

Mise en place et configuration

I - Introduction

Ce document technique décrit, à l'intention des intégrateurs et des développeurs web, les modalités de mise en oeuvre de l'animation interactive présentant la gamme de meubles modulaires Acrobaté.

Cette animation utilise la technologie Macromedia Flash et est composée de plusieurs fichiers. Elle est elle-même modulaire, étant composée d'un *moteur*, et de *modules* qui chacun correspondent à un des objets de la gamme Acrobaté (hormis les panneaux qui font partie intégrante du *moteur*).

Sources Flash :

- *Moteur* : acrobate fla
- *Modules* : objet1 fla, objet2 fla, objet3 fla, objet4 fla, objet5 fla, objet6 fla, objet7 fla, objet8 fla, objet9 fla, objet10 fla, objet11 fla, objet12 fla, objet13 fla, objet14 fla, objet15 fla, objet16 fla, objet17 fla

Binaires Flash :

- *Moteur* : acrobate swf
- *Modules* : objet1 swf, objet2 swf, objet3 swf, objet4 swf, objet5 swf, objet6 swf, objet7 swf, objet8 swf, objet9 swf, objet10 swf, objet11 swf, objet12 swf, objet13 swf, objet14 swf, objet15 swf, objet16 swf, objet17 swf

Configuration :

- acrobate.xml

Exemple d'intégration :

- lanceur.html

II - Mise en place sur Internet

Pré requis

L'unique pré requis pour l'installation de l'animation sur un site Internet est un serveur web avec 150ko d'espace libre. Cette quantité d'espace libre est adaptée à l'installation sur le serveur de l'animation telle qu'elle est livrée, c'est à dire avec 17 modules. Cependant, si par la suite, le nombre de ces modules augmente, l'espace nécessaire en fera de même. A titre indicatif, un module (fichier binaire Flash) occupe entre 2ko et 4ko.

Procédure d'installation

Pour la mise en place, sont nécessaires, d'une part, les fichiers binaires Flash et le fichier de configuration acrobate.xml qui doivent tous être placés dans le même répertoire, et, d'autre part, un procédé d'intégration à l'exemple de lanceur.html. Les fichiers sources Flash ne sont pas requis pour cette installation sur le serveur Web.

Le fichier lanceur.html contient pour l'essentiel les balises HTML suivantes :

```
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swf
lash.cab#version=6,0,0,0" WIDTH="700" HEIGHT="500" id="anim100"
ALIGN="">
  <PARAM NAME=movie VALUE="acrobate.swf?locale=fr">
  <PARAM NAME=quality VALUE=high>
  <PARAM NAME=bgcolor VALUE=#FFFFFF>
```

```
<EMBED src="acrobate.swf?locale=fr" quality=high bgcolor=#FFFFFF
WIDTH="700" HEIGHT="500" NAME="anim100" ALIGN=""
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer">
</EMBED>
</OBJECT>
```

Pour intégrer l'animation à une page HTML, il suffit d'y insérer ces balises, pour autant qu'on respecte les deux points ci-dessous.

Paramètre de langue

Ces balises HTML, à priori typiques de l'intégration d'une animation Flash dans une page HTML, comporte cependant une particularité : le paramètre `locale`, présent à la deuxième balise (`<PARAM NAME=movie VALUE="acrobate.swf?locale=fr">`), ainsi qu'à la cinquième (`<EMBED src="acrobate.swf?locale=fr" ...`).

Ce paramètre correspond à langue (fr pour français, en pour anglais, etc...) que l'animation doit utiliser pour l'affichage des éléments textuels, tels qu'ils sont configurés dans `acrobate.xml` (voir la partie *IV - Configuration*, ci-dessous). Ce paramètre est indispensable, et l'animation ne fonctionnera pas s'il est absent.

