

**44**  
web design

web



**CD OFFERT** ▶▶▶ À découvrir à l'intérieur...

Plus de 85 minutes de formation vidéo  
**HTML5, CSS3 et ActionScript.**

20 photos Fotolia, thèmes, goodies,  
fichiers d'exercice...

HTML5 / JQUERY  
CSS3 / NOTEPAD  
JS / WORDPRESS  
DREAMWEAVER CS6  
FLASH  
MUSTACHE  
MOJITO / NODE

# design

Le magazine des passionnés et des pros

du Web

**16 PAGES  
DÉVELOPPEURS**

**PERSONNALISER  
GOOGLE MAPS**

Optimiser la visibilité  
de votre marque  
et de votre site Web

**ANGRY  
BIRDS SPACE**

Concept et design  
du site

# GÉNÉRATION HTML5

5 techniques pour construire les sites de demain  
STRUCTURE ET SÉMANTIQUE • AUDIO ET VIDÉO • CANVAS • GÉOLOCALISATION • FORMULAIRES

**CRÉÉZ**

Des applications  
mobiles natives

Un front-end  
rafraîchi

Un effet ruban  
avec CSS3

Un effet flou  
en rollover

Un ordre  
d'écriture du code  
et du design

**UN MOJITO  
BIEN FRAIS !**

Créer une application  
en utilisant le nouveau  
framework de Yahoo!





Design graphique Goodthing

## Votre avenir dans les Métiers du cinéma, de la télévision, du son, du web

### DÉCOUVREZ EMC SUR LES SALONS...

- Salon Start 1 & 2 décembre 2012
- Salon de l'alternance du 25 au 27 janvier 2013
- Salon des formations artistiques 1 & 2 février 2013

### ... ET LES JOURNÉES PORTES OUVERTES

- Mercredi 12 décembre 2012 (10H-13H)
- Samedi 9 février 2013 (10H-17H)
- Samedi 23 mars 2013 (10H-17H)

Contact : Florence Girard au 01 46 55 39 19

### OFFRE DE FORMATION ARTISTIQUE EN ALTERNANCE FILIÈRE MÉTIERS DU GRAPHISME ET DU WEB

- Prépa en 1 an
  - Prépa art & multimédia
- BTS en 2 ans
  - BTS Design Graphique option :  
Communication et média numériques
- Titre RNCP en 2 ans
  - Webdesigner
- 3ème année de spécialisation
  - Directeur artistique
  - Animation et effets spéciaux

**EMC**

**WISEZ L'EXPERIENCE, VIVEZ L'ALTERNANCE**

ETABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR TECHNIQUE PRIVE FONDÉ EN 1989 - RECONNU PAR L'ETAT

# Bienvenue dans ce numéro

## LA MISSION DE WEBDESIGN

« Dites-vous bien que le fameux HTML5 vous permettra de faire évoluer le design de vos sites. »

## À la une

« Le bouche-à-oreille pour dénicher des clients est insuffisant. Essayez de les décrocher dans des concours de graphisme de crowdsourcing ! »

Patrick Llewellyn,  
PDG de 99designs  
Page 10



## HTML5, c'est aujourd'hui demain

Vous le dites parfois, un peu, souvent : « Les visiteurs des sites que je conçois n'utiliseront pas tous un navigateur supportant entièrement le HTML5. » Il est vrai que le déploiement de la norme, qui traîne en longueur, jusqu'à 2014 paraît-il, a poussé nombre d'entre vous, Webdesigners chevronnés, à ignorer ses possibilités. D'autant, pensez-vous, que supporter un standard émergent, loin d'être universel, alourdira votre charge de travail. Déjà, abandonnez l'idée d'un surcroît de labeur. Ensuite, dites-vous bien que le fameux HTML5 vous permettra de faire évoluer le design de vos sites, les tenant ainsi prêts pour la prochaine génération de navigateurs. Pour y voir plus clair, et vous lancer dans le grand bain, nous vous proposons un dossier entièrement consacré à la question. Vous pourrez ainsi utiliser nos

conseils pour améliorer votre site dès maintenant. Comment tirer parti du HTML5 pour créer la prochaine génération de sites se servant d'accélération matérielle, de géolocalisation, d'audio et de vidéo intégrées, ou de commandes utilisateur intégrées ? À vous de le découvrir dans ce numéro.

**Bertrand Audouy**



Suivez-nous sur Twitter pour écouter nos conversations @webdesignmag



Visitez notre portail pour plus d'infos webdesignmag.fr



# Sommaire

## Nouveautés, techniques et inspiration pour les Webdesigners

Discutez avec l'équipe et les autres lecteurs des nouvelles technologies, tendances et techniques :

📧 [mail@webdesignmag.fr](mailto:mail@webdesignmag.fr) 🗣️ [WebDesignMag](https://www.facebook.com/WebDesignMag) 🌐 [www.webdesignmag.fr](http://www.webdesignmag.fr)

### Ce qui vous attend

- 16** Lightbox  
Une galerie de sites Web épatants
- 22** Profil  
Airlock  
Méthode de design orientée mobile
- 28** Blog beautiful  
Mise en page simple et épurée
- 30** Dossier  
Faites des sites HTML5 évolutifs !
- 38** Idées design  
Angry Birds Space
- 66** Design cloud  
Footers
- 68** Astuces PHP  
Les vingt idées indispensables de Jeffrey Way !
- 92** Portfolio  
Parcours de freelance
- 94** E-commerce  
Bien choisir votre nom de domaine

### <header>

Les sujets les plus tendance venus du monde entier

- 08** News  
Les responsive images
- 10** Tribune : Patrick Llewellyn  
Essayer le crowdsourcing
- 11** Tribune : Ben Frain  
Le droit d'être réactif ?
- 12** Tribune : Jessica Butcher  
Wi-Fi sous terre
- 13** News  
Navigateurs, la bataille suprême >>>

### Dossier



**30**  
Réalisez dès aujourd'hui des sites HTML5 évolutifs



**94**  
E-commerce  
Optimisez votre visibilité avec un nom de domaine



**22**  
Profil  
Rencontre avec les créatifs d'Airlock



**20**  
Lightbox : Domani  
Images frappantes, prouesses techniques



**38**  
Angry Birds Space  
Les oiseaux préférés du Web



Matière brute pour œuvres d'art.

# Libérez votre créativité.



Vincent V  
GRAPHISTE

**shutterstock**

Libérez votre créativité avec Shutterstock !

Une collection de 20 millions d'images de haute qualité à votre disposition.

Choisissez le forfait le plus adapté à vos besoins et commencez à créer aujourd'hui !

[www.shutterstock.fr](http://www.shutterstock.fr)

# Sur le CD

98 Récupérez les goodies de votre CD!

20 photos offertes par Fotolia

- Près de 1h25 de vidéo de formation HTML5, CSS3 et Action Script
- Des goodies
- Les fichiers d'exercice



## 42 PhoneGap

Créez des applications mobiles natives



## 46 Photoshop CS6

Rafraîchissez votre front-end

Effet flou avec HTML5, CSS3 & jQuery



## 50 CSS3

Créez un effet flou encadré accrocheur



## 58 FlexBox

Dissociez le code et le design

S'ABONNER  
OU ACHETER  
UN NUMÉRO EN LIGNE

[www.shop.oracom.fr](http://www.shop.oracom.fr)

DES OFFRES SPÉCIALES  
TOUTE L'ANNÉE!

## Web workshop Recréez les sites les plus à la pointe



### 62 Une randonnée en images

Tirez votre inspiration du site [naturevalleytrailview.com](http://naturevalleytrailview.com)



### 64 Navigation sur une seule page

Tirez votre inspiration du site [www.baekerei-zibuhr.de](http://www.baekerei-zibuhr.de)

# <tutoriels>

Des gourous vous guident pas à pas à travers les techniques du Web.

## 42 Créer des applications mobiles natives avec PhoneGap

Simplifiez-vous la vie avec Dreamweaver CS6 et l'intégration de PhoneGap.

## 46 Rafraîchir votre front-end avec Photoshop CS6

Découvrez les techniques et styles pour maximiser l'impact des "landing pages" liées à votre portfolio en ligne.

## 50 Créer un effet flou qui s'anime

Plongez dans HTML5, CSS3 et jQuery pour créer un bel effet flou qui s'anime quand la souris passe dessus.

## 54 Créer un effet ruban avec CSS3

Apprenez à créer un effet ruban impressionnant avec HTML/CSS3 et nos conseils pas à pas.

## 58 Séparer source et design avec FlexBox

Dissocier l'ordre d'écriture du code et du design avec FlexBox de CSS3.

# web développement ;

NOUVEAU ! 16 pages dédiées spécialement aux développeurs avec un dossier spécial et des tutoriels.



## 76

### Dossier Personnaliser Google Maps

Google Maps est la norme de facto pour les cartes en ligne. Découvrez avec mojito de yahoo! comment personnaliser l'API Google pour qu'elle corresponde à votre marque et à votre site.

## 82 Créer une application

Codez une application multiplateforme avec le nouveau framework de Yahoo!

## 86 Utiliser les serveurs DNS complexes

Découvrez la conception d'applications Web via l'utilisation du framework Geddy. Dans notre second tutoriel Node.js écrit par Simon Bisson.

Images 3D  
& effets spéciaux  
Design graphique  
Jeux vidéo  
Développement web  
& informatique



Révélez votre identité créative

### Nos formations

#### Bachelors (bac +3)\*

Design Graphique  
Conception 3D-VFX

Titre RNCP niveau II

#### Jeux Vidéo :

Game Design / Game Art / Game Developer

#### Cycles Experts (bac +4)

Design Graphique  
Film d'Animation

\* Baccalauréat obligatoire

\*\* En temps plein ou en alternance (contrat de professionnalisation)

#### Formations Professionnalisantes\*\*

Mises à niveau : artistique ou informatique

Infographiste Multimédia

Titre RNCP niveau III

Infographiste 3D

Webmaster

Titre RNCP niveau III

Concepteur Designer Graphique

Concepteur 3D-VFX

Titre RNCP niveau II

Concepteur Développeur Informatique

Titre RNCP niveau II

## Les derniers sujets à la mode du monde du Webdesign

Si vous avez un projet créatif, un nouveau produit Web ou une super nouvelle, tweetez-le nous

@webdesignmag

# La bonne réaction pour les images

Les responsive images sont une part essentielle du Responsive Design, mais les designers et les développeurs n'ont pas de normes auxquelles se référer.

**L**e Responsive Design est devenu la clé de voute des techniques de Webdesign actuelles. Difficile de résister à la simple idée de voir un site d'une seule et unique façon sur plusieurs appareils différents. Pourtant, le Responsive Design a fait quelques détours lors de son parcours vers la première place, et a encore du chemin à parcourir avant d'arriver à maturité.

Différents designers ont diverses opinions sur ce qui constitue la meilleure méthode pour obtenir un Responsive Design. Les mises en page liquides et les requêtes de média sont des solutions évidentes et aident à former un standard. Bien que le texte et les mises en page aient devant eux un nouvel avenir plein de flexibilité, le problème des responsive images est toujours là, et personne n'a trouvé de solution universelle.

La plus simple est de mettre la largeur de l'image à 100 % et de la voir se redimensionner en concordance, mais le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est une solution vraiment basique et qu'elle apporte son lot de problèmes. Tailles de fichiers, temps de chargement et qualité d'image n'en sont que quelques-uns.

Une autre solution est arrivée par le biais du Web Hypertext Application Technology Group. L'attribut `src set` a été

ajouté à la spécification HTML du WHATWG (Web Hypertext Application Technology Work Group), mais de nombreux développeurs s'y sont opposés. Hickson, un expert en HTML et en standards du Web, a pris le temps d'écrire un très long e-mail expliquant ses décisions. Pour en savoir plus sur la solution et les problèmes engendrés, vous pouvez le lire sur [bit.ly/1VTG6d](http://bit.ly/1VTG6d).

Pour vous donner un peu plus de contexte, le groupe communautaire

👉 Bien que le texte et les mises en page aient devant eux un nouvel avenir, le problème des responsive images est toujours là. 👉

Responsive Images ([www.w3.org/community/respimg](http://www.w3.org/community/respimg)) essaie depuis quelque temps de trouver une solution et de proposer une balise `<picture>` plus élégante comme une des solutions possibles. La nouvelle version fonctionnerait apparemment comme la balise HTML5 `<video>`. Le WHATWG ne le sachant pas, a ajouté l'attribut `src set` à sa spécification HTML. « Et alors ? », demandez-vous. Le problème est

qu'introduire une solution qui ne résout que partiellement un problème sans considérer d'autres solutions ne sert à rien. Le simple fait que la solution ne résolve pas le problème rend l'ajout de l'application `src set` à la spécification presque inutile.

Beaucoup ont suggéré leur solution à ce qui est actuellement un problème impossible à résoudre. Elliot Jay Stocks, orateur, designer et écrivain, a rédigé un excellent billet ([bit.ly/1AEEELw](http://bit.ly/1AEEELw)) sur le

retarde le chargement des éléments, comme les `src`, jusqu'à ce qu'il ait fini le traitement, qui comprend les balises scripts dans le corps. Il fait cela grâce à la technique `noscript`, sauf qu'au lieu d'envelopper les `img` une par une, nous enveloppons tous le corps puis utilisons un hack, en l'entourant dynamiquement dans une balise `style`, pour obtenir les contenus `noscript`, pour les navigateurs qui effacent ces contenus lors de l'affichage. » Le framework est disponible sur GitHub ([bit.ly/1KGIQTU](http://bit.ly/1KGIQTU)) et vous trouverez des discussions sur le sujet sur le groupe communautaire Responsive Images.

Cela montre bien qu'il existe de nombreuses solutions aux responsive images, mais qu'aucune d'entre elles n'est complète : les choix actuels ne sont que des solutions de contournement. Le fait est que nous n'avons pour le moment aucune réponse définitive. Les designers et les développeurs devront choisir leur solution préférée et attendre qu'un standard évolue.





## Les extensions jQuery vous aident

Les grandes images d'arrière-plan ne sont pas faciles à implémenter exactement comme on le souhaite sur la totalité des appareils existants, mais quelques extensions jQuery vous y aideront. L'extension Supersized est un diaporama d'arrière-plan en plein écran réalisé grâce à la bibliothèque JavaScript. Vous trouverez des

demos et un fichier à télécharger sur [buildinternet.com/project/supersized](http://buildinternet.com/project/supersized). Sur [srobbin.com/jquery-plugins/backstretch/](http://srobbin.com/jquery-plugins/backstretch/) jQuery Picture ([jquerypicture.com](http://jquerypicture.com)) est une extension de 2 Ko qui supporte les éléments figures avec quelques attributs personnalisés, et le nouveau format proposé, picture. Essayez Blueberry ([marktyrell.com/labs/blueberry](http://marktyrell.com/labs/blueberry)).

## Le CSS3 et les grands arrière-plans

Le CSS3 apporte une solution, qui, lorsqu'elle sera entièrement prise en charge, devrait aider à résoudre certains problèmes posés par les responsive images. Là non plus ce n'est pas la solution parfaite mais elle a un gros potentiel. La propriété CSS3 background-size propose plusieurs solutions : les utilisateurs peuvent préciser la taille des images d'arrière-plan en utilisant longueur, pourcentages, ou les mots-clés "contain" ou "cover".

En mettant background-size sur auto, l'image sera mise à sa taille initiale, par exemple `#backgroundimage(background-size: auto);`. Vous pouvez définir des tailles spéciales pour la hauteur et la largeur, mais les valeurs importantes ici sont contain et cover. Contain redimensionne une image en préservant ses proportions ; cover redimensionne une image mais en petites dimensions, pour que la div la contenant soit toujours "couverte", par exemple en plein écran.

## Le nouveau standard pour la résolution d'écran

Le standard de bureau, 1024 x 768, est enfin détrôné.

La résolution d'écran qu'utilisent les gens est un facteur essentiel pour les développeurs en ce qui concerne le Webdesign, surtout pour les pages Web à largeur fixe, révèle Aodhan Cullen, PDG de StatCounter. 1024 x 768 est la résolution dominante depuis début 2009, avec plus de 40 % du marché. Elle est passée en dessous de 18 % en mars 2012, alors que la résolution de 1366 x 768 est arrivée à 19,28 %, avec celle de 1280 x 800 juste derrière elle, à 13 %. C'est une bonne nouvelle pour ceux qui font des sites pour

ordinateurs de bureau, mais qu'en est-il du Responsive Design ? La résolution de 1024 x 768 n'est pas bonne pour les ordinateurs de bureau mais elle convient à iPad. Un écran plus grand veut-il dire des images plus grandes, des fichiers plus lourds et plus de problèmes pour les Responsive designers ? Apparemment, les problèmes liés aux responsive images ne sont pas près de disparaître, mais chez Web Design nous savons d'ores et déjà qu'une solution ne tardera pas à voir le jour sur le Web.



**Jason Grigsby**  
Cofondateur  
[cloudfour.com](http://cloudfour.com)

### COMMENTAIRE

Je ne sais pas trop quoi dire sur les responsive images, c'est un problème compliqué. Il y a un conflit intrinsèque entre ce qui fait qu'un navigateur est rapide (surtout le pré-parser lookahead du navigateur) et les responsive images, dont la taille ne peut être déterminée qu'une fois la page complètement affichée. Nous repoussons les limites de ce que peuvent faire les navigateurs.

Quant à ce que src set veut dire pour les designers et les développeurs, cela signifie que les personnes travaillant sur les standards et faisant les navigateurs en sont venues à comprendre que le sujet des images dans les Responsive Designs est un réel problème, alors qu'elles n'en étaient pas certaines auparavant.

Sinon je ne trouve pas logique que les designers et les développeurs s'inquiètent de src set pour le moment. C'est une ébauche qui reçoit de nombreux commentaires et suggestions visant à l'améliorer. La syntaxe initiale était confuse même pour ceux qui passaient leurs journées dans les entrailles des moteurs de rendu des navigateurs. À cause de la confusion qui s'en est suivi, je m'attends à ce que src set soit modifiée pour résoudre les problèmes soulevés.

# Essayez le crowdsourcing

Patrick est le PDG de 99designs, le plus grand marché de services de graphisme par crowdsourcing d'Internet. Depuis son lancement en 2008, 99designs a hébergé plus de 135 000 concours et rapporté plus de 30 millions de dollars à des designers venant de 192 pays différents.



Patrick Llewellyn

## Décrochez des clients dans des concours de graphisme de crowdsourcing.

**L**es Webdesigners en freelance profitent de nombreux avantages auxquels le designer qui travaille en entreprise n'a pas accès : flexibilité, mobilité, plaisir, projets créatifs et possibilité de travailler pour un grand éventail de marques. Ils rencontrent cependant aussi de grosses difficultés, les deux plus importantes étant de trouver de nouveaux clients et de se bâtir un portfolio.

En faisant une autopromotion intelligente, en travaillant dur et, dans la plupart des cas, en ayant un peu de chance, vous pourrez surmonter ces difficultés. Il existe également un outil auquel vous n'avez peut-être pas pensé : le "crowdsourcing".

Dans ce genre de marché, un client paie d'avance et élabore un brief du design pour ensuite lancer un concours ouvert à tous les designers inscrits sur le site. Les designers inspirés ou qui ont un concept sur lequel ils aimeraient travailler proposent alors leurs designs. Pendant la durée du concours (une semaine en moyenne), le client note le travail des designers et leur fait des commentaires par écrit pour les aider à le peaufiner. Il choisit ensuite un gagnant (ou plusieurs, comme cela arrive souvent) et lui remet un prix en espèces pour chaque série de fichiers achevés et chaque cession de propriété intellectuelle. Les designs qui n'ont pas été retenus restent la propriété des designers les ayant proposés.

Le crowdsourcing a toutefois sa part de détracteurs. Ils trouvent que ces sites dévaluent leur travail car les designers ne sont pas tous payés pour ce qu'ils ont fait. Certains designers disent même que cela vole du travail aux graphistes. Malgré le respect que je leur dois, je ne suis pas d'accord. Si l'on se penche un peu sur la question, on peut constater qu'en réalité les marchés de ce type génèrent du travail d'une valeur de plusieurs millions de dollars pour les graphistes, et qu'ils peuvent conduire à des relations durables.

### Trouver de nouveaux clients

La meilleure façon d'attirer de nouveaux clients, c'est le bouche-à-oreille. Mais comment faire pour remplir ses heures de travail lorsque cela ne suffit pas ? Vous pourriez acheter de la publicité, mais cela coûte cher et ne marche pas toujours. Les relations publiques sont imprévisibles. Les réseaux sociaux sont difficiles à

maîtriser et souvent inefficaces. Mon conseil : essayez de participer à quelques concours. Si vous êtes doué en design et que vous prenez le temps d'apprendre le fonctionnement du marché, vous commencerez à gagner des concours et à trouver de nouveaux clients.

Nous avons réalisé une enquête auprès de la communauté de 99design et avons découvert qu'un designer sur trois qui y remporte un concours retravaille par la suite avec le client qui l'a organisé. Cela représente beaucoup de travail dont nos détracteurs ne parlent jamais.

Voici une info de plus qui pourrait vous surprendre : beaucoup de designers disent gagner des milliers de dollars par mois en remportant des concours et grâce au travail supplémentaire obtenu par le service. Certains ont même déclaré avoir gagné jusqu'à 10 000 dollars par mois.

Ces concours ne sont pas non plus à sens unique. Après avoir lancé le leur, les clients ne se contentent pas d'attendre que les propositions de design leur arrivent toutes cuites dans le bec : ils sont encouragés à aller jeter un œil aux autres concours, à repérer les designers dont ils aiment le travail, à parcourir leur portfolio, et à les inviter à participer à leur concours. Beaucoup de designers disent obtenir du travail uniquement en ayant un portfolio sur le site.

### Se faire un portfolio créatif

Comment remplir son portfolio de projets créatifs à montrer aux clients potentiels lorsqu'on n'a aucun super-client sous la main ?

Certains recommandent de participer à des concours d'écoles de design ou de faire quelque chose pour un client imaginaire. Ce sont de bonnes idées, mais elles ne vous permettront pas d'obtenir de l'expérience pour ce qui est de travailler avec de vrais clients. Les marchés du graphisme par crowdsourcing vous aident à remplir votre portfolio de projets que vous aurez faits pour de vraies sociétés, que ce soient des start-ups ou de grandes marques connues. En faisant des projets pour ce genre de clients et, par la même occasion, en recevant des commentaires dessus, vous perfectionnerez votre savoir-faire en design. Et même si vous ne remportez pas le concours, vous aurez quand même du travail à montrer sur votre profil et dans votre portfolio.

design

# Le droit d'être réactif ?

Ben Frain vit une double vie, comme Batman, à la fois rédacteur sur la technologie et développeur front-end freelance ! Vous pouvez le suivre sur Twitter sur @benfrain.



Ben Frain

## Le Responsive Design est si populaire que c'en est devenu absurde.

**I**l serait facile de dire que les auteurs d'articles promouvant le Responsive Design et les partisans de celui-ci sont des fanatiques. C'est sûr qu'en regardant la surabondance de responsive designs (j'avoue y contribuer), on peut se demander si tout cela n'est pas qu'une lubie passagère.

Le responsive design est une technique, un moyen d'arriver à ses fins, rien de plus. Ce n'est ni l'alpha ni l'oméga, encore moins un remède miracle pour créer l'expérience utilisateur parfaite dans toutes les situations.

En même temps, il est vrai que c'est une série de techniques très performantes. Elles donnent aux développeurs front-end des méthodes faciles à maîtriser (en gros uniquement en HTML et en CSS) pour proposer une meilleure expérience utilisateur visuelle, quelle que soit la taille de l'appareil servant à la visualiser. Télévision, smartphone, tablette ou navigateur de poignet, aucune importance pour un responsive design. Bon, je ne sais pas si les navigateurs de poignet existent, mais je suis certain qu'un responsive design aurait de bonnes chances de bien s'afficher dessus aussi. Le truc, c'est qu'un bon responsive design ne fait (ou ne devrait faire) aucune supposition sur l'appareil servant à le visionner. Il ne se contente pas de pourvoir aux largeurs de 320 pixels et de 768 pixels parce qu'elles sont les principales résolutions des appareils actuellement populaires d'Apple. Il doit offrir la meilleure expérience possible, quelle que soit la résolution utilisée pour le visionner.

De plus, notons qu'un responsive design n'utilise qu'une seule base de code au lieu de plusieurs, comme c'est en général le cas quand on veut faire un site pour plusieurs appareils différents. Cela peut être une bonne ou une mauvaise chose, tout dépend de ce qu'on essaie de faire. Certains diront que c'est une solution de facilité, mais il n'y a pas une bonne ou une mauvaise façon de construire quelque chose.

Malgré cela, même si le responsive design n'est pas toujours le choix idéal, je dirais que vu que nous n'avons pour l'instant rien de mieux à disposition ni de bonnes raisons de ne pas nous en servir, il

devrait être notre premier choix. Le fait est que de plus en plus d'appareils différents accèdent au Web, et c'est une tendance qui ne semble pas devoir s'arrêter. Vous, développeur, pouvez-vous réagir à cela et offrir une meilleure expérience à vos utilisateurs, indépendamment de l'appareil qu'ils utilisent ? Si la réponse est non, en apprenant les techniques du responsive design, vous le pourrez relativement facilement. Rien que pour cette raison, il vaut le coup de vous y intéresser.

Le plus important est ceci : un responsive design n'est pas la seule façon de proposer une très bonne expérience utilisateur quel que soit l'appareil utilisé. Au final, c'est cela que nous devons tous tenter de faire. Nos visiteurs vont sur nos sites ou nos applications pour une raison. Laissons-les juste faire cela de la façon la plus rapide et la plus agréable possible. Ce n'est pas la manière dont nous construisons l'expérience qui est importante, c'est à quel point un site ou une application permet aux internautes de faire ce qu'ils sont venus faire. La vitesse d'un site, par exemple, a tout autant d'importance, et pourtant on ne lui accorde pas la même attention.

Cependant, tout comme nos techniques doivent s'adapter et changer, nous devons reconnaître que ce que nous construisons est temporaire. On compare souvent la création de sites à l'architecture, au sens où l'on essaie de construire quelque chose de durable. C'est une notion noble, mais combien de sites créés il y a cinq ans sont toujours les mêmes ? Seraient-ils identiques si vous deviez les faire aujourd'hui ? Et dans deux ans ?

Nous ne sommes pas des architectes. Nos créations ne durent pas, et nous devons accepter ce fait. Nous construisons des châteaux de sable. Ils existent pendant quelques instants, les gens s'émerveillent devant eux et en profitent si nous avons beaucoup de chance, puis la mer les efface.

Cela ne veut pas dire que nous ne devons pas nous efforcer de construire des choses plus belles et plus fonctionnelles que celles qui ont précédé, et de le faire de la meilleure manière qui soit. Mais faites-le parce que cela vous facilite l'élaboration de site.

“ Combien de sites créés il y a cinq ans sont toujours les mêmes ?  
Seraient-ils identiques si vous deviez les faire aujourd'hui ? ”

technologie  
**Wi-Fi**  
**sous terre**

Jessica est directrice des ventes et cofondatrice de Blippar. Femme d'affaires en série, elle a travaillé pour la start-up de voyages **isango.com** avant de devenir directrice du marketing pour la région EMA chez **alibaba.com**. En 2010, elle a lancé **Integritour**, une société de tourisme au Kenya.



**Jessica Butcher**



## Avoir le Wi-Fi dans le métro libérera le potentiel de cette technologie.

**I**l est enfin l'heure : après des années de plainte, le métro de Londres va avoir le Wi-Fi. La solution n'est pas parfaite et a son lot de contreparties : le Wi-Fi ne sera disponible que dans quatre-vingts stations du centre de la capitale, ne le sera pas dans les rames, et quiconque ne sera pas client chez Virgin Media devra payer pour l'utiliser. Malgré tout cela, je suis sûre que nous pouvons presque tous nous accorder pour dire que c'est mieux que rien.

Cela aidera en tout cas à combattre l'ennui lorsqu'on attend sur le quai pendant que le métro est en retard. De plus, tout du moins les premiers jours, ce sera trépidant car nous pourrions savoir ce qui se passe en surface, ou regarder les points forts d'un match de foot, ou encore vérifier si le train qui sert à rentrer chez nous est à l'heure.

De mon point de vue, toutefois, l'impact le plus fascinant qu'aura le Wi-Fi sur le métro londonien, et celui qui aura le plus de conséquences à long terme, concerne la publicité.

Les publicités souterraines ont déjà beaucoup changé ces dix dernières années. Il y a d'abord eu les écrans numériques installés dans les plus grandes stations, comme Liverpool Street. Plus récemment, des projecteurs se sont mis à afficher des publicités ressemblant à des pubs télé sur les murs des stations.

C'est cependant le fait qu'il y aura le Wi-Fi dans quatre-vingts des stations les plus fréquentées du métro qui constituera la plus grande de toutes les révolutions, car cela va accroître très fortement la portée et le potentiel des technologies telles que la reconnaissance d'images ou la réalité augmentée.

Cette dernière a commencé cette année à apparaître de plus en plus dans la publicité qu'on trouve sur les panneaux d'affichage ou dans les journaux. Chez Blippar, nous avons travaillé avec de grandes marques telles que Nike, Tesco ou Sony pour enrichir leurs publicités. Nous en sommes à un point où les gens savent maintenant qu'ils peuvent pointer leur smartphone vers une publicité pour obtenir instantanément des informations ou du contenu supplémentaires, par exemple pour savoir où se trouve la

boutique la plus proche, obtenir un code de remise ou encore visionner une vidéo.

Cela ne concerne pas que les marques : les journaux et les magazines s'y mettent eux aussi. Les éditeurs peuvent se servir de la réalité augmentée pour donner à leurs lecteurs la possibilité d'acheter en seulement quelques clics sur leur smartphone des produits testés ou promus dans leurs pages. Quand cette technologie sera adoptée en masse, elle pourrait bien devenir une nouvelle source de revenus pour les éditeurs de magazines.

Mais rien de tout cela ne fonctionnait sous terre avant. Grâce au déploiement du Wi-Fi dans le métro, ce n'est plus le cas, et nous sommes maintenant dans un des marchés publicitaires les plus concurrentiels au monde. C'est un énorme coup de pouce pour l'industrie croissante de la réalité augmentée (dont le Royaume-Uni est le leader mondial, au passage), et c'est une occasion pour les publicitaires et les marques de trouver de nouvelles façons d'attirer l'attention des voyageurs lorsque ceux-ci s'ennuient et ont envie de se divertir.

Les marques avisées doivent commencer à se demander comment tirer parti de ce public captif. Les campagnes incluent déjà des jeux auxquels nous pouvons jouer sur notre téléphone, ainsi que des clips vidéo ou du texte qui nous donnent un petit truc en plus à regarder ou à lire. Il y a vraiment de quoi intéresser les voyageurs, leur vendre quelque chose, ou leur faire passer des messages publicitaires qui influenceront leurs prochains achats.

Jusqu'à aujourd'hui, la réalité augmentée était surtout le domaine de grandes marques nationales ou internationales, car elles sont un peu plus prêtes à expérimenter dans leur marketing. Avoir le Wi-Fi dans le métro devrait donner à un plus grand nombre de consommateurs, et donc à un plus grand nombre de publicitaires, accès à cette technologie. Je pense que dans les années à venir, nous verrons plein de nouvelles marques, grandes comme petites, expérimenter avec le potentiel qu'elle présente.

“ Avoir le Wi-Fi dans le métro va accroître très fortement la portée et le potentiel des technologies telles que la réalité augmentée. ”

# e Navigateurs La bataille suprême



**Firefox, Internet Explorer, Chrome... chacun lutte pour devenir le navigateur numéro un. Découvrez qui se dirige vers la première position et qui va vers la sortie.**

**I**l y a un peu plus de dix ans, Internet Explorer faisait la loi, mais heureusement Mozilla n'était pas prêt à laisser le navigateur de Microsoft dicter nos vies. Firefox est devenu une bonne alternative et sa popularité lui a fait gagner une part importante du marché des navigateurs. Emboitant le pas à Firefox, Chrome a vu son capital augmenter et a fini par prendre la première place.

Ces derniers mois, Internet Explorer et Chrome ont lutté pour le titre de navigateur le plus populaire de la planète, avec Firefox sur leurs talons. Ces trois navigateurs se trouvent tous aux environs de 30 %. Cependant, la part d'Internet Explorer décline lentement tandis que celle de Firefox stagne et que celle de Chrome augmente. Internet Explorer connaît une baisse constante depuis juillet 2008, il était en tête avec 70 % et arrive aujourd'hui à 32 %. Ces chiffres sont les mêmes en Europe, mais chez Microsoft, en Amérique du Nord, cette baisse n'a pas

été aussi sévère : il est passé de 67 à 38 %. En Asie, sa baisse de popularité a été bien plus importante : de 79 à 32 %. Un chiffre étonnant étant donné que la Chine possède de loin le plus gros pourcentage d'utilisateurs d'IE6 au monde, 24 % selon [www.ie6countdown.com](http://www.ie6countdown.com).

Firefox a connu une légère baisse au cours de cette même période, commençant à 26 % et finissant 0,5 % plus bas. En Europe, la tendance est la même, de 36 à 31 %, tandis qu'en Amérique du Nord elle est de 26 à 22 %. Toutefois, en Asie, la popularité de Firefox a augmenté : de 18 % en juillet 2008, elle est passée à 24 % en mai 2012. La légère baisse de Firefox est due au marketing effréné que fait Google pour Chrome. Et, pour dire

la vérité, même si Firefox est toujours super, il a maintenant davantage de concurrents et a du mal à suivre.

Chrome est le grand gagnant sur cette même période. Depuis septembre 2008, il est passé de 1 % de part de marché mondiale à 32 % en mai 2012, plutôt impressionnant. C'est presque pareil en Europe : de 1 à 29 %. En Amérique du Nord, il est passé de 1 à 26 %, tandis que c'est l'Asie qui a connu la plus grande augmentation, avec 38 % en mai 2012.

Lessor de Chrome ressemble à celui qu'avait connu Internet Explorer : Google est le plus grand moteur de recherche au monde, et Microsoft est le système d'exploitation le plus populaire. Ils ont tous deux sorti un produit qui a immédiatement

attiré un public gigantesque. Cependant, là où ils diffèrent un peu, c'est que Chrome n'est pas un composant du moteur de recherche et doit être téléchargé à part, mais cela a peu d'importance vu l'influence de Google dans le monde. La raison de sa popularité n'est toutefois pas simplement une question de logistique. Chrome est léger, rapide, sécurisé, et s'intègre bien aux autres services de Google. De plus, ce navigateur n'est pas populaire uniquement auprès des consommateurs ordinaires, il l'est aussi énormément auprès des Webdesigners et des développeurs. Un petit sondage réalisé par Web Design sur Twitter a montré que Chrome était le navigateur le plus populaire en arrivant à 59 % des votes, Firefox à 23 %, Opera à 12 %, Safari à 6 % et Internet Explorer à 0 %.

Pourquoi cette popularité ? Pour toutes les raisons citées ci-dessus et grâce à d'excellents outils de développement. Il semblerait donc que Google va rester maître du monde.

☞ Internet Explorer connaît une baisse constante dans le monde entier depuis juillet 2008. ☞

## <news cloud>

Petit résumé des tendances

### Android Jelly Bean

La dernière version d'Android, Jelly Bean ou Android 4.1, lancée en juillet dernier, améliore l'interface utilisateur. Elle comprend un assistant vocal similaire à Siri et Chrome est son navigateur par défaut. Stock Android navigateur est remplacé par la version mobile Android de Google Chrome dans les appareils avec Android 4.1 préinstallé.

### Android Jelly Bean

Le géant de la recherche dévoile Chromebook et Chromebox, un ordinateur apparenté à un Mac mini.

Selon Peter Yared, directeur technique de CBS Interactive, le Responsive Design a raté son coup.

Le nouveau système d'exploitation supportera les écrans de tablettes de 80 pouces.

## Gumby

Un nouveau responsive framework appelé Gumby

Gumby est un nouveau responsive framework CSS basé sur une grille de 960 pixels que vous connaissez déjà. Mailleable, il comprend de nombreuses fonctionnalités, comme des grilles hybrides, des formulaires à mettre en forme, des boutons faciles à implémenter, des onglets flexibles et des templates PSD. Informations sur [www.gumbyframework.com](http://www.gumbyframework.com).

GOOGLE

## Windows 8

Le WP App Store non officiel permet aux utilisateurs d'installer des extensions et des thèmes depuis leur tableau de bord.

<abonnement>

Abonnez-vous et recevez vos numéros chez vous ou au bureau



12 numéros  
**79 €**

au lieu de 106,80€

Ne manquez aucun numéro

ORACOM édite plus de 20 magazines dédiés à la création numérique,



<offre lecteurs>

Abonnez-vous et commencez à économiser dès maintenant

# ÉCONOMISEZ jusqu'à 30% ABONNEZ-VOUS !



DÉCOUVREZ LES  
NUMÉROS SPÉCIAUX  
DE VOS MAGAZINES  
PRÉFÉRÉS  
[shop.oracom.fr](http://shop.oracom.fr)



paiement  
sécurisé



service client  
dédié



promotions  
exclusives



nos parutions en  
avant première

la high-tech et la maison avec plus de 4 millions de lecteurs par an.



# ALA

ala.ch

Développé avec: HTML, CSS, JavaScript, Photoshop



Designers **Ala Ramildi et René Keller**

ala.ch

ALA est un site visuellement complexe et facilement accessible par les clients potentiels.



Le site d'ALA, qui se sert d'une technique de défilement toujours aussi populaire, a été conçu pour procurer une expérience intéressante et efficace à l'utilisateur. Photographie et pixel art voyant accueillent le visiteur. Le premier écran permet d'en savoir plus

sur le studio, puis invite le visiteur à voir quelques exemples du travail d'ALA.

« Nos compétences principales sont le design, le concept et l'illustration pour écrans. Ce sont des disciplines visuelles, dit René Keller. Voilà pourquoi nous savions depuis le début que le but du site allait être de montrer des éléments visuels. Nous avons décidé de simplifier le concept mais d'y inclure davantage de gadgets étonnants. Pour la simplification,

nous en sommes venus à la conclusion que la façon la plus rapide de voir notre portfolio était tout simplement de faire défiler la page. »

Le site n'est pas non plus une simple représentation fixe des créations du studio. Il était important de proposer de l'interactivité et de l'animation à chaque niveau du site, au fur et à mesure que le visiteur ferait défiler la page. Le temps passé à peaufiner le site grâce à un prototype se voit, et a donné une interface qui montre de façon claire le sens du design d'ALA.

Keller termine : « Pour le design, nous trouvons que le mélange de design visuel et d'interactivité est plutôt original, même si de nombreux sites faits d'une longue page à faire défiler sont apparus ces derniers mois. Pour le contenu, nous avons toujours voulu être honnêtes et efficaces. »

**●● Pour le design, nous trouvons que le mélange de design visuel et d'interactivité est plutôt original. ●●**



**<Ci-dessus>**

• Les couleurs complémentaires, la typographie épurée et une forme d'équilibre rendent le site ALA attractif et intéressant.



**<Ci-dessus>**

• ALA n'a pas oublié ses racines de créateurs de pixel art. Le jeu Web Energy Coach montre à quel point ils sont doués dans ce domaine.



**<À droite>**  
• Copsie, créée par Dan Rhatigan et disponible sur Font Squirrel, est une des deux principales polices utilisées sur le site.

**<À droite>**  
• La deuxième police au style vieilli utilisée ici est Matiz, par Beycan Çetin. Elle est également disponible sur Font Squirrel.

abcABC 123456

abcABC 12345

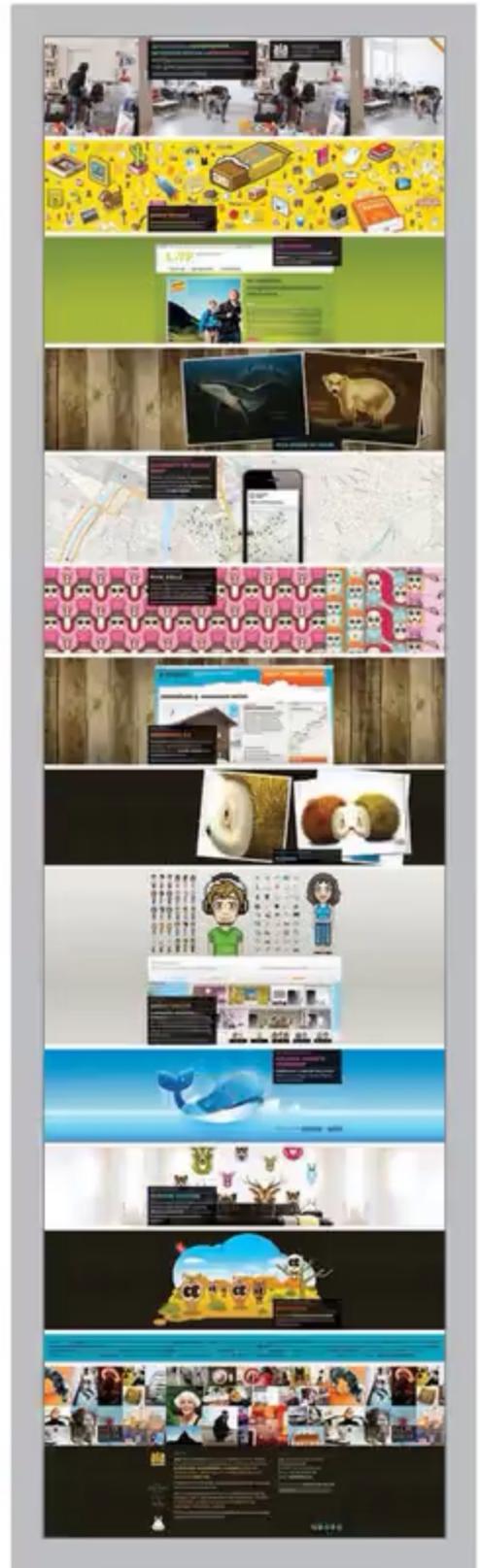
**<À droite>**  
• L'utilisation simple mais efficace de la technique de défilement de la page permet d'accéder facilement au portfolio d'ALA.

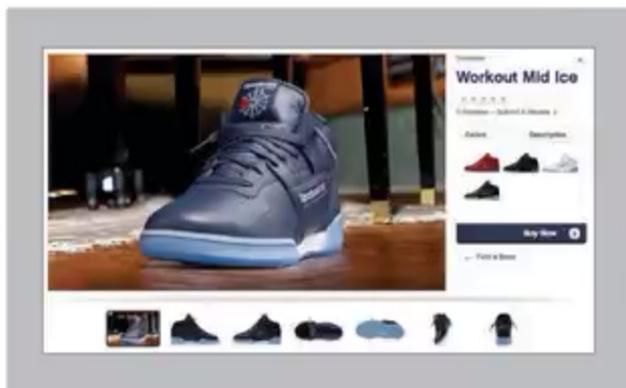
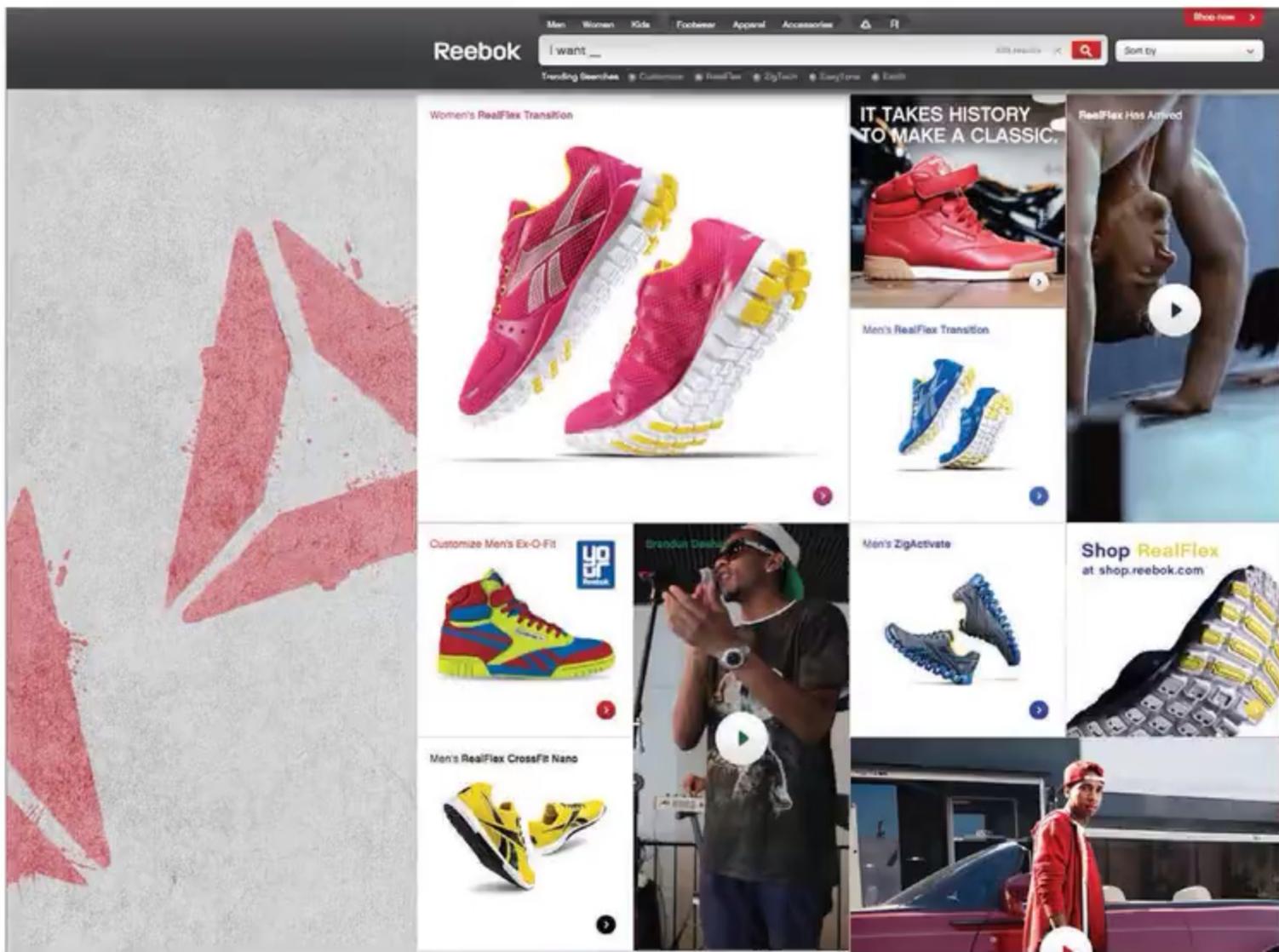


**<Ci-dessus>**  
• Illustration et développement technique s'assemblent chez ALA. Le studio sait faire un bon responsive design d'écran et des illustrations et concepts de grande qualité.



**<Ci-dessus>**  
• Le site ALA montre également que les designers de l'agence adorent faire des personnages. Le site actuel met en avant plusieurs de leurs créations.





**<Ci-dessus>**

Le site Reebok mène au site d'e-commerce, mais fait en sorte d'intéresser le visiteur grâce à de la vidéo, des images et de l'audio relatifs à la plupart des produits présentés.



**<Ci-dessus>**

Le site Reebok n'oublie pas qu'il doit vendre des produits, et fait donc ressortir ses gammes de produits de la page grâce à de superbes images.



