



2 CD OFFERTS ▶▶▶

À découvrir à l'intérieur...

20 photos de Fotolia, thèmes, composants, sons, fichiers d'exercice...

design

Le magazine des passionnés et des pros

du Web

HTML5 / JQUERY
CSS3 / NOTEPAD
JS / WORDPRESS
PHP / MYSQL
GOOGLE MAPS API
EASELJS / FLEXSLIDER



OUTILS ET TENDANCES INDISPENSABLES

SÉLECTIONNÉS PAR DES EXPERTS
▲ DANS LE MAG ET SUR LES CD ▲

SOLEIL NOIR | ERIC MEYER
PROFIL ATYPIQUE | ROI DU CSS

30 PAGES DE
TUTORIELS PRO

MATT MULLENWEG
COFONDATEUR
DE WORDPRESS



L 18927 - 45 S - F: 8,90 € - RD

Spécial Rédacteur invité Bienvenue dans ce numéro

LA MISSION DU WEBDESIGNER

☞ Être le représentant de l'industrie le plus accessible et le plus enthousiasmant qui soit, et proposer des fonctionnalités et des techniques à la pointe de la technologie pour faire un contenu Web évolutif. ☞



Matt Mullenweg

Abonnez-vous en
p. 25

Le Web est devenu une plateforme de premier ordre.



Vous vous souvenez des sujets à la mode il y a quinze ans ? AltaVista, le HTML dynamique et HotWired WebMonkey, alors codé à la main avec bbEdit. Moi, j'étais encore au collège. Le temps s'est écoulé, les noms et les technologies ont changé, mais la passion des designers et des développeurs pour leur métier de créateurs du Web est restée la même.

Et WebMonkey utilise maintenant WordPress. Aujourd'hui, le Web est devenu une plateforme de premier ordre. Plus besoin de caser des GIF de 1 pixel ou d'abuser des tableaux dans vos designs. Tout ça, c'est du passé. Désormais, vous pouvez créer des applis grâce à des outils open source, et vous avez presque un milliard de personnes à portée de clic. L'être humain n'a jamais rien connu de tel, mais vous, qu'allez-vous faire de ces opportunités ? Un grand pouvoir entraîne de lourdes responsabilités, surtout en ce qui concerne les tests. Vous remarquerez qu'une bonne partie des deux cents outils incontournables que nous avons réunis avec soin pour vous dans ce numéro de Webdesign (p. 40) sont soit des outils pour tester vos créations, comme Firebug et Browsershots, soit des bibliothèques ou des services aplanissant les différences entre

plateformes, comme Twitter Bootstrap, Typekit, JQuery ou Modernizr. J'ai le grand honneur de faire partie de cette liste grâce à WordPress, et aussi celui d'être rédacteur invité de ce numéro. Merci la rédaction !

Même s'il y a plein de bonnes choses dans ce numéro, je vais citer les cinq questions posées à Eric Meyer (p. 38). Elles sont un vrai plaisir pour moi car Eric et sa mailing list css-discuss ont été mon premier contact avec le Webdesign moderne. J'avais lu Taking Your Talent to the Web de Zeldman et commencé à faire quelques mises en page CSS, mais j'avais encore du mal à maîtriser tout ça. Durant une chaude journée d'août à Houston, j'ai publié une question sur css-discuss, et à peine quelques heures plus tard M. Meyer en personne me répondait, m'aidant à aligner avec bottom-align une image en bas d'un élément bloc et déclenchant ainsi une réaction en chaîne qui a donné naissance à ma passion pour les standards du Web. Cela m'a fait rencontrer Eric lors du SXSW un an plus tard, et WordPress a vu le jour. Je ne me souviens pas si je l'ai déjà dit, donc : « Merci Eric. » Pensez à cette petite histoire la prochaine fois que vous aiderez quelqu'un à résoudre un problème technique.

Matt Mullenweg, cofondateur de WordPress.

À la une



☞ Nous ne devons pas mettre tous nos œufs dans le même panier en n'utilisant qu'un seul et même logiciel. ☞

Web Design a rencontré les architectes français du Web de chez Soleil Noir. Ils nous parlent de leur amour pour Flash et pour le café, ils expliquent qu'ils conservent leur intégrité artistique en ne faisant pas de stratégie commerciale (p. 30).

☞ Désormais, vous pouvez créer des applis grâce à des outils open source, et vous avez presque un milliard de personnes à portée de clic. ☞

Tournez la page pour découvrir le sommaire de ce numéro...

Suivez-nous sur Twitter pour écouter nos conversations @webdesignmag

Visitez notre portail pour plus d'infos www.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 🌐 WebDesignMag 🌐 www.webdesignmag.fr

Ce qui vous attend

- 12 Interview:** Matt Mullenweg
Superstar, cofondateur de WordPress
et rédacteur invité de ce numéro
- 18 Lightbox**
Une galerie de sites Web épatants
- 26 Idées design :** Firstborn
Sony est un phénomène mondial qui marque
la révolution technologique
- 30 Profil :** Soleil Noir
L'agence parisienne nous parle de son amour
pour Flash et le café, et explique comment elle
conserve son intégrité artistique
- 38 Interview :** Eric Meyer
Le roi du CSS nous dit ce que nous réserve
l'avenir
- 40 Dossier :** 200 outils et tendances
Découvrez un nombre colossal d'outils dont
a besoin tout Webdesigner ou développeur
- 90 Portfolio**
Parcours de freelance
- 93 Flash-back :** Vimeo
Comment Vimeo a changé depuis 2004
- 94 Tendances**
Lisbonne

<header>

Les sujets les plus tendance
venus du monde entier

- 7 News**
Designers au foyer. Est-il temps de se mettre
au télétravail ? Les faits démontrent que les
entreprises tout autant que les particuliers
pourraient y gagner
- 8 Tribune :** Benjamin Bojko
L'abstraction tue la curiosité
Les raccourcis HTML nuisent-ils à la créativité ?
- 9 Tribune :** Devin Silberfein
Travailler pour des clients terribles
Ceux qui ne vous tuent pas vous rendent
plus fort

Dossier



40 Dossier
200 outils et tendances essentiels
sélectionnés par des experts.



12
Interview : Matt Mullenweg
Interview exclusif du cofondateur de WordPress



38
Éric Meyer : le roi du CSS
Le grand expert du CSS dévoile le futur



30
Profil : Soleil Noir
Flash, café et intégrité artistique



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

Sur les CD

99 Récupérez les goodies de vos CD!

20 photos : offertes par Fotolia

- Des goodies
- Près de 145 mn de vidéo de formation HTML5, CSS3 et Action Script
- Les fichiers d'exercice



50 Créer une interface 3D interactive avec WebGL



64 Construire une appli HTML5 pour trouver des amis

Sinatra

README
DOCUMENTATION
CONTRIBUTE
CODE
CREW
ABOUT

Put this in
your pipe

and smoke it

```
require 'sinatra'

get '/hi' do
  "hello world!"
end

$ gem install sinatra
$ ruby 01_01.rb
>> Listening on 0.0.0.0:4567
```

82 Générer un raccourci URL avec Ruby et Sinatra



54 Créer des images pour les écrans haute définition

S'ABONNER
OU ACHETER
UN NUMÉRO EN LIGNE

www.shop.oracom.fr

DES OFFRES SPÉCIALES
TOUTE L'ANNÉE!

