

WebMaker

Pascal Rullier

Copyright © 1996 Pascal Rullier

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> WebMaker		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Pascal Rullier	April 25, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	WebMaker	1
1.1	Aide en ligne WebMaker	1
1.2	Fenêtre de prévisualisation	1
1.3	Fenêtre d'édition	2
1.4	Gadget Cyclique de polices	3
1.5	Fenêtre de couleurs de liens	3
1.6	Tables	3
1.7	Fenêtre Image	3
1.8	Fenêtre d'Hyperliens	4
1.9	Lignes Horizontales	4
1.10	Fenêtre Fichier	4
1.11	Fenêtre Quitter	4
1.12	Fenêtre Image	4
1.13	Fenêtre Projet	5
1.14	Fenêtre Marque	5
1.15	Fenêtre d'avertissement	5
1.16	Fenêtre de recherche	5
1.17	Types d'outils	6

Chapter 1

WebMaker

1.1 Aide en ligne WebMaker

Bienvenue dans la documentation en ligne de WebMaker

"In Doc, we thus..."

- ~Fenêtre Prévisualisation~
- ~Fenêtre d'édition~
- ~Fenêtre des couleurs~
- ~Tables~
- ~Fenêtre Image~
- ~Fenêtre d'hyperliens~
- ~Ligne Horizontale~
- ~Fenêtre des fichiers~
- ~WebMaker~
- ~Fenêtre d'affichage~
- ~Fenêtre Projet~
- ~Fenêtre de marques~
- ~Fenêtre d'avertissement~
- ~Entrer~le texte à chercher/remplacer.~
- ~Types d'outils~

Avez-vous vu les bulles d'aide aussi ?

Non, laissez votre pointeur de souris sur un gadget et attendez...

1.2 Fenêtre de prévisualisation

La fenêtre de pré-visualisation n'est pas encore implémentée.

Les versions 1.x n'auront pas de constructeur WYSIWYG et ni de fenêtre de pré-visualisation.

Les versions 2.x auront une fenêtre de pré-visualisation, mais pas WYSIWYG.

Les versions 3.x WYSIWYG

1.3 Fenêtre d'édition

La Fenêtre d'édition

C'est la fenêtre principale. Vous avez les fonctions principales à l'intérieur.

En haut, vous avez le nom du fichier et son status :

- Modifié , vous avez fait des changements dans le buffer.
- Ouvert , vous venez juste d'ouvrir un fichier.
- Sauvé , le buffer est sauvé dans le fichier nommé.

4 boutons :

- Nouveau remplace le buffer courant en une feuille HTML de base.
- Ouvrir ouvre un fichier par une fenêtre ASL.
- Sauver sauve le buffer courant dans le fichier nommé.
- Sauver sous sauve le buffer courant dans un autre fichier.

Le groupe suivant a :

- Gadget cyclique de polices
- 11 boutons :
 - * B mets le texte sélectionné en gras.
 - * I mets le texte sélectionné en italique.
 - * u mets le texte sélectionné en souligné.
 - * gauche droite centre le texte sélectionné.
 - * Hyper liens
 - * Fenêtre de marques
 - * insère une règle horizontale standard.
 - * insère un objet de liste.

Le Buffer:

Il utilise un gadget spécial : le textfield gadget, de ce fait, les opérations dans le buffer sont sous son contrôle.

Vous pouvez taper, insérer, coupe, coller du texte par les raccourcis clavier classiques : A-c A-v A-x .

Si vous avez tapé :
Ceci est un exemple

Vous voulez le mettre en gras, vous devez sélectionner le texte et choisir le gadget B.

Toutes ces opérations doivent avoir un texte sélectionné, si non, vous pouvez avoir des choses de ce type :

```
<B><B>Ceci est un exemple</B>Ceci est un exemple</B>
```

C'est aussi une fenêtre app...

Si vous utilisez MagicMenu et/ou CycleMenu, veuillez installer SafeGIRPort, le patch pour ne pas avoir des blocages système.

1.4 Gadget Cyclique de polices

Le Gadget Cyclique de polices

Au lieu d'aller dans le menu pour changer le style de la police, choisissez un des différents types et appuyez sur le bouton "Ok".

Il y a 2 entrées spéciales :

- ISO-Latin->Entités remplace toutes les lettres iso-latin par son entité
ex : é -> é

- Entités->ISO-Latin dans l'autre sens

En réalité, ces 2 entrées se complètent mutuellement.

Cf aussi les types d'outils.

- WebMaker ne convertit pas des lettres comme > et < , devinez pourquoi ?

1.5 Fenêtre de couleurs de liens

La Fenêtre de couleurs de liens

Cette fenêtre positionne les paramètres BODY.

