

Licence d'utilisation et d'exploitation :

Copyright (c) 2004, iri

Permission vous est donnée de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence GNU Free Documentation licence (FDL), Version 1.1 ou ultérieure publiée par la Free Software Foundation;
avec les sections inaltérables suivantes :

Infos générales initiales

But

avec le texte de première page de couverture suivant :

aucun texte de première page de couverture

avec le texte de dernière page de couverture suivant :

aucun texte de dernière page de couverture

Note : Une traduction en français de cette Licence est disponible ici :

<http://cesarx.free.fr/gfdlf.html>.

L'original de cette licence est disponible ici : <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>.

Historique :

version 1.2 : septembre 2004

- mise à jour SCS 2.5
- nouvelles illustrations
- ajout de paragraphes et de notes

Version 1.1 : juillet 2003

- mise à jour SCS "libre"

version 1.0 : octobre 2002

- première version publique

Infos générales initiales :

- auteur : iri
- email : info@irizone.net
- web : <http://www.irizone.net> (iriZone 2D)
- licence : FDL
- support : par mail ou via le forum d'iriZone 2d
- date de première mise en ligne publique : novembre 2002
- l'auteur ne saurait être tenu responsable de tout dommage matériel ou immatériel suite au téléchargement ou à l'utilisation de ce document qui est fourni ad hoc.

But :

Prise en main du SCS : interface complète et raccourcis clavier

Pré-requis :

Disposer du SCS serait un plus ;-)

Informations spécifiques :

Ce tutoriel n'explique pas comment réaliser un site. Pour cela, voyez les autres didacticiels présents sur <http://www.irizone.net> ou sur <http://www.scolring.org>

Mise en oeuvre particulière :

Aucune

A : Installation et désinstallation

A1 : Installation et configuration

A11 : Distribution 'libre' :

Téléchargez le SCS sur <http://www.scol-technologies.org/scs>, rubrique Téléchargement
Si vous ne possédez pas encore une version récente de Scol installez-la avant d'installer le SCS (version 4.1 minimum conseillée). Rendez-vous sur le Scolring, <http://www.scolring.org>, pour plus d'infos à ce sujet.
Quand je rédige ce tutoriel, la version du SCS est la 2.5 finale.

Une fois téléchargé, allez dans le répertoire où vous avez enregistré cet exécutable (setup_scs.exe). Double-cliquez sur ce fichier et suivez les indications portées à l'écran. Veillez notamment à installer Scol dans le dossier Scol/Partition.

Vous pouvez télécharger également des bibliothèques graphiques dites « standard », libre de droit : environ 1000 objets 3d de toutes sortes et 6000 textures prêtes à l'emploi. Visitez la page <http://www.scol-technologies.org/scs>, rubrique Téléchargement. Après avoir téléchargé le fichier (setup_libs.exe), exécutez-le. L'installation est automatique.

Pour lancer le SCS, allez dans le menu « Démarrer », « Programmes » « Scol-technologies », « SCS » ;
ou double-cliquez dans l'arborescence : « ..\scol\partition\dms\scs\scs2.scol ».

Si vous téléchargez le SCS depuis le CVS ou depuis le site de l'Association Scol-Technologies :

décompressez chaque zip dans le dossier correspondant :

- dms => ..\scol\partition
- scs => ...scol\partition
- modules => ..\scol\partition
- lib => ..\scol\partition

Vous devriez avoir au final :

- ..\scol\partition\dms\ldhdms
- ..\scol\partition\locked
- ..\scol\partition\dms\scs
- ..\scol\partition\dms\3d
- ..\scol\partition\dms\admin
- ..\scol\partition\dms\avatars
- ...
- ..\scol\partition\lib

Pour lancer le SCS, exécutez ' [path]\Scol\Partition\dms\scs2\scs2.scol '

Cette version n'inclut pas le Voy@ger que vous devez donc installer au préalable !

A12 : Distribution propriétaire "Cryo-Networks" :

Cryo-Networks, qui a conçu, développé et commercialisé le SCS initialement, n'existe plus. De plus, le SCS faisant désormais partie du domaine public, il est inutile de s'encombrer de cette version. Comme il faut de tout pour faire un monde ;-) voici résumée la procédure d'installation de cette version :

Comme tout bon logiciel, double-cliquez sur l'exécutable de la distribution : celui que vous avez téléchargé ou celui se trouvant à la racine du CD-Rom que vous avez acquis. Suivez simplement les indications qui s'afficheront (en gros, l'emplacement du dossier d'installation). L'installation peut être un peu longue à cause de la copie de toutes les bibliothèques (DMS mais surtout objets 3d et textures).