Chemin du moteur

Précédant le paramètre `locale`, on trouve le chemin vers le moteur (`acrobate.swf`). Si les fichiers de l'animation se trouvent dans le même répertoire que le fichier HTML qui contient ces balises (c'est le cas de `lanceur.html`), il n'est pas nécessaire de modifier cette information. Par contre, si l'on choisit de placer les fichiers de l'animation dans un autre répertoire que ce fichier HTML, il convient d'indiquer le chemin complet vers le moteur (exemple: `src=" ../animations/acrobate/acrobate.swf?langue=fr"`).

Dans tous les cas les deux balises citées (`<PARAM NAME=movie ...` et `<EMBED src=" ...`), doivent être modifiées de manière identique, c'est à dire contenir les mêmes informations quant au chemin du moteur et au paramètre de langue.

III – Mise en place sur une borne interactive

Pré requis

Pour mettre en place une borne interactive, un micro-ordinateur standard de type PC pourra être utilisé, pour autant qu'on y trouve :

- un moniteur
- un dispositif de pointage (souris ou écran tactile)
- un disque dur avec au moins 150ko d'espace libre (à propos de l'espace occupé par l'animation voir la partie *II – Mise en place sur Internet*)
- un processeur de 650 Mhz ou plus
- 128 Mo de mémoire vive (RAM)
- Microsoft Windows 98 ou ultérieur
- Microsoft Internet Explorer version 5 ou supérieur
- Un lecteur (player) Macromedia Flash MX

Alternativement, un Macintosh, ainsi qu'une station de type UNIX peuvent aussi être utilisés, le lecteur Flash MX étant disponible sur ces deux plates-formes.

Procédure d'installation

La mise en place sur une borne interactive est identique celle décrite dans la partie *II – Mise en place sur Internet*, à ceci près que les fichiers doivent être placés sur le système de fichiers local, et non sur un serveur web distant.

Par exemple, on peut, sur un PC, placer les fichiers binaires Flash (moteur et modules), le fichier de configuration `acrobate.xml`, ainsi que `lanceur.html` dans un répertoire du type : `C:\acrobate`

Puis pour mettre en route l'animation, il suffit de taper `C:\acrobate\lanceur.html` dans la barre d'adresse du navigateur Internet Explorer.

Les considérations de la partie // concernant le chemin du moteur et le paramètre de langue s'applique de manière identique dans le cas d'une borne interactive.

Taille de l'animation

De manière à tirer profit de toute la surface de l'écran, ce qui est souvent propice dans le cas d'une borne, on peut choisir de changer la taille de l'animation qui est initialement de 700 sur 500 pixels. L'animation est complètement redimensionnable, et on peut choisir une taille quelconque pour autant qu'on respecte le rapport de 7 / 5 (exemple : 900x642). En dessous d'une certaine taille, les éléments textuels deviendront cependant illisibles.

Pour spécifier les nouvelles dimensions de l'animation, il convient de modifier deux balises HTML dans le fichier lanceur.html : <EMBED> et <OBJECT> (voir un la partie // – *Mise en place sur Internet* pour un aperçu de ces balises en contexte). Ces deux balises possèdent des attributs nommés WIDTH et HEIGHT, qui sont respectivement la largeur et la hauteur en pixels de l'animation, et dont on peut changer la valeur à loisir (exemple: WIDTH="900" HEIGHT="642"). Simplement, les dimensions spécifiées dans la balise <EMBED> devront être identique à celle de la balise <OBJECT>.

Remarque : le navigateur Internet Explorer possède un mode plein écran (touche de raccourci : F11), ce qui permet de maximiser la surface d'affichage et de masquer les éléments superflus de l'environnement logiciel.

IV – Configuration

Un grand nombre de paramètres peuvent être configurés dans le fichier XML acrobate.xml, qui est chargé au lancement par le moteur, acrobate.swf. La description de ces paramètres est ci-dessous accompagnée d'extraits de acrobate.xml.

