

Description générale

L'interface est composée de 2 parties. Tout d'abord les images, qui sont la partie esthétique de l'interface.

Ensuite il y a un fichier HTML (appelé map.html), qui va dire que telle zone, de telle image, va être un lien vers telle page (« la zone en haut à gauche du panneau de gauche permet d'accéder à la liste des flottes »).

Vous devrez donc réaliser ces 2 parties.

Tout ceci va vous paraître très compliqué si vous n'avez jamais fait de page web. Cependant en prenant votre temps, et en posant des questions sur le forum, vous arriverez sans problème à réaliser une interface. C'est à la portée de tout le monde.

Remarques

- certaines images sont répétées : cela implique que la partie de droite doit avoir une correspondance avec celle de gauche, pour que la répétition du motif ait un bon rendu. Si l'image commence par 2 traits horizontaux à gauche, qui se croisent, il faut que ces 2 traits soient horizontaux sur l'extrémité droite, et à la même hauteur qu'à gauche : ainsi lorsque l'on répète l'image, elle s'enchaîne parfaitement. C'est le même principe que pour une frise.
- Il est recommandé que tous les éléments du haut aient la même hauteur
- Unité de mesure : le pixel, noté px

SCHEMA DE L'INTERFACE

Voir fichier PNG joint + fichier ZIP joint.

barre_bas.gif

Image servant à décorer le bas du cadre de la fenêtre,
L'image est répétée sur toute la largeur de la fenêtre,
Hauteur : 5 px
Largeur : pas de limite, pas de minimum

droite.gif

Panneau de droite.
Hauteur : pas de limite, pas de minimum
Largeur : pas de minimum ; 129 px

gauche.gif

Panneau de gauche.
Hauteur : pas de limite, pas de minimum
Largeur : pas de minimum, 695 px maximum

fond_titre.jpg [optionnel]

Motif répété. Il apparaît derrière les titres de certains tableaux (cf. illustrations).

Hauteur : 18 px

Largeur : pas de minimum, pas de maximum.

Cette image n'est pas obligatoire. En remplacement on peut utiliser une couleur de fond (voir interface « Futura »).

mil.gif

Motif répété pour faire la jonction entre

- gauche.gif et pan_mil.gif
- pan_mil.gif et droite.gif

Hauteur : pas de limite, pas de minimum.

Largeur : pas de minimum, pas de maximum (recommandé : pas plus de 5 px)

pan_mil.gif

Panneau du milieu.

Hauteur : pas de limite, pas de minimum.

Largeur : pas de minimum, 148px maximum

Boutons obligatoires, optionnels, nouveaux

Certains boutons sont obligatoires :

- « Quitter »
- « Contact webmaster »
- « Aide »
- « distance » : accès à la page de calcul des distances
- « planètes » : lien vers la liste des planètes
- « diplomatie » : lien vers la rubrique diplomatie
- « flottes » : lien vers la liste des flottes
- « infos » : lien vers la rubrique infos
- « Q.G. » : lien vers la rubrique Q.G.

Tous les autres sont optionnels. L'interface actuelle utilise les boutons suivants :

- « Rapport » : lien vers le rapport du tour
- « Messagerie » : accès à la messagerie
- « Codex » : accès au dernier Codex paru
- « Commodore » : accès direct au panneau du commodore

A vous de choisir si vous mettez ces boutons ou non.

Vous pouvez aussi intégrer d'autres boutons. Vous pouvez ainsi mettre un bouton qui amène directement vers la carte géopolitique.

Avant de décider de l'ajout d'un bouton, merci de me demander si c'est techniquement possible. Si c'est le cas, je vous fournirai le code HTML pour le fichier map.

Positionnement des boutons

Vous pouvez positionner les boutons où vous voulez, sur les 3 panneaux (gauche.gif, pan_mil.gif et droite.gif). Vous pouvez mettre tous les boutons sur un panneau et aucun sur les 2 autres, ou répartir sur 2 ou 3, comme vous voulez.

Taille et style des boutons

Vous pouvez faire des boutons de n'importe quelle taille.

Vous pouvez faire des boutons sur lesquels figurent des mots (comme dans l'interface de base, avec le bouton « flottes » par exemple). Ou vous pouvez utiliser des symboles, comme le bouton « Commodore » par exemple.

FICHIER HTML

Le fichier HTML doit être nommé map.html.

Il comporte du code HTML et du code PHP.

Le code HTML va décrire quelles sont les zones cliquables, et vers quoi chacune mène.

Pour les explications techniques, lisez ceci (**obligatoire pour comprendre la suite**):

http://fr.selfhtml.org/html/graphiques/compose_liens.htm

Dans ce fichier on trouve 3 « maps ».

Une map sert à décrire les zones cliquables d'une image.

Une map est composée de zones, appelées area.