**<Ci-dessus>**

La recherche intelligente est au cœur du site de Reebok, disponible dans toutes les langues supportées par la société.



**<Ci-contre>**

Les publicités et autres matériels de promotion côtoient les produits pour créer une expérience que les visiteurs du site trouveront immersive.

# Reebok

[www.reebok.com/en-US/](http://www.reebok.com/en-US/)

**Développé avec** EPiServer CMS 6 R2, WebServer IIS 7.5, Code framework ASPNET 4.0, HTML5, jQuery, CSS3.



Jakob Kahlen, directeur de la création, Hello Monday.



Per Osbeck, architecte technique, LBI.

Designer **LBI Sweden / Hello Monday**

[www.lbisweden.com](http://www.lbisweden.com) / [www.hellomonday.com](http://www.hellomonday.com)

Redéfinir l'interaction entre les consommateurs d'une marque et le site de celle-ci.



première vue, le site Reebok US ressemble à d'autres sites de marques ayant adopté le design façon carreaux afin de présenter leurs gammes de produits. C'est lorsqu'on y regarde de plus près qu'on se rend compte à quel point c'est une prouesse technique.

Peu de sites peuvent se vanter d'être aussi dynamiques que celui de Reebok où chaque bloc de contenu de la grille est sans cesse mis à jour.

Les deux agences ayant collaboré sur le site ont de toute évidence misé sur leurs points forts. « Le nouveau site Web redéfinit la recherche sur les sites de marques grâce à une recherche personnalisée en temps réel.

Contrairement aux sites de marques classiques, Reebok.com encourage les internautes à faire des recherches », nous dit Jakob Kahlen, directeur de la création chez Hello Monday. Grâce à Apache Solr, le site affiche son contenu de façon précise et à une vitesse stupéfiante.

Comme la totalité du site est construite sur la base d'un CMS, le contenu peut être mis à jour n'importe quand. « Le point central de cet écosystème numérique est un CMS qui propose une approche unique centrée sur l'utilisateur, se concentrant à parts égales sur les utilisateurs finaux et les administrateurs, dans le but de rendre l'expérience agréable, rapide et utile pour tout le monde », dit Per Osbeck, architecte technique chez LBI.

**<Ci-dessus>**  
• Chaque transition est entrecoupée d'une courte vidéo en plein écran, rythmée et dynamique.

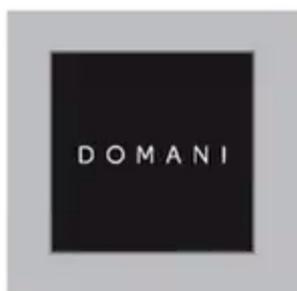


Peu de sites peuvent se vanter d'être aussi dynamiques que celui de Reebok, où chaque bloc de contenu se trouvant dans la grille est sans cesse mis à jour.

# Domani

[www.domanistudios.com](http://www.domanistudios.com)

**Développé avec** Framework MVC côté client, GIF animés, HTML, CSS, JavaScript, optimisé pour iPad



Designer **Jonathan Hills**  
[www.domanistudios.com](http://www.domanistudios.com)

Le site de Domani Studios se sert d'images frappantes illustrant les prouesses techniques de l'agence.



Le développement du site de sa propre agence est un des projets les plus importants à réussir. Le site Domani a un design épuré et évite ce piège qui consiste à remplir les pages d'images ou d'animations afin d'attirer l'attention.

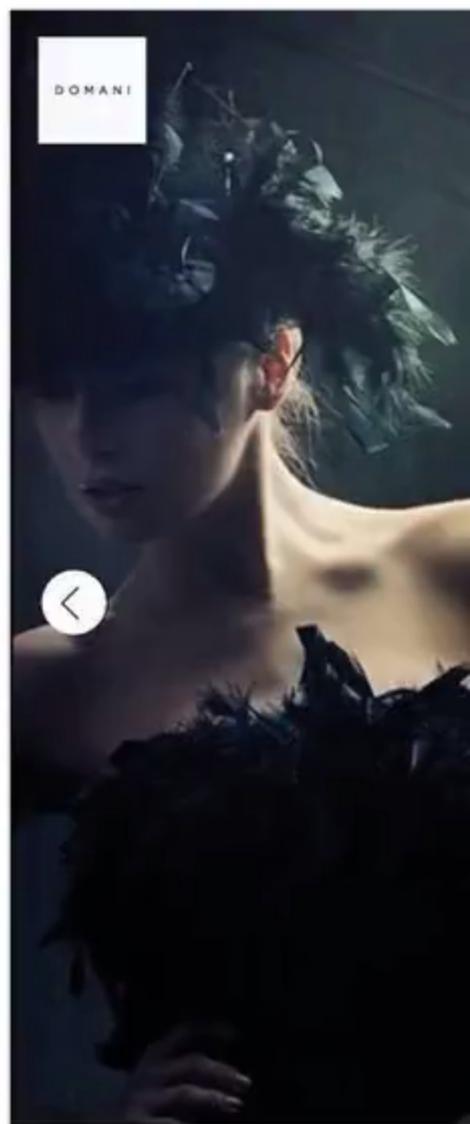
L'image initiale fait un fondu puis propose les derniers projets de l'agence ainsi que des pages d'information grâce à un défilement horizontal fluide qui change agréablement du défilement vertical que l'on trouve sur tant de sites du même genre.

« Nous voulions par-dessus tout que le site représente l'esprit de l'agence :

vivant tout en étant un peu surprenant», explique Jonathan Hills, fondateur. Domani fait également en sorte que le site soit aussi beau que possible sur les plateformes mobiles, en particulier sur l'iPad. Lorsqu'on le visionne sur une tablette, il ne semble pas avoir été forcé de se plier aux contraintes que pose celui-ci, mais être fait exprès pour lui. Ce qui est clair, c'est que l'indépendance du studio ressort du design du site, comme le conclut Jonathan :

« Il y a des sites d'agences vraiment bien, c'est sûr, mais la majorité d'entre eux m'ont toujours paru assez stagnants, sans prise de risques. Nous voulions, en tant qu'agence indépendante, ne pas tomber dans ce piège. Nous avons travaillé dur pour que le site soit pittoresque. »

**⦿⦿ Nous voulions par-dessus tout que le site représente l'esprit de l'agence : vivant tout en étant un peu surprenant. ⦿⦿**



**<Ci-dessus>**  
• Le site Domani se charge rapidement et présente la première de ses nombreuses images saisissantes au visiteur. On peut accéder aux principales parties du site à partir de cette page.

**abcABC**  
**1234567890**  
abcABC  
1234567890

**<Ci-dessus, de haut en bas>**  
• La version PT de Futura provient de la police originale créée en 1927 par Paul Renner. Cette police d'écriture fait partie du service TypeKit.  
• Omnes Pro Regular et Semibold ont été conçues par le studio Darden, à New York. La série complète de polices est disponible sur TypeKit.

AGENCY WORK CAREERS CONTACT

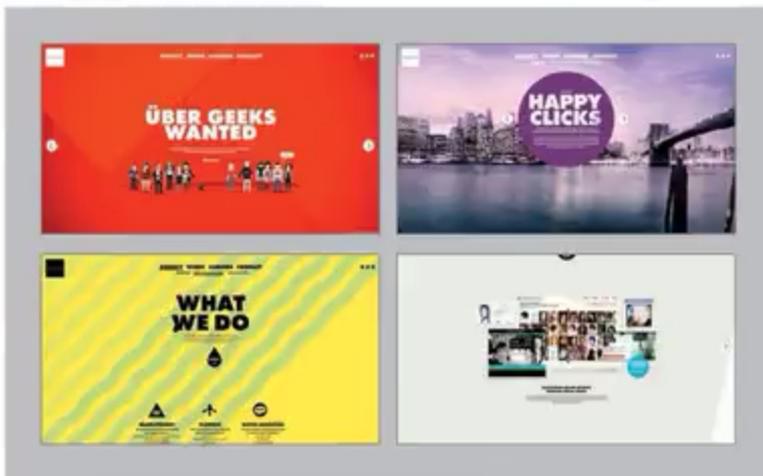


# FASHION FIX

From eCommerce to social media to in-store kiosks, we've spent the last 10 years helping some of the world's leading Fashion & Beauty brands connect with consumers.

[VIEW OUR WORK FOR ESTÉE LAUDER](#)

©2012 DOMANI STUDIOS LLC. All Rights Reserved.



**«De gauche à droite et de haut en bas»**

- Même la page de recrutement de Domani est un bijou d'élégance de design, faisant preuve d'une attention pour les détails que les clients potentiels apprécieront sans aucun doute.
- Un défilement horizontal fluide et rapide sert sur les pages d'information de Domani. Tout ce que vous devez savoir se trouve là, affiché grâce au grand talent en design de l'agence.
- Les sites réalisés pour des clients sont exposés avec des pages d'intro stupéfiantes qui mènent ensuite à des détails supplémentaires sur leur création.
- L'esprit de Domani ressort de chaque page, y compris celles des services et processus, qui permettent de se faire une idée du style de design de la société.

**«Ci-dessous»**

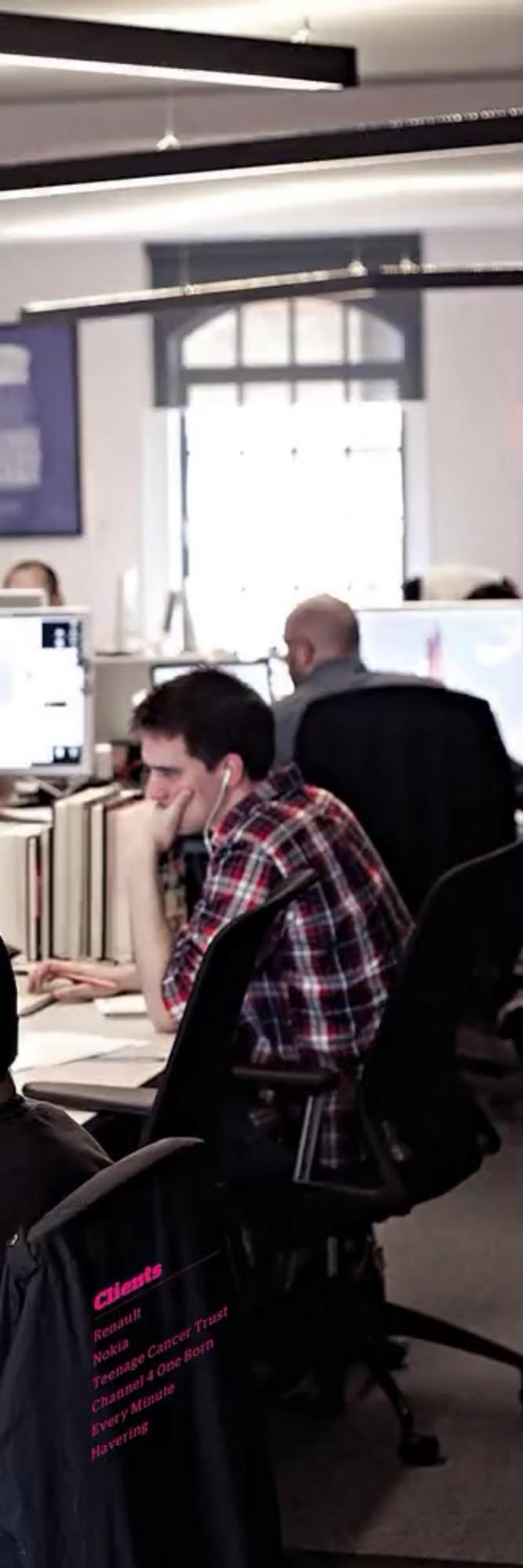
• Le site Domani est rempli d'images de son équipe en plein travail. Le dynamisme et la gaieté de ces images sauteront aux yeux des clients potentiels.



# Sous pression

Airlock, spécialiste des grandes marques, conçoit des campagnes créatives avec une méthode de design orientée mobile. Découverte d'une agence numérique londonienne.

**qui** Airlock **quoi** Agence numérique créative, fait partie de Leo Burnett London, une société du groupe Publicis  
**où** Londres **web** [airlock.com](http://airlock.com)



**Airlock est une agence de stratégie numérique maintes fois récompensée, créée pour être un lieu où se rencontrent idées et technologie.**

Aujourd'hui, elle se présente principalement comme une spécialiste en engagement numérique. Cette société crée du contenu et des services numériques qui ramènent un public à ses clients.

Elle connaît en profondeur la manière dont les différents publics consomment le multimédia sur de nombreux supports, et crée du contenu qui intègre en conséquence la vie numérique des consommateurs. Les secteurs principaux d'Airlock sont la stratégie globale de marque, le design et le développement de contenu (sur tous supports numériques), et les campagnes publicitaires en ligne, qui tombent dans trois catégories de services : stratégie, création et technique.

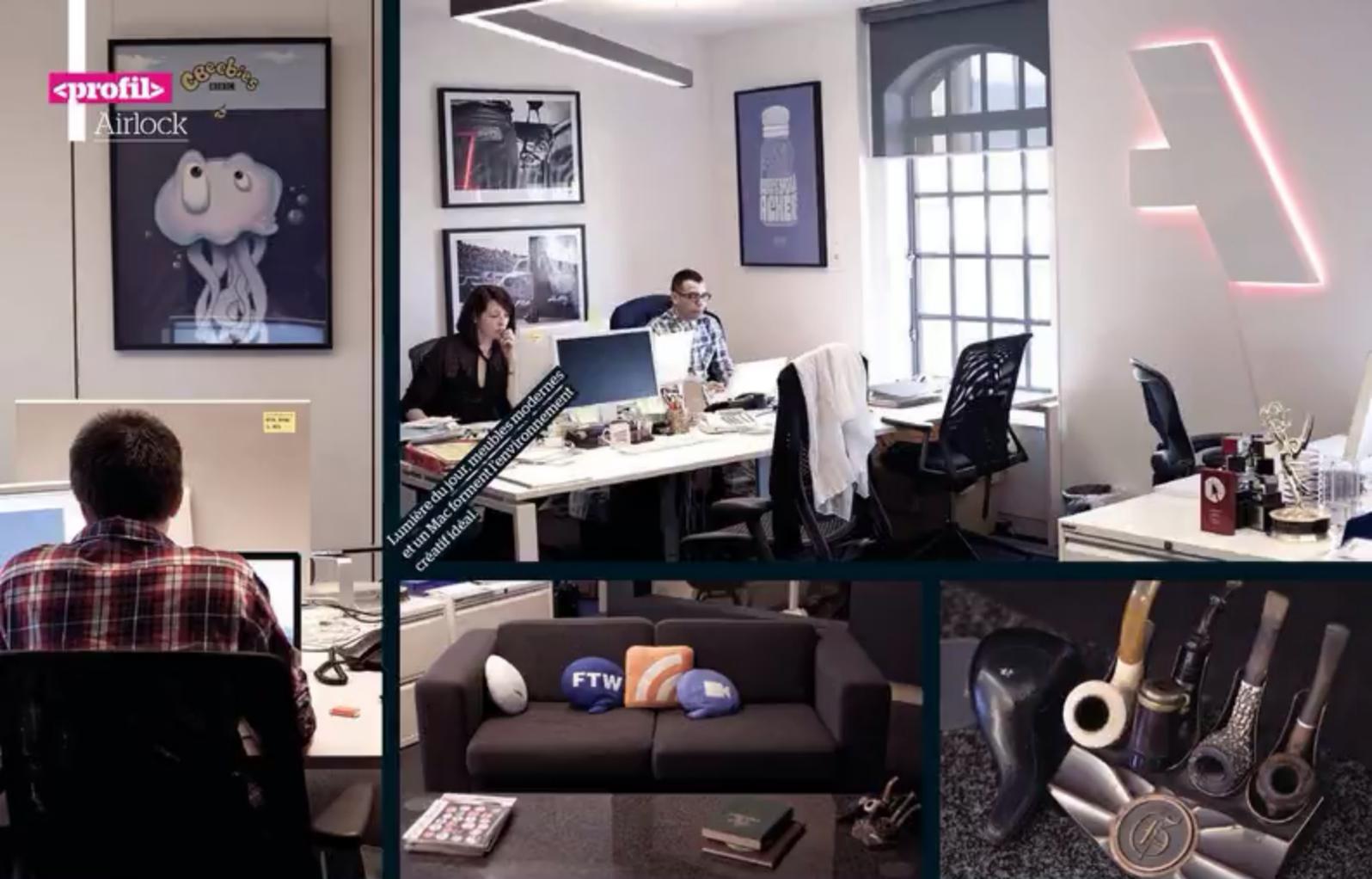
L'agence a été créée par Will Lebens (directeur général), Charlie Martin (directeur de la création) et Joseph Denne (directeur technique), rejoints par Chris Mair, devenu le directeur de la stratégie en 2005, qui venait de Diesel HQ où il était directeur de la stratégie numérique.

Au cours des dix dernières années, Airlock a travaillé avec bon nombre des marques les plus connues au monde, comme Virgin, Burberry, BMW, Nokia, Diesel, Renault et Heineken. Plus récemment, Airlock s'est

implantée comme spécialiste dans le secteur de la radiodiffusion et a développé plusieurs projets numériques importants et multiplateformes comme *Battlefront*, titulaire d'un Emmy et nommé aux BAFTA ; *Maestro* de BBC 2 ; *World on the Move*, nommé aux Webby et ayant remporté un Sony Radio Award ; le site Web global de l'émission télévisée culte *Top Gear* ; et *Life Begins*, nommé aux BAFTA.

Airlock est née en 2001 comme agence publicitaire en ligne, ainsi qu'elle se présentait à l'époque. Elle avait beaucoup d'expérience avec les marques, des idées ambitieuses et avait créé un système d'affichage de publicités vidéo propriétaire. Airlock a commencé à créer des campagnes pour des sociétés comme Ford, Disney et Levi's, qui voulaient innover en utilisant une technologie créative. Au fur et à mesure que la relation avec ses clients se développait, l'agence a commencé à s'intéresser à la relation entre les utilisateurs et le contenu d'une autre nature que les campagnes. Airlock a développé des communautés et est devenue plus stratégique. Cela a changé une fois de plus lorsqu'elle a commencé à travailler avec des diffuseurs comme la BBC, car cela l'a aidée à comprendre le rôle du numérique dans le modèle de la diffusion et l'a donc forcée à se demander comment faire et distribuer ce contenu plus complexe. Aujourd'hui, elle aide des marques prospères à se comporter comme des diffuseurs, ce qui la met dans la position enviable d'une société bien placée pour conseiller les marques et

**Clients**  
Renault  
Nokia  
Teenage Cancer Trust  
Channel 4 One Born  
Every Minute  
Havering



Lumière du jour, meubles modernes et un Mac formant parfaitement créatif (et ah).

### Airlock

Fondée 2001  
 Créateurs Will Lebens, Charlie Martin, Joseph Denne



"Work Hard" était une des premières campagnes faites pour Diesel. Bien d'autres ont suivi.

Nombre d'employés

9



Elle a travaillé avec Burberry sur de nombreux projets, dont la campagne de lancement Icon Collection.

Nombre d'employés

4

La "boîte vidéo" qu'a faite Airlock pour Fanta était une de ses premières innovations.



Motorola on Tour était sa première excursion dans le Webdesign, et lui a fait remporter quelques prix.



Airlock a travaillé sur un projet appelé IOff pour relancer la série MBWI au Royaume-Uni.



## Les agences qui font continuellement du bon travail seront reconnues pour cela.

leur apprendre comment s'inspirer du modèle de la diffusion pour créer un contenu convaincant.

Airlock a commencé sa vie sur Internet sous le nom de theairlock.com. Will Lebens, directeur général, nous raconte l'histoire surprenante de la transformation de cette URL. « Le nom Airlock ("sas" en français) vient du concept de rassemblement en un seul et même lieu d'idées et de technologie. Pendant les cinq premières années, nous nous sommes contentés de theairlock.com comme URL, en surveillant de près airlock.com, alors inactif. Et puis, en 2006, après des années de tentatives de contact, nous avons reçu un e-mail d'un étrange bonhomme canadien nous informant que nous pouvions avoir le domaine si nous lui envoyions

un lave-vaisselle Miele haut de gamme, ce que nous avons fait. Cela nous a coûté un peu plus de 500 livres (environ 650 euros), ce qui est plutôt bon marché pour un domaine de premier niveau composé d'un seul mot. »

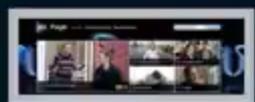
Avoir une activité continue est essentiel pour la prospérité d'une agence. Chris Mair, directeur de la stratégie d'Airlock, nous explique qu'une agence active a souvent un mauvais site car elle met tout son génie créatif dans d'autres projets. « On dit souvent que les meilleures agences ont les pires sites, pour la simple raison que les bonnes agences ont peu de temps à consacrer à leur propre site car elles sont trop occupées à créer de super choses pour leurs clients. Il

ya une part de vérité là-dedans. Les agences qui font continuellement du bon travail seront reconnues pour cela, et on se souviendra d'elles pour cette raison et non pas pour leur site Web. Cela dit, il est très important de suivre ses propres conseils, et de nos jours les sites n'ont pas vraiment d'excuse pour aller à contre-courant. Nous sommes actuellement en train de refaire airlock.com pour qu'il s'affiche bien mieux sur téléphones portables et sur tablettes. Si seulement les jours étaient plus longs ! »

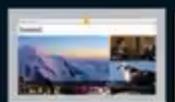
L'équipe d'Airlock a une grande expérience, la plupart de ses membres étant dans l'industrie depuis plus de dix ans. Mair nous explique la répartition du travail : « L'équipe principale d'Airlock est composée d'environ vingt personnes, réparties à peu près en un tiers de techniciens, un tiers de designers et un tiers de stratèges et d'équipes en contact avec la clientèle. Les membres d'Airlock sont très expérimentés. La plupart d'entre eux sont dans l'industrie depuis maintenant plus de dix ans. Nous avons donc une



Airlock a refait le site principal de Top Gear et a travaillé directement avec M. Clarkson en personne.



Elle a fait l'architecture de l'information et le design de l'ITV Player original.



Nombre d'employés  
**35**

2008

2009

2010

2011

2012

Nombre d'employés  
**23**

Elle a été l'agence anglaise principale d'Heineken pendant plusieurs années et a travaillé sur plusieurs campagnes publicitaires et lancements de produits.



Elle a reçu son deuxième Emmy Award international pour son travail sur Battlefront, pour Channel 4.



Airlock est sur le point de lancer un projet majeur pour Renault TV.

*méthode assez stratégique : nous avons tendance à faire la majorité de notre réflexion, de notre planification et de notre expérimentation en interne, et nous travaillons souvent avec des équipes de production spécialisées pour donner vie à nos idées. Nous sommes en bons termes avec plus de trente studios dans le monde entier.*

Une agence fonctionne grâce à ses clients. Mair nous explique comment l'agence attire de nouveaux contacts : « Nous obtenons de nouveaux clients grâce à trois choses : le bouche-à-oreille et autres types de recommandations, le fait que les clients viennent nous trouver, et le fait que nous allons vers eux. Ce sont trois choses importantes et, au fil des ans, elles nous ont apporté de très bonnes nouvelles affaires. Nous abordons chacune d'entre elles différemment. Pour les recommandations, l'important est de faire sans cesse du bon travail pour les gens et de bien s'entendre avec eux. C'est aussi simple que ça. Si vous y arrivez, ils vous recommanderont à d'autres personnes, et vos

nouveaux contacts arriveront bientôt en masse.

Pour les clients qui viennent vous trouver, il y a plein de choses à faire : relations publiques, participer à des concours décernant des prix, bloguer, être orateur lors de conférences, etc. Plus vous faites d'autopromotion, plus on vous trouvera. Pour finir, pour ce qui est de trouver des clients, nous avons une liste de marques avec lesquelles nous aimerions beaucoup travailler et que nous contactons de temps en temps en leur présentant des choses qui pourraient les intéresser. Parfois ça marche, le plus souvent non. Ça fait mal de se faire rejeter, mais ne vous découragez pas. Un jour, cela paiera. »

Les grandes marques font partie intégrante d'Airlock, mais, comme l'explique Lebens, les marques connues ne sont pas tout : « Comme beaucoup d'agences, nous devons être sélectifs, mais nous prenons notre décision en fonction de l'occasion qui semble se présenter, pas en fonction du type d'organisation concernée. Il arrive parfois qu'un petit

projet fasse comprendre votre mode de pensée à un client, et que cela entraîne des opportunités plus importantes. C'est ce qui s'est passé avec Diesel. Ou parfois l'objectif commercial est si intéressant que nous ne pouvons pas résister au défi, comme pour [www.topgear.com](http://www.topgear.com). Comme nous adorons les nouveaux challenges, il est très rare que nous décidions qu'un projet est inaccessible à cause du résultat requis. »

Différents projets exigent différentes équipes. Mair explique comment Airlock aborde ses projets. « La chronologie d'un projet dépend de beaucoup de choses, comme son ampleur, sa complexité, les capacités du client, etc. Nous n'avons pas d'agenda fixe car nous travaillons sur de nombreux types de projets différents. L'année dernière, par exemple, nous nous sommes occupés d'un gigantesque projet pour BBC Worldwide qui nous a pris la majeure partie de l'année. Cette semaine, nous avons démarré un autre projet pour la BBC qui, lui, prendra trois semaines. Pour nos



Will Lebens, directeur général d'Airlock, aime prendre des décisions en fonction des occasions qui se présentent.



Les géhies créatifs d'Airlock sont de grands fans de la bonne vieille chemise à carreaux.



## parole d'expert

Joseph Denne,  
directeur technique,  
Airlock

« JavaScript a connu une révolution ces dernières années. Le nombre incroyable de frameworks existants a permis de faire des solutions bien plus sophistiquées. Même si d'autres technologies existent, JavaScript reste le meilleur langage à utiliser. »



WEB [airlock.com](http://airlock.com)  
CRÉATEURS Will Lebens, directeur général  
Charlie Martin, directeur de la création  
Joseph Denne, directeur technique  
Chris Mair, directeur de la stratégie  
ANNÉE DE CRÉATION 2001  
NOMBRE D'EMPLOYÉS 35  
VILLE Londres, Royaume Uni

### SERVICES

- > Stratégie digital de marque
- > Développement créatif
- > Production de contenu numérique
- > Marketing des médias sociaux
- > Gestion de contenu

projets, nous suivons un processus relativement solide, quelle que soit leur nature. En général, un chef de projet participe du début à la fin, et d'autres participent à différents stades selon ce qui est requis. »

Il est important d'utiliser l'outil approprié. Mair nous parle de ceux qu'Airlock préfère : « Les projets commencent sous forme de prototypes, faits sur papier sous forme d'esquisses en rouge et noir. Ensuite vient l'architecture de l'information, réalisée grâce à OmniGraffle. Pour le design, nous utilisons principalement Adobe : la plupart de nos créations sont faites sous Photoshop ou Illustrator. Pour le build, nous sommes très open source. Nous aimons beaucoup le CMS Symphony, qui est un système de gestion de contenu XSLT open source. Nous trouvons que c'est le meilleur CMS du marché et nous l'utilisons dans presque tous nos projets. »

Lorsqu'un projet est fini, il doit être remis au client. « En général, les deux dernières semaines d'un projet sont une période d'assurance qualité pendant laquelle nous faisons tester en profondeur ce que nous allons remettre au client par plusieurs personnes. Le client y participe en général, donc il n'y a pas vraiment d'instant où nous lui dévoilons le projet, il s'agit plutôt d'une présentation graduelle dont il fait partie. Pour ce

qui est de l'assistance technique, nous incluons à nos termes et conditions une période de garantie pendant laquelle nous corrigeons la majorité des problèmes. Après cela, nous proposons plusieurs contrats d'assistance. La plupart de nos clients continuent à travailler avec nous après la sortie de leurs projets initiaux. »

Le HTML5, le CSS3 et jQuery sont les technologies qui construiront la prochaine génération de sites Web. Joseph Denne, directeur technique d'Airlock, fait part de son avis sur les applis du moment. « Le HTML5 est devenu bien plus grand que les versions précédentes. Il a introduit de nombreuses API différentes qui permettent de développer des projets bien plus ambitieux qu'avant.

Nous ne sommes plus limités à la création de sites Web, et nous n'avons plus à confiner ceux-ci dans les navigateurs. Nous pouvons tirer parti des nombreux appareils apparaissant sur le marché et des fonctionnalités qu'ils proposent, et considérer les sites plutôt comme des applications, ou alors faire des applications et ne plus les appeler "sites Web". La prolifération d'appareils mobiles a introduit des technologies dont nous pouvons tirer parti grâce au HTML5, comme le GPS, l'accélération matérielle (pour la vidéo, les jeux, etc.) et même les bases de données locales. Nous



Le Responsive Design est notre base, tout ce que nous faisons pour le Web est créé selon ce principe.

**<profil>**  
Airlock

pouvons même créer des applications iOS et Android avec. Pour une agence, pouvoir exploiter tout cela permet de concevoir et de créer des choses bien plus complexes.

Le CSS3 a fait disparaître bien des restrictions auparavant imposées par rapport au design, ce qui lui permet d'être plus attrayant et également plus réactif à ce que fait l'utilisateur. De plus, cela permet de mettre des éléments du design comme les dégradés, les coins arrondis et les ombres portées dans le code plutôt que dans des fichiers.

JavaScript a connu une révolution ces dernières années. Le nombre incroyable de frameworks existants a permis de faire des solutions bien plus sophistiquées. Même si d'autres technologies existent, JavaScript reste le meilleur langage à utiliser.

Lorsqu'on mélange ces innovations, cela permet de faire des expériences réellement intéressantes en supprimant les contraintes auparavant imposées, et en utilisant de nouvelles méthodes pour proposer le contenu. Nous n'avons plus à considérer les "sites Web" comme des sites et n'avons plus à utiliser le modèle de la page. Au lieu de cela, nous pouvons les aborder comme des expériences pouvant exister et se comporter de façon complètement différente par rapport à avant. »

Le domaine mobile doit maintenant être pris en compte lors du design. Denne explique comment Airlock l'aborde, ainsi que le reste : « On pourrait appeler notre position "mobile d'abord". Nous considérons que les appareils et le contexte matériel font partie de la planification lors du début d'un projet, et savons que les internautes ne sont plus mariés aux ordinateurs de bureau. Le responsive design est notre base, tout ce que nous faisons pour le Web est créé selon ce principe avec une attention plus ou moins grande portée sur la fonctionnalité personnalisée à appliquer selon le matériel du public concerné. »

Des sites bien faits doivent être vus. Denne nous dit que l'agence a une équipe spécialisée pour amener des visiteurs : « La recherche naturelle reste un facteur important du trafic, mais ce n'est plus le seul.

Il existe plusieurs méthodes que l'on peut employer pour faire passer le mot, mais ce qui amène surtout des visites, c'est quand on engage une conversation, en général par un mélange de planification de contenu, de relations publiques, de contacts avec les blogueurs, et d'une équipe de seeding spécialisée. Notre approche dépend des projets sur lesquels nous travaillons. Par exemple, pour Battlefront pour Channel 4, nous avons engagé une équipe de trois personnes spécialement pour créer et gérer le contenu Web : un éditeur, dont le rôle était de superviser la production du contenu numérique ; et deux seeders, qui ensemble ont géré la distribution de contenu apparenté sur plus de mille cinq cents sites Web, blogs et groupes de réseaux sociaux différents. Le résultat de tout cela a été qu'on a énormément parlé de Battlefront, et que plein de gens ont fait un lien vers le site central que nous avons créé. »



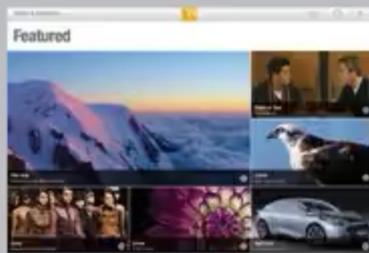
### Projet clé

## Renault TV

La plateforme multimédia collaborative pour le géant français de l'automobile.

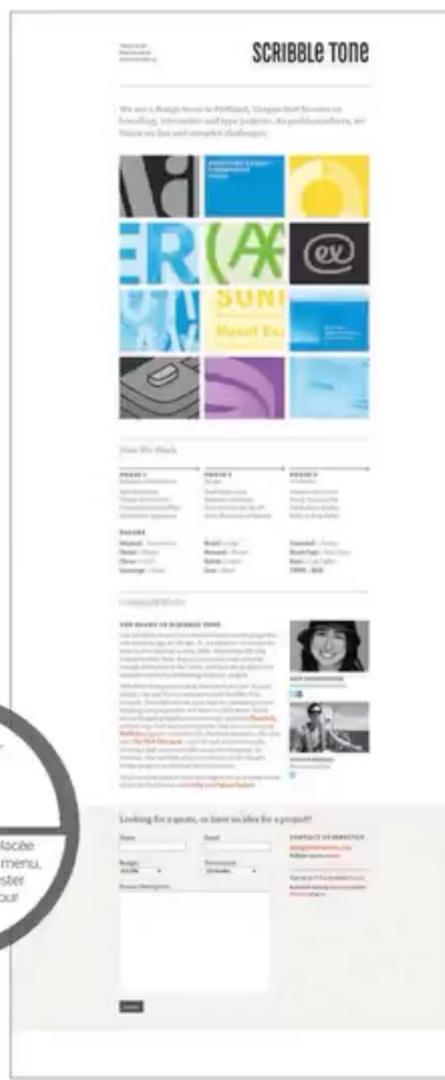
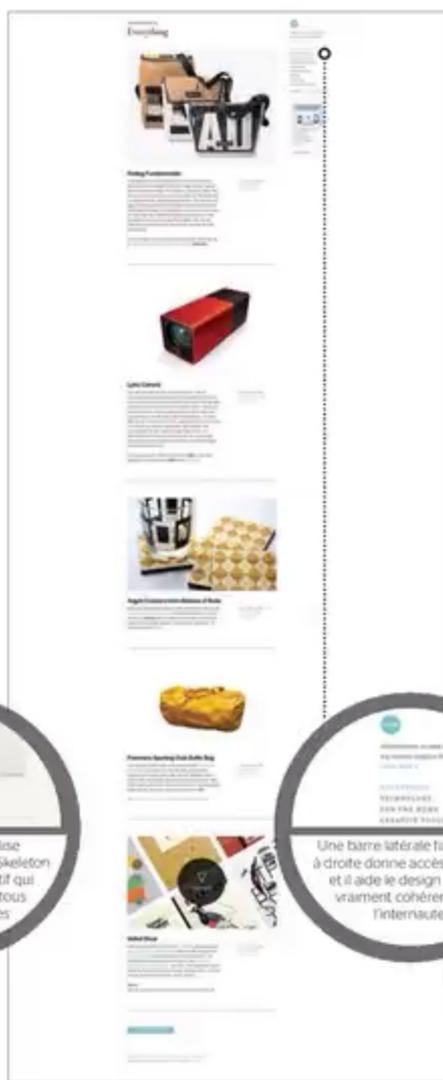
Airlock travaille actuellement pour Renault sur un projet appelé Renault TV. Elle travaille en équipe avec une autre agence du groupe Publicis, Publicis Entertainment. Ce projet, en préparation depuis de nombreux mois, est censé sortir bientôt.

Renault TV est la plateforme de contenu du monstre français de l'automobile. Elle accueille l'énorme quantité de programmation que fournit Renault, ce qui comprend des documentaires et des articles sur sa participation aux courses automobiles. Airlock s'est principalement occupée du design et du développement de cette nouvelle plateforme qui accueillera le contenu. L'équipe a créé un Responsive Design qui propose plusieurs types de contenu selon qu'on utilise un ordinateur de bureau, un téléphone portable ou une tablette.



## Mise en page simple et épurée

Une mise en page épurée, propre et simple peut transformer un blog en une



### Loghificio

[www.loghificio.com/eng/blog.php](http://www.loghificio.com/eng/blog.php)

**Plateforme de développement** HTML, CSS, JavaScript

Loghificio est un blog de type responsive qui utilise une mise en page simple composée de deux colonnes et de beaucoup d'espace pour laisser respirer le contenu. Une texture d'arrière-plan discrète forme une toile de fond qui aide à mettre en valeur le contenu. Il y a peu de texte, mais une jolie police sans empattement lui donne de la lisibilité tandis que les images sont mises en vedette et donnent au blog un charme discret et attrayant.

### Needs/Wants

[needswants.com](http://needswants.com)

**Plateforme de développement** WordPress

L'arrière-plan, complètement blanc, est associé à une palette composée de deux couleurs qui rajoutent du style au blog. Le texte est composé d'un mélange de polices avec et sans empattement. C'est un style de design simple mais utilisé efficacement et qui donne au site une certaine présence. La barre latérale fixe est, elle, un élément qui lui rajoute style et matière.

### Scribble Tone

[scribbletone.com](http://scribbletone.com)

**Plateforme de développement** HTML, CSS, jQuery

Ce blog étroit et centré se sert d'un logo, de quelques mots et d'une grille d'images bien assorties pour se présenter au reste du monde. Le design est épuré, intéressant et suffisamment intrigant pour pousser le lecteur à aller en lire plus. La grille d'images est bien plus qu'une simple série d'images, c'est aussi la porte ouverte sur des billets épurés, clairs et nets.

Faites publier votre site ou suggérez un thème **Tweetez-nous les liens directement sur @webdesignmag** ou envoyez-les nous par mail à **mail@webdesignmag.fr**

œuvre d'art. En voici six, modestes et discrètes, parmi les meilleures du genre.



### Archer Group

www.archer-group.com

**Plateforme de développement** WordPress

Le site d'Archer Group, simple et épuré, utilise toutefois des images et des animations pour retenir l'attention des lecteurs. L'arrière-plan est une image répétée qui donne texture et profondeur au blog. Une grande image se trouve en son centre, mais ce sont les images des billets qui lui donnent son caractère. La diversité des tailles d'images est plutôt sympa et termine le tableau.

### Only

www.onlynives.com/news

**Plateforme de développement** HTML, CSS, jQuery

Épuré, simple, noir et blanc, voilà des adjectifs pouvant servir à décrire le site ONLY, qui tire le meilleur parti possible de ses deux couleurs. Le logo est fait de texte noir sur fond blanc plutôt que l'inverse afin d'être mis en valeur. La grille en trois colonnes rajoute un peu de couleur et mène à des billets riches en images. Le logo d'arrière-plan dynamique qui s'anime lorsqu'on attend que la page suivante se charge est un détail agréable.

### The Post Family

thepostfamily.com

**Plateforme de développement** HTML, CSS, JavaScript

Au premier abord, The Post Family semble être un blog simple composé de texte et d'images placés dans deux colonnes. De plus près, on remarque toutefois quelques détails discrets. Le bouton servant à revenir en haut de la page, les images grises prenant de la couleur au survol et la typographie servent à former un site admirable. Les billets en bas de la page fidélisent le visiteur.

# FAITES DÈS AUJOURD'HUI DES SITES HTML5 ÉVOLUTIFS



**COMME LE HTML5 EST TOUJOURS EN COURS D'IMPLEMENTATION PAR LES CONCEPTEURS DE NAVIGATEURS, IL EST TENTANT DE REMETTRE À PLUS TARD L'IMPLEMENTATION DE SES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS, MAIS VOUS POUVEZ QUAND MEME FAIRE BEAUCOUP POUR AMELIORER VOTRE SITE DES AUJOURD'HUI.**

**D**epuis la sortie de l'iPhone en 2007, on a dit beaucoup de choses sur le HTML5. Cinq ans plus tard, nous attendons toujours que certaines fonctionnalités annoncées soient implémentées par les concepteurs de navigateurs. Ce déploiement qui dure en longueur a poussé de nombreux Webdesigners à choisir d'ignorer les possibilités qu'offre le HTML5 et à soutenir que supporter un standard émergent qui n'est pas encore universel alourdira leur charge de travail.

Même s'il est vrai que les visiteurs de votre site n'utiliseront pas tout un navigateur supportant entièrement le HTML5 (et quand on regarde la spécification complète, aucun de ces visiteurs n'utilisera de navigateur supportant toutes ses fonctionnalités), vous pouvez quand même utiliser aujourd'hui beaucoup de choses sans vous rajouter de travail. En adoptant le HTML5, vous rendez votre design évolutif afin qu'il soit prêt pour la prochaine génération de navigateurs.

Dans les cinq pages qui suivent, nous allons voir les fonctionnalités HTML5 que vous pouvez utiliser pour améliorer votre site dès maintenant, et comment vous pouvez tirer parti du HTML5 pour créer la prochaine génération de sites se servant d'accélération matérielle, de géolocalisation, d'audio et de vidéo intégrées, ou de commandes utilisateur intégrées.

Le HTML5 nous donne l'occasion de créer pour nos visiteurs de nouvelles expériences interactives formidables, de développer des applications plus intelligentes, et de faire des interfaces utilisateur plus élégantes. Avec la maturation des technologies et le fait que les navigateurs améliorent leur prise en charge, de plus en plus de designers et de développeurs saisissent une occasion, celle de trouver de nouveaux modèles puis de développer des sites complets en se basant sur eux. En considérant les éléments HTML5 comme une amélioration progressive, nous pouvons éviter d'exclure des utilisateurs n'ayant pas un navigateur moderne, tout en donnant quelque chose de spécial aux autres.

C'est une bonne période pour les Webdesigners, pourquoi donc attendre pour implémenter le HTML5 alors qu'il nous permet dès maintenant de faire tant de choses ?

## SÉMANTIQUE ET STRUCTURE

Elles ne sont pas la partie la plus passionnante du HTML5, mais les nouvelles balises et la nouvelle structure sémantiques de la spécification HTML5 font partie des nouvelles fonctionnalités les plus importantes (et elles sont d'ores et déjà prêtes à être utilisées quel que soit le navigateur de votre visiteur). Ce n'est pas très fascinant, mais la sémantique est importante pour plusieurs raisons : meilleure SEO, contenu plus accessible, structure plus facile à comprendre, ou encore entretien amélioré, pour n'en citer que quelques-unes. Commençons par définir ce qu'est un langage sémantique.

### QU'EST-CE QU'UN LANGAGE SÉMANTIQUE ?

Pour faire simple, la sémantique est l'étude de la signification du langage. Dans le HTML, elle est liée aux balises que nous utilisons pour structurer notre contenu. Par exemple, une balise `<li>` signifie que le contenu inclus est un objet dans une liste, ou une balise `<p>` signifie que le contenu balisé est un paragraphe. Un balisage sémantique consiste donc simplement à utiliser une balise décrivant avec précision le genre de contenu dont il s'agit.

### QUE CHANGE LE HTML5 À CELA ?

Un des problèmes de HTML, depuis le début de son adoption par les designers (plutôt que les scientifiques l'ayant conçu), est qu'il souffre d'un nombre limité de balises. En conséquence, certaines (surtout `<div>`) ont dû remplir plusieurs fonctions différentes. Nous, designers, avons tendance à utiliser une balise `<div>` pour baliser nos menus de navigation, une autre pour une barre latérale, encore une autre pour le header de la page, etc. Nous identifions chacune de ces zones en mettant une classe ou un id sur la `<div>`, mais ces noms sont arbitraires et varient selon les designers et leurs préférences personnelles ou leur éducation.

De plus, certaines balises ont été détournées pour remplir des fonctions autres que celle pour laquelle elles ont été conçues. Le meilleur exemple de cela est l'humble balise `<table>` qui, pendant à peu près dix ans, a été utilisée comme outil principal de mise en page par les designers. Elle était censée contenir des données sous forme de tableaux, mais les designers se sont vite rendu compte qu'ils pouvaient mettre des images découpées dans un tableau pour créer des mises en page tout simplement impossibles à réaliser avant l'arrivée du CSS. Le résultat était un fouillis de code absurde, difficile à maintenir, et qui n'avait aucun rapport avec le contenu qu'il balisait.

Pendant que nous sommes sur le sujet de `<table>`, grâce à la balise `<div>` et au CSS, le HTML5 vise à régler le problème des balises indéfinissables en fournissant des balises sémantiques, par exemple `<p>` pour les paragraphes, destinées aux types de contenu les plus courants sur une page Web. Ainsi donc, en HTML5, au lieu de créer un header en utilisant le code `<div id="header">...</div>`, vous pouvez désormais utiliser la balise sémantique `<header>`. De nouvelles balises sont aussi apparues, comme `<footer>`, `<aside>`, `<article>`, `<section>` et `<nav>`. Ensemble, ces balises proposent une façon plus adaptée de décrire le contenu qu'elles accueillent, et ce de façon cohérente et universelle.

### QUELLE IMPORTANCE ?

Du point de vue de la SEO, avoir des balises universelles pour décrire le contenu est un énorme avantage : elles aident les robots indexeurs à déterminer le contenu le plus important de votre page et à l'indexer logiquement. En fait, vous fournissez de meilleurs panneaux indicateurs pour définir votre contenu, et les moteurs de recherche s'en délectent.

Attention, elles ne servent pas qu'aux machines ! Écrire votre code de façon sémantique aidera les lecteurs d'écran en permettant aux visiteurs handicapés, qui dépendent de logiciels spécialisés pour naviguer et consommer du contenu sur Internet, d'atteindre votre contenu plus facilement et de manière plus logique. En adoptant les nouvelles balises, vous ouvrez votre site à un très grand nombre de visiteurs qu'un ensemble de balises `<div>` aurait pu gêner auparavant.

### COMMENT L'UTILISER ?

Vous pouvez d'ores et déjà commencer à utiliser les nouvelles balises sans que cela ne désavantage les anciens navigateurs en utilisant un script comme HTML5shiv pour forcer ces derniers à comprendre les nouveaux éléments. Les avantages ne sont pas visibles à l'œil nu, mais vous ferez ainsi en sorte que votre site ne soit pas à la traîne lorsque la prochaine génération de navigateurs arrivera.

### FORMULAIRES HTML5

Les formulaires Web n'ont pas beaucoup changé ces quinze dernières années. Les commandes utilisateur se sont améliorées au fur et à mesure que les développeurs et les designers ont appris à utiliser JavaScript pour fournir du texte temporaire et des entrées utilisateur suggérées, mais en gros nous utilisons toujours les mêmes systèmes de saisie qu'avant : zones et champs de texte, cases à cocher, boutons radio et listes de sélection déroulantes.

Ce qui n'est pas évident quand on conçoit des formulaires Web, c'est d'aider l'utilisateur à compléter correctement le formulaire. Il faut vérifier les dates pour s'assurer qu'elles sont au bon format, valider les adresses e-mail, etc. Donc, à chaque fois que nous déployons un formulaire, nous devons utiliser une validation côté client ou côté serveur (souvent les deux), écrire nos propres routines pour fournir un sélectionneur de date, valider les saisies et fournir un texte temporaire pour montrer au visiteur où aller. Cela représente un gros travail répétitif et exige de télécharger des éléments supplémentaires comme des fichiers JavaScript à chaque fois que la page s'affiche.

#### QUELLES NOUVEAUTÉS DANS LE HTML5 ?

Le HTML5 aide à résoudre ce problème grâce à l'apparition de nouveaux types de saisies, de la prise en charge de texte temporaire, et surtout de commandes utilisateur natives et de la validation des données saisies. Ces nouveautés utilisent la même balise qu'avant, `<input>`, mais y rajoutent des fonctionnalités spécifiques au type de contenu concerné, par exemple e-mail, nombre, téléphone, date et URL. Il est important de noter que comme `<input>` reste la balise principale, les anciens navigateurs se contenteront d'ignorer les nouvelles déclarations de type et se tourneront vers `type="text"`, permettant de dégrader ces nouveautés gracieusement.