Web workshop Recréez les sites les plus à la pointe



70 Être créatif avec les transitions CSS
Tirez votre inspiration du site julienrenvoye.com



64 Bandeaux à la mode
Tirez votre inspiration des sites :
www.theworldwelvein.co.uk,
www.georgebadea.com,
www.malaga-creation.com/#agence

<tutoriel>

Des experts vous guident pas à pas à travers les techniques du Web

50 Créer une interface 3D interactive avec WebGL

WebGL est une spécification d'affichage 3D pour les navigateurs Web dont nous allons exploiter la puissance pour créer une interface 3D.

54 Créer des images pour les écrans haute définition

Les écrans HD étant de plus en plus courants, nous nous devons d'afficher des graphismes qui tirent parti de leurs capacités.

58 Créer des boîtes d'onglets avec des boucles multiples

Ce tutoriel va vous apprendre à ajouter une boîte d'onglets avec du contenu pour différentes catégories à votre thème WordPress.

64 Construire une appli HTML5 pour trouver des amis

HTML5 propose des API formidables qui permettent aux développeurs Web de créer des sites intelligents avec des technologies de géolocalisation.

web développement ;

NOUVEAU ! 14 pages dédiées spécialement aux développeurs avec un dossier spécial et des tutoriels

UN COURS ACCÉLÉRÉ SUR GIT

76

Dossier

Un cours accéléré sur GIT

Vous avez sans doute déjà vu un lien vers une page sur GitHub si vous avez parcouru les dernières bibliothèques JavaScript ou les frameworks CSS

82 Générer un raccourci URL avec Ruby et Sinatra

Augmentez l'impact de votre marque et partagez des URL raccourcies personnalisées générées avec vos propres applications.

86 Une introduction à l'API Graph de Facebook

Une API puissante qui vous permet d'accéder aux données sous-jacentes de Facebook.

Designers au foyer

Est-il temps de se mettre au télétravail ? Les faits démontrent que les entreprises tout autant que les particuliers pourraient y gagner.

La plupart des designers ont presque inmanquablement le même genre de configuration chez eux. Il est pratiquement certain qu'ils ont une connexion Internet, la dernière suite CS (ou les outils qu'ils préfèrent), et un siège confortable. La question logique à se poser est donc celle-ci : pourquoi ne sommes-nous pas plus nombreux à travailler chez nous ? Est-ce à cause du manque de compagnie intelligente ? De l'isolation qui découle d'un bureau installé chez soi ? D'un point de vue plus positif, il n'y a plus de trajets, les frais généraux peuvent être réduits, et l'on peut avoir des pratiques professionnelles plus souples. Le travail à

distance n'est pas une nouveauté, mais il gagne du terrain avec la réduction du fossé entre bureau et maison. Les derniers jeux Olympiques en sont un bon exemple. Le gouvernement londonien a conseillé aux entreprises londoniennes de faire preuve de souplesse dans leur fonctionnement. Ce conseil a semble-t-il été suivi, car un tiers des entreprises ont pratiqué des horaires flexibles lors du soi-disant "Plus Grand Show sur Terre". Le cloud computing est une des technologies qui aident à rapprocher la maison et le bureau. Andrew Gilbert, directeur général de Node4, société spécialiste en solutions dans le cloud, nous explique :

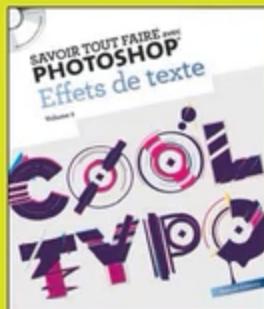
« Le cloud computing évite que les cadres aient à se déplacer jusqu'à leur bureau pour se voir en chair et en os, et c'est donc la solution idéale pour que les entreprises tournent sans anicroche. » Ce n'est qu'un aspect du travail à distance : celui-ci présente d'autres avantages, comme l'explique Gary David Smith de Prism Total IT Solutions : « Le travail à distance est plus productif, plus écologique et fait économiser de l'argent aux sociétés. » Si vous ne pensez pas que les employés de ce genre peuvent être tout aussi productifs, les chiffres vous prouveront le contraire. British Telecom (un des pionniers du travail à distance en Grande-Bretagne) compte 15 000

travailleurs à distance parmi ses 92 000 employés. Cette société dit avoir remarqué que les travailleurs à distance sont 20 % plus productifs que ceux travaillant dans un bureau, sont moins en arrêt maladie, et font économiser chaque année environ 6000 livres (7500 euros) en frais généraux à la société. Sur un autre sujet, un rapport d'Elance, spécialiste de l'embauche en ligne, a révélé une croissance record des emplois en ligne, les salaires et les opportunités d'emploi dépassant de loin l'économie traditionnelle de l'emploi. Travailler chez soi et sur Internet présente apparemment de nombreux avantages, pourquoi cela n'est-il donc pas plus répandu ?

Effets de texte

Créez des illustrations époustouflantes en jouant avec les lettres, les mots, le sens et l'image.

Pouvoir jouer avec les lettres, les mots, le sens et l'image permet de créer des illustrations incroyables, pleines de sens et de grande qualité graphique. Alors découvrez des effets de textes surprenants, dans le dernier livre Savoir Tout Faire avec Photoshop des Editions Oracom. Plus de vingt exercices traités pas à pas sont proposés par neuf professionnels de talent : Franck Baduel, Adrien Blando, Alexandre Bourlet, Hervé Cafournet, Jan Cavan, David Delin, Thibaut Hofer, Thomas Marion et Thomas Wohlgemuth. Cet ouvrage vous permettra d'apprendre progressivement à jouer avec le texte afin de faire d'un simple mot une œuvre d'art. C'est à vous de jouer maintenant.