Pour chaque zone, on va décrire sa forme (SHAPE, rectangle, cercle, polygone), puis les coordonnées de la forme (COORDS, les coins du rectangle, le centre et le diamètre du cercle etc.). Et enfin le lien (HREF, la page que l'on va ouvrir : liste des flottes, messagerie etc.) et la cible du lien (TARGET, on ouvre le lien soit dans la grande fenêtre de gauche, soit dans la fenêtre de droite).

Pour chaque bouton vous devrez donc écrire une ligne du type :

```
<AREA SHAPE=rect COORDS='35,26, 120, 51' HREF=pan.php3?th=pl  
TARGET=pan >
```

En bleu, les parties variables, à adapter à chaque bouton.

SHAPE : voir lien plus haut

COORDS : idem

HREF : le code à placer ici vous est indiqué plus bas, selon la fonction que vous voulez attribuer au bouton

TARGET : soit *pan*, pour ouvrir dans le panneau de droite, soit *gauche* pour ouvrir dans la fenêtre principale

Fonction	Code à insérer pour le paramètre HREF
Liste des planètes	<i>pan.php3?th=pl</i>
Liste des vaisseaux	<i>pan.php3?th=com</i>

Fonction	Code à insérer pour le paramètre HREF
Menu Diplomatie	<code>pan.php3?th=diplo</code>
Menu Infos	<code>pan.php3?th=infos</code>
Menu QG	<code>pan.php3?th=qg</code>
Messagerie	<code>./diplo/messagerie.php3?etape=frame</code>
Rapport	<code>rapport.php3</code>
Codex	<code>./codex/index.php3</code>
Panneau du commodore	<code>pan.php3?th=1com&ID=<?php echo \$idFlotte; ?></code>
Calculateur de distance	<code>./calc.php3</code>
Aide en ligne	<code>aide.php3</code>
Mail webmaster	<code>mailto:webmaster@empirium.net</code>
Quitter/déconnexion	<code>quitter.php3</code>

Vous pouvez demander sur le forum d'autres liens, je fournirai le code si c'est possible.

ANIMATION

Il est possible d'animer un peu l'interface. C'est optionnel.

L'objectif : lorsque la souris passe sur un de vos boutons, le bouton s'allume.

Le principe : on dessine une image de l'interface avec tous les boutons « éteints », puis autant d'images qu'il y a de boutons, avec à chaque fois un bouton allumé. Lorsque la souris est sur un bouton, on affiche l'image qui contient le bouton allumé, à la place de l'image « tout éteint ».

Un exemple avec une interface ayant 2 boutons, « flottes » et « diplo ». Il s'agit d'un fond noir, avec les mots « flottes » et « diplo » écrits en blanc ; on veut qu'ils deviennent rouge lorsqu'on passe la souris dessus. Il faudra donc 3 images :

- une « tout éteint », où les 2 boutons sont blancs
- une « flottes allumé », où « flottes » est en rouge, et « diplo » en blanc
- une « diplo allumé », où « flottes » est en blanc, et « diplo » en rouge

Par défaut on affiche la 1ère. Lorsqu'on passe la souris sur « flottes », on affiche alors la 2ème. Lorsqu'on quitte le bouton « flottes », on remet la 1ère. L'effet souhaité est en place.

Pour obtenir cet effet, on insère du code Javascript dans les lignes « <area> » décrites plus haut.

Le code à insérer se décompose en 2 parties :

lorsque la souris arrive sur le bouton
onMouseOver="**img_gauche**.src='./images/interface2/gauche_pla.gif';"

lorsque la souris quitte le bouton
onMouseOut="**img_gauche**.src='./images/interface2/gauche.gif';">

En bleu : parties à modifier. Il faudra remplacer le 2 par le code que je vous attribuerai. Et il faudra remplacer la fin par le nom de l'image que vous voulez faire apparaître.

En vert : pour changer l'image de gauche, mettez *img_gauche*, pour changer l'image du milieu mettez *img_mil*, et pour changer celle de droite *img_droite*.

FEUILLE DE STYLE CSS

Il sera possible de créer une feuille de style adapté à votre interface. Cependant je dois épurer cette feuille avant de vous la fournir. Cela se fera donc dans un deuxième temps.

REMARQUES GENERALES

Tout cela peut sembler complexe.
Il faut procéder par étape, et tout se passera bien.

Dessinez déjà en gros votre interface, sur papier ou ordi.

Ensuite réalisez-la, en respectant les tailles. Ne faites pas d'animation, mais uniquement l'image par défaut (sans effet sur les boutons).

Vient alors l'étape de réalisation de la base du fichier map : vous indiquez les zones cliquables, et les fonctions qu'elles déclenchent.

Lorsque vous en serez là, je pourrai mettre votre interface sur le site, et vous pourrez déjà tester.

Si tout est ok, vous pourrez passer à la dernière étape : l'animation, avec les effets et les interactions possibles.