

## Réalisation d'une Skin pour l'interface de PC Team (2/2) :

Après avoir posé les bases graphiques de la réalisation d'une skin pour l'interface de PC Team, attaquons nous au cœur du système, le fichier Skin.ini...

Toutes les données relatives à la position des boutons et à la définition des hotspots se trouvent dans un fichier skin.ini dans le répertoire de la skin (ou se trouve l'image du mask et de la forme off et on). Il contient aussi l'attribution des polices de caractères, leur taille et leur couleur. C'est également dans ce fichier essentiel que sont stockées les dimensions des fenêtres d'affichage, la couleur de fond... Voyons à quoi il ressemble

Le fichier est divisé en catégories repérable par des chaînes entre crochets; [Skins] (infos générales sur la skin), [System] (boutons système), [listbox] (fenêtre de listing des programmes), [ecran] (écran de descriptif), [categories] (les boutons de catégorie), [labelcategorie], [labelnumero], [labeltitre], [banniere], [explorateur], [flag] et [lancement]. Les dénominations sont théoriquement suffisamment explicites pour se passer de commentaires. À l'intérieur de chacune de ses rubriques se trouvent des sous rubriques contenant des valeurs qui seront lues par le programme. Ce sont elles qui doivent être éditées par l'utilisateur.

### Positions et Hotspots

La plupart des coordonnées seront définies par 4 valeurs, les deux premières sont le « Top » soit la distance en pixel par rapport à la hauteur et le « left » c'est à dire la distance par rapport au bord gauche. Les deux autres paramètres sont la largeur et la hauteur. Dans le cas d'images multiples s'affichant en un même endroit (flag ou lancement) il y a 6 coordonnées ; les 4 premières déterminent l'emplacement de l'image des boutons à charger et leurs tailles (veillez à respecter la disposition exacte qui apparaît dans l'image des skins d'exemple) et les deux suivantes notifient le top et le left de l'endroit où ils se viendront positionner. Si cela ne fonctionne pas du premier coup essayez la méthode empirique... Nous préciserons ultérieurement ces coordonnées dans un fichier image récapitulatif dans le CD.

Le plus souvent le hotspot (zone de clic d'un élément de l'interface) est confondu avec les paramètres de dimensions de l'objet. Quand ce n'est pas le cas il faudra en préciser les coordonnées. Attention toutefois car s'il y en a bien deux paires, le principe est différent des coordonnées de positionnement. La première paire définit le top et le left du coin supérieur gauche d'un parallélogramme tandis que la deuxième concerne le coin inférieur droit. Signalons aussi que pour des raisons historiques liées à la première skin les boutons de catégories sont pour l'instant définis par 5 paires de coordonnées. C'est un peu fastidieux mais ça permet de définir des zones plus précises. Profitez-en. !

### Polices et couleurs

Le système de couleur utilisé par VB est un peu compliqué, mais grâce à l'utilitaire VB colorpicker fourni dans le répertoire interface du CD, il vous sera possible de choisir facilement une couleur et d'envoyer la bonne valeur hexadécimale vers le presse-papier. Un simple Ctrl+V dans skin.ini fera l'affaire. Cela concerne la listbox (la couleur de police et le fond qui est obligatoirement une couleur), l'écran de descriptif (la police seulement car le

fond est celui de l'image) et les labels c'est à dire les différentes informations textuelles qui s'affichent sur l'interface (numéro et nature du CD...)

Quant au polices, elles sont à discrétion, à condition que leur nom corresponde à une police installée. Faites des essais de façon à ne pas en utiliser une trop grande ou trop petite. Dans certains cas il est aussi possible de mettre du gras, de l'italique... C'est pas super au point, mais on va améliorer. Pour l'heure inspirez vous de ce qui existe.

Coming soon

Le changement des bruitages n'est pas encore implémenté pour le moment, mais ça viendra très prochainement, de même que l'explorateur qui n'est pour l'heure pas encore skinnable. Enfin le dernier chantier en cours concerne l'apparition d'un écran supplémentaire qui accueillera des screenshots de prévisualisation des softs. Wait and see.

Si ces quelques lignes vous ont pas paru insuffisantes, n'hésitez pas à nous poser des questions ([leto@posse-press.com](mailto:leto@posse-press.com)). La version numérique de ces deux articles sera toujours présente dans le répertoire PCTeam\interface et elle s'étoffera au fil des mois de vos remarques, commentaires et interrogations. Et puis un jour viendra peut-être ou l'on verra apparaître un véritable skinMaker rendant la création d'une skin enfantine... En attendant il ne vous reste plus qu'à retrousser vos manches... Vous pouvez d'ailleurs nous envoyer vos skins, les meilleurs seront publiés dans le CD en temps que skins officielles.