Qui propose le CDN le plus rapide pour jQuery ?

En choisissant le Content Delivery Network adéquat, on peut assurer une bonne performance.

Une étude réalisée par Pingdom (bit.ly/NLFHE) montre que les hébergeurs de jQuery gratuits les plus couramment utilisés (Google, Microsoft et Media Temple) se sont révélés être fiables, mais que leur efficacité est inégale. Pour évaluer ces réseaux, Pingdom a effectué des tests à partir de plusieurs lieux en Europe et en Amérique du Nord, une fois par minute, 24 heures sur 24, pendant trente jours. Les résultats montrent que les trois réseaux ont une excellente disponibilité, contrairement à leurs performances. Dans la catégorie des sites n'utilisant pas de HTTPS ou de serveurs sécurisés, Media Temple était de loin le plus rapide. En Europe, Google arrive juste derrière en deuxième place, mais reste à la traîne en Amérique du Nord. Pour les sites HTTPS, Google est le plus rapide en Europe, et Google et Microsoft sont au coude à coude en Amérique du Nord. Enfin, Microsoft a été désigné comme étant le pire des trois au niveau performances en Europe, mais il arrive à égalité avec Google en Amérique du Nord.



<news cloud>

Petit résumé des tendances

Les utilisateurs de smartphones en manque de sécurité

Une étude réalisée par YouGov et demandée par Kaspersky Lab, fournisseur de logiciels de sécurité, montre que les internautes se servent davantage de leur smartphone que de leur ordinateur de bureau pour aller sur le Web. 78 % des sondés choisissent le smartphone, contre 57 % pour l'ordinateur. Plus inquiétant encore, seuls 19 % ont installé une forme de protection sur leur smartphone.

PhoneGap Version 2 du framework open source

Smartphones

Yeoman

Compilation d'outils côté client qui changera la face du développement front-end.

Mountain Lion

Le W3C annonce quatre nouveaux rédacteurs qui remplaceront Ian Hickson.

HTML5

iPad mini

La dernière tablette d'Apple offre un petit format de poche idéal pour le voyage.

Mountain Lion pour Windows

PARAGON Software Group, développeur de logiciels, a sorti NTFS pour Mac OS X 10.8. C'est un logiciel standalone compatible avec Mac OS X 10.8 et qui permet à ceux qui ont deux systèmes d'exploitation installés d'accéder à des partitions Windows depuis un Mac. Une fois le logiciel installé, ils pourront créer, supprimer ou modifier les fichiers à leur guise.

L'abstraction tue la curiosité

Benjamin Bojko a quitté l'Allemagne en 2009 pour devenir technologue à Brooklyn, chez Big Spaceship. Il adore décortiquer les choses avec du code pour créer des expériences pleines d'émotion et immersives. Pour plus d'informations, allez sur www.bigspaceship.com.



Benjamin Bojko

Les raccourcis HTML nuisent-ils à la créativité ?

Quand j'étais enfant, les montres calculatrices me fascinaient. En plus du fait qu'en CE2 je pensais qu'elles m'auraient donné l'air cool et chic, j'adorais l'idée de faire croire à mes professeurs que j'étais un as en maths. Ils n'auraient jamais deviné mon plan diabolique, celui de laisser subrepticement une machine répondre aux questions de mes contrôles. Malheureusement, je n'avais pas assez d'argent pour en acheter et quand ce fut enfin le cas, nous avions de toute façon le droit d'utiliser des calculatrices. Au final, j'ai non seulement dû apprendre à lire l'heure sur la montre que j'avais eue pour mon anniversaire, mais aussi apprendre à contrecœur à additionner, soustraire, multiplier et diviser.

Je me demande souvent comment les choses auraient tourné si j'avais utilisé une calculatrice depuis le CP. J'aurais réussi tous mes contrôles haut la main. Au final, tout ce que j'aurais su faire, c'est rentrer des chiffres et obtenir des résultats abstraits en retour. Aurais-je jamais compris ce que je pouvais réaliser grâce à l'analyse, la trigonométrie, etc. ? Passons maintenant de ma personnalité naïve de l'école primaire à ma personnalité naïve d'aujourd'hui. Comme j'ai étudié Flash et l'animation, j'avais l'habitude d'un monde aux petits soins pour moi. Je codais un truc une seule fois, et cela tournait comme par magie sur un tas de navigateurs et d'appareils. Il y a un an, j'ai toutefois quitté ce lieu idyllique et fait face à de nouveaux défis. Pour moi, le retour triomphal du HTML et des standards du Web voulait dire qu'il allait falloir apprendre à utiliser de nouvelles technologies. C'est ce que j'ai fait lors de mon premier projet basé sur des standards, effectué pour un client produisant des boissons. Comme j'étais un petit nouveau dans le domaine du HTML, j'avais un avantage : je ne connaissais absolument pas les limites et les restrictions de ce nouveau monde. Ne me doutant donc de rien, j'ai voulu faire des designs de plus en plus élaborés avec comme désir de créer quelque chose reproduisant le degré d'immersion dont nous avions tous l'habitude avec Flash. Au cours de cette première excursion dans le territoire des standards, les nombreuses nuits où j'ai travaillé tard m'ont enseigné des leçons importantes. Tout d'un coup, nous devons tenir compte des différents sup-

ports, appareils et navigateurs utilisés pour visionner le site. Alors que dans Flash, pour créer un effet visuel satisfaisant il suffit d'utiliser le bon timing et la bonne transition sur les animations, avec les standards du Web, il faut faire tout cela pour un support puis le modifier complètement pour les autres.

Heureusement, les standards du Web sont dotés d'une communauté qui ne cesse de grandir. On y trouve un nombre surprenant de frameworks, de bibliothèques, d'utilitaires, de snippets de code, de gists, de forks et de services servant à résoudre le problème de la fragmentation par le biais de l'abstraction. jQuery est surtout devenu le couteau suisse de ma ceinture à outils pour tout ce qui concerne l'abstraction cross-browser. Soudain, des tâches qui étaient fastidieuses étaient faites automatiquement à ma place. L'omniprésence de jQuery.min.js a rapidement été accompagnée d'une armée toujours plus grande de créations de la communauté.

