasé lors de votre prochaine mise-à-jour de SPIP.

ſ

• Cette vignette s'installe par FTP dans le dossier /IMG/icones.





Questions et réponses

FAQ technique

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre français català Español

Beaucoup d'internautes et de webmestres (surtout chez les débutants) estiment que certains liens sur les sites doivent ouvrir, de force, une nouvelle fenêtre dans le navigateur. L'équipe de SPIP, comme beaucoup d'autres, pense que c'est *mal.*

Toutefois, pour tenter de faciliter la vie à ceux qui voudraient absolument cette fonctionnalité, il existe un filtre |liens_ouvrants qui fait « sauter » tous les liens externes entrés dans le texte via le raccourci [titre->http://www.uzine.net/spip].

Au cours du développement de SPIP, aux alentours de septembre 2002, nous avons testé l'idée d'un raccourci de lien supplémentaire, idée que nous avons abandonnée après mûre réflexion : on n'y reviendra pas ;-)

Bilan des courses : dans les cas où c'est absolument nécessaire, il faut entrer le lien à la main, sans passer par le raccourci spip, c'est-à-dire en tapant lien.

Les autres méthodes sont à proscrire, voici pourquoi :

1) Un hack des raccourcis spip, qui ressemble à quelque chose du genre [texte->URL" target=..."] est souvent signalé sur les listes spip comme une « solution ». Or c'est *la pire** des solutions. En effet, si jamais un jour on trouve quelque chose à faire des raccourcis de liens (par exemple, au pif, intégrer les liens dans une table et les vérifier périodiquement), ceux qui auront utilisé ce hack risquent de subir des dysfonctionnements.

2) Le raccourci [texte->>lien], qui a été testé entre le 21/09 et le 13/12 2002, dans les versions *de développement*, n'était pas satisfaisant. Il introduisait trop de problèmes de contrôle pour les webmestres qui n'en veulent pas.

La bonne solution, répétons-le, est de ne pas utiliser de liens ouvrants ; l'autre possibilité, moins bonne, est de les utiliser systématiquement sur les liens externes,

Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

 Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »
 Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? ■ Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

 J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time exceeded »
 Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers. SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ?

en utilisant pour cela le filtre |liens_ouvrants.

٦





Questions et réponses

FAQ technique

Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »

Pour éviter qu'une erreur de programmation dans les scripts PHP ne bloque le fonctionne du serveur, les hébergeurs fixent une durée maximale d'exécution de chaque page PHP. Cette limite est généralement fixée à 30 secondes : si une page « part » dans un calcul qui prend plus de 30 secondes (un énorme calcul, ou une boucle sans fin), le serveur interrompt le calcul et l'indique par un message d'erreur. Pour SPIP, cette limite de 30 secondes est largement suffisante pour effectuer tous ses calculs.

Certains hébergeurs fixent cependant des durées maximales très courtes. C'est notamment le cas chez Free (15 secondes) et chez Online (8 secondes). De plus, chez ces hébergeurs, la mémoire allouée au fonctionnement de PHP est plutôt faible, ce qui en ralentit l'exécution. Ainsi, les fonctions de SPIP, chez ces hébergeurs, prennent plus de temps à s'exécuter, et la durée maximale pour qu'elles s'exécutent est ridiculement courte. Imaginez un train qui ne peut fonctionner que pendant une heure, et qui doit parcourir une distance de 120 kilomètres sur des lignes où la vitesse est limitée à 60 km/h : à mi-chemin le train s'arrêtera en rase campagne.

Ce problème se rencontre systématiquement avec des articles longs : chez ces hébergeurs, le calcul de telles page est interrompu par le serveur avant la fin des calculs, ce qui interdit leur affichage et provoque le message d'erreur « Maximum execution time exceeded ».

Il n'y a aucune solution technique. SPIP a déjà été largement optimisé pour tourner plus vite, le problème est désormais du côté des hébergeurs.

Seule solution immédiate : faites-vous héberger ailleurs, chez des hébergeurs qui fournissent un service utilisable, et non pas bridé d'une manière extrême.

Ecrivez au responsable de l'hébergement pour lui demander d'augmenter la durée

Ajouter un type de document Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

■ Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded » Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG,

GIF, PNG) ? Comment fonctionne le moteur de recherche de

SPIP ? Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

J'obtiens des messages

du genre « Maximum
execution time exceeded »
Dès ma première
connexion à l'espace privé
de SPIP, rien ne fonctionne
et on m'indique une erreur
à la ligne 1 de certains
fichiers.
SPIP ne fonctionne pas

chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ? maximale d'exécution des scripts (30 secondes comme tout le monde, par exemple). On ne sait jamais, peut-être qu'à la longue... Mais pour l'instant, l'absence de réactions semble plus indiquer une volonté délibérée de brider l'hébergement gratuit pour pousser les webmestres à passer à l'hébergement payant qu'un réel impératif technique.





- Documentation en français
 - Questions et réponses
 - FAQ technique

Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

[SPIP 1.4] La création automatique de vignettes de prévisualisation utilise une fonctionnalité associée à PHP, nommée « GD » (on appelle cela une « librairie »). Cette librairie ne fait pas partie des fonctions intégrées à PHP, c'est une option développée à part (par Thomas Boutell), que les responsables des serveurs peuvent ou non installer avec PHP.

(1) Première conséquence : certains hébergeurs n'installent pas GD avec PHP. Chez ces hébergeurs, les fonctions graphiques sont donc inutilisables. Notamment SPIP ne pourra pas créer automatiquement les vignettes.

Dans ce cas, il faut demander à l'hébergeur d'installer la librairie GD.

(2) Le format GIF est un format propriétaire, qui utilise des fonctions qui ne sont pas des logiciels libres (notamment, leur propriétaire réclame une redevance aux programmes graphiques qui manipulent le format GIF). On ne peut donc pas l'installer dans un logiciel libre. Cependant, ignorant ce problème de copyright, les toutes premières versions de GD manipulaient le format GIF ; les versions récentes ne l'exploitent plus. Chez certains hébergeurs, avec des versions anciennes de GD, le GIF est donc utilisable ; mais chez la plupart, il n'est pas possible de l'exploiter.

