

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 1.1 : septembre 2004

- ajout de paragraphes et de notes
- modification de paragraphes
- ajout d'illustrations
- modification de points de présentation

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 :

- plusieurs scènes 3D,
- un "site map",
- des avatars "webcam" + module chgAv,
- la diffusion de fichiers real networks sur un écran dans la 3D,
- une fenêtre d'administration avec accès par mot de passe,
- l'ouverture d'une page web externe au site,
- un log

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 second 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 (modules et graphiques) par défaut : <http://www.scol-technologies.org/scs>.
- connaître les bases du fonctionnement du SCS (cf autres tutoriaux ou aide), notamment l'aide du SCS accessible par l'icône du même nom;
- connaître et comprendre la "Création d'un site scol – Niveau1" du même auteur et disponible sur son site ainsi que le vocabulaire qui y est expliqué. Ce tutoriel commence là où se finit celui de niveau 1.

Informations :

Avec ce tutorial, deux fichiers et un dossier étaient joints ([fichiers sources](#)) :

- demolri_2.scol
- demolri_2.dms

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

Le second contient toutes les infos de conception du site.

Un dossier "img" concernant deux fichiers : sitemapON.jpg et sitemapOFF.jpg

Créez (s'il n'existe pas) le dossier "demolri" dans ..\scol\partition\worlds et placez-y le dossier "img" et ces deux fichiers dans le dossier "demolri" que vous venez de créer. (..\scol\partition\worlds\demolri\)

Le but n'étant pas de créer une cellule 3D, le module C3D3 ne sera pas détaillé ici ! Les éléments graphiques 3d et 2d seront empruntés uniquement aux bibliothèques graphiques par défaut.

Mise en oeuvre :

Plusieurs solutions sont possibles. En voilà une :

après copie des deux fichiers aux bons emplacements (cf « informations »), double-cliquez sur demolri_2.scol pour lancer le serveur.

Une fois ouvert, cliquez sur le bouton "Connection" pour une session en local (sans passer par le Net). Vous pourrez ainsi voir l'aspect général du site. Fermez le site pour diminuer les ressources système mobilisées.

Ensuite, ouvrez le SCS puis le fichier demolri_2.dms afin d'avoir un modèle (Fichier | Ouvrir) et ouvrez également demolri_1.dms. Vous allez compléter votre premier site avec le contenu de ce second tutoriel.

Profitez-en pour ouvrir l'Arbre de création (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).

Note : demolri_2 commence exactement à la fin de demolri_1. De ce fait, demolri_1 est inclus dans demolri_2.

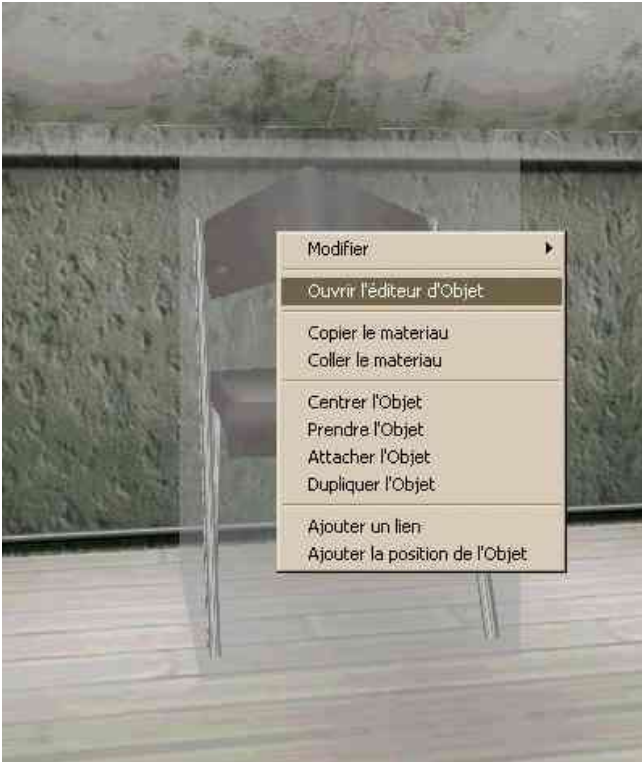
A/ Création de la 3D :

A1 : Salle 1 :

Le site contient déjà une scène 3d : salle_1 (cf "Création d'un site scol - Niveau1").

A11 : Vous allez habiller un peu cette salle. Vous pouvez ajouter les objets que vous voulez mais mettez impérativement, pour la suite de tutoriel, les objets suivants :

