

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

- ajout de définitions de mots-clés
- ajout de remarques et de liens supplémentaires,
- modifications du contenu de certains paragraphes,
- modification de certains points de présentation.

version 1.1 : janvier 2004

- correction du fichier script demolri_1.scol
- réécriture, ajouts de paragraphes et de captures d'écran

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 : octobre 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 :

Création d'un site scol contenant, outre une scène 3D :

- la possibilité de prendre un pseudo et de mettre un avatar 2D,
- un chat public et un chat privé (pager),
- le nombre de connectés au site,
- diverses relations entre ces options.

L'objectif final de cette série de tutoriels est de rendre le futur scolmaster (créateur de monde Scol) suffisamment autonome pour comprendre la logique d'intégration et de comprendre les différentes documentations relatives à des projets plus poussés. Ce premier tutoriel vous donnera les bases, je l'espère en tout cas !, de l'intégration d'un site sous le SCS.

Pré-requis :

- un SCS version 2 ou supérieure correctement installé, avec toutes les librairies par défaut.
- connaître les bases du fonctionnement du SCS (cf autres tutoriaux ou aide), notamment l'aide du SCS.

Informations :

Avec ce tutorial, deux fichiers étaient joints (fichiers sources) :

- demolri_1.scol
- demolri_1.dms

Shématiquement, le premier est le fichier script lançant le serveur du site.

Le second contient toutes les infos de conception du site.

Créer le dossier "demolri" dans ..\scol\partition\worlds et placer ces deux fichiers dans ce nouveau dossier. (..\scol\partition\worlds\demolri\)

Le but n'étant pas de créer une cellule 3D, le module C3D3 ne sera pas détaillé ici ni la modélisation 3d ! Cependant, son utilisation spécifique à cet exemple sera précisée dans ces pages. Les éléments graphiques 3d et 2d seront empruntés uniquement aux bibliothèques graphiques par défaut.

Une aide sur le C3D3 peut être trouvée sur iriZone 2D, rubrique « Didacticiels », « didacticiels v3.0 ».

Mise en oeuvre :

Plusieurs solutions sont possibles. En voilà une :

après copie des deux fichiers aux bons emplacements (voir ci-dessus « informations »), double-cliquez sur demolri_1.scol pour lancer le serveur.

Une fois celui-ci ouvert, cliquez sur le bouton "Connection" pour une session en local (sans passer par le Net). Vous pourrez voir l'aspect général du site et donc ce que vous allez entreprendre.

Ensuite, ouvrez le SCS puis le fichier demolri_1.dms afin d'avoir un modèle et faites Fichier | Nouveau. Enregistrez ce dernier ailleurs que dans "demolri".

Profitez-en pour ouvrir l'Arbre de création en cliquant sur l'icône « Affichage » (touche F6 pour le raccourci clavier).

Vous allez recréer le site à l'identique (la comparaison entre les deux sites permettra de mieux repérer les causes d'éventuels dysfonctionnements).

0/ Introduction :

Le SCS est un logiciel de création d'applications Scol. Il propose une interface graphique conviviale qu'il convient de comprendre.

Si ce n'est pas encore le cas, étudiez l'aide incluse dans le SCS (menu du même nom) ou visitez mes tutoriaux « Présentation du SCS » et « Interface du SCS » sur

<http://www.irizone.net>.

Ce logiciel est organisé en « *module* », chaque module gérant un domaine particulier du site : un module pour le tchat public, un autre pour le tchat privé, un autre pour les pseudonymes, ... chacun se configurant selon les besoins exprimés. Il s'agit donc d'une architecture très souple.

Ainsi, l'ajout d'un module fournit une ou plusieurs fonctionnalités à votre site, tel un jeu de Lego ®.

Ce didacticiel suivra ces étapes :

- création de la 3d,
- créations des instances des autres modules,
- établissement des liens nécessaires,
- créations des interfaces serveurs et clientes,
- exécution (lancement) du site.

Cependant, lorsque vous créez votre propre site, je ne saurais trop vous recommander de le concevoir en premier lieu sur « papier ».

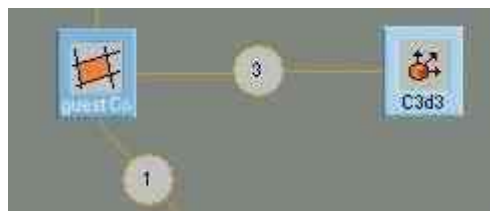
Cela permet d'éviter les doublons mais surtout d'optimiser la vitesse d'exécution chez vos visiteurs : gestion des polygones dans la 3d, choix des instances qui apportent un réel plus, interface 2d éventuelle, regroupement de fonctionnalités etc... Cela vous évitera aussi d'avoir à rééditer sans cesse ce que vous avez fait la veille pour faire une modification non prévue (il y aura toujours des modifs à faire mais autant en limiter le nombre !).

Avant de commencer, voici quelques définitions de mots-clés qui reviendront régulièrement dans ces tutoriaux ou dans les différentes documentations déjà existantes. Il vaut mieux parler en langage commun pour être sûr d'être immédiatement compris lors de la sollicitation d'une aide ou d'un avis auprès de scolmasters plus aguerris. :-)
N'hésitez pas à y revenir au cours de ce tutoriel !

Module : ce sont des fonctionnalités que vous ajoutez ou non à votre site. Visuellement, ils sont représentés par de petits carrés comportant une icône caractéristique et leur nom. Sur « demolri_1.dms », vous pouvez les voir, répartis sur une surface grise, sous les icônes du menu du SCS.

Chaque module possède son propre « éditeur » qui permet de le configurer.

Techniquement, ce sont des morceaux de programme écrit en Scol permettant l'utilisation de ces fonctionnalités.



Shell : lorsque vous ouvrez le SCS, il y a les icônes du menu en haut et, dessous, une vaste zone de couleur unie s'étend sur la quasi-totalité du logiciel. Vous y placerez vos modules. Cette surface unie matérialise le « shell » : il s'agit, en quelque sorte, des fondations de votre futur site.

Si vous désirez une explication un peu plus technique, le shell est un module comme les autres mais toujours présent et doté de certaines particularités dont l'une est d'être le premier à être lancé lorsque le site est lancé.

Lorsque vous créez vos interfaces 2d, le fond uniformément gris représente le fond de l'écran, par exemple le bureau de vos visiteurs.

