

Copyblogger

Beta

MANUEL D'UTILISATION DU LOGICIEL

Mise à jour : 08/11/2020

Table des matières

Utiliser l'application Copyblogger.....	3
À propos de l'application.....	3
Configuration requise.....	3
Patron de mise en page.....	5
À propos des patrons de mise en page.....	5
Chaîne de caractère.....	5
Répétition de chaîne de caractère.....	6
Exemple étape par étape.....	6
Projet de données.....	7
À propos des projets de données.....	7
Génération de projet.....	7
Formulaire d'édition.....	8
À propos des formulaires d'édition.....	8
Chaîne de caractère.....	8
Répétition de chaîne de caractère.....	8
Exemple étape par étape.....	8
À venir.....	8
Rendu HTML.....	9
À propos du rendu HTML.....	9
Rendu et aperçut Webkit.....	9
Rendu et ouverture dans un éditeur de fichier.....	9
Rendu et ouverture depuis le fichier HTML.....	9

Utiliser l'application Copyblogger

À propos de l'application

L'application Copyblogger est un outil logiciel permettant de rédiger des articles pour le web.

La première étape consiste à éditer un patron de mise en page, mix d'HTML classique et de mots-clés spécifiques à Copyblogger.

Le moteur génère ensuite un formulaire intelligent à partir de ce patron, dans lequel vous pouvez saisir des données ou les importer.

L'étape final est de produire simplement un fichier au format HTML, utilisable ensuite comme article dans n'importe quel CMS comme Wordpress, ou sur un serveur web en tant que page HTML statique.

Configuration requise

UC	Intel Celeron 800 MHz (Intel Core 2 Duo 2 GHz recommandé)
RAM	256 Mo (2 Go recommandé)
Espace disque disponible	300 Mo
Système d'exploitation	Windows 10, Windows 7 ou Windows Vista
Framework Microsoft .NET	Version 4.5.2

Patron de mise en page

À propos des patrons de mise en page

Le patron de mise en page est un fichier ayant pour extension « *.pat.cshtml ».

Il peut contenir, en plus du langage HTML, un langage spécifique à Copyblogger.

Ce langage a pour but d'afficher des chaînes de caractères saisies à posteriori de la création du patron de mise en page. Une chaîne de caractère peut être composé de texte ou bien d'HTML.

Le langage de Copyblogger se divise en deux types :

- les mots-clés pour afficher une même chaîne de caractère à un ou plusieurs endroits du rendu final
- les mots-clés permettant de répéter une chaîne de caractère, avec chaque fois une variation, selon les saisies effectuées dans les formulaires auto-générées, et ce, à un ou plusieurs endroits du rendu final.

Chaîne de caractère

Le mot-clé `@VCHAR['nom']` permet l'affichage d'une chaîne de caractère saisie par l'utilisateur dans le formulaire auto-généré.

Il peut être positionné à un ou plusieurs endroits du patron de mise en page et donc apparaître à plusieurs endroits du rendu final. Exemple de patron :

```
<p>@VCHAR['prenom']</p>
```

```
<p>@VCHAR['question']</p>
```

```
<p>@VCHAR['prenom']</p>
```

Saisie des informations dans le formulaire auto-généré :

prenom : Didier

question : Quel-est votre vrai prénom ?

Rendu HTML :

```
<p>Didier</p>
```

```
<p>Quel-est votre vrai prénom ?</p>
```

```
<p>Didier</p>
```

Répétition de chaîne de caractère

La répétition d'une chaîne de caractère en général a pour but de répéter une structure HTML comme par exemple ce paragraphe `p` :

```
<p>...</p>
```

Les trois petits points représentent ce qui sera différent à chaque fois car saisi par l'utilisateur dans le formulaire auto-généré. Exemple de rendu final avec ce mot d'excuse :

```
<p>Bonjour,</p>  
<p>Je serais absent toute la journée</p>  
<p>Merci</p>
```

Pour signifier au moteur de Copyblogger que l'on veut faire ce genre de rendu, il y a deux concepts à comprendre. Le premier est d'entourer la section de code HTML que l'on souhaite répéter de cette manière :

```
@foreach(var repeat in repeater["1"]){  
<p></p>  
@repeat["END" ] }
```

En fait, toute chaîne de caractère HTML ou non, située entre la première ligne et la troisième est concernée.