- Vous pouvez avoir une image de fond. Affichez-la pour voir si c'est ok. Une fenêtre d'affichage est ouverte.

- Choisir quelle couleur qui sera dans le BODY.

- Adjuster les couleurs avec la roue de couleurs.

1.6 Tables

Tables

Créer et comprendre les tables n'est pas une chose facile.

La façon de création des tables sera différente dans une prochaine version.

1.7 Fenêtre Image

La Fenêtre Image

Choisissez votre image, vous pouvez sélectionner les options d'alignement. Mettez le texte de substitution pour des clients texte comme ALynx. Positionnez la largeur, hauteur, très utile pour réserver la place. Si vous choisissez une image gif, appuyez sur "Afficher" et la largeur, hauteur seront positionnées.

Appuyez sur "Ok" pour insérer la ligne.

1.8 Fenêtre d'Hyperliens

Fenêtre d'Hyperliens

Quand un fichier est ouvert, ses liens sont rajoutés à la liste des hyperliens. Double-cliquez pour positionner la chaîne texte, choisissez le type de liens. Frappez le texte associé au lien, ou double-cliquez dans la liste. Vous pouvez charger un fichier pour rajouter les liens à la liste actuelle.

Voir aussi la section types d'outils.

1.9 Lignes Horizontales

Lignes Horizontales

Cette fenêtre vous permet de faire tous les types de HR avec leurs options.

1.10 Fenêtre Fichier

La Fenêtre Fichier

Cette fenêtre apparaît quand vous droppez un fichier dans la fenêtre d'édition.

Vous devez choisir le type du fichier droppé.

Si c'est un lien, son nom est rajouté à la fenêtre d'hyper-liens.

1.11 Fenêtre Quitter

La Fenêtre Quitter

Quand le buffer est modifié, mais non sauvé, alors vous avez cette fenêtre. Choisissez ce ue vous voulez faire "Quitter" sans sauver, "Sauver et Quitter" ou "Annuler".

1.12 Fenêtre Image

La fenêtre Image

Affiche vos images, en ligne ou de fond. La résolution est limitée mais très pratique pour voir les motifs de fonds.

1.13 Fenêtre Projet

La fenêtre Projet

Quand WebMaker est lancé, 2 types d'outils positionne ses chaînes gadgets.

Racine Serveur est votre racine locale de documents HTML comme http:docs
Racine Serveur Distant est le chemin dans le document HTML.

Si un fichier a le chemin local, il sera remplacé par la racine distante.
Exemple:

- Racine Serveur est http:docs/
- Racine Serveur Distant est /

Alors un fichier comme http:docs/foo/bar.html sera remplacé par :
/foo/bar.html

Dans des versions futures, la fenêtre projet aura plus de caractéristiques comme le titre du document, les couleurs de links, ou d'autres chose comme la version RCS ou l'info sur l'auteur, des notes

When you open a HTML document, all these parameters will be adjusted.
Quand vous ouvrirez un document HTML, tous ces paramètres seront ajustés.
La fenêtre d'édition sera seulement le corps du document.
A voir dans la version 1.2.

1.14 Fenêtre Marque

La Fenêtre Marque

Une marque est une étiquette pour marquer un endroit dans le document. La marque est rajoutée dans la fenêtre d'hyper-liens.

1.15 Fenêtre d'avertissement

La Fenêtre d'avertissement

Si vous avez cette fenêtre, vous avez fait des modifications et vous voulez ouvrir un fichier, ou une feuille vierge.

1.16 Fenêtre de recherche

La Fenêtre de recherche

La recherche est faite depuis le début du buffer.

1.17 Types d'outils

Pour le paramétrage, les types d'outils sont un moyen facile.

Différents types d'outils sont disponibles :

LOCALROOT=http:docs/

Positionne votre racine locale de documents HTML.

DISTANTROOT=

Positionne votre racine distante. cf la fenêtre projet.

AUTHOR=Pascal Rullier

Positionne le nom de l'auteur par défaut.

EMAIL=prullier@mail.atlantic-line.fr

Positionne la email de l'auteur par défaut.

SPECIAL=This is a special thing

Voyez son utilisation dans la version 1.2 dans la fenêtre projet.

RCS=\$\$

Positionne le motif RCS.

LINKSFILE=http:docs/hyperlinks.wmhl

Positionne le fichier d'hyper-liens.

LINKSTEXTFILE=http:docs/textlinks.whtl

Positionne le fichier de liens texte.

ISOBUFFER=YES

Si il est mis à YES, une opération entités<->iso est faite.

Si il y a des entités dans votre fichier, le buffer est en mode iso.

ENTITIESSAVING=YES

Si il est mis à YES, une opération entités<->iso est faite.

Si votre buffer à des caractères iso, il sera sauvé avec des entités.