Lien, module émetteur & module récepteur : pour pouvoir utiliser les fonctionnalités, il peut être nécessaire de déterminer quand les charger, quand les utiliser, à quel moment le visiteur effectue une action (un clic avec la souris par exemple), etc ... Pour cela, on attribue des liens entre les modules qui voudront toujours dire : si tel événement de tel fonctionnalités survient alors agir sur tel autre fonctionnalité pour produire telle action

exemple :

si le visiteur clique sur la porte dans la 3d, une sonnerie sera jouée

ou encore,

si le visiteur entre dans une pièce, un message dans le tchat l'accueillera.

Le module qui génère l'événement est appelé « *module émetteur* ». Celui dans laquelle l'action sera exécutée est appelé « *module récepteur* ».

3d : un objet en 3d est un objet vu en 3 dimensions : longueur, largeur et profondeur et non aplati sur une surface 2d.

Scène 3d : c'est l'ensemble des objets en 3d formant un ensemble cohérent suivant le souhait et l'originalité du concepteur du site.

En Scol, la scène 3d sera tout le contenu 3d présent dans un module C3D3 (voir plus loin). Plusieurs scènes 3d peuvent cohabiter sur un même site Scol. On peut également la substituer par l'expression « cellule 3d ».

Texture & matériau : un objet 3d est basiquement construit de la manière suivante :

- un ensemble de *polygones* formant le squelette de l'objet,
- un ou plusieurs matériaux qui pourraient être assimilés à des peaux. Chaque polygone contient un matériau unique mais un même matériau peut être commun à plusieurs polygones,
- une ou plusieurs textures qui pourraient être comparées à des vêtements. Chaque texture s'appuie sur un matériau. Les textures permettent ainsi d'habiller l'objet 3d et même de changer cet habillage selon le comportement du visiteur. Une texture est un fichier image au format JPEG, BMP ou éventuellement PNG.

Un exemple simple est l'avatar. Si vous vous êtes déjà promenés sur un site Scol, vous avez remarqué que les autres visiteurs sont matérialisés par des « avatars », sorte de carré enflé rouge, bleu ou vert suivant les cas et comportant une image choisie par le visiteur.

Ce 'carré' est composé de quatre polygones et de deux matériaux : le dos, de couleur unie ne contient pas de texture et la face sur lequel s'appuie une texture : l'image du visiteur. Le visiteur peut ainsi changer d'image à souhait : seule la texture sera modifiée mais la structure de l'objet ne sera pas affectée.

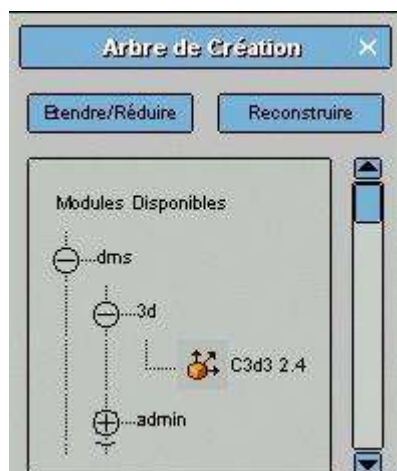
Caméra : c'est une caméra classique fournissant une image en 2 dimensions d'un monde en 3 dimensions (comme au cinéma). Il existe une caméra particulière toujours présente, c'est celle associée à l'avatar et qui permet de « voir » le monde 3d qui s'ouvre devant le visiteur.

Interface 2d : un site Scol peut être composé d'une scène 3d accompagnée d'éléments graphiques en 2 dimensions et non inclus dans la scène : des boutons, des images, un tchat, etc ... Ces éléments font partie de ce qui est appelé 'interface 2d'.

Un site Scol est contenu dans une fenêtre comme tout programme. Cette fenêtre est appelée « document ». Chaque élément graphique qu'elle contiendra sera placé dans une « zone ».

Postez dans les forums du Scolring (<http://www.scolring.org>) pour obtenir plus d'aide ! D'autres éléments enrichiront ce vocabulaire au fur et à mesure de votre progression :)

A/ Création de la 3D :



Ouvrez le SCS si ce n'est déjà fait. Choisissez « ne rien faire », vous aurez ainsi un document vierge.

Cliquez sur le bouton « Affichage » en haut de l'interface et choisissez « Arbre de création/Association » (raccourci clavier « F6 »).

Gardez ouverte la popup et cliquez sur « DMS », "3D" et sur "C3D3 2.4" (ci contre).

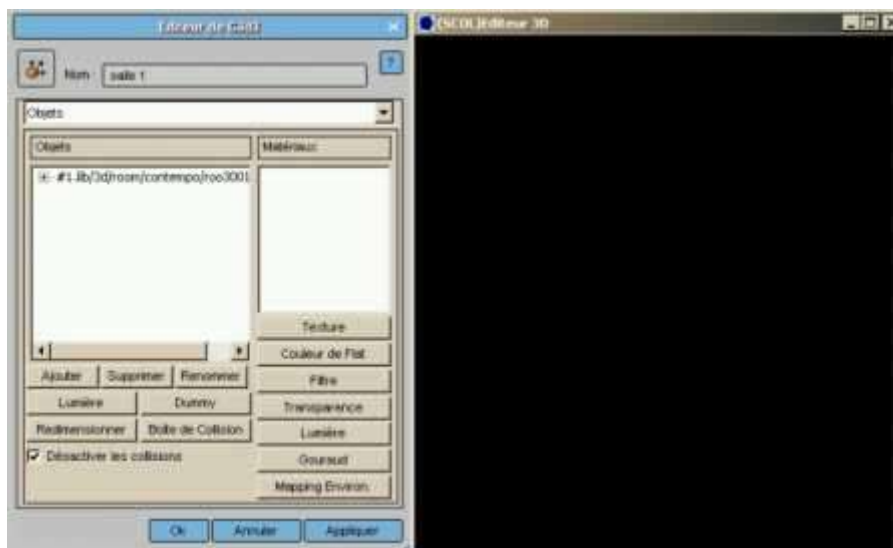
Note : L'Arbre de création/association contient tous les modules disponibles dans votre version du SCS. Ils sont classés par thème. Parcourez l'arborescence pour voir les modules disponibles. Chaque module contient une aide spécifique accessible très facilement en cliquant sur le « ? ».

Pour ajouter un nouveau module à votre SCS, copiez le dossier téléchargé dans le dossier « ..scol/partition/dms/ » si le concepteur n'a pas donné d'indications particulières puis appuyez sur le bouton « Reconstruire » comme visible sur l'image ci-contre.

Le module C3D3 gère toute la 3D de votre site. C'est un élément central et l'un des modules les plus motivants ! Votre site commencera donc par lui ;-)

Ce module contiendra donc une « scène 3d »

A gauche, les différents menus et boutons du module, à droite la vue 3d (vide au premier lancement).