La deuxième chose importante est ensuite de signifier à quels endroits on veut injecter des chaînes de caractères qui seront saisies ou importées à l'étape de l'édition dans l'auto-formulaire. Pour ce faire, il faut employer le mot-clés suivant :

```
@repeat["VCHAR_nom"]
```

Pour arriver à nos fins avec l'exemple du mot d'excuse, voici notre patron de mise en page :

```
@foreach(var repeat in repeater["1"]){  
<p>@repeat["VCHAR_1"] </p>  
@repeat["END" ] }
```

Une fois dans le formulaire de saisie, il faut cliquer 2 fois sur le bouton avec signe + pour avoir 3 champs de saisies, un pour « Bonjour », un autre pour « Je serais absent toute la journée » et le dernier pour « Merci ».

Exemple étape par étape

À venir

Projet de données

À propos des projets de données

Le projet de donnée est un fichier « *.cpj.zip ». Il permet de stocker les informations saisies dans les formulaires auto-générées.

Il fonctionne en interprétant un fichier patron de mise en page portant le même nom sans extension, placé dans le même répertoire. Exemple :

[lettre-excuse.pat.cshtml](#)

[lettre-excuse.cpj.zip](#)

Génération de projet

Un projet est toujours généré à partir d'un patron de mise en page. Il existe deux manières de générer un projet :

- En cliquant sur « **Nouveau** » dans l'encadré nommé Patron de la fenêtre principale. L'éditeur de patron s'ouvre ; une fois votre nouveau patron terminé d'être édité, il faut cliquer sur l'icône représentant un calepin avec un crayon par dessus. Ce bouton permet de générer un fichier projet, que vous enregistrez sur votre disque dur (une boîte de dialogue vous y invite). Le logiciel crée automatiquement un fichier patron dans le même répertoire, avec le même nom (mais avec l'extension [.pat.cshtml](#)).
- En cliquant sur « **Ouvrir** », dans le même encadré. Vous pouvez ainsi partir d'un patron existant. La suite de la procédure est la même.

Formulaire d'édition

À propos des formulaires d'édition

La création d'un projet de donnée génère automatiquement deux types de formulaire :

- formulaire pour les chaînes de caractères : composé de champs qui n'apparaissent qu'une fois dans le formulaire
- formulaire pour les répétitions : ils se nomment dans l'interface « Répéteur 'nom' ». Pour augmenter ou diminuer le nombre de répétition, il faut au préalable choisir le répéteur grâce à un menu déroulant dans la colonne de droite. Ensuite on peut éditer le nombre de répétition via le lecteur de répétition. Chaque répéteur contient un ou plusieurs champs de saisie.

Chaîne de caractère

Il existe la possibilité de faire appel un éditeur HTML. *À venir*

Répétition de chaîne de caractère

Il existe la possibilité de faire appel un éditeur HTML. *À venir*

Exemple étape par étape

À venir

Rendu HTML

À propos du rendu HTML

Le rendu HTML génère un fichier portant le même nom que le projet sans extension, dans le même répertoire.

Rendu et aperçut Webkit

En cours de saisie, il peut être intéressant de juger du rendu final. En choisissant cette option, le fichier de rendu est créée sur le disque et une fenêtre s'ouvre dans une fenêtre, contenant un navigateur web ayant pour moteur webkit. Il n'y a aucune commande ni bouton, le but est juste de juger de l'aspect visuel.

Rendu et ouverture dans un éditeur de fichier

En général cette option a pour but de rapidement pouvoir faire un copié-collé : l'éditeur de texte s'ouvre, ainsi on peut éditer le patron et surtout faire une copie en vue d'importer rapidement le code source de la page HTML dans tout autre logiciel d'édition web ou CMS.

Rendu et ouverture depuis le fichier HTML

Si vous souhaitez visualiser le rendu du fichier HTML par le navigateur de votre choix, vous pouvez le faire en vous rendant dans le répertoire et en cliquant sur le fichier.