En plus des nouveaux types de saisies, il y a de nouvelles balises qui proposent différentes fonctionnalités. L'élément `<datalist>`, par exemple, sert à fournir une liste d'options prédéfinies pour un élément `<input>`. Cela donne le même genre de fonctionnalité que sur Google, qui complète automatiquement votre recherche selon les lettres que vous commencez à taper. Malheureusement, les nouvelles balises ne sont pas encore assez prises en charge pour être utilisables sans effectuer un sacré travail supplémentaire, mais heureusement pour nous, les nouvelles options `<input>` sont d'ores et déjà prêtes !

#### COMMENT LES UTILISER ?

La syntaxe des nouvelles options de saisie est la même que ce que vous connaissez déjà. Plutôt que d'utiliser le code `<input type="text" name="email">` vous pouvez maintenant utiliser `<input type="email" name="email">`. De plus, il y a de nouveaux attributs et pseudo-classes CSS qui vous permettent de tirer parti des commandes et des validations natives des navigateurs. L'attribut `required` va dire à un navigateur HTML5 de valider et de demander un champ, tandis que la pseudo-classe CSS `invalid` permet de mettre en forme afin de donner un feedback visuel à

### FAITES UN FORMULAIRE PLUS INTELLIGENT

Utilisez le HTML5 pour réduire la quantité de code à écrire et améliorer l'expérience du visiteur.

#### 01 Ajouter les éléments

Créez un formulaire normal comme sur n'importe quelle page HTML, mais au lieu d'utiliser `<input type="text" />`, mettez `type="email"` pour recueillir une adresse e-mail. Ajoutez l'attribut `required="required"` pour que le champ insiste afin d'avoir une réponse valide.



#### 02 Cibler avec le CSS

Ajoutez une règle CSS pseudo-classe pour cibler les champs n'ayant pas été bien remplis. Cela peut par exemple mettre une bordure rouge autour du champ. Ou utilisez des transitions et des animations CSS pour que le champ paraisse plus grand, clignote ou tremble afin d'attirer l'attention. N'oubliez pas non plus que les champs contenant l'attribut `required` sont au départ invalides !

```
001 input :invalid {  
002 border : 2px solid red;  
003 }
```

#### 03 Ajouter un texte temporaire

Vous pouvez indiquer à l'utilisateur quel type de contenu vous voulez qu'il saisisse en utilisant un attribut `placeholder`, qui vous permettra d'afficher un contenu d'exemple ou des instructions dans l'élément de saisie. Le texte disparaîtra automatiquement lorsque l'utilisateur commencera à remplir le champ.



Les formulaires HTML5 permettent de fournir une meilleure expérience utilisateur sans avoir recours à aucun script.

#### Obtenir un focus facilement

Utiliser JavaScript pour donner le focus à un élément lorsque la page se charge ne sert à rien avec le HTML5. Utilisez l'attribut `autofocus` sur le champ qui doit être présélectionné. Le focus est maintenant plus accessible et peut être désactivé par les utilisateurs handicapés.

l'utilisateur sans avoir recours à de la programmation externe. L'attribut `placeholder` permet d'avoir un contenu d'exemple qui indique le type de saisie attendue de la part de l'utilisateur. Il s'affiche en général en gris clair dans le champ du formulaire, et disparaît lorsque le champ a le focus.

#### ET POUR LES ANCIENS NAVIGATEURS ?

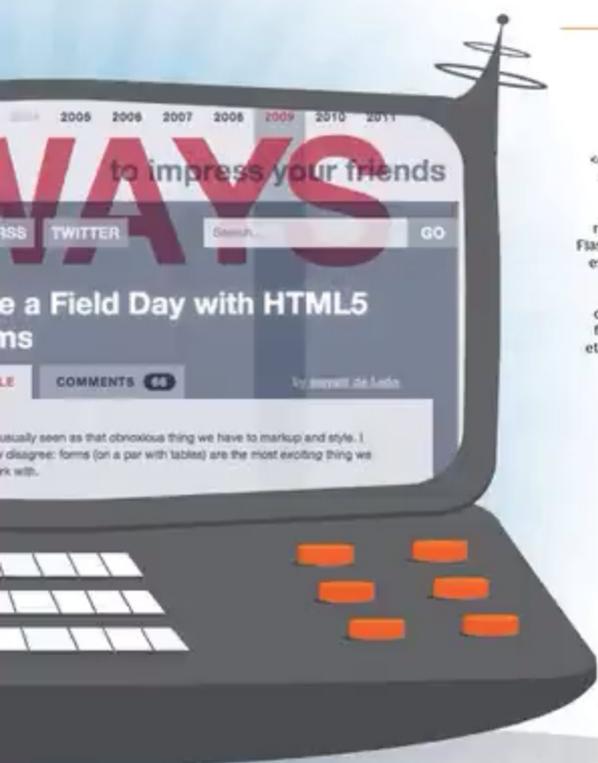
Les navigateurs plus anciens se contenteront de considérer les nouveaux types comme champs de texte classiques et ignoreront complètement les attributs qu'ils ne reconnaissent pas. Cela veut dire que, pour le moment, vous devez encore fournir votre propre validation, mais en adoptant les nouveaux types dès maintenant, vous serez prêt pour le futur dans lequel nous n'aurons pas besoin de script pour valider les envois de formulaires.

### <CANVAS>

Canvas a été créée en 2004 par Apple pour afficher les images dans WebKit en interne. Elle a été adoptée par les autres concepteurs de navigateurs en 2006, et a par la suite intégré la spécification HTML5 sur l'ordre du W3C.

#### QUE FAIT-ELLE ?

La balise `<canvas>` crée sur la page une zone sur laquelle on peut faire un dessin dynamique grâce à un script. Cela permet de profiter de la génération procédurale d'images, comme des graphiques et des vecteurs, ainsi que d'utilisations interactives comme le dessin ou l'animation. Ce système fonctionne comme de nombreuses autres API de dessin en deux dimensions, fournissant une série de méthodes grâce auxquelles vous pouvez dessiner des rectangles, des cercles, des traits et du texte.



<canvas> peut servir à créer des fenêtres interactives rivalisant avec Flash pour ce qui est du panache visuel tout en étant complètement faites en HTML et en JavaScript.



On peut faire des choses étonnantes avec canvas, surtout au niveau des animations, comme le montre ce système de particules sur [spielzeugz.de](http://spielzeugz.de).

**Faites le ménage**  
 animation avec la balise <canvas>, vous devez nettoyer le dessin se trouvant déjà sur le canvas avant de passer à l'image suivante. Appelez la commande `clearRect : context.clearRect(x, y, W, h)`.

### QUELS AVANTAGES PRÉSENTE-T-ELLE ?

Plus le développement et le design se complexifient sur le Web, plus les internautes s'attendent à pouvoir faire davantage avec, et à juste titre. Par exemple : afficher une courbe interactive qui réagit à ce que saisit l'utilisateur, comme un calculateur de remboursement d'emprunt, ou une application de retouche d'image en ligne. Auparavant, ce genre d'utilisation aurait exigé l'emploi d'une extension externe comme Flash pour traiter et afficher la partie graphique. Avec l'arrivée de <canvas>, ces tâches peuvent être affichées nativement dans le navigateur, ce qui donne une solution plus accessible et plus facile à entretenir.

Un cas classique pour lequel <canvas> peut être utile est lorsqu'on ne peut pas créer une représentation visuelle de données par avance. Par exemple, s'il s'agit de données concernant la Bourse en direct, <canvas> est la solution idéale pour afficher une courbe qui indique les variations d'une valeur ou d'un indice. Comme l'image est créée grâce à un script en même temps que la page s'affiche, le graphique sera toujours à jour et correspondra à votre dernier flux de données.

### COMMENT UTILISER <CANVAS> ?

L'API canvas propose plusieurs méthodes, comme l'affichage d'images matricielles à partir de fichiers externes. Avec la méthode la plus simple, il est très facile d'ajouter canvas à une page, il suffit d'inclure la balise <canvas> dans votre code HTML :

```
001 <canvas id="mycanvas" width="400"
002 height="400">
```

Si le navigateur ne prend pas canvas en charge, ce message s'affichera à la place :

```
001 </canvas>
```

Pour dessiner une forme avec JavaScript :

```
001 var mycanvas = document.getElementById
002 yId('mycanvas');
003 var context = mycanvas.
004 getContext('2d');
005 context.fillStyle = 'blue';
006 context.fillRect(50, 50, 150, 150);
```

Le code ci-dessus crée un lien programme vers l'élément canvas, et dessine un rectangle bleu à l'intérieur.

### À QUEL POINT <CANVAS> EST-ELLE PRISE EN CHARGE ?

La totalité des navigateurs principaux prennent maintenant <canvas> en charge, sauf Internet Explorer 8 et ses précédentes versions. Il est donc de plus en plus possible de mettre des illustrations canvas sur un site sans avoir à trop vous inquiéter de fournir une solution alternative aux internautes en ce qui concerne le contenu ou le design du site. Comme Flash sert de moins en moins dans le développement

moderne de sites Web, la balise <canvas> deviendra sa remplaçante plus respectueuse des standards, et permettra aux designers de continuer à offrir des interfaces complexes et riches allant au-delà de ce que le CSS seul peut faire. Comme elle est prise en charge universellement par la génération actuelle de navigateurs, cela en fait une façon géniale de créer des images interactives et légères.

### QUE PEUT-ELLE FAIRE D'AUTRE ?

Comme il s'agit d'un système de dessin procédural, <canvas> peut servir à créer des animations interagissant avec ce que fait l'utilisateur. C'est donc une solution idéale pour la création de jeux. Elle peut aussi servir à afficher des canaux alpha dans le contenu vidéo, ou même à afficher des formats vidéo non pris en charge dans le navigateur et ainsi permettre d'afficher un seul format dans chaque navigateur quels que soient les formats désignés pour la vidéo.

### OÙ PEUT-ON EN VOIR DES EXEMPLES ?

Le Web regorge d'exemples de canvas. Vous pouvez commencer par [www.html5canvastutorials.com](http://www.html5canvastutorials.com), qui propose de nombreux tutoriels et exemples montrant des images canvas interactives utilisant les propriétés shadow, des tracés SVG et des fonctionnalités comme le glisser-déposer.

## AUDIO & VIDÉO

Ces dix dernières années, la vidéo a explosé sur le Web. Avec l'augmentation du débit et du nombre de personnes ayant accès à des connexions haut débit, les services comme YouTube ou Vimeo ont capté l'attention des internautes du monde entier. Avant le HTML5, la méthode la plus sûre et la plus courante pour inclure de la vidéo dans un site était de l'afficher en utilisant Adobe Flash. YouTube et Vimeo continuaient de faire cela par défaut, mais ont commencé à passer au HTML5, plus accessible et respectant davantage les standards, après que les distributeurs de navigateurs ont mis à jour leurs logiciels pour qu'ils supportent la toute nouvelle balise <video>. <audio> connaît la même révolution, et ces deux balises sont vite en train de devenir la première méthode de présentation de médias enrichis compatible avec toutes sortes d'appareils, smartphones y compris.

### POURQUOI CHANGER UNE ÉQUIPE QUI GAGNE ?

Quand Steve Jobs a annoncé que l'iPhone ne supporterait pas Adobe Flash, le Web en a pris note. Alors qu'avant, 99 % des appareils connectés au Web supportaient Flash, aujourd'hui ils sont de plus en plus nombreux à ne plus le faire. Heureusement, Apple a pris cette décision en sachant que l'utilisation principale de Flash (la présentation de vidéo) était couverte par le HTML5. L'argument d'Apple était que Flash ne fonctionnait plus : il était la cause de la plus grande partie des plantages des navigateurs, n'était pas adapté au matériel tactile, était surchargé, demandait trop en mémoire, et réduisait la durée de vie de la batterie des appareils portables.

Plus récemment, les autres distributeurs ont suivi l'exemple d'Apple et leurs appareils mobiles ont cessé de prendre Flash en charge. Même si cela a entraîné des

changements, la spécification HTML5 propose déjà depuis longtemps de la vidéo et de l'audio nativement dans le navigateur. Cela fait partie d'un de ses objectifs : réduire la quantité de code et de travail requis pour déployer des types de médias courants sur le Web. Comme pour les autres nouveautés HTML5, l'intégration directe présente, par rapport à Flash, de nombreux avantages pour l'accessibilité, et une meilleure indexation par les moteurs de recherche.

### COMMENT LES UTILISER ?

C'est simple : vous utilisez une balise <video> pour intégrer de la vidéo et une balise <audio> pour intégrer de l'audio, et vous placez à l'intérieur de la balise des liens vers les différents formats dans lesquels vous avez encodé votre contenu multimédia. L'idéal serait d'avoir un seul format accepté pour la vidéo Web, malheureusement deux standards se font actuellement la guerre (H.264 et WebM), pareil pour l'audio.

En pratique, pour n'utiliser que le HTML5 pour afficher de la vidéo, il faut actuellement encoder la vidéo et l'audio en plusieurs formats et faire un lien vers chacun d'entre eux dans les balises <video> et <audio> afin que chaque navigateur HTML5 puisse afficher votre contenu multimédia. Cependant, comme beaucoup d'ordinateurs de bureau continuent à utiliser des vieux navigateurs qui ne supportent pas le HTML5, il vaut mieux n'utiliser que de la vidéo encodée en H.264 et se servir de Flash comme solution alternative destinée à ceux qui ne prennent pas les fichiers H.264 en charge.

Ces deux nouvelles balises permettent d'avoir un contenu de remplacement grâce auquel vous pouvez facilement modifier votre code d'intégration Flash pour à la place utiliser le HTML5, sans avoir à exclure les anciens navigateurs ni avoir recours à des scripts détecteurs de navigateurs.



De nombreux scripts utilitaires peuvent servir à simplifier le déploiement de vidéo HTML5 sur votre site grâce à de solides solutions alternatives pour les anciens navigateurs.

## GÉOLOCALISATION

Une des nouveautés les plus passionnantes et les plus compliquées à voir le jour sur le Web est arrivée avec la prolifération des smartphones, des téléphones portables et des tablettes au cours de ces dernières années. Alors qu'avant, pour avoir accès au Web il fallait forcément être assis à un bureau, il y a de plus en plus de chances pour que votre site soit visionné sur un appareil portable tout aussi bien que sur un ordinateur classique.

Cette modification de l'utilisation et de la consommation est l'occasion de redéfinir la façon dont nous présentons le contenu : cela nous force à prendre l'utilisateur et son matériel en compte comme jamais nous ne l'avions fait auparavant. Là où l'enjeu est le plus important, c'est dans le marché grandissant des applications de géolocalisation, dans lesquelles le contenu est spécialement orienté vers l'utilisateur et sa localisation géographique. Ces apps se servent d'une nouveauté matérielle courante sur la plupart des smartphones modernes utilisant des logiciels d'Apple, Google et Microsoft : la puce GPS. Les opportunités que présente cette innovation ne se limitent pas aux applis natives : le HTML5 nous offre la possibilité de trouver

YouTube est en train d'effectuer un test HTML5 prolongé afin de déployer la vidéo directement dans le navigateur sans passer par Flash, pour lequel il faut un navigateur moderne.



### Concevez vos propres commandes

Chaque navigateur a ses commandes multimédias par défaut. Vous n'êtes pas obligé de vous y conformer, vous pouvez définir les vôtres grâce au HTML5 pour avoir une cohérence dans tous les navigateurs et les assortir à l'apparence de votre site.

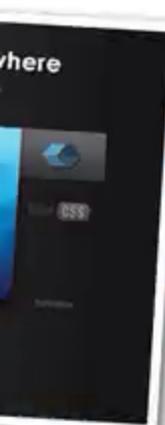
## OBTENIR LA LOCALISATION

Créez un script trouvant la localisation géographique du visiteur grâce à l'API de géolocalisation et à un peu de JavaScript.

### 01 Accéder à l'API

Accédez à l'API de géolocalisation grâce à la syntaxe `navigator.geolocation`. Celle-ci envoie une requête pour obtenir la localisation géographique de l'utilisateur et un message-guide au navigateur pour donner une autorisation si c'est la première requête du genre au cours de la session du visiteur sur votre site.

```
001 navigator.geolocation.getCurrentPosition(showposition);
```



## Fournissez une solution alternative

Ne supposez pas que vos utilisateurs donneront à votre page l'autorisation d'accéder à leur localisation géographique. S'ils rejettent la requête, vous devez avoir une deuxième fonction pour gérer ce rejet de façon gracieuse sans limiter la fonctionnalité de votre page.



Figure 8 Geolocation Demo Mapping a Location after Inserting a Valid Key

La géolocalisation permet de fournir facilement aux visiteurs de votre site des informations dépendant d'un contexte géographique.

la localisation géographique de l'utilisateur et de modifier notre contenu Web en fonction.

### COMMENT FONCTIONNE-T-ELLE ?

L'élément de géolocalisation du HTML5 est disponible grâce à une API accessible par du JavaScript. La localisation géographique n'exige pas que l'appareil accédant à la page ait une puce GPS, donc tout navigateur HTML5 supportant l'API de géolocalisation tentera de localiser le visiteur grâce aux moyens disponibles comme les réseaux Wi-Fi connus, le Bluetooth, la radio-identification, etc. L'utilisateur doit choisir sa localisation géographique par le biais de l'API avant qu'un résultat ne soit envoyé vers le navigateur, donc en général il verra s'afficher un message l'invitant à partager sa localisation géographique avec votre site Web, le tout étant complètement géré par le navigateur.

### COMMENT L'UTILISER ?

Les smartphones et tablettes d'aujourd'hui utilisant en général des navigateurs faits grâce au HTML5, les appareils les plus courants peuvent utiliser cette fonctionnalité. Par un heureux hasard, ce sont aussi les appareils auxquels les opportunités que présente cette

fonctionnalité profitent le plus. Vous pouvez demander la localisation géographique de l'utilisateur en seulement quelques lignes de code JavaScript.

Bien sûr, obtenir la latitude et la longitude où se trouve l'utilisateur n'est que la moitié du travail : les données ne sont utiles que si on s'en sert par la suite, par exemple pour présenter une carte personnalisée affichant où se trouvent les toilettes publiques les plus proches, ou un itinéraire spécial vers votre bureau. Si vous voulez être plus créatif, vous pouvez créer un jeu, une histoire interactive ou un flux de réseaux sociaux géolocalisés.

Grâce à OpenLayers, OpenStreetMap, Bing Maps ou Google Maps, il est plus facile de transformer l'endroit où se trouve l'utilisateur en quelque chose de plus utile, car ils proposent tous une API permettant de traiter une localisation géographique exprimée en latitude et en longitude. Ou alors, si les maths ne vous font pas peur, vous pouvez créer le globe vous-même en utilisant de la trigonométrie basique et calculer les distances et les angles entre les points en utilisant uniquement du JavaScript. Cela pourrait permettre de créer des sites communautaires géniaux permettant aux gens de se rencontrer, d'interagir ou d'entrer en compétition les uns avec les autres.

## 02 Utiliser les données

La fonction mentionnée ci-dessous est appelée quand l'utilisateur est localisé. Vous pouvez maintenant accéder à la localisation géographique sous forme de coordonnées basées sur la latitude et la longitude. Elles sont retournées sous forme de nombres à virgule flottante contenant de nombreuses décimales.

```
001 function showposition(position) {
002 // cette fonction est appelée une
fois la localisation géographique
déterminée
003 alert("Vous vous trouvez à
"+position.coords.latitude+" de
latitude et à "+position.coords.
longitude+" de longitude");
004 }
```



## 03 Intégrer les résultats

Maintenant que vous avez accès à la localisation géographique de l'utilisateur, vous pouvez facilement l'intégrer à un service ou à une API tierce. Il peut suffire de centrer la carte sur la localisation de l'utilisateur, ou bien d'utiliser OpenLayers pour créer une carte personnalisée montrant les distances jusqu'aux points d'intérêt.

## RÉPARER JAVASCRIPT

Les applications Web que nous créons en HTML, JavaScript et CSS se complexifient, et nous voyons un problème inhérent au JavaScript pointer le bout de son nez.

En plus des fonctionnalités phares du HTML5, plein de nouveautés peuvent faire une grande différence dans l'expérience Web. Beaucoup d'entre elles visent à surmonter certaines limites du Web actuel, et une en particulier vise à outrepasser une impasse courante dans tous les navigateurs.

JavaScript est le langage de programmation universel côté client, mais son problème est qu'il n'a qu'un thread. En termes plus simples, cela veut dire que JavaScript ne peut faire qu'une chose à la fois, ce qui peut empêcher des applications Web complexes de répondre pendant que le script qui les fait tourner mouline les instructions.

Le HTML5 présente le concept des Web workers : la possibilité d'exécuter des scripts en tâche de fond de votre application. Le principe des Web workers est qu'au lieu de faire tourner des scripts gourmands en ressources dans votre boucle principale, vous pouvez générer un processus d'arrière-plan qui tournera indépendamment de l'interface utilisateur, évitera les ralentissements, et rendra votre application plus réactive. Un système intelligent de passage de messages permet à votre script principal d'utiliser la totalité du potentiel de JavaScript sans que la performance en pâtisse, comme c'est souvent le cas avec du code exigeant en ressources.





# NOUVEAU

LE SEUL  
MAGAZINE 100%  
APPRENTISSAGE  
POUR LES  
PASSIONNÉS ET  
LES PROS DE LA  
PHOTOGRAPHIE



Création | Diffusion | Vidéo | Web  
| Cinéma | Postproduction

Web Design

Image | Photo | P.A.O.



3D | CAO | DAO

Photographie pour débutants

# ÉCONOMISEZ jusqu'à 30% ABONNEZ-VOUS !

paiement  
sécuriséservice client  
dédiépromotions  
exclusivesnos parutions en  
avant première

■ NE MANQUEZ PLUS  
AUCUN NUMÉRO

■ RECEVEZ VOTRE MAGAZINE  
CHEZ VOUS OU AU BUREAU

■ BÉNÉFICIEZ D'UNE  
ÉCONOMIE IMPORTANTE

DÉCOUVREZ LES  
NUMÉROS SPÉCIAUX  
DE VOS MAGAZINES  
PRÉFÉRÉS  
[shop.oracom.fr](http://shop.oracom.fr)

**BULLETIN D'ABONNEMENT** A découper ou à photocopier, puis à retourner complété et accompagné de votre règlement à l'adresse suivante : ORACOM / Abonnement, 168 bis-170 rue Raymond Losserand - 75014 Paris.

- |                                                                                    |                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Oui, je m'abonne à Advanced Creation Photoshop .....      | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 79 € pour 12 numéros.     |
|                                                                                    | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 145 € pour 24 numéros.    |
| <input type="checkbox"/> Oui, je m'abonne à Web Design .....                       | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 79 € pour 12 numéros.     |
|                                                                                    | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 145 € pour 24 numéros.    |
| <input type="checkbox"/> Oui, je m'abonne à 3DMag .....                            | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 40 € pour 6 numéros.      |
|                                                                                    | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 79 € pour 12 numéros.     |
| <input type="checkbox"/> Oui, je m'abonne à Movie Creation .....                   | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 40 € pour 4 numéros.      |
| <input type="checkbox"/> Oui, je m'abonne à Savoir Tout Faire en Photographie..... | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 35 € pour 6 + 2 numéros.  |
|                                                                                    | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 65 € pour 12 + 3 numéros. |
| <input type="checkbox"/> Oui, je m'abonne à Photographie Facile.....               | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 24 € pour 6 numéros.      |
|                                                                                    | <input type="checkbox"/> Je joins mon règlement de 44 € pour 12 numéros.     |

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

E-MAIL (OBLIGATOIRE) \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires :

Je règle aujourd'hui par : chèque bancaire ou postal à l'ordre de ORACOM SA

# Idées design

Suivez le cycle de création d'un projet.

Projet | **Angry Birds Space**  
Web | [space.angrybirds.com](http://space.angrybirds.com)  
Société | **White Sheep Isobar**  
Web | [www.whitesheep.fi](http://www.whitesheep.fi)

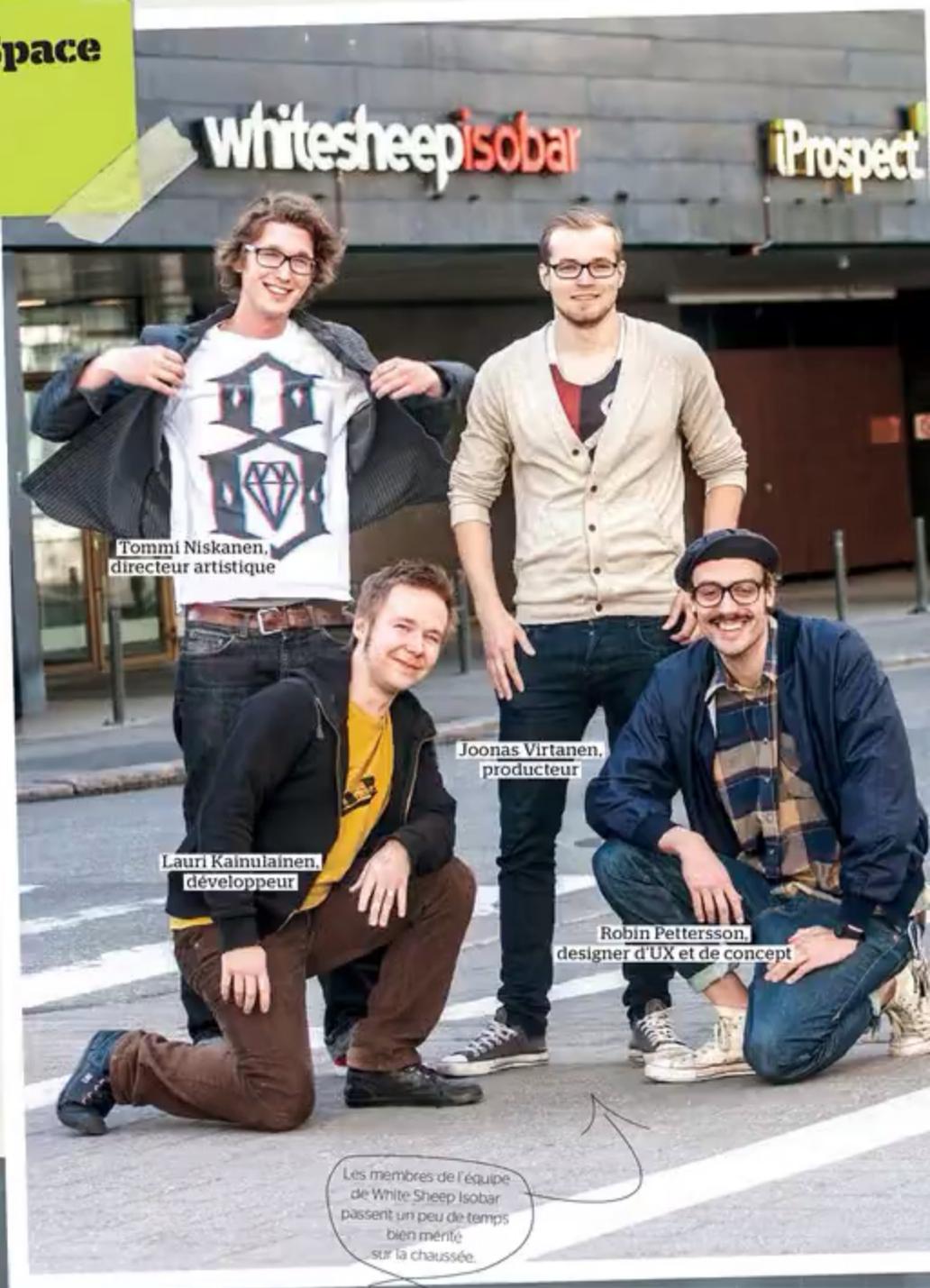
## Historique

Un voyage aux confins de l'espace pour les oiseaux préférés du Web a constitué un challenge auquel White Sheep n'a tout simplement pas pu résister.

Le phénomène Angry Birds ne cesse de prendre de l'ampleur. Ces oiseaux ont traversé les saisons et sont même allés jusqu'au Brésil ; pour les membres de Rovio, leurs créateurs, un voyage aux confins de l'espace était donc la suite logique.

White Sheep Isobar, agence créative numérique d'Helsinki, en Finlande, qui avait déjà travaillé avec Rovio, a été rappelée au front pour mettre ce projet en œuvre.

Joonas Virtanen : « White Sheep Isobar avait déjà croisé le chemin de Rovio avant ce projet. En 2011, nous avions fait le design et la création d'une gigantesque projection en 3D sur Angry Birds et le Nokia N8, qui avait été montrée au SXSW à Austin, au Texas. Elle avait eu beaucoup de succès et je suppose que les gars de chez Rovio ont aimé notre style puisqu'un an plus tard ils nous ont demandé de l'aide pour le lancement du site Angry Birds Space. Nous avons accepté de relever ce défi avec joie. Ils avaient une bonne idée du contenu qu'ils voulaient montrer, et nous avons eu carte blanche pour tout le reste. Le délai était extrêmement court car le nouveau jeu (Angry Birds Space) devait sortir deux semaines plus tard, mais nous voulions montrer jusqu'où nous pouvions pousser le concept. Ce projet était extrêmement intéressant pour de nombreuses raisons : travailler sur Angry Birds est déjà super cool, et ce n'est pas tous les jours qu'on peut travailler sur un site Web qui attirera des millions de visiteurs dès sa sortie. »



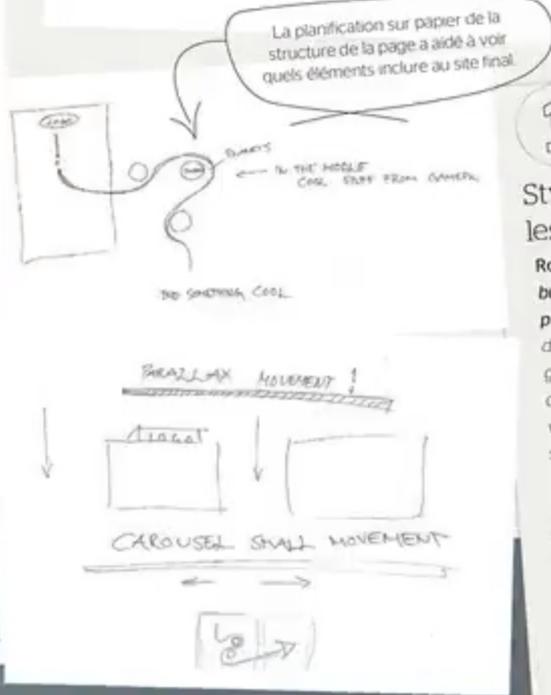
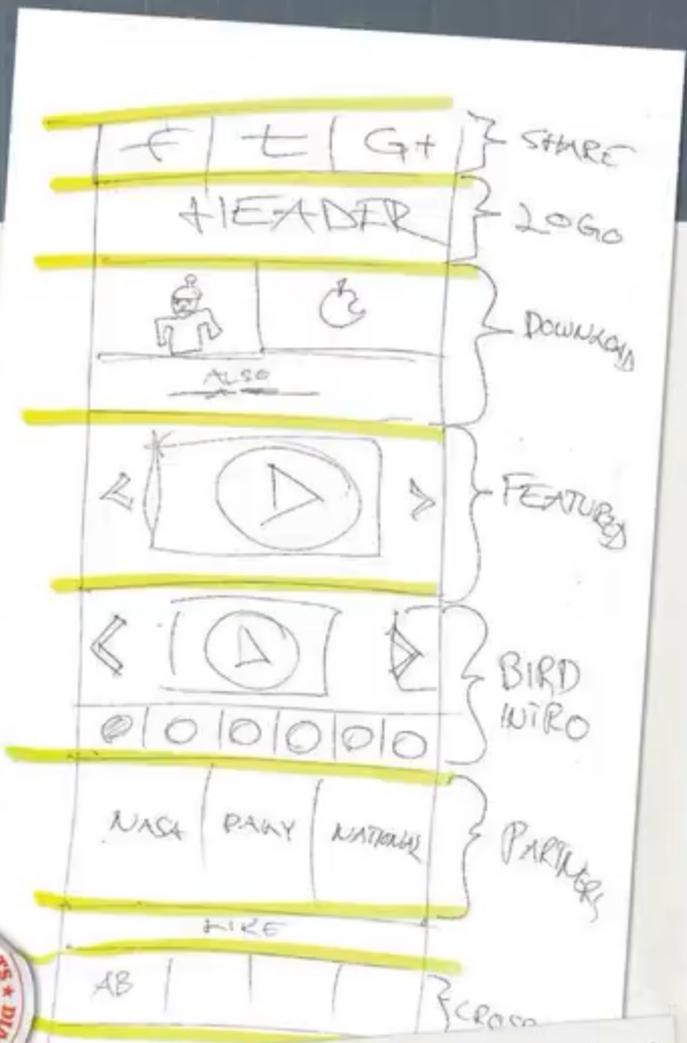
Tommi Niskanen,  
directeur artistique

Joonas Virtanen,  
producteur

Lauri Kainulainen,  
développeur

Robin Pettersson,  
designer d'UX et de concept

Les membres de l'équipe de White Sheep Isobar passent un peu de temps bien mérité sur la chaussée.



# 1 Concept

« Au final, la version mobile du site est devenue notre version par défaut. »

Stylo et papier ont joué un rôle important avant la planification : les croquis sont restés pratiquement les mêmes jusqu'à la fin du projet.

Robin Petterson et Tommi Niskanen : « Après avoir eu le brief, nous avons commencé à décortiquer les éléments principaux. Qu'est-ce qui était nouveau ? En quoi cela était-il différent des jeux précédents ? Qu'est-ce qui plairait aux gens ? Et surtout, comment mettre tout cela dans le design de manière cool ? Nous avons aussi étudié cela du point de vue mobile car le trafic allait en grande partie venir de ce secteur.

Nous avons commencé à jouer avec l'idée d'une démo du gameplay et des nouveaux oiseaux, laquelle servirait ensuite de base pour mettre le contenu dans quelque chose d'original et de fluide, comme le jeu.

Nous avons fait sur papier des croquis de la trajectoire de vol approximative des oiseaux en train de traverser le contenu et de prendre de la vitesse grâce à l'orbite de la planète, et nous nous sommes rendu compte que l'on pouvait mettre le contenu sur la surface des planètes. L'idée principale, le

fonctionnement sous-jacent et même la trajectoire sont restés pratiquement les mêmes du croquis jusqu'à la fin.

Nous savons que beaucoup de visiteurs viendraient des appareils mobiles, ce qui a rendu l'approche "mobile d'abord" logique. Toutefois, nous voulions aussi que le site soit excellent dans ses versions bureau et tablette. Vu le nombre de gadgets différents existant à l'heure actuelle, nous devons déterminer ceux qui pourraient profiter de la meilleure expérience possible : iPad de première génération contre nouvel iPad, IE6 contre Chrome, etc.

Au final, la version mobile du site est devenue notre version par défaut, ce qui nous aide pour les problèmes de compatibilité entre navigateurs : grâce à sa robustesse, nous pouvons l'utiliser comme site Web pour les navigateurs de bureau incompatibles. Les nouveaux navigateurs et les appareils aux meilleures fonctionnalités peuvent profiter d'une expérience plus riche, mais personne n'y perd. »

## 2 Design

Programme serré, attention envers le mobile et plein d'éléments fournis par Rovio ont contribué au design du projet Angry Bird Space.

Tommi Niskanen : « Rovio nous a passé plein d'éléments (et même un Angry Sheep, qui a été utilisé sur le site), ce qui est génial, et qui nous a beaucoup aidés car le programme était serré. Sinon, nous nous sommes occupés de la direction artistique et de l'ensemble des visuels. J'ai travaillé de façon rapprochée avec les développeurs lors de la création des images afin de leur simplifier la vie et pour que le site reste aussi léger que possible tout en étant beau. »

Le contenu promotionnel du site Angry Birds Space avait déjà été fait par les créateurs du jeu, Whitesheep s'en est inspiré pour le site.

Les designers et les penseurs de chez Rovio ont décidé de créer une bande dessinée pour aider à promouvoir la dernière version du jeu. Chaque page aide à vendre cette nouvelle histoire.



Angry Birds s'anime dans ce court clip promotionnel.



### 3 Build **L'implémentation de HTML n'a été faite qu'à base de code.**

Courbes de Bézier, défilement personnalisé, déclenchements d'animations, optimisation, interfaces tactiles et absence de prise en charge dans les anciens navigateurs ont fait partie des challenges que White Sheep a dû surmonter.

Lauri Kainulainen : « Au début du développement, le plus dur a été d'implémenter le défilement personnalisé permettant aux oiseaux de voler un peu partout. Pour cela, nous avons créé une bibliothèque JavaScript afin de déplacer la fenêtre et l'oiseau sur des courbes de Bézier. Les animations se déclenchent lorsque les oiseaux touchent un cochon ou passent au travers d'une plaque de métal ont également posé quelques difficultés. Même si elle aurait été très facile à réaliser avec des

technologies comme Flash, l'implémentation du HTML n'a été faite que par des animations à base de code. Les dernières difficultés rencontrées concernaient l'optimisation, par exemple pour faire en sorte que le site marche bien avec les interfaces tactiles des nouveaux iPad. En plus du site principal, un site mobile de type responsive a été créé pour les appareils plus petits et les navigateurs plus anciens ne supportant pas les transformations CSS. »



"Space" était le seul mot devant accompagner le si célèbre oiseau rouge en colère.

Une vidéo de la NASA montrant un vrai astronaute sur la station spatiale internationale.

#### Angry Birds Space

By Rovio Mobile Ltd.

Open iTunes to buy and download app.



#### Description

It's the first mission! Big birds are all out there!

"Intergalactic amusement built every planet" - AppCrave

Bonus: Rovio Ltd, Rovio Ltd - Angry Birds Space

#### What's New in Version 1.1.0

A new mission every day until you're 100% done! It's a thought it was there in version 1.0 but it's missing. And we didn't know it was 10 NEW LEVELS!

#### ES-R9

Category: Games  
Released: 25 April 2011  
Version: 1.1.0  
Size: 55.5 MB  
Language: English  
Developer: Rovio Mobile  
© Rovio Entertainment Ltd  
Rating: 4+

Requirements: Compatible with iPhone OS, iPhone 4, iPod touch (3rd generation) and touch with gestures and iPad (Requires iOS 4.0 or later).

#### Customer Ratings

Current Version: 4.9 (4.9) (142) Ratings  
App Reviews: 4.9 (4.9) (142) Ratings  
4.9 (4.9) (142) Ratings

#### iPhone Screenshots



## La sortie

Joona Virtanen : « Pour une fois, je peux dire qu'il n'a pas été difficile de faire la publicité du produit final. Le jeu était déjà très attendu, et immédiatement après sa sortie, le trafic a crevé le plafond et n'est pas redescendu depuis. Les gens adorent Angry Birds Space, et heureusement ils adorent aussi le site Web. Après sa sortie, nous avons commencé à voir apparaître parmi les milliers de tweets #angrybirdsspace des tweets positifs complimentant la réalisation, ce qui a été une récompense agréable pour le dur travail que nous avons effectué les deux semaines précédentes.

Le site a également reçu rapidement quelques prix bienvenus : Angry Birds Space a été élu site

du jour sur le FWA et sur les AWWWards.

Avoir notre propre petit Angry Sheep sur le site a bien aidé aussi. Il mène au site de notre agence, et de nombreux visiteurs arrivent encore régulièrement dessus depuis le site Angry Birds Space, plusieurs mois après sa sortie. Apparemment, moutons et oiseaux vont bien ensemble. »

# <tutoriels>

## Créer des applications mobiles avec PhoneGap

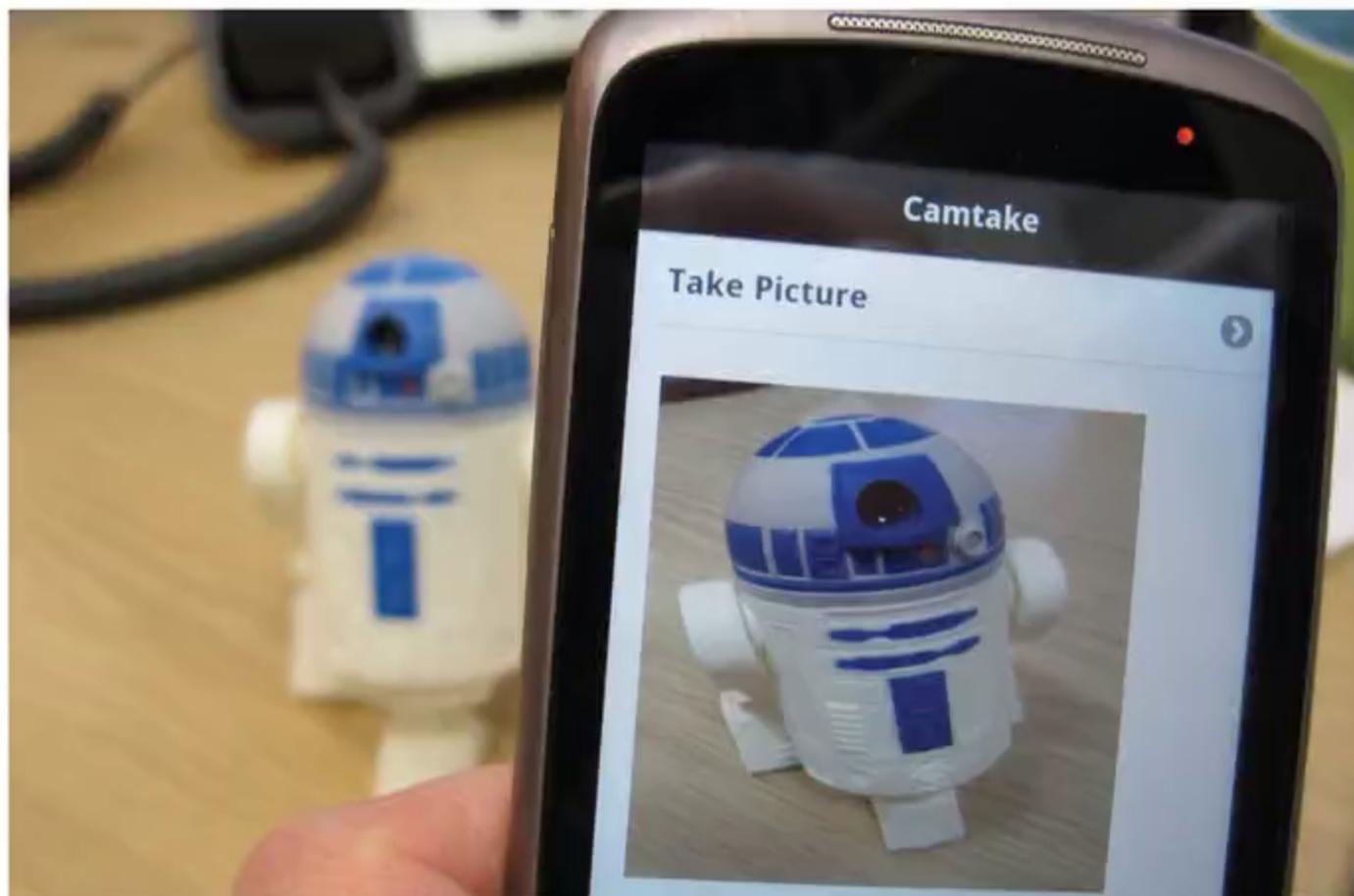
Avec Dreamweaver CS6 et l'intégration de PhoneGap, rien de plus simple.

**outils/tech/tendances** Dreamweaver CS6, Photoshop  
**expert** Mark Shufflebottom



PhoneGap s'est bien répandu auprès des Webdesigners et développeurs qui ont facilement adapté leurs compétences au design d'applications. PhoneGap a récemment été racheté par Adobe et a été renommé Apache Cordova, mais son service basé

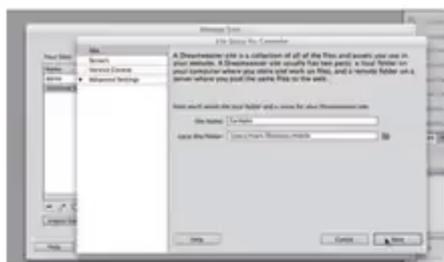
sur le cloud s'appelle toujours PhoneGap Build. Avec la sortie de CS6, Adobe a rapidement su tirer avantage des qualités du service PhoneGap Build dans son logiciel. Au cas où vous ne seriez pas familier de PhoneGap Build, il s'agit d'un service en ligne qui permet de charger toute une application HTML5 en tant que fichier ZIP, et il créera en retour des applications pour Android, BlackBerry, webOS, Symbian, et, si vous avez un "provisioning profile" (certificat de sécurité), pour iOS aussi. Ce qui est super avec ce service, c'est que vous n'avez aucun SDK à installer sur votre ordinateur, et vous pouvez créer des applis mobiles qui tirent parti des fonctionnalités natives du téléphone. Dans ce tutoriel, nous allons vous montrer comment travailler avec l'appareil photo du téléphone.





## 01 Obtenir Dreamweaver

Pour commencer, vous allez avoir besoin de la dernière version de Dreamweaver C56. Une démo est téléchargeable sur [www.adobe.com/fr/products/dreamweaver.html](http://www.adobe.com/fr/products/dreamweaver.html). Dans le panneau à droite de l'écran, cliquez sur Essayer puis suivez les instructions de téléchargement. Une fois téléchargé, installez le programme et lancez-le.



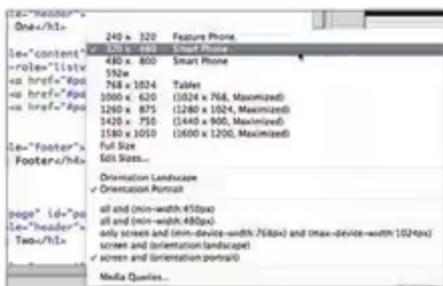
## 02 Définir un site

Sur votre bureau ou à un endroit facile d'accès, créez un nouveau dossier que vous appellerez "mobile". Dans Dreamweaver, allez sur Site > Gérer les sites et, dans la fenêtre pop-up, cliquez sur le bouton Nouveau Site. Nommez-le "MaCamera" et cherchez le répertoire "mobile" que vous venez de créer. Le site est défini, cliquez alors sur Enregistrer puis sur Terminer.



## 03 Créer la page

Pour commencer le projet, il faut créer une nouvelle page. Allez sur Fichier > Nouveau et, dans la boîte de dialogue, cliquez sur Page depuis un exemple. Exemples d'applications Mobiles et jQuery Mobile (Local). Cela créera une application Mobile jQuery basique qui sera le point de départ de notre projet. Cliquez maintenant sur le bouton Créer pour appliquer ce modèle.



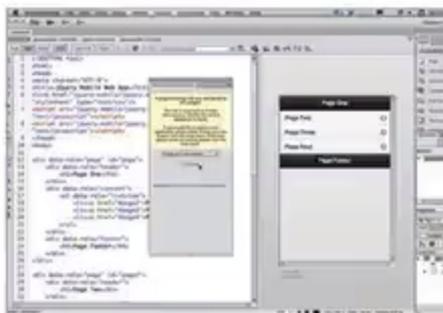
## 04 Obtenir la vue

Enregistrez la page en tant que "index.html" dans le fichier créé dans l'étape 2. Vous serez invité à enregistrer des copies locales de fichiers : acceptez. Assurez-vous que la vue sélectionnée est sur Fractionner et réglez-la à 320 x 480 en bas de la vue design. Cliquez sur le bouton En direct pour prévisualiser votre travail en cours dans la fenêtre de design.