Après quelque temps, je suis devenu méfiant : les frameworks en grille déterminaient nos mises en page. T'ypekit choisissait nos polices, et les animations étaient par défaut sur easeOutQuad. Pour construire quelque chose de nouveau et d'unique, il fallait désormais arranger différents éléments préexistants. Tout ce que j'avais à faire était de prendre un ruban et d'empaqueter tous ces morceaux ensemble. C'est alors que je me suis rendu compte d'une chose : cette ceinture à outils était devenue une montre calculatrice. Je ne savais plus ou ne comprenais plus ce qui se passait derrière le rideau. J'ai réalisé que j'avais commencé à déléguer ma curiosité au couteau suisse. La technologie décidait de mes idées.

L'abstraction n'est en soi pas mauvaise. Les frameworks comme Processing suppriment ce qui est superflu dans les langages de bas niveau. jQuery fait pareil pour les standards en aplanissant le paysage des navigateurs. Cependant, dans notre quête d'innovation, nous ne devons pas commencer à nous satisfaire de ce à quoi nous nous sommes habitués et que nous avons par défaut. De temps en temps, nous devons prendre le risque de tout chambouler pour aller du suffisant à l'excellent.

“ J'avais un problème complexe à résoudre ?

Internet avait probablement une solution toute prête pour moi. ”

Travailler pour des clients terribles

Devin Silberfein est directeur général de 2Advanced Studios, studio pionnier en Flash situé dans les collines de Californie. Il a plus de dix ans d'expérience en développement d'interactivité, développement Web et développement mobile, et ne baisse jamais les bras quand il s'attèle à une tâche.



Devin Silberfein

Ceux qui ne vous tuent pas vous rendent plus fort.

Nous avons tous des projets (ou des applis) que nous mettons au second plan, que nous finirons éventuellement un jour.

Nous les vendrons et nous partirons tôt à la retraite. Avant de pouvoir faire cela, toutefois, nous passons la majorité de notre temps sur des projets faits pour des clients. Après tout, les clients nous donnent l'occasion de créer pour le grand public au quotidien. Chez 2Advanced, durant nos treize années d'existence et mille projets et plus, nous avons eu de très bons clients ainsi que notre part de clients difficiles. Avec le temps, ces défis nous ont rendus plus forts et plus compétents. Mon professeur d'anglais de première n'était pas fan de mon travail, mais j'ai sans doute plus appris grâce à lui en faisant des efforts pour m'améliorer qu'avec n'importe quel autre professeur. Voici les clients qui, comme M. Pepe au lycée, m'ont enseigné le plus.

« Alors, en fait, il faut qu'on sorte tout dans trente jours. »

Nous avons déjà tous eu de nouveaux et d'anciens clients qui sont venus vers nous avec ce projet nécessitant trois mois mais en ne nous donnant qu'un mois pour le faire. Ça aurait été du suicide d'accepter, mais nous avons tous dit oui quand même, souvent parce que le projet était cool et que nous voulions prouver que nous étions capables de le faire. Et voilà comment ce client nous rend meilleurs. Par la force de la volonté, l'équipe fait un miracle et notre confiance en nous, en tant que groupe, augmente. Soudainement, les projets à faire sur trois mois deviennent faciles, voire ennuyeux. De plus, lorsque nous faisons subir ce genre de stress test à notre façon de travailler, nous apprenons ce qui marche et ce qui ne marche pas.

« J'ai étudié le design. »

Bien trop souvent, des clients m'ont parlé de leurs études en design. Je ne sais pas si c'est pour vous faire sentir qu'ils compatissent ou si c'est une sorte de challenge, mais je considère cela comme un avertissement. Indépendamment de la validité de leur avis, nous finissons par défendre nos designs, et après coup, nous voyons notre travail d'un oeil plus critique pour nous assurer qu'il est à toute épreuve. Ainsi nous trouvons des choses que nous pouvons améliorer et auxquelles nous n'aurions autrement même pas pensé, et au final cela donne un meilleur produit et un client plus satisfait.

« Ça a l'air génial! Juste un truc. »

Chez 2Advanced, nous avons il y a peu de temps fini un design qui a pulvérisé le record du nombre d'e-mails intitulés "Juste un truc".

A chaque fois que nous montrions une nouvelle maquette à notre client, celui-ci était en extase, l'adorait et nous remerciait copieusement, mais il avait juste un petit truc à changer. Ampleur et budget à part, c'était un sacré challenge car nous étions presque à chaque fois sur le point de terminer, pour ensuite repartir pour un tour de modifications à cause de "juste un truc". En plus de la frustration engendrée, nous savions que chaque modification affaiblissait le design. Au final, ça a toutefois été une leçon de détachement et de patience. Nous luttons pour faire du bon travail, mais c'est la réputation de notre client qui est en jeu, et il connaît ses besoins et ses clients mieux que nous. Inspirez bien à fond. Ça ira, ne vous en faites pas.

« Notre bureau utilise encore IE8, c'est donc ce qu'il faut cibler. »

Quand je regarde le taux de pénétration des différents navigateurs, je me demande toujours combien de ceux qui utilisent IE le font parce que leur entreprise ne leur en laisse pas le choix. Sans vouloir transformer cet article en débat sur les navigateurs, c'est quand même un sujet sur lequel il faut réfléchir lorsque les clients refusent de penser à ce que donnera leur projet sur les écrans de leurs clients et ne se focalisent que sur ce à quoi il ressemblera entre leurs murs. Un client sur IE8 n'a aucune importance lorsque le public cible utilise principalement Chrome. Lorsque nous devons tenir compte des anciennes versions des navigateurs, nous abordons les choses selon "l'amélioration progressive" (la version verre à moitié plein de la "dégradation gracieuse"). Nous faisons notre design en imaginant des situations idéales, et créons une maquette pour montrer comment se débrouilleront les anciennes versions des navigateurs. Une fois cette maquette acceptée, nous avons une bonne liberté pour l'optimiser en fonction de chaque navigateur. Quand nous avons fini, nous sommes à la pointe de la compatibilité entre navigateurs, et savons que nous avons fourni la meilleure expérience possible à tous les internautes.

« Nous n'arrivons pas à nous décider, alors mélangeons des éléments provenant des deux designs. »

Il a été prouvé statistiquement que si l'on présente seulement deux maquettes à un client, 78 % du temps il sortira ce genre de réponse. Pour moi, c'est une bonne chose car cela signifie que les designers des maquettes ont tous deux fait mouche. En pratique, c'est plus compliqué, bien que cela ait de bons côtés.