Remarquez déjà, dans la partie gauche, deux éléments importants : tout en haut le nom de la « scène 3d » (« salle 1 » sur l'image ci-dessus), et, juste en-dessous, un menu déroulant donnant accès aux grands thèmes du module :

- « Onglets » : ajout, suppression et modification des objets 3d et de leurs textures et des effets associés à ces textures (transparence, mapping environnement, filtres de couleur ...). L'ensemble de vos objets 3d y sera également listé;
- « Liens » : ajout et suppression de lien dans la 3d. Ainsi, un objet 3d ou une partie d'un tel objet peut avoir un rôle spécifique lorsque l'utilisateur clique dessus ou le dépasse par exemple. Pour s'y retrouver, on le nomme (lien).

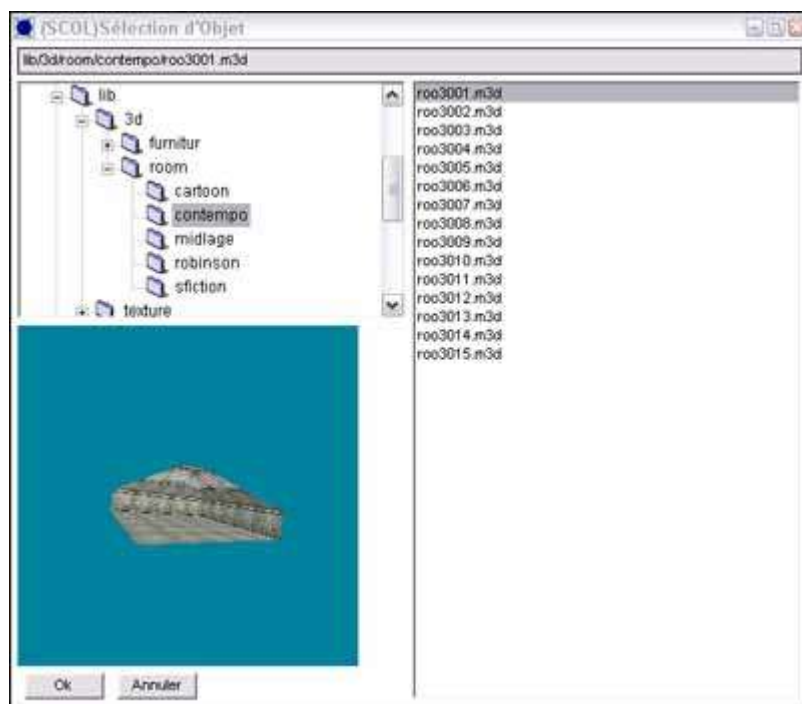
- « Positions » : ajout, suppression et modification des positions de la caméra ou de certains objets préalablement choisis;
- « Observateur » : configure les paramètres liés au visiteur (l'observateur);
- « Instances » : ajoute, supprime et modifie des fonctionnalités supplémentaires (instances) liées à la scène 3d.
- « Plugins » : permet de configurer certaines instances de manière spécifique;
- « Avancé » : configure les paramètres généraux de la scène 3d.

« Onglets » est le thème ouvert par défaut à l'ouverture du module.

A1 : Le module une fois ouvert, donnez lui le nom "salle 1", en haut de la fenêtre, dans le champ "nom" (en haut à gauche sur l'image ci-dessus). Ce nom sera celui pourra être affiché à vos visiteurs lorsqu'ils y pénétreront.

Note : A gauche du nom, vous avez une petite icône symbolisant, par défaut, le C3D3. En double-cliquant dessus, vous pourrez la changer pour personnaliser son affichage sur le shell. Cette modification n'entraîne aucune modification dans le site, c'est juste un élément visuel pour le SCS.

Note : A droite du nom, le bouton marqué d'un « ? » vous ouvrira l'aide spécifique. N'hésitez donc pas à l'utiliser !



A2 : l'autre fenêtre est la vue 3d. Pour l'instant, elle est noire et vide (ci-dessus).

Vous allez donc commencer par importer le contenu de votre scène : ici ce sera une pièce carré dans laquelle vos futurs visiteurs pourront déambuler. Pour ajouter une salle, cliquez sur le bouton *Ajouter* sur l'interface gauche du module. Dans la nouvelle fenêtre (ci-contre), allez dans le dossier "lib > 3d > room > contempo" et choisissez "roo3001.m3d". Validez par Ok. Confirmez l'intégration de la boîte de collision ("roo3001.box").

Note : La « boîte de collision » est l'espace où les visiteurs pourront se déplacer. Les limites de cette boîtes sont infranchissables. Elle est toujours invisible. Ici, elle correspondra aux murs de la pièce. S'il n'y a pas de boîte de collision, les murs pourront être traversés.

A3 : il faut toujours définir une position d'entrée dans toute cellule 3D.

Changez l'onglet déroulant "Objets" par "Positions" dans la fenêtre du C3D3 (sous le champ « nom »). Placez-vous à un endroit qui vous convient dans la 3d et cliquez sur le bouton "Ajouter position caméra" Saisissez en face de « Nouveau : pos_entree » (image ci-contre) dans la petite popup qui s'est ouverte. Appuyez sur Ok pour valider ce changement.

Vos visiteurs entreront à cette position (donc à cet endroit de la scène 3d) lors de leur connexion.

Cliquez sur Ok pour fermer et enregistrer votre salle 1. Mettez l'icone au centre du shell.



Note : La position d'entrée est primordiale : elle définit à quel endroit de la 3d les visiteurs arriveront lors de leur connexion. Sans cette position, la 3d restera inaccessible. Vous pouvez définir plusieurs entrées, mais ce n'est pas le sujet de l'actuel tutoriel :)

Vous pouvez ajouter d'autres positions utilisées pour des actions spécifiques. Ceci est expliqué dans d'autres de mes didacticiels présents sur <http://www.irizone.net>.

Note : Mettre l'icône au centre du SCS permet de rendre plus lisible l'architecture de votre site car tous les modules que vous intégrerez apparaîtront par défaut en haut à gauche. Cela évite ainsi leur empilement. Pour le déplacer, maintenez la souris enfoncée et déplacez l'icône.

B/ Création du module Login

Dans l'arbre de création, cliquez sur "admin" puis sur "login 3.0 (le numéro de version peut avoir changé depuis la rédaction de ce tutoriel). La fenêtre d'édition s'ouvre. Elle est nettement plus simple que celle, complexe, du C3D3. Tellement simple qu'il n'y a rien à modifier. Cliquez sur Ok et placez son icône sur le SCS.