Si vous avez déjà le Scol Voy@ger, il est inutile de le désinstaller. Il sera soit mis à jour soit gardé tel quel. Dans ce cas, le SCS sera installé dans ce dossier.

Lors de la première utilisation, votre numéro de série sera demandé afin de vous enregistrer en ligne. Comme Cryo-Networks n'existe plus le SCS fonctionnera tout de même mais vous aurez cette demande à chaque lancement.

Si ce rappel vous escagasse mais que vous vous obstinez à garder cette version, éditez le fichier 'scs.ini' et, en fin de fichier, modifiez la valeur de ' REGISTRATION_CODE ' en 1 (ou une autre valeur que 0).

Note : dans les deux cas, il est déconseillé d'installer le SCS sur une machine possédant le Scol Server 4.0.

A2 : Désinstallation et réinstallation du système :

Pour désinstaller le SCS, allez dans le Panneau de configuration de Windows, choisissez Ajout et Suppression de programmes et sélectionnez le SCS (ou l'item Désinstallé du raccourci SCS dans le menu Programmes du bouton Démarrer).

Si vous aviez construit un site, celui-ci ne pourra plus fonctionner même si vous avez gardé le Scol Voy@ger. Il faudra réinstaller le SCS. Ceci dit, pourquoi vouloir désinstaller le SCS ? :)

Si vous avez installé manuellement le SCS, supprimez les dossiers de la Partition sauf 'comm' et 'locked'.

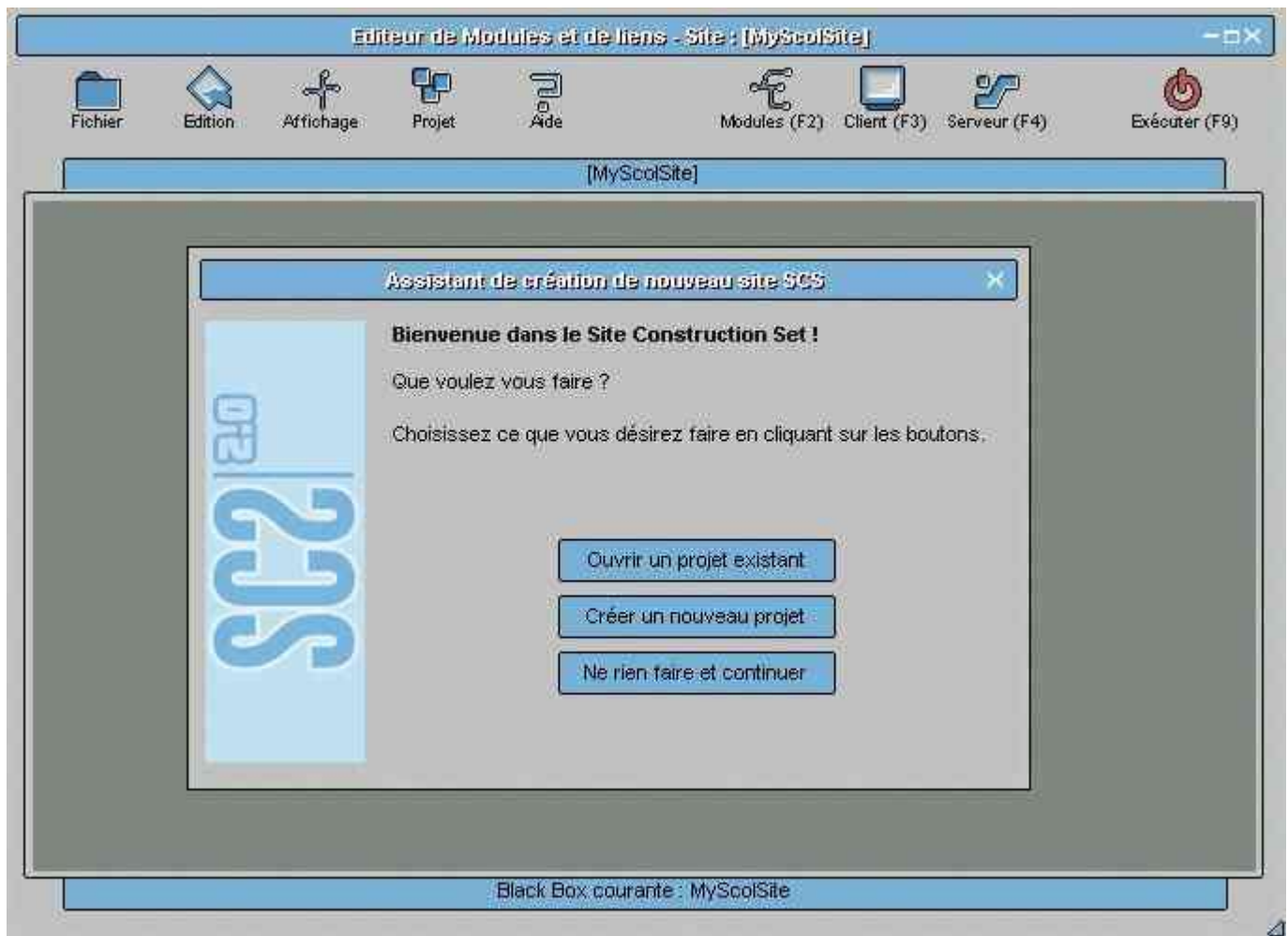
Si vous désirez réinstaller Windows (car il plante trop souvent ? :p) et que vous avez modifié quelques modules, ce peut être fastidieux de tout recommencer. Sauvegardez alors l'intégralité de votre dossier Scol avant la réinstallation du système. Une fois cette dernière réalisée, réinstallez basiquement le SCS, renommez le dossier Scol ainsi créé en "ScolNewbie" ou autre et copiez votre dossier Scol sauvegardé tel quel. Vous aurez ainsi tous vos plugins, modifications et configurations d'avant en plus de tout votre cache.