1&1 HÉBERGEMENT WEB

TOP PERFORMANCE ET MAXI SÉCURITÉ POUR VOS PROJETS WEB

Vous avez de hautes exigences pour votre site Web et ne pouvez envisager une quelconque défaillance ? Optez pour un hébergement 1&1 : avec plus de 11 millions de contrats clients, 5000 employés et 5 centres de données haute performance, nous comptons parmi les leaders mondiaux de l'hébergement. Capables de répondre à tous vos besoins actuels et futurs, nous sommes votre partenaire privilégié aujourd'hui comme demain. En choisissant les packs complets 1&1, vous profitez de services professionnels et d'une sécurité optimale qu'aucun autre hébergeur ne vous propose.

✓ SÉCURITÉ OPTIMALE : GÉO-REDONDANCE



Chez 1&1, vos données sont hébergées en parallèle dans 2 centres de données haute performance situés à différents endroits. Le « plus » : sauvegardes automatiques quotidiennes.

✓ PROTECTION COMPLÈTE : SITELOCK



Avec SiteLock, scannez à tout moment votre espace Web et détectez malwares, virus et autres menaces. Votre site est ainsi protégé et sûr pour vos visiteurs. Gage de sécurité pour les internautes : intégrez le sceau SiteLock sur vos pages et mentionnez la date du dernier scan.

✓ SAUVETAGE DE DONNÉES : RESTAURATION DE L'ESPACE WEB



Avec notre fonction de restauration, récupérez les données que vous avez accidentellement supprimées, d'un simple clic depuis votre Espace Client 1&1.



DOMAINES | EMAIL | HÉBERGEMENT | E-COMMERCE | SERVEURS

* -50% pendant 1 an : à l'issue de la 1^{re} année, les packs sont à leurs prix habituels, 1&1 Essentiel est à 1,99 € HT/mois (2,38 € TTC/mois), 1&1 Classique est à 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois), 1&1 Illimité est à 6,99 € HT/mois (8,36 € TTC/mois) et 1&1 Business est à 9,99 € HT/mois (11,95 € TTC/mois). Frais de mise en service de 4,99 € HT (5,97 € TTC) pour les packs 1&1 Essentiel et 1&1 Classique ; 9,99 € HT (11,95 € TTC) pour les packs 1&1 Illimité et 1&1 Business. Engagement de 12 mois. Offres sans durée minimum d'engagement également disponibles. Conditions détaillées sur 1and1.fr.

-50%
PENDANT 1 AN
SUR TOUS LES PACKS !

1&1 ESSENTIEL	1&1 CLASSIQUE	1&1 ILLIMITÉ	1&1 BUSINESS
Espace Web 10 Go	Espace Web 100 Go	Espace Web illimité	Espace Web illimité
1 nom de domaine inclus	2 noms de domaine inclus	3 noms de domaine inclus	4 noms de domaine inclus
au choix : .fr, .com, .info, .net, .org, .eu			
10 comptes email et 1 accès FTP	100 comptes email et 50 accès FTP	500 comptes email et 500 accès FTP	Comptes email et accès FTP illimités
1 base de données MySQL (1 Go)	10 bases de données MySQL (1 Go)	100 bases de données MySQL (1 Go)	Bases de données MySQL illimitées (1 Go)
PHP5, Zend Framework	PHP5, Perl, Python, Zend Framework	PHP5, Perl, Python, Zend Framework	PHP5, Perl, Python, Zend Framework
Trafic illimité et bande passante de 100 Mbps			
Accès à 65 applications Click & Build			
1&1 Sécurité : Géo-redondance, SiteLock & Restauration de l'espace Web			
Service expert 6j/7 via hotline non surtaxée et email			
1,99 0,99 € HT/mois (1,18 € TTC/mois)*	4,99 2,49 € HT/mois (2,98 € TTC/mois)*	6,99 3,49 € HT/mois (4,17 € TTC/mois)*	9,99 4,99 € HT/mois (5,97 € TTC/mois)*



Les centres de données 1&1 sont alimentés en énergie verte : réduction des émissions de CO₂ de 30 000 tonnes par an.



0970 808 911
 (appel non surtaxé)

www.1and1.fr



MATT MULLENWEG

Superstar, cofondateur de WordPress et rédacteur invité de ce numéro, Matt Mullenweg prend le temps de nous parler en exclusivité de la plateforme de publication préférée du Web et de ce que sera selon lui l'avenir d'Internet.



WordPress est indissociable du Web. Il a révolutionné la conception de sites et représente aujourd'hui environ 16 % des sites internet. L'homme à l'origine de cette plateforme de publication n'est autre que Matt Mullenweg. En 2005, il a fondé Automattic, qui est devenu WordPress, aujourd'hui impossible à ignorer. A l'occasion des dix ans de WordPress, Web Design interroge Matt Mullenweg sur le passé, le présent et l'avenir de cette plateforme. Il nous révèle que WordPress est une plateforme tournée vers le Webdesign, nous parle des améliorations à venir au cours des douze prochains mois, et nous explique que passer dans l'ère du mobile est un challenge.

WordPress a presque dix ans. Comment la plateforme a-t-elle changé et pourquoi, à votre avis, a-t-elle connu un tel succès ?

Par où commencer ? Quand Mike Little et moi lançons des idées au hasard pour faire la première version de WordPress, je pense qu'aucun de nous deux n'imaginait en arriver à aujourd'hui. Au début, nous étions complètement focalisés sur le blogging, principalement pour utiliser nous-mêmes. Pendant les premières années, la communauté a établi les bases d'une bonne partie de ce pour quoi nous sommes aujourd'hui renommés : facilité d'installation, personnalisation, et une dévotion envers les auteurs. Nous voulions vraiment construire un environnement super dans lequel ces derniers pourraient se mettre à créer. Voilà pourquoi aujourd'hui même les experts-conseils choisissent WordPress : ils peuvent apprendre aux clients à s'en servir en une fraction du temps que cela prendrait avec d'autres systèmes. Tout découle de l'attention que nous avons portée aux utilisateurs finaux ordinaires. La deuxième étape a été de devenir un CMS. J'ai bien vu que dans la communauté certaines personnes voulaient