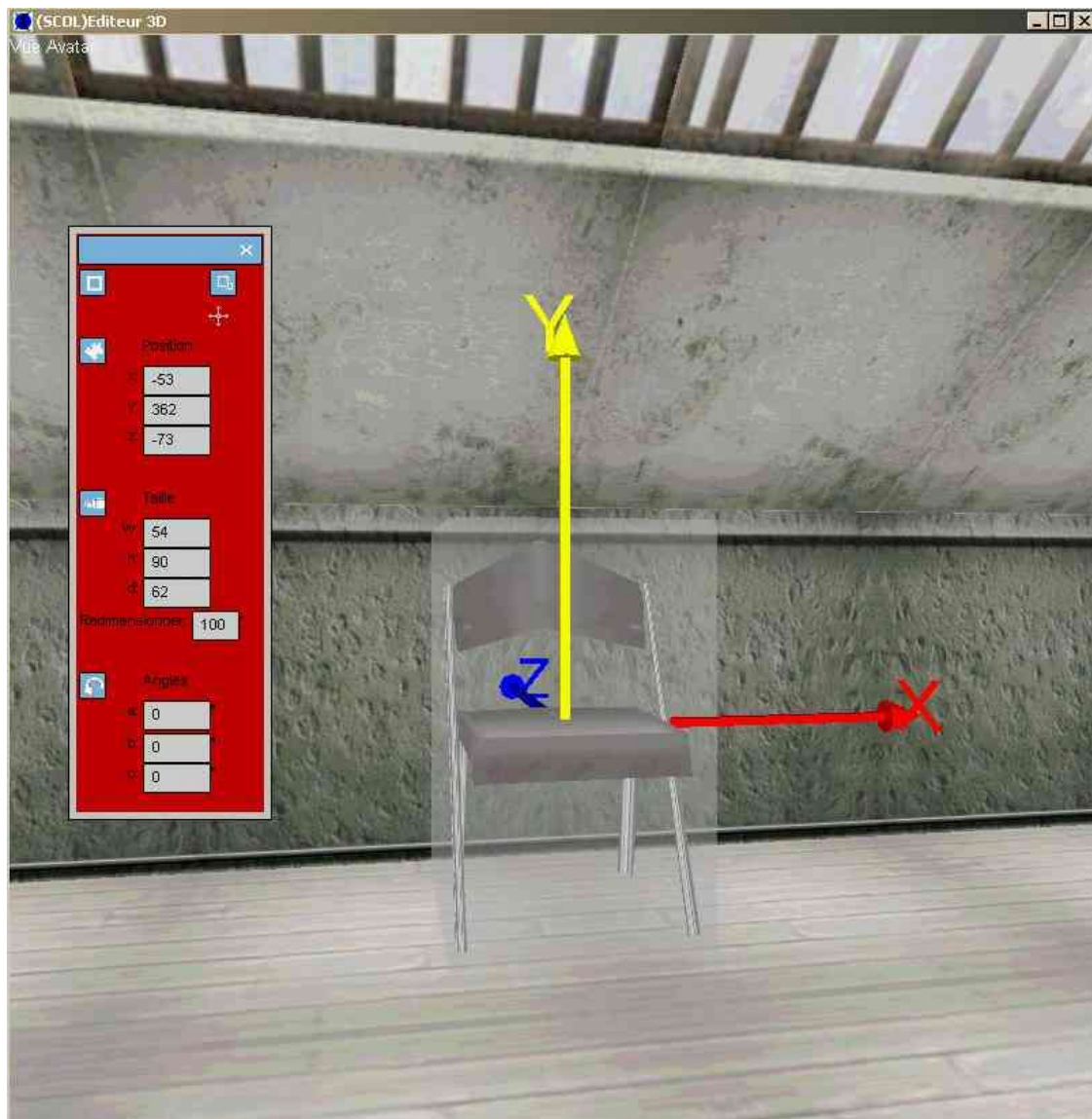
- une chaise : suivez cette arborescence : *lib\3d\furnitur\contempo\chair\cha3008.m3d*
- une table : suivez cette arborescence : *lib\3d\furnitur\contempo\table\tab3003.m3d*
- un vase posé sur la table : suivez cette arborescence :
lib\3d\furnitur\contempo\vase\vas3001.m3d



Vos objets seront placés au centre de votre scène 3d. Pour transformer et déplacer un objet, dans la vue 3d, cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez "Ouvrir l'éditeur d'objet" comme illustré ci-contre (cf « Didacticiel v3.0 » sur le site de l'auteur).

Note : Lorsqu'un objet 3d est sélectionné, il est entouré d'un cube grisé semi-transparent. Ce cube n'est visible que si vous êtes à l'extérieur de celui-ci. C'est pour cette raison que lorsque les murs de la salle sont sélectionnés, ce cube n'apparaît pas (si vous franchissez les murs (absence ou désactivation de la boîte de collision), vous le verrez enserrant totalement la salle).

Note : les autres éléments du menu, dont certains se retrouvent dans les boutons de la fenêtre de gauche de l'éditeur, sont expliqués dans l'aide du C3D3. Celle-ci est accessible en cliquant sur « ? » en haut à droite de l'éditeur.



La vue 3d se décompose alors en une mosaïque de 4 petites fenêtres : 3 sont des vues dites « en fil de fer » sans les matériaux ni les textures notamment, la 4e est la vue « normale ». Seule cette dernière nous intéresse. Sur le menu (palette) qui est apparu en premier plan, cliquez sur case située en haut à droite, juste sous la croix de fermeture : elle se compose de deux rectangles se chevauchant. Les 3 vues en fil de fer disparaîtront et la vue normale remplira à nouveau toute la fenêtre de l'éditeur.

En dessous de ce bouton, vous avez trois groupes :

- « positions » : en cliquant sur le bouton situé devant, vous pourrez déplacer l'objet. Soit en entrant directement les valeurs dans les champs, soit en le déplaçant directement dans la vue 3d. Comme sur l'image ci-dessus, placez votre curseur sur l'une des flèches de direction (elle deviendra jaune, indiquant par là que le déplacement se fera dans ce sens), puis déplacez votre souris tout en maintenant enfoncée.
- « taille » : en cliquant sur le bouton situé devant, vous pourrez changer les dimensions de l'objet (mise à l'échelle). Soit en entrant directement les valeurs dans les champs, soit en cliquant sur la flèche bleue surplombant l'objet et en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- « angles » : en cliquant sur le bouton situé devant, vous pourrez modifier l'orientation de l'objet : le faire pivoter, lui mettre le haut en bas et inversement etc ... de la même façon que pour « positions ».

Note : veillez à ce que l'objet soit toujours bien sélectionné (cube grisé semi-transparent autour), sinon ce sera un autre objet comme la salle qui subira les transformations.

Note : pour garder la palette de transformations ouverte mais sans avoir les grandes flèches apparentes, cliquez sur le bouton tout en haut à gauche.

Pour quitter l'éditeur d'objet, cliquez sur la petite croix tout en haut à droite de la palette.

A12 : Un lien est appliqué au vase. Il permettra d'aller à la scène numéro 2. Pour créer ce lien, cliquez avec le bouton droit sur le vase et choisissez "Ajouter un lien" sur le menu contextuel qui s'est affiché. Dans la fenêtre qui s'ouvre, saisissez : "salle 2" dans le champ nommé « nouveau ».

A13 : Le visiteur doit pouvoir utiliser sa webcam sur son avatar. Un plug in du C3D3 gère cette fonctionnalité : il s'agit de "snapAvatar (2.1)". L'utilisation d'un plug in sera détaillé plus tard car celui-ci est un spécial (il n'utilise pas d'ancre et doit être configuré manuellement).

Note : un plug in ajoute des fonctionnalités soit à la scène 3d dans son ensemble soit à une partie seulement de celle-ci (matériau, texture, objet, ensemble d'objets, ...).

A131 : Dans la fenêtre gauche de l'éditeur du C3D3, allez à l'onglet "Instance" (vous travaillez actuellement avec l'onglet "Objets"). Cliquez sur le bouton "Ajouter". Une fenêtre s'ouvre.

- Dans le champ "nom", saisissez un terme explicite : "inst_snapAvatar".
- Dans le menu déroulant "classe", sélectionnez "snapAvatar (2.1)".
- Laissez vide le champ « Ancres ».

Validez par Ok.

Note : c'est dans cet onglet « instances » que l'immense majorité des plug ins se configurent. La fenêtre que vous venez de valider contient des caractéristiques différentes suivant le plug in. Snapvatar ne requiert aucun paramètre à ce niveau. Dans le tutoriel de niveau 3 vous manipulerez des instances demandant une configuration « standard ».

Note : pour supprimer une instance, sélectionnez-là dans la liste, sous le menu déroulant « Instances » et cliquez sur « Retirer ». Une confirmation vous sera demandée.

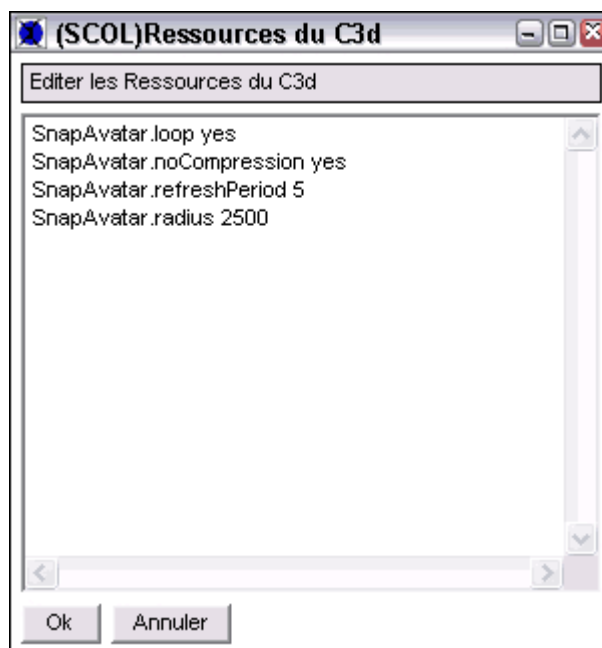
A132 : Allez maintenant à l'onglet "Plugins", cliquez sur "Ajouter", sélectionnez "snapAvatar (2,1)" dans la liste puis validez par Ok.

Note : en débutant dans l'intégration de site Scol, vous ne devriez pas utiliser cet onglet sauf dans ce cas précisément. Puis avec plus d'expériences, vous apprendrez à vous en servir.

A133 : Enfin, direction l'onglet "Avancé" où vous cliquerez sur le bouton "Ressources du C3D". Une fenêtre d'édition s'ouvre.

Vous allez y saisir 4 lignes pour configurer le plugin :

- *snapAvatar.loop yes {no}* : « no » ne permettra la capture que de la première image, « yes » capturera une nouvelle image à chaque période (voir plus bas)
- *snapAvatar.noCompression yes {no}* : « no » empêchera le visiteur de choisir l'option "sans compression" : toutes les images seront donc compressées avant d'être affichées. Elles seront plus légères mais plus dégradées. « Yes » autorise l'usage de cette option.
- *snapAvatar.refreshPeriod 5 {valeur à votre convenance}* : donne la période de capture des images envoyées par la webcam. Ici, c'est toutes les 5 secondes. Une période trop courte peut faire ramer considérablement !
- *snapAvatar.radius 2500 {ou tout autre valeur, si aucune valeur précisée, 2000 est prise par défaut}* : les visiteurs à l'intérieur d'une sphère de 2500 cm autour de l'avatar verront les images diffusées par la webcam. Une valeur trop grande enverra les images à des visiteurs éloignés : l'avatar sera petit et l'image sera donc difficilement distinguable.



A134 : création du module « chgAv ».

Fermez le C3D3 en cliquant sur Ok afin d'enregistrer toutes vos dernières modifications et sauvegardez le site (CTRL S).

Dans l'arbre de création, pointez vers "avatars" puis double-cliquez sur "chgAv 2.0". Dans l'éditeur, cliquez sur "Ajouter" et parcourez l'arborescence : *dms > 3d > plugins > snapAvatar* et sélectionnez le fichier "snap.plugin". Vous voyez alors la classe d'avatar "*snapAvatar*" apparaître dans la liste de l'éditeur !

Validez par Ok et placez l'icone du module sur le SCS. Vous établirez les liens plus tard.

La configuration de cette scène 3d est terminée. Nous allons passer aux suivantes.

Note : le module ChgAv permet de prendre en compte les changements de type d'avatar : photo simple, webcam, mais aussi les avatars en 3d et ceux personnalisés.

A2 : salle 2

Créez la 3D avec les éléments suivants, créez les liens, l'instance "inst_snapAvatar" (cf A131), l'ajout du plugin (A132) et la configuration (A133). Ne réintégrez pas un nouveau module "chgAv", un seul suffit !

Dans l'arbre de création, ouvrez un nouveau C3D3 que vous nommerez "salle 2".

Ajoutez :

- une salle : lib\3d\room\cartoon\room002.m3d + la boîte de collision qui va avec,
- une pendule : lib\3d\furnitur\cartoon\clock\clo003.m3d
- une position : "pos_entry"
- un lien nommé "salle 3" sur le bloc central
- un lien nommé "salle 1" sur la pendule

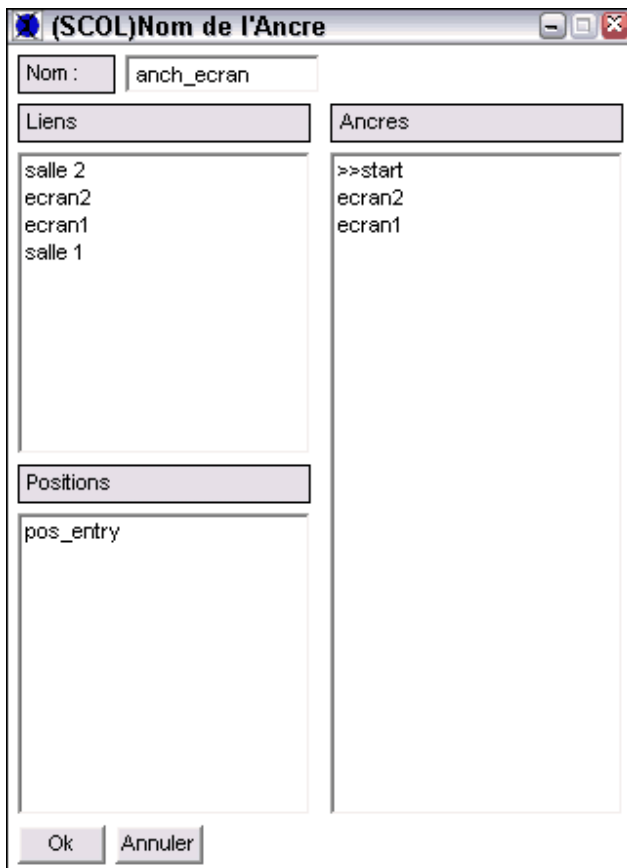
Ces étapes ont déjà été décrites soit dans le tutoriel niveau 1 soit dans ce tutoriel (§ A1).

Note : vous pouvez ajouter autant de module C3D3 que vous souhaitez dans un même site. Ceux-ci seront indépendants les uns des autres et seront donc autant de scènes 3d.

A3 : salle 3

A31 : Refaites la même chose que pour l'étape A2 avec :

- une salle : lib\3d\room\midlage\room1005.m3d + la boîte de collision
- une tv : lib\3d\furnitur\contemp\diverses\div003.m3d
- un lien nommé "ecran1" sur le mur avec un dessin de bataille
- un lien nommé "ecran2" sur le mur avec l'autre dessin de bataille
- un lien nommé "salle 1" sur le mur avec une fenêtre
- un lien nommé "salle 2" sur le mur avec l'autre fenêtre
- un lien nommé "web" sur la tv
- l'instance "inst_snapAvatar" et ce qui va avec (A131, A132 et A133)



A32 : Sur les deux écrans, vous diffuserez un fichier real network. Vous allez donc les préparer à cette fonctionnalité ;-)

A321 : Dans le C3D3, allez à l'onglet "ancres" et cliquez sur "Ajouter". Une fenêtre s'ouvre (ci-contre). L'ancre va permettre de spécifier où sera appliqué la diffusion (l'effet, la transformation, ...) définie dans l'instance. Nommez-là "anch_ecran" et double-cliquez sur "ecran1" puis "ecran2" dans la liste de gauche. Vous remarquez que ces deux mots apparaissent dans le champ "ancres" en plus du champ "liens"

A322 : Passez à l'onglet "Instances" et cliquez sur "Ajouter" (vous devriez avoir déjà l'instance "inst_snapAvatar" d'affichée dans la liste). Nommez cette nouvelle instance "inst_diffusion", choisissez la classe "realVideo (2.1)" et l'ancre "anch_ecran" que vous venez de créer. Faites Ok. Vous pouvez mettre une url valide dans le champ en dessous afin de la diffuser dès qu'un visiteur entrera dans cette salle. Cependant, suivant le type de connexion (56k, ...) et la complexité de la salle, avoir une vidéo à charger en plus peut être un gros handicap et déconnecter les visiteurs possédant des ressources systèmes limitées. C'est pourquoi je vous le déconseille de le faire.

Note : l'ancre permet de définir les matériaux ou les objets qui seront affectés par un effet quelconque. Cet effet est défini dans l'onglet « Instances ».

Note : pour supprimer un lien ou une position d'une ancre, double-cliquez sur son nom dans la liste « Ancres », en haut à droite.

Note : Vous pouvez également ne permettre la diffusion qu'à des visiteurs que vous autoriserez (d'une manière ou d'une autre, par ex s'ils se trouvent suffisant près de l'écran. Vu la taille de cette salle, c'est inutile !). Pour réaliser ce type de filtre, vous pouvez utiliser le plugin "distance" : vous y définirez le rayon de la sphère autour de l'écran. L'événement "inst_distance.in" se déclenchant lorsque le visiteur entre dans la sphère et est à relier à l'action "register" de l'instance "realVideo". L'événement "inst_distance.out" avec l'action "unregister". Cette note est tout à fait facultative et vous pouvez la réaliser plus tard, lorsque vous maîtriserez mieux ces techniques.

Les instances sont généralement définies de la même façon.

Vous établirez les liens plus tard ! :-)

Vous pouvez fermer le C3D3 en validant par Ok. Bien sur, vous aviez pensé tout seul à créer une position "pos_entry" dans cette salle ... ;-))

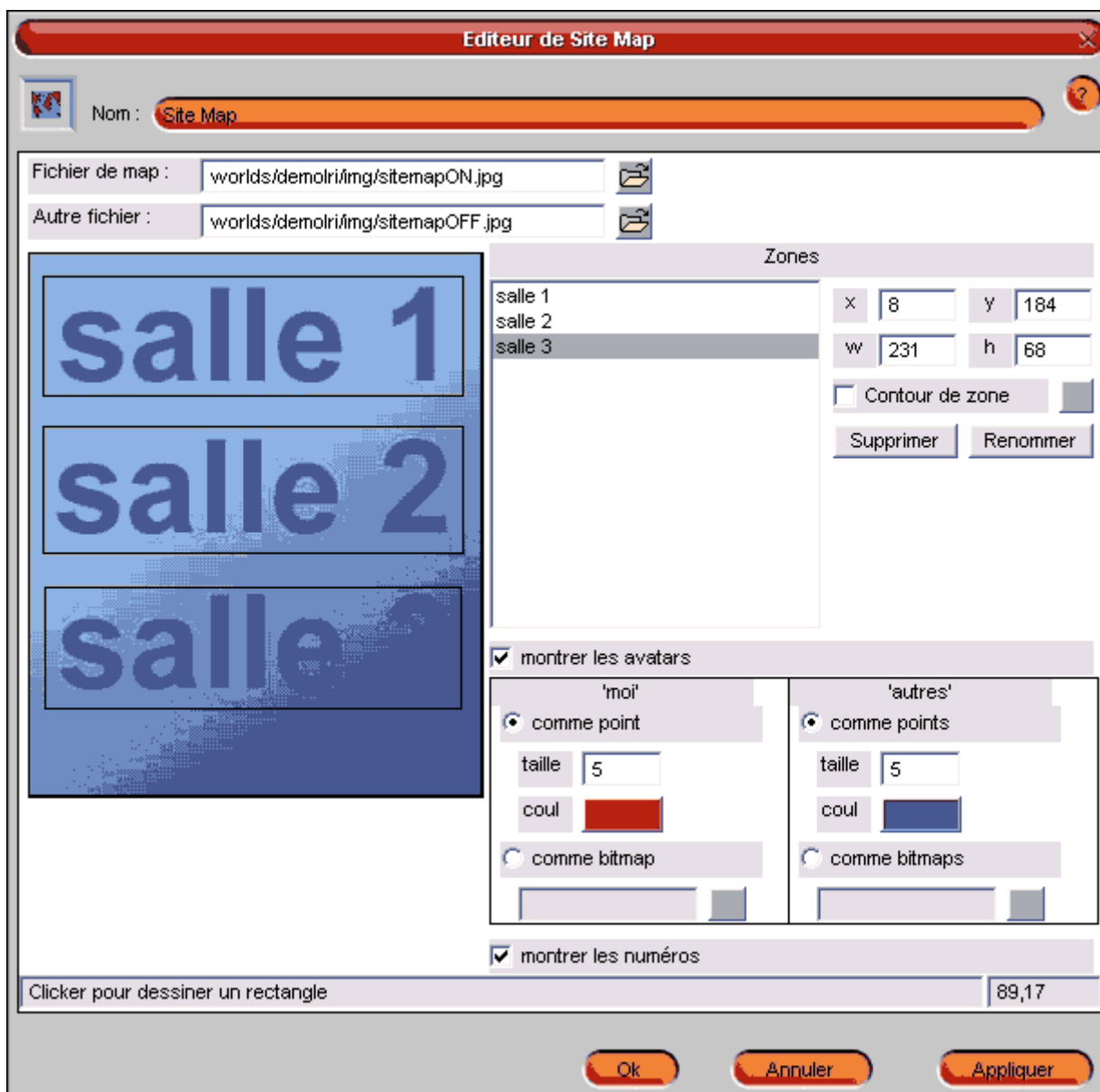
B/ Création du module siteMap

Le module « SiteMap » permet de visualiser sur une image et en temps réel les cellules 3d d'un site et leur fréquentation. Il est également possible de cliquer l'image pour passer d'une cellule 3D à une autre. (cf l'aide du module ! :p)

- Dans l'arbre de la création, allez dans "interf" puis ouvrez "site map 2.6".
- Dans "fichier de map", en haut, placez l'image de fond (ici depuis worlds > demolri > img > sitemapON.jpg)
- Dans "autre fichier", placez l'image utilisée lors du survol de l'image par la souris (sitemapOFF.jpg)

L'image de fond apparaît et l'éditeur se recadre automatiquement pour s'y adapter. Survolez l'image de fond avec la souris. Vous voyez que le curseur se transforme en croix : c'est pour dessiner les zones actives.

Lorsque le visiteur survolera avec sa souris ou cliquera sur une telle zone, l'action que vous aurez associé à cette zone sera déclenchée. De ce fait, ce module peut servir à plein d'autres choses que la simple commnication entre cellules 3d ! :-)) Vous vous bornerez simplement ici à permettre à vos visiteurs d'aller d'une salle à l'autre sans passer par les liens de la 3d et de situer dans quelle salle se trouvent les autres visiteurs.



Dessinez des rectangles autour des mots (voir l'image ci-dessous). Nommez chaque zone du nom de la salle ("salle 1", "salle 2", "salle 3").

Vous pouvez définir la façon dont seront vu les visiteurs : sous forme de point ou de bitmap, différents ou non suivant qu'il s'agisse de vous ou des autres personnes présentes, etc ... Cochez les cases que vous désirez pour chacune des zones (sélectionnez son nom dans la liste à chaque fois).

Les zones de survol à afficher seront automatiquement découpées dans la seconde image suivant les coordonnées des rectangles. Il n'y a donc rien de plus à faire, le module s'occupe de tout ! :-)

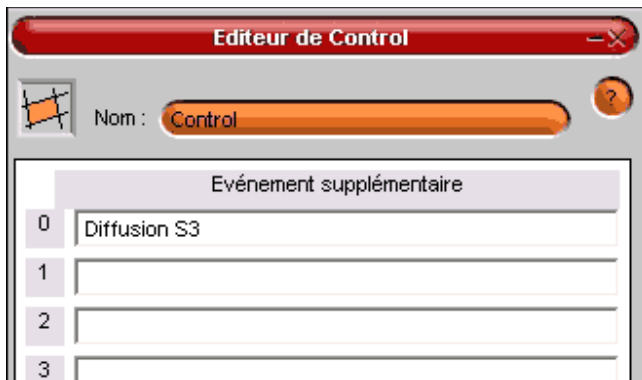
A l'affichage, votre pseudo n'apparaît pas dans les listes des avatars présents !

Note : vous pouvez modifier la taille et l'emplacement de chaque zone en sélectionnant d'abord son nom dans la liste et en entrant les nouvelles valeurs dans les champs x, y, w, h. Vous pouvez également rendre le cadre de cette zone visible en cochant la case devant « Contour de la zone » et en sélectionnant la couleur dans la pastille. Enfin, toujours après avoir sélectionné le nom de la zone concernée, vous pouvez la renommer ou la supprimer.

C/ Création du module Control

Il procure des commandes personnalisées d'administration du site. Par défaut, il contient les fonctions :

- "Suppr" (DEL) pour déconnecter un visiteur,
- "Broadcast"
- "Privé" (Private) pour envoyer un message service via une fenêtre pop up à tous les visiteurs (broadcast) ou à un visiteur particulier (private).



Vous pouvez spécifier 10 nouvelles fonctions (*).

Dans l'arbre de création, pointez sur "admin" et double-cliquez sur "control 3.1". La fenêtre d'édition s'ouvre normalement. Saisissez alors "Diffusion S3". Ce sera le nom du bouton sur l'admin et du lien interne au SCS que vous établirez bientôt. En cliquant sur ce bouton, vous pourrez diffuser un fichier audio/video sur les deux écrans.

Vous pouvez décider d'afficher les IP des visiteurs en cochant ou non la case appropriée en bas de l'éditeur.

L'ouverture de l'admin est soumise, ici, à un mot de passe. Seules les personnes le connaissant pour avoir accès à l'admin.

Voici à quoi ressemblera l'admin.

Pour diffuser un lien real networks dans la salle 3, copiez le lien dans le champ "message à envoyer" (en bas) et cliquez sur "Diffusion S3" ! Cette magie sera effective dès que vous aurez truqué l'admin en y mettant la ficelle appropriée vers le module "salle 3". ;-)

Pour envoyer un msg service à tout le monde, saisissez le texte dans le champ en bas et appuyez sur "broadcast". Pour l'envoyer à un visiteur uniquement, sélectionnez son pseudo et appuyez sur "privé". Pareil pour le déconnecter ("suppr").



(*) : pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux ;-), si vous en voulez plus, éditez le pkg d'édition du module Control (dms > admin > control > controledit.pkg).

La ligne 11 contient : var nbElements = 10 ;;

Changez par la valeur de votre choix pour augmenter les possibilités de l'admin. Enregistrez le fichier (sans changer le nom bien évidemment). Rééditez le module sous le SCS, vous verrez tout de suite le changement. :-)

Beaucoup de modules peuvent être personnalisés facilement, comme password 3.1. N'hésitez pas si vous avez quelques connaissances en programmation ! Attention, toutefois : le module restera toujours modifié puisque c'est à son code que vous avez touché (débutant s'abstenir) ! Dans le cas de cette modification sur le nombre d'éléments disponibles, sachez que cela n'affecte que

l'édition. Vous pouvez remettre la valeur initiale, votre fenêtre d'admin créée avec 20 éléments par ex les garderont tous lors de leur utilisation effective sur votre site ! Pas de soucis ! ;-)

```
1 /* Control Editor - DMS - Apr 98 - by Sylvain HUET */
2 /* Revised Aug. '98 - by Marc BARILLEY */
3 /* rev May 00 - by Sebastien DENEUX */
4
5 typeof quizz=tab ObjText;;
6 typeof editWin= ObjWin;;
7 typeof nbEventRelay = ObjText;;
8 typeof ShowIp = ObjCheck;;
9
10
11 var nbElements=20;;
12
13 fun getQuizz(l)=
14   if l==nil then nil
15   else let l->[q n] in
```

D/ Création du module password

L'accès à l'admin est protégé par un mot de passe. C'est ce module qui va le gérer : si le mot de passe donné est le bon, l'admin sera ouverte, dans le cas contraire, rien ne se passera.

Dans l'arbre de création, dans le sous-dossier "tools", ouvrez "password 3.1". La fenêtre d'édition se compose de deux colonnes : "prompt" pour la question qui sera demandé et "password" qui contiendra le bon mot de passe à donner. Le module peut gérer 8 mots de passe différents.

Sur la ligne 0, entrez le prompt "Mot de passe de l'admin ?" et entrez "12345" dans le champ "password" correspondant. Il faudra donc entrer ces 5 chiffres pour avoir accès à l'admin. Validez par Ok.

E/ Création du module In/Out :

Comme son nom l'indique, ce module permet au site de communiquer avec l'extérieur (la Toile en général). Vous pouvez aller très loin en utilisant les activeX.

Ici, le clic sur la tv de la salle 3 ouvrira simplement le navigateur par défaut de l'utilisateur et pointerà tout à l'heure vers la page « <http://www.irizone.net> »

Dans l'arbre de création, allez à "commtools" et cliquez sur "in/out 3.2". Fermez l'éditeur par Ok. Vous n'avez aucun activeX à entrer !

F/ Création du fichier Log :

Le log sert à enregistrer des paramètres sur le disque dans un fichier

"Nom_du_site.nom_du_module_log.date". Vous pouvez enregistrer ce que vous désirez.

Il comporte en plus certaines fonctions prédéfinies permettant certaines opérations basiques depuis le serveur (si vous intégrez le log au serveur, ce qui sera le cas ici) :

"log", "mem", "back", "private" (envoi d'un msg à un visiteur particulier), "service" (envoi d'un msg à tout le monde), "download" (dl depuis le serveur), "who" (donne la liste des visiteurs connectés) et deux fonctions désactivées "del" (déconnexion d'un visiteur), "shutdown" (pour tuer le serveur) (*).

Allez dans l'arbre de création puis à "admin" puis sur "log 3.1". Validez l'éditeur par Ok.

(*) : Pour réactiver ces deux fonctions, éditez le fichier « logs.pkg » et supprimez les commentaires des lignes 55-57 et 81-83 (pour programmeurs uniquement)

G/ Création des deux boutons d'appel manquants :

Il s'agit des boutons d'appel du site map, de la webcam et de l'admin.

Allez dans "interf" puis cliquez sur "button 3.0". Donnez le nom "admin". Validez par Ok.

Recommencez la manip en donnant le nom "map". Et encore une fois pour "webcam" !

Vous avez créé tous les modules nécessaires, passons aux liens !

H/ Création des liens :

Vous devez savoir comment on crée un lien ! Voici donc la liste (en plus de ceux déjà mis dans dans le niveau 1 !!) :

H1 : Autour de "salle 1"

salle 1.salle 2 >> salle 2.pos_entry

Lorsqu'on clique sur le lien "salle 2", on est transporté dans cette seconde salle à la position désignée.

salle 1.log >> log.log

Enregistrement dans le log des événements se déroulant dans la salle (entrée et sortie des visiteurs, nombre de connectés, etc ...).

chgAv.changed >> salle 1.!chgAv

Prise en compte de la webcam (classe avatar : snapAvatar)

H2 : Autour de "salle 2"

salle 2.salle 1 >> salle1.pos_entree

De la salle 2 vers la salle 1

salle 2.salle 3 >> salle 3.pos_entry

De la salle 2 vers la salle 3

salle 2.hear >> colorTerm.privateMsg

colorTerm.command >> salle 2.!speak

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

login.loginChanged >> salle2.!chgLogin

Prend en compte le changement éventuel de pseudonyme du visiteur.

salle 2.log >> log.log

Enregistrement dans le log des événements se déroulant dans la salle.

salle 3.getPlugin >> photo 3.getPlugin

chgAv.changed >> salle 2.!chgAv

Prise en compte de la webcam (classe avatar : snapAvatar)

salle2.select1 >> pager3.page

un clic avec le bouton gauche de la souris sur un visiteur présent dans cette cellule 3d envoie directement un pager.

H3 : Autour de la "salle 3"

salle 3.salle 1 >> salle1.pos_entree

De la salle 3 vers la salle 1

salle 3.salle 2 >> salle 2.pos_entry

De la salle 3 vers la salle 2

salle 3.hear >> colorTerm.privateMsg

colorTerm.command >> salle 3.!speak

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

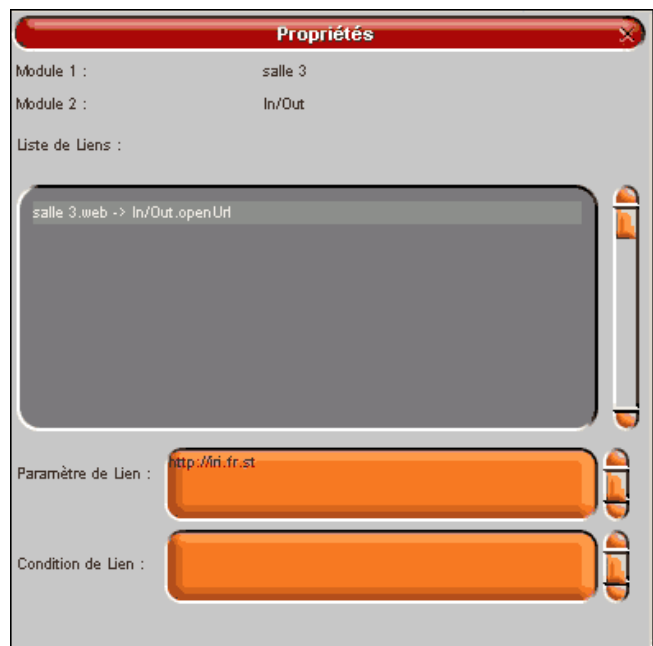
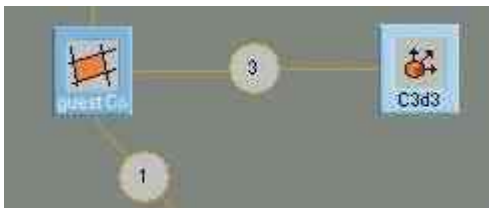
salle3.web >> inout.openUrl

permet d'ouvrir un site web (<http://www.monsite.com>), un site Scol

(<scol://www.monsite.com:site>) ou encore un email (<mailto:nom@monsite.com>).

Vous devez entrer un paramètre pour ce lien : éditez-le en double cliquant sur le chiffre situé au milieu du trait symbolisant le lien (ci-dessous à gauche) et sélectionnez-le dans la liste. Dans le champ « Paramètre du lien », écrivez simplement l'url à ouvrir :

« <http://www.irizone.net> » comme montré l'image de droite ci-dessous :



control.diffusionS3 >> salle 3.inst_diffusion.playALL

Lors de l'appui sur le bouton "DiffusionS3" de l'admin, le lien saisi sera automatiquement transmis au plugin et diffusé à tous les visiteurs présents dans la salle 3

login.loginChanged >> salle 3.!chgLogin

Prend en compte le changement éventuel du pseudo d'un visiteur.

salle 3.log >> log.log

Enregistrement dans le log des événements se déroulant dans la salle.

chgAv.changed >> salle 3.!chgAv

Prise en compte de la webcam (classe avatar : snapAvatar)

salle 3.getPlugin >> photo 3.getPlugin

salle3.select1 >> pager3.page

un clic avec le bouton gauche de la souris sur un visiteur présent dans cette cellule 3d envoie directement un pager.

H3 : Autour du bouton "webcam"

shell.start >> webcam.start

Affiche le bouton « Webcam » à l'ouverture du site

webcam.click >> chgAv.snapAvatar

Affiche l'interface de pilotage de la webcam. Les liens depuis le module chgAv ont déjà été créés au-dessus !

H4 : Autour du site map

shell.start >> map.start

shell.start >> site map.start

Affiche le bouton « map » et charge le module SiteMap pour sa future utilisation.

map.click >> site map.show

Affiche l'interface du site map lors du clic sur le bouton "map"

site map.salle 1 >> salle 1.pos_entree

Téléporte dans la salle à la position définie

site map.salle 2 >> salle 2.pos_entry

idem

site map.salle 3 >> salle 3.pos_entry

idem

login.loginChanged >> site map.!chgLogin

Permet de prendre en compte les éventuels changements de pseudonymes

salle 1.in >> site map.in.salle 1

Lorsqu'un visiteur a chargé la salle, il devient visible dans le site map (il est comptabilisé comme étant présent dans cette salle et affiché comme tel)

salle 2.in >> site map.in.salle 2

idem

salle 3.in >> site map.in.salle 3

idem

salle 1.out >> site map.out.salle 1

Lorsqu'un visiteur quitte la salle, il est effacé du site map (il est décomptabilisé de cette salle et n'est plus affiché)

salle 2.out >> site map.out.salle 2

idem

salle 3.out >> site map.out.salle 3

idem

site map.select >> pager3.page

Lors d'un double-clic sur un visiteur dans le site map, un pager lui est envoyé

H5 : Autour de l'admin

shell.start >> admin.start

Affiche le bouton « Admin »

admin.clik >> passwords.passwd0

passwords.true0 >> control.start

Quand on clique le bouton "admin", le mot de passe est demandé (0 car vous l'avez mis sur la ligne 0 dans l'éditeur qui peut en contenir 8, rappelez-vous !). Si le mot de passe est juste, l'admin est ouverte.

shell.in >> control.register

L'admin prend en compte l'arrivée d'un nouveau visiteur (il est rajouté à la liste)

shell.out >> control.unregister

L'admin prend en compte le départ du visiteur (il est supprimé de la liste)

login.loginChanged >> control.!changeLogin

Prend en compte les changements de pseudo des visiteurs.

H6 : Autres liens

shell.start >> inout.start

charge au démarrage du site le module pour sa future utilisation

shell.start >> log.register

L'arrivée d'un visiteur est pris en compte

shell.out >> log.unregister

Le départ du visiteur est pris en compte

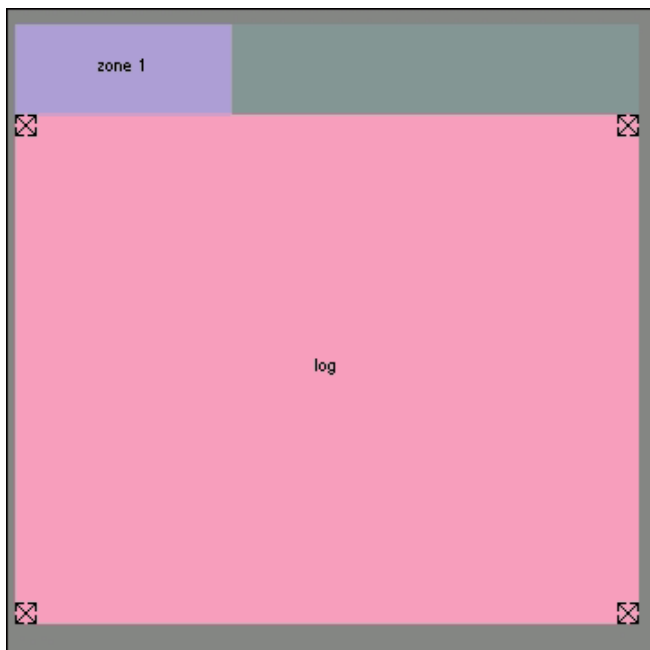
Le site devient plus complexe. Prenez l'habitude de créer vos modules puis ensuite d'établir tous vos liens, en travaillant par thème, comme vous venez de le faire.

En avançant progressivement et en comprenant l'objet de chaque lien, vous allez vite devenir autonome !!:-))

I/ Interface :

I1 : Interface serveur

L'interface serveur est celle qui s'affiche en premier sur votre pc lorsque vous lancez le site. Elle est déjà constituée par le bouton « Connections ». Nous allons lui adjoindre une fenêtre de log : vous pourrez ainsi voir les 20 ou 30 dernières lignes du fichier de log.



Agrandissez-la afin d'ajouter une nouvelle zone : le log.

Dans l'arbre de la création, sélectionnez "log" puis "log" puis cliquez sur "Associer à la zone courante" pour l'affecter à votre nouvelle zone.

Note : pour agrandir le document serveur, cliquez dessus (hors zone) puis déplacez une ou plusieurs poignées situées aux quatre angles.

Ou double cliquez sur le document (hors zone) et, dans la fenêtre qui s'est ouverte, entrez des valeurs supérieures à W2 et H2.

I2 : Interface cliente :

Comme pour l'interface serveur, nous avons ajouté des modules qui demandent l'affichage d'éléments graphiques pour être correctement utilisés par les visiteurs.



I21 : Positionnez et affectez les 3 nouveaux boutons d'appel comme vous l'avez appris lors du "Niveau 1". Vous obtenez quelque chose comme l'image ci-contre, en diminuant la hauteur des 3 boutons déjà existants. Affectez également aux zones "3d", "infos 3d" et "liste avatars", respectivement les éléments "view", "info" et "list" de chacune de deux nouvelles salles "salle 2" et "salle 3".

En éditant chacune de ces 3 zones (édition = double-clique), vous devez avoir 3 affectations pour chacune d'entre elles.

S'il manque une affectation, lors du lancement du site, l'accès à ces salles se fera dans une fenêtre pop up indépendante (donc non intégrée à l'interface)

I22 : Le site map sera intégré à une fenêtre pop up personnalisée.

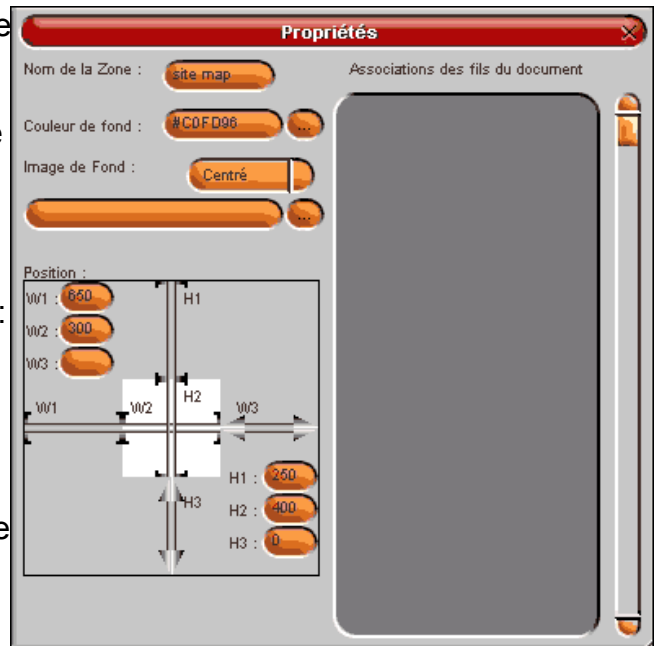
Sélectionnez le document client (pour cela aidez-vous éventuellement de l'arborescence du site (touche F5 du clavier), c'est l'icône mère). Ensuite, appuyez sur la touche "Entrée" du clavier pour créer un document fils.

Double-cliquez dessus afin de le paramétrer:

- Nom : "site map" (image ci-contre)
- W1=650 W1=250
- W2=300 H2=400 (la taille du sitemapON.jpg est de 300 par 250 pixels)

En effet, pour le module site map, vous utiliserez 3 zones (pour d'autres utilisation de ce module, ce chiffre pourra être différent) :

- "map" (la créer avec la touche Espace), de taille 300 par 250 dans laquelle sera affiché et la map (l'image) définie dans l'éditeur du module;
- le "combo", de taille 300 par 50 sous la map dans laquelle sera affichée une menu déroulant permettant de visualiser les cellules 3d ;
- la "liste" occupant l'espace restant pour afficher la liste des pseudos des avatars présents dans chaque cellule sélectionnée.



Affectez à chacune de ces zones l'élément du module correspondant grâce au bouton "Associer à la zone courante". Voilà, c'est fini !! ;-) Sauvegardez et lancez le serveur !