B : Interface générale :

B1 : Lorsque vous ouvrez le SCS, vous tombez sur la fenêtre illustrée ci-dessous : quelques icônes de menu en haut, une grande page grise et vide dessous et un assistant de création. Le nom du site est affiché en haut : par défaut, c'est "MyScolSite". Vous pouvez agrandir la fenêtre en tirant le coin inférieur droit.

Cet assistant permet de créer très rapidement un site contenant les fonctionnalités de base suivantes :

- un tchat public
- une 3d avec une salle
- une interface pour choisir sa photo sur l'avatar
- une interface pour choisir son pseudonyme.



C'est dans la page grise que vous placerez les modules, que vous établirez les liens, que vous créez les interfaces utilisateurs ...

Note : Vous pouvez configurer votre SCS à votre convenance. Mais c'est le plus souvent mal aisé. Editez le fichier scs.ini (typiquement dans Partition\dms\scs2\scs.ini) avec un éditeur de texte et effectuez vos changements. Vous pouvez également remplacer les icones par les vôtres, etc ... Pour les raccourcis-clavier, il faut modifier le layout.def et, éventuellement, les 2 pkg du dossier Partition\dms\Scs2\Gui\Keyboard. Toutes ces manips sont plutôt réservées aux initiés ... ;o)

B2 : l'assistant

Cliquez sur « Créer un nouveau projet » pour le lancer. Appuyez sur « suivant ».

- entrez le nom de baptême de votre site et appuyez sur « suivant »,
- entrez votre nom ou votre pseudonyme et appuyez sur « suivant »,
- cochez les fonctionnalités que vous désirez intégrer et appuyez sur « suivant »,
- appuyez sur « terminer » pour ouvrir votre site dans le SCS. Il sera enregistré par défaut dans le sous-dossier « worlds » de « ..\scol\partition ».

C : Menu FICHIER :

Ce menu comporte les items basiques de tout logiciel :

C1 : Nouveau :

Ouvre un nouveau projet. Si vous aviez déjà un site ouvert, cela n'ouvrira pas une nouvelle fenêtre mais un nouvel onglet. Vous passerez d'un site à un autre en cliquant sur l'onglet correspondant. Le raccourci clavier est la combinaison de touches "CTRL" + "N"

C2 : Ouvrir :



Ouvre un projet déjà existant.

Dans la fenêtre de gauche, vous naviguez dans l'arborescence de vos dossiers, relativement au répertoire « partition » qui sera toujours votre répertoire racine sous Scol..

Pour remonter dans l'arborescence, cliquez sur "..".

Le chemin relatif par rapport au dossier Partition est indiqué dans le champ Répertoire.

A gauche, vous choisissez le fichier à ouvrir.

Cliquez sur Ok pour valider.

Le SCS2 et supérieure lit deux types de fichier : le type "dms" qui est le format par défaut et le type "scs" qui était celui des versions antérieures (SCS 1.x).

Pour changer ce type, cliquez sur la petite flèche à droite du champ « Type de fichier » pour dérouler le menu.

Le raccourci clavier est la combinaison de touches "CTRL" + "O"

C3 : Fichiers récents :

Il permet d'accéder directement aux derniers fichiers ouverts.

C4 : Fermer :

Ferme le projet en cours mais pas le SCS. Attention au raccourci clavier : "CTRL" + "A" !

C5 : Enregistrer et Enregistrer sous :



Enregistre votre site.

Enregistrer sauve le site sous le nom actuel à son emplacement antérieur dans l'arborescence.