“ Pour les nouveaux développeurs, WordPress peut agir comme une drogue d'introduction. ”

plus qu'un simple blog, elles voulaient retrouver la facilité d'utilisation de WordPress dans tout leur site. Nous avons commencé à réfléchir à ce que donnerait, au niveau de l'architecture, une gestion du contenu en dehors de la chronologie ordinaire d'un blog. Ensuite, nous avons trouvé une façon plutôt élégante d'y arriver, puis avons ajouté la page et les frameworks de thèmes que nous utilisons encore aujourd'hui, et pour finir avons introduit le WYSIWYG peu de temps après. L'apogée de tout cela a été notre version 3.0, lorsque nous avons permis aux développeurs d'utiliser les Types de contenu personnalisés afin de gérer les billets et les pages, mais aussi n'importe quel type de contenu qu'on peut trouver dans WordPress, qu'il s'agisse d'albums, de listes de biens immobiliers, d'événements, en fait de vraiment tout et n'importe quoi. WordPress est actuellement une plateforme d'applications. Comme notre communauté de développeurs a évolué et a pu profiter de la flexibilité des champs personnalisés, des types de contenu et des formats, elle commence à faire des applications basées sur le framework WordPress ou sous forme d'extensions, et elles ne ressemblent absolument pas à WordPress. BuddyPress, bbPress, et les extensions de commerce comme WP e-Commerce et WooCommerce en sont de bons exemples, mais je pense que nous allons voir arriver des surprises, comme Spotify, qui utilise WordPress pour son site Web. Il est par exemple fort probable qu'un des lecteurs de Web Design soit l'auteur du prochain service à la mode, pour lequel il se sera servi de WordPress d'une manière qu'il m'est actuellement impossible d'imaginer.

La plateforme WordPress a été adoptée par des millions de designers et de développeurs. Pensez-vous que WordPress se débarrasse de la partie technique du design, ou qu'il pousse à l'apparition d'une nouvelle génération de designers et de développeurs ?

Je pense que pour les nouveaux développeurs, WordPress peut agir comme une drogue d'introduction. Vous pouvez tout à fait créer de superbes sites sans écrire une seule ligne de code, mais si vous faites votre métier sérieusement alors vous voudrez rapidement faire un peu différent. Vous commencerez à apprendre un peu de CSS pour faire un peu de personnalisation, ou un peu de jQuery pour faire un effet que demande un client, et sans vous en rendre compte, vous serez dans le PHP jusqu'au cou. J'adore ! Ça ressemble beaucoup à ma propre histoire : je n'ai pas appris une seule ligne de HTML, de CSS ou de PHP à l'école, je les ai juste apprises en cours de route au fur et à mesure que je voulais faire plus de choses avec les sites que je créais. J'ai lu des blogs comme zeldman.com

et meyerweb.com, des livres et des tutoriels sur le Web. Nous ne parlons pas uniquement de la prochaine génération de Webdesigners, mais de l'avenir de l'enseignement en général. Il arrive plus d'informations sur Internet chaque jour que nous ne pourrions en lire en toute une vie, les seules limites de ce que l'on apprend sont une connexion Internet et de la curiosité.

WordPress prône l'open source et les standards ouverts. Sa communauté le tire constamment vers le haut. Cette communauté est-elle large, quel est son but, et comment fait-on pour y prendre part ?

La croissance de la communauté m'a vraiment surpris : elle est composée d'une douzaine de développeurs principaux, de cent cinquante collaborateurs principaux, d'environ trois cents volontaires actifs sur WordPress.org, de plus de vingt mille développeurs de thèmes et d'extensions, et j'estime le nombre de personnes gagnant leur vie grâce à WordPress en étant conseillers, designers, développeurs et rédacteurs à plus de cent mille. En ce qui concerne le côté développement, c'est génial d'en faire partie. On ne peut pas aller demander à Google si on peut écrire du code avec leurs meilleurs ingénieurs, mais on peut mettre un patch sur le logiciel de suivi de bugs de WordPress et discuter avec certains des meilleurs développeurs PHP au monde à peine quelques minutes plus tard. Comme la communauté s'est agrandie, elle fait peut-être un peu peur aux gens, nous avons donc publié *Core Contributor Handbook*, une sorte de manuel open source indiquant comment participer au développement : make.wordpress.org/core/handbook. Et même si vous ne savez pas écrire une seule ligne de code, il y a plein d'autres façons de participer sur les forums ou à la documentation, au design, et bien plus encore. C'est une communauté très ouverte et très accueillante.

WordPress a évolué, et le marché tournant autour de lui aussi. Les thèmes et les extensions en sont des éléments majeurs. Encouragez-vous cela tout en gardant un œil sur leur qualité et leur crédibilité ?

La qualité et la sécurité des extensions ont été très importantes pour nous cette année. Pour la sécurité, nous avons commencé à évaluer et à marquer les plus de vingt mille extensions que nous hébergeons. Nous avons corrigé des centaines et des centaines de problèmes, poussé tous les utilisateurs de WordPress à faire des mises à jour, et avons aidé à enseigner aux créateurs d'extensions à coder de façon plus sécurisée. Ensuite, nous avons fait de grosses refontes du répertoire d'extensions pour mieux indiquer leur qualité. Par exemple, au lieu de ne montrer que le nombre d'étoiles d'une extension, nous montrons aussi le nombre





“ J’ai bien vu
que dans la
communauté
certaines personnes
voulaient plus
qu’un simple blog. ”



“ Dans dix ans, il y aura un CMS dominant sur les tablettes. ”

de sujets ouverts dessus dans la partie assistance technique, et le nombre de sujets résolus. C'est un genre de notation qui vous dira si les créateurs des extensions proposent une assistance technique active de leur travail, ce qui est un excellent indicateur de qualité.

Quelles seront les mises à jour ou nouveautés que connaîtra WordPress ces douze prochains mois ?

Je me concentre sur trois choses :

1. L'équipe de développement cherche à améliorer la partie multimédia, en particulier la méthode pour mettre en ligne et interagir avec les photos, les galeries et les images de billets. Je pense que les utilisateurs apprécieront beaucoup.
2. Automattic cherche à rendre WordPress plus social grâce à l'extension Jetpack, afin que vos visiteurs puissent plus facilement partager et faire des commentaires grâce à leur compte Twitter ou Facebook, s'abonner par e-mail, et de manière générale pour nous servir des services de cloud de WordPress.com afin de rendre WordPress plus performant.
3. La personnalisation se trouve au cœur de WordPress, et nous voulons que les utilisateurs puissent plus facilement personnaliser leur site sans avoir à aller fouiller dans le code de leur thème. Les développeurs pourront se servir de ces API pour que leurs clients puissent mieux mettre leur site à jour et être plus indépendants, ce qui est toujours une bonne chose.

Allons un peu plus loin que l'avenir à court terme de WordPress : quels challenges attendent la plateforme ces dix prochaines années ?