## 05 Créer un compte PhoneGap Build

Dreamweaver utilise un navigateur WebKit pour afficher votre contenu. Ouvrez votre navigateur et allez sur [build.phonegap.com](http://build.phonegap.com). Cliquez sur le bouton Register puis connectez-vous avec votre identifiant Adobe. Enfin, cliquez sur les cases à cocher des termes et conditions puis sur le bouton Sign In.



## 06 Ouvrir le panneau Build

Sur Dreamweaver, allez sur le menu Site et choisissez Service PhoneGap Build > Service PhoneGap Build (oui, les menus ont le même nom !). Un nouveau panneau apparaît sur votre écran vous invitant à ouvrir une session avec vos nom d'utilisateur et mot de passe définis dans l'étape précédente. Cliquez ensuite sur le bouton Continuer qui est sous Créer un nouveau projet.



## 07 Un peu de patience

Un nouvel écran dans le panneau s'affichera et il y aura différents modèles comme Symbian, webOS, BlackBerry, Android et iOS. Il leur faudra quelques instants pour se charger. Notez qu'iOS échouera, à moins de télécharger un provisioning profile sur le site Build. Cliquez sur le QR Code Android pour voir tout cela en plus grand.

## Build icons explications



### 01 Emuler l'application

Dans le panneau Build Service, trois icônes apparaissent : la première sert à émuler, ce qui vous permet d'exécuter le projet sur votre ordinateur si l'émulateur y est installé.



### 02 Voir le QR Code

Ceci est l'icône que vous utiliserez le plus souvent parce qu'elle met l'appli dans un périphérique pour la tester, ce qui est beaucoup plus simple que de transférer les fichiers depuis un ordinateur.



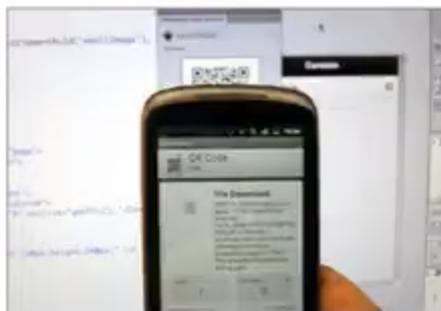
### 03 Télécharger l'application

L'icône finale, qui est la flèche allant vers le bas, permet à l'application créée d'être téléchargée sur l'ordinateur pour que vous puissiez transférer le fichier manuellement sur le périphérique.



## Aller plus loin avec PhoneGap

Au début, on pourrait croire qu'il faut quelques connaissances secrètes pour maîtriser PhoneGap, toutes les infos peuvent pourtant être trouvées en ligne. L'API fonctionne comme un JavaScript normal, mais vous pouvez facilement reconnaître une commande PhoneGap parce qu'elle lance un navigateur puis accède au périphérique. Si vous êtes familier avec toutes les API HTML5, vous savez que c'est ainsi que fonctionne la géolocalisation dans le navigateur. PhoneGap utilise donc la même approche que les standards. Jetez un oeil à docs.phonegap.com : c'est un guide de référence pratique pour toutes les API natives auxquelles vous accédez via JavaScript sur le périphérique. La référence contient des exemples concrets et bien sûr les petites excentricités que l'on peut rencontrer quand on passe d'une plateforme mobile à une autre.



## 08 Flasher pour installer

Si vous avez un téléphone Android, utilisez un lecteur de QR Codes comme Google Goggles pour flasher le QR Code et télécharger le lien.

Cela téléchargera l'application sur votre mobile. Une fois cela fait, installez-la puis cliquez sur le bouton Lancer sur votre téléphone pour la voir. Félicitations : vous avez créé une application et l'avez installée sur votre périphérique.

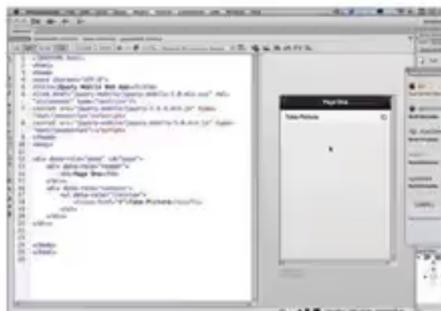
## N'ajoutez pas PhoneGap.js

Lorsque vous utilisez le service PhoneGap Build, n'incluez pas le fichier PhoneGap.js dans le dossier car il se trouve sur ses serveurs et le code approprié est utilisé pour chaque plateforme créée.

## 10 Prendre une photo

Renommez l'en-tête "MaCamera" et, dans la balise de code <a href>, ajoutez "onclick=getPic()>". Cela appellera du code JavaScript qui prendra une photo en utilisant l'appareil photo du téléphone. Ajoutez à présent le code suivant après la balise </a>, ce qui mettra une image vierge sur l'écran, prête à accueillir celle prise avec le téléphone.

```
001 <br><br>
002 <img style="width:240px;height:240px;"
id="smallImage" src="" />
```



## 09 Soyons natifs

Ce n'est pas la plus intéressante des applications, mais nous pouvons rectifier cela et faire bon usage de quelques fonctionnalités natives. Dans Dreamweaver, effacez les lignes de 28 à 62 qui sont les autres pages. Effacez le pied de page du code et débarrassez-vous de tous les liens à l'exception du premier. Créez le lien pour le premier avec # et changez le titre comme indiqué.

## 11 Contrôler l'appareil photo

Ajoutez le code ci-dessous dans la section d'en-tête sous les autres lignes de script. Il renvoie à la bibliothèque PhoneGap et, lorsque le bouton est cliqué, il appelle la fonction native de l'appareil photo du téléphone qui retourne le fichier URI. Si l'appareil photo réussit, la fonction show\_pic est appelée, sinon, la fonction "fail" (échec) est appelée.

```
001 <script type="text/javascript"
charset="utf-8" src="phonegap.js"></script>
002 <script type="text/javascript"
charset="utf-8">
003 function getPic() {
004     navigator.camera.getPicture(show_
pic, fail, {
005         quality : 50, destinationType:
Camera.DestinationType.FILE_URI
006     });
007 }
```

## 12 Succès ou échec

Ajoutez à présent le code suivant qui récupère l'id de la photo et le stocke dans la variable "image". Le chemin de l'image à afficher est passé en paramètre. S'il y a un problème, la fonction fail affichera une alerte avec un message d'échec. Enregistrez maintenant votre fichier.

```
001 function show_pic(uri) {
002
003     var image = document.
getElementById('smallImage');
004     image.src = uri;
005
006 }
007 function fail(msg) { alert(msg);
008 }
009 </script>
```



## 13 Créer des icônes

Quand vous regardez votre téléphone, vous voyez votre projet avec par défaut un nom, PhoneGap Build (peu descriptif), et des icônes. Ouvrez Photoshop et créez une nouvelle image en 72 x 72 pixels. Ajoutez ensuite votre image qui sera votre icône et créez un nouveau dossier dans le dossier source créé dans l'étape 1, puis appelez-le "icons".



## 14 Enregistrer et redimensionner

Enregistrez l'image pour le Web en tant que fichier PNG et appelez-le "icon-android-72.png" dans le dossier des icônes créé dans l'étape précédente. Redimensionnez ensuite cette image à 48 pixels et enregistrez-la sous "icon-android-48.png". Enfin, redimensionnez-la à 36 pixels et enregistrez-la une dernière fois sous "icon-android-36.png". Nous avons créé ici des icônes pour des périphériques de différentes tailles.

# Créer des applications mobiles natives avec PhoneGap

## 15 Démarrer

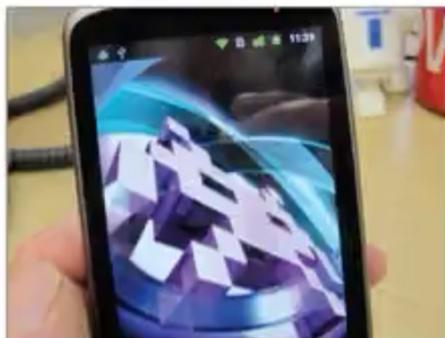
Sous Photoshop, créez une nouvelle image de 360 x 480 pixels, ajoutez votre œuvre qui sera sur votre page de démarrage. Enregistrez cela sous 'splash.png' dans le dossier source. Avoir une page de démarrage est un feedback précieux pour l'utilisateur qui voit que quelque chose se passe lorsqu'il lance l'application.



## 18 Définir les paramètres

Ajouter la première ligne du code ci-dessous ajoutera le lien vers l'écran de démarrage de la même manière que les icônes. La ligne suivante dit à l'application de ne pas changer d'orientation et de rester en mode portrait. La dernière ligne dit à l'application de se lancer en mode plein écran : la barre de statut où se trouvent les indicateurs de batterie et de réseau disparaissent alors.

```
001 <gap:splash src="splash.png" />
002
003 <preference name="orientation"
value="portrait" />
004
005 <preference name="fullscreen" value="true"
/>
```



## 20 Installer et lancer

Encore une fois, attendez quelques instants que l'application se mette en place puis cliquez sur l'icône QR Code pour afficher un QR Code plus grand. Flashez-le avec votre lecteur de QR Codes et téléchargez l'application qui est dans le lien. Une fois téléchargée, installez et lancez l'app. Vous voyez l'écran de démarrage s'afficher complètement quand l'application démarre.

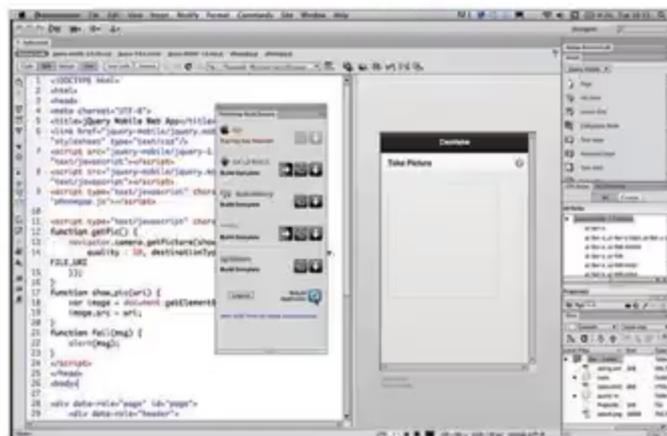
## 16 Paramètres de l'application

Dans le dossier source, vous verrez un fichier 'config.xml'. Ouvrez-le et changez son id comme vous voulez ; par exemple 'com.webdesigner.MaCamera' peut devenir 'MaCamera' et vous pouvez également changer les paramètres de l'auteur. Il y aura le bon nom lorsque vous publierez à nouveau l'application, mais nous devons encore ajouter des infos sur les icônes et l'écran de démarrage.



## 19 Refaire l'application

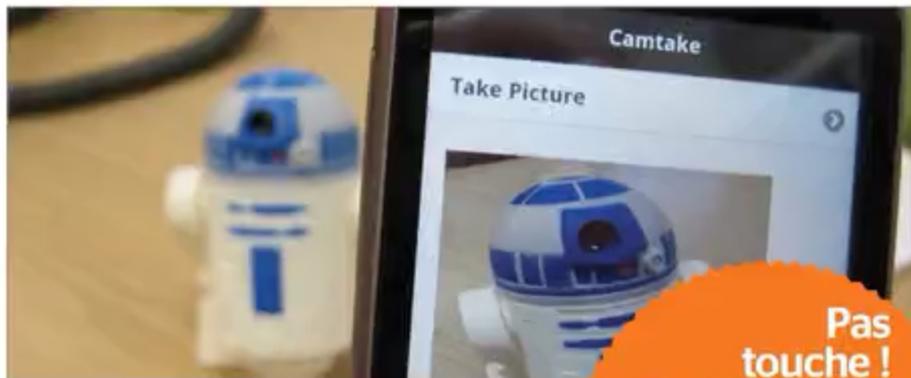
Enregistrez le fichier config et fermez-le pour retourner dans le fichier index.html. Assurez-vous que le panneau Service PhoneGap Build est toujours ouvert, et si le QR Code est toujours là, cliquez sur le bouton pour retourner sur Service Build. Dans le coin en bas à droite, cliquez sur le bouton Reconstruire l'application pour recréer l'application.



## 17 Ajouter les icônes

Afin de publier les icônes dans l'application, nous devons ajouter quelques lignes au fichier config.xml. Ces lignes de code disent simplement à l'application de regarder dans le fichier des icônes et d'appliquer les icônes à l'application lorsqu'elle est chargée sur PhoneGap Build.

```
001 <icon src="icons/icon-
android-36.png" width="36"
height="36"/>
002
003 <icon src="icons/icon-
android-48.png" width="48"
height="48"/>
004
005 <icon src="icons/icon-
android-72.png" width="72"
height="72"/>
```



## 21 Utiliser l'application

Maintenant que l'application est complètement installée et qu'elle fonctionne sur le périphérique, cliquez sur le bouton "Prendre une photo". Vous accédez à l'appareil photo natif du téléphone. Prenez votre photo normalement. Lorsque vous cliquerez sur OK pour retourner à votre application, l'image s'affichera.

**Pas touche !**  
 Dans le dossier source se trouve un fichier "project settings". N'y touchez pas et ne tentez pas de l'effacer ! Celui-ci contient les paramètres de PhoneGap Build, il est donc important.

# Rafraîchir votre front-end avec Photoshop CS6

Dans ce tutoriel, vous trouverez les techniques et styles pour maximiser l'impact des "landing pages" liées à votre portfolio en ligne.

outils | tech | tendances Photoshop CS6  
expert Adam Smith



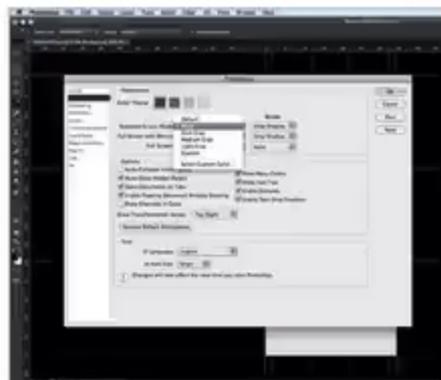
Photoshop a toujours été très fort pour mettre au point des outils permettant des créations multiplateformes. Des CG textures aux mises en page quadrillées pour le Web, Photoshop s'est toujours efforcé d'être le nec plus ultra des outils de création, quelle que soit l'étape de production à laquelle il peut servir. Avec la sortie de CS6 bêta, Adobe a lancé la suite créative la plus complète à ce jour. Du coup, bien évidemment,

Web Design a eu très envie de voir comment pouvaient être utilisés les outils v13.0 pour améliorer l'esthétique des front-ends sur le Web.

Nous ne nous attacherons pas uniquement aux petits détails sympas mais également aux améliorations pros des outils existants, qui semblent avoir été dotés d'options avancées pour être utilisés plus intuitivement.

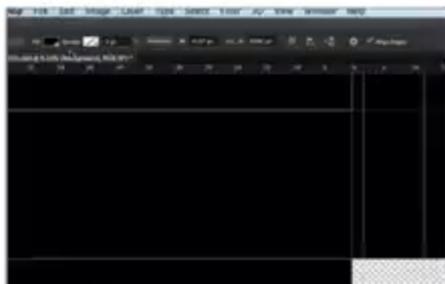
Bien sûr, nous avons sélectionné quelques-uns des meilleurs morceaux qui répondaient à nos besoins pour ce numéro de Web Design, mais vous pouvez toujours aller plus loin avec Photoshop et explorer cette dernière itération. Pour plus d'infos, rendez-vous sur [www.adobe.com](http://www.adobe.com).

66 Avec la sortie de CS6 bêta, Adobe a lancé la suite créative la plus complète à ce jour. 99



## 01 Nouvelle interface

Pour commencer, déterminez la couleur du thème de votre interface Photoshop, ce qui peut être fait simplement en appuyant sur Maj+F2 pour éclaircir l'interface de Photoshop ou Maj+F1 pour obscurcir les éléments de l'interface. Cela va du gris foncé au gris clair. Vous pouvez aussi définir cela dans Préférences > Interface. Nous avons choisi gris foncé car cette couleur crée un environnement de travail plus immersif.



## 02 Paramètres de l'outil Forme

Bien entendu, l'outil Forme de Photoshop n'est pas quelque chose de nouveau, mais dans CS6 il a évolué radicalement. Par exemple, en appliquant l'outil Forme Rectangle sur votre grille de mise en page, vous remarquerez que le menu a changé : il y a à présent des options Fond et Contour. Ces effets sont instantanés à chaque instant et donc modifiables immédiatement.



## 05 Paramètres de Contour

Utilisez l'outil Forme Rectangle pour créer une barre de navigation en bas de la section de votre première grille. Sélectionnez les options de remplissage en choisissant Couleur unie > Fusain. Il remplacera votre dégradé fait précédemment, ce qui rendra l'effet suivant plus clair. Sélectionnez Contour, où vous avez le choix entre trois styles. Nous avons appliqué une ligne blanche unie de taille 0,10 point, avec un Alignement positionné sur l'icône de forme externe.



## 07 Mettre de la lumière

Nous avons appliqué l'outil Forme Rectangle arrondi avec un dégradé pour ajouter notre bouton sur la barre de navigation. Dupliquez le calque d'arrière-plan puis faites Ctrl/Clic droit > Pixelisation et allez dans Filtre > Rendu > Eclairage. Encore une option plus facile à utiliser qu'auparavant avec des paramètres intuitifs basés sur la manipulation et des rendus plein écran.



## 03 Options de remplissage des formes

Sélectionnez votre fenêtre Nuancier puis, dans le menu déroulant, choisissez Remplacer le nuancier > OnepagerSwatch.aco, qui se trouve sur le CD. Cliquez ensuite sur l'option "Fond" de l'outil Forme. Dans le nouveau menu d'options, vous avez accès aux couleurs unies, à des motifs et à des dégradés. Nous avons choisi ici un gris pour notre Fusain, dans le nuancier Onepager Swatch.



## 06 Effets de découpage

De retour dans les options de fond, sélectionnez de nouveau Dégradé dans votre barre de navigation. Positionnez votre couleur de Fusain à Noir. Ouvrez la boîte de dialogue du calque de Remplissage de dégradé et changez l'échelle à 200 % avant de déplacer votre dégradé pour créer une ombre à l'intérieur. Cet effet, populaire sur le Web, est maintenant beaucoup plus rapide à appliquer avec les nouvelles options de Forme CS6 et évite des manipulations compliquées.



## 08 Dans la lumière

Dans vos paramètres, déterminez le type de lumière sur Ponctuel, la Couleur sur Bleu et son Intensité sur 55. Nous avons également augmenté le Hotspot qui est la zone de ligne centrale à 95. Utilisez les outils de contrôle pour changer l'échelle de la hauteur et celle de la largeur comme sur la capture d'écran. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur OK.



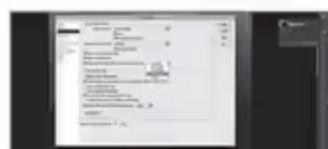
## 04 Options de calque de forme

Dans les options de remplissage de forme, déterminez les bases de votre dégradé, mais en double-cliquant sur votre calque de forme vous pouvez en améliorer les effets - dans ce cas, dans la boîte de dialogue Dégradé. Ici, nous avons augmenté l'échelle à 190 %, en mettant Linéaire dans notre Style et en utilisant l'outil Déplacement pour repositionner.

## Masquer les lignes de la grille

Lorsqu'on travaille sur des bords quadrillés et des formes dégradées, les grilles peuvent être perturbantes. Pour comparer, enlevez-les et remettez-les en appuyant sur Cmd/Ctrl+H.

## CS6 Des astuces utiles



### 01 Capacités de sauvegarde automatique

Photoshop sauvegarde à présent automatiquement votre travail. Activez cette option via Préférences > Gestion des fichiers.



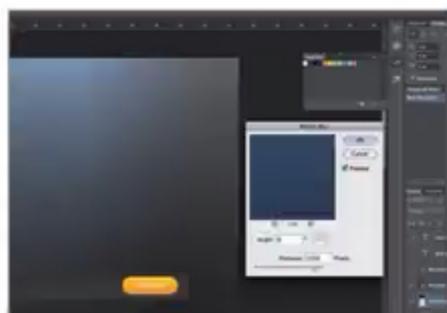
### 02 Couleurs pour le Web

L'outil de sélection de couleurs permet à présent les couleurs hexa (en acceptant le hashtag) et les valeurs à trois chiffres dans le champ Valeur de couleur. Cette amélioration mineure permet un meilleur transfert entre Photoshop et votre éditeur de code.



### 03 Bords parfaits

Heureusement, nous n'avons plus à souffrir avec les bords ou formes arrondis de notre image. Ils sont beaucoup plus affirmés avec CS6 grâce à l'option Aligner les bords. Elle se trouve dans la barre d'options et doit être activée sur chaque calque.

**09 Paramètres de filtre**

Cet effet de lumière appliqué crée un contre-jour. Pour finaliser l'effet, réduisez l'Opacité du calque à environ 50 %. Remplir à 70 % et sélectionnez Filtre> Atténuation> Flou directionnel. Réglez la Distance à 1350 pixels. Puis appliquez Filtre> Bruit> Ajout de bruit, réglez la Quantité à 12 % et Distribution sur Uniforme. Cela vous donnera une bonne base pour présenter votre logo et votre texte.

**10 Lignes et typo**

Si vous comprenez bien les options de l'outil Forme, vous pourrez les appliquer à votre texte et créer des lignes intéressantes avec les paramètres de Contour. Nous avons appliqué l'outil Ligne avec un gris uni en remplissage et un contour Fusain à 5 points en pointillés. L'autre nouvelle option n'est pas spécialement très utile pour le Webdesign, mais lorsqu'on travaille avec du texte et notamment les types de logo, les options CS6 3D peuvent être très avantageuses.

**11 Une autre dimension**

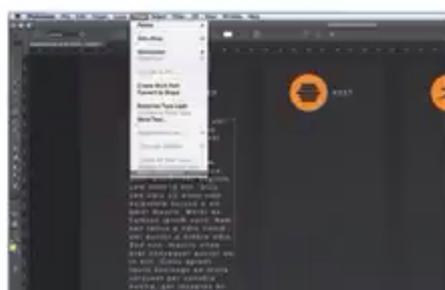
On ne pense pas forcément à l'option 3D pour le Webdesign, mais dans Photoshop CS6, elle est très facile à utiliser et peut être un super atout esthétique. Sélectionnez 3D> Nouvelle extrusion 3D à partir du calque sélectionné pour ouvrir l'interface 3D. Si vous voulez simplement un effet standard, Profondeur d'extrusion (dans les paramètres Propriétés) sera utile, tout comme Biseau dans les paramètres Couverture.

**12 Vérificateurs 3D**

Les marqueurs X et Y de déplacement sont très bien pour pivoter, redimensionner et repositionner des éléments dans votre projet. Chaque section de vos flèches verte, bleue et rouge contrôle une seule fonction, il est donc conseillé de faire défiler au-dessus et de vérifier l'écran afin de voir qui fait quoi. Il y a aussi une Source de lumière infinie qui peut être positionnée lorsqu'on l'active et il est donc super facile de synchroniser avec n'importe quels effets de lumière précédents.

**13 Rendu Ray-trace**

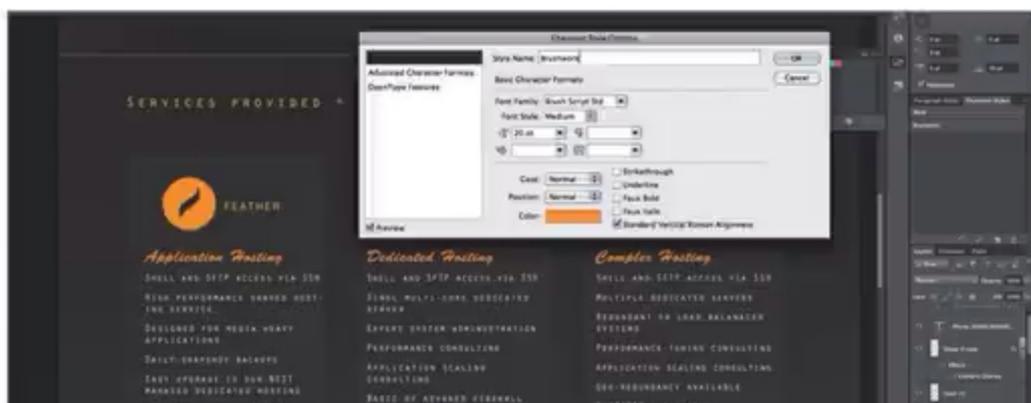
Choisissez l'option 3D> Rendu qui, avec la technologie ray-tracing, créera un réalisme visuel de haut niveau. Cette automatisation remarquable est très présente dans tous les outils Photoshop CS6, ce qui nous amène à notre nouvel exemple : les Styles de paragraphe. Avec notre première page d'affichage très "catchy", nous allons utiliser cette option pour mettre en place le texte du body très rapidement.

**14 Texte plus facile**

Les options de Style de paragraphe sont facilement activées avec l'option programmée dans l'interface. Sélectionnez l'outil Texte, déplacez et créez une zone puis sélectionnez Texte> Coller Lorem Ipsum. Cela place un faux texte à partir duquel vous pourrez travailler. Puis cliquez sur l'icône Créer un nouveau paragraphe. Ici, vous pouvez déterminer les éléments de texte principaux, les alinéas, les espacements et beaucoup d'autres options structurelles.

**15 Programmes parfaits**

Tout ce que vous avez à faire, c'est expérimenter et tester avec les calques que vous voulez, tous enregistrables comme modèles. Cela permet aux Webdesigners de réutiliser des modèles de texte dans des projets existants ou futurs en activant et réappliquant simplement. Coller Lorem Ipsum déjà enregistré. Les modèles Style de caractères complètent ceux des Style de paragraphes pour changer rapidement la typographie ou la couleur des en-têtes, des logos, etc.



# L'ENGAGEMENT

*C'est parfois terrifiant*

Grâce à la nouvelle option d'achat à l'unité iStock,  
téléchargez vos contenus immédiatement.  
Sans abonnement, sans crédits, sans engagement.

[iStockphoto.fr/sansengagement](https://iStockphoto.fr/sansengagement)



Contenus sélectionnés par des créatifs du monde entier, pour tous les budgets (avec l'argent qu'il vous reste, vous pourrez même vous faire enlever ce tatouage douteux).

# Créer un effet flou qui s'anime

Nous allons nous plonger dans HTML5, CSS3 et jQuery pour créer un bel effet flou qui s'anime au passage de la souris.

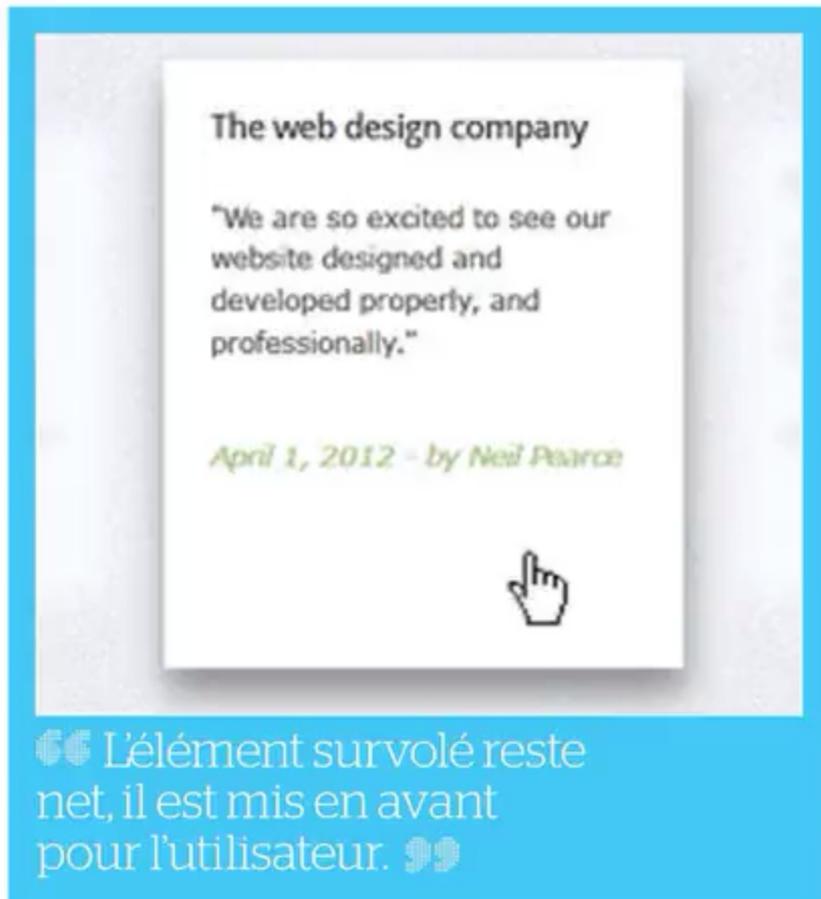
**outils | tech | tendances** HTML5, jQuery, CSS3, Dreamweaver  
**expert** Neil Pearce



Dans ce tutoriel, nous allons créer un effet flou simple pour des éléments textuels. L'idée est d'avoir des boîtes de texte qui deviennent floues et rapetissent quand on survole l'une d'entre elles, mais que l'élément survolé reste net et soit ainsi mis en avant pour

l'utilisateur. Ce tutoriel est parfait si vous voulez ajouter des effets interactifs sur votre blog ou votre site d'information. Nous allons remplir nos boîtes de texte avec de fausses recommandations. Ainsi, si l'internaute veut en savoir plus sur une recommandation, il lui suffit de passer sa souris dessus.

Nous utiliserons ici les transitions CSS3 et un peu de jQuery pour appliquer les classes respectives. Vu que les transitions CSS3 ne sont pas supportées par les anciens navigateurs, la meilleure façon de voir ce tutoriel en action sera d'utiliser Safari, Firefox ou Chrome, mais pas Internet Explorer. Commencez par ouvrir votre éditeur de texte préféré (nous avons utilisé Dreamweaver) et c'est parti !



## 01 Pour commencer

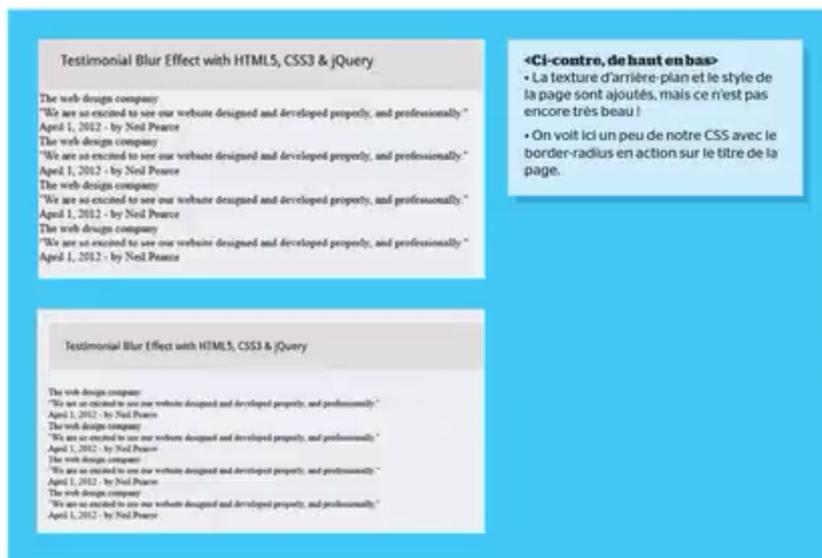
Ouvrez votre éditeur de texte et créez un nouveau fichier HTML5 nommé "index.html". Créez ensuite deux dossiers, l'un nommé "css" et l'autre "js". Créez maintenant un fichier "styles.css" dans le dossier "css" et un fichier "script.js" dans le dossier "js". Ouvrez votre fichier "index.html" et n'oubliez pas d'inclure un lien vers votre feuille de styles dans la section head.

```
001 <!DOCTYPE HTML>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="utf-8">
005 <title>Testimonial item blur effect</title>
006 <link rel="stylesheet" href="css/styles.
css">
007 </head>
008 <body>
009 </body>
010 </html>
```

## 02 L'en-tête

Nous allons ajouter une div container en utilisant la balise section juste sous la balise <body> pour pouvoir centrer nos recommandations sur la page avec CSS. Ensuite, nous allons ajouter une balise <header> qui contiendra notre titre principal de page, que nous styliserons plus tard.

```
001 <section class="container">
002 <header>
003 <h1>Testimonial Blur Effect with HTML5,
CSS3 & jQuery</h1>
```



**<Ci-contre, de haut en bas>**  
 • La texture d'arrière-plan et le style de la page sont ajoutés, mais ce n'est pas encore très beau !  
 • On voit ici un peu de notre CSS avec le border-radius en action sur le titre de la page.

```
004 </header>
005 </section><!-- END container -->
```

### 03 Conteneur interne

Dans cette étape, nous allons créer un conteneur interne pour nos recommandations. Nous lui attribuerons à la fois une classe et un id. La classe sera utilisée dans notre CSS et l'id servira à le cibler dans notre jQuery. Nous utilisons ici une balise <section> puisqu'il s'agit en effet d'une section de notre page.

```
001 <section class="inner-container" id="inner-
002 container">
```

### 04 Balise article

Dans notre conteneur interne, nous pouvons ajouter notre première recommandation. Nous allons utiliser ici la balise <article>, mais vous pourriez aussi bien utiliser les balises <blockquote>, <div> ou <section>. La différence est un peu déroutante mais, comme la balise <section>, la balise <article> a généralement un titre (souvent dans un élément header) et parfois un pied de page. Elle est donc parfaite pour un fragment de texte.

```
001 <article>
002 <p>&quot; In order to view and
understand the history or reality of the past,
one must view all events as part of an
interactive whole&quot;</p>
003 <p class="client-name">April 1, 2012 -
by Neil Pearce</p>
004 </article>
```

### 05 Plus d'articles

Nous avons ajouté une classe "client-name" à la balise <p> du bas, nous pourrions lui attribuer un style plus tard. Nous avons aussi ajouté des guillemets en utilisant le code HTML pour que tout soit bien propre. Copiez/collez l'article de l'étape précédente plusieurs fois pour terminer le balisage HTML.

```
001 <section class="inner-container" id="inner-
002 container">
003 <article>
004 <p>&quot;In order to view and
understand the history or reality of the past,
one must view all events as part of an
interactive whole&quot;</p>
005 <p class="client-name">April 1,
2012 - by Neil Pearce</p>
006 </article>
007 <article>
008 <p>&quot;In order to view and
understand the history or reality of the past,
one must view all events as part of an
interactive whole&quot;</p>
009 <p class="client-name">April 1,
2012 - by Neil Pearce</p>
010 </article>
011 <article>
012 <p>&quot;In order to view and
understand the history or reality of the past,
one must view all events as part of an
interactive whole&quot;</p>
013 <p class="client-name">April 1,
2012 - by Neil Pearce</p>
014 </article>
```

```
014 <article>
015 <p>&quot;Today we will show you some
examples of websites that are using beautiful
and inspiring color combinations that match
perfectly and create an eye candy&quot;</p>
016 <p class="client-name">April 1,
2012 - by Neil Pearce</p>
017 </article>
018 </section><!-- END container -->
```

### 06 Ajouter des styles

Ouvrez votre fichier CSS et ajoutez votre reset. Si vous n'avez pas de reset, vous pouvez utiliser celui d'Eric Meyer en suivant ce lien : [meyerweb.com/eric/tools/css/reset](http://meyerweb.com/eric/tools/css/reset). Ajoutez ensuite votre image de fond (si vous en utilisez une) et attribuez un style au titre de la page. Nous avons utilisé une police Google Web Font pour le titre de notre page. Vous pourrez la trouver en cherchant "Droid" sur [www.google.com/fonts](http://www.google.com/fonts).

```
001 body {
002 background: url('../img/bg.png');
003 }
004 header h1 {
005 font-family: 'Droid Sans', sans-serif;
006 font-size: 19px;
007 background: #ddd;
008 padding: 30px;
009 border-radius: 6px;
010 }
```

### 07 Conteneur

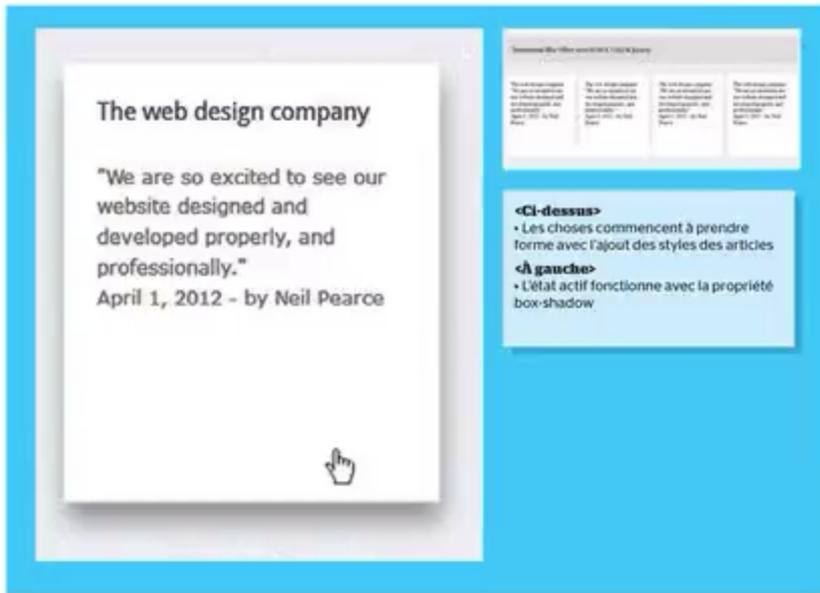
Ajoutons une règle pour le conteneur externe et le conteneur interne qui centrera tout sur la page. Nous voulons 930 pixels de large, et un peu d'espace en haut avec une marge de 30 pixels.

```
001 .inner-container, .container{
002 position: relative;
003 width: 930px;
004 margin: 30px auto;
005 }
```

### 08 Clearfix

Nos articles vont flotter, mais il ne faut pas que nos flottants dépassent. Plutôt que d'ajouter une balise non sémantique supplémentaire pour éviter le débordement, nous allons utiliser des pseudo-éléments (<before> et <after>) qui feront le travail pour nous. On appelle généralement ça clearfix et c'est une solution très efficace pour résoudre les problèmes de mise en page et les incohérences dans les navigateurs, sans avoir besoin de mélanger la structure et la présentation.

```
001 .inner-container:before,
002 .inner-container:after {
003 content: "";
004 display: table;
005 }
006 .inner-container:after {
```



```
007 clear:both;
008 }
```

### 09 Styles des articles

Nous devons faire de nos articles des éléments de niveau bloc et leur donner une hauteur et une largeur. Un peu plus bas, nous ajoutons la propriété `-webkit-backface-visibility`. Nous l'utilisons pour spécifier si la face arrière d'un élément est visible ou non lorsqu'elle fait face à l'utilisateur. Nous ajouterons aussi la transition pour trois propriétés : `opacity`, `transform` et `box-shadow`, qui produiront un bel effet d'animation.

```
001 .inner-container article{
002 display: block;
003 width: 180px;height: 220px;
004 background: #fff;
005 cursor: pointer;
006 float: left;
007 border: 10px solid #fff;
008 text-align: left;
009 text-transform: none;
010 margin: 15px;
011 z-index: 1;
012 -webkit-backface-visibility: hidden;
013 box-shadow:
014 0px 0px 0px 10px rgba(255,255,255,1),
015 1px 1px 3px 10px rgba(0,0,0,0.2);
016 -webkit-transition:
017 opacity 0.4s linear,
018 -webkit-transform 0.4s ease-in-out,
019 box-shadow 0.4s ease-in-out;
020 }
```

### 10 En-tête des recommandations

Nous allons désormais styler les titres de nos recommandations. Utilisons notre police Google Web Font en taille 14 pixels. Pour la dissocier du contenu en dessous, ajoutons une marge inférieure de 20 pixels. Ajoutons enfin une ombre subtile en utilisant la propriété `text-shadow`.

```
001 .inner-container h3 {
002 font-family: 'Droid Sans', sans-serif;
003 font-size: 14px;
004 margin-bottom: 20px;
005 font-weight: 400;
006 color: rgba(0, 0, 0, 1);
007 text-shadow: 0px 0px 0px #000;
008 opacity: 0.8;
009 }
```

### 11 Style du texte

L'étape suivante consiste à styler le texte contenu dans les balises `<p>`. Nous utiliserons la police Verdana, d'une taille de 11 pixels. Nous appliquerons un interlignage pour avoir un peu d'espace entre chaque ligne ainsi qu'une ombre portée subtile sur le texte pour le faire ressortir un peu. Nous baisserons également son opacité pour obtenir un autre effet subtil et améliorer la lisibilité.

```
001 .inner-container article p{
002 font-family: Verdana, sans-serif;
003 font-size: 11px;
004 line-height: 18px;
005 color: #333;
```

```
006 text-shadow: 0px 0px 0px #000;
007 opacity: 0.8;
008 }
```

### 12 Transitions de contenu

Ajoutons l'animation pour le contenu interne en utilisant une transition. Cette fois-ci, nous avons ajouté des transitions pour tous les navigateurs supportés : Safari, Firefox, Opera et IE10+. Nous ajoutons ces transitions animées pour tout le contenu inséré dans les balises `<p>` et `<h3>`.

```
001 .inner-container h3,
002 .inner-container article p {
003 transition:
004 opacity 0.2s linear,
005 text-shadow 0.5s ease-in-out,
006 color 0.5s ease-in-out;
007 -webkit-transition:
008 opacity 0.2s linear,
009 text-shadow 0.5s ease-in-out,
010 color 0.5s ease-in-out;
011 -moz-transition:
012 opacity 0.2s linear,
013 text-shadow 0.5s ease-in-out,
014 color 0.5s ease-in-out;
015 -o-transition:
016 opacity 0.2s linear,
017 text-shadow 0.5s ease-in-out,
018 color 0.5s ease-in-out;
019 -ms-transition:
020 opacity 0.2s linear,
021 text-shadow 0.5s ease-in-out,
022 color 0.5s ease-in-out;
023 }
```

### 13 Flou

Dans les prochaines étapes, nous allons ajouter du CSS3 qui va flouter les boîtes inactives (qui sont survolées). Tout d'abord, ajoutons du flou sur l'arrière-plan de nos boîtes. Nous utilisons une classe "blur" que nous n'avons pas incluse dans notre HTML mais que nous ajouterons en utilisant jQuery dans une étape suivante.

```
001 .inner-container article.blur{
002 box-shadow: 0px 0px 20px 10px #ddd;
003 -webkit-transform: scale(0.8);
004 -moz-transform: scale(0.8);
005 -o-transform: scale(0.8);
006 -ms-transform: scale(0.8);
007 transform: scale(0.8);
008 opacity: 0.7;
009 }
```

### 14 Un peu plus de flou

Pour figurer notre effet flou dans CSS, ajoutons quelques styles aux balises `<h3>` et `<p>` pour que le titre et les paragraphes soient eux aussi floutés. Pour cela, n'ajoutez pas de couleur à `text-shadow` et augmentez son flou de 10 pixels. Ensuite, passez son Opacité à 0.5.

```
001 .inner-container article.blur h3 {
002   text-shadow: 0px 0px 10px rgba(0, 0,
003   0, 0.9);
004   color: rgba(0, 0, 0, 0);
005   opacity: 0.5;
006 }
007 .inner-container article.blur p{
008   text-shadow: 0px 0px 10px rgba(51, 51,
009   51, 0.9);
010   color: rgba(51, 51, 51, 0);
011   opacity: 0.5;
012 }
```

### 15 État actif

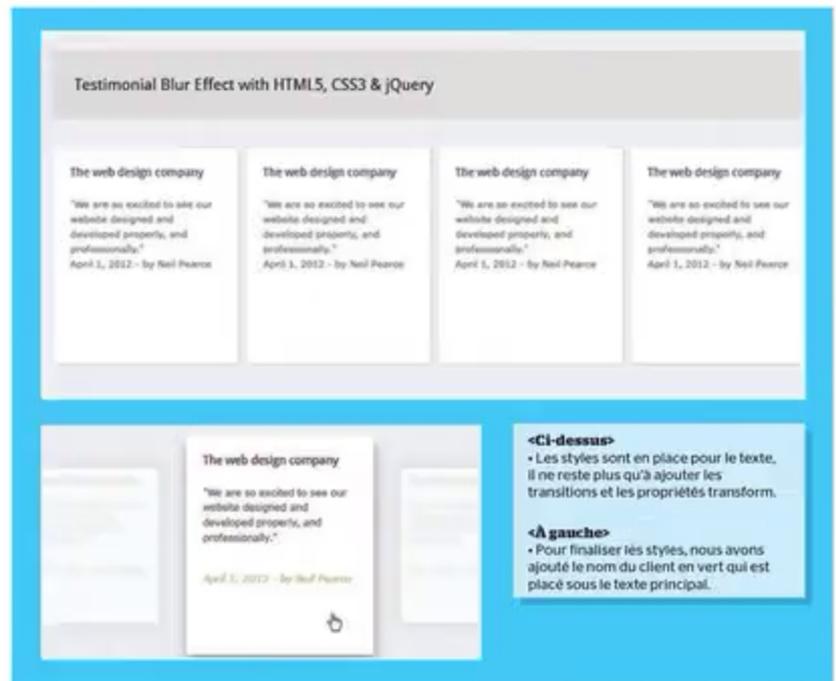
Tout comme la classe `blur`, la classe `active` va être ajoutée au script jQuery que nous écrivons dans un moment. Quand cette classe est ajoutée à la boîte survolée, nous voulons un redimensionnement et que l'effet d'ombre portée soit renforcé avec la propriété `drop-shadow`. Nous spécifions un z-index plus important que le reste, puis nous passons l'Opacité du contenu à 1.

```
001 .inner-container article.active{
002   -webkit-transform: scale(1.05);
003   -moz-transform: scale(1.05);
004   -o-transform: scale(1.05);
005   -ms-transform: scale(1.05);
006   transform: scale(1.05);
007   box-shadow:
008     0px 0px 0px 10px rgba(255,255,255,1),
009     1px 1px 15px 10px rgba(0,0,0,0.4);
010   z-index: 100;
011   opacity: 1;
012 }
013 .inner-container article.active h3,
014 .inner-container article.active p{
015   opacity: 1;
016 }
```

### 16 Nom du client

Notre dernière règle CSS sera pour le nom du client, qui sera affiché directement sous le texte de recommandation. En regardant le code, vous verrez qu'il est très clair. Il faut juste bien vous souvenir de le faire flotter à gauche pour pouvoir ajouter des marges supérieures qui vous permettront de le pousser un peu vers le bas.

```
001 article p.client-name {
002   float: left;
003   color: #99cc66;
004   font-size: 12px;
005   font-style: italic;
```



```
006 margin-top: 30px;
007 }
```

### 17 LejQuery

Ouvrez maintenant le fichier `script.js` que vous avez créé à la première étape et saisissez ce code jQuery. Nous créons ici les variables utilisées dans nos événements `mouseenter` et `mouseleave`. Ainsi quand on survole un article, tous les autres articles (la classe `blur` et celle-ci) reçoivent la classe `active`.

```
001 $(document).ready(function() {
002   var $container = $('#inner-container'),
003       $articles = $container.
004   children('article'),
005       timeout;
006   $articles.on( 'mouseenter', function( event
007   ) {
008     var $article = $(this);
009     clearTimeout( timeout );
010     timeout = setTimeout( function() {
011       if ( $article.hasClass('active') )
012       return false;
013       $articles.not($article).
014       removeClass('active').addClass('blur');
```

```
011     $article.removeClass('blur').
012     addClass('active');
013     }, 75 );
014   });
015   $container.on( 'mouseleave', function(
016   event ) {
017     clearTimeout( timeout );
018     $articles.removeClass('active blur');
```

### 18 Lier les scripts

L'ajout de CSS et de jQuery ne fonctionne pas sans un lien vers les sources. Dans la balise `<head>`, placez les liens CSS et jQuery comme d'habitude. Nous vous recommandons de placer tous les scripts en bas de la page. En résumé, le CSS va dans la balise `<head>` et les scripts juste au-dessus de la balise fermante `</body>`.

```
001 <!-- CSS -->
002 <link rel="stylesheet" href="css/styles.
003   css">
004 <link href='http://fonts.googleapis.com/
005   css?family=Droid+Sans' rel='stylesheet'
006   type='text/css'>
007 <!-- scripts -->
008 <script type="text/javascript" src="http://
009   ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.7.1/
010   jquery.min.js"></script>
011 </body>
```

☞ Nous vous recommandons de placer tous les scripts en bas de la page. ☞

# Créer un effet ruban avec CSS3

Voici comment créer un effet ruban impressionnant avec HTML/CSS3 et nos conseils pas à pas.