Si le GIF n'est pas exploitable, il semble inutile de le réclamer à votre hébergeur : il faudrait en effet qu'il installe une ancienne version de GD plutôt qu'une version récente (autant demander à remplacer Windows 2000 par Windows 95 sur une machine de bureau).

(3) Pour fonctionner, la librairie GD utilise elle-même d'autres logiciels et librairies pour traiter les formats PNG et JPEG. Si l'hébergeur n'a pas installé auparavant ces logiciels, GD fonctionnera, mais n'exploitera pas l'un ou l'autre de ces formats. Ainsi, même avec une version récente de GD, il est fréquent que seul le format PNG soit

document Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »

Ajouter un type de

Pourguoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.

Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

J'obtiens des messages

du genre « Maximum
execution time exceeded »
Dès ma première
connexion à l'espace privé
de SPIP, rien ne fonctionne
et on m'indique une erreur
à la ligne 1 de certains
fichiers.
SPIP ne fonctionne pas
chez mon hébergeur

habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ? exploité, parce que les logiciels permettant de travailler en JPEG ne sont pas installés sur la machine...

Dans ce cas, demandez à votre hébergeur de compléter son installation pour que le format JPEG soit utilisable.

Dans la configuration précise de SPIP, lorsque vous demandez l'activation de la création automatique des vignettes, SPIP va tester les trois formats d'images, pour déterminer lesquels peuvent être exploités chez votre hébergeur. Si vous avez compris l'explication qui précède, vous savez que vous n'obtiendez jamais l'utilisation des trois formats d'image ; fréquemment vous n'obtiendrez que le PNG et le JPEG ; parfois seulement le format PNG ; et le GIF encore plus rarement.





FAQ technique

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Le moteur de recherche intégré à SPIP est très simple d'utilisation, et cependant relativement puissant. Même si la plupart des utilisateurs n'ont aucune raison de se demander « comment ça marche ? », nombreux sont les courriers qui demandent des précisions sur son fonctionnement...

Voici les principes sur lesquels repose le moteur de SPIP.

Afin d'être rapide et efficace (c'est-à-dire pour qu'il donne des réponses pertinentes), le moteur de SPIP utilise un système d'**indexation** des contenus. L'indexation consiste à analyser tous les textes contenus dans SPIP, à en extraire tous les mots, et à sauvegarder pour chaque mot l'endroit où il apparaît.

Comme l'index dans un livre vous présente les mots importants du livre, suivis des numéros des pages où les retrouver, l'index du moteur de recherche fait correspondre à chaque mot utilisé sur le site le numéro de l'article, de la brève... où le retrouver.

Ensuite, lorsqu'on utilise le moteur pour effectuer une recherche, SPIP n'a plus besoin de consulter l'ensemble des textes du site, mais simplement d'aller consulter l'index pour savoir où se trouvent ces mots. On gagne ainsi énormément de temps (et plus le site est gros, plus on gagne de temps).

L'indexation

Le principe est donc le suivant : prendre un texte (plus ou moins long), en extraire tous les mots, et noter chacun de ces mots dans une base de données, en faisant correspondre ce mot à l'endroit où il se trouve.

Par exemple, notre site a trois articles, dont les textes (très courts) sont :

Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

 Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »
 Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?
Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal
Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des [SPIP] Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

messages d'erreur quand je
les installe sur le serveur.
Le serveur qui m'héberge
tourne sous PHP4, et ne
comprend pas les fichiers « .
php3 »
J'obtiens des messages
du genre « Maximum
execution time exceeded »
Dès ma première
connexion à l'espace privé
de SPIP, rien ne fonctionne
et on m'indique une erreur
à la ligne 1 de certains
fichiers.

 SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un
 « patch » quelque part ?

- article 1 : « Le petit chat est mort de froid et de faim. »
- article 2 : « Le gros chat est rentré à la maison. »
- article 3 : « La maison résiste au froid. »

Nous allons extraire les mots de chaque article, et enregistrer pour chaque mot à quel article il correspond (nous ne prendrons que les mots de plus de trois lettres, nous expliquerons plus loin pourquoi) :

- ▶ *petit* : 1
- ▶ *chat* : 1, 2
- ▶ *mort* : 1
- ▶ *froid* : 1, 3
- ▶ *faim*:1
- ▶ *gros*:1
- rentré : 2
- ▶ *maison* : 2, 3
- résiste : 3

Et ainsi de suite, en considérant que notre site est certainement beaucoup plus gros, et les articles beaucoup plus long.

Si l'on recherche le mot chat :

• une solution sans indexation consisterait à relire tous les articles, pour y trouver le mot *chat* ; sur un gros site, même pour un ordinateur, cela prend beaucoup de temps ;

puisque nous avons un index, il suffit de consulter l'entrée *chat* : on sait immédiatement qu'il se trouve dans les articles 1 et 2.

La pondération

À l'indexation s'ajoute un deuxième principe : la pondération. Il s'agit d'essayer de rendre le moteur plus pertinent. Par exemple, si un mot apparaît dans le titre d'un article, et dans le corps du texte d'un autre article, on considère que si l'on recherche ce mot, il faut en premier indiquer celui où il apparaît dans le titre. De plus, si un mot apparaît 25 fois dans un article, et seulement deux fois dans un autre, on veut afficher en premier l'article où le mot est le plus fréquent.

On voit que l'indexation simple ne suffit pas. Si on recherche *chat*, on trouvera les articles où il apparaît, mais sans pouvoir ensuite classer ces articles entre eux (selon que le mot chat apparaît une fois ou 20 fois, ou s'il se trouve dans le titre ou seulement dans le texte...).