Teintes des éléments de mobilier

Les variables suivantes définissent les sept couleurs que l'animation doit utiliser pour les éléments de gamme acrobate. Les valeurs sont les codes hexadécimaux des couleurs.

```
<teinte nom="bois1" rgb="0x584525" />
<teinte nom="bois2" rgb="0xf0f0f0" />
<teinte nom="bois3" rgb="0xb0ff26" />
<teinte nom="bois4" rgb="0xecd4ab" />
<teinte nom="bois5" rgb="0x2d44a7" />
<teinte nom="bois6" rgb="0xdb1919" />
<teinte nom="bois7" rgb="0xffe96c" />
```

Teintes des panneaux

Il est possible de restreindre le nombre de couleurs que peuvent prendre les panneaux Acrobaté (sur lesquels s'enclenchent les autres éléments), à un sous-ensemble des sept teintes disponibles :

```
<parametre nom="nb_couleurs_panneaux" valeur="4" />
```

Les panneaux pourront ici prendre les quatre teintes "bois1", "bois2", "bois3", "bois4", les autres éléments (étagère, porte-manteau, etc...) restant toujours disponibles en sept teintes

Couleurs de fond

L'animation permet de personnaliser le fond d'écran, pour simuler la couleur de tapisserie de l'utilisateur. Vingt couleurs sont disponibles, qui sont configurées avec autant de variables. Les valeurs sont les codes hexadécimaux des couleurs.

```
<teinte nom="couleurfond1" rgb="0xffffffff" />
<teinte nom="couleurfond2" rgb="0x660000" />
<teinte nom="couleurfond3" rgb="0xaa0000" />
[...]
<teinte nom="couleurfond21" rgb="0xff66aa" />
```

Couleurs de l'interface

Ces quatre variables permettent de faire varier les couleurs de l'interface de l'animation. Les valeurs sont

les codes hexadécimaux des couleurs.

Couleur de fond des boutons :

```
<teinte nom="UI1" rgb="0xCCCCCC"/>
```

Couleur de fond des flèches de la liste (l'ascenseur) des objets :

```
<teinte nom="UI2" rgb="0x666666"/>
```

Couleur des icônes :

```
<teinte nom="pictos" rgb="0x00AAAA"/>
```

Couleur par défaut des objets (dans la liste et en glisser-déposer) :

```
<teinte nom="pictos2" rgb="0xCDC5A2"/>
```

Langues disponibles

Pour la configuration des éléments textuels, on commence par construire un premier niveau dans l'arborescence XML, avec la balise :

```
<locale lang="fr">
[...]
```

La valeur de l'attribut lang (ici « fr »), correspond directement au paramètre « locale » décrit dans la partie // – *Mise en place sur Internet*, c'est à dire passé au chargement (<EMBED src="acrobate.swf?locale=fr" ...). L'animation chargera les éléments textuels compris entre les deux balises ci-dessus, si ce paramètre « locale » est effectivement égal à « fr ». Si ce dernier est égal à « en » (pour anglais), une balise telle que la suivante sera recherchée dans le fichier XML, et si elle est trouvée, les éléments textuels qu'elle contient seront chargés à la place des éléments français.

```
<locale lang="en">
[...]
```

On peut ainsi ajouter à volonté de nouvelles langues, sans rien modifier au moteur lui-même. Il suffit d'ajouter par exemple une section <locale lang="it"> [...] </locale> à acrobate.xml puis de charger l'animation avec quelque chose du type : <EMBED src="acrobate.swf?locale=it" ...