**outils | tech | tendances** HTML, CSS3, Dreamweaver  
**expert** Neil Pearce



e CSS3 présente de nombreux avantages (pas seulement pour le look de votre page) et dépasse de loin ses concurrents et les autres techniques plus anciennes.

Comme vous le verrez dans ce tutoriel, CSS3 vous permet de créer de beaux effets et d'ajouter une touche raffinée à vos designs. Bien sûr, ces effets visuels

pourraient être réalisés sans CSS3, avec Photoshop, JavaScript ou même Flash. Mais avec CSS3, le développement et la maintenance de vos pages sont facilités, et il en va de même pour l'utilisabilité et l'accessibilité, ce qui rend vos pages plus adaptables pour différentes plateformes. À l'heure du responsive design, ce point est encore plus important que par le passé. Dans ce tutoriel, nous allons utiliser le potentiel de CSS3 et créer un effet ruban en utilisant que du HTML et CSS3.

L'effet ruban permet d'ajouter facilement du style à votre page, et vous pouvez vous inspirer de sites Web qui les utilisent joliment. Regardez par exemple le portfolio en ligne du Webdesigner Alex Pierce (thegeekdesigner.com) ou le bon vieux HTML5 Boilerplate (html5boilerplate.com).

👉 Avec CSS3, le développement et la maintenance de vos pages sont facilités, ainsi que l'utilisabilité et l'accessibilité. 👉

## 01 Préparation

Ouvrez l'éditeur de texte de votre choix (nous utiliserons Dreamweaver au cours de ce tutoriel) et créez un premier fichier HTML, "index.html" ainsi qu'un second fichier nommé "styles.css". Créez maintenant un nouveau dossier, appelez-le "CSS" et placez le fichier "styles.css" dedans. Liez votre fichier CSS dans la section head de votre document HTML, comme d'habitude.

```
001 <head>
002 <title>A ribbon effect using CSS3</title>
003 <meta charset="UTF-8" />
004 <!-- CSS -->
005 <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="css/styles.css" />
```

## 02 Wrapper principal

Nous allons maintenant ajouter notre wrapper principal pour pouvoir centrer tout le contenu avec CSS. En toute logique, nous utiliserons la balise HTML5 section et lui donnerons l'id "wrapper". Placez ceci sous la balise ouvrante <body>.

```
001 <section id="wrapper">
002 </section><!-- END wrapper -->
```

## 03 Balise contenante

Ajoutez une div contenante qui sera utilisée comme corps de la zone de contenu, soit la partie de la page qui sera enveloppée par le ruban. Donnez-lui un nom de classe, "container", et ajoutez un commentaire HTML sur la balise fermante </div> pour bien voir où cette section se termine si notre balisage devenait trop lourd.

```
001 <div class="container">
002 </div><!-- END container -->
```

## 04 Le ruban rectangle

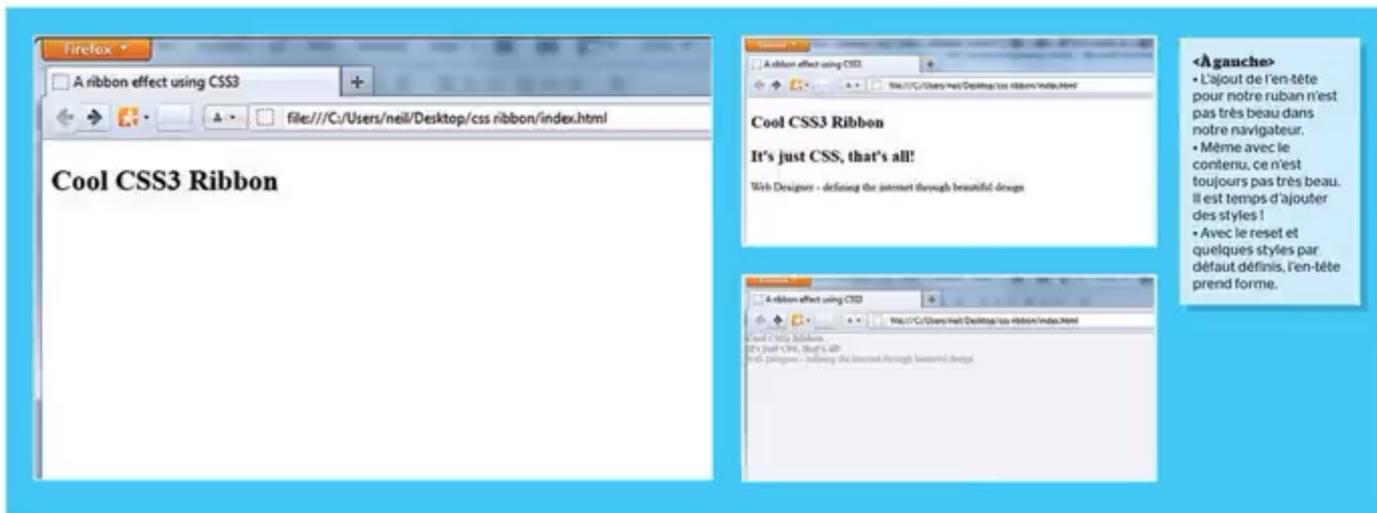
Nous allons maintenant ajouter le balisage pour le corps de notre ruban. Nous lui donnerons le nom de classe "rectangle" afin d'indiquer sa forme et nous ajouterons comme précédemment un commentaire HTML pour indiquer la fin de la div. Ensuite, dans la div, nous ajouterons un titre avec la balise <h2>. Pour faire simple, nous avons choisi le titre "Joli ruban CSS3", qui parle de lui-même.

```
001 <div class="rectangle">
002 <h2>Cool CSS3 Ribbon</h2>
003 </div><!-- END rectangle -->
```

## 05 Bords droit et gauche

Nous allons ajouter le balisage HTML pour les bords gauche et droit du ruban. Nous le placerons directement sous la div rectangle et attribuerons un nom de classe à chaque bord. Pour le côté gauche, il s'agira de "left\_tri" et pour le côté droit de "right\_tri".

```
001 <div class="left_tri"></div>
002 <div class="right_tri"></div>
```



## 06 Contenu principal

Dans cette étape, nous allons terminer notre HTML avec le balisage pour notre section de contenu principal. Son nom de classe sera "content" et nous placerons un titre à l'intérieur dans une balise <h2>, suivi d'une phrase courte avec la balise paragraphe <p>.

```
001 <div class="content">
002 <h2>It's just CSS, that's all!</h2>
003 <p>Web Designer - defining the internet
through beautiful design</p>
004 </div><!-- END content -->
```

## 07 Le reset CSS

Pour ce faire, ouvrez votre fichier styles.css et ajoutez notre reset. Il enlèvera tous les styles par défaut du navigateur et nous permettra de partir d'une base neuve. Comme nous avons utilisé une balise HTML5 (et au cas où nous aurions besoin d'en ajouter d'autres plus tard) nous devons les spécifier comme niveau bloc pour IE.

```
001 /* Reset */
002 html, body, div, span, h1, h2, h3, h4, h5,
h6, p, blockquote, pre,
003 a, font, img, ul, li {
004 margin: 0;
005 padding: 0;
006 border: 0;
007 outline: 0;
008 font-size: 100%;
009 vertical-align: baseline;
010 background: transparent;
011 }
012 ol, ul {
013 list-style: none;
014 }
015 /* End Reset */
016 /* HTML5 */
```

```
017 section, aside, nav, footer {
018 display: block;
019 }
```

## 08 Styles pour le corps

Paramétronons maintenant l'arrière-plan et la police : une couleur blanc crème (#F1F1F1) pour la page, la font-family par défaut, sa taille et sa couleur.

```
001 body {
002 background:#f1f1f1;
003 font-family: Georgia, Verdana, "Lucida Sans
Unicode", sans-serif;
004 font-size: 12px;
005 color: #999;
006 }
```

## 09 Titre et wrapper

Nous allons maintenant attribuer un style aux balises d'en-tête <h2> de notre titre principal. La typo sera en italique avec une graisse normale. Nous centrons le contenu avec une marge et passons la largeur du contenu à 400 pixels.

```
001 h2 {
002 font-style: italic;
003 font-weight: normal;
004 line-height: 1.2em;
005 }
006 #wrapper {
007 margin: 50px auto 0px auto; /* centered
*/
008 width: 400px;
009 }
```

## 10 Conteneur

Passons ensuite au conteneur, qui est la zone principale de contenu. Nous devons nous assurer que sa position est relative et que le contenu est centré avec

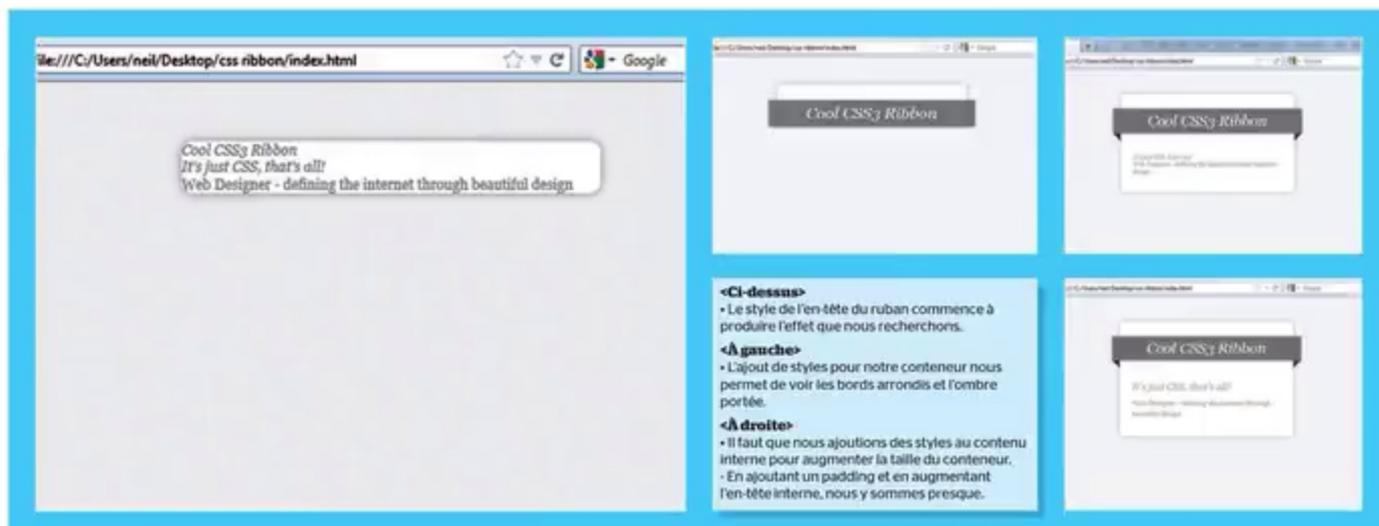
une marge. Nous passons l'arrière-plan en blanc. Nous pouvons désormais écrire notre première partie de CSS3 et attribuer à notre conteneur des bords arrondis et une ombre portée. De plus, comme nous l'avons positionné de façon relative, nous pouvons utiliser la propriété z-index.

```
001 .container {
002 position: relative;
003 margin: 0px auto;
004 width: 350px;
005 background: #fff;
006 border-radius: 10px;
007 box-shadow: 0px 0px 8px rgba(0,0,0,0.3);
008 z-index: 90; /* the stack order:
displayed under ribbon rectangle (100) */
009 }
```

## 11 Corps du ruban

Passons le ruban en couleur #6D6E72, pour avoir une touche de gris, et paramétronons sa hauteur et sa largeur. Assurez-vous que sa position est relative afin de pouvoir utiliser les propriétés left et top pour figurer son positionnement. Cela nous permet également de nous assurer qu'il est sur le conteneur en utilisant z-index: 100.

```
001 .rectangle {
002 background: #6d6e72;
003 height: 50px;
004 width: 380px;
005 position: relative;
006 left:-15px;
007 top: 30px;
008 float: left;
009 box-shadow: 0px 0px 4px rgba(0,0,0,0.55);
010 z-index: 100; /* the stack order:
foreground */
011 }
```



## 12 En-tête du ruban

Nous avons déjà établi nos styles par défaut pour les balises <h2>, il nous faut maintenant nous occuper de l'en-tête, qui est bien plus visible sur le ruban. Commençons par augmenter la taille de la police et passons-la en blanc. Déplaçons-la légèrement vers le bas avec padding-top, et attribuons-lui une légère ombre portée avec la propriété text-shadow. Enfin, centrons-la.

```
001 .rectangle h2 {
002 font-size: 30px;
003 color: #fff;
004 padding-top: 6px;
005 text-shadow: 1px 1px 2px rgba(0,0,0,0.2);
006 text-align: center;
007 }
```

## 13 Bord gauche

Pour les bords du ruban, nous allons utiliser la propriété border. Un border à quatre côtés placés ensemble comme quatre petits triangles. Nous pouvons spécifier la couleur et l'opacité de chacun en utilisant border-color et ainsi créer un triangle. Ici, nous avons utilisé la formule CSS pour créer un triangle, spécifier sa hauteur et sa largeur et nous l'avons positionné à gauche. Nous nous assurons ensuite qu'il est bien positionné sous le ruban avec z-index.

```
001 .left_tri {
002 border-color: transparent #333
003 transparent transparent;
004 border-style:solid;
005 border-width:15px;
006 height:0px;
007 width:0px;
008 position: relative;
009 left: -30px;
010 top: 65px;
011 z-index: -1; /* displayed under
```

```
rectangle*/
011 )
```

## 14 Bord droit

Nous allons maintenant créer le bord droit du ruban, une fois de plus avec la propriété border. Les triangles du haut, de la droite et du bas doivent être transparents et celui de gauche doit être d'une couleur plus sombre que notre ruban. Attribuez-lui une hauteur et une largeur de 0 et positionnez-le avec left et top.

```
001 .right_tri {
002 border-color: transparent transparent
003 transparent #333;
004 border-style:solid;
005 border-width:15px;
006 height:0px;
007 width:0px;
008 position: relative;
009 left: 350px;
010 top: 35px;
011 z-index: -1; /* displayed under.
rectangle*/
012 )
```

## 15 Contenu interne

Nous avons désormais un ruban enveloppé autour d'une section de contenu arrondi. La prochaine étape consiste à ajouter des styles à notre contenu. Utilisez padding pour le positionner dans la section, et augmentez la balise interne h2 pour qu'elle soit à 20 pixels.

```
001 .content {
002 padding: 60px 25px 35px 25px;
003 }
004 .content h2 {
005 font-size: 20px;
006 }
```

## 16 Styler le texte

Maintenant que notre contenu est positionné correctement, ajoutons quelques styles au texte. Appelez la classe .content et pointez vers toutes ses balises <p>. Déplacez le texte légèrement vers le bas avec padding-top et passez la taille de la police à 14 pixels. Enfin, modifiez l'interlignage pour avoir un peu plus d'espace.

```
001 .content p {
002 padding-top: 10px;
003 font-size: 14px;
004 line-height: 22px;
005 }
```

## 17 Ajouter un lien

Le contenu est jusque-là un peu limité, nous allons donc ajouter un lien sous le texte : dans le fichier index.html, ajoutez le lien avec une balise <p> sous le paragraphe.

```
001 <p><a href="http://www.webdesignermag.
co.uk/">Web designer mag!</a></p>
```

## 18 Styler le lien

Notre dernière étape sera très simple. Nous allons attribuer une belle couleur orange à notre lien ainsi qu'un état quand il est survolé. Comme vous pouvez le remarquer, il n'y a plus besoin d'images pour créer des graphismes et CSS3 va être de plus en plus utilisé car il est en train de devenir la version standard de CSS.

```
001 .content p a {
002 color: #c4591e;
003 text-decoration: none;
004 }
005 .content p a:hover {
006 text-decoration: underline;
007 }
```

# DÉCOUVREZ LE NOUVEAU MENSUEL DES UTILISATEURS ET DÉVELOPPEURS GNU/LINUX



**Linux Inside** est le nouveau mensuel français destiné aux utilisateurs et développeurs GNU/Linux. DVD bootable offert avec chaque numéro !

**EN VENTE  
CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE  
JOURNAUX**



paiement  
sécurisé



service client  
dédié



promotions  
exclusives



nos parutions en  
avant première

ABONNEMENT ET VENTE AU NUMÉRO SUR

# SHOP.ORACOM.FR

# Séparer source et design avec FlexBox

La séparation de l'ordre d'écriture du code et du design a toujours été un challenge, mais FlexBox de CSS3 résout le problème.

outils | HTML5, CSS3, dabblet.com  
expert | Ben Frain



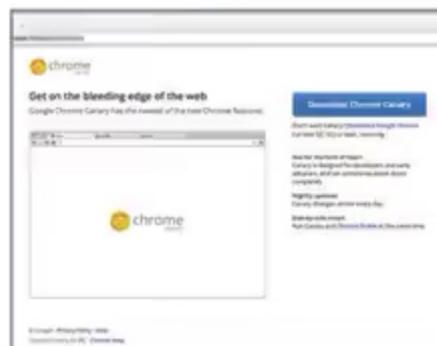
endant le développement d'un site Web, nous avons tous un jour dû modifier l'ordre du code pour obtenir ce que nous voulions en matière de design. Généralement, nous voulons que le code source privilégie le contenu principal plutôt que le contenu secondaire des

colonnes latérales. Cependant, dans la pratique, ce n'est pas toujours possible et nous finissons par vendre notre âme au PSD depuis lequel nous travaillons pour parvenir au design visuel requis.

Heureusement, comme c'est un problème commun, il existe un module CSS en cours d'élaboration qui devrait réduire nos difficultés. Le modèle de boîte flexible CSS simplifie certaines mises en page basées sur le CSS. Ce n'est pas la première fois que FlexBox fait son apparition. Vous en avez peut-être entendu parler avant, mais suite à une refonte importante il y a peu, vous devriez vous repencher sur le sujet.



Le modèle de boîte flexible CSS simplifie les mises en page.



## 01 Comprendre le support navigateur

Rendez-vous sur caniuse.com et tapez "FlexBox" dans le champ de recherche pour voir le niveau actuel de support navigateur. À l'heure actuelle, Google Chrome est le seul navigateur qui supporte partiellement la nouvelle spécification (nous utilisons la v19). Les autres navigateurs avec un support partiel utilisent généralement la version dépréciée. Pour continuer ce tutoriel, téléchargez la v19 ou supérieure de Chrome, ou encore la dernière version de développement.

## 02 Chrome Canary

La dernière itération de FlexBox n'est pas encore supportée par la plupart des navigateurs. Quand vous essayez de nouvelles options CSS, il peut être bon d'avoir Google Chrome Canary. C'est une version expérimentale du navigateur Chrome qui possède les toutes dernières fonctionnalités. Vous pouvez vous la procurer ici : tools.google.com/dlpage/chromexs. Elle peut sans soucis coexister avec une autre version de Chrome.

### 03 Vérifier les spécifications

Comme la dernière spécification de FlexBox est en cours d'élaboration, il est bon de voir ce qui a changé. Ici, nous utilisons la version datée du 22 mars 2012 ([www.w3.org/TR/css3-flexbox](http://www.w3.org/TR/css3-flexbox)). Vous pouvez consulter l'Editor's Draft ([dev.w3.org/csswg/css3-flexbox](http://dev.w3.org/csswg/css3-flexbox)) pour connaître les changements envisagés.



### 04 Modèles de positionnement de blocs disponibles

La spécification existante (CSS2.1) propose quatre modèles : block, inline, table et position. Nous les utilisons depuis des années pour façonner les mises en page. Malgré nos efforts, ils ne sont parfois pas suffisants.

```
001 .block {
002     display: block;
003 }
004 .inline {
005     display: inline;
006 }
007 .table {
008     .display: table;
009 }
010 .position {
011     position: relative;
012 }
```

### 05 Entrer dans FlexBox

FlexBox (et Inline-FlexBox) est conçu pour être un cinquième modèle de positionnement de blocs. Le contenu d'un FlexBox peut être disposé depuis la gauche, la droite, le haut ou le bas et l'ordre d'affichage peut être indépendant du code source. De plus, comme leur nom l'indique, les FlexBox sont flexibles en fonction de l'espace disponible.

```
001 .FlexBox {
002     display: FlexBox;
003 }
004 .inline-FlexBox {
005     idisplay: inline-FlexBox;
006 }
```

## Modifications pour viewports

### 01 Dimensions types de la media query

Si vous voulez ajuster le code source d'une page avec FlexBox, il vous faudra d'abord faire une media query. Dans ce cas, nous opterons pour une requête basée sur la largeur du viewport.

```
001 @media screen and (max-width:
002 910px)
003 {
004     /* styles go here */
005 }
```

### 02 Réordonner les éléments FlexBox

Avec la propriété flex-order, ajustez maintenant la valeur du code désirée à chaque point-clé spécifique. Pour éviter les anomalies, assurez-vous que chaque élément dans un FlexBox est un flex-order.

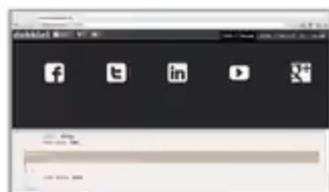
```
001 @media screen and (max-width:
002 910px) {
003     footer {
004         flex-order: ;
005 }
```

03 Ajuster pour adapter  
Évidemment, il faudra modifier d'autres propriétés selon les viewports pour que le design continue de fonctionner, au-delà de l'ordre du code. Généralement, il faut se concentrer sur la taille de la typo, les marges, le padding et la largeur.

```
001 @media screen and (max-width:
002 910px) {
003     header {
004         flex-order: 5;
005         font-size: 0.7em;
006         margin-top: 20px;
007 }
```

### 06 Notre premier FlexBox

Commençons par un exemple, similaire à celui du W3C spec : une liste d'éléments de navigation qui va couvrir le viewport. Le balisage est une liste non ordonnée classique et cinq éléments de liste. Nous avons simplement utilisé une police d'icônes pour rendre les choses plus visuelles. Vous pouvez voir l'exemple ici : [dabblet.com/gist/2793459](http://dabblet.com/gist/2793459).



### 07 Répartir

La propriété flex-wrap facilite la répartition d'éléments sur plusieurs lignes. Imaginons que nous voulons faire deux colonnes à partir de ces éléments de liste. Avec FlexBox, nous pouvons paramétrer les éléments à 50 % de largeur et ajouter flex-wrap: wrap; à la liste non ordonnée. Voici l'exemple en ligne : [dabblet.com/gist/2793549](http://dabblet.com/gist/2793549).

```
header {
    color: white;
    font-size: 3em;
}
header ul {
    display: flexbox;
    flex-wrap: wrap;
}
ul {
    list-style: none;
    width: 50%;
    text-align: center;
}
```

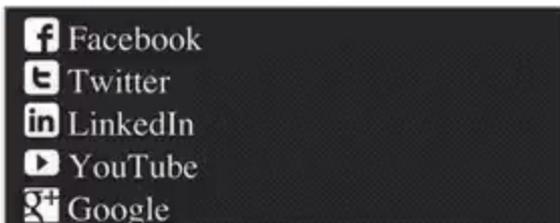
### 08 Respect des largeurs

Nous pouvons toujours modifier la largeur des flex-items dans un FlexBox. Ici, nous avons paramétré le troisième élément pour qu'il ait une largeur de 100 %. Le premier et les deux derniers éléments de liste occupent 50 % et le troisième 100 %, ce qui le place au milieu de tout. Notez que le float et le clear n'ont aucun effet quand on utilise un FlexBox.

```
color: white;
font-size: 3em;
}
header ul {
    display: flexbox;
    flex-wrap: wrap;
}
ul {
    list-style: none;
    width: 50%;
    text-align: center;
}
ul:nth-child(3) {
    width: 100%;
}
```

### 09 Comprendre flex-direction

Avec FlexBox, vous pouvez facilement modifier la direction des éléments avec la propriété flex-direction. Elle peut accepter les valeurs suivantes : row, row-reverse, column et column-reverse. Avec la même structure de balisage, il est donc plus simple de passer notre liste à la verticale en utilisant flex-direction: column. Les options reverse empiètent les éléments dans l'ordre inverse. Amusez-vous : [dabblet.com/gist/2793598](http://dabblet.com/gist/2793598).

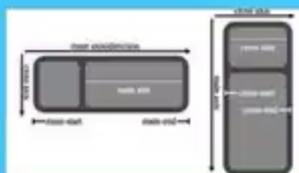


**Test avec dabblet**  
Vous voulez rapidement essayer un nouveau navigateur et les fonctionnalités de spécification ? Utilisez [dabblet.com](http://dabblet.com). Il permet de saisir des balisages et du CSS, de les afficher visuellement et de les sauvegarder sous forme de "gists" [github.com](http://github.com).

## 10 Propriété flex-flow

Nous avons parlé de flex-direction et flex-wrap, mais ces deux propriétés peuvent être combinées avec flex-flow. Par exemple, imaginons que nous voulons que nos éléments de liste incluent plusieurs rangées d'éléments, présentées à l'envers. Nous pouvons simplement utiliser flex-flow: row wrap-reverse. Pas besoin de déclarer à la fois flex-direction et flex-wrap, il suffit d'utiliser flex-flow: column.

```
header {
  color: white;
  font-size: 5em;
}
header ul {
  display: flexbox;
  flex-flow: row wrap-reverse;
  width: 100%;
}
li {
  list-style: none;
  width: 50%;
}
```



### Se mettre au modèle de boîte flexible

Le modèle FlexBox est décrit dans le cahier des charges comme étant agnostique. Il ne tient pas compte de la disposition traditionnelle des blocs (block pour vertical, inline-block pour horizontal). Il est donc important de comprendre la terminologie. Le main-axis fait référence à la direction que les éléments enfants vont prendre. Par défaut, sur une page normale allant de gauche à droite, ce sera de gauche à droite. Main-size se rapporte à la longueur de cet axe, le main-axis commence au main-start et finit avec le main-end. À l'opposé du main-axis se trouve le cross-axis, qui fonctionne avec les mêmes conventions mais dans l'autre sens. C'est bon à savoir si on utilise la propriété flex-direction quand row (et row-reverse) sont utilisés pour mettre les choses horizontalement en rang, et quand column (et column-reverse) est utilisé pour mettre les choses verticalement en colonnes.

## 11 Comprendre flex-order

La propriété flex-order nous permet de modifier l'ordre d'affichage des éléments. Regardez l'ordre de notre balsaage : Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube et enfin Google. En utilisant flex-order1, flex-order2, etc. sur chaque élément de la liste, nous pouvons modifier leur ordre comme bon nous semble, sans nous préoccuper de leur ordre dans le code.

```
li[data-order="1"] {
  flex-order: 5;
}
li[data-order="2"] {
  flex-order: 4;
}
li[data-order="3"] {
  flex-order: 3;
}
li {
  -li data-order="1" Facebook;
  -li data-order="2" Twitter;
  -li data-order="3" LinkedIn;
  -li data-order="4" YouTube;
  -li data-order="5" Google;
}
```

## 13 La propriété flex-pack

La propriété flex-pack prend une de ces cinq valeurs : start, end, center, justify et distribute. Vous pouvez l'utiliser comme un text-align pour contrôler la façon dont les éléments sont disposés dans un conteneur FlexBox. Même si justify et distribute peuvent sembler similaires, notez que justify fait buter les éléments sur l'extrémité du conteneur.

```
header ul {
  display: flexbox;
  flex-flow: row wrap;
  flex-pack: justify;
  margin: 0px;
  padding: 0px;
}
li {
  list-style: none;
}
```

## 12 La propriété Flex en cours de développement

Il existe à l'heure actuelle des divergences entre la version Éditeur et la version de travail de la propriété Flex, et aucune ne fonctionne correctement dans Chrome ou dans Chrome Canary au moment où nous écrivons ces lignes. Théoriquement, la propriété Flex devrait être utilisée pour définir un ratio avec une longueur préférée pour que les éléments puissent s'agrandir ou se réduire relativement par rapport aux autres. À revoir plus tard.

```
header {
  color: white;
  font-size: 3em;
}
header ul {
  display: flexbox;
}
li {
  list-style: none;
  flex: 1 auto;
  padding-right: 10px;
}
```



## 14 Pas de flottement

Avec FlexBox, les float sont inutiles. Pour contrôler une mise en page, il est possible d'utiliser width et flex-order. Créez un document (ou un dabblet) avec un en-tête, une navigation, une div de contenu principale, une colonne latérale et un pied de page. Définissez display: flex-box et flex-flow: row wrap, et paramétrez la largeur des éléments. Ils flottent à l'endroit où vous pensiez, mais sans déclaration de float.



## Dégradés d'arrière-plan avec CSS3

Ajoutez un peu de magie CSS3 à votre arrière-plan. Copiez simplement le motif de votre choix : [lea.verou.me/css3patterns](http://lea.verou.me/css3patterns).

## 15 Aligner les éléments

Combien de fois avez-vous dû charcuter votre code en grognant pour réussir à aligner du contenu dans un élément contenant ? Malgré sa terminologie aux allures extraterrestres, l'alignement cross-axis vous permet d'arriver à vos fins. Choisissez un élément dans le flex-box et ajoutez flex-item-align: end.

## 16 Un peu plus d'alignement

Vous pouvez aligner les éléments FlexBox individuellement avec start, end, center, stretch et baseline. Vous pourriez croire que l'effet sera identique à text-align et vertical-align, mais n'oubliez pas que comme un FlexBox peut aller dans n'importe quelle direction, la propriété alignement est puissante. Stretch peut être utilisé pour qu'un élément remplisse complètement son conteneur. Fini les fausses colonnes !



## 17 Viewport spécifique

Avec nos connaissances en FlexBox, nous sommes désormais en mesure de modifier complètement une mise en page ainsi que l'ordre des éléments qui apparaissent sur la page. Par exemple, l'utilisation de ses media queries parallèles signifie que nous pouvons faire apparaître n'importe quoi n'importe où à n'importe quel point-clé visuel. Peut-être déplacer le contenu sous la navigation et l'en-tête pour des viewports plus étroits ?



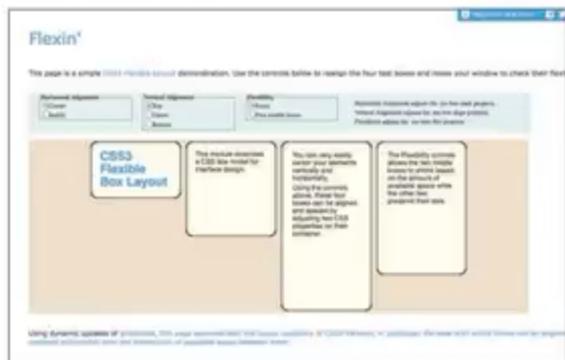
## 18 Un conte moral

La plus triste nouvelle est que sur un navigateur qui ne le supporte pas, FlexBox échoue misérablement. Lancez votre modèle CSS basé sur FlexBox dans un de ces navigateurs et vous allez pleurer. Si vous voulez utiliser maintenant, vous pourriez ajouter une option dans le code CSS avec Modernizr et offrir un modèle style FlexBox avec un préfixe -no-FlexBox et un modèle orienté FlexBox sans préfixe.



## 19 Pour des applications spécifiques

Si vous développez principalement pour une plateforme spécifique et qu'elle supporte les versions antérieures de la spécification FlexBox, rien ne vous empêche alors de l'utiliser. Les versions précédentes étaient assez différentes et utilisaient une autre terminologie, mais elles proposaient les mêmes fonctionnalités. Vous pouvez trouver quelques ressources utilisant ses capacités, dont une de Microsoft : bit.ly/hMr3zt.



## 20 Le futur

Une fois que le support pour FlexBox sera global, nous aurons à notre disposition une méthode simple à base de CSS pour changer l'ordre visuel des éléments d'une page. Globalement, la plupart des mises en page CSS seront plus faciles à réaliser (sans bidouilles ni hacks) et nous pourrons nous débarrasser de notre dépendance actuelle aux propriétés float.



# web workshop

## Une randonnée en images

inspiration [naturevalleytrailview.com](http://naturevalleytrailview.com)



Quand vous devez présenter des paysages comme ceux du Grand Canyon, du Yellowstone National Park ou de Smokey Mountains, alors les images, et plus particulièrement les photographies, doivent être au cœur du projet. Le site Nature Valley Trail View vous offre une galerie d'images en plein écran pour sau-

ter à pieds joints dans ces parcs surprenants. Le site ne propose pas seulement de belles photographies, il va plus loin : le même équipement photographique utilisé dans Google Street View est attaché aux randonneurs. L'internaute a ainsi un accès à 360° aux sentiers les plus étonnants des États-Unis, et peut explorer tranquillement les lieux depuis chez lui.

### Métaphores de navigation

En se déplaçant de parc en parc, les internautes se voient offrir des tonnes d'informations. L'agence créative, Your Majesty, a réalisé une interface minimaliste et utilisé des méthodes de navigation basées sur celles de Google Street View pour que les internautes puissent explorer les points d'intérêt pendant leur visite.

## 1 INSPIRATION

### Aller plus loin

Créer un site Web requiert beaucoup de travail, et le public ne s'en rend pas toujours bien compte. Pour capturer les images des parcs, l'équipe de Your Majesty a récupéré 18 To de données, ou en d'autres termes, 109 heures de vidéo. Cela représente 3810 km de terrain couverts en images fixes, ou pour vous impressionner encore un peu plus, 10,8 milliards de pixels d'images panoramiques ! Ils ont également pris 147 914 points GPS pour cartographier le contenu, ce qui a donné quelque 5 Go de données XML !



### Images

De magnifiques photos laissent entrevoir les superbes paysages montrés sur le site. Les images sont en plein écran et se redimensionnent avec le navigateur.

### Couleur

Le choix des couleurs est simple et pourtant très efficace. Ainsi, le contenu-clé du site se démarque des belles images d'arrière-plan.

### Plein écran

Le site de Nature Valley Trail View propose une navigation en plein écran pour explorer chacun des trois sites en détail et révéler plus de photos sur chaque parc.

### Typographie

La typographie courbée ressemble à un point d'intérêt et est positionnée dans le ciel sur chaque page proposant du contenu.

### Navigation

La navigation utilisée est assez courante car identique à celle des galeries d'images. En naviguant de parc en parc, les pages agissent comme des sortes de tremplins pour s'enfoncer un peu plus dans chaque sentier.



**«Commentaire»**  
Ce que notre expert pense du site

## Immersion photographique

"Notre but était d'utiliser les technologies des appareils photo actuels pour offrir aux utilisateurs une expérience d'immersion riche et leur donner l'impression d'être sur les lieux. Avec un mélange de séquences Dodeca 360 et un raccord manuel de séquences de Canon 5D Mark II, je crois que nous avons atteint un équilibre parfait entre la facilité d'utilisation, l'optimisation de la bande passante et le photoréalisme."  
**création exécutif et photographe, Your Majesty**

## 2

### TECHNIQUE Comment le faire vous-même ?

#### 01 Télécharger le plug-in

Téléchargez le plug-in jQuery "Super Sized" depuis [buildinternet.com/project/supersized](http://buildinternet.com/project/supersized) et dézippez-le. Vous aurez les fonctionnalités de base pour un diaporama en plein écran. Créez une nouvelle page Web et sauvegardez-la dans le dossier "slideshow" du dossier téléchargé. Ajoutez les liens suivants dans les fichiers CSS pour recréer le style et l'ambiance d'un diaporama en plein écran.

```
001 <link rel="stylesheet" href="css/supersized.css" type="text/css" media="screen" />
002 <link rel="stylesheet" href="theme/supersized.shutter.css" type="text/css" media="screen" />
```

#### 02 Lier le code

Ajoutez maintenant le code suivant dans la section head de la page. Il lie vers le code jQuery correspondant, le plug-in et une bibliothèque de transitions. Il s'agit de scripts importants qui vont permettre au diaporama de tourner en arrière-plan de la page sur laquelle vous les placez. Vous pouvez positionner le contenu que vous voulez en premier plan puisque les scripts tournent sur l'arrière-plan.

```
001 <script type="text/javascript" src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.6.1/jquery.min.js"></script>
002 <script type="text/javascript" src="js/jquery.easing.min.js"></script>
003 <script type="text/javascript" src="js/supersized.3.2.7.min.js"></script>
004 <script type="text/javascript"
```



#### Diaporama

Ici, nous avons créé un diaporama en plein écran sur lequel il est possible d'afficher n'importe quel contenu, puisqu'il s'agit d'un diaporama d'arrière-plan pour mettre en valeur votre contenu principal.

```
src="theme/supersized.shutter.min.js"></script>
```

#### 03 Paramétrer le diaporama

Pour commencer le diaporama, nous appelons la fonction jQuery puis la fonction supersized. Dans la fonction supersized, nous plaçons nos paramètres par défaut. Ici, nous avons défini autoplay sur false et dit aux liens de s'ouvrir dans une page blanche pour que la page principale reste ouverte derrière. La dernière option est pour les images qui seront montrées en arrière-plan.

```
001 <script type="text/javascript">
002 jQuery(function($){
003   $.supersized({
004     autoplay : 0, slide_links :
'blank', slides : [
```

#### 04 Ajouter les images

Copiez le code restant pour ajouter les images. Assurez-vous d'utiliser vos propres images et liens ici pour le visiteur qui cliquera sur la page. Pour ajouter plus d'images, copiez/collez simplement la première ligne montrée pour chaque image. Le crochet ferme les images, alors que les autres parenthèses ferment les fonctions supersized et jQuery.

```
001 {image : 'image_url_here', url :
'link_url_here'},
002   ]
003 });
004 });
005 </script>
```

#### 05 Contrôle

Ajoutez les liens suivants n'importe où dans la section body de la page. Cela donnera des liens de navigation pour chaque côté de l'écran afin de faire un cycle avec les images ajoutées précédemment. Sauvegardez ceci et testez dans votre navigateur pour voir si ça fonctionne. Rappelez-vous que vous pouvez ajouter n'importe quel contenu dans la section body pour créer votre page par-dessus le diaporama.

```
001 <a id="prevslide" class="load-item"></a>
002 <a id="nextslide" class="load-item"></a>
```

## 3

### TECHNIQUE

## Créer des images en plein écran

Actuellement, la résolution d'écran la plus courante pour parcourir le Web est 1280 x 800, mais certains écrans vont jusqu'à 1920 x 1080. Il est donc parfois difficile de savoir quelle taille utiliser pour des images affichées en plein écran.



#### 01 Quelle taille d'image ?

La première chose à se rappeler quand on crée des images en plein écran est qu'il n'existe pas de règle absolue. Certaines images en 1024 x 760 rendront bien sur de grands écrans, donc ne vous croyez pas obligé de faire du 1920 x 1080.



#### 02 L'importance du contenu

Les images ayant de grandes zones de la même couleur, ou celles avec des zones colorées floues ou des arrière-plans flous se compresseront mieux et ne donneront pas l'impression d'un bloc sur un grand écran.



#### 03 Ratio de compression

N'oubliez pas d'utiliser la fenêtre d'aperçu dans Photoshop pour la compression en JPEG quand vous enregistrez pour le Web. La photo ne doit pas être trop compressée, et pour l'image, essayez d'utiliser les paramètres les plus hauts disponibles. Cela veut dire que l'image aura un meilleur rendu, même redimensionnée.

# web workshop

## Navigation sur une seule page et style

inspiration [www.baeckerei-zibuhr.de](http://www.baeckerei-zibuhr.de)



es pages Web uniques avec défilement sont très en vogue en ce moment, et de nombreux sites ont adopté ce style en y ajoutant une touche personnelle. Le concept d'une page unique signifie que les internautes peuvent accéder à la totalité du contenu sans cliquer de page en page puis revenir en arrière. De par sa nature, le design d'une page unique devra porter une attention particulière aux éléments de

navigation, à l'optimisation des images et à la mise en page. Généralement, le design d'une page unique sera divisé en différentes sections accessibles depuis un menu fixe placé dans l'en-tête. Pour que la navigation soit agréable pour l'utilisateur, un lien "Retour en haut de la page" peut être ajouté à la fin de chaque section pour éviter à l'internaute de scroller inutilement.

### IE et Google fonts

La police Lobster est disponible dans la bibliothèque Google Web Font et peut être intégrée dans une page via un <link> ou avec la règle @import. Pour vous assurer d'un bon affichage dans IE, placez la balise de feuille de styles <link> en premier dans la section HTML <head>. Ajoutez-la avant les balises <script> de façon à ce qu'elle ne soit pas affichée tant que les scripts ne sont pas chargés.

## 1 RESSOURCES

### Outils CSS3 en ligne

Il existe des tas d'outils CSS3 en ligne qui peuvent aider les Webdesigners à produire rapidement du code prêt à utiliser sur un site. Le site "CSS3, please !" se présente comme le "Générateur de code CSS3 multinavigateur". Le site en lui-même est une grande feuille de styles incorporant toutes les propriétés populaires de CSS3 dont border-radius, box-shadow, RGBA, transform, text-shadow, background size et box-sizing. Les propriétés sont incorporées dans des classes pour démontrer leur utilisation. Les utilisateurs peuvent changer les valeurs, voir un aperçu du code en live et le copier dans une feuille de styles.

The screenshot shows the homepage of Zibuhr Feinbäckerei. The navigation menu at the top includes: Willkommen, Angebote, Backwaren, Konditorei, Referenzen, Backstube & Café, and Imbiss. The main content area features a large image of bread and a coffee cup. Annotations are placed on the page:

- 1**: Points to a circular link "Unser Gästebuch" which opens a lightbox.
- 2**: Points to a circular link "Über uns" which scrolls to the top of the page.
- 3**: Points to a circular link "Referenzen" which scrolls to the top of the page.
- 4**: Points to a circular link "Über uns" which scrolls to the top of the page.

Text annotations on the right side of the page:

- Google Web Fonts**: La typo populaire Lobster de Google Web Fonts est utilisée ici et se retrouve tout au long de la page.
- Remonter**: La navigation sur une page unique peut utiliser des ancres pour ramener l'utilisateur en haut de la page, comme c'est le cas ici avec "nach oben".
- Livre d'or**: Le lien "Unser Gästebuch" ouvre une fenêtre circulaire en pop-up avec un effet Lightbox...
- Rollover**: Les textes et les éléments circulaires utilisent des effets en rollover pour mettre en valeur les liens et le contenu des éléments survolés.
- Textures naturelles**: Les textures naturelles composent la toile de fond de la page. L'utilisation de textures naturels renforce le message du site...



**commentaire**  
Ce que notre expert pense du site

## Textures naturelles

"Un des arguments-clés de vente de la boulangerie Zibuhr est que les produits sont faits entièrement sur place. Pour renforcer l'essence même de l'entreprise, l'utilisation de textures naturelles comme celle du sac en toile est très efficace. Cela suggère immédiatement que la boulangerie apporte les éléments de base dans son magasin pour fabriquer ses propres produits"  
**Steven Jenkins, rédacteur, Webdesigner.**

## 2

### TECHNIQUE Cercles CSS3

#### 01 Créer la classe

La propriété `border-radius` est généralement utilisée pour créer des coins arrondis sur un élément choisi (pour adoucir les angles d'un rectangle par exemple), mais elle peut également servir à réaliser un cercle parfait. Pour commencer, il nous faut créer une classe que nous nommerons "circle". Elle permettra que les valeurs soient appliquées à différentes balises dans une page, en obtenant toujours le même résultat. Ajoutez ensuite la hauteur et la largeur voulues du cercle.

```
001 .circle {
002 height: 400px;
003 width: 400px;}
```

#### 02 Ajouter des bords

`border-radius` ajoute un rayon aux extrémités en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche et en bas à droite d'un élément. La valeur détermine la courbe du rayon. Par exemple, si la hauteur et la largeur sont chacune de 400 pixels, le `border-radius` doit être de 200 pixels pour créer un cercle parfait. De manière générale, pour créer un cercle, le `border-radius` doit toujours être équivalent à la moitié de la taille de la hauteur/largeur.

```
001 .circle {
002 height: 400px;
003 width: 400px;
004 border-radius: 200px;}
```

#### 03 Couleur d'arrière-plan

Pour que le cercle corresponde à la palette de couleurs du site, la classe du cercle doit avoir une couleur d'arrière-plan. Pour ajouter une couleur, la propriété `background` est appelée. Ajoutez-la simplement à la classe avec comme valeur le code hexadécimal de la couleur. Appliquez maintenant la classe à tous les éléments qui doivent être des cercles.

```
001 .circle {
002 height: 400px;
003 width: 400px;
004 border-radius: 200px;
005 background: #9C3;}
```

#### 04 Ajouter un contour

Vous pouvez embellir un cercle CSS3 avec un contour, une image ou du texte. En ajoutant un contour, les bords vont s'aplatir. Pour compenser cela, la propriété `border-radius` doit être étendue du même nombre de pixels que le contour. Ajoutez un contour de 10 pixels et 10 pixels de plus au `border-radius`.

```
001 .circle {
002 height: 400px;
003 width: 400px;
004 border-radius: 210px;
005 background: url(image.jpg)
006 float: left;
007 border: 10px solid #666;}
```

## 3

### INSPIRATION Qu'ils mangent de la brioche !



La boulangerie Zibuhr Feinbäckerei produit une large gamme de douceurs dont des gâteaux, des pâtisseries et des pains. Ce sont ces produits qui ont inspiré l'apparence de la page. Les textures d'arrière-plan utilisent des éléments naturels comme des sacs en tissu et en toile de jute. La palette de couleurs adopte les teintes de la cuisson avec une couleur complémentaire pour ajouter un peu de piquant. Pour donner encore un peu plus de saveur au site, on retrouve des photos des produits et de tasses de café dans chaque section de la page.