SPIP va donc calculer une pondération pour chaque mot dans chaque article. C'est-àdire donner des points à ce mot en fonction de l'endroit où il se trouve, et du nombre de fois où il apparaît :

dans le titre	8 points
dans le soustitre	5 points
dans le surtitre	5 points
dans le descriptif	4 points
dans le chapo	3 points
dans le texte	1 point
dans le post-scriptum	1point

Si le mot apparaît plusieurs fois, on additionne les occurences.

Par exemple, si dans un article, le mot chat apparaît :

- une fois dans le titre : 8 points
- deux fois dans le descriptif : 2 fois 4 = 8 points
- ▶ six fois dans le texte : 6 fois 1 = 6 points
- total: 8 + 8 + 6 = 22 points.

Le mot chat, dans l'index, est donc ainsi enregistré :

- chat, dans l'article numéro X, 22 points ;
- chat, dans l'article numéro Y, 15 points ;
- <u>ا ا ا</u>

Si l'on recherche le mot *chat*, grâce à l'index, on saura donc qu'il se trouve dans les articles X et Y, et de plus on peut classer ces articles entre eux : 22 points dans X, 15 points dans Y, donc on considère que l'article X répond mieux à la recherche.

Les mots-clés : beaucoup d'utilisateurs confondent les mots-clés et l'indexation. Les mots-clés n'ont, par nature, aucun rapport avec l'indexation : quand SPIP effectue une recherche, il ne recherche pas dans les mots-clés associés à des articles (ce serait très limité), il recherche dans l'index qu'il a fabriqué à partir du texte exact des articles. Donc, dans le principe même de l'indexation, les mots-clés n'interviennent pas du tout.

En revanche, les mots-clés sont tout de même utilisés pour fabriquer la pondération des articles. Si un mot-clé est associé à un article, il entre alors dans l'indexation de l'article lui-même, avec une forte pondération (12 points pour le nom du mot-clé, 3 points pour son descriptif). Ainsi, si notre article Y (15 points en prenant simplement compte son contenu propre) est associé au mot-clé *chat* (parce qu'on indique par ce mot que c'est le sujet de cet article), il faut ajouter à l'indexation de cet article, pour le mot *chat*, les 12 points du mot-clé : total 27 points. Dans notre recherche sur *chat*, l'article Y devance désormais l'article X.

Notons enfin que tous les éléments de contenu de SPIP font ainsi l'objet d'une indexation : les articles, les brèves, les rubriques, les auteur, les mots-clés, les sites référencés (si le site est une syndication, les titres des articles récupérés sur ce site entrent également dans l'indexation).

Où est-ce stocké?

Les données de l'indexation sont directement stockées dans la base de données. Cette partie est un peu technique, aussi je ne m'étendrai pas longtemps sur le sujet.

Sachez simplement qu'il y a plusieurs index (listes des mots), correspondant chacun à un type de contenu (un index pour les articles, un index pour les rubriques, un index pour les brèves...). De plus, contrairement à l'explication ci-dessus, où les entrées de l'index sont des mots, dans SPIP les entrées des index sont des nombres calculés à partir de ces mots (des *hachages*) ; une autre table de la base de données stockant par ailleurs les correspondance entre les véritables mots et ces nombres ; cette méthode permet d'accélérer les recherches dans les index (il est plus rapide pour le logiciel de rechercher des nombres plutôt que des mots). Notez surtout que la taille des index est très importante. Sur uZine, par exemple, la partie de la base de données consacrée au stockage des articles pèse 9,7 Mo. La partie qui stocke l'index correspond aux articles pèse 10,5 Mo. Et la partie qui stocke la correspondance entre les mots et leur traduction en nombres 4,1 Mo. Ainsi, pour un site dont les articles occupent 9,7 Mo, l'indexation de ces articles représente, à elle seule, près de 14,6 Mo. L'espace nécessaire à ces articles et à la recherche a donc plus que doublé la taille occupée par le site. C'est l'une des raisons, notamment, pour lesquelles on peut préférer désactiver le moteur de recherche, si l'on a d'importantes limitations en matière d'hébergement.

Quels mots sont indexés ?

Nous l'avons vu, tous les mots de tous les éléments de contenu du site sont extraits, puis analysés (pour pondération). Cependant, SPIP ne va pas retenir tous les mots.

Les codes HTML sont exclus de l'indexation. Cela est évidemment nécessaire pour obtenir des recherches « propres »...

▶ Les mots de moins de 4 lettres ne sont pas retenus (en réalité, de moins de 3 lettres, mais les mots de 3 lettres ne sont pour l'instant pas exploités réellement lors des recherches). Ce point soulève beaucoup de questions de la part des utilisateurs...

Le problème est d'obtenir des résultats aussi pertinents que possible. Il faut donc privilégier, dans les recherches, les mots réellement importants dans le sens de la recherche. Par exemple, si l'on recherche les mots *le chat*, le mot important est *chat*, et non *le*...

Reprenons notre premier exemple (avec trois articles constitués chacun d'un phrase). Si l'on avait indexé tous les mots, nous aurions notamment les mots :

- ▶ *le* : 1, 2
- *est* : 1, 2
- ▶ ...

En recherchant les mot le froid est dangereux, nous trouverions les entrées :

- ▶ *le* : 1, 2
- ▶ *froid* : 1,3
- ▶ *est* : 1, 2
- dangereux : nulle part.

En ajoutant les résultats de ces mots pour chaque article (en réalité, la pondération de chaque article, mais considérons pour notre exemple que chaque mot a une pondération d'un seul point), on obtiendrait :

- article 1 : 3 mots
- article 2 : 2 mots
- ▶ article 3 : 1 mot.

Le classement mettrait donc en tête l'article 1, puis l'article 2, puis l'article 3. Or, l'article 2 ne parle pas de froid, contrairement à l'article 3. À cause de l'utilisation des mots sans importance pour le sens (*le, est*), le classement est faussé.