Le raccourci clavier est la combinaison de touches "CTRL" + "S"

Enregistrer sous sauve le site sous un nom et un emplacement que vous précisez grâce à la fenêtre pop up ci-contre. Son fonctionnement est le même que celle d'Ouvrir.

Le raccourci clavier est la combinaison de touches "CTRL" + "MAJ" + "S"

Note : vous ne pouvez sauvegarder qu'en format dms (et non en scs) et que votre site doit impérativement se trouver dans le répertoire Partition (ou un de ses sous-dossiers).

C6 : Assistant :

Ouvre l'assistant de création de site (voir § B2). Le raccourci clavier est la combinaison de touches « CTRL + W ».

C7 : Quitter :

Quitte le SCS. Si des modifications ont été effectuées depuis le dernier enregistrement, une pop up vous demande si vous désirez ou non les conserver.
Le raccourci clavier est la combinaison de touches "CTRL" + "Q".

D : Menu EDITION :

D1 : Fonctions classiques

Là aussi rien de très original ! Vous y trouverez :

- Supprimer ("SUPPR") pour enlever un lien ou un module du projet
- Annuler ("CTRL" + "Z") pour annuler la dernière opération effectuée
- Rétablir ("CTRL" + "Y") pour rétablir ce que vous avez précédemment annulé !
- Couper ("CTRL" + "X"), Copier ("CTRL" + "C") et Coller ("CTRL" + "V"). Vous pouvez les utiliser pour copier un module d'un projet à un autre, par exemple (mais cela ne copiera pas les liens associés)

Note : il existe plusieurs niveaux d'annulation, paramétrable dans le fichier scs.ini (voir la note du § B1).

D2 : Fonctions Importer et Exporter

Si vous aviez réalisé un site avec une version 1.x, les modules sont décrits dans des fichiers individuels au format « .dmi ».

Vous pouvez importer ces modules avec leur configuration par ce moyen. Ils seront alors associés dans le projet comme les autres modules ! Pensez à choisir la bonne extension dans le champ « type de fichier » : « dmi » pour un module SCS 1.x, « dme » pour un module SCS 2.x

Note : les modules de la version 1.x ne sont pas tous compatibles avec le SCS 2.x. La plupart possède néanmoins leur équivalent dans cette version supérieure.

La fonction Exporter permet d'exporter un module avec sa configuration afin de l'importer dans un autre projet. Vous ne pouvez exporter qu'en dme, c'est-à-dire vers une version 2.0 ou supérieure.

E : Menu AFFICHAGE :

E1 : Arbre du site :

Lorsque vous êtes en mode édition des modules (voir plus loin), c'est l'arborescence du site avec tous les modules du projet plus ceux inclus dans les black boxes que vous auriez pu ajouter.

En mode édition des interfaces cliente et serveur, les documents et zones seront listés dans cette fenêtre.

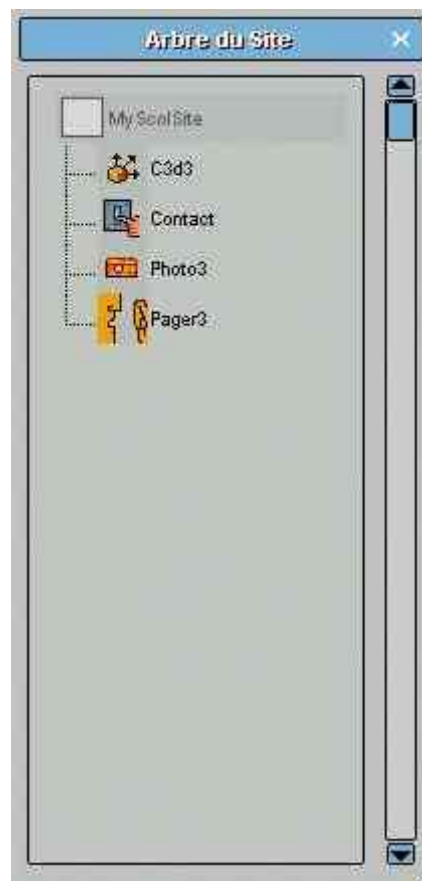
Dans tous les cas, sélectionner un élément dans la liste le sélectionnera également dans la fenêtre principale et réciproquement !