Notre plus gros challenge est le passage aux téléphones portables et aux tablettes. WordPress est né et a évolué dans un monde de bureau, mais chaque année nous avons augmenté nos dépenses en applis mobiles et cela a donné des résultats, elles comptent déjà plus de quatre millions d'utilisateurs. Nous devons apporter tout ce que les gens aiment dans WordPress (flexibilité, personnalisation et utilisabilité) aux clients mobiles.

Dans dix ans, il y aura un CMS dominant sur les tablettes, et pour que ce soit le nôtre, il faudra que nous ayons réussi la transition.

Vous êtes un homme à la pointe de la publication sur le Web. Selon vous, quel sera le prochain gros succès ou qu'espérez-vous qu'il soit ?

Je m'intéresse beaucoup au Responsive Design, autant pour son élégance que pour le fait que les gens ont vraiment compris que leur site est vu sur différents appareils et dans différents contextes. Ce qui est génial quand les gens pensent un peu plus au mobile, ou même qu'ils réfléchissent selon la méthode "mobile-first", c'est qu'ils reconsidèrent quels aspects de leur site Web sont les plus importants et qu'ils ramènent tout au strict minimum. Les organisations ont énormément de mal à faire cette simplification, mais elles y sont forcées par les contraintes du mobile. Lorsqu'elles auront vu que le ciel ne leur est pas tombé sur la tête, cette simplification pourra alors toucher l'expérience sur bureau. Il se passe la même chose dans WordPress. Les applis mobiles m'ont poussé à me demander comment réduire notre tableau de bord au minimum et faire un WordPress radicalement plus simple.

En plus de WordPress, vous avez pris part à de nombreuses start-ups différentes, comme Akismet ou PollDaddy. Vous qui êtes un expert de la mise en place de start-ups, quel conseil donneriez-vous à ceux qui souhaitent lancer leur propre entreprise en ligne ?

Le plus important, ce sont les personnes avec lesquelles vous travaillez. Trouvez des gens aussi passionnés que vous, qui ont les mêmes valeurs, et que vous voulez à vos côtés quand tout va bien et quand tout va mal.

Plusieurs magazines vous ont nommé une des "dix personnes les plus influentes d'Internet", devancé seulement par des sommités connues du Web comme Mark Zuckerberg, Larry Page et Steve Jobs. Vous êtes en bonne compagnie parmi eux, mais que pensez-vous

de vos réussites à ce jour ?

Ça rend très humble, et surtout c'est une reconnaissance de la qualité des personnes avec lesquelles j'ai eu la chance de pouvoir travailler. Nous n'avons pas encore fini notre travail, il y a encore beaucoup à faire. Chaque matin, quand je me lève, j'ai hâte de voir les challenges qui m'attendent.

Pour finir sur le thème de ce numéro, quels outils et thèmes recommandez-vous ?

Vu que nous représentons plus de 16 % des sites du Web, je pense que les incontournables sont ceux-ci : Pour WordPress, les outils et thèmes suivants :

1. Jetpack - comprend des statistiques, des formulaires de contact, des boutons de partage, des abonnements par e-mail, et plus encore (jetpack.me).
 2. VaultPress - sauvegardes et sécurité à toute épreuve pour les blogs WordPress professionnels (vaultpress.com).
 3. Akismet - le meilleur antispam qui soit (Akismet.com).
 4. P2 Theme - un Yammèr ou Socialcast interne que vous pouvez faire tourner n'importe où tourne WordPress (p2theme.com).
 5. _s theme - son nom n'est pas super, mais jetez-y un œil : bit.ly/w4csyF.
 6. Theme Check - pour que le code de votre thème WP soit parfait (wordpress.org/extend/plugin/theme-check).
- Pour les outils tiers, voici les meilleurs :
1. Facebook pour WordPress - un plugin officiel de FB pour relier votre blog au plus grand réseau social du monde.
 2. WP-Super Cache - met en cache et accélère votre WordPress pour qu'il tourne aussi vite que possible.
 3. Email Post Changes - vous envoie un e-mail quand une page ou un billet WordPress est modifié. Pratique pour suivre les nouveautés de sites comptant plusieurs auteurs.
 4. All in one SEO - a des tonnes de paramètres pour optimiser votre site pour la SEO.
 5. bbPress - bbPress est maintenant un plug-in, vous pouvez donc mettre des forums dans votre site WordPress en à peine quelques clics, sans avoir à essayer d'intégrer des templates.



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
Jeux Vidéo :
Game Design / Game Art

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

Nespresso Naora

www.nespresso.com/naora

Développé avec HTML5, jQuery



Designer **Hello Monday**

www.hellomonday.com

Vidéos fluides et images complexes permettent de s'immerger dans l'histoire que raconte ce site sur une édition limitée.



Quand on a demandé à l'agence Hello Monday de faire passer un message commercial complexe sur l'utilisation des récoltes tardives dans l'industrie du café, elle a créé un site plein d'émotion qui représente un vrai cours de maître sur l'utilisation de la

vidéo sur le Web. Après un chargement, l'internaute se retrouve sur le site et peut facilement accéder à l'histoire de Nespresso Naora.

Hello Monday explique son approche : « Nous avons décidé que l'objectif principal du site serait de présenter les vidéos à la base de l'expérience de manière gaie et immersive. Nous avons ressenti le besoin d'ajouter certaines fonctionnalités interactives, comme le curseur de

"maturité" qui permet à l'internaute de se faire une idée du timing requis pour faire du café. »

Le site est également fait pour qu'on puisse y accéder depuis plusieurs supports. La version bureau utilise Flash et la version mobile est optimisée avec du HTML. Cela s'éloigne peut-être de la tendance au Responsive Design, mais Hello Monday s'est dit que ce serait la meilleure façon de proposer le site au plus grand nombre possible de visiteurs potentiels et de conserver la même expérience utilisateur sur l'ensemble des supports.

Ce site, frappant de par sa 3D et sa vidéo, démontre les prouesses techniques dont est capable Hello Monday. Il est optimisé de toutes parts afin de bien fonctionner comme il faut. Images, vidéo et interactivité se retrouvent dans un site à la pointe du design d'interactivité.

Nous avons décidé que l'objectif principal du site serait de présenter les vidéos à la base de l'expérience de manière gaie et immersive.

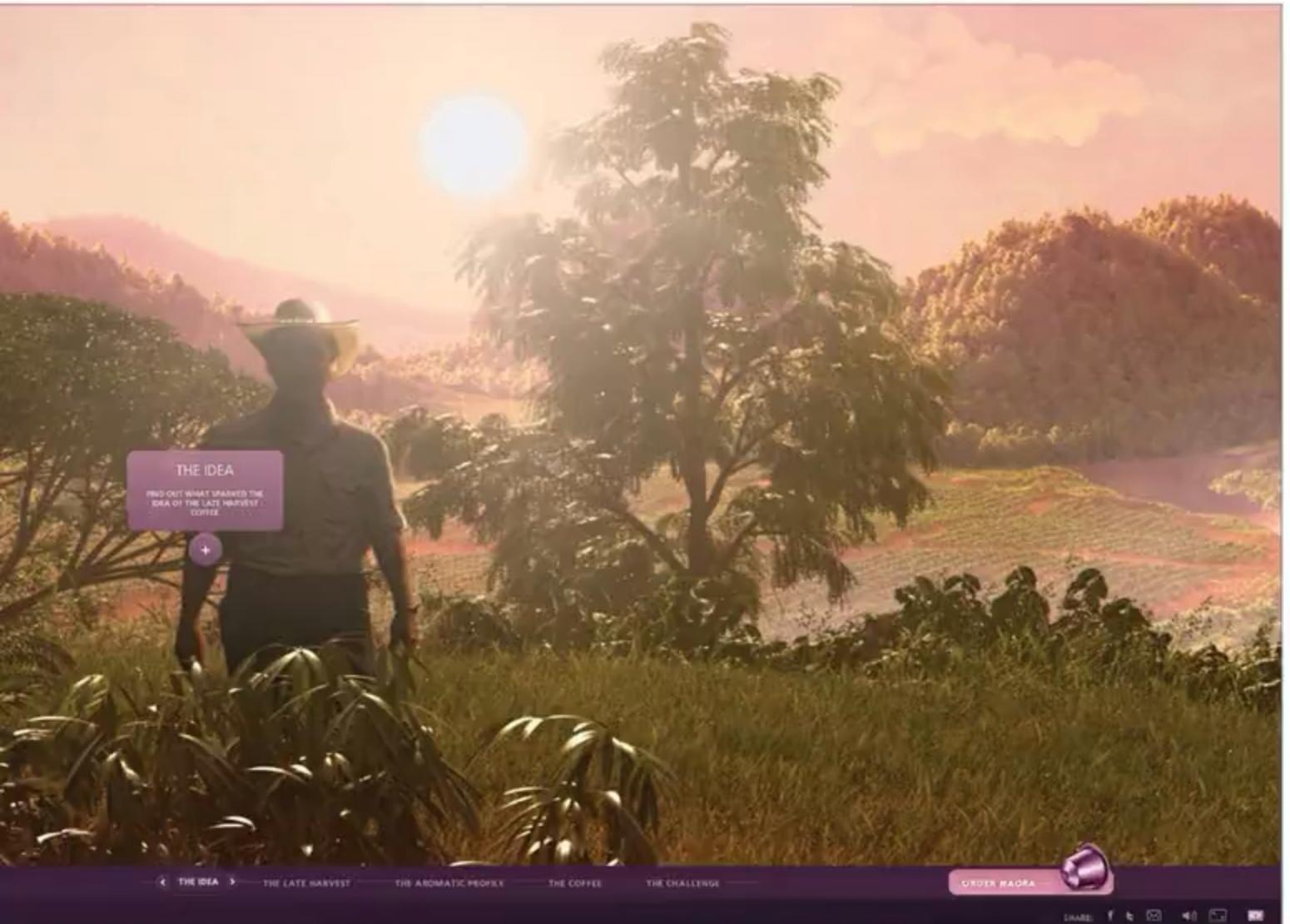


<Ci-dessus>
• Les images photoréalistes et le défilement fluide forment une "fenêtre" ouverte sur le site.



abcABC 1234567890

<Ci-dessus>
• La police Frutiger a été développée en 1968 par Adrian Frutiger, concepteur légendaire de fontes. Elle est disponible sur Linotype.



«Ci-dessous»

• Les images complexes et les composants interactifs donnent de la profondeur à la page d'accueil qui captive instantanément le visiteur.



«De gauche à droite et de haut en bas»

- La vidéo en plein écran est agrémentée d'images interactives qui permettent au visiteur d'accéder à des informations plus détaillées.
- Les fenêtres se superposent joliment lorsqu'on met la vidéo en pause. Le site est un exemple remarquable de Responsive Design.
- Le curseur de maturité permet au visiteur de se faire une idée de l'influence qu'une récolte tardive a sur le goût du café.
- La charte graphique et l'aspect commercial du site ne sont pas oubliés : les visiteurs peuvent accéder à un site d'e-commerce complètement fonctionnel.

BokicaBo

www.bokicabo.com/en

Développé avec HTML5, jQuery, CSS3, Vimeo Froogaloop API



Designer **Nikola Arežina**
www.bergb.com

L'emploi original de vidéos est au cœur de ce site servant à exposer les vêtements fabriqués main d'un designer serbe.



es petites entreprises peuvent désormais faire concurrence aux grandes marques de la mode grâce à ce genre de sites. Nikola Arežina a de toute évidence compris l'influence qu'à aujourd'hui la vidéo dans le domaine de l'e-commerce. La page d'accueil de ce site, qui

semble anodine et utilise un mélange de plusieurs technologies, mène à des vidéos originales sur la gamme de vêtements faits main du designer. Arežina explique la logique à l'origine du design du site : « L'idée principale était d'attirer l'attention sur la mode en utilisant le Web comme moyen de promotion plutôt que de nous tourner vers des méthodes publicitaires conventionnelles et plus chères. Je

pense que cette version du site est la meilleure que nous ayons faite, et qu'elle communique l'énergie positive que nous investissons dans le projet » L'utilisation de vidéos sur le site a permis à Nikola de présenter les designs de BokicaBo de façon originale, montrant qu'on peut réaliser un contenu vidéo captivant, en faisant preuve de créativité et en sachant ce que propose la marque.

Cette petite marque chic se sert de photos prises lors de séances traditionnelles, d'une typographie bien choisie et de vidéos sympas pour créer un site qui happe le visiteur et propose des informations accessibles présentées dans un design impeccable. Nikola sait de toute évidence comment présenter cette marque, et fait preuve de ses talents de designer avec chaque élément adroitement placé sur la page.

👁️ Je pense que cette version du site est la meilleure que nous ayons faite, et qu'elle communique l'énergie positive que nous investissons dans le projet. 🗣️



« Ci-dessus »
• Le nouveau site de BokicaBo présente la nouvelle gamme de vêtements par le biais de vidéos captivantes.