D'où le besoin, dans l'indexation, de ne pas tenir compte des mots qui n'entrent pas dans le sens de la recherche. La méthode la plus propre consiste à fournir au système une liste de mots à ne pas indexer ; cependant, cela nécessite un travail énorme, c'està-dire la constitution de dictionnaires d'exclusion (et cela dans toutes les langues)... Donc, plus simplement, dans SPIP nous choisissons de considérer que les mots de trois lettres et moins ne sont pas « importants » ; évidemment, il y a de la casse, puisque des mots comme *Val, mer, sud...* ne sont plus pris en compte ; c'est donc un compromis, qui se juge sur l'efficacité des recherches (qui sont globalement de bonne qualité).

N.B. Depuis la version 1.6 de SPIP, les sigles de deux lettres et plus, y compris ceux contenant des chiffres (G8, CNT, PHP, ONU...), sont indexés. Un sigle est un mot ne comprenant aucune minuscule.

Quand a lieu l'indexation ?

L'indexation a lieu à trois moments différents :

- lorsque vous validez un article, celui-ci est immédiatement indexé ;
- lorsque vous modifiez un article déjà publié, il est à nouveau indexé ;

▶ lors de la visite du site public, si un élément accessible au public n'est pas indexé (par exemple, lorsque vous venez d'effacer les données d'indexation depuis l'espace privé, ou lorsque vous venez de rétablir une sauvegarde de votre site - les index ne sont pas sauvegardés -, ou si vous avez activé le moteur de recherche après avoir déjà publié des articles), alors il est indexé (en tâche de fond).

Retenez que l'opération d'indexation est relativement lourde : elle demande de nombreux calculs (calculs peu complexes, mais effectués sur tous les mots de l'article), et provoque de très nombreux appels à la base de données. Là aussi, chez un hébergeur très lent (vraiment très lent !), il peut être préférable de désactiver le moteur de recherche.

Retenez également que, si vous activez le moteur après avoir déjà publié des articles, ceux-ci ne sont pas immédiatement indexés : ce seront les visites sur le site public qui provoqueront leur indexation. Sur un gros site, cela peut prendre un certain temps.

La recherche

Puisque tous les documents sont indexés, on peut désormais effectuer des recherches.

Si vous recherchez un seul mot...

SPIP va consulter l'index, et trouver l'entrée correspond à ce mot. Pour le mot *chat*, nous avions trouvé les articles X et Y. SPIP va de plus récupérer le nombre de points attribués à ce mot pour chaque article (22 points dans X, et 27 points pour Y). On peut donc classer nos résultats : l'article Y, puis l'article X.

Si vous recherchez plusieurs mots...

SPIP n'autorise pas les constructions du type « ET », « OU », il ne fonctionne pas de cette manière.

Lorsque vous recherches plusieurs mots, SPIP va effectuer l'opération de recherche pour chaque mot, récupérer les points de chaque article (ou brève, ou rubrique, etc.), et ajouter ces points.

Recherchons par exemple les mots *chat*, *gros*, *maison*. On obtient les résultats suivants pour chaque mot :

- *chat* : article X (22 points), article Y (27 points),
- gros : article X (12 points), article Y (2 points), article Z (5 points),
- *maison* : article Y (3 points), article Z (17 points).

SPIP fait l'addition de tous ces points pour chaque article :

- ▶ article X : 22 + 12 = 34 points,
- ▶ article Y : 27 + 2 + 3 = 32 points,
- ▶ article Z : 5 + 17 = 22 points.

Le classement des articles, pour la recherche *chat, gros, maison*, est : article X, puis article Y, puis article Z. (Dans les squelettes, on peut d'ailleurs demander l'affichage des points de chaque résultat grâce à la base #POINTS.)

Ca n'est donc pas une recherche de type « ET » ni « OU », c'est une addition de points. Et à l'usage, cela se montre plutôt efficace (on trouve ce que l'on cherche, ce qui est bien le but d'un moteur...).





Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?

■ français ■ •••••• ■ català ■ Deutsch ■ English ■ Español

NON. Surtout pas. Jamais. À aucun prix. Never ever. Nichts.

Lisez-bien ce qui suit : « Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut surtout pas installer une vieille sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP. Il ne faut

Allez savoir pourquoi, un jour un individu a annoncé sur la liste de SPIP qu'il fallait faire comme cela et, malgré toutes nos explications contraires, nombre d'utilisateurs restent persuadés qu'il faut réinstaller sa vieille sauvegarde quand on change de version de SPIP.

C'est une erreur *fatale*, pire qu'un virus dans votre Outlook. Votre ordinateur prend feu, le disque dur fond, votre hébergeur fait faillite, France Telecom se trompe dans votre facture, et vous êtes interdits à vie de jamais plus utiliser le net.

La procédure correcte pour effectuer une mise à jour, c'est expliqué là.

Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

 Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »
 Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

■ Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?

 Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal
 Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.
 Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . [SPIP] Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?

php3 »
J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time exceeded »
Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.
SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur

habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ?



- Questions et réponses
 - FAQ technique

Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal

Il y a trois raisons principales pour qu'une mise à jour provoque des messages d'erreur.

1. L'espace privé fonctionne parfaitement, sans erreurs. Seul le site public déconne. C'est normal... En effet, certaines « fonctions » de SPIP ont été modifiées (sinon il n'y aurait pas mise à jour) ; dans le même temps, les pages du site public sont stockées pendant un certain temps en cache. Au moment de la mise à jour, il peut arriver que les pages du site public (calculées avant la mise à jour) utilisent des fonctions dont le fonctionnement a changé.

La solution la plus simple : **vider le cache**. Rendez vous sur la page « Sauvegarde/ restauration de la base », et cliquez sur le bouton « Vider le cache ».

2. Vous avez récupéré la dernière version beta-x24 planquée au fin fond de notre serveur, pour voir à quoi elle ressemble.

Si vous n'avez aucune connaissance en PHP/mySQL, c'est une très mauvaise idée. Les version beta sont des versions en cours de développement, non terminée. Certains jours et avec beaucoup de chance, elles sont relativement stables ; d'autres jours, elles contiennent des bouts de fonctions pas terminées, et surtout, pas débuguées.