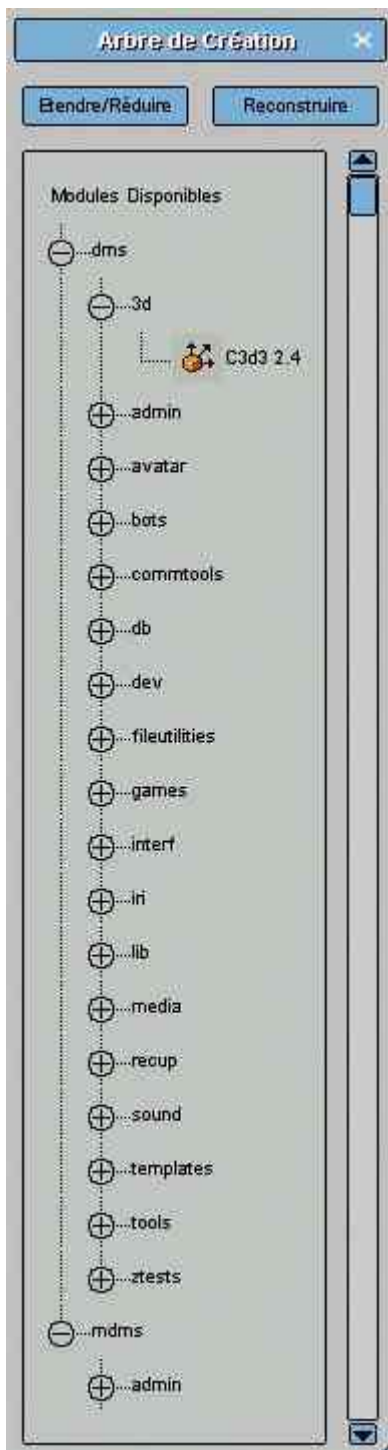
En double-cliquant, vous éditez l'élément (module, document ou zone).

Le raccourci clavier est la touche de fonction F5.

Note : à l'ouverture d'un nouveau projet, l'arborescence se réduit au « shell » : seul le carré clair tout en haut, avec le nom du site est affiché.

Note : les « documents » et les « zones » sont les éléments de base de création des interfaces pour la partie cliente (celle visible par les visiteurs) et pour la partie serveur.





E2 : Arbre de création :

Dans le mode édition de modules (voir plus loin), les modules disponibles sont classés par thème :3d, administration, son, jeux, etc ...

Cliquez dans le cercle devant le nom de chaque thème et double-cliquez sur le nom d'un module pour l'éditer (voir plus loin l'édition d'un module).

S'il manque des modules ou si vous rajoutez d'autres modules que ceux standards, cliquez sur le bouton en haut à droite "Reconstruire" : le SCS recherchera et affichera tous les modules qu'il trouvera.

Note : un module, outre une syntaxe et une structure précise, doit toujours être placé dans le dossier Partition pour être reconnu Plus exactement, il doit être dans le dossier défini comme première partition dans l'usm.ini ; par défaut, il s'agit du dossier « partition ».

Dans les deux autres modes (édition des interfaces serveur et cliente, voir plus loin), c'est la liste des modules dont vous pouvez associer les fonctions aux zones de votre interface. Sélectionnez la zone, sélectionnez la fonction du module que vous désirez lier et cliquez sur le bouton en haut "Associer à la zone courante".

Dans tous les cas, le raccourci clavier est la touche de fonction F6.

Note : la liste des modules disponibles est variable suivant les distributions et les développements par des tiers.

E3 : Propriétés :

Vous trouverez les liens concernant le module sélectionné. Si aucun module n'est sélectionné, ce sont les liens du projet qui seront listés (ci-contre en haut). Vous pouvez les éditer ou les supprimer (voir plus loin).

Dans le cas des éditions des interfaces, ce sera la fenêtre classique d'édition du document ou de la zone sélectionné qui sera affichée. Si aucune zone n'est déjà sélectionné, ce sera les propriétés du document père qui seront affichées (ci-contre en bas).

Le raccourci clavier correspondant est la touche de fonction "F7".