Ce module a pour but de gérer les pseudos de vos visiteurs : ils pourront en choisir librement un (sauf si un autre utilisateur connecté le possède déjà). Il pourra être également changé en cours de visite. Le module indique aussi aux modules qui le désirent le pseudo du visiteur : tout ceci se fait en toute transparence, vous n'avez pas en vous préoccuper ! :-)

Note : faites bien attention d'ajouter le module « login » et non « loginP » ce dernier, plus complexe fait appel à une base de données. Son fonctionnement est décrit dans un autre de mes tutoriel « LoginP4 et conditions » sur <http://www.irizone.net>

Note : le module « login » informe les autres modules du changement de pseudonyme du visiteur. Par exemple, le module de tchat doit en permanence savoir l'identité virtuelle de la personne qui écrit pour que les autres visiteurs connaissent leurs interlocuteurs.

Note : N'oubliez pas d'enregistrer régulièrement votre travail, ça plante un PC !

C/ Création du module Photo

Dans l'arbre de création, cliquez sur "avatar" puis "photo3". Aucune modification de l'éditeur n'est à effectuer. Placez son icône sur le SCS.

Ce module gèrera les avatars 2D de vos visiteurs c'est-à-dire l'image qui les représentera dans la 3d. Comme pour le module Login, tout est transparent.

D/ Création du module colorTerm

Dans l'arbre de création, choisissez "interf" puis "colorTerm". Vous pouvez modifier les couleurs à votre gré en cliquant sur les pastilles correspondantes dans l'éditeur. Cliquez sur Ok pour valider. Placez judicieusement l'icone sur le SCS.

Ce module gère le chat public c'est-à-dire l'espace de discussion écrit ouvert à tous les visiteurs présents.

Note : Si vous possédez la version 2.3 ou supérieur du colorTerm, ne cochez pas la case correspondant à « Bouton de présence » qui permet à un visiteur d'avertir les autres qu'il est absent (ou qu'il est revenu, le cas échéant).

Cette fonction ne peut être activée qu'avec le module « LoginP4 » ou le plugin « login » du C3D3 que vous n'intégrerez pas dans ce site.

Note : Laissez le *Fichier de macros* tel qu'il est défini par défaut : il s'agit de phrases prédéfinies que le visiteur peut appeler par un simple raccourci clavier dans le chat.

E/ Création du module Pager

Dans l'arbre de création, sélectionnez "commTools" puis "pager2 3.1" ou « pager3 ». Ne modifiez pas l'éditeur et validez-le.

Ce module gère le chat privé entre deux visiteurs uniquement. Deux visiteurs pourront ainsi dialoguer indépendamment des autres présents.

Note : préférez au « pager2 » le « pager3 » qui est une version corrigée. Vous pouvez personnaliser l'interface du pager en changeant les fichiers images. Voyez l'aide du module en cliquant sur le petit « ? », en haut à droite de l'éditeur pour connaître les différentes caractéristiques à respecter

F/ Création du module soundEnvironnement



Dans l'arbre de création, cliquez sur "sound" puis "soundEnvironnement 3.1". Dans l'éditeur, cliquez sur le bouton " + " afin de choisir un fichier son.

Note : Ce module servira à envoyer un message sonore au visiteur recevant un nouveau pager. Il accepte les fichiers *.wav ou *.mid notamment. Pour supprimer un son de la liste, sélectionnez-le et cliquez sur « - ».

Pour l'éditez, choisissez « Editer ». Le nom de l'action permettra de jouer le son lorsqu'un événement précis sera déclenché (ici, la réception d'un message). Il n'est pas indispensable de saisir un nom explicite mais mieux vaut prendre de bonnes habitudes et savoir être lisible ! :)



Note : Lorsque vous éditez un son inclus ou en ajouter un dans ce module, vous obtenez cette popup. Pour le sélectionner, cliquez l'icone à droite du champ "fichier son" et allez dans les dossiers "dms > commtools > pager3" pour pointer vers le fichier "message.wav". Faites Ok. Dans le champ "nom de l'action", saisissez "sonPager" puis validez. Validez encore une fois pour enregistrer le module.

G/ Création du module Connections

Dans l'arbre de la création, cliquez sur "admin" puis sur "connections 2.1". Dans l'éditeur, cochez la case "s'inclure dans le nombre de connectés" et validez.

Ce module donne le nombre de visiteurs connectés au site à chaque instant : il donne la population instantannée du site.

H/ Création des boutons d'appel

H1 : bouton d'appel login

Dans l'arbre de création, allez dans "interf" puis cliquez sur "button 3.0".

Dans l'éditeur, saisissez "pseudo" dans le champ "nom" puis validez (image ci-dessous). N'oubliez pas de placer les icônes des modules afin de les espacer les unes des autres.

H2 : bouton d'appel photo

Comme pour H1, recliquez sur "button 3.0" et nommez-le "photo".

H3 : bouton d'appel pager

Comme pour H1, recliquez sur "button 3.0" et nommez-le "pager"

Ces boutons seront placés sur l'interface en 2d du site et permettront aux visiteurs de changer respectivement de login, de changer la photo de leur avatar ou encore d'ouvrir le pager pour envoyer ou lire un message.



I/ Création du module Contact

Dans l'arbre de création, cliquez dans "admin" puis sur "contact 2.1". Ne modifiez pas l'éditeur et validez.

Ce module permet de lancer votre site localement sur votre PC sans vous connecter au Net afin de le tester ou d'aller simplement à la rencontre de vos visiteurs.

J/ Etablissement des liens entre les modules

Vous avez intégré tous les modules dont votre premier site a besoin. Maintenant, vous devez définir ce que feront ces modules et à quel moment.

Par exemple, lorsqu'on se connectera, on doit arriver à la position « pos_entree » que vous avez défini précédemment dans la 3d.

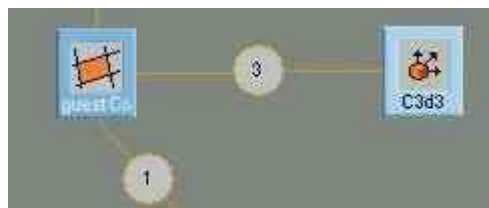
De manière générale, un lien se compose d'un événement qui va déclencher une action : un visiteur entre (=événement), il sera alors positionné à pos_entree (=action).

Certains liens nécessiteront un paramètre. Cette notion est expliquée dans mes tutoriaux de niveau supérieur.