Deux cas de figure :

vous avez effectué une sauvegarde de votre base de données (page « Sauvegarde / Restauration de la base ») avant la mise à jour malencontreuse ; dans ce cas, toujours sur cette page, effacez totalement la base de données (bouton « Effacer tout »). Réinstallez la version précédente de SPIP (important : la version avec laquelle vous avez effectué la sauvegarde), et réinstallez le site à partir de votre sauvegarde ;

vous n'avez pas de sauvegarde de votre base de données... grave erreur. Si vous

Ajouter un type de document Des liens qui ouvrent une

nouvelle fenêtre Je suis chez Free ou chez

Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded » Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG)?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?

■ Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver

(Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

J'obtiens des messages du genre « Maximum

execution time exceeded » Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.

 SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un
 « patch » quelque part ? n'êtes pas bricoleur, le mieux à faire est encore d'attendre quelques jours la prochaine version beta, en espérant qu'elle soit plus stable (généralement, les versions beta ne restent pas totalement instables très longtemps ; il y a toujours un moment où, grosso modo, elles fonctionnent : mais souvent l'interface n'est pas terrible...).

3. Après la mise à jour de SPIP, vous avez voulu réinstaller la sauvegarde de votre base effectuée avant la mise à jour. On se demande pourquoi tant de monde a cette idée saugrenue...

Nous consacrons une page spécifique expliquant comment « bien » effectuer une mise à jour.

Lorsque SPIP change de version, il est fréquent que, pour installer les nouvelles fonctionnalités et améliorer le fonctionnement du système, nous modifiions la structure de la base de données, c'est-à-dire la façon dont les informations de votre site sont stockées. Vouloir réinstaller une ancienne sauvegarde dans une nouvelle version de SPIP, c'est un peu comme faire passer des carrés dans des trous triangulaires.

La seule solution « propre » pour rattraper cela : rendez-vous dans la page « Sauvegarde / restauration de la base », et effacez la base de données (« Effacer tout »). Installez l'ancienne version de SPIP (toutes les versions sont accessibles dans les archives), restaurez la base à partir de votre sauvegarde. Cela fait, vous pourrez installer la nouvelle version de SPIP, le système effectuera de lui-même les modifications nécessaires sur la structure de votre site.





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

- Questions et réponses
 - FAQ technique

Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.

De nombreux utilisateurs de SPIP utilisent Dreamweaver (de

català

Español

.....

Macromedia) pour modifier les *squelettes* de mise en page de leur site. Ce choix peut en effet se justifier par le fait que Dreamweaver permet à la fois de travailler en mode graphique (WYSIWYG) et d'accéder immédiatement au code source (ce qui est indispensable pour travailler proprement sur les squelettes).

■ français

Cependant, Dreamweaver a une fâcheuse tendance à *modifier* le code des squelettes et à perturber le fonctionnement des boucles. Les codes spécifiques à SPIP ne sont en effet par reconnus comme du code HTML, et Dreamweaver essaie de les corriger, ce qui interdit ensuite le bon fonctionnement de vos pages (on obtient un message d'erreur : « tag fermant manquant »).

La solution consiste tout simplement à interdire à Dreamweaver de corriger « tout seul » le code source :

- dans le menu « Edit », sélectionnez « Preferences » ;
- sélectionnez l'onglet « Code rewriting », et décochez toutes les options.

Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

Je suis chez Free ou chez
 Online, et j'obtiens souvent
 des messages « Maximum
 execution time exceeded »
 Pourquoi la création
 automatique de vignettes
 ne fonctionne pas avec tous

les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?Comment fonctionne le

moteur de recherche de SPIP ?

 Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?
 Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal

■ Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.

Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne

Pada	
Neuo	0.0
Cut	36X
Сору	360
Paste	
Clear	
Copy HTML	0.960
Paste HTML	-036V
Select All	38A
Select Parent T	ag 0%,
Select Child	0.98.
Find and Replace	%F
Find Again	366
Indent Code	38]
Outdent Code	38[
Balance Braces	36'
Set Breakpoint	*C%B
Remove All Brea	kpoints
Edit with BBEdit	36E
Preferences	N 980
	-

[SPIP] Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.

comprend pas les fichiers « .
php3 »
J'obtiens des messages
du genre « Maximum
execution time exceeded »
Dès ma première
connexion à l'espace privé
de SPIP, rien ne fonctionne
et on m'indique une erreur
à la ligne 1 de certains
fichiers.
SPIP ne fonctionne pas
chez mon hébergeur

. . .

habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ?

	Preferences
Category	Code Revriting
Oeneral Code Colors Code Format Code Revorting	Reverifie Code: Fix Invalidity Nested and Unclosed Tags
CSS Styles File Types / Editors Fonts / Encoding Highlighting	Varn viter Fixing at Removing Tags Never Reverite Code: In Fixe with Extensions asp. ofm. ofmliktml
Ingeneration Invisible Elements Layout View Panels Preview in Browser Ouclet Tag Editor Site Site Status Bar	Special Characters: Elsode Special Characters in URLs Using %
	Carot Co

Cela fait, Dreamweaver ne devrait plus modifier votre code source à votre insu.

Et voici un autre « truc » pour que l'affichage des codes spip soit correct :

Coller dans/dreamweaver/configuration/ThirdPartyTags

b deux images nommées SPIP.gif (par exemple redacteurs-off.gif et redacteurs-on.gif)

un fichier spip.xml contenant :

Les balises SPIP seront alors remplacées par l'image, et éditables dans la fenêtre « propriété de l'objet ».





Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « .php3 » français • • català • English • Español

Dans la plupart des cas, les serveurs utilisant PHP4 sont configurés pour reconnaître les fichiers utilisant la terminaison « .php3 », afin d'assurer la compatibilité. Si tel n'était pas le cas (vous voyez apparaître le texte source à l'écran, ou bien votre butineur vous dit qu'il ne reconnaît pas le format du fichier), contactez votre hébergeur pour qu'il effectue la manipulation.

