

Sommaire

CMS SPIP.....	3
1PHP5 / MySQL.....	3
1.1Présentation.....	3
1.1.1Site statique.....	3
1.1.2Site dynamique	3
1.1.3Technologies.....	3
1.2En local sous Wamp.....	4
1.2.1Présentation du logiciel.....	4
1.2.2Utilisation.....	4
2Gestionnaire de contenu.....	5
2.1Présentation.....	5
2.2Les solutions issues du libre.....	5
3SPIP.....	6
3.1Historique.....	6
3.2La galaxie SPIP.....	6
3.3Back-office ou interface d'administration.....	7
4Programmer avec SPIP.....	8
4.1Organisation des dossiers.....	8
4.1.1Environnement.....	8
4.1.2Adapter l'environnement	9
4.2Créer ses propres squelettes.....	10
4.2.1Principe.....	10
4.2.2Syntaxe SPIP.....	10
4.2.3Syntaxe complète.....	11
4.2.4Fichiers à modifier.....	12

SPIP3

PHP5 / MySQL

Présentation

Site statique

Les pages web construites jusqu'à présent dans ce cours sont dites "statiques".

C'est à dire que pour modifier votre site (textes, images, liens) vous devez modifier directement le code HTML/CSS.

Également, pour créer une page, il faut recréer un fichier HTML, ce qui rend l'administration d'un tel site fastidieuse voire impossible pour les personnes n'ayant pas de compétences en HTML/CSS/Javascript.

Site dynamique

Aujourd'hui la quasi totalité des sites sont dynamiques.

Il est possible, grâce à une interface d'administration (back-office) de faire toutes les modifications sur le contenu, traiter les mails, créer des pages d'après un modèle prédéfini, envoyer des newsletters ...

Tout ceci étant accessible à une personne n'ayant aucune connaissance en HTML/CSS.

De nouvelles fonctionnalités sont possibles : forum, espace membre, formulaires ...

C.M.S = Content Management System, soit en Français : système de gestion de contenu

Technologies

Pour réaliser un tel site, il faudra avoir recours à deux nouveaux langages : PHP (*Hypertext Preprocessor*) et MySQL (*Structured Query Language*).

Exemple de script PHP

```
$id_agent=$_POST['id_agent'];  
// récupération d'un identifiant envoyé par formulaire
```

Exemple de requête SQL

```
DELETE FROM db_competence_agent WHERE id_agent = $id_agent;
// Supprimer une ligne en fonction de l'identifiant
```

Pour héberger des sites dynamiques, la plupart des hébergeurs (OVH, 1and1, nFrance ...) ont un environnement LAMP :

Linux : système d'exploitation

Apache : serveur Web

MySQL : serveur de base de données

PHP : langage de script

Le PHP s'insère dans le HTML, soit directement

```
<strong><?php echo($donnees['titre']); ?></strong> - <em> le <?php
echo($donnees['date_creation_fr']); ?></em>
```

Soit par inclusion de script externe

```
<?php
require_once ('connect.php');
?>
```

En local sous Wamp

Présentation du logiciel

[WampServer](#) est un logiciel gratuit à installer sur votre ordinateur personnel et qui va vous permettre de travailler en local dans les mêmes conditions que si votre site était hébergé sur un serveur distant.

Le dossier contenant votre site sera placé dans C:\wamp\www. Vous pourrez ainsi placer plusieurs dossiers qui correspondront à plusieurs sites ayant chacun leur base de donnée propre.

Utilisation

Démarrez Wamp, vous verrez apparaître dans la barre des tâches une icône verte.

Cliquez (gauche) dessus, le menu apparaît :

- **Localhost** va vous permettre d'accéder à votre site et déclenchera son ouverture dans votre navigateur par défaut
- **phpMyAdmin** vous permettra d'accéder à l'interface de gestion de vos bases de données (à manier avec précaution !)
- **www directory** est un raccourci vous permettant d'accéder directement au dossier racine de votre site.
- **Apache/PHP/MySQL** vous permettent d'avoir des renseignements sur votre configuration en local, par exemple PHP 5.3.5, voire de la modifier (fichier



php.init) mais il est préférable de laisser cela à un développeur back-end. Lorsque vous avez fini de travailler sur votre site, clic droit sur l'icône et "exit".

Gestionnaire de contenu

Présentation

Le site que vous créez pour un client doit être facilement administrable afin que ce dernier, sans aucune connaissance en HTML/CSS puisse le faire évoluer.

Un site dont le contenu ne change jamais sera déprécié : quelle raison aurait un internaute de revenir sur un site dont le contenu est statique (à moins d'offrir une fonctionnalité spécifique) ?