Vous êtes sensés connaître la méthode de création d'un lien (cf les pré-requis page1). Cependant, je vous les rappelle brièvement :

- clique droit sur le module générant l'événement (module émetteur), choix de l'événement;
- clique droit sur le module récepteur et sélection de l'action devant être exécutée.

Vous obtiendrez une représentation semblable à la figure ci-dessous : un trait relie le module émetteur au module récepteur avec, au milieu un cercle. Dans ce dernier est indiqué le nombre de liens déjà placés entre ces deux modules.



Pour ce site, les liens suivants sont à créer en suivant bien la syntaxe générique suivante :

[module émetteur].[événement] >> [module récepteur].[action]

Module émetteur et module récepteur ont les noms que vous avez donné dans le champ « nom » de l'éditeur de chaque module. Vous retrouverez toujours cette syntaxe dans les aides des modules.

Note : Le Shell est un module sans éditeur particulier. Il s'agit en fait du « fond » du SCS sur lequel les autres modules sont placés. Pour créer un lien à partir d'un événement du shell, cliquez droit sur le fond, en dehors de tout icône.

J1 : module "salle 1" (C3D3) :

shell.enter >> salle 1.pos_entree

Lors de sa connexion au site, le visiteur arrive sur cette position prédéfinie.

login.loginChanged >> salle 1.!chLogin

Tout changement du pseudo d'un visiteur est pris en compte dans la cellule 3D.

photo3.changed >> salle 1.!chgAv

salle 1.getPlugin >> photo3.getPlugin

Permettent de prendre en compte (notamment pour l'affichage) des modifications de la photo de l'avatar d'un visiteur.

salle 1.hear >> colorTerm.privateMsg

colorTerm.command >> salle 1.!speak

Permettent le chat entre les avatars présents dans la cellule 3d.

Salle 1.select1 >> pager3.page

un clic avec le bouton gauche de la souris sur un avatar, on envoie directement un pager.

J2 : module Login

login.loginChanged >> pager3.!changeLogin

Tout changement du pseudo d'un visiteur est pris en compte dans le pager

login.loginChanged >> colorTerm.!changeLogin

Tout changement du pseudo d'un visiteur est pris en compte dans le chat

shell.start >> login.start

permet de charger le module login pour son utilisation future.

J3 : module Pager3

pager3.incomingMsg >> soundEnvironnement.sonPager

Joue le son à chaque réception d'un nouveau pager.

shell.start >> pager3.start

permet de charger le module pager pour son utilisation future.

J4 : autres modules (sauf boutons)

shell.start >> photo3.start

shell.start >> colorTerm.start

shell.start >> soundEnvironnement.start

shell.start >> connections.start

permettent de charger ces module pour leur utilisation future

shell.enter >> connections.register

Dès qu'un visiteur se connecte au site, il est comptabilisé.

shell.out >> connections.unregister

Dès qu'un visiteur se déconnecte, il est décomptabilisé.

J5 : modules boutons d'appel

shell.start >> pseudo.start

shell.start >> pager.start

shell.start >> photo.start

permettent de charger ces boutons et les affiche.

pseudo.click >> login.show

Affiche l'interface permettant de prendre un pseudo

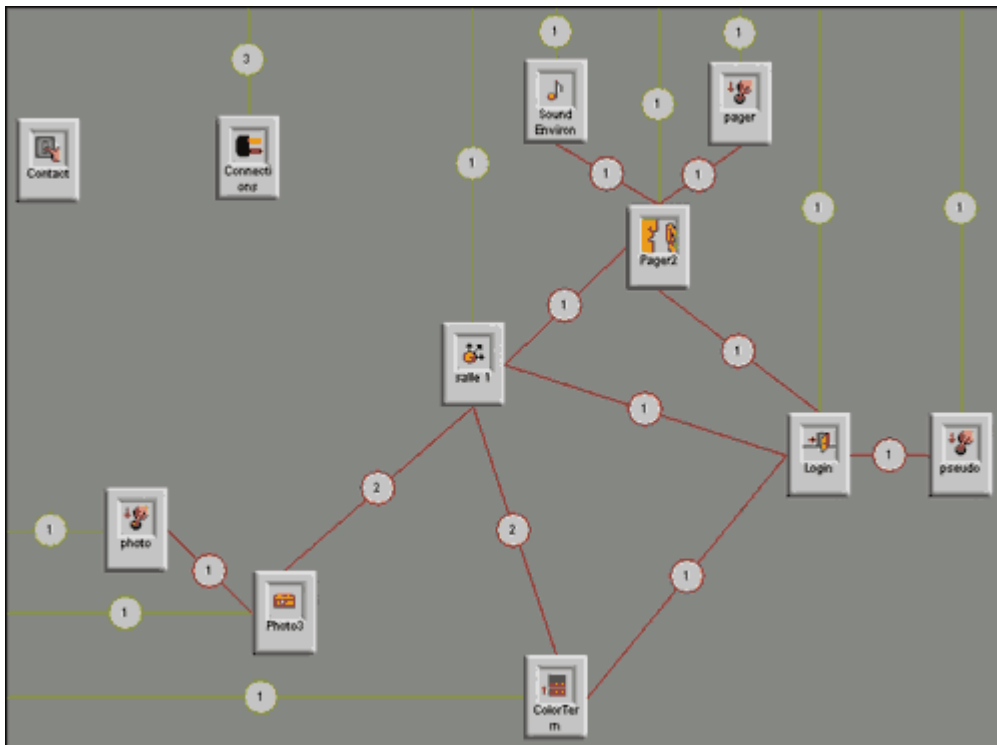
pager.click >> pager3.show

Affiche l'interface du pager

photo.click >> photo3.changePhoto

Affiche l'interface pour changer la photo de l'avatar

D'autres événements et/ou actions sont disponibles : faire attention cependant car leur duplication peuvent engendrer des effets indésirables. Même chose avec l'établissement d'un lien supplémentaire qui peut entrer en conflit avec un autre selon ce qui a déjà été fait auparavant (ce qui veut dire qu'un lien peut être 'inoffensif' sur un site mais générer des complications sur un autre) ...



Vous obtiendrez un SCS semblable à la capture d'écran ci-dessus.

Note : le module Contact n'a pas de lien ici et ne doit généralement pas en posséder sauf cas très particulier.