Karl signale, à l'attention de ceux qui contrôlent leur propre serveur : Si vous avez accès à votre httpd.conf et que vous avez compilé PHP4 modifiez ainsi votre httpd. conf :

Ajouter un type de document

 Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre
 Je suis chez Free ou chez

De suis chez frée ou chez
Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded »
Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

 Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ?
 Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal
 Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur.

 Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « .php3 »
 J'obtiens des messages du genre « Maximum [SPIP] Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « .php3 »

execution time exceeded »
Dès ma première
connexion à l'espace privé
de SPIP, rien ne fonctionne
et on m'indique une erreur
à la ligne 1 de certains
fichiers.
SPIP ne fonctionne pas
chez mon hébergeur
habituel. Y a-t-il un
« patch » quelque part ?





- Questions et réponses
 - FAQ technique

J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time exceeded »

Cela signifie que le temps de calcul d'une page (soit sur le site public, soit sur la partie privée) a dépassé la limite fixée par votre hébergeur.

Cette limite est souvent fixée à 30 secondes, ce qui est normalement suffisant pour SPIP, et ce message ne devrait pas apparaître. En revanche, certains hébergeurs (généralement les gratuits) fixent une limite très faible. Par exemple, sur Free.fr, cette limite est de 5 secondes. Sur le calcul de pages longues ou compliquées sur un serveur plutôt lent, vous pouvez donc voir apparaître cette erreur.

Si vous avez accès à la configuration de php (fichier /etc/php/apache/php.ini sur Linux), il faut modifier le paramètre max_execution_time.

Enfin, si le problème perdure, il vous reste à enquiquiner votre hébergeur pour qu'il fixe une limite qui permette de travailler sérieusement.

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded » Pourquoi la création

Ajouter un type de

document

automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG)?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time

[SPIP] J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time exceeded »

exceeded »

Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.
SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ?





- Questions et réponses
 - FAQ technique

Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers. català Deutsch English francais Español

Lorsque vous avez transféré vos fichiers vers votre hébergeur, par FTP, vous avez sélectionné un mauvais format de fichier. Essayez en indiquant à votre client FTP un autre format (format binaire, texte...).

De temps en temps, c'est nous-même qui faisons l'erreur lors de l'installation de SPIP sur notre serveur public, et les fichiers ne sont pas utilisables ! Dans ce cas, nous postons rapidement une nouvelle version corrigée.

Ajouter un type de document

Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded » Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG) ?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 »

[SPIP] Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.

J'obtiens des messages du genre « Maximum execution time exceeded »

■ Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.

 SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un
 « patch » quelque part ?





- Questions et réponses
 - FAQ technique

SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part?

Avant tout, vérifiez que le problème vient bien de votre hébergeur. Utilisez notamment la liste de diffusion de SPIP pour demander à d'autres utilisateurs s'ils ont eu des difficultés similaires avec cet hébergeur.

Dans un second temps, si le problème que présente cet hébergeur est identifié, et dépend d'un choix de configuration de sa part, n'hésitez pas à contacter le responsable pour lui demander de modifier sa configuration pour qu'elle soit compatible avec SPIP ; certains responsables de serveurs d'hébergement ont déjà fait des efforts pour aider leurs utilisateurs sous SPIP.

Finalement, en dernier recours, votre hébergeur ne veut ou ne peut pas modifier sa configuration pour qu'elle ne soit plus incompatible avec SPIP. Est-ce qu'il existe des « patches » spécifiques pour certains hébergeurs, c'est-à-dire des petits bouts de programmes, des modifications spécifiques dans SPIP ? Non. Le but de l'équipe de développement est d'éviter la multiplication des « patches » et des bidouilles dans le code, afin de livrer une unique version utilisable par tous (la facilité d'installation de SPIP est l'une de nos priorités). Si votre hébergeur présente un problème spécifique, nous verrons s'il y a moyen de le résoudre, et nous incorporerons la solution dans la version suivante de SPIP.

Ajouter un type de document Des liens qui ouvrent une nouvelle fenêtre

Je suis chez Free ou chez Online, et j'obtiens souvent des messages « Maximum execution time exceeded » Pourquoi la création automatique de vignettes ne fonctionne pas avec tous les formats d'images (JPEG, GIF, PNG)?

Comment fonctionne le moteur de recherche de SPIP ?

Est-ce qu'il faut réinstaller une sauvegarde de la base de données après avoir fait une mise à jour de SPIP ? ■ Je viens d'effectuer une mise à jour de SPIP, et le site public fonctionne mal Après modification de mes squelettes avec Dreamweaver (Macromedia), j'obtiens des messages d'erreur quand je les installe sur le serveur. Le serveur qui m'héberge tourne sous PHP4, et ne comprend pas les fichiers « . php3 » J'obtiens des messages

du genre « Maximum execution time exceeded » [SPIP] SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un « patch » quelque part ?

 Dès ma première connexion à l'espace privé de SPIP, rien ne fonctionne et on m'indique une erreur à la ligne 1 de certains fichiers.
 SPIP ne fonctionne pas chez mon hébergeur habituel. Y a-t-il un

« patch » quelque part ?





SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 Questions et réponses

FAQ : Premiers pas

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !

Mon site est vide, que dois-je faire?

- J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...
- C'est quoi cette histoire d'espace privé?

français tout le site

Forums de discussion

 Installation, mise-à-jour
 Utilisation de l'espace privé
 Administration, gestion, configuration du site
 Créer ses squelettes

Modifications récentes SPIP 1.7, 1.7.2 La boucle RUBRIQUES <INCLURE> d'autres squelettes La boucle FORUMS

La syntaxe des balises SPIP

```
Les langues de SPIP
```
[SPIP] FAQ : Premiers pas

- Les filtres de SPIP
- Sécurité : SPIP et IIS
- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

Comment réinstaller SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ?

Comment installer SPIP ?

De quoi a besoin SPIP pour fonctionner?



[SPIP] Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à caus...ires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.



SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 Questions et réponses
 FAQ : Premiers pas

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Il s'agit probablement d'un problème de majuscules. Vérifiez la façon dont ces deux répertoires ont été créés chez votre hébergeur. S'ils sont en minuscules, renommezles en majuscules (avec votre logiciel de transfert de fichiers).