## 4

### TECHNIQUE

#### Fixer la navigation

##### 01 Balise contenante

Un en-tête fixe est, comme son nom l'indique, fixé en place, ce qui signifie qu'il ne défile pas avec le reste de la page. C'est donc le composant idéal pour insérer la navigation du site et ainsi toujours avoir le menu visible pour les utilisateurs. Créez une nouvelle balise `div` ou utilisez la balise sémantique comme `nav` et définissez sa position comme `fixed`.

```
001 nav {
002 height: 60px;
003 width: 100%;
004 position: fixed;}
```

##### 02 Intégrer le graphisme

Un menu de navigation doit se distinguer visuellement pour que les utilisateurs sachent exactement où il est. La boulangerie Zibuhr utilise une image de fond avec une ombre portée pour différencier l'arrière-plan du menu et celui de la page. Utilisez simplement la propriété `background` et ajoutez l'URL d'une image. L'image peut simplement être une partie de celle d'arrière-plan, répétée horizontalement.

```
001 nav {
002 height: 60px;
003 width: 100%;
004 position: fixed;
005 background: #0C6
006 url(images/bgnav.jpg)
007 repeat-x;}
```

##### 03 Ajouter le menu

Avec la balise `nav` en place, il nous faut maintenant créer le menu en utilisant une liste non ordonnée. Des balises `ul` sont remplies avec une balise `li` pour chaque élément à inclure. Pour cinq éléments, il faut cinq sets de balises `<li>` ouvrantes et fermantes. Chaque balise de liste flotte ensuite sur la gauche, et on peut ajouter du `left-padding` pour laisser de la place pour l'image de fond.

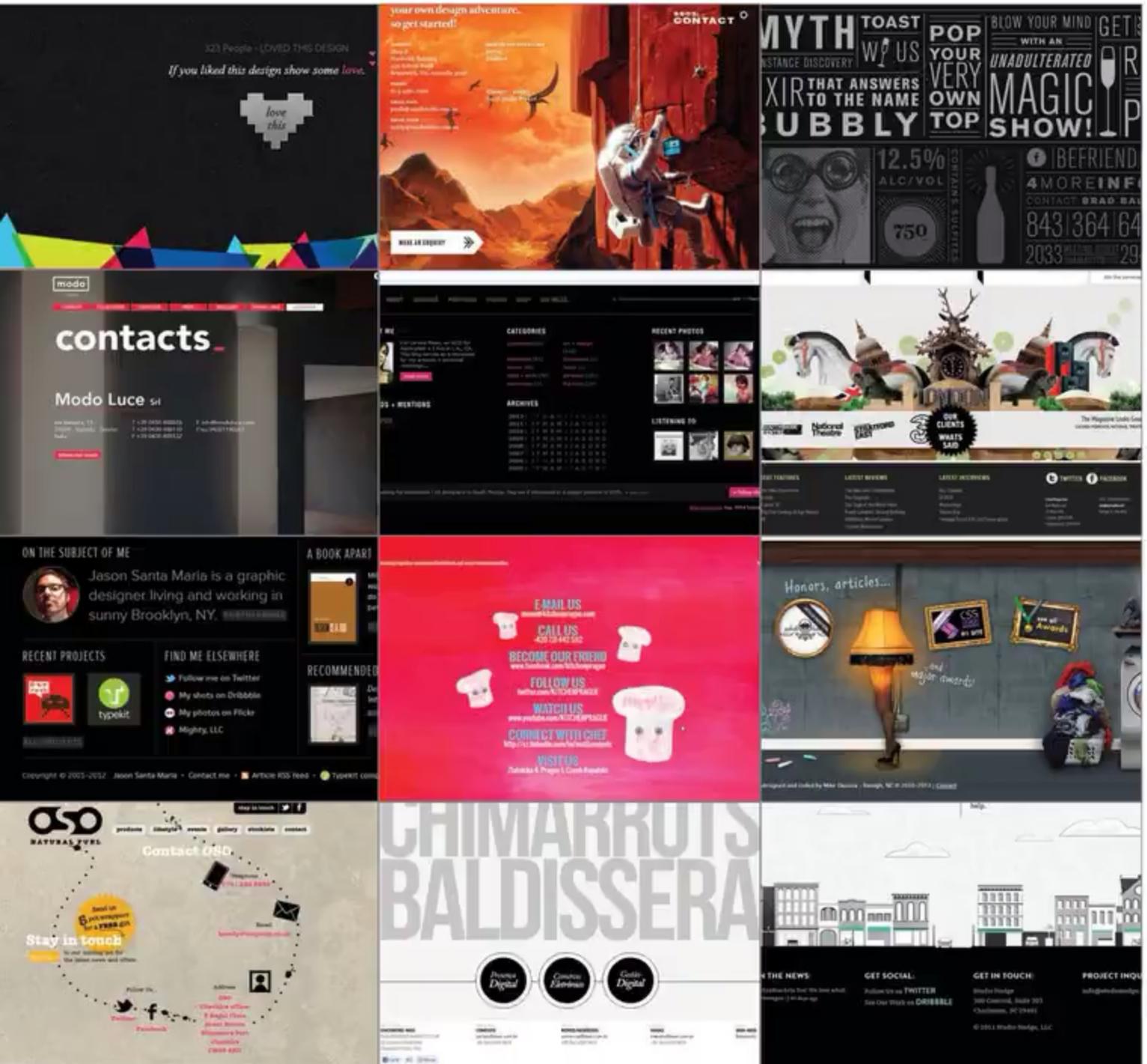
```
001 nav ul{
002 margin: 0px;
003 padding: 0px;}
004 nav li {
005 margin: 0px;
006 padding: 0px 10px 0px 20px;
007 float: left;
008 background: url(images/
009 arrow.png) no-repeat; }
```



Envoyez votre site, ou suggérez un thème  
Tweetez votre URL ou votre sujet @webdesignmag

## Footers

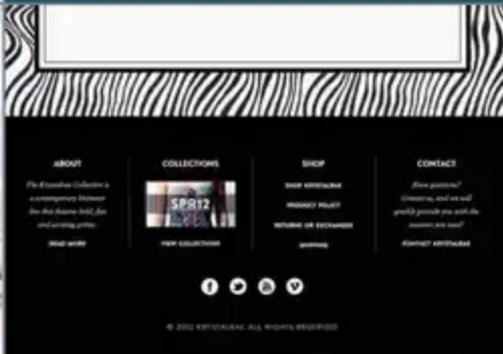
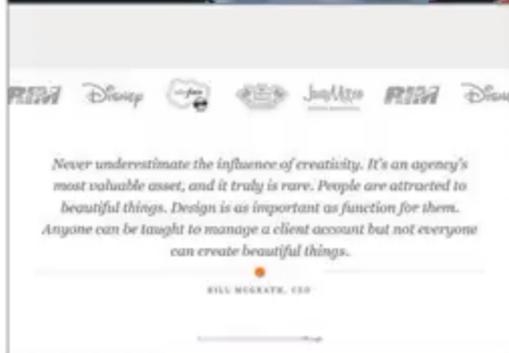
Le bas d'une page est d'ordinaire le domaine du footer. En voici plusieurs originaux sortant du lot.

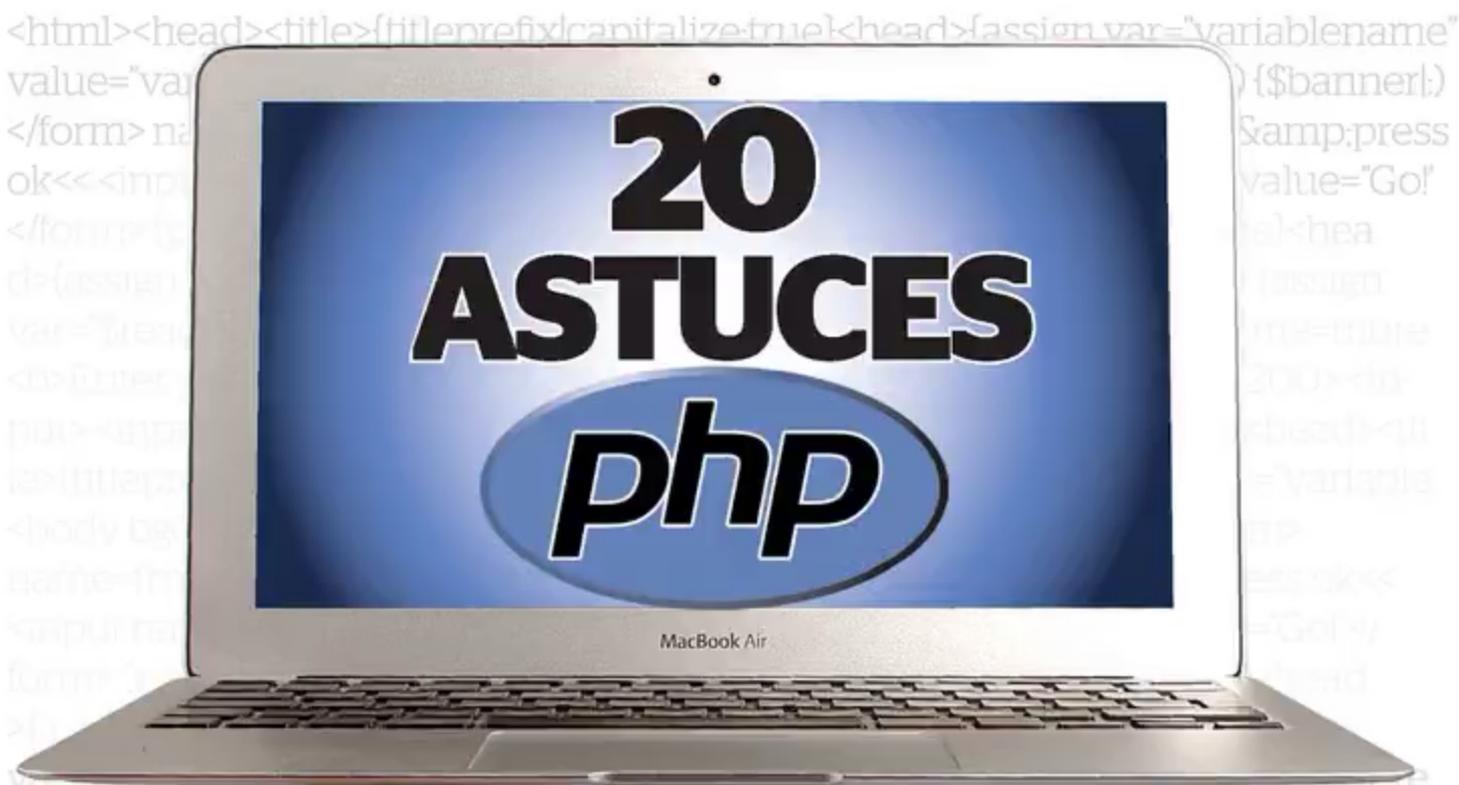


Écrivez-nous  mail@webdesignmag.fr

01	02	03	<b>Page de gauche</b>
04	05	06	
07	08	09	
10	11	12	
			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. www.graydenpaper.com</li> <li>2. smallstudio.com.au</li> <li>3. labubbly.com</li> <li>4. www.modolaje.com</li> <li>5. larissameek.com</li> <li>6. www.thisislime.net</li> <li>7. jasonsantamaria.com</li> <li>8. kitchenprague.com</li> <li>9. www.mikedascola.com</li> <li>10. www.osojucy.co.uk</li> <li>11. www.deen.com.br</li> <li>12. studionudge.com</li> </ol>

13	14	15	<b>Page de droite</b>
16	17	18	
19	20	21	
22	23	24	
			<ol style="list-style-type: none"> <li>13. www.lqdi.net</li> <li>14. charliebrownejr@aol.com.br</li> <li>15. www.mecannical.com</li> <li>16. itanic-qmusic.be</li> <li>17. biowind.ro</li> <li>18. www.no-bo.co</li> <li>19. www.orangesprocket.com</li> <li>20. afar25.com</li> <li>21. culturapositiva.com</li> <li>22. www.willfernandes.com.br</li> <li>23. mearidoli.com</li> <li>24. krystalrue.com</li> </ol>





## Jeffrey Way propose aux designers ses astuces.

**P**arlons de ce que tout le monde sait mais que personne ne veut avouer : le PHP a été la cible de bien des critiques ces dernières années. Ne nous leurrons pas ! Il a toujours été le punching-ball des gamins cool de la classe. Par contre, malgré toute cette raillerie, PHP reste de très loin infiniment plus populaire que ses concurrents côté serveur,

tout du moins pour ce qui est du nombre d'utilisateurs qu'il continue de compter.

Comment un langage aussi ridiculisé que le PHP peut-il être aussi populaire ? La réponse est simple : le PHP a été conçu spécialement pour le Web. Une fois qu'il l'a installé, un débutant peut exécuter sa première commande PHP et voir le résultat dans un navigateur en moins d'une minute.

“ COMMENT LE PHP PEUT-IL ÊTRE AUSSI RIDICULISÉ ET POURTANT AUSSI POPULAIRE ? ”

### INFORMATIONS FACILES

Le PHP est un langage variable, surtout en ce qui concerne l'ordre des arguments dans ses fonctions. Doit-on faire du haystack le premier ou le deuxième paramètre de la fonction `stristr` ? Pas évident de s'en souvenir.

Si vous n'utilisez pas d'EDI, vous irez probablement chercher la réponse sur Google. Il y a plus simple, lancez le terminal et tapez :

```
001 php --rf FUNCTION_NAME
```

Pour en revenir à notre exemple, afin de déterminer le bon ordre des arguments de la fonction `stristr`, nous pouvons lancer :

```
001 php --rf stristr
```

Cette commande retournera :

```
001 Function [ <internal:standard>
function stristr ] {
```

```
002 - Parameters [3] {
003   Parameter #0 [ <required> $haystack
]
004   Parameter #1 [ <required> $needle ]
005   Parameter #2 [ <optional> $part ]
006 )
007 }
```

Voilà, c'était facile ! Nous pouvons maintenant voir que oui, le haystack doit être le premier paramètre.

## LES CRITIQUES SONT-ELLES FONDÉES ?

Il est important de ne jamais choisir aveuglément son camp, et nous devons toujours faire preuve d'objectivité lorsque nous parlons des avantages et des inconvénients des logiciels de développement.

Le PHP est-il le plus beau des langages ? Pas du tout. Passez quelques jours en compagnie de Ruby ou de Python, et vous verrez qu'ils sont bien plus élégants.

Le PHP est-il jonché d'incohérences allant de paramètres mis dans le mauvais ordre à des majuscules étrangement placées ? Tout à fait.

Le PHP est-il par contre le langage côté serveur le plus facile pour débuter ? Assurément, oui, et cela en pousse beaucoup à supposer que les développeurs PHP sont ignares et n'ont aucune expérience. C'est tout le contraire. Il est vrai qu'une popularité engendre une vague de nouveaux venus, mais, pour nous, c'est une bonne chose car ils représentent la prochaine génération. Ce degré de popularité amène également avec lui d'innombrables développeurs accomplis. Est-il possible d'écrire un beau code en PHP ? Oh que oui ! Il suffit d'aller voir des frameworks modernes comme Laravel pour en avoir confirmation.

Donc, oui, le PHP a son lot de problèmes, mais au même titre que tous les autres langages. Faites-moi confiance quand je dis qu'on retrouve "WAT" dans la totalité d'entre eux. La différence, c'est que les développeurs expérimentés savent exploiter les bons éléments d'un langage.

Maintenant que nous savons que PHP n'est pas un langage dont il faut avoir honte, j'aimerais partager avec vous vingt astuces diverses, allant de petits trucs sympas aux meilleures pratiques en passant par les nouvelles options de syntaxe du PHP 5.4.

## PHP 5.4

La dernière version du PHP, la version 5.4, est sortie le 1er mars 2012. Cette nouvelle version comporte de nombreuses nouveautés.

Il est fort possible que vous utilisiez un stack MAMP ou WAMP. Si c'est le cas, la version 5.4 n'est pas encore disponible pour vous. À l'heure de la rédaction de cet article, c'est aussi

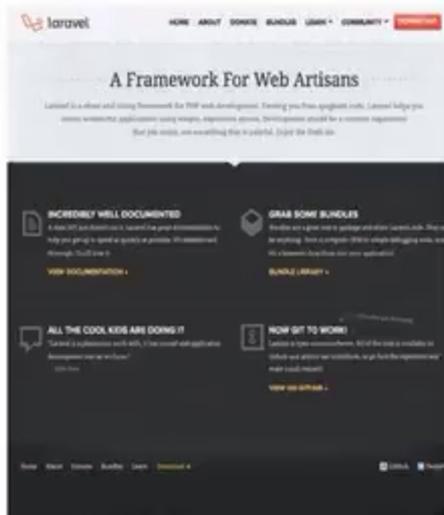


## NE FRIMEZ PAS

On tend à retrouver un certain cheminement chez les nouveaux développeurs : apprentissage, découverte, abus, maturité.

- Apprentissage des bases ;
- Découverte des astuces et du code court ;
- Abus de ce dernier et création de code horrible et illisible ;
- maturité en tant que développeur et adoption de la lisibilité.

Votre but est d'atteindre le dernier stade, la maturité. Même s'il est plus amusant de se poser un défi pour essayer de voir la quantité de logique qu'on peut faire rentrer dans une seule ligne de code, on considère généralement que c'est une mauvaise pratique. Si trois lignes supplémentaires rendront le code bien plus lisible dans six mois, n'hésitez pas et ajoutez-les !



<Ci-dessus> Laravel est un nouveau framework PHP expressif et de plus en plus populaire auprès de la communauté.

## LE PHP A SON LOT DE PROBLÈMES, AU MÊME TITRE QUE TOUS LES AUTRES LANGAGES.

## ARRAYS ET CROCHETS

Espérons que nous connaissions tous la syntaxe de base pour créer des arrays simples.

### Array simple

```
001 $myArray = array('one', 'two', 'three');
```

### Associatif

```
001 $myArray = array(
002     'first' => 'Napoleon',
003     'last' => 'Dynamite'
004 );
```

En PHP 5.4, nous pouvons utiliser une écriture simplifiée à crochets que reconnaîtront beaucoup de développeurs JavaScript.

### Array simple

```
001 $myArray = ['one', 'two', 'three'];
```

### Associatif

```
001 $myArray = [
002     'first' => 'Napoleon',
003     'last' => 'Dynamite'
004 ];
```

C'est une nouveauté particulièrement utile pour les développeurs qui s'occupent à parts égales de JavaScript et de PHP. Moins nous avons à passer d'un langage à un autre dans notre tête, mieux c'est.

le cas pour l'appli MAMP, extrêmement populaire et téléchargeable sur [mamp.info](http://mamp.info).

Pour contourner ce problème, nous avons deux solutions : compiler la dernière version de PHP, ce qui est souvent plus compliqué qu'on ne le pense ; ou utiliser un autre stack MAMP/WAMP, comme BitNami ([bitnami.org/stacks](http://bitnami.org/stacks)), Zend Server ([www.zend.com/en/products/server-ce](http://www.zend.com/en/products/server-ce)), XAMPP ([www.apachefriends.org/en/xampp.html](http://www.apachefriends.org/en/xampp.html)) ou AMPSS ([www.ampps.com](http://www.ampps.com)).

Attention, si vous comptez utiliser les nouvelles fonctionnalités PHP 5.4, vérifiez bien que votre hébergeur Web s'est mis à jour lui aussi.

<À gauche> Bien que MAMP soit de loin le stack pour MAC le plus populaire, c'est aussi un des moins fréquemment mis à jour.

## BALISES COURTES

Ceux d'entre nous qui utilisent le PHP depuis quelque temps connaissent plusieurs méthodes pour intégrer du PHP à une page : balises courtes, balises ASP, et la méthode classique que la plupart utilisent aujourd'hui.

### Classique

```
001 <?php echo 'hello'; ?>
```

### Balises ASP

```
001 <% echo 'hello'; %>
```

### Balises courtes

```
001 <?= 'hello'; ?>
```

N'utilisez pas la méthode ASP, ce n'est pas pour rien qu'elle est désactivée par défaut dans votre fichier php.ini. Jusqu'au PHP 5.3, il était déconseillé d'utiliser les balises courtes car considéré comme une mauvaise pratique. La raison à cela était qu'il n'y avait aucune garantie pour qu'elles soient activées sur le serveur. Du coup, la majorité d'entre nous conseillions aux développeurs PHP de se contenter de la forme classique : `<?php echo 'hello'; ?>`.

Avec la version 5.4, par contre, ce n'est plus le cas pour la syntaxe en balises courtes des `echo` : `<?=>`. Vous pouvez donc l'utiliser en toute quiétude car `<?=>` a été découplé du paramètre `short_tag`, quel que soit ce qui est déclaré dans le fichier de configuration.

“ CEUX D'ENTRE NOUS QUI UTILISENT LE PHP DEPUIS QUELQUE TEMPS CONNAISSENT PLUSIEURS MÉTHODES POUR INTÉGRER DU PHP À UNE PAGE. ”

## LAISSEZ MYSQL \_ CONNECT TRANQUILLE !

Une des critiques qui revient le plus souvent à propos du PHP, c'est qu'il est vulnérable à de nombreuses attaques. Heureusement, ces critiques ne sont pas fondées. Ce n'est vrai que si le développeur n'agit pas de manière responsable, une application PHP pouvant en effet être victime de toutes sortes d'attaques allant de l'injection SQL aux CSRF. Cela dit, tant qu'il suivra certaines règles simples, il n'y aura pratiquement pas de problèmes.

La vulnérabilité la plus courante en PHP concerne de loin l'injection SQL. Ce que cela veut dire, c'est que le développeur permet sans le vouloir d'intégrer une saisie utilisateur à une requête SQL. Prenons l'exemple suivant :

```
001 'SELECT * from myTable WHERE id="" . $_GET['id'] . '';
```

C'est une grave erreur ! Vous supposez que la clé `id` de l'array superglobal `$_GET` sera un nombre entier, après quoi vous pourrez sélectionner la rangée désirée de la table. Et si à la place nous terminions astucieusement la requête et supprimons la table ?

```
001 $_GET['id'] = ''; drop table myTable';
```

Cette valeur serait alors intégrée à la requête SQL :

```
001 'SELECT * from myTable WHERE id = "" ; drop table myTable';
```

Au revoir, table ! Un autre exemple serait de transformer une requête pour une seule rangée de la base de données en une requête pour l'ensemble des rangées.

```
001 $_GET['id'] = '' or 1';
002 'SELECT * from myTable WHERE id = '' or 1';
```

En passant `or 1`, nous avons donc spécifié que, comme `1` sera toujours vrai, la requête SQL doit

retourner toutes les rangées de la table !

Une règle générale est de considérer que toutes les données fournies par l'utilisateur sont malveillantes. Il existe de nombreuses façons de se protéger de ces attaques, comme l'utilisation de `mysql_real_escape_string`. Même si cela fonctionnera, pour ne plus vous inquiéter, arrêtez d'utiliser l'API `mysql` de base pour faire des requêtes vers votre base de données. Le PHP fournit trois API différentes pour se connecter à une base de données MySQL, et `mysql` est la pire des trois. Note : `mysql_connect` sera rendue obsolète dans une future version de PHP.

À la place, utilisez l'API PDO et les requêtes préparées. L'avantage de cette technique est que les données fournies par l'utilisateur ne sont jamais rattachées physiquement à la requête SQL. Ainsi il n'est pas possible (enfin, rien n'est impossible) pour l'utilisateur d'intégrer des données malicieuses qui endommageront la structure de vos données. Avec PDO et des requêtes préparées, nous pouvons faire :

```
001 $conn = new PDO("mysql:host=localhost;dbname=myDatabase", $username, $password);
```

Utilisez de réelles requêtes préparées. Pas d'émulation.

```
001 $conn->setAttribute(PDO::ATTR_EMULATE_PREPARES, false);
002 $stmt = $conn->prepare('SELECT * from myTable WHERE id = :id');
003 $stmt->execute([
004     ':id' => $_GET['id']
005 ]);
006 $results = $stmt->fetchAll(PDO::FETCH_OBJ);
```

Le gros avantage de cette méthode est que les paramètres sont liés après que votre requête SQL a été préparée. Si vous trouvez des articles sur le Web sur les différences de performance entre l'API `mysql` classique et PDO, ignorez-les. La différence est minime.

## UN SERVEUR WEB INTÉGRÉ

Avec le PHP 5.4, nous pouvons enfin utiliser le serveur intégré, idéal pour ceux qui veulent développer et tester en local. Cela signifie aussi que l'on peut écrire et tester le code sans avoir une configuration LAMP complète. Les tests peuvent se faire via la ligne de commande, que vous fermez ensuite lorsque vous avez fini. Dans la ligne de commande, allez tout simplement sur le dossier de votre ordinateur où se trouve l'application PHP (même s'il n'est pas dans le dossier racine d'Apache), et tapez :

```
001 php -S localhost:8888'id' . '';
```

Cela créera sur le port 8888 un serveur de développement pour le dossier actuel.

```
001 PHP 5.4.3 Development Server started
at Saturday May 26 13:07:59 2012
```

Allez sur `localhost:8888` dans votre navigateur Web, et voilà un serveur instantané pour le dossier actuel.

```
<html><head><title>{titleprefixcapitalizetruel}<head>{assign var="variablename"
```

## EXPRESSIONS RÉGULIÈRES AVEC LE FLAG /X

Même si certains d'entre nous aiment vraiment les expressions régulières, reconnaissons qu'elles ne sont pas à la portée de tout le monde.

Il arrive souvent que la séquence complexe que l'on a écrite il y a des mois soit maintenant complètement incompréhensible.

Le flag /x peut être très utile dans ce genre de cas. Considérez-le comme une façon d'intégrer des commentaires dans une expression régulière.

Prenez par exemple l'expression régulière qui suit. Pour notre exemple, elle vérifie un numéro de téléphone américain :

```
001 preg_match(
002 '/(?:\d{3})?-\d{3}-\d{4}/',
003 $number
004 );
```

Même si pour l'instant nous savons à quoi correspond chaque partie de l'expression régulière, dans un an ce

ne sera peut-être pas le cas, par exemple pour le ? au début (il désigne un groupe sans correspondance, soit dit en passant).

Utilisons donc le flag /x pour expliquer la logique mise en œuvre et éviter toute confusion.

```
001 preg_match(
002 '/
003 (?:\d{3})? # The area code... code can
004 be optional
005 -?\d{3} # The prefix
006 -?\d{4} # The line number
007 /x',
008 $number
009 );
```

C'est un exemple simple, mais il montre bien que ce flag peut être très utile lorsque l'on veut implémenter des expressions régulières plus complexes.

## CERTAINS PROJETS NE NÉCESSITENT PAS L'UTILISATION D'UN PRÉPROCESSEUR. ¶

## VARIABLES CSS AVEC PHP

La plupart des designers utilisent actuellement un préprocesseur CSS comme LESS ou Sass. Il y a toutefois certains cas où un petit projet ne nécessite pas forcément l'utilisation d'un préprocesseur mais pour lequel on aimerait quand même tirer parti de la puissance des variables.

Eh bien, si l'on est malin, on peut faire cela grâce à du bon vieux PHP. Tout d'abord, voyons le concept de base. Prenez le fichier suivant, "style.php", qui contient une liste de variables PHP et du CSS :

```
001 <?php
002 header("Content-type: text/css; charset:
003 UTF-8");
```

### Variables

```
001 $primary = 'red';
002 ?>

003 .container {
004 margin: 0;
005 padding: 20px;
006 color: <?= $primary; ?>;
007 }
```

Croyez-le ou non, si vous référencez ce petit fichier ici dans votre HTML :

```
001 <link rel="stylesheet" href="style.php">
```

Ça marchera ! Cette méthode comporte cependant des inconvénients considérables si nous nous en servons pendant la production. Il vaut donc mieux utiliser cette technique pour le développement, puis convertir le fichier en CSS pour la production. Vous pouvez effectuer cette conversion depuis la ligne de commande :

```
001 php style.php > style.css
```

Cette commande exécutera le PHP et exportera le résultat vers un fichier nommé "style.css". Grâce à cette technique, vous pourrez utiliser la puissance des variables (et du PHP) tout en ayant une feuille de styles statique pour la production.

## IMAGES HEADER ALÉATOIRES

Ne sous-estimez pas l'utilité de la technique expliquée à droite. Nous ne sommes pas limités à des variables. Si nous choisissons à la place d'afficher le fichier style.php en production, nous pouvons réaliser plusieurs tâches dynamiques comme le chargement d'images header aléatoires à chaque chargement de la page.

Par exemple :

```
001 <?php $headerBG = rand(1,10); ?>
002 .header {
```

```
003 background: url(images/<?=$
004 $headerBG %>.jpg) no-repeat;
005 }
```

Avec cette technique, à chaque fois que la page s'affichera, la feuille de styles référencera une image au hasard parmi celles du dossier images/. Mettez dix images dans ce dossier (de 1.jpg à 10.jpg) et voilà !

Si vous choisissez en revanche de proposer des fichiers PHP comme CSS, par pitié, faites des recherches avant et étudiez bien le sujet.

## NE CHERCHEZ PAS LA PETITE BÊTE

Il suffit de faire une recherche rapide sur Google pour trouver d'innombrables articles sur les performances du PHP. Ce qui est regrettable, c'est que la très grande majorité de ces articles sont mal renseignés, ou se focalisent sur des "améliorations de performance" qui ne servent pas à grand-chose.

Prenez le grand débat des guillemets simples contre les guillemets doubles. Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas au courant, l'argument avancé est que comme le PHP n'a pas à analyser des guillemets simples, quand on cherche des variables intégrées, il vaut mieux, pour une meilleure performance et parce que c'est un standard plus acceptable, utiliser quand c'est possible des guillemets simples plutôt que doubles.

```
001 $name = 'Bob';
002 echo 'Hi, $name'; // Hi, $name
003 echo "Hi, $name"; // Hi, Bob
```

Non seulement c'est faux, mais cela pousse le concept de la préoptimisation à l'extrême. Les articles clamant le contraire font plus du mal à la communauté PHP (surtout aux nouveaux venus) qu'autre chose. Orientez plutôt votre optimisation de la performance vers les points d'étranglement des requêtes de bases de données, et du côté du front-end, faites une concaténation d'éléments et réduisez la taille de vos images.

## BLAGUE DU JOUR

Pour afficher une blague, stockez une liste de blagues dans un array.

```
001 $jokes = [
002     'Why did the chicken cross the road?
To get to the other side.',
003     'What is Ernie\'s favorite ice
cream? Sure-Bert.',
004     'etc.'
005 ];
```

Comme nous voulons afficher une nouvelle blague à chaque fois que la page se charge, nous choisissons au hasard un objet de l'array et y faisons un écho dans une balise blockquote.

```
001 <h1>Joke Of The Day</h1>
002 <blockquote>
003     <?php echo $jokes[ rand(1, count($jokes) ); ] ;
?>
004 </blockquote>
```

## ADOPTEZ LES FRAMEWORKS MODERNES

Facile de tomber dans l'habitude d'avoir toujours recours à WordPress. Pourquoi ne pas utiliser un framework PHP moderne comme FuelPHP ou Laravel? Pensez à créer une table utilisateurs. Dans Laravel, au lieu de faire des chaînes SQL, nous pouvons tirer parti de la puissance et de la flexibilité des migrations. Grâce à Artisan, la ligne de commande de Laravel, nous pouvons faire le squelette nécessaire pour créer et supprimer la table utilisateurs.

```
001 php artisan migrate:make create_users
```

Ce code créera une migration Create\_Users, ainsi que deux méthodes : up et down. Nous pouvons utiliser la classe Schema pour faire notre table sans avoir à mettre ce vilain SQL dans notre PHP. Voici un exemple :

```
001 class Create_Users {
002     /* Create the table. */
003     public function up()
004     {
005         Schema::create('users',
function($table) {
006             $table->increments('id');
007             $table->string('username');
008             $table->string('password');
009             $table->string('email');
010             $table->timestamps();
011         });
012         DB::table('users')->insert($new_
user);
013     }
014     /* Revert the changes to the database.
*/
015     public function down()
016     {
017         Schema::drop('users');
018     }
019 }
```

La table peut maintenant être créée en exécutant :

```
001 php artisan migrate
```

Et voilà, votre table est créée ! La puissance des migrations, c'est que l'on peut facilement revenir en arrière sur ces modifications :

```
001 php artisan migrate:rollback
```

La table est maintenant supprimée. Ce n'est qu'un exemple parmi d'autres de la puissance d'un framework moderne comme Laravel.

## CLOSURES

Les utilisateurs de JavaScript ont accès aux closures depuis plusieurs années déjà. Heureusement, nous les avons maintenant dans le PHP grâce à la version 5.3. Si le mot closure vous fait peur, dites-vous juste que c'est une fonction anonyme.

Là, tout de suite, vous pouvez par exemple les utiliser comme fonctions de rappel, comme vous avez peut-être l'habitude dans JQuery. Voici un exemple WordPress :

```
001 add_action('publish_post', function() {
002     // send email to subscribers
003 });
```

Vous pouvez de plus assigner des closures à des variables.

```
001 $name = function() {
002     return 'Douglas Quaid';
003 };
```

```
004 $name(); // Douglas Quaid
```

Encore mieux, une closure peut hériter des valeurs de la portée de son parent grâce au mot-clé use.

Remarquez bien que pour l'instant, dans la version PHP 5.4, à l'intérieur d'une closure, le mot-clé \$this fera encore référence à l'instance actuelle de la classe.

## TEMPLATES AVEC BLADE

La plupart des frameworks proposent une forme de création de templates, mais Blade fait partie des meilleurs. Personne n'aime créer des formulaires. Blade nous permet de rendre cette tâche moins désagréable.

Blade permet d'utiliser une belle et discrète syntaxe pour écrire des structures de contrôle PHP et faire l'écho de données.

Plutôt que d'intégrer <?php ?>, nous pouvons utiliser une notation avec accolades : {{ }}. En voici un exemple :

```
001 {!! Form::open('task/5', 'PUT') !!}
002 <ul>
003     <li>
004         {!! Form::label('title', 'Title')
!!}
005         {!! Form::text('title') !!}
006     </li>
007     <li>
008         {!! Form::label('message',
'Message') !!}
009         {!! Form::text('message') !!}
010     </li>
011     <li> {!! Form::submit('Update Task!')
!!} </li>
012 </ul>
013 {!! Form::close() !!}
```

## PASSEZ AU CLOUD

Il est tout à fait possible que votre méthode de déploiement consiste à lancer un logiciel FTP comme Transmit et à déplacer le dossier modifié sur votre serveur. Ce n'est pas une pratique idéale. Et si vous faisiez une erreur et deviez en revenir à un moment avant la mise en ligne de ces fichiers ? Il n'existe, avec la méthode glisser-déposer, aucune façon simple de le faire.

Au lieu de cela, il vaut mieux stocker votre appli dans le cloud, et faire un déploiement avec Git. Utilisez éventuellement une plateforme comme PHP Fog ou Pagoda Box, qui proposent un hébergement rapide et adaptable pour vos projets et applications PHP.

Grâce à cette méthode, vous pouvez entièrement déployer votre projet depuis la ligne de commande.

## CRÉEZ DES MINIATURES

La bibliothèque GD, même si elle est lourde à utiliser, permet d'avoir une grande liberté lors de la manipulation d'images. Par exemple, pour créer dynamiquement une miniature, nous pouvons suivre ces quelques étapes :

Tout d'abord, nous utilisons la fonction `imagecreatefromjpeg` pour charger l'image à partir du système de fichiers. Ensuite nous utilisons `getimagesize` pour en déterminer la largeur et la hauteur. Cette fonction retourne un array contenant des informations sur l'image, dont ses dimensions et le type de fichier. Dans notre cas, nous n'avons besoin que des dimensions, nous utiliserons donc la fonction `list` pour stocker les deux premiers objets de l'array dans les variables `$x` et `$y` respectivement.

```
001 $source = 'webdesigner.jpg';
002 $original = imagecreatefromjpeg($source);
003 list($x, $y) = getimagesize($source);
```

Ensuite, précisez les dimensions auxquelles vous voulez mettre la miniature :

```
001 $desired_width = 200;
002 $desired_height = $y / ($x / $desired_
width);
```

Nous avons choisi une largeur de 200 et faisons un peu de maths pour calculer proportionnellement la valeur de `$y`. Nous pouvons maintenant commencer à générer la miniature en utilisant la fonction `imagecreatetruecolor`.

```
001 git add . # add all changed files to the
stage
002 git commit -m 'Added about page' # commit
the changes
003 git push origin master # push the
changes to PHPFog
```

Grâce à ces trois commandes simples (qui peuvent être encore raccourcies grâce aux alias), nous avons utilisé le contrôle de version de Git et avons envoyé les dernières modifications sur PHP Fog.

Ensuite, pour en revenir au problème de l'annulation dont je parlais, si nous devons annuler les mises à jour, il suffit de lancer :

```
001 git reset HEAD^ --hard
002 git push origin -f
```

Ce snippet remettra votre codebase à l'état dans lequel il était avant la confirmation, puis forcera un envoi vers PHP Fog.

Dans le monde du développement moderne, le contrôle de version et le déploiement Git sont la norme.

```
001 $thumb = imagecreatetruecolor($desired_wid
h, $desired_height);
```

Cela créera le wrapper de la miniature. Nous copions ensuite l'image originale dans cette destination `$thumb`.

```
001 // dest, original image, dest_x, dest_x,
src_x, src_y, dest_w, dest_h, src_w, src_h
002 imagecopyresampled($thumb, $original, 0, 0,
0, 0, $desired_width, $desired_height, $x, $y);
```

Oui, au fait, cette fonction est absurde. Ne vous inquiétez pas, aucun d'entre nous n'arrive à se souvenir de l'ordre des arguments. Ce que nous faisons, c'est que nous spécifions la partie de l'image originale à copier (tout, dans notre cas), ainsi que les dimensions de la destination et les images sources.

La dernière étape est de définir le type de contenu du header et d'afficher l'image dans le navigateur.

```
001 header("Content-type: image/jpeg");
002 imagejpeg($thumb);
```

Ou alors, si vous préférez écrire la miniature dans un fichier, vous pouvez passer un nom de fichier comme deuxième argument dans `imagejpeg`.

```
001 imagejpeg($thumb, 'image-thumb.jpg');
```

C'est une implémentation simple et procédurale. Vous transformerez sans doute à un moment ou à un autre cette fonctionnalité en une classe flexible et réutilisable.

## UTILISEZ XDEBUG

Si vous avez besoin d'un débogage plus puissant, utilisez Xdebug, qui est une extension PHP formidable. Xdebug propose des erreurs de piles d'appel, du profilage, et l'analyse de la couverture de code. Bien que vous puissiez le télécharger sur [xdebug.org](http://xdebug.org), il se trouve déjà sans doute sur votre système.

Pour l'utiliser, ouvrez votre fichier `php.ini`, cherchez "[xdebug]" et activez la ligne `zend_extension` se trouvant en dessous, en supprimant le point-virgule au début.

Si vous ne savez pas où se trouve votre fichier `php.ini`, ouvrez le terminal et lancez `php -i | grep "Loaded Configuration File"`, ce qui vous indiquera l'emplacement du fichier.

Il faut ensuite activer les erreurs HTML. Cherchez `html_errors` et remplacez la valeur par `On`. Enfin, relancez Apache, et voilà !

```
Loaded Configuration File: /etc/php.ini
zend_extension=xdebug.so
```

<Ci-dessus> Un meilleur débogage avec Xdebug.

## TROUVEZ DES FICHIERS GRÂCE À GLOB

Grâce à la fonction `glob`, vous pouvez chercher une série de fichiers dans un dossier. Cherchons ici toutes les images JPEG.

```
001 $files = glob('*.jpg');
002 print_r($files);
```

Le snippet ci-dessus trouvera :

```
001 Array
002 (
003     [0] => image.jpg
004     [1] => people.jpg
005     [2] => photo.jpg
006 )
```

C'est pratique, mais comment faire pour les images dont l'extension est JPEG ou PNG ? Pour saisir ces fichiers en même temps, nous pouvons utiliser le flag `GLOB_BRACE`.

```
001 $files = glob('*.jpg,*.jpeg,*.png', GLOB_
BRACE);
002 print_r($files);
```

Maintenant, nous trouvons toutes les images, tout ou moins celles dont l'extension est PNG, JPG ou JPEG.

```
001 Array
002 (
003     [0] => image.jpg
004     [1] => people.jpg
005     [2] => photo.jpg
006     [3] => city.jpeg
007 )
```

Dernier petit truc, si vous voulez retourner le chemin complet des fichiers saisis, c'est facile :

```
001 $files = glob('*.jpg,*.jpeg,*.png', GLOB_
BRACE);
002 $files = array_map('realpath', $files);
003 print_r($files);
```

Ce qui donne :

```
001 Array
002 (
003     [0] => /Applications/MAMP/htdocs/
project/image.jpg
004     [1] => /Applications/MAMP/htdocs/
project/people.jpg
005     [2] => /Applications/MAMP/htdocs/
project/photo.jpg
006     [3] => /Applications/MAMP/htdocs/
project/city.jpeg
007 )
```

NOUVEAU

# HTML5 • CSS3 • JQUERY RESPONSIVE DESIGN



100 % PRATIQUE • SPÉCIAL HTML5, CSS3, JQUERY ET RESPONSIVE DESIGN • VOLUME 3

**web design**  
HORS-SÉRIE

148 pages de **CONSEILS** et **TUTORIELS**

CD OFFERT ▶▶▶

- Plus d'1 heure de vidéo
- 20 photos Fotolia
- Goodies, codes et fichiers tutoriels

**RÉUSSIR SON SITE WEB**  
avec  
**HTML5**  
**CSS3** et **JQUERY**

**CSS3**  
Boostez vos sites d'applications

**HTML5**  
Découvrez les balises sémantiques

**JQUERY**  
Dynamisez vos pages avec JavaScript



**RESPONSIVE DESIGN**  
Adaptez vos contenus aux écrans

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

- |                       |                                 |
|-----------------------|---------------------------------|
| paiement sécurisé     | service client dédié            |
| promotions exclusives | nos parutions en avant première |

# SHOP.ORACOM.FR

# Web développement ;

Consacré au côté code lourd de la conception en ligne moderne.

## Créer une application multiplateforme en utilisant le framework Mojito

Découvrez comment coder une application avec le tout nouveau framework JavaScript de Yahoo!, conçu pour fonctionner de manière fluide sur n'importe quel appareil. **Page 82**

**NOUVELLE**  
section de 16  
pages

## Construire des applications Web avec Node.js & Geddy

Simon Bisson explore le framework Node.js populaire Geddy et s'appuie sur l'application de liste de serveurs DNS créée dans le dernier numéro. **Page 86**

# Personnaliser Google Maps

Apprenez à personnaliser l'API Google Maps pour l'adapter à votre image de marque. **Page 76**



# PERSONNALISER Google™ Maps

Google Maps est la norme de facto pour les cartes en ligne.  
Examinons comment personnaliser l'API Google  
pour correspondre à votre marque et à votre site.



### Matt Gifford

Matt Gifford est consultant, développeur RIA et auteur, spécialiste de ColdFusion, du développement pour mobile et front-end. Il réside à Cambridge et peut revendiquer plus de dix ans d'expérience dans différents secteurs.

**L**a cartographie, le processus de réalisation et d'étude des cartes, existe depuis des siècles. Il s'agit d'une combinaison subtile d'art, d'esthétique et de sciences aboutissant à un processus qui nous permet de tracer, d'enregistrer et de partager des données dans un format facile à lire. Des peintures rupestres, représentant les premières rencontres sociales et des petites communautés, aux créations cartographiques, un pas de géant a été franchi. Les étoiles sont plus grandes et plus détaillées dans le ciel. La Terre montre ses formes évolutives. Et même Londres décrit de A à Z dans un guide perdu dans une boîte à gants a repris des couleurs. L'art de la fabrication des cartes et leur nouvelle lecture montre combien la cartographie est un univers vivant et important pour notre quotidien.

Bien qu'il existe un certain nombre de services de cartographie disponibles en ligne, Google Maps semble émerger comme le premier choix en raison de sa facilité d'utilisation, de la clarté de sa mise en page et de son esthétique. La lisibilité est d'une importance cruciale : nous voulons consommer des données et des

informations facilement, il faut donc qu'elles soient incroyablement simples à digérer et à comprendre. L'interface de Google Maps est propre, concise et relativement peu encombrée, et les cartes rendues sont immédiatement reconnaissables et simples à traiter. Peut-être la sensation familière et la conception de l'information fournissent-elles un certain confort à ses nombreux utilisateurs et à ceux qui implémentent les données ?

Pour les professionnels du Web, l'une des plus grandes caractéristiques du service est en réalité que, grâce à une API incroyablement détaillée et exhaustive, il est disponible à l'utilisation sur nos propres sites, applications et projets Web quelle que soit (ou presque) la façon dont nous le considérons. Nous pouvons créer une expérience véritablement personnalisée pour nos utilisateurs avec un outil que beaucoup utilisent et avec lequel ils se sentent à l'aise.

Depuis les plug-ins CMS jusqu'aux implémentations sur mesure, Google Maps est utilisé dans tout le World Wide Web, et seule votre imagination peut vous empêcher de créer des applications uniques qui utilisent le service ouvertement disponible.

## POUR COMMENCER

Pour commencer, essayons d'abord de répondre à une question simple : est-ce difficile d'implémenter une interface Google Maps dans un site Web existant ?

Il est fort probable que la plupart d'entre nous, sinon nous tous, avons vu la page principale de Google Maps ([maps.google.com](http://maps.google.com)) à un certain moment de nos vies, que ce soit pour vérifier l'itinéraire entre différents emplacements, pour trouver des points d'intérêt dans certaines zones géographiques, ou pour explorer le monde avec les fonctionnalités de Street View et peut-être repérer les instants étranges et merveilleux de la vie publique capturés par l'équipe itinérante de Google.

Avec toutes les choses passionnantes à expérimenter et à explorer en utilisant le service, vous avez peut-être remarqué l'existence d'un bouton "Link" (lien) sur le côté gauche de la carte (représentant un petit maillon de chaîne). Vous pouvez facilement passer à côté tellement il y a d'informations à regarder et à prendre, mais il détient la clé pour ajouter rapidement et facilement des fonctionnalités de Google Maps à vos sites Web.

En cliquant sur ce bouton Link, une petite fenêtre d'incrustation sera ensuite présentée à l'utilisateur, fournissant un lien direct ou un code HTML iFrame vers l'endroit exact actuellement visible dans la fenêtre de cartographie située directement sous l'incrustation. Le lien est idéal pour partager un emplacement enregistré avec d'autres personnes via IM, un e-mail ou n'importe quel autre moyen. Le code HTML généré est constitué d'un iFrame avec des attributs par défaut de largeur, de hauteur et de style, qui ouvrira le même lien vers l'emplacement de la carte actuellement visible. En soi, ceci fournit la réponse à notre question initiale concernant la facilité d'utilisation et de mise en œuvre : vous pouvez simplement copier et coller le code HTML fourni dans votre application Web et, sauf en cas de styles spécifiques que vous pourriez y ajouter pour le positionnement et l'esthétique de votre site, vous avez désormais une fonctionnalité Google Maps.

Nous pouvons effectivement aller plus loin et personnaliser la carte pour ajouter un peu d'individualité de base au balisage iFrame. Directement au-dessous du

champ de texte HTML, vous verrez un lien vers "Customize and preview embedded map" (personnaliser et prévisualiser la carte intégrée). En cliquant dessus, une nouvelle fenêtre apparaîtra pour vous permettre de modifier les dimensions de la carte. Vous pouvez choisir parmi trois tailles prédéfinies (petite, moyenne et grande) ou bien saisir une largeur et une hauteur spécifiques. Toutes les modifications apportées dans cette fenêtre mettront à jour la carte pour vous fournir un aperçu instantané de ce à quoi elle ressemblera. Le code HTML mis à jour est disponible pour être copié/collé dans votre site Web quand vous serez satisfait de vos modifications.