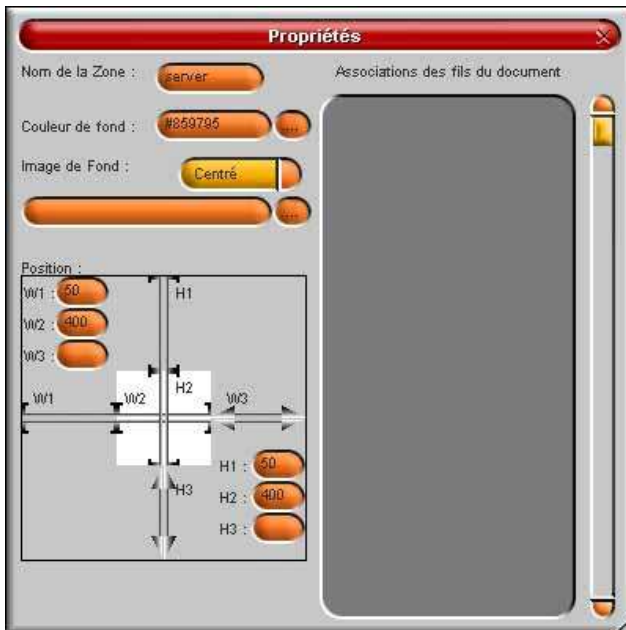
K/ Création de l'interface serveur

Certains modules n'ont pas d'affichage graphique à définir, comme SoundEnvironnement. D'autres ont besoin d'afficher sur le serveur ou sur le client (le visiteur) des éléments visuels, tels les boutons d'appel « login », « photo » et « pager ».

Pour ce site, cette interface serveur sera extrêmement simple car il n'y a qu'une fonction accessible : le module Contact. Il vous permettra de lancer le site en local.

Pour la créer, cliquez, dans la barre de menu du SCS, sur "serveur" (F4 pour le raccourci clavier). Un *document* nommé "server" est créé par défaut. Vous remarquerez que l'arbre de création s'est modifié en Arbre d'Associations. Il permettra d'affecter les fonctions des modules aux différentes zones de l'interface.

N'ayant que le module Contact à placer, double-cliquez sur le document "server". Une fenêtre s'ouvre alors :



Vous allez modifier la taille de ce document. Dans le carré "*Position*" (en bas à gauche), vous pouvez modifier les différentes longueurs en pixels qui sont indiquées.

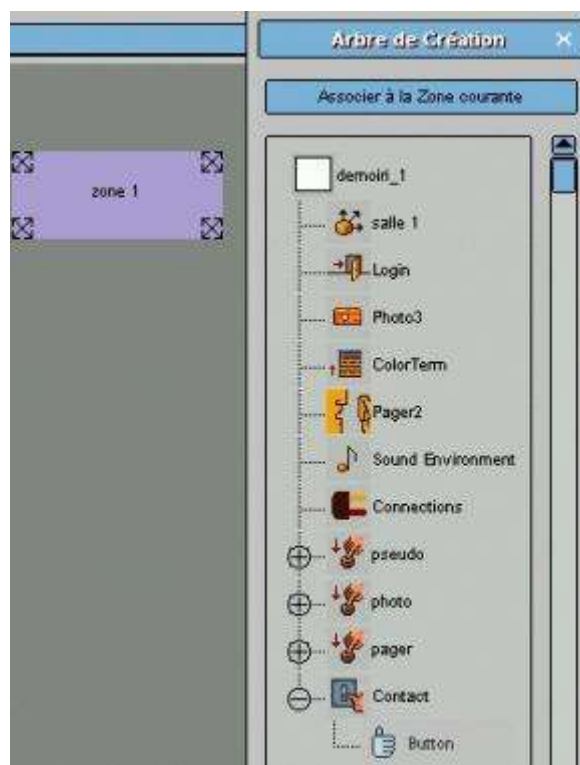
Entrez 120 pour W2 et 50 pour H2. L'interface du serveur aura ainsi une largeur de 120 pixels pour une hauteur de 50 pixels. Elle prendra un minimum de place sur l'écran, une fois lancée ! W1 et H1 indique la position de l'interface par rapport à l'angle supérieur gauche de l'écran. W3 et H3 les distances vers l'angle inférieur droit de l'écran.

Les flèches sur W3 et H3 indiquent que ces distances sont variables. Vous pouvez en faire de même avec W2, H2, W1 ou H1. Cela permet de configurer n'importe quelle position ! Selon votre envie ! woww ! ;-))

Fermer la fenêtre (croix en haut à droite) pour valider vos changements.

Vérifiez que le *document* "server" est toujours bien sélectionné (présence des poignées de déplacement). Appuyez sur la touche *Espace* de votre clavier pour créer cette fois une "*zone*" dans laquelle vous placerez le module Contact. Par défaut, elle occupe tout l'espace disponible. C'est ce que vous vouliez !

Dans l'arbre d'association, tout en bas (si vous avez suivi l'ordre de création des modules précédemment), vous avez le module Contact. Cliquez sur la croix juste devant et sélectionnez "button". Cliquez sur "Associer à la zone courante" (en haut de l'arbre) pour l'affecter à la zone. Cela affichera le bouton dans cette zone de l'interface. L'interface du serveur est maintenant achevée (ci-contre).



Note : il est possible de définir plusieurs instances d'un même module, comme vous avez fait avec le module Button, mais chaque fonction de chacune des instances ne peut être associée qu'à une seule zone.

Dans le même registre, une même zone peut recevoir plusieurs fonctions. Faites tout de même attention qu'aucune de ces fonctions ne s'affichent simultanément (conflit à l'affichage).

Note : pour éditer une zone, double-cliquez dessus. Pour y supprimer une fonction associée, sélectionnez la dans la liste de droite et appuyez sur la touche Suppr du clavier. Pour supprimer une zone, sélectionnez la simplement et appuyez sur Suppr.

Une fois lancée, l'interface du serveur sera similaire à l'image ci-dessous :



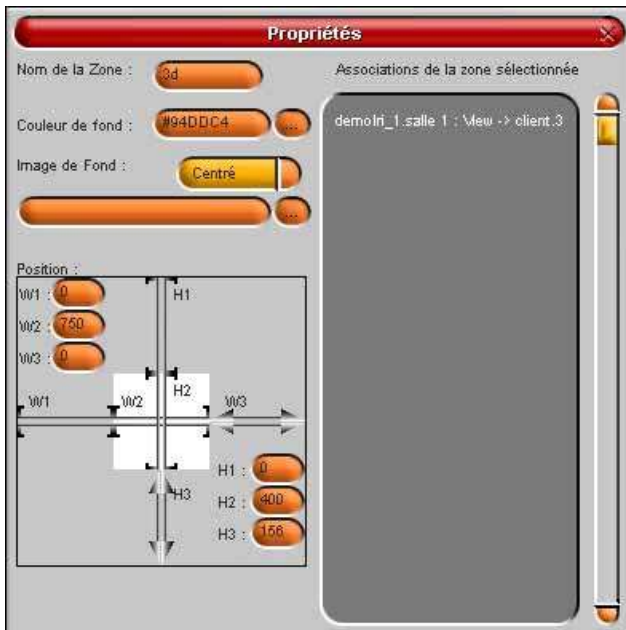
L/ Interface cliente

C'est l'interface sous laquelle sera vue le site par les visiteurs. Elle va comprendre les informations graphiques de plusieurs modules.