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.
Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?
Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...
Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ?
Est-ce que je peux monter

une activité professionnelle autour de SPIP ? Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site

marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?
J'ai perdu mon login et/ou [SPIP] Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à caus...ires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

٦

mon mot de passe...
C'est quoi cette histoire d'espace privé ?
Comment réinstaller SPIP
si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ?
Comment installer SPIP ?
De quoi a besoin SPIP
pour fonctionner ?





Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ? français • català • Deutsch • Español • occitan • polski

Nous diffusons SPIP gratuitement. Pour cette raison, nous insistons sur le point suivant : nous n'offrons aucune garantie d'aucune sorte, ni service après-vente (vu que SPIP n'est pas vendu...), ni garantie de résultat, ni obligation d'aide.

L'aide pour SPIP est donc basée sur le bénévolat et sur l'entraide des utilisateurs.

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

■ Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?
J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

C'est quoi cette histoire

d'espace privé ?

[SPIP] Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Comment réinstaller SPIP
si je n'arrive plus à accéder
à l'espace privé ?
Comment installer SPIP ?
De quoi a besoin SPIP
pour fonctionner ?

Ser.



- SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 - Questions et réponses
 - FAQ : Premiers pas

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité... français •······ • català • Deutsch • Español • occitan • polski

Vous pouvez écrire à spip@rezo.net pour la proposer, en donnant moults détails et en précisant les raisons qui vous poussent à vouloir une telle fonctionnalité.

N'oubliez pas cependant que SPIP est un logiciel libre, et que vous pouvez implémenter cette fonctionnalité vous-même si vous avez les compétences requises auquel cas vous feriez des heureux en nous communiquant la version ainsi modifiée !

■ Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...
Est-ce que je peux vendre

un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

 J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
 Mon site est vide, que

- dois-je faire ?
- J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...
- C'est quoi cette histoire
- d'espace privé ?
- Comment réinstaller SPIP
- si je n'arrive plus à accéder

[SPIP] Je voudrais une nouvelle fonctionnalité ...

à l'espace privé ?
Comment installer SPIP ?
De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?



J



SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français

- Questions et réponses
 - FAQ : Premiers pas

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Vous faites bien ce que vous voulez...

Plus sérieusement, plusieurs utilisateurs nous ont déjà demandé si « ça ne nous embêtait pas » qu'ils utilisent SPIP dans le cadre de leur activité professionnelle (vendre des sites réalisés sous SPIP, vendre des formations à SPIP...). La réponse est claire : « ça ne nous embête pas », bien au contraire. Si nous avons choisi de diffuser SPIP sous GPL, c'est bien pour cela. Si SPIP peut vous aider économiquement, nous en serons plus que flattés.

 Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG.
 Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

■ Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?
J'ai perdu mon login et/ou [SPIP] Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

mon mot de passe...
C'est quoi cette histoire d'espace privé ?
Comment réinstaller SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ?
Comment installer SPIP ?
De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?



[SPIP] Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...



SPIP, système de publication pour l'internet
 Documentation en français
 Questions et réponses

FAQ : Premiers pas

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre... français • • català • Deutsch • Español • occitan • polski

Vous faites bien ce que vous voulez...

 Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG.
 Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

 Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...
 J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas

dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?
J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

[SPIP] Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

C'est quoi cette histoire d'espace privé ?
Comment réinstaller SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ?
Comment installer SPIP ?
De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?



J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public ! Deutsch English català français Español occitan

polski

Seules apparaissent les rubriques contenant au moins un article publié (nous soulignons), ainsi que les rubriques englobant celles-ci. Il faut donc au minimum écrire un article et le publier. Vous pouvez bien sûr publier un article fantoche afin de tester le système.

J'ai fait tout cela, mais rien n'apparait !

Le site public utilise un système de cache, c'est-à-dire que les fichiers sont recalculés à intervalles réguliers (toutes les heures ou toutes les deux heures, en fonction des réglages à l'intérieur des scripts PHP). Ce système permet d'économiser les accès à la base MySQL, et de continuer à fonctionner au cas où MySQL est planté (ce qui est fréquent chez certains hébergeurs de piètre qualité).

Il faut donc forcer la régénération de la page que vous pensez erronée. Pour cela, posez un cookie depuis l'espace privé, ce qui affichera un bouton « recalculer cette page » sur chaque page de l'espace public. Puis appuyez sur le dit bouton sur la page désirée (par exemple, sur la page d'index si vous désirez voir apparaître vos premières rubriques).

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public ! Mon site est vide, que

dois-je faire ? J'ai perdu mon login et/ou

mon mot de passe...

C'est quoi cette histoire

[SPIP] J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !

d'espace privé ? Comment réinstaller SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ? Comment installer SPIP ? De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?





polski La première chose à faire est de commencer à

La première chose à faire est de commencer à créer l'arborescence du site (au minimum une rubrique), que vous pourrez bien sûr compléter par la suite. Pour cela, cliquer sur « naviguer dans le site » sur le bandeau du haut de l'espace privé, puis utiliser le bouton *ad hoc* pour créer une nouvelle (sous-)rubrique.

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

 J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
 Mon site est vide, que

dois-je faire ? ■ J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

■ C'est quoi cette histoire d'espace privé ?

Comment réinstaller SPIP

[SPIP] Mon site est vide, que dois-je faire ?

si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ? © Comment installer SPIP ? © De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?





J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe... français •······ • català • Deutsch • English • Español • occitan •

polski

Les mots de passe ne sont pas récupérables pour des raisons de sécurité. S'il y a d'autres administrateurs que vous, vous pouvez leur écrire afin qu'ils vous changent votre mot de passe en prenant soin de vous communiquer les nouveaux codes (il leur suffit d'aller dans la section « rédacteurs » de l'espace privé et de cliquer sur « modifier » à côté de votre accès, puis de choisir un nouveau mot de passe).