Éléments textuels

A l'intérieur du niveau créé comme ci-dessus, apparaissent les éléments textuels de l'interface, comme suit :

```
<locale lang="fr">
  <texte nom="couleur_fond"> Couleur du fond </texte>
  <texte nom="couleur"> Couleur du panneau </texte>
  <texte nom="ajouter_gauche"> Rajouter un panneau&rchar;&agrave; gauche </texte>
  <texte nom="ajouter_droite"> Rajouter un panneau&rchar;&agrave; droite </texte>
  <texte nom="enlever_gauche"> Enlever le panneau&rchar;de gauche</texte>
  <texte nom="enlever_droite"> Enlever le panneau&rchar;de droite</texte>
  <texte nom="augmenter"> Augmenter la taille du panneau </texte>
  <texte nom="diminuer"> Diminuer la taille du panneau </texte>
  <texte nom="vue_face"> Vue de face </texte>
  <texte nom="vue_gauche"> Vue de gauche </texte>
  <texte nom="vue_droite"> Vue de droite </texte>
  <texte nom="aide"> Aide </texte>
  <texte nom="deplacer_element"> Déplacer l'élément </texte>
  <texte nom="couleur_element"> Couleur de l'élément </texte>
  <texte nom="supprimer_element"> Supprimer l'élément </texte>
  <texte nom="chargement"> Chargement </texte>
  <texte nom="chargement_objets"> Chargement de l'objet </texte>
</locale>
```

L'ensemble des caractères accentués du jeu Latin-1 (ISO-8859-1) sont pris en charge, au moyen des séquences d'échappements HTML : « ` » pour « è », « ç » pour « ç », etc... (référence : <http://www.htmlhelp.com/reference/html40/entities/latin1.html>). A noter : L'entité non-standard &rchar; qui permet d'insérer un retour chariot.

Lors de la création d'une nouvelle langue, comme mentionnée ci-dessus (voir *Langues disponibles*), il suffit de recopier une langue existante, puis de changer le texte (CDATA) compris entre les balises <texte ...> et </texte>, en conservant la valeur française de l'attribut nom. Exemple :

```
<locale lang="en">
  <texte nom="ajouter_gauche"> Add a board on the left side </texte>
  <texte nom="ajouter_droite"> Add a board on the right side </texte>
[...]
```

```
</locale>
```

Textes d'aide

En plus des éléments textuels décrits précédemment, qui sont indispensables à l'interface, l'animation prend en charge des petits paragraphes d'information et d'aide. On peut en spécifier un nombre quelconque, précisé par la constante suivante :

```
<parametre nom="nb_aide" valeur="6"/>
```

Puis, on configure les textes d'aides à proprement dit, ici au nombre de 6, à la suite des éléments textuels de l'interface :

```
<locale lang="fr">
  <texte nom="couleur_fond"> Couleur du fond </texte>
  <texte nom="couleur"> Couleur du panneau </texte>
  [...]
  <texte nom="aide1"> Pour placer un des &eacute;l&eacute;ments de gauche sur un
panneau,&rchar;cliquez dessus, d&eacute;placez le jusqu'&agrave; l'endroit voulu puis
cliquez &agrave; nouveau. </texte>
  <texte nom="aide2"> En passant votre souris sur un &eacute;l&eacute;ment
plac&eacute; sur un panneau, vous pouvez changer sa couleur, ou le supprimer. </texte>
  <texte nom="aide3"> En passant votre souris sur un panneau vous pouvez changer
sa couleur et sa taille. </texte>
  <texte nom="aide4"> Les &eacute;l&eacute;ments de la gamme Acrobat
s'enclenchent sans vis ni colle sur les panneaux,&rchar;vous permettant de
r&eacute;organiser votre meuble souvent et facilement. </texte>
  <texte nom="aide5"> Vous pouvez disposer jusqu'&agrave; trois panneaux en
utilisant les deux boutons du haut. </texte>
  <texte nom="aide6"> Pour visualiser votre cr&eacute;ation en perspective,
utiliser les boutons de droite.&rchar;Notez cependant que vous ne pouvez apporter des
modifications qu'en vue de face.
  </texte>
</locale>
```

Chaque langue (<locale lang="fr">, <locale lang="en">, etc...) doit contenir le même nombre de textes d'aide, comme spécifié initialement (<parametre nom="nb_aide" valeur="6"/>).