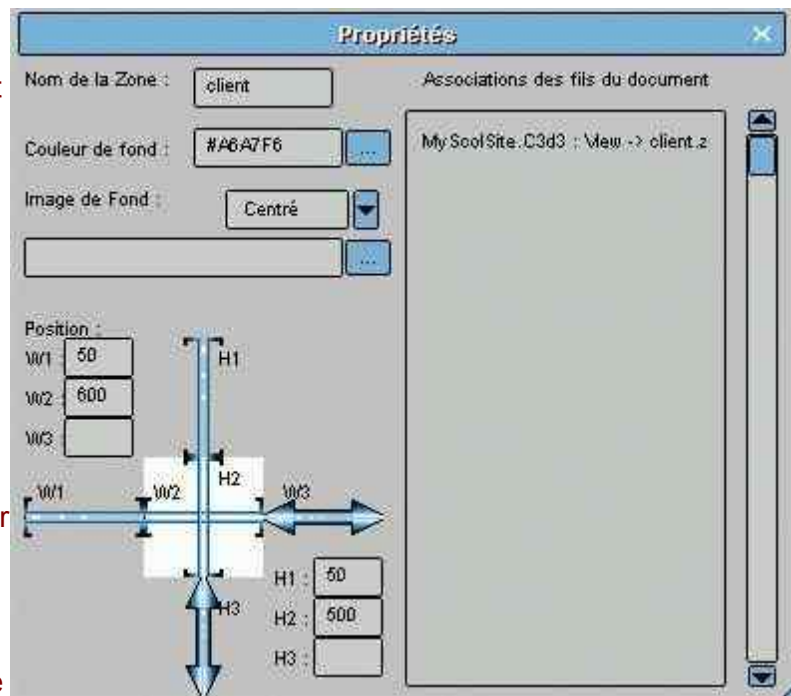


Note : Dans les Propriétés des liens entre modules (en haut), si un lien est sélectionné, deux champs font leur apparition :

- « paramètre du lien » permet d'ajouter une expression, une valeur quelconque au lien en vue d'une action précise,
- « condition du lien » permet de poser une condition sur l'exécution du lien.

« Enregistrer le rapport du module » permet de le loguer (enregistrement dans un fichier texte de ce qui est fait en cours d'exécution, notamment pour rechercher l'origine de bugs).

Note : Dans les Propriétés des documents et zones (en bas), il est possible de signifier la taille exacte de ceux-ci, leur nom et divers autres paramètres (cf l'aide du SCS).



Options du Site

Versión : 51 Date : Thu Sep 02 15:26:52 2004

Nom du Site :

Mot de passe :

Image de représentation :

Numéro de Port :

Charge autorisée :

Temps d'Inactivité Client :

Nom de l'auteur :

Adresse Email de l'auteur :

Langage (FR, UK) :

Description du site :

Contenu du Fichier Scol du Site :

```
_load "Dms/L/dhcms/go.pkg"
go
main "$site_filename"
```

Propriétés du site :

Clé de la propriété	Valeur de la propriété
<input type="text"/>	<input type="text"/>

E4 : Options du site :

C'est ici que vous allez nommer votre site (nom qui peut être différent du nom du fichier sous lequel vous l'avez enregistré sur le disque dur). Renseignez le champ après "Nom du site" (cela me semble logique d'ailleurs .. :p)

Mot de passe : doit rester vide dorénavant

Le numéro de port est le port de communication principal du serveur. Par défaut, c'est le 3000. Si vous avez plusieurs sites que vous hébergez sur un même serveur, vous devez avoir un port différent pour chaque site.

Indiquez votre nom, votre adresse email et la langue de votre site (vous pouvez en ajouter plusieurs).

Les autres paramètres sont des configurations avancées.

Le raccourci-clavier est la touche de fonction "F8."

Note : certains changements effectués dans le fichier scs.ini (voir note de la page 1) sont repris ici : remplacement des valeurs par défaut.

Note : si un script doit être lancé au démarrage, copiez le dans « Contenu du fichier scol du site ».

E5 : Hébergement :

Une liste d'hébergeurs gratuits et/ou payants vous est proposés. Dans la plupart des cas vous devez créer un compte chez l'un d'eux avant de pouvoir uploader votre site. Sinon, il vous est toujours possible d'héberger vous-même votre site, le SCS pouvant faire office de serveur sans aucune difficulté.

Consultez le Scolring (<http://www.scolring.org>) ou les FAQ sur <http://www.scol-technologies.org/scs>.

E6 : Erreur :

Toutes les erreurs de manipulations ou relatives au SCS seront listées dans cette fenêtre. Vous pouvez les trier, notamment entre erreur secondaire et erreur principale. Sélectionnez l'intitulé d'une erreur et le message correspondant s'affichera dans le champ en bas.
Raccourci clavier : touche "F10".

Note : vous pouvez exporter ces erreurs sous forme d'un fichier de log (bouton « Exporter »).



E7 : Historique :

Ce sont les différentes dernières actions réalisées qui sont listées. Vous pouvez les annuler ou les rétablir en les sélectionnant et en cliquant sur le bouton approprié. Le raccourci clavier est la touche "F11".

E8 : Préférence :

Une fenêtre pop up s'ouvre afin de configurer quelques paramètres du SCS, essentiellement liés à l'affichage. Vous avez le choix entre :