Si vous étiez le seul administrateur, il va falloir réinstaller SPIP pour créer un accès (voir plus haut : « Comment réinstaller SPIP ? »). Ne vous inquiétez pas, nul besoin de télécharger des fichiers : il s'agit juste de recréer un accès administrateur, sans toucher aux données enregistrées.

■ Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?

 J'ai perdu mon login et/ ou mon mot de passe...
 C'est quoi cette histoire d'espace privé ?
 Comment réinstaller SPIP [SPIP] J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ? Comment installer SPIP ? De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?





■ Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.

Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?

J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

C'est quoi cette
 histoire d'espace privé ?
 Comment réinstaller SPIP

Un site créé avec SPIP est divisé entre deux parties distinctes :

▶ *le site public* est l'ensemble des pages accessibles à tout visiteur. Il s'agit de l'affichage des articles, brèves, rubriques que vous avez publiés, ainsi que des interventions dans les forums qui y sont associés. Il s'agit de tous les fichiers se trouvant à la racine de l'installation SPIP, ainsi que dans les répertoires *IMG/* et *NAVPICS/*.

polski

l'espace privé est l'espace à accès restreint dans lequel les administrateurs et rédacteurs peuvent écrire des articles, des brèves, modifier la structure du site, suivre les contributions postées dans les forums, etc. Cet espace nécessite d'être *enregistré*, c'est-à-dire d'avoir un accès login/mot de passe. Il est accessible depuis le répertoire *ecrire*/ de l'installation SPIP (il s'agit en fait de la même adresse que celle utilisée pour installer SPIP). [SPIP] C'est quoi cette histoire d'espace privé ?

si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ? Comment installer SPIP ? De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?





- - Documentation en français
 - Questions et réponses
 - FAQ : Premiers pas

Comment réinstaller SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ? English Deutsch Español català français occitan polski

Allez dans le répertoire *ecrire*/ avec votre client FTP, effacez le fichier *inc-connect*. php3 et, s'il existe, le fichier .htaccess. Puis suivez la procédure d'installation standard (cf. question précédente).

Important : la procédure de réinstallation ne détruit pas la base de données (articles, rubriques, etc.). Elle sert simplement à recréer un accès administrateur au site, et à générer des fichiers d'authentification corrects.

d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement. Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ? Je voudrais une nouvelle fonctionnalité... Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter

Lors de l'installation, la

vérification des droits

une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public ! Mon site est vide, que dois-je faire ?

J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

C'est quoi cette histoire

[SPIP] Comment réinstaller SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ?

d'espace privé ?

Comment réinstaller
 SPIP si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ?
 Comment installer SPIP ?
 De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?



Comment installer SPIP ?

■ français ■ •••••• ■ català ■ Deutsch ■ Deutsch ■ Español ■ Español ■ polski

La page « Installer SPIP » explique tout ce que vous devez savoir.

d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement. Mon site sous SPIP est planté, est-ce que je vous fais un procès ? Je voudrais une nouvelle fonctionnalité... Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ? Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre... J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public ! Mon site est vide, que dois-je faire ?

J'ai perdu mon login et/ou

Comment réinstaller SPIP

mon mot de passe... C'est quoi cette histoire

d'espace privé ?

Lors de l'installation, la

vérification des droits

http://www.spip.net/fr_article1469.html (1 of 2)2005.01.18 17.36.40

[SPIP] Comment installer SPIP ?

si je n'arrive plus à accéder à l'espace privé ? **Comment installer SPIP ?** De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?





- SPIP, système de publication pour l'internet
 - Documentation en français
 - Questions et réponses
 - FAQ : Premiers pas

De quoi a besoin SPIP pour fonctionner? français català Deutsch Español occitan polski

SPIP a besoin (outre, bien sûr, un compte Web) de PHP3 ou 4, et d'une base de données MySQL. Voir la page « Installer SPIP » pour plus de détails.

Est-ce que cela marche sous tous les hébergeurs proposant les logiciels ci-dessus ? Quels sont les hébergeurs testés ?

Cela ne marchera pas forcément sous tous les hébergeurs car certains offrent une configuration extrêmement bridée (par exemple, obligation de créer les tables MySQL à la main).

Nous établissons progressivement une liste des hébergeurs acceptant SPIP. Consultez cette page pour plus d'informations.

Lors de l'installation, la vérification des droits d'accès échoue à cause des répertoires CACHE et IMG. Pourtant, je suis sûr d'avoir réglé les droits correctement.
 Mon site sous SPIP est

planté, est-ce que je vous fais un procès ?

Je voudrais une nouvelle fonctionnalité...

Est-ce que je peux vendre un service utilisant SPIP ? Est-ce que je peux monter une activité professionnelle autour de SPIP ?

Est-ce que je peux utiliser SPIP pour réaliser un site marchand, un site avec des pubs, ou un site de droite, ou un site qui débine le logiciel libre...

J'ai créé une rubrique, mais elle n'apparaît pas dans le site public !
Mon site est vide, que dois-je faire ?
J'ai perdu mon login et/ou mon mot de passe...

C'est quoi cette histoire

d'espace privé ?

Comment réinstaller SPIP

si je n'arrive plus à accéder

[SPIP] De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?

à l'espace privé ?

Comment installer SPIP ?

■ De quoi a besoin SPIP pour fonctionner ?



SPIP, système de publication pour l'internet
Documentation en français
Questions et réponses

Forums de discussion

Installation, mise-à-jour

Utilisation de l'espace privé

- Administration, gestion, configuration du site
- Créer ses squelettes

Rechercher dans les forums:

français

tout le site

Forums de discussion

- Installation, mise-à-jour
- Utilisation de l'espace privéAdministration, gestion,
- configuration du site
- Créer ses squelettes

Modifications récentes

- SPIP 1.7, 1.7.2
- La boucle RUBRIQUES
- <INCLURE> d'autres squelettes
- La boucle FORUMS
- La syntaxe des balises SPIP
- Les langues de SPIP
- Les filtres de SPIP

[SPIP] Forums de discussion

Sécurité : SPIP et IIS

- Un forum pour chaque jeu
- Introduction