À quel point est-ce difficile ? Essentiellement, vous n'êtes qu'à quelques clics de l'obtention du code de base nécessaire pour inclure un emplacement Google Maps sur votre site.

## LE FAIRE VOUS-MÊME

L'une des meilleures fonctionnalités de Google Maps en tant que produit est l'API (application programming interface), qui offre aux développeurs et aux professionnels du Web la possibilité de créer des applications et des interfaces de cartographie vraiment personnalisées.

Lors du démarrage avec l'API, vous commencez littéralement avec une toile vierge. Une fois que vous avez inclus une référence dans le fichier Google Maps API JavaScript ou le point de terminaison URL dans votre document HTML, vous avez la liberté de créer une carte de n'importe quelle taille et échelle, et d'afficher un niveau d'information qui correspond à vos besoins.

## UN PEU DE STYLE

L'interface Google Maps est immédiatement reconnaissable : la mise en page claire, les icônes utilisées pour définir un marqueur pour tous les emplacements, la palette de couleurs par défaut distinctive. Toutes ces

choses, et d'autres encore, attestent en un coup d'œil que vous utilisez une carte Google Maps.

Bien que ceci soit rassurant dans une certaine mesure, la possibilité de différencier votre marque, votre site ou votre application de cartographie de toutes celles et de tous ceux qui utilisent cette API populaire est d'une grande importance. Pour ce qui concerne la créativité, efforçons-nous de nous démarquer de ceux qui nous entourent.

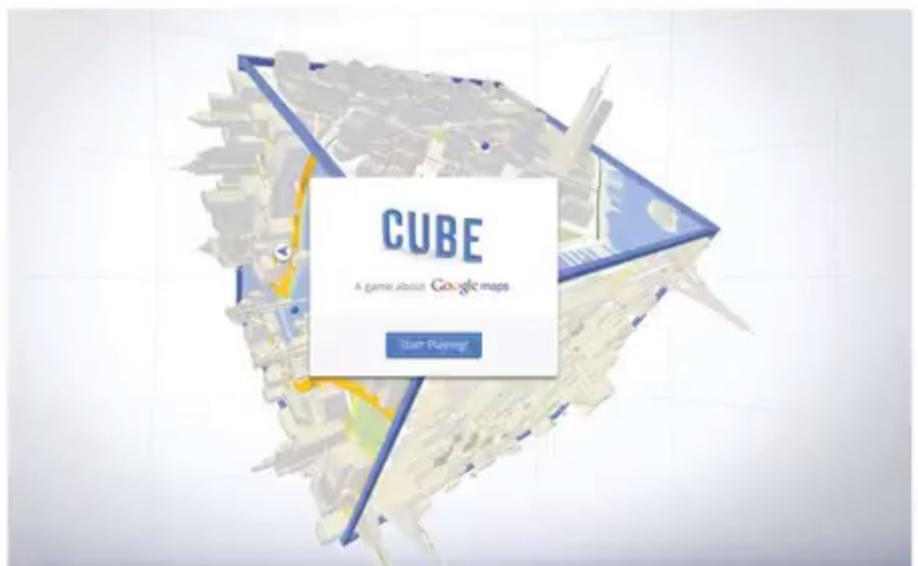
Parmi les nouvelles fonctionnalités disponibles dans la dernière API figurent les Styled Maps (cartes stylisées). Avec l'ajout d'un peu de code supplémentaire à votre code d'initialisation de la carte, vous pouvez personnaliser les couches de la carte de base pour répondre à vos exigences de marque afin d'attirer l'attention sur vos données ou marqueurs tracés, ou tout simplement pour supprimer toutes les fonctions de la carte que vous ne voulez pas montrer.

Les possibilités de personnalisation en utilisant des styles sont nombreuses, mais vous pouvez opérer un changement nettement visible en modifiant le schéma des couleurs de la carte et de ses différents éléments. Ne vous cantonnez pas à changer les couleurs featureType de la route en rose vif ou en bleu. En fait, l'API Google Maps a de nombreuses sous-catégories pour chaque featureType individuel, et toutes peuvent se voir appliquer des styles spécifiques, ou être totalement retirées de l'affichage. C'est votre choix.

## STREET VIEW

Visualiser des données géographiques à l'aide de l'interface cartographique est une chose, mais être vraiment capable d'"entrer dans la carte" offre une tout autre expérience à l'utilisateur, et une qui peut être utilisée à bon escient pour créer quelque chose de mémorable pour les utilisateurs de votre site.

“ L'API GOOGLE MAPS A DES SOUS-CATÉGORIES POUR CHAQUE FEATURETYPE INDIVIDUEL. ”



**CI-DESSUS :** Un jeu interactif en 3D qui utilise des cartes comme planche. Une utilisation intéressante des dernières technologies de Google.

## ITINÉRAIRES DÉPLAÇABLES

SURVEILLER LES MODIFICATIONS APPORTÉES AUX ITINÉRAIRES DE ROUTAGE GÉNÉRÉS AVEC UN ÉCOUTEUR D'ÉVÉNEMENT.

```
001 var directionsDisplay = new google.maps.
002 DirectionsRenderer({draggable: true});
003 var map = new google.maps.Map(document.
004 getElementById("map_canvas"));
005 directionsDisplay.setMap(map);
```

### AFFICHER L'ITINÉRAIRE

Créez un nouvel objet `DirectionsRenderer` et configurez la polygône pour permettre des interactions déplaçables. Appliquez la carte sur un élément document, puis le moteur de rendu d'itinéraire à la carte.

```
001 google.maps.event.
002 addListener(directionsDisplay,
003 'directions_changed', function() {
004   calculateDistance(directionsDisplay.
005   directions);
006 });
```

### CONFIGURER L'ÉCOUTEUR D'ÉVÉNEMENT

Lors de l'instanciation ou de l'initialisation de l'objet carte et des propriétés associées, nous pouvons ajouter l'exécution de nombre d'écouteurs d'événement lorsque certains aspects ont été modifiés. Si l'utilisateur change d'itinéraire via l'interaction glisser-déplacer (drag and drop), la fonction `calculateDistance0` s'exécutera.

```
001 function calculateDistance(result) {
002   var totalDistance = 0;
003   var myroute = result.routes[0];
004   for (i = 0; i < myroute.legs.length;
005   i++) {
006     totalDistance += myroute.legs[i].
007     distance.value;
008   }
009   totalDistance = totalDistance / 1000.
010   document.
011   getElementById("totalDistance").innerHTML =
012   totalDistance + " km";
013 }
```

### CALCULER LA DISTANCE

Une fois que l'événement a été reconnu, la fonction `calculateDistance0` s'exécutera. Nous avons passé l'itinéraire à partir de l'objet `DirectionsRenderer` comme paramètre, ce qui nous permet de boucler dessus et d'incrémenter la valeur de la distance mise à jour, que nous montrons par la mise à jour de l'élément HTML désiré avec la valeur.



**CI-DESSUS :** Ne vous limitez pas à des lieux géographiques. Le microscope à balayage du cerveau Atlas vous permet d'explorer les scanners du cerveau en utilisant le logiciel Google Maps.

## STREET VIEW VOUS PERMET DE PLONGER DANS DES VILLES, VILLAGES ET HAMEAUX ET DE LES EXPLORER À 360°.

Non seulement la fonctionnalité Street View vous permet de plonger dans des villes, villages et hameaux et de les explorer dans une vue panoramique à 360° de tous les domaines couverts par l'application Google Maps, mais vous pouvez également définir des options spécifiques pour adapter et personnaliser vos cartes du monde réel à votre goût.

Nous avons la capacité d'intercepter et de surveiller les événements de Street View si des modifications sont apportées à l'état du panorama. Il peut s'agir de détecter si Street View est activé ou non, ou si l'emplacement géographique du panorama change lorsque l'utilisateur continue son voyage virtuel au sein de votre application.

```
001 google.maps.event.addListener(panorama,
002 'position_changed', function() {
003   console.log('the position has changed.
004   do something amazing here');
005 });
```

Typiquement, les marqueurs d'emplacements sont utilisés dans l'interface de carte standard pour tracer et visualiser facilement des emplacements. Ceux-ci peuvent également être utilisés dans Street View car l'affichage natif de superposition de cartes est également pris en charge dans les vues panoramiques. Ceci pourrait être utilisé pour définir des pointeurs clairs pour les transports

publics, les lieux préférés ou des emplacements clairement identifiables pour une chaîne de magasins, par exemple, et qui persisteront sur la carte si un utilisateur passe de leur vue de la carte par défaut dans Street View.

### ITINÉRAIRE

Une carte est une carte, et l'un de ses principaux objectifs est d'aider les curieux, ceux qui se sont perdus ou ceux qui souhaitent planifier des trajets.

Si vous incluez une interface Google Maps dans votre application, l'affichage de votre emplacement auprès d'un utilisateur est très utile. Vous pouvez améliorer l'expérience de vos utilisateurs et les aider à vous trouver, vous et vos services, en leur donnant la possibilité d'utiliser votre carte pour générer le routage et l'itinéraire à partir de leur emplacement spécifique jusqu'à vos bureaux, commerces, votre entreprise, voire vos cafés favoris.

L'API Google Maps peut vraiment vous aider à transformer votre interface de cartographie standard en quelque chose qui peut être utilisé pour générer et retourner l'itinéraire et les options de routage.

L'obtention d'une demande d'itinéraire à partir du point A jusqu'au point B est relativement simple.

```
001 var directionsService = new google.maps.
002 DirectionsService();
003 var directionsDisplay = new google.maps.
```

```

004 DirectionsRenderer();
005 var request = {
006   origin: "St Albans, UK",
007   destination: "Cambridge, UK",
008   waypoints: [
009     {
010       location: "St. Ives, Cambridgeshire, UK",
011       stopover: false
012     }
013   ],
014   provideRouteAlternatives: false,
015   travelMode: TravelMode.DRIVING,
016   unitSystem: UnitSystem.IMPERIAL
017 };
018 directionsService.route(request,
019   function(result, status) {
020     if (status == google.maps.
DirectionsStatus.
OK) {
021       directionsDisplay.
setDirections(result);
022     }
023 });

```

Dans l'exemple de code précédent, nous avons mis un nouvel objet de requête contenant nos emplacements d'origine et de destination, y compris un seul point de passage pour le trajet. Nous avons également défini le mode de déplacement et avons été en mesure de définir le système d'unités utilisé pour calculer la distance.



**<COMMENTAIRE>**  
Ce que nos experts pensent du site

## Inestimable pour l'intégration

Google Maps est devenu un outil précieux dans le développement Web au cours des deux dernières années. Il permet d'offrir un large éventail d'options, depuis les cartes dynamiques de base du type "Où nous trouver ?" sur les pages de contact, jusqu'aux outils de mash-up Twitter pour des skins personnalisés et les services de rapprochement basés sur l'emplacement et l'itinéraire pour WordPress et Joomla!. Grâce à son API, les possibilités d'intégration de Google Maps sont vastes - avec suffisamment de connaissances et en cherchant bien, il n'y a que très peu de choses à base de cartes qu'il ne vous permettra pas de faire. Le revers de la médaille est qu'il est exhaustif : il est vaste, complexe et nécessite un certain temps pour se familiariser avec. Heureusement, la plupart de mes clients sont dans la catégorie la plus basique, mais c'est certainement une technologie Web qui vaut bien la peine qu'on dépense du temps pour se familiariser avec.

John Kavanagh

Lorsqu'une demande d'itinéraire est soumise, un appel asynchrone est fait à l'API et les résultats de la requête sont passés dans la fonction de rappel sous la forme d'un objet DirectionsResult et d'un code de réponse DirectionsStatus. L'information retournée dans l'objet DirectionsResult nous permet de générer facilement les résultats de l'itinéraire auprès de l'utilisateur, en supposant qu'une route ait été renvoyée

avec succès, ce qu'on peut facilement valider en testant la valeur DirectionStatus.

Pour afficher l'itinéraire retourné, nous passons les résultats dans l'objet DirectionsRenderer, qui peut gérer non seulement l'affichage des polygones pour visualiser les options de routage disponibles, mais aussi l'affichage de tous les itinéraires textuels retournés comme une série d'itinéraires détaillés (étape par étape).

Grâce à une option pour le rendre déplaçable,

**ACCÉDER À L'API**

Pour accéder à l'API, vous aurez besoin d'une clé API obtenue à partir de [code.google.com/apis/console](http://code.google.com/apis/console). Cette console vous donnera également accès aux autres API disponibles dans la gamme des produits de Google.

**WalkJogRun Running Routes**  
The list of routes is filtered to show the 30 most recently added routes in the area currently displayed on the map. If the route was created by a member you can click on their name to see a list of all the routes they created.

View Routes by distance:  
2.0m 14.0m 18.0m 130.0m 133.1m 126.2m | Custom Search By Name | Walks | Jogs | Runs | Bikes

Found 251 routes

- CollegeHiltonRd** (4.59 miles / 7.5km)  
Created 07-02 by 633633
- CollegeShort** (4.2 miles / 6.7km)  
Created 07-02 by 633633
- Old College Classic 11miles** (10.7 miles / 17.2km)  
Created 07-02 by 633633
- Lunch break run - Gilton Loop** (4.4 miles / 7.1km)  
Created 06-02 by 020202
- Lunch break run - Gilton loop via**  
Created 06-02 by 020202

**WALK JOG RUN WALKJOGRUN.NET**  
Les marqueurs d'emplacements personnalisés foisonnent, mais cette interface cartographique offre une fonctionnalité de glisser-déplacer (drag and drop) très détaillée pour créer des itinéraires personnalisés.

## PERSONNALISER GOOGLE MAPS

nous pouvons étendre davantage l'interaction pour les utilisateurs en leur permettant de modifier leur itinéraire. Lorsque ceci est mis en œuvre, l'utilisateur peut sélectionner n'importe quel point sur le résultat du rendu et le déplacer vers un nouvel emplacement. Ceci mettra à jour dynamiquement la carte de routage pour afficher l'itinéraire modifié.

Nous pouvons également faire usage du service Distance Matrix pour calculer la distance parcourue et la durée du trajet entre les emplacements fournis. L'utilisation de cette fonction en liaison avec les demandes de routage va ajouter un niveau supplémentaire d'interaction pour l'utilisateur et aider à créer un outil de planification d'itinéraire viable.

### ENFIN...

L'API Google Maps offre un grand nombre de fonctionnalités qui peuvent vous aider à créer un outil ou une interface de cartographie personnalisée pour vos utilisateurs. Vous pouvez choisir, le cas échéant, les fonctionnalités de personnalisation que vous souhaitez inclure pour générer une implémentation de l'interface utilisateur de cartographie, et construire quelque chose de spécifique à vos besoins et exigences. Quelle que soit la façon dont vous choisissez de l'utiliser, prenez le temps d'examiner les fonctionnalités disponibles ainsi que les nouvelles mises à jour et d'explorer les possibilités permettant à votre carte de se démarquer du reste.

## “ L'API GOOGLE MAPS VOUS PERMET DE CHOISIR LES FONCTIONNALITÉS DE PERSONNALISATION QUE VOUS SOUHAITEZ. ”



### UTILISER DISTANCE MATRIX

L'API Google Maps contient le service Distance Matrix, qui peut être utilisé pour calculer la distance parcourue et la durée des trajets entre plusieurs itinéraires en utilisant un moyen de déplacement donné. Il fonctionne admirablement en conjonction avec le Directions Service (qui retourne les informations d'itinéraire détaillé), ou bien tout seul.

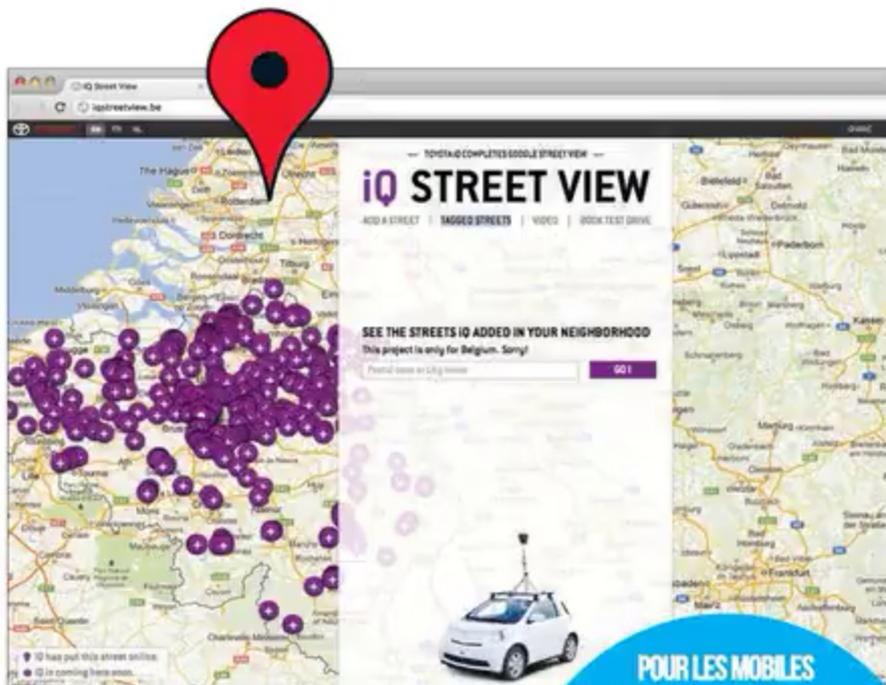
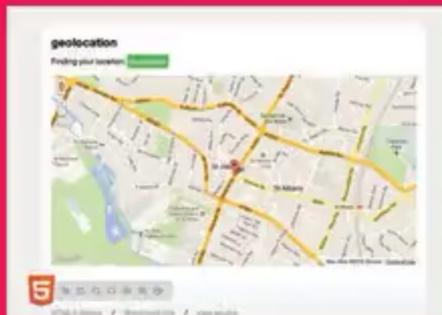
L'accès au service est relativement simple, comme on peut le voir ici :

```
001 var origin = new google.maps.  
002 LatLng(51.75153, -0.333892);  
003 var destination = "London, England";  
004 var service = new google.maps.  
005 DistanceMatrixService();  
006 service.getDistanceMatrix({
```

```
007 origins: [origin],  
008 destinations: [destination],  
009 travelMode: google.maps.TravelMode.  
010 DRIVING,  
011 avoidHighways: true  
012 }, callback);  
013 function callback(response, status) {  
014 // Process the response here  
015 }
```

Une fois le service Distance Matrix instancié, nous passons l'information spécifique de routage dans une méthode particulière, `getDistanceMatrix()`. Celle-ci contient au moins une origine et une destination, même si plusieurs valeurs peuvent être envoyées. Il est utile de noter que vous pouvez envoyer ces détails comme un objet spécifique de coordonnées Google Maps ou

comme une référence textuelle à un emplacement. Enfin, nous spécifions une méthode de rappel pour traiter la réponse retournée, dans laquelle nous pouvons calculer la durée et la distance de notre itinéraire suggéré.



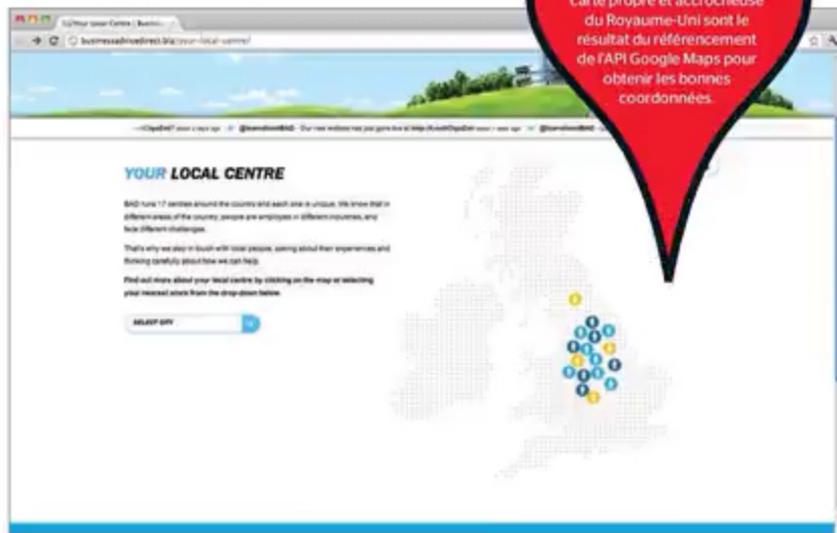
CI-DESSUS : Toyota fait usage de l'API Street View pour créer ses propres vues panoramiques à 360° des emplacements envoyés par ses clients.

### POUR LES MOBILES

L'API Google Maps n'est pas seulement applicable au Web "traditionnel". Avec la croissance continue de la navigation mobile et des applications de géolocalisation en utilisant les capacités de géolocalisation de l'appareil, Google Maps peut facilement être utilisé dans vos applications mobiles natives. Si vous utilisez un service comme PhoneGap pour créer des applications, vous n'aurez même pas besoin de changer votre code HTML.

**BUSINESS  
ADVICE DIRECT**  
BUSINESSADVICEDIRECT.BIZ/  
YOUR-LOCAL-CENTRE

Les emplacements sur cette carte propre et accrocheuse du Royaume-Uni sont le résultat du référencement de l'API Google Maps pour obtenir les bonnes coordonnées.



## DONNER DU STYLE À VOTRE CARTE

PROFITEZ DES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS DE L'API POUR MODIFIER LE SCHEMA DE COULEURS ET L'AFFICHAGE EN FONCTION DE VOTRE MARQUE.

```
001 var myOptions = {
002   center: new google.maps.LatLng(0,0),
003   zoom: 2,
004   mapTypeId: google.maps.MapTypeId.ROADMAP
005 };
006 var map = new google.maps.Map(
007   document.getElementById("map_canvas"),
008   myOptions
009 );
```

### INITIALISER LA CARTE

Ici, nous créons un ensemble personnalisé d'options pour l'utilisation dans la vue initiale de la carte, en fixant un niveau de zoom spécifique, le type de carte et l'emplacement central. Nous construisons et initialisons notre application Google Maps et passons les options définies précédemment. La carte sera affichée dans l'élément div map\_canvas.

```
001 var myStyles = [
002 {
003   featureType: "all",
004   stylers: [
005     { visibility: 'off' }
006   ]
007 },
008 {
009   featureType: "road",
010   stylers: [
011     { hue: "#ff0023" },
012     { saturation: 40 },
013     { visibility: 'on' }
014   ]
015 }
016 ];
```

### CRÉER DES STYLES

Ensuite, nous commençons à créer les styles personnalisés que nous souhaitons inclure dans la carte. Il s'agit d'un tableau JavaScript simple qui contient des objets distincts pour chaque style que nous voulons appliquer à la disposition finale. Ici, nous supprimons toutes les fonctionnalités par défaut et réintroduisons tous les itinéraires avec un style de couleur modifié.

```
001 map.setOptions({styles: myStyles});
```

### APPLIQUER LES STYLES

Enfin, nous devons appliquer nos styles personnalisés à notre interface cartographique prédéfinie. Cela pourrait se faire pendant la construction de la carte, mais dans cet exemple nous allons passer notre objet tableau de style et utiliser la méthode setOptions pour appliquer ces mises à jour directement à notre carte.

## Google Maps est à la fois créatif et flexible.

Pour l'élaboration de solutions qui nécessitent des éléments de cartographie, l'API Google Maps est toujours un excellent candidat.

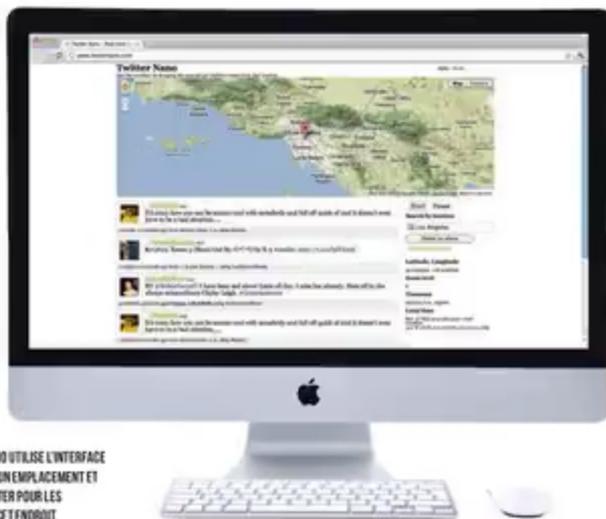
Du fait de la capacité à faire preuve de créativité avec des fonctionnalités telles que les superpositions et les couches, et de la grande flexibilité et du contrôle sur l'interface utilisateur, le potentiel s'étend bien au-delà du simple marqueur d'emplacement ou du routage. L'utilisation des API Street View ou Google Earth donne la possibilité de lier des évolutions accrocheuses à des lieux familiers aux utilisateurs, de les transporter instantanément au cœur de l'expérience.

Les mobiles devenant désormais une considération par défaut pour la plupart des nouveaux développements, Google Maps a été conçu pour se charger rapidement et répondre à des interactions tactiles et est adapté pour une utilisation dans les applications à la fois natives et Web grâce à l'API JavaScript et aux SDK natifs. L'API Static Maps peut également aider à offrir des images statiques sur des appareils où une carte interactive est moins appropriée.

Sally Jenkinson



**COMMENTAIRE**  
Ce que nos experts pensent du site



**CI-DESSUS** : TWITTER NANO UTILISE L'INTERFACE GOOGLE MAPS POUR RECHERCHER UN EMPLACEMENT ET INTERROGE ENSEITE L'API DE TWITTER POUR LES MESSAGES ENVoyÉS À PARTIR DE CET ENDROIT.

# Créer une appli avec Mojito de Yahoo!

Codez une application multiplateforme avec le nouveau framework de Yahoo!

**outils | tech | tendances** JavaScript, Mustache.js, Mojito, Node.js. Actuellement, Mojito ne fonctionne que sur les systèmes \*nix. **expert** Kieron Howard



**L**es développeurs se sont habitués au large fossé entre le codage dynamique pour le front-end en JavaScript, et l'utilisation d'un langage comme PHP ou NET pour le back-end. Et si les deux pouvaient être faits avec un seul langage ? Mojito vise à estomper les frontières entre le front-end et le back-end en permettant l'écriture de l'application entière en JavaScript. Mojito s'est fixé des objectifs élevés et, à l'avenir, l'équipe derrière lui espère permettre à l'application de choisir de servir et ensuite de faire un rendu sur le client, de faire un rendu sur le serveur, ou un mélange des deux. Par exemple, rendre la première page sur l'appareil, les pages suivantes étant nourries de feeds JSON pour les remplir.

Dans la première partie de ce tutoriel en deux parties, nous allons voir comment Mojito fonctionne et comment obtenir un serveur opérationnel. Nous allons aussi regarder le modèle de conception MVC que Mojito utilise. MVC sépare la logique métier (traitant de la persistance des données et de leur récupération) des vues (le rendu de la page que l'utilisateur voit) et du contrôleur (l'intermédiaire qui traite les requêtes et les réponses).

## 01 Installer Node.js

Tout d'abord, vous devrez installer le serveur JavaScript Node.js. Allez sur [www.nodejs.org](http://www.nodejs.org) et suivez les instructions d'installation en fonction de votre plateforme. Une fois l'installation terminée, exécutez l'exemple "Hello World" afin de vous assurer que tout fonctionne correctement.

## 02 Mojito

Ouvrez une nouvelle fenêtre terminal et entrez chaque ligne ci-dessous suivie de Retour chariot (Enter). Ceci installera Mojito en utilisant NPM (Node Package Manager). Si l'installation échoue, vous pourriez devoir utiliser sudo avant la commande, exemple "sudo curl http://npmjs.org/install.sh | sh".

```
001 $ curl http://npmjs.org/install.sh | sh
002 $ npm install mojito -g
```

## 03 Tester l'installation

Une fois l'installation terminée, vous pouvez la tester en utilisant le code ci-dessous dans le terminal. Si tout va bien, vous devriez voir la réussite d'une série de tests, mais c'est normal si certains échouent. Une fois que tout s'est bien passé, nous sommes prêts à construire notre application.

```
001 $ mojito test
```

## 04 Hello World

Pour avoir une compréhension de base de la façon dont Mojito fonctionne, écrivons une application "Hello World" avant d'aller plus loin. Les applications Mojito sont créées en utilisant le code ci-dessous. Vous devriez alors voir le message de réussite. Ouvrez le répertoire contenant pour voir la structure.

```
001 mojito create app hello_world
```

## 05 Créer un Mojit

De retour dans le terminal, changez de répertoire d'application en utilisant la commande cd, et créez notre premier Mojit. Les Mojits sont ce qui constitue

votre application, chaque Mojit ayant un contrôleur séparé pour définir ce qu'il fait, et un élément vue pour définir ce à quoi le Mojit ressemble pour l'utilisateur.

```
001 cd hello_world
002
003 mojito create mojit helloMojit
```

## 06 Éditer le contrôleur

Ouvrez le fichier "controllers/server.js" dans le répertoire Mojit que vous venez de créer avec votre éditeur préféré. Vous remarquerez qu'il contient déjà environ cinquante lignes de code. Ceci est l'action index par défaut pour votre Mojit. Avant de l'étudier davantage, allons voir Mojit en action en revenant dans votre fenêtre terminal.

## 07 Démarrer Mojito

Pour démarrer le serveur Mojito, assurez-vous d'être dans le dossier projet Hello\_World et entrez alors la commande ci-dessous. Vous devriez voir le message "Mojito started 'hello\_world' on http://localhost:8666". S'il y a des erreurs, vérifiez que vous êtes dans le bon dossier pour lancer la commande de démarrage de Mojito. Ouvrez une nouvelle fenêtre dans votre navigateur.

```
001 $ mojito start
```

## 08 Hello World

Dans la barre d'adresse, tapez <http://localhost:8666/@helloMojit/index> - le message ci-dessous devrait alors apparaître. L'explication est la suivante : nous envoyons une requête à notre serveur Mojito qui tourne sur le port 8666 sur localhost. Nous dirigeons alors la requête à notre contrôleur helloMojit et à notre méthode index au sein du contrôleur. D'autres méthodes peuvent être ajoutées au contrôleur helloMojit pour exécuter des tâches plus complexes.

```
001 status
002 Mojito is working.
003 data
004 some: data
```



**<De gauche à droite>**

- Mojito utilise le logiciel back-end JavaScript populaire Node.js.
- L'installation de Mojito se fait en utilisant le gestionnaire de paquets NPM dans le terminal.

### 09 La vue helloMojit

Notre contrôleur relaie notre requête vers l'index et retourne ensuite la vue et les données associées. Dans votre éditeur, ouvrez le fichier "index.mu.html" dans le répertoire helloMojit> views. Mojito utilise Mustache comme moteur de modèles. Il n'y a pas de logique associée à Mustache, ce qui signifie qu'il n'y a pas de déclaration "si" ou "alors", ni de moyens de manipulation des données qui lui sont passées.

### 10 Mustache.js

Etre dans l'impossibilité d'appliquer une logique à vos vues vous oblige directement à trier votre code, le rendant ainsi plus facile à maintenir et à déboguer. Jetez un coup d'œil à votre fichier index.mu.html - vous verrez une table, avec du texte. Mustache utilise {{ }} pour désigner une variable. Notez la variable "status" qui se rapporte à celle passée à partir de notre méthode index dans notre contrôleur.

```
001 {{ aVariable }}
002
003 {{anotherVariable}}
```

### 11 Ajouter une nouvelle variable

Pour la démonstration, ajoutons une nouvelle variable à notre contrôleur, pour ensuite la passer à notre modèle. Ajoutez "myvar : This is my variable" à la ligne 40 de controller.server.js, puis ajoutez {{myvar}} dans index.mu.html, juste à l'intérieur de la première div. Sauvegardez ces deux fichiers et retournez dans la fenêtre terminal dans laquelle le serveur tourne.

```
001 index: function(ac) {
002   ac.models.helloMojitModelFoo.getData(function(err, data) {
003     if (err) {
004       ac.error(err);
005       return;
006     }
007     ac.assets.addCss('./index.css');
008     ac.done({
009       status: 'Mojito is working.',
010       data: data,
011       myvar: 'This is my variable'
```

```
012   });
013   });
014 }
```

### 12 Redémarrer le serveur

Comme nous avons modifié notre code, nous devons redémarrer le serveur. Utilisez Alt+Ctrl+C (Ctrl+C) pour l'arrêter, puis "mojito start" pour le démarrer de nouveau. Le serveur Mojito est assez bavard, et donne beaucoup par défaut beaucoup d'infos sur les requêtes qui lui sont envoyées, ainsi que les réponses qu'il fait.

```
001 hold 'Ctrl' and 'c' to stop server/
002 $ mojito start
```

### 13 Éléments (assets)

Les éléments tels que les fichiers CSS ou d'autres fichiers JavaScript ne sont pas inclus dans le modèle, contrairement à d'autres frameworks, mais référencés à l'intérieur du contrôleur. Dans notre exemple, nous incluons le fichier "helloMojit/assets/index.css" dans notre modèle index en utilisant la ligne suivante :

```
001 ac.assets.addCss('./index.css');
```

### 14 Ajouter de nouvelles routes

L'ajout d'une nouvelle route est un cas simple d'insertion d'une autre méthode dans le contrôleur. Pour cet exemple, nous allons simplement remplacer la valeur de notre variable myvar pour montrer le principe. Placez ce code sous l'action index, sans oublier d'ajouter un point-virgule après l'accolade fermante.

```
001 myroute: function(ac) {
002   ac.models.helloMojitModelFoo.getData(function(err,
003     data) {{
004       if (err) {
005         ac.error(err);
006       }
007       ac.assets.addCss('./index.css');
008       ac.done({
```

```
009         myvar: 'Fantastic!'
010     });
011 });
```

**15 Insérer une nouvelle vue**

Maintenant, pour notre nouvelle method myroute, nous avons besoin d'un fichier vue associé. Créez un nouveau fichier HTML appelé 'myroute.mu.html' et placez-le dans le répertoire helloMojit> views. Ajoutez le code ci-dessous, enregistrez le fichier et assurez-vous de redémarrer le serveur.

```
001 This is my new route and method: {{ myvar}}
```

**16 Tester la vue**

In your browser enter `http://localhost:8666/@helloMojit/myroute`  
Tapez `http://localhost:8666/@helloMojit/myroute` dans votre navigateur ; vous devriez alors voir la valeur que vous avez entrée dans votre nouvelle variable. En utilisant ce que nous avons appris, nous pouvons maintenant commencer à relier ensemble les différentes parties de notre application en utilisant la partie modèle de l'architecture MVC.

**17 Le modèle (1)**

La partie modèle de notre application traite de la récupération et de la persistance des données à partir de la méthode de stockage de notre choix, telle que Mongo ou MySQL ; dans Mojito, c'est plus facile d'utiliser et de traiter les API RESTful, qui retournent du JSON. Et comme Mojito a été écrit par Yahoo!, l'utilisation de YQL est très facile. Utilisons l'API Yelp pour importer des restaurants locaux dans notre application.

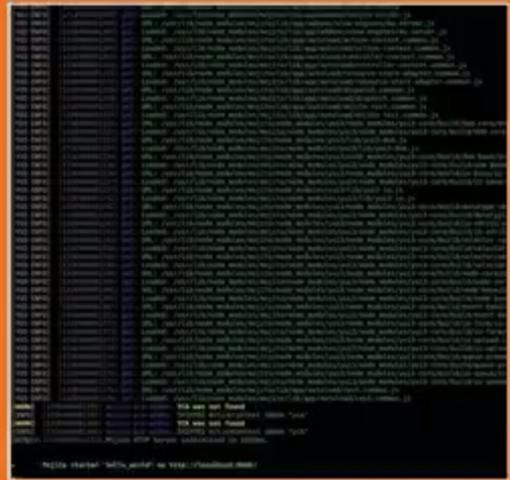
**18 model.server.js**

Renommez votre `models/foo.server.js` en `model.server.js`, et ajoutez-y le code suivant. Ce code crée une méthode de recherche qui appelle l'API Yelp pour lui demander de retourner les restaurants de sushis à San Francisco en utilisant YQL, qui est le langage de Requête propre à Yahoo!

```
001 YUI.add('helloMojitModel', function(Y) {
002
003     Y.mojito.models.yelp = {
004         init: function(config) {
005             this.config = config;
006         },
007         getData: function(callback) {
008             callback({some: 'data'});
009         },
010
011         search: function (search, start, count, callback) {
012             if (null == search || 0 == search.length) {
013                 callback([]);
014             }
015
016             start /= 1; count /= 1;
017             var select = 'select * from local.search where
query="sushi" and location="san francisco, ca";
```

**19 Le modèle (2)**

Nous traitons nos résultats dans la deuxième partie de notre modèle. Les résultats sont ajoutés à un tableau des Résultats que nous allons utiliser dans notre contrôleur pour le passer ensuite à la vue. Le tableau des résultats se compose de l'ID du nœud JSON, du titre (nom) du restaurant, et de l'adresse. Pour voir la structure du JSON renvoyé dans votre navigateur, vous pouvez entrer : `tinyurl.com/721vqqr`.

**<Ci-dessus>**

• Une fois le serveur démarré, vous devriez voir un message de réussite et l'adresse où il est situé.

```
001     Y.YQL (select, function(rawYql) {
002
003         if (null == rawYql || 0 == rawYql.query.count) {
004             callback ({});
005         }
006
007         var results = [], item = null;
008
009
010         for (var i=0; i < rawYql.query.count; i++) {
011
012             item = rawYql.query.results.Result[i];
013
014             results.push (
015                 {
016                     id: item.id,
017                     title: item.Title,
018                     address: item.Address
019                 }
020             );
021         }
022         callback (results);
023     });
024 }
025 );
026 }, '0.0.1', { requires: ['yql']});
```

**20 Le contrôleur (1)**

Nous devons maintenant modifier notre contrôleur helloMojit. Remplacez son contenu avec le code ci-dessous. Cette action index vérifie si les résultats possèdent une propriété URL, et si non, elle en applique une, ainsi qu'une propriété par défaut. Nous passons également le nombre de résultats et la page (1 par défaut), prête pour la pagination ultérieure.

```
001 YUI.add('helloMojit', function(Y) {
002
003   Y.mojito.controller = {
004     init: function(config) {
005       this.config = config;
006     },
007     index: function(ac) {
008
009       if(ac.params.hasOwnProperty('url')){
010         var q = ac.params.url('q') || 'default',
011             page = (ac.params.url('page') || 0) / 1,
012             count = (ac.params.url('size') || 20) / 1;
013       }else{
014         var q = ac.params.getFromUrl('q') || 'default',
015             page = (ac.params.getFromUrl('page') || 0) / 1,
016             count = (ac.params.getFromUrl('count') || 20) / 1;
017       }
018     }
019   };
020 }
```

## 21 Le contrôleur (2)

La deuxième partie définit notre modèle (celui que nous venons de créer), et l'appelle ensuite avec les paramètres que nous venons de fixer. Les résultats sont ensuite transmis à la vue avec un rappel, ainsi que la page, le compte et le point de départ. Ces valeurs peuvent être utilisées pour la pagination dans la vue.

```
001   var start = page * count;
002   var model = ac.models.yelp;
003   model.search(q, start, count, function(results)
004   {
005     ac.done (
006       {
007         results: results,
008         page: page,
009         count: count,
010         start: start
011       }
012     );
013   });
014 }
015 };
016 }, '0.0.1', {requires: []});
```

## 22 Afficher les résultats

Ouvrez le fichier `views>index.mu.html` et remplacez-le avec le code ci-dessous. Ouvrez alors un navigateur et allez à `http://localhost:8666/@helloMojit/index`. Dans votre fenêtre terminal où vous avez démarré Mojito, vous devriez voir le serveur en train de traiter la requête et la réponse, et après quelques secondes, le résultat devrait être affiché dans le navigateur.

```
001 <div id="{mojit_view_id}" class="mojit">
002   <ul class="tile">
003     {#{results}}
004     <p>
005       Restaurant:{{title}}
006       Address:{{address}}
007     </p>
008   {/results}}
009 </ul>
010 </div>
```



## BIBLIOTHÈQUE DE CODE Le contrôleur Mojito

Un coup d'œil à ce qui constitue sans doute la partie la plus importante d'un Mojito Mojito, le contrôleur.

Tout d'abord, le Mojito est enregistré avec la méthode `add` YUI. Tous les contrôleurs Mojito doivent avoir un nom unique.

L'action `index` est utilisée comme événement par défaut lors des visites sur la page d'index.

Ceci est l'appel à notre modèle, qui demande les données auprès de l'API Yelp, nous lui passons le nombre de résultats, la page de départ et la chaîne de la requête.

Les résultats de notre requête sortent alors passés à notre vue associée (`index.mu.html`) dans des tableaux avec les noms correspondants.

```
001 YUI.add('helloMojit', function(Y) {
002
003   Y.mojito.controller = {
004     init: function(config) {
005       this.config = config;
006     },
007     index: function(ac) {
008
009       if(ac.params.hasOwnProperty('url')){
010         var q = ac.params.url('q') ||
011             'default',
012             page = (ac.params.url('page') || 0)
013             / 1,
014             count = (ac.params.url('size') || 20)
015             / 1;
016       }else{
017         var q = ac.params.getFromUrl('q') ||
018             'default',
019         page = (ac.params.
020 getFromUrl('page') || 0) / 1,
021         count = (ac.params.
022 getFromUrl('count') || 20) / 1;
023       }
024       var start = page * count;
025       var model = ac.models.yelp;
026       model.search(q, start, count,
027 function(results) {
028   ac.done (
029     {
030       results: results,
031       page: page,
032       count: count,
033       start: start
034     }
035   );
036 });
037 }
038 }
039 };
040 }, '0.0.1', {requires: []});
```

# Des serveurs DNS complexes avec Geddy

Dans notre second tutoriel Node.js écrit par Simon Bisson, nous nous intéressons à la conception d'applications Web via l'utilisation du framework Geddy.

**outils | tech | tendances** Node.js (nodejs.org), Geddy, éditeur de texte expert Simon Bisson



**L**es frameworks MVC simplifient la séparation entre la conception et la programmation, et facilitent le portage d'applications entre architectures arrière (back-end) de stockage. Grâce à un framework MVC, il est possible de créer automatiquement la structure des applications, réduisant ainsi le code à écrire. Ceci est important pour un framework piloté par les événements comme Node.js car il gère la construction des routes et du commutateur central, vous laissant vous concentrer sur le code pour les fonctions spécifiques.

Node.js est un moyen de construire des blocs fonctionnels de code de réseau qui peuvent être utilisés pour gérer des services et des opérations qui n'ont pas besoin de faire partie d'un serveur. En mettant l'accent sur les entrées/sorties et sur les services réseau, le code de Node.js peut également être utilisé pour construire un réseau d'éléments de programme connectés qui peuvent être déployés sur tous vos serveurs, ce qui rend les applications plus réactives.

Nous utilisons Geddy pour construire une version plus complexe de l'application de liste de serveurs DNS du mois dernier qui gère les entrées et affiche une liste des recherches récentes.