Pour la créer, cliquez sur "Client" (F3 pour le raccourci clavier) dans la barre de menu du SCS.

Comme pour l'interface serveur, un document "client" par défaut est créé. Modifiez ses dimensions pour avoir une interface de 750 par 550 pixels, placée à 50 pixels du coin supérieur gauche de l'écran (cf K/ Interface serveur, ci-dessus).

Créez une première zone (touche Espace). Double-cliquez dessus pour l'éditer :



Afin de vous y retrouver dans les différentes zones que vous allez créer, pensez à les nommer ! Celle-ci devant recevoir la vue 3D, nommez-là "3d" dans le champ "Nom de la Zone". (voir ci-contre).

Donnez-lui les dimensions que vous voulez (j'ai mis W2 = 750 et H2 = 400), sachant que le point de référence n'est plus le coin de l'écran mais l'angle du document "client" !

Dans l'arbre de création, sélectionnez "salle 1" (en haut normalement), cliquez sur la croix qui se trouve devant et sélectionnez "view". Cliquez sur le bouton "Associer à la zone courante", en haut de l'arbre. Vous avez affecté la vue 3d à cette zone. C'est donc dans cette zone que le visiteur verra la 3d du site.

Fermez la fenêtre pour prendre en compte vos modifications.

Note : vous pouvez associer plusieurs modules à une même zone en prenant soin qu'aucun "cafouillage" ne soit possible (deux modules affectés à une même zone devant s'ouvrir en même temps).

De la même façon, en mettant des longueurs et largeurs de telle sorte à obtenir l'interface ci-dessous, créez les zones suivant cette syntaxe :

[nom de la zone] >> [module].[association]

infos3d >> salle 1.Info

ici seront affichées le nom des éléments cliquables définis dans le C3D3.

Liste avatars >> salle 1.list

pour afficher la liste des pseudos des visiteurs présents dans la cellule 3d.

Chat >> colorTerm .term

pour afficher le chat

nb >> connexions.number

pour afficher le nombre de connectés au site

pseudo >> pseudo.button

pour afficher le bouton "pseudo"

photo >> photo.button

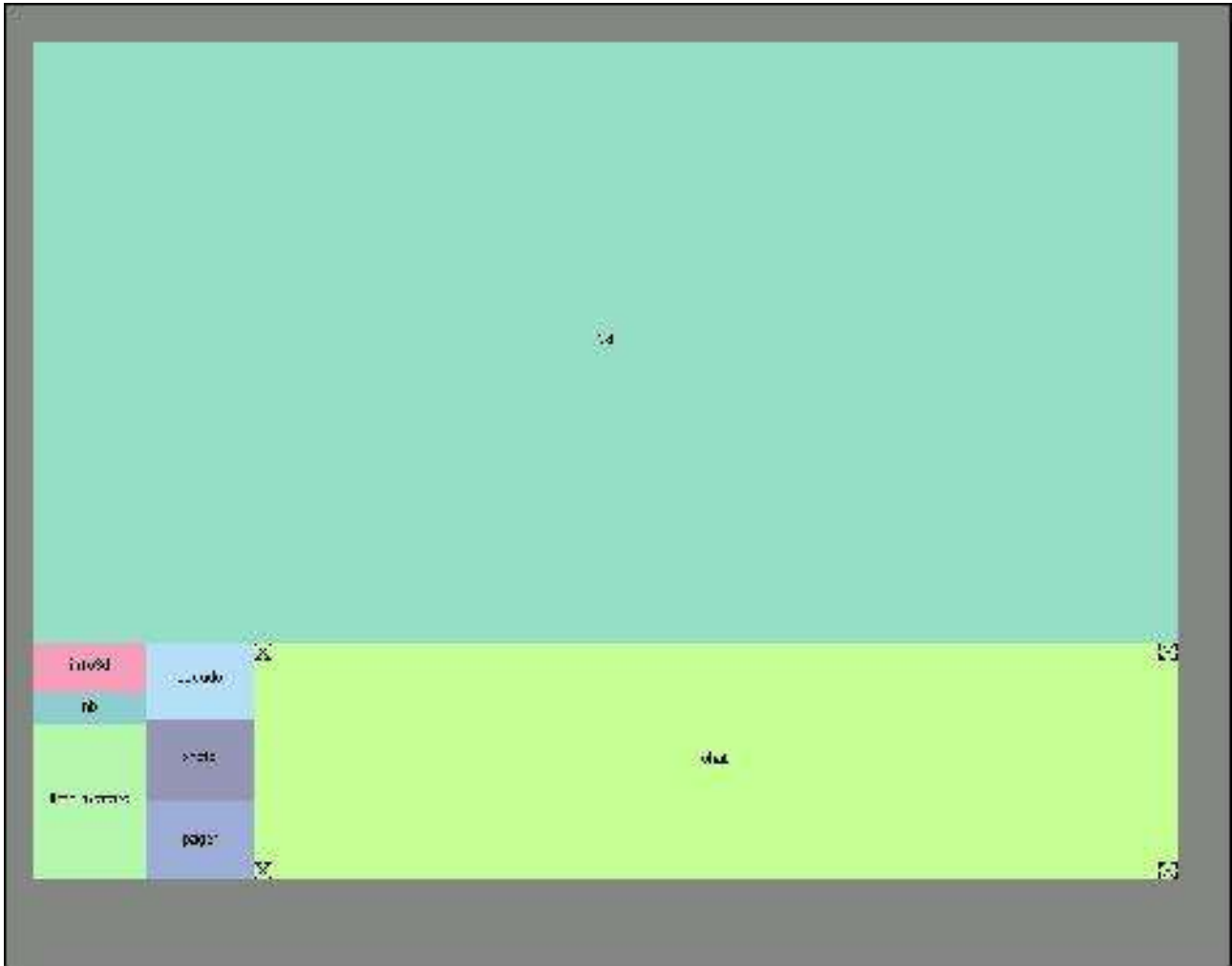
pour afficher le bouton "photo"

pager >> pager.button

pour afficher le bouton "pager"