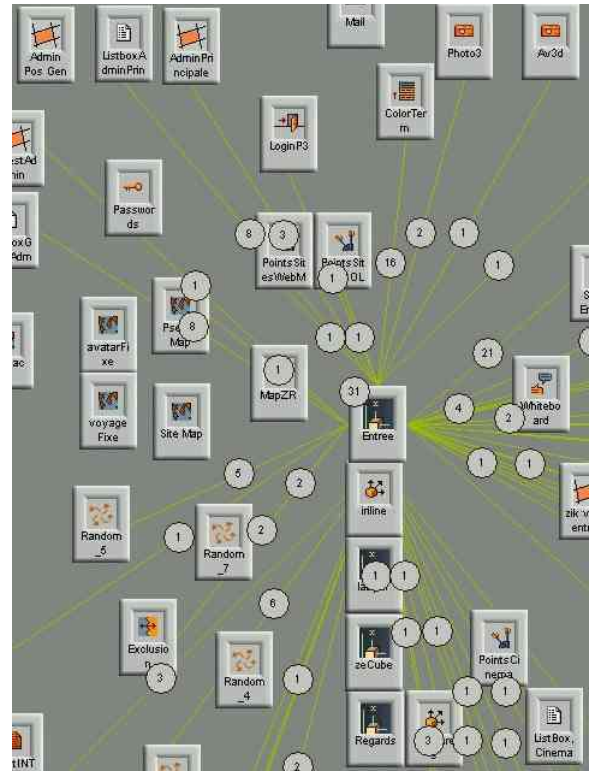
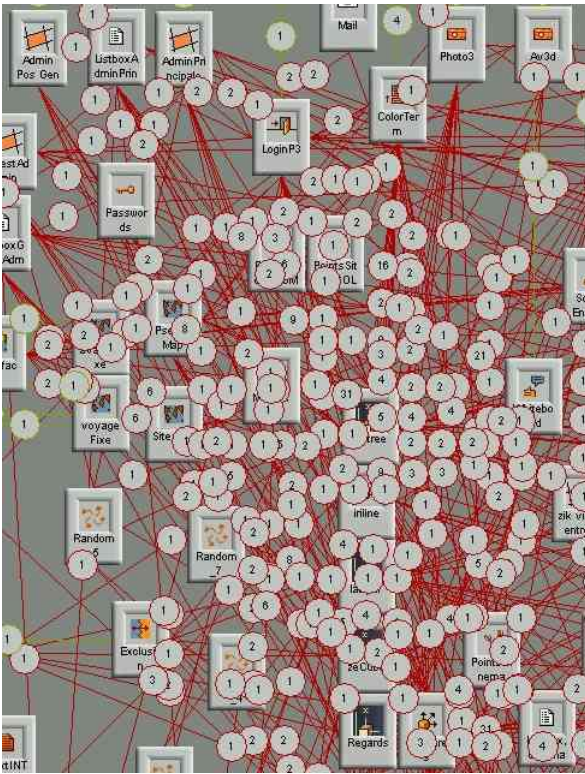
E81 : Configuration générale :

Je ne détaille pas, il suffit de lire chaque item et le petit texte qui l'accompagne. C'est parfaitement explicite et le choix consiste à chaque fois à cocher ou décocher la case ! ;-)

E82 : Options du projet :

Ces paramètres ne sont valables que pour le projet en cours. Là aussi, juste une case à cocher ou décocher suivant le cas.

Au sujet des liens pour les modules, ce peut être intéressant de voir tous les liens quand on débute mais à la longue, cela devient très lourd. Si vous cochez cette case, seuls les liens du module sélectionné seront visibles et, éventuellement, ceux du module survolé par la souris. Un exemple avec une vue partielle du SCS d'IriZone.



F : Menu PROJET :

Dans ce menu, vous pouvez créer ou entrée dans une black box ou encore en sortir pour remonter au niveau supérieur (généralement le shell primaire, même si vous pouvez emboîter plusieurs black boxes).

Dans la création des interfaces, il n'y a pas de blackbox, mais ce menu permet de créer des documents filles (voir plus loin).

Note : Au fur à mesure de la croissance du site en terme de modules et de liens, l'interface modules peut devenir encombrée ; il est alors possible d'utiliser une « Black Box ».

Une « Black Box » est un module qui contient d'autres modules (dont des Black Box également) qui ont en commun des actions et/ou des événements.

Vous avez ainsi la possibilité de regrouper tous les modules de communication ou bien d'administration dans une Black Box.

Pour mettre en place une black box, sélectionner (touche ctrl) les modules devant être compris dans la black box, choisissez l'item « créer une Black Box » de ce menu.

Il faut ensuite paramétrer cette Black Box suivant les couples d'actions / événements définis (points d'entrée et de sortie).

Une fois entré dans une Black Box, choisissez « Sélectionner l'élément père » pour en sortir et revenir ainsi au niveau supérieur.

G : Menu AIDE :

C'est évidemment là que vous irez chercher l'aide du SCS lorsque vous créerez votre premier site :)

H : Icône MODULE :

C'est dans ce mode (raccourci clavier "F2") que vous placerez et relierez vos modules. C'est le mode qui s'ouvre par défaut au lancement du SCS. Pour éditer un module, double-cliquez dessus :



Une fenêtre d'édition ressemblant plus ou moins à celle là s'ouvrira. Tout au moins, l'interface est standardisée (le contenu dépend du module édité).