## 01 Installer Geddy

Le mois dernier, nous avons construit un environnement de test local pour notre développement d'applications Node.js. Nous pouvons utiliser cet environnement existant pour construire notre nouvelle application. Créez un répertoire pour votre application serveur DNS puis installez les outils Geddy. Vous aurez également besoin d'ajouter Jake, un équivalent JavaScript de l'outil de construction Rake de Rails. Utilisez le gestionnaire de paquets NPM pour gérer l'installation.

```
001 >npm install -g jake geddy
```

## 02 Construire un framework applicatif

Une fois que nous avons installé Geddy, nous pouvons l'utiliser pour construire notre framework applicatif. Geddy, comme Ruby on Rails, mettra automatiquement en place une grande partie de ce code dont nous avons besoin, avec le code gérant l'apparence de notre application, et le code pour l'ajout de la logique métier et du stockage local pour nos dossiers.

```
001 >geddy app dnslookup_app
```

## 03 Un test rapide

Nous pouvons maintenant tester notre code. Changez de répertoire vers celui de l'application et lancez Geddy. Il démarrera en mode de débogage, de sorte que vous verrez des informations de débogage sur votre console lorsque les ressources seront chargées et utilisées. L'application elle-même s'exécutant sur le port 4000, tapez `http://localhost:4000` dans votre navigateur. Si tout va bien, un écran de bienvenue vous accueillera.

```
001 >cd dns_app
```

```
002 >geddy
```

## 04 Ajouter des ressources

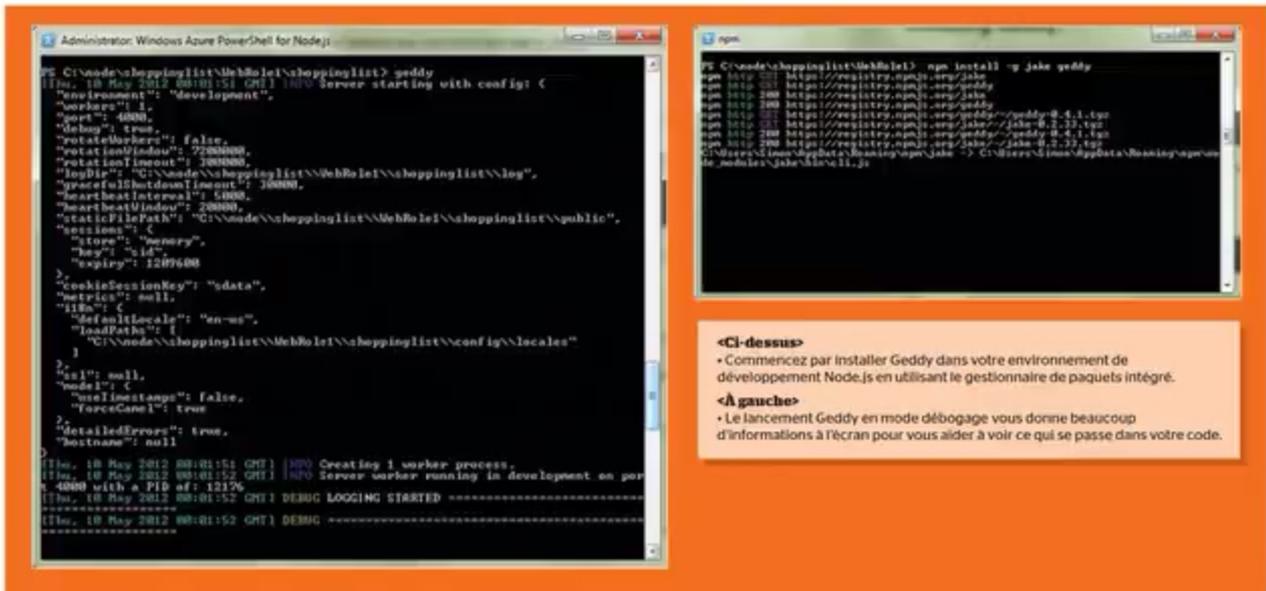
Nous pouvons maintenant commencer à personnaliser le code généré pour notre application DNS. Nous devons d'abord créer les ressources appropriées à l'aide de `devGeddy`. Arrêtez Geddy et tapez la commande suivante en ligne de commande. Ceci créera des routes de base pour notre application, prête à davantage de personnalisation.

```
001 >geddy resource dnslookup
```

## 05 À l'intérieur du code Geddy

Le code généré par Geddy va dans les dossiers contrôleurs, modèle et vue qui se trouvent dans votre répertoire `app`. Dans les contrôleurs, ouvrez le fichier `dnslookups.js` afin que vous puissiez voir les routes qui ont été créées. Ces routes vous permettront de créer, de modifier et de supprimer les différents éléments de l'application, ce qui est à peu près tout ce que vous avez besoin dans le cadre d'une application Web de base.

```
001 var Dnslookups = function () {
002   this.respondsWith = ['html', 'json', 'xml', 'js', 'txt'];
003
004   this.index = function (req, resp, params) {
005     this.respond({params: params});
006   };
007
008   this.add = function (req, resp, params) {
009     this.respond({params: params});
010   };
011
012   this.create = function (req, resp, params) {
013     // Save the resource, then display index page
014     this.redirect({controller: this.name});
015   };
016
017   this.show = function (req, resp, params) {
018     this.respond({params: params});
019   };
020
021   this.edit = function (req, resp, params) {
022     this.respond({params: params});
023   };
024
025   this.update = function (req, resp, params) {
026     // Save the resource, then display the item page
```



- **CI-dessus**
  - Commencez par installer Geddy dans votre environnement de développement Node.js en utilisant le gestionnaire de paquets intégré.
- **À gauche**
  - Le lancement Geddy en mode débogage vous donne beaucoup d'informations à l'écran pour vous aider à voir ce qui se passe dans votre code.

```
027 this.redirect((controller: this.name, id: params.id));
028 );
029
030 this.remove = function (req, resp, params) {
031     this.respond((params: params));
032 };
033
034 };
035
036 exports.Dnslookups = Dnslookups;
```

**06 Ajouter un modèle (1)**  
Même si le code que nous avons fonctionné, il ne fait pas vraiment grand-chose. Pour cela, nous devons commencer à construire le modèle de données pour notre serveur DNS. Nous devons d'abord décider de ce qui va dans une liste de courses : un nom de domaine complet (fully qualified domain name) et une adresse IP. Ensuite, nous allons dans le fichier dns.js dans le dossier des modèles et ouvrons.

```
001 var Dnslookup = function () {
002 };
003 Dnslookup = geddy.model.register('Dnslookup', Dnslookup);
```

**07 Ajouter un modèle (2)**  
Maintenant, nous devons ajouter du code pour gérer la structure d'une résolution DNS. Dans le bloc de fonction du modèle, nous devons ajouter trois nouvelles définitions de propriétés pour le modèle en utilisant une construction this.defineProperties pour l'élément, l'adresse et le stockage. Pour garder les choses relativement simples, tous sont des chaînes de caractères, et ils sont tous nécessaires.

```
001 this.defineProperties({
002     fqdn: {type: 'string', required: true}
003     , address: {type: 'string', required: true}
004     , id: {type: 'string', required: true}
005 });
```

**08 Validez-moi !**  
L'une des fonctionnalités les plus utiles de Geddy est la possibilité de valider la présence de certaines valeurs et de leur format. Nous pouvons ajouter quelques validateurs à notre code pour nous assurer que les éléments sont présents. Un validateur peut être une fonction, en particulier pour vérifier que le nom de domaine complet (fully qualified domain name) est dans le bon format.

```
001 this.validatesPresent(fqdn);
```

**09 Stocker les données**  
Il est relativement facile d'associer Node.js (et Geddy) à bon nombre de bases de données plus communes adaptées au Web, comme MongoDB ou MySQL. Toutefois, ce n'est pas vraiment nécessaire pour un simple serveur DNS - et nous pouvons utiliser la mémoire pour contenir nos résultats. Bien sûr, les résultats seront perdus si nous éteignons le serveur ! Dans le fichier init.js pour l'application, ajoutez le tableau global suivant :

```
001 geddy.dnslookups = [];
```

**10 Ajouter un adaptateur de modèle (1)**  
Créons un adaptateur de modèle. Il s'agit d'un code utilisé pour se connecter à une source de données - en l'occurrence le tableau que nous venons de créer. Nous devons créer un nouveau répertoire model\_adapters dans le dossier lib de notre application, avec un fichier dnslookups.js qui contient l'adaptateur de code, en commençant par le bout de code suivant :

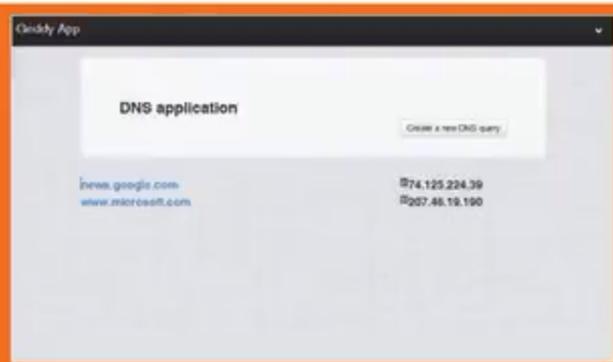
```
001 var Dnslookup = new (function () {
002 })();
003 exports.Dnslookup = Dnslookup;
```

**11 Ajouter un adaptateur de modèle (2)**  
Maintenant que nous avons un squelette d'adaptateur de modèle en place, nous devons faire en sorte qu'il soit chargé lorsque notre application démarre. Cela signifie qu'il faut ajouter plus de code dans son fichier init.js pour créer les objets appropriés et pour charger l'adaptateur de modèle. Il s'agit juste de quelques lignes de JavaScript.

```

1 |
2 | var Shoppinglists = function () {
3 |   this.respondWith = ['html', 'json', 'xml', 'js', 'txt'];
4 |
5 |   this.index = function (req, resp, params) {
6 |     this.respond({params: params});
7 |   };
8 |
9 |   this.add = function (req, resp, params) {
10 |    this.respond({params: params});
11 |   };
12 |
13 |   this.create = function (req, resp, params) {
14 |     // Save the resource, then display index page
15 |     this.redirect({controller: this.name});
16 |   };
17 |
18 |   this.show = function (req, resp, params) {
19 |     this.respond({params: params});
20 |   };
21 |
22 |   this.edit = function (req, resp, params) {
23 |     this.respond({params: params});
24 |   };
25 |
26 |   this.update = function (req, resp, params) {
27 |     // Save the resource, then display the item page
28 |     this.redirect({controller: this.name, id: params.id});
29 |   };
30 |
31 |   this.remove = function (req, resp, params) {
32 |     this.respond({params: params});
33 |   };
34 |
35 | };
36 |
37 | exports.Shoppinglists = Shoppinglists;

```



- **<Ci-dessus>**  
En rechargeant la page d'index, vous verrez une liste des requêtes précédentes et leurs résultats. Ceux-ci persistent avec l'application.
- **<À gauche>**  
Éditez votre code Geddy dans votre outil d'édition de code habituel, qu'il s'agisse d'un éditeur de texte ou d'Adobe Dreamweaver CS6.

“Geddy utilise un mélange familier sous forme de HTML et de JavaScript en ligne (inline).”

```

001 geddy.model.adapter = {};
002 geddy.model.adapter.Dnslookup = require(process.cwd() + '/
lib/model_adapters/
003 dnslookup').Dnslookup;

```

## 12 Ajouter une méthode save

Le framework pour notre application est maintenant en place, aussi pouvons-nous commencer à ajouter la logique qui gère la façon dont elle fonctionne. Nous avons d'abord besoin d'un code qui permettra d'enregistrer les données dans le tableau dnslookup que nous avons créé plus tôt. Nous pouvons le faire en ajoutant une méthode save à l'adaptateur de modèle, en positionnant le paramètre saved à vrai (true) et en ajoutant le résultat dans le tableau dnslookup.

```

001 this.save = function (dnslookup) {
002   dnslookup.saved = true;
003   geddy.dnslookups.push(dnslookup);
004 };

```

## 13 Éditer une fonction Geddy (1)

Ensuite, nous devons changer la valeur par défaut de l'action create (créer) dans notre contrôleur. Ouvrez le fichier dns.js dans le répertoire app/contrôleurs. Vous verrez qu'il contient le code autogénéré suivant pour this.create qui a été mis en place lorsque nous avons créé des ressources app en utilisant Geddy. Le code fait une redirection vers le contrôleur, et rien d'autre.

```

001 this.create = function (req, resp, params) {
002   // Save the resource, then display index page
003   this.redirect({controller: this.name});
004 };

```

## 14 Éditer une fonction Geddy (2)

Le code que nous devons ajouter est relativement simple. Il crée une nouvelle instance du modèle de données en la peuplant avec les valeurs d'un formulaire que nous allons créer à l'étape suivante. Si les valeurs passent la validation, nous les enregistrons dans le tableau, sinon nous revenons à la forme add, en incluant un paramètre d'erreur pour montrer que l'utilisateur a commis une erreur.

```

001 this.create = function (req, resp, params) {
002   var dns = geddy.model.Dns.create({fqdns: params.fqdns, id:
geddy.string.uuid(10), address: ' '});
003   if (dns.isValid()) {
004     dns.save();
005     this.redirect({controller: this.name});
006   } else {
007     this.redirect({controller: this.name, action:
'add?error=true'});
008   }
009 };

```

## 15 Les modèles dans Geddy

Tout comme Express, Geddy gère le contenu HTML en utilisant des modèles. Contrairement à Express qui utilise le langage de modèles de Jade, Geddy utilise un mélange familier sous forme de HTML et de JavaScript en ligne (inline) en utilisant une syntaxe proche de celle d'ASP. C'est une approche qui est rapide à apprendre et facile à personnaliser. Dans views/dns, ouvrez add.html.js.

```

001 <div class="hero-unit">
002   <h3>Params</h3>
003   <ul>
004     <% for (var p in params) { %>
005       <li><X= p + ': ' + params[p]; %</li>

```



## Obtenir JSON gratuitement

Le framework Geddy ne se contente pas de vous donner les sorties HTML, il crée également un ensemble d'API JSON et JSONP en parallèle. Vous pouvez voir ceci dans votre code en ouvrant /dnslookups.json. Pour plus de détails sur la façon dont Geddy gère JSON consultez la documentation sur [geddyjs.org](http://geddyjs.org).

```
006 <% } %>
007 </ul>
008 </div>
```

## 16 Éditer le modèle

Comme Geddy utilise le langage HTML pour ses formulaires, nous pouvons facilement prendre le code réutilisable et l'utiliser comme base d'un formulaire HTML simple qui nous permet de présenter un nom de domaine à notre requête (beaucoup plus facile pour un utilisateur que d'utiliser une chaîne de requête). Notez le code JavaScript en ligne (inline) que nous pouvons utiliser pour gérer les erreurs d'entrée.

```
001 <div class="hero-unit">
002   <h2>Enter a domain name:</h2>
003   <form action="/dnslookups" method="POST">
004     <% if (params.error) {
005       var fqdn = 'Enter a fully qualified domain
006       name here'
007     } else {
008       var fqdn = 'Enter domain name'
009     }
010     <input type="text" class="span6" placeholder="<%= fqdn %>"
011     name="fqdn">
012     <input type="submit" class="btn btn-primary">
013   </form>
014 </div>
```

## 17 Obtenir une liste (1)

Maintenant que nous commençons à construire un tableau de noms de domaine, il nous faut trouver un moyen de les montrer au monde entier. Nous devons d'abord modifier notre contrôleur afin d'extraire l'information dont nous avons besoin. Ouvrez le fichier `controllers>dns.js` et recherchez la section qui gère l'action `index`. Nous avons besoin de la modifier pour la faire fonctionner avec notre service DNS :

```
001 this.index = function (req, resp, params) {
002   this.respond({dnslookups: geddy.dnslookups});
003 };
```

## 18 Éditer la vue index

La vue `index.html.ejs` doit être modifiée pour créer un lien afin d'ajouter la vue que nous avons créée précédemment, ainsi qu'une liste de requêtes DNS que notre service a gérées. Nous pouvons le faire avec un lien sous forme de bouton et une boucle qui extrait les valeurs appropriées dans le tableau `dns` que nous utilisons pour stocker les résultats.

```
001 <div class="hero-unit">
002   <h2>DNS lookup</h2>
003   <a href="/dnslookups/add" class="btn pull-right">Create a
004   new DNS query</a>
005 </div>
006 <% if (dnslookups.length) { %>
007   <% for (var i in dnslookups) { %>
008     <div class="row dnslookup-item">
009       <div class="span8">
010         <h3>
011           <a href="/dnslookups/<%= dnslookups [i].id %>"><%=
012           dnslookups[i].fqdn; %></a>
013         </h3>
014       </div>
015       <div class="span4">
016         <h3>
017           <i class="icon-list-alt"></i><%= dnslookups [i].
018           address; %>
019         </h3>
020       </div>
021     <% } %>
022   }
023 <% } %>
```

## 19 Ajouter une méthode load (1)

Nous devons maintenant ajouter une méthode `load` à notre adaptateur de modèle afin d'extraire un résultat à partir du tableau qui stocke les résultats. Ouvrez le fichier `dnslookup.js` dans `model_adapters` et ajoutez une méthode `callback` pour extraire le résultat que nous voulons et le passer à la fonction appelante.

```
001 this.load = function (id, callback) {
002   for (var i in geddy.dnslookups) {
003     if (geddy.dnslookups [i].id == id) {
004       return callback(geddy.dnslookups [i]);
005     }
006   }
007   callback({});
008 };
```

## 20 Ajouter une méthode load (2)

Nous allons ensuite ajouter un appel (call) de notre contrôleur pour utiliser la méthode load, faisant partie de l'action show de l'application. Ouvrez le fichier controller> dnslookups.js et ajoutez le code qui va charger les données que nous voulons et les livrer au modèle show, où nous pouvons rendre les données. Les déclarations show peuvent être un peu plus complexes que cela en étant associées avec des bases de données ou du code applicatif.

```
001 this.show = function (req, resp, params) {
002   var self = this;
003   geddy.model.adapter.Dnslookup.load(params.id,
004     function(dnslookup){
005       self.respond({dnslookup: dnslookup});
006     });
007 }
```

## 21 Montrer les résultats

Maintenant que nous avons extrait nos données du tableau, nous pouvons les montrer plus en détail en éditant le modèle show, show.html.ejs. Pour une application plus complexe, ceci peut contenir des appels à d'autres méthodes data, nous permettant de utiliser pour ajouter des informations supplémentaires, mettre à jour des dossiers, ou même supprimer des enregistrements qui ne sont tout simplement plus nécessaires.

```
001 <div class="hero-unit">
002   <h3><%= dnslookup.title; %></h3>
003   <div class="pull-right">
004     <%= dnslookup.id; %></p>
005     <%= dnslookup.address; %>
006   </div>
007 </div>
```

## 22 Ajouter la résolution DNS

Enfin, nous pouvons ajouter le code pour gérer la résolution DNS. Nous allons utiliser comme base le code du tutoriel du mois dernier en l'ajoutant à la méthode save que nous avons créée plus tôt. Ouvrez le model\_adapter et éditez l'action save en ajoutant le code de résolution DNS et en enregistrant le résultat comme étant dnslookup.address.

```
001 this.save = function (dnslookup) {
002
003   var dns = require('dns');
004   dns.lookup(dnslookup.fqdn, function(err,
005     result) {
006     if(err) {
007       console.log(err.toString());
008     }
009     //console.log(result.toString());
010     dnslookup.address = result.toString();
011     //console.log(dnsvalue.toString());
012   });
013
014   dnslookup.saved = true;
015   geddy.dnslookups.push(dnslookup);
016 }
```

## BIBLIOTHÈQUE DE CODE

### dnslookups.js

Le cœur de notre application, dnslookups.js, contient les routes utilisées par notre code Node.js.

```
001 var Dnslookups = function () {
002   this.respondsWith = ['html', 'json',
003     'xml', 'js', 'txt'];
004
005   this.index = function (req, resp, params)
006   {
007     this.respond({dnslookups: geddy.
008       dnslookups});
009   };
010
011   this.add = function (req, resp, params) {
012     this.respond({params: params});
013   };
014
015   this.create = function (req, resp,
016     params) {
017     var dnslookup = geddy.model.Dnslookup.
018       create({fqdn: params.fqdn, id: geddy.string.
019         uuid(10), address: ''});
020     //console.log(address.toString());
021     if (dnslookup.isValid()) {
022       dnslookup.save();
023       this.redirect({controller: this.
024         name});
025     } else {
026       this.redirect({controller: this.name,
027         action: 'add?error=true'});
028     }
029   };
030
031   this.show = function (req, resp, params)
032   {
033     var self = this;
034     geddy.model.adapter.Dnslookup.
035     load(params.id, function(dnslookup){
036       self.respond({dnslookup: dnslookup});
037     });
038   };
039
040   this.edit = function (req, resp, params)
041   {
042     this.respond({params: params});
043   };
044
045   this.update = function (req, resp,
046     params) {
047     // Save the resource, then display the
048     item page
049     this.redirect({controller: this.name,
050       id: params.id});
051   };
052
053   this.remove = function (req, resp,
054     params) {
055     this.respond({params: params});
056   };
057
058   exports.Dnslookups = Dnslookups;
059 }
```

this.index est la route pour la page principale dans une application. Il renvoie le contenu à un modèle pour l'affichage.

this.create est utilisé pour gérer les entrées et le stockage. Il crée et enregistre l'élément de tableau utilisé pour contenir les résultats des requêtes.

this.show charge le contenu du tableau dnslookup en utilisant un appel à l'adaptateur de modèle avant d'afficher le contenu du tableau en utilisant un modèle.

Comme vous pouvez le voir, nous n'avons pas utilisé toutes les routes disponibles; celles-ci peuvent être utilisées pour étendre l'application afin d'inclure des moyens de modification des données stockées.



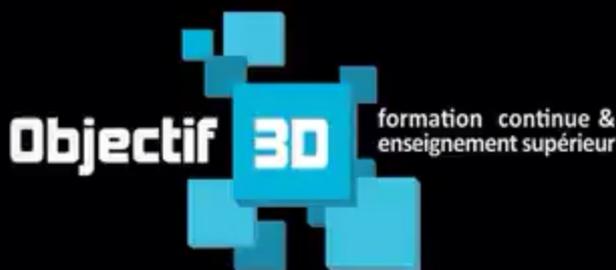
l'école des métiers numériques



**Web**  
**Graphisme**  
Conduite de projet **Vidéo**  
Stratégie digitale...  
**Une passion,  
un métier**

**IESA multimédia**  
5, rue Saint-Augustin - 75002 Paris  
01 42 86 57 06

info@iesamultimedia.com  
[www.iesamultimedia.com](http://www.iesamultimedia.com)



Formez-vous aux  
**métiers**  
du **WEB**

**études**  
**formations longues**  
**ou modules**  
**personnalisés**

**infographiste**

**webdesigner**

**webmaster**

**webdeveloper**

Objectif 3D : CS 74607 | 34397 Montpellier Cedex 5 - tél. : 04 67 150 166

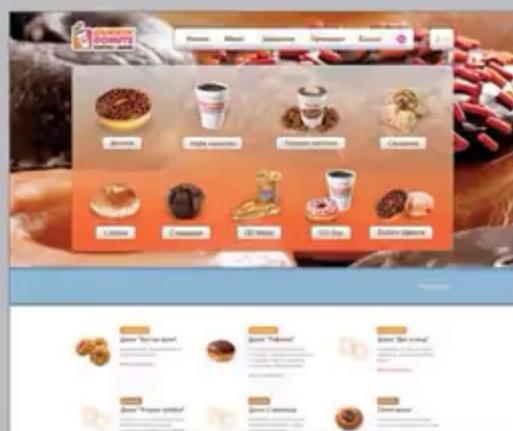
[www.objectif3d.com](http://www.objectif3d.com)

# Dimo Shterionov

web [www.coggraphics.com](http://www.coggraphics.com)



**Emploi actuel** Webdesigner chez Cog Graphics  
**Parcours** Marketing et Publicité à l'Université de New Bulgarian  
**Spécialité** Suite Adobe, HTML, CSS, WordPress, interfaces utilisateur, photographie  
**Clients** Dunkin' Donuts Bulgaria, Sportdelivery.com, BB-team.org, GrandFoods  
**Twitter** @ZiuzExtra



01 [dunkindonuts.bg](http://dunkindonuts.bg)



02 Client mockup

03 [grandfoods.bg](http://grandfoods.bg)



04 Client mockup

Cela fait six ans que Dimo travaille dans le Webdesign, et chaque nouveau site est pour lui un challenge apportant de nouvelles occasions de trouver des solutions originales. Il a commencé comme photographe mais a par la suite été attiré par le World Wide Web et par une possibilité, celle de créer quelque chose de vivant, constamment en train de changer et d'évoluer.

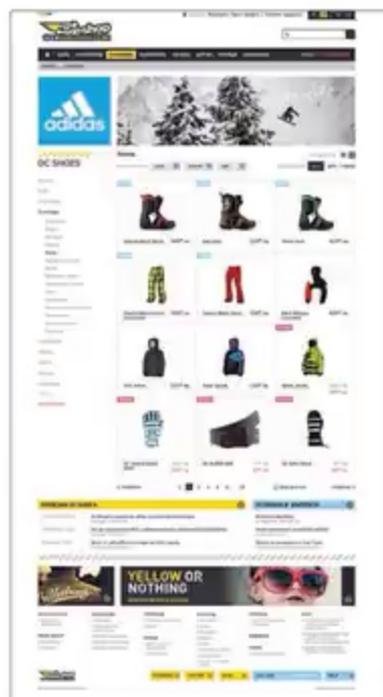
Il trouve l'inspiration dans son café matinal, une bonne ambiance de travail, et ses amis proches. Pour lui, les idées et les solutions ne viennent pas spontanément. Elles sont liées à une série de buts bien définis et à la possibilité d'une progression. Ce qu'il adore, c'est utiliser les dernières nouveautés en design et en technologies de développement pour toujours réaliser une meilleure expérience utilisateur.

Il travaille comme Webdesigner dans un petit studio au grand potentiel, Cog Graphics, dans la ville de Sofia en Bulgarie. Ce studio crée des portails multimédias et des boutiques en ligne tournant sur un logiciel fait sur mesure : Machina ([machinashop.com](http://machinashop.com)). Cog, qui se spécialise dans la création d'identités de marques et dans la construction de sites Web, centre son attention sur l'interface utilisateur et les lignes simples qui présentent le contenu de la meilleure façon possible à l'utilisateur final.

Chez Cog Graphics, la création d'un site ne s'arrête pas une fois le produit remis au client. « Le travail pour des clients, c'est toujours intrigant, dit Dimo. Pouvoir travailler sur des sites dans différents secteurs d'activité permet de rester dans un état de créativité constante. Bon nombre de nos clients font des efforts supplémentaires pour prendre soin de leurs utilisateurs et, dans le cadre de notre

collaboration, nous améliorons la présentation de l'information selon leurs besoins. »

En dehors du travail, c'est un sportif accompli. Il adore être en extérieur et voyager dans de nouveaux endroits. « Être en forme m'aide à rester concentré et plein d'énergie, et à prendre les bonnes décisions dans mon travail. Pouvoir rencontrer de nouvelles personnes et de nouvelles cultures fait partie de l'évolution et cela aide à réfléchir hors des sentiers battus. »



05 [www.sportdelivery.com](http://www.sportdelivery.com)

### 01

Des photos faites pour vous donner envie de manger les produits. L'immense navigation des catégories aide à voir tous les petits morceaux succulents du menu.

### 02

Un gros site pour des actualités et commentaires sportifs. Le but était que l'internaute aille sur chaque partie du site où il pourrait trouver informations, sondages et bien plus encore.

### 03

Ce site a subi une refonte pour qu'il soit plus rapide et que l'on trouve plus facilement les informations que l'on cherche grâce à de grandes icônes adaptées aux mobiles.

### 04

Des icônes faites sur mesure et représentant l'activité de l'agence. Bon emploi des espaces, de la typographie, et le blog est implémenté de manière très intéressante.

### 05

Site léger et rapide. Utilise de nombreuses bannières personnalisées pour la publicité et la promotion, en conjonction avec une interface propre et efficace.

# David Yeiser

web [www.designintellection.com](http://www.designintellection.com)



**Emploi actuel** Fondateur et designer  
**Parcours** Licence en génie civil, Université de Louisville  
**Spécialité** Design d'information, Photoshop, InDesign, WordPress, HTML, CSS.  
**Clients** Université de Wake Forest, Southern Seminary, Social Media Explorer, Pitchbrite  
**Twitter** @davidyeiser

David est designer d'information à Louisville, une ville moyenne du Kentucky située tout juste à l'est du Midwest des États-Unis. Il a commencé le Webdesign par un site Angellire à la fin des années 90 puis a vite découvert que le Web était un moyen d'expression grâce auquel il pouvait exprimer pleinement sa créativité. À l'approche de ce nouveau millénaire, JavaScript et Flash semblaient régner en maîtres, il a donc

choisi de laisser tomber Angellire afin d'aller apprendre de nouvelles choses et de développer ses compétences. En 2003, alors qu'il faisait des expériences sur un template Blogger, il a accidentellement découvert le monde des standards du Web, et proclame depuis qu'il est devenu accro.

David s'occupe principalement de concevoir des sites et des applis mobiles pour d'autres personnes, et ce sous forme d'un service payant. En plus de cela, il entreprend d'autres projets commerciaux, comme la conception de thèmes de sites ou la création d'applis pour iOS mobile d'Apple.

C'est un amour profond de la typographie et des mots qui nourrit sa passion pour le Web comme moyen d'expression et pour le Webdesign. La lecture, l'écriture et la publication forment une part importante de notre culture et de notre héritage, et pour lui, faire partie d'une industrie où cette part se mélange aux dernières technologies est un grand privilège ainsi qu'une chose dont il est très reconnaissant.

Pour le moment, comme de nombreux autres designers du monde entier, David s'intéresse surtout à la théorie et à la mise en pratique du responsive design (pour en savoir plus sur le responsive design, voir Web Design n°40 juin 2012), et également, bien entendu, aux progrès constants de la typographie ainsi qu'à l'utilisation qu'on en fait sur le Web.

Dans ses moments libres, il aime passer du temps avec sa femme et son fils, lire et chercher des restaurants et des cafés locaux dans sa ville natale de Louisville. Il espère aussi secrètement devenir un jour un bon écrivain.



01 [borderlin.es](http://borderlin.es)

## 01

L'arrière-plan et l'interface utilisateur sont neutres afin de contraster avec la forme du pays, et d'éviter une fatigue visuelle lors de longues parties.

## 02

Les pages contenant les informations sur les restaurants donnent les moyens de les contacter et de s'y rendre, leurs horaires d'ouverture et leur menu.

## 03

Une typographie voyante et des couleurs au contraste élevé donnent à ce site de médias sociaux une présence moderne et professionnelle.

## 04

Une hiérarchie typographique classique sert à agencer logiquement différents éléments. Plus de 1300 articles ont été publiés suivant ce modèle.

## 05

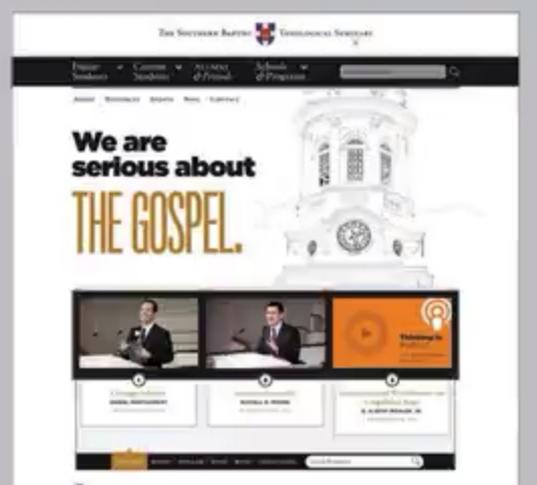
Une police classique avec empattement, associée à une police moderne sans empattement, souligne le mariage de l'ancien et du moderne.



02 [menuandhours.com](http://menuandhours.com) 03 [www.socialmediaexplorer.com](http://www.socialmediaexplorer.com)



04 [news.wfu.edu](http://news.wfu.edu)



05 [www.sbts.edu](http://www.sbts.edu)

# Bien choisir votre nom de domaine

Optimisez votre visibilité avec un nom de domaine approprié.

Dans la vie d'une boutique en ligne, le choix du nom de domaine est une étape cruciale, dont découleront la qualité de l'image de marque, la visibilité, le référencement et la fidélisation.

Par Thibaut Hofer

Les capacités mémorielles des e-buyers varient grandement ! Les plus avisés s'appuieront sur les outils à disposition pour conserver les liens rencontrés au hasard d'un rebond, d'une recommandation, ou tout simplement grâce à un bon référencement, comme les apps de shopping social, les favoris, les agrégateurs et autres solutions. D'autres feront confiance à leur mémoire et à la saisie semi-automatique des navigateurs. Ce cas de figure est assez répandu pour justifier une réflexion poussée sur le nom de domaine : sa simplicité, sa singularité, sa pertinence, son extension.

## Un nom bien à vous

La singularité est primordiale au moment de choisir un nom de boutique. Un nom approprié doit répondre à des exigences de lisibilité et de reconnaissance. Hors de question, par exemple, d'utiliser un nom déjà

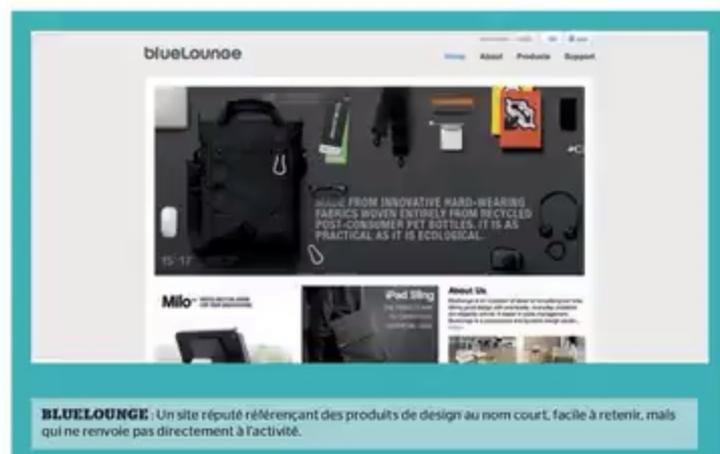
exploité, ou tellement courant qu'il renverra, dans un moteur de recherche, à de trop nombreuses occurrences, souvent mieux référencées, au moins au départ.

Les noms courts sont plus faciles à retenir et à saisir dans un moteur de recherche ou une barre URL, mais les noms plus longs peuvent renvoyer à une particularité liée au produit ou service proposé. Il conviendra donc de faire un choix entre praticité et précision, tout en restant fidèle à l'esprit de la marque. Bien souvent, une dénomination attractive et singulière se révélera plus séduisante qu'une appellation descriptive. Un nom de site comme *blueLounge.com* a bien plus de sex-appeal que le descriptif de son contenu, qui pourrait être dans ce cas *design-products-shop.com*, même s'il est vrai que *blueLounge* peut faire penser à un night-club, à un bar ou encore à un label musical.

Les caractères eux aussi sont importants.

L'expression écrite veut que, pour une lisibilité optimale, les mots soient écrits détachés les uns des autres. Ce n'est pas une règle absolue pour les noms de domaine. Au contraire, à trop séparer par des tirets les termes qui composent un nom de domaine, on en restreint la diffusion, non seulement parce que le nombre de caractères à taper est plus important, mais aussi à l'oral, au moment d'indiquer l'URL du site (par exemple : "boutique en ligne point com" est plus facile à dire que « boutique tiret en tiret ligne

“ Les noms longs peuvent renvoyer à une particularité liée au produit ou service proposé. ”



## Vérifier la disponibilité d'un nom de domaine

Avant de réserver un nom de domaine, mieux vaut vérifier au préalable s'il n'existe pas déjà. Le Whois est un outil permettant d'interroger les bases de données des registres, qui contiennent des informations comme le nom de domaine et les plages d'adresses IP qui lui sont attribuées, ainsi que des informations d'ordre pratique, comme le nom du propriétaire et comment le contacter.

Les Whois sont accessibles à partir des sites en charge de l'attribution de noms de domaine, comme GANDI (gandi.net) ou Network Solutions (networksolutions.com), ou, plus spécifiquement pour les .fr, le site de l'Afnic (nic.fr).



## Un peu de vocabulaire

- **Registrar** ou **registrar** : bureau d'enregistrement de noms de domaine, comme GANDI.
- **CANN** : autorité de régulation de l'Internet, qui encadre aussi les noms de domaine.
- **Grabbing** : spéculation sur les noms de domaine. Certaines personnes achètent des noms de domaine pour pouvoir les revendre à des tarifs revalorisés, parfois très excessifs.
- **Afnic** : Association française pour le nommage Internet en coopération. Elle gère le .fr, mais aussi les .re et .tf. Elle met le propriétaire d'un site en relation avec des registrars.



**AFNIC :**  
Pour enregistrer votre nom de domaine en .fr.

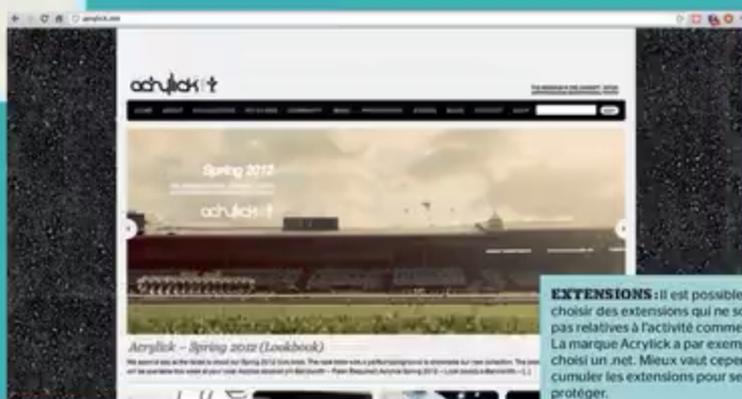
point com »). Et ceci quelle que soit la longueur du nom de domaine et même s'il s'agit d'un nom propre.

## Du choix de l'extension

Au moment de l'achat, un nom de domaine doit être complété d'une extension. voire de plusieurs. Certaines ne peuvent être négligées, comme .com, .fr ou encore .eu. S'agissant d'une boutique d'origine française, le .fr se révèle judicieux car il confère automatiquement à l'entreprise un positionnement géographique et relatif à la langue, non seulement dans l'esprit des gens, mais aussi et surtout dans les moteurs de recherche, optimisant ainsi le référencement. Le .com, lui, ne peut être écarté dès lors qu'il s'agit d'une activité commerciale. Mais il est tellement engorgé qu'il est préférable de choisir un nom de domaine vraiment singulier pour en tirer un véritable bénéfice.

D'autres extensions sont disponibles, sans véritable valeur autre que celle de protéger votre nom de domaine. On pourra par exemple se tourner vers des extensions de premier niveau générique, non affiliées à une zone géographique mais à un secteur d'activité, comme .info, .net ou .org. Bien que ces extensions aient été à la base définies pour renvoyer vers un secteur d'activité, elles sont accessibles à tout le monde.

Visibilité, internationalisation, référencement, protection : la réservation de plusieurs noms de domaines est généralement fortement recommandée, et ne coûtera que quelques euros, entre 5 et 9 par extension.



**EXTENSIONS :** Il est possible de choisir des extensions qui ne sont pas relatives à l'activité commerciale. La marque Acrylic a par exemple choisi un .net. Mieux vaut cependant cumuler les extensions pour se protéger.

## Où acheter votre extension ?

L'extension peut être acquise en même temps que l'espace d'hébergement, chez des prestataires comme OVH ou I&I, pour ne citer que les plus connus. L'avantage de ce type de transaction est que le nom de domaine est moins cher lorsqu'il est couplé à une offre d'hébergement.

En revanche, si vous souhaitez déposer un nom de domaine indépendamment de votre abonnement pour l'hébergement, tournez-vous vers des solutions comme GANDI, précédemment citée.



**COUPLER LES OFFRES :**  
Des prestataires comme OVH proposent des tarifs attractifs comprenant l'hébergement et l'achat d'un nom de domaine.

## SERVICE CLIENT / ABONNEMENT

Pour tout renseignement, visitez notre boutique en ligne : [shop.oracom.fr](http://shop.oracom.fr)  
Pour les demandes d'abonnement et d'anciens numéros, règlement à l'ordre de : Oracom. Contact : [service-client@oracom.fr](mailto:service-client@oracom.fr)

## RÉDACTION

[mail@webdesignmag.fr](mailto:mail@webdesignmag.fr)

Responsable du pôle création : Stéphanie Guillaume

[stephanie.guillaume@oracom.fr](mailto:stephanie.guillaume@oracom.fr)

Rédacteur en chef : Bertrand Audouy

Coordinatrice éditoriale : Agathe Lebellet

Directrice de production : Gaël Le Guen

Directeur artistique : Rob Sullivan

Rédacteurs graphistes : Liliane Rahmé, Olivia Bouet-Willameuz

Révision : [www.prososite.com](http://www.prososite.com)

Traducteurs & collaborateurs :

Gaëlle Droppa, Thibaut Hofer, Jessica Morrin, Juliette Mouquod, Teruki Rami

## PUBLICITÉ

Directeur de la publicité : Pascal Leproust - [pascal.leproust@oracom.fr](mailto:pascal.leproust@oracom.fr)

Directrice de clientèle : Diana Massa - Tél. : 01 44 78 98 40,

[d.massa@oracom.fr](mailto:d.massa@oracom.fr)

Chargée de marketing commercial (contact annonceurs) :

Christelle Simon - Tél. : 01 44 78 98 30, [christelle.simon@oracom.fr](mailto:christelle.simon@oracom.fr)

L'éditeur s'autorise à refuser toute insertion qui semblerait contraire aux intérêts moraux ou matériels de la publication.

## DIFFUSION

Messageries Lyonnaises de Presse

Directeur des ventes et de la diffusion : Jean-Philippe Piron

Responsable titres, dépositaires, réassort : Virginie Raunheimer - Tél. : 01 77 45 35 73

Responsable de gestion/analyses :

Gaël Robert - Tél. : 01 77 45 35 70

Promoteur des ventes :

Emmanuel Cambon - [emmanuel.cambon@oracom.fr](mailto:emmanuel.cambon@oracom.fr) - Tél. : 06 22 73 74 35

## BOUTIQUE EN LIGNE / PROMOTION DES VENTES

Responsable : Virginie Labrousse - [service-client@oracom.fr](mailto:service-client@oracom.fr),

assistée de Camille Bruggnon et de Vincent Bèlles

## INTERNET

Directeur des activités Internet : Alexandre Habian

[alexandre.habian@oracom.fr](mailto:alexandre.habian@oracom.fr)

Web Design / Web Marketing / Développement :

Morgane Hivet, Hery Rasolongoatovo, Frédéric Reboulet

## ADMINISTRATION

Comptabilité, gestion : Eve Rabenoro ([eve.rabenoro@oracom.fr](mailto:eve.rabenoro@oracom.fr)),

Daphné Lebrun

## DIRECTEUR DÉLÉGUÉ

Nathalie Cohen

## DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Jean-Philippe Péroul

WEB DESIGN est édité par ORACOM, SA au capital de 112 969,45 €

RCS Paris B 397 522 657

Siège social : 168 bis-170 rue Raymond Losserand - 75014 Paris

Dépôt légal à parution, ISSN 1773-6455

Commission paritaire : 1114 K 90016

## Impression

Montreina - Area Empresarial Andalucía - C/ Cabo de Gata, 1-3 Sector 2

28320 Pinto (Madrid) - Espagne



Ce magazine est publié sous licence d'Imagine Publishing Limited.

Tous droits sur les contenus sous licence appartenant à Imagine Publishing Limited

et ne peuvent être reproduits, en partie ou en totalité, sans le consentement préalable

d'Imagine Publishing Limited.

© 2012 Imagine Publishing Limited sous licence Imagine Publishing Co Ltd

CD-Rom offert avec le magazine coté en page 99.

Malgré le soin apporté par la rédaction pour assurer l'exactitude des informations publiées,

ces informations peuvent de sources très diverses, ni l'éditeur, ni l'imprimeur ne pourront être tenus

responsables d'éventuelles erreurs ou omissions. Sauf avis contraire, les manuscrits, textes

et photos envoyés à la rédaction ne sont jamais restitués. La citation de marques, noms de firmes, etc.,

est faite sans aucun but publicitaire. Extrait du Code de la propriété intellectuelle - Art. L. 122-4.

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur

ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite. Elle est de même pour la traduction, l'adaptation

ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. Art. L. 335-3.

Tout également un droit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque

moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis

et réglementés par la loi, Art. L. 335-2. La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France

ou à l'étranger est punie par l'article 417 du 5 février 1994, art. 149° de la loi n° 95-561 du 6 juin 1995

et de 300 000 euros d'amende.

Cédants photos et copyright : tous droits réservés.

Web Design est une publication du groupe

# Le mois prochain

Invité spécial et rédacteur en chef

## MATT MULLENWEG

Cofondateur de WordPress



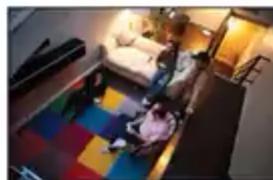
# OUTILS ET TENDANCES

Pour le Webdesigner de demain  
À découvrir sans tarder

## AUSSI



**WEBGL**  
CRÉEZ UNE INTERFACE  
INTERACTIVE EN 3D  
ÉTONNANTE.



**PROFIL**  
SOLEILNOIR, SPÉCIALISTE  
WEB DES GRANDES  
MARQUES.



**TUTORIELS**  
SIX EXERCICES POUR  
RENFORCER VOS  
COMPÉTENCES.

# Web Design n° 45 sera en kiosque fin novembre

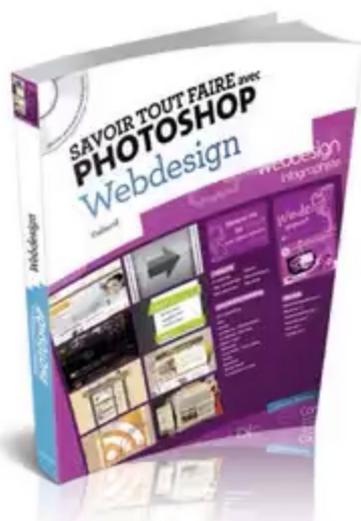
# OFFRE SPÉCIALE

# ABONNEZ-VOUS !

CADEAU\*  
1 LIVRE



Abonnement 24 n°  
**145€** au lieu de ~~238,50€~~



- NE MANQUEZ PLUS AUCUN NUMÉRO
- RECEVEZ VOTRE MAGAZINE CHEZ VOUS OU AU BUREAU
- BÉNÉFICIEZ D'UNE ÉCONOMIE IMPORTANTE



**BULLETIN D'ABONNEMENT** A découper ou à photocopier, puis à retourner complété et accompagné de votre règlement à l'adresse suivante : Web Design – Abonnement, 168 bis-170 rue Raymond Losserand – 75014 Paris.

- Oui, je m'abonne à Web Design pour 24 numéros. Je joins mon règlement de 145 €.
- Je choisis le livre SAVOIR TOUT FAIRE avec PHOTOSHOP - Webdesign.

NOM \_\_\_\_\_ PRÉNOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_  
EMAIL (OBLIGATOIRE) \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires : Je règle aujourd'hui par : chèque bancaire ou postal à l'ordre de Web Design / ORACOM SA

\* Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/12/12. Dans la limite des stocks disponibles. Cet ouvrage peut être vendu séparément au prix unitaire de 24,90€ TTC.

Ce CD  
contient  
plus de  
**200**  
éléments

# Sur votre CD offert

20 photos offertes par  **fotolia**

Fotolia, le leader européen de l'image libre de droits, vous offre chaque mois vingt images de sa collection.

Ces images peuvent être utilisées de manière professionnelle conformément au contrat de licence standard disponible sur le site Fotolia à la page : <http://fr.fotolia.com/Info/Agreements>.

La collection Fotolia comprend près de douze millions d'images, de vecteurs et de vidéos proposés à partir de 1 euro l'image pour une utilisation professionnelle. Les images Fotolia peuvent être utilisées commercialement conformément à la licence d'utilisation standard disponible à l'adresse : <http://fr.fotolia.com/Contract/View/XS>.



## 2

### Chapitres échantillons

Lisez quelque 80 pages de HTML5 Programming, dont "Making your HTML5 location aware".

## 50

### effets audio

La bibliothèque en ligne Soundsnap vous propose une sélection éclectique de boucles musicales et d'effets spéciaux.

## Gabarit HTML Angelo

Angelo est un gabarit HTML5 et CSS3 unique, classique et extrêmement élégant inspiré par la célèbre peinture La Création d'Adam de Michel-Ange. Ce gabarit est idéal comme base de blog ou pour n'importe quel type de portfolio. Huit pages HTML sont incluses : accueil, article de blog, présentation, portfolio (versions une, deux ou trois colonnes), articles de portfolio et contact.





## Set d'icônes perles pour médias sociaux

Source: <http://graphicriver.net>

Ce pack perle contient soixante-dix icônes individuelles de médias sociaux en 64 x 64 pixels au format PNG. Au programme, on retrouve les grands habitués : Twitter, Facebook, WordPress, Flickr, Google+ et YouTube, accompagnés de tout un tas de services essentiels. Un seul PSD contient toutes les icônes, ce qui permet une personnalisation facile.

## 82 formes de pinceau sumi

Photoshop Tutorials (<http://photoshoptutorials.ws>) a la gentillesse de nous offrir un set de formes de pinceau PS créées avec de l'encre à dessin japonaise. Ces formes élégantes sont disponibles en différentes tailles (jusqu'à 1250 pixels) et compatibles avec Photoshop 7 et versions supérieures



## Thème WordPress Lofty

Source: <http://fthemes.com>

Le thème WordPress Lofty de Fthemes.com se classe dans la catégorie magazine élégant et propose des fonctionnalités pratiques. Le thème est fourni avec une image, possède des espaces publicitaires de 125 x 125 pixels et est optimisé pour les moteurs de recherche. Avec une mise en page deux colonnes, une colonne latérale droite et une palette de couleurs dans les tons noirs et bleus.

## Police Oaken Bucket

Oaken Bucket de Nick's fonts ([www.nicksfonts.com](http://www.nicksfonts.com)) s'inspire de la police victorienne Oakwood. C'est une belle typo pour des travaux décoratifs vintage.



# Plus de 85

## minutes de formation vidéo HTML5, CSS3 et ActionScript.



### Menus AS3

La quatrième partie sur cinq de cette série porte sur le traitement du XML dans Flash, le chargement de fichiers externes, la liste des événements composants et le texte dynamique.

Source: [www.cartoonsmart.com](http://www.cartoonsmart.com)



### HTML5, CSS3 & jQuery

La dernière collection de Killersites passe en revue les étapes nécessaires pour convertir de XHTML en HTML5 en utilisant des techniques CSS3.

Source: [www.killersites.com](http://www.killersites.com)

DÉCOUVREZ LE PACK DE LA COLLECTION TEN !  
Retrouvez l'intégralité de la saison 1 en HD pour seulement 29 €



Soemone



Trust in Elements



Xerty



Graphic Traveling



Hellohikimori



Neopen



Pulssart



Joolz



Elroy



Takeshi

Pack contenant les 10 fichiers PSD créés par la crème des artistes numériques français.

Tél. 0970 465 265

[www.fotolia.fr/ten](http://www.fotolia.fr/ten)

 **fotolia**