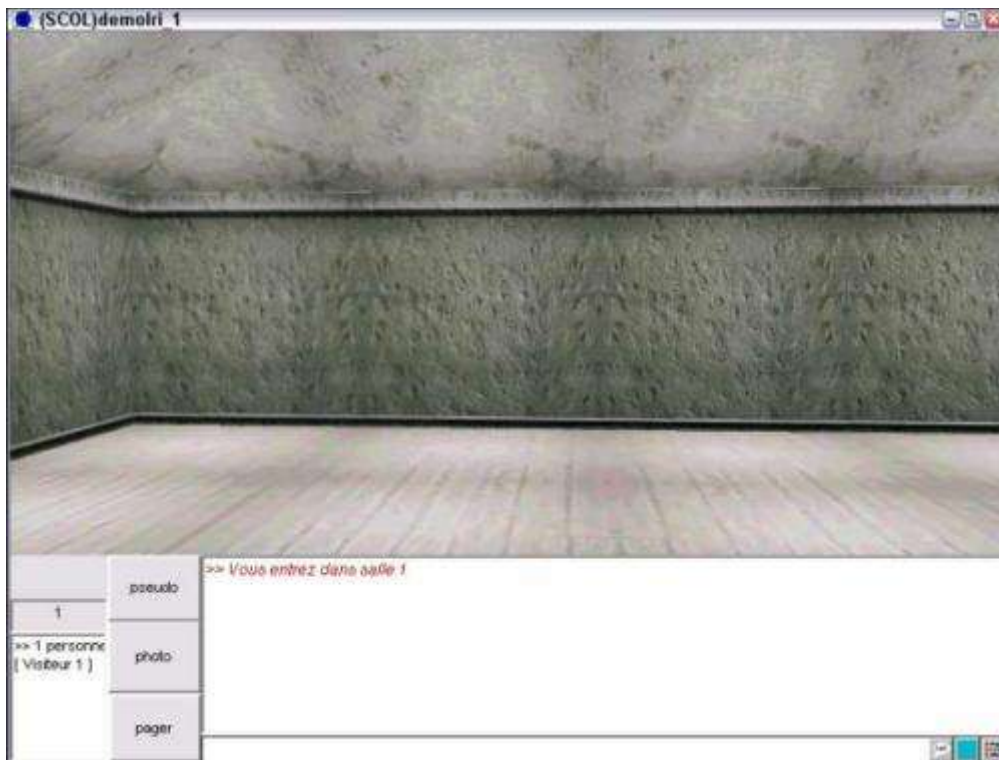
L'ouverture des autres modules n'étant pas permanente, elles s'ouvriront via des fenêtres pop-up par défaut. Il est bien sûr possible de les ouvrir dans une interface spécifique. Notez également que vous avez la possibilité de ne pas utiliser les modules "button 3.0" : vous avez certainement remarqué que pour les modules "Login", "Photo3" et "Pager3", un bouton est directement accessible. Mais c'était pour vous faire utiliser le module "button", tous les modules ne possédant pas la possibilité du module "Login" par exemple. :)

Vous devez à la fin obtenir quelque chose de ce genre (les couleurs attribuées n'ont pas de caractère particulier ici) :



M/ Le site est maintenant terminé.

Appuyez sur le bouton "Exécuter (F9) pour lancer le serveur. Une fois lancé, cliquez sur le bouton "Connexions" sur l'interface du serveur pour voir le rééllement votre site. Vous devriez obtenir quelque chose comme ça :



N/ Divers

Les *Options du site* (raccourci clavier : F8) dans le menu Affichage donne accès à une configuration supplémentaire de votre site. Par exemple :

- le Nom du site : par défaut, le nom est "myScolSite", vous devriez faire preuve d'originalité !! Celui-ci peut être différent du nom du fichier sous lequel vous avez enregistré votre site sur le disque dur.
- le Numero de port : par défaut, c'est le 3000. Vous ne pouvez ouvrir qu'un seul serveur par port. Si ce port est déjà utilisé par un autre programme, le serveur refusera de s'ouvrir et vous affichera un message d'erreur. Dans ce cas, changer le porten 3002par exemple. Notez que demolri_1 occupe le port 3008.

Note : Si vous possédez une version achetée à Cryo-Networks ou à un revendeur, certains paramètres spécifiques ne fonctionneront pas car ils étaient reliés à la société éditrice aujourd'hui disparue. Je ne peux que vous conseiller de vous procurer une version libre et gratuite du SCS : <http://www.scol-technologies.org/scs>. De plus la version libre permet un nombre illimité de connexions et ne possède pas de bridage.

O/ Hébergement

Avec la disparition de Cryo, il n'y a pas, à l'heure où j'écris ce tutoriel, d'hébergement professionnel. Les hébergements proposés par Cryo ne sont plus valides aujourd'hui. Des solutions alternatives sont à l'étude et devraient finir par devenir concluantes :)

En attendant cet hébergement, vous avez le choix entre ces deux solutions :

- héberger à domicile, il suffit d'être connecté à Internet et de lancer votre serveur (le fichier ".scol" créé automatiquement par le SCS dans le répertoire d'enregistrement de votre site). Votre serveur est bridé à 11 connexions simultanés si vous avez une version made in Cryo. Avec une version libre, il n'y a aucune limitation !.

L'adresse de votre site alors :

scol://monIP:nomDuSite

ou

scol://monIP:numeroDePortDuServeur

Vous pouvez obtenir gratuitement une adresse de redirection auprès de fournisseurs tels que dyndns. Un mini tutorial pour les utilisateurs de dyndns est disponible sur la rubrique Didacticiel, page Trucs & Astuces d'iriZone2D. Pour d'autres infos à ce sujet, visitez le forum du scolring,

- héberger votre site sur un serveur mutualisé gracieusement fourni par Arkeon fonctionnant sous Linux.

Si vous possédez la version 2.5 du SCS, allez dans le menu « Affichage » puis dans « Upload ». Renseignez les champs et/ou créez vous gratuitement un compte. Vous trouverez un tutoriel spécifique sur le Scolring (<http://www.scolring.org>) à la rubrique « Tutoriaux ».

De manière générale, si vous avez des suggestions ou des remarques concernant ce tutoriel, n'hésitez surtout pas à m'en faire part.

Si vous avez des questions relatives à la conception et à la réalisation de sites Scol, utilisez les forums du Scolring qui sont très actifs.

En espérant vous avoir été utile,
iri

Enjoy ;-)