- En haut, le nom de classe du module (ici soundEnvironment)
- En dessous, le nom du module : vous pouvez le changer afin de lui donner un nom explicite, notamment si vous avez plusieurs modules du même type !
- Un bouton "?" permettant d'atteindre l'aide spécifique à ce module !
- Eventuellement un panneau permettant d'effectuer certaines actions de configuration du module (dont les modalités sont accessibles dans l'aide).

Pour éditer un lien, cliquez sur la bulle au centre du lien (rond vert en haut de l'image ci dessous) :



Une fenêtre d'édition s'ouvrira dans laquelle vous trouverez un ou plusieurs liens (voir « item Propriétés » du menu Affichage, ci-dessus).

Sélectionnez-en un pour le supprimer avec la touche "SUPPR" du clavier ou pour lui adjoindre un paramètre (premier champ éditable inférieur) et/ou une ou plusieurs conditions (second champ orange).

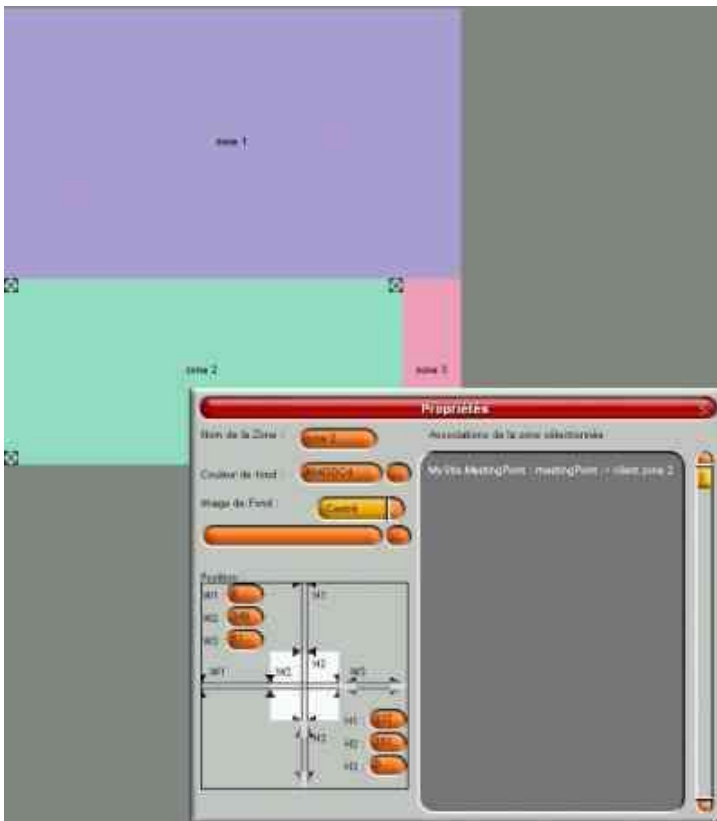
Vous pouvez accéder à cette fenêtre en sélectionnant le lien et en appuyant sur "F7" (Affichage | Propriétés).

En faisant "F7" sur un module, vous affichez tous les liens concernant ledit module.

I : Icône CLIENT :

Le SCS bascule en mode d'édition de l'interface cliente : c'est la fenêtre que les visiteurs du site verront.

Tapez "F3" sur le clavier pour y accéder.



Au départ, vous avez un document que vous pouvez éditer mais non supprimer : c'est le document appelé document mère. Il contiendra toute votre interface, éventuellement des documents pop ups (fils).

Dans un document, vous ne pouvez pas associer de module. Ce n'est qu'un conteneur. Il vous faut créer une zone, en appuyant sur la touche "Espace" du clavier.

Pour créer un document pop up (toute zone doit se trouver incluse dans un document), sélectionnez le document mère et appuyez sur la touche "Entrée" du clavier.

Pour éditer un document ou une zone, double-cliquez dessus ou faites "F7" sur le clavier. Vous obtiendrez la fenêtre de configuration tel que vous la voyez sur l'image à gauche.

Pour plus de détails sur la configuration des documents et des zones, voyez le tutorial "Création d'un site Scol - Niveau 1".

J : Icône SERVEUR :

Le SCS bascule en mode d'édition de l'interface serveur : c'est la fenêtre qui pourra être visible sur la machine serveur.

Tapez "F4" sur le clavier pour y accéder. Elle fonctionne exactement de la même façon que la partie Client.

K : Icône EXECUTER :

Appuyez sur ce bouton (ou tapez sur la touche "F9" du clavier) pour lancer ce site sur la machine.

Le SCS enregistrera automatiquement le projet.