Si vous avez de solides connaissances en PHP, MySQL, HTML, CSS, Javascript, vous pourrez développer votre propre solution de gestion de contenu. C'est ce que font certaines agences Web. Dans ce cas cette solution pourra être payante et non librement exploitable.

Cependant, de plus en plus d'agences et d'indépendants utilisent des logiciels issus du libre. Le code source étant ouvert, ce sont des milliers de développeurs qui les font évoluer, ce qui permet de récupérer des développements effectués par d'autres et de réduire considérablement les temps de production d'un site.

Les solutions issues du libre

Parmi les C.M.S libres les plus utilisés, nous pouvons citer

Pour les sites vitrines :

- [Drupal](#)
- [Wordpress](#)
- [Joomla](#)
- [Made Simple](#)
- [SPIP](#)

Pour les sites de vente en ligne :

- [Magento](#)
- [Prestashop](#)

Pour cette formation, SPIP a été choisi car c'est une solution fiable utilisée par des sites à fort trafic ayant une communauté de développeurs essentiellement francophone très active.

Vous trouverez donc facilement toute la documentation et les développements (gratuits) vous

permettant d'ajouter des fonctionnalités à vos sites.

SPIP

Historique



SPIP : Système de Publication pour un Internet Partagé. Logiciel créé en 2001 afin de gérer facilement du contenu de type journalistique. D'abord (et toujours) mis en place pour le site du monde diplomatique. Aujourd'hui c'est un des C.M.S les plus utilisés en France.

La volonté était de créer un système simple à mettre en place et à administrer. Partant de 3 développeurs principaux, le système compte aujourd'hui près d'un millier de [contributeurs](#) qui font évoluer cette solution.

Outre la simplicité, il y a aussi depuis le départ la volonté de faire un outil qui s'adapte au graphisme et non l'inverse.

En janvier 2013 la dernière version en date est la 3.05.

Aujourd'hui, l'évolution la plus intéressante est de pouvoir "greffer" des fonctionnalités à votre site très simplement, sous forme de [plugins](#) (formulaire contact, slides, géolocalisation, menus déroulants ...).

La galaxie SPIP

SPIP.net La documentation officielle et téléchargement de SPIP	SPIP Doc La référence technique du code de SPIP	Programmer SPIP La documentation des développeurs SPIP
SPIP Core Espace de développement des versions de SPIP	Plugins SPIP L'annuaire des plugins SPIP	SPIP Contrib Espace des contributions à SPIP
SPIP Zone Espace de développement des contributions à SPIP	SPIP Forums Le forum des utilisateurs	SPIP Users La liste d'entraide des utilisateurs de SPIP
SPIP IRC Venez causer sur le chat de SPIP	SPIP Party L'agenda des apéros et autres rencontres SPIP	Edgar Un coup de bot et ça repart !
Spip Info Pour découvrir SPIP et sa communauté	L'herbier de SPIP Une sélection de sites remarquables en SPIP	Média SPIP La médiathèque de SPIP
SPIP Test Tester la dernière version de	SPIP Blog Du logiciel libre et de la	SPIP.org Le microblog de la

SPIP

tendresse

communauté SPIP

Back-office ou interface d'administration

C'est la "partie immergée de l'iceberg". Non visible pour l'internaute, elle permettra aux administrateurs d'un site d'en modifier le contenu textuel, créer des articles, ajouter des images, organiser des forums, lancer des newsletters, ajouter des vidéos ...

On accède à l'interface d'administration en ajoutant "**ecrire**" à l'adresse du site?

Exemple : <http://ap.webmaster.free.fr/ecrire/>

Cours en ligne pour apprendre à rédiger un article : [cours SPIP3 pour rédacteur](#)

L'interface d'administration SPIP 3.05

The screenshot shows the SPIP 3.05 administration interface. At the top, there is a navigation bar with the user name 'damien', language 'français', and links for 'Aide' and 'Se déconnecter'. On the right, there are links for 'Mon site SPIP' and 'Voir le site public'. Below this is a menu with icons for 'Accueil', 'Édition', 'Publication', 'Activité', 'Squelettes', 'Maintenance', and 'Configuration'. A search bar is located on the right side of the interface.

The main content area is titled 'Contenu du site' and contains a sidebar with various site settings: 'Identité du site', 'Langue principale du site', 'Multilinguisme', 'Contenu du site' (highlighted), 'Interactivité', 'Fonctions avancées', 'Gestion des plugins', 'Forum', 'Révisions', and 'Configurer les URLs'. The main panel is titled 'LES ARTICLES' and contains a section for 'Contenu des articles' with a help icon. Below this, there is a text area with instructions: 'Selon la maquette adoptée pour votre site, vous pouvez décider que certains éléments des articles ne sont pas utilisés. Utilisez la liste ci-dessous pour indiquer quels éléments sont disponibles.' Below the text area, there are five rows of settings, each with a label and two radio buttons for 'Oui' and 'Non':

Élément	Oui	Non
Surtitre :	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Soustitre :	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Descriptif :	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Chapeau :	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Texte	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

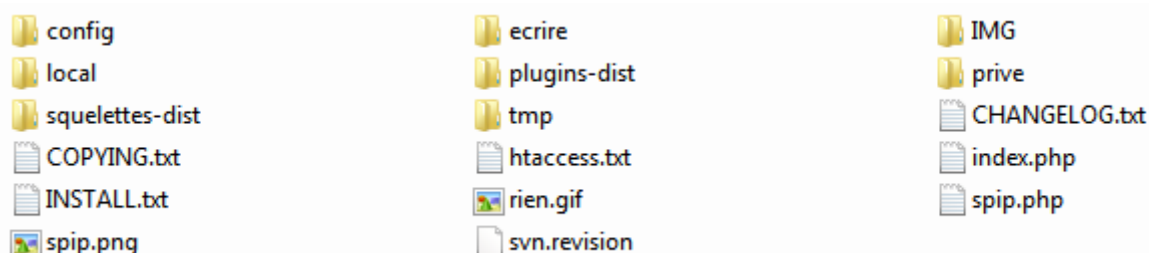
[TP24_installation_spip]

Programmer avec SPIP

Organisation des dossiers

Environnement

Lors de l'installation de SPIP l'environnement de votre site est créé : fichiers PHP, Javascript, HTML et CSS organisés dans des dossiers.



- **config** : contient les fichiers nécessaires à la connexion à votre base de donnée (connect.php)
- **ecrire** : tout ce qui fait fonctionner SPIP
- **IMG** : va contenir tous les documents chargés depuis le back-office qui seront organisés dans des sous-dossiers en fonction de leur type : .jpg, .gif, .png, .doc, .pdf
- **local** : mise en cache des fichiers images, css et javascript pour un affichage plus rapide
- **plugins-dist** : plugins (fonctionnalités) par défaut installés avec SPIP
- **prive** : tous les squelettes et CSS relatifs à l'interface privée
- **squelettes-dist** : jeu de squelettes par défaut (affichage à l'écran) HTML/CSS
- **tmp** : fichiers temporaires. Mise en cache des pages du site pour un affichage plus rapide.

Le site est opérationnel et peut-être mis en ligne en l'état. Il y a par défaut un habillage prédéfini.

Les fichiers qui gèrent l'affichage public par défaut sont contenus dans le dossier **squelettes-dist**.

Il y a également un lot de fonctionnalités prédéterminées contenues dans le dossier **plugins-**

dist.

Affichage par défaut - squelettes-dist

[Espace privé](#) [Recalculer cette page](#)

AP SPIP

Site de test pour AP formation

Rechercher :

[Rubrique 1](#)

[Rubrique 2](#)

Descriptif rapide du site de test

Article 3

18 octobre, par damien

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression.

Article 2

18 octobre, par damien

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression.

Test révisions.

Article 1

18 octobre, par damien

Le Lorem Ipsum est simplement du faux texte employé dans la composition et la mise en page avant impression.

2012-2012 AP SPIP

[Plan du site](#) | [Espace privé](#) | [Se déconnecter](#) | [Contact](#) | [RSS 2.0](#)



Adapter l'environnement

Le "but du jeu" va être de créer ses propres templates HTML/CSS en environnement SPIP et également de rajouter et configurer d'autres fonctionnalités.

> Gabarits de pages

Vos propres fichiers HTML5/CSS3 seront placés dans un dossier nommé (obligatoirement) : **squelettes** à la racine du site.

Le comportement est le suivant : 2 fichiers ayant le même nom peuvent coexister. Par exemple article.html qui définit l'affichage des articles à l'écran.

Le système va d'abord chercher dans le dossier squelettes, s'il ne trouve pas le fichier

correspondant, il ira le chercher dans squelettes-dist. Ce qui permet d'imposer son propre style sans supprimer celui défini par défaut.

> **Fonctionnalités**

Vous devrez également créer un dossier nommé (obligatoirement) : **plugins** si vous voulez ajouter d'autres plugins que ceux définis par défaut.

A l'intérieur de ce dossier plugins, créez un dossier **auto** cela vous permettra de charger directement des plugins depuis le back-office sans avoir à faire de transfert FTP.

2 sites de référence pour trouver des plugins SPIP

- <http://plugins.spip.net/>
- <http://contrib.spip.net/Plugins-112>

Attention à bien vérifier que les plugins sont compatibles SPIP3

[TP25_plugins]

[TP26_themes]

Créer ses propres squelettes

Principe

Une fois le graphisme de votre site déterminé, vous allez en construire la structure HTML5/CSS3.

Il faudra alors "lier" cette structure au back-office de SPIP et rendre ainsi le site dynamique, c'est à dire facilement administrable car relié à une base de donnée MySQL.

Pour se faire, vous allez devoir ajouter à votre code HTML des **boucles et balises SPIP** dont la syntaxe est propre à ce C.M.S.

Ces fichiers HTML et CSS seront placés dans le dossier squelettes, il s'agira des gabarits des pages de votre site (qu'il y ait 3 pages ou 200, le travail à effectuer sera le même)

Syntaxe SPIP

- Les **BOUCLES** : vont permettre d'aller chercher dans la base de données les tables spécifiées. Par exemple, la table ARTICLES.
- Les **CRITERES** : vont permettre de classer les résultats
Par exemple les 3 DERNIERS articles écrits
- Les **BALISES** : vont permettre d'afficher un ou plusieurs éléments contenus dans la table spécifiée. Par exemple les TITRES des articles

- Les **FILTRES** : vont permettre de modifier l'affichage des balises.
Par exemple : couper le titre si il compte plus de 20 caractères.

Ainsi, "afficher les titres des 3 derniers articles de la rubrique 2 publiés et couper le titre s'il est trop long " se traduira en langage SPIP par :

```
<BOUCLE_actu(ARTICLES){id_rubrique=2}{!par date}{0,3}>
  [(#TITRE|couper{20})]
</BOUCLE_actu>
```

La même chose présentée sous forme de liste

```
<ul>
<BOUCLE_actu (ARTICLES){id_rubrique=1} {!par date} {0,3}>
  [<li>(#TITRE|couper{20})</li>]
</BOUCLE_actu>
</ul>
```

Attention à sortir l'élément de la boucle pour qu'il ne soit pas répété.

Syntaxe complète

Vous aurez la possibilité de rajouter du contenu alternatif avant et après le résultat de la boucle mais également du contenu dans le cas ou la boucle ne renvoie pas de résultat.

En complétant l'exemple précédent, le code donnera

```
<B_actu>
<p>Voici les 3 dernières actus :</p>
<!-- Cette partie ne s'affiche qu'une fois même si la boucle renvoie plusieurs
résultats -->
  <ul>
  <BOUCLE_actu (ARTICLES) {!par date} {0,3}>
    <li>[(#TITRE|couper{20})]</li>
  </BOUCLE_actu>
  </ul>
<p>Nous espérons que ces actualités vous ont intéressé</p>
<!-- Cette partie ne s'affiche qu'une fois même si la boucle renvoie plusieurs
résultats -->
</B_actu>
<p>Il n'y a pas d'actualités</p>
```

```
<!-- Cette partie s'affiche si la boucle ne renvoie aucun résultat -->
</B_actu>
```

Vous allez ainsi pouvoir faire des requêtes complexes en imbriquant des boucles.

Par exemple, afficher les articles de la rubrique 1 classés par titre (ordre alphabétique). Et indiquer si cette rubrique ne contient pas d'articles.

```
<BOUCLE_rub1(RUBRIQUES){id_rubrique=1}{tout}>
  <B_art1>
    <p> Voici les articles de la rubrique #TITRE :</p>
    <ul>
      <BOUCLE_art1(ARTICLES){id_rubrique}{par titre}>
        <li>#TITRE</li>
      </BOUCLE_art1>
    </ul>
  </B_art1>
  <p>Il n'y a pas d'articles dans cette rubrique</p>
</B_art1>
</BOUCLE_rub1>
```

Attention : dans une même page, 2 boucles ne peuvent pas avoir le même nom (exemple : <BOUCLE_rub1 ...). Vous fixez vous-même le nom que vous souhaitez donner à une boucle.

[TP27_squelettes1]

Fichiers à modifier

Vous devrez ainsi modifier 3 fichiers HTML principaux (et d'autres possibles en fonction de la complexité de votre site).

Ces fichiers auront un style .css associé :

- **sommaire.html** - page d'accueil du site
- **rubrique.html** - modèle de page pour les rubriques
- **article.html** - modèle de page pour les articles

Si vous souhaitez créer un modèle HTML différent pour une rubrique et ses sous-rubriques, vous devrez créer un fichier, par exemple s'il s'agit de la rubrique 4, **rubrique-4.html**

De même, si vous voulez créer des modèles d'articles différents du modèle standard de votre

site, l'identification se fera en fonction de la rubrique à laquelle ils appartiennent.

Ainsi, le fichier **article-5.html** correspondra au gabarit de tous les articles contenus dans la **rubrique 5**.

Voir en ligne

- Le glossaire des boucles et balises SPIP et la documentation technique : spip.net
- Le guide pour apprendre à programmer pas à pas : programmer3.spip.net

[TP28_squelettes2]

[TP29_squelettes3]

[TP30_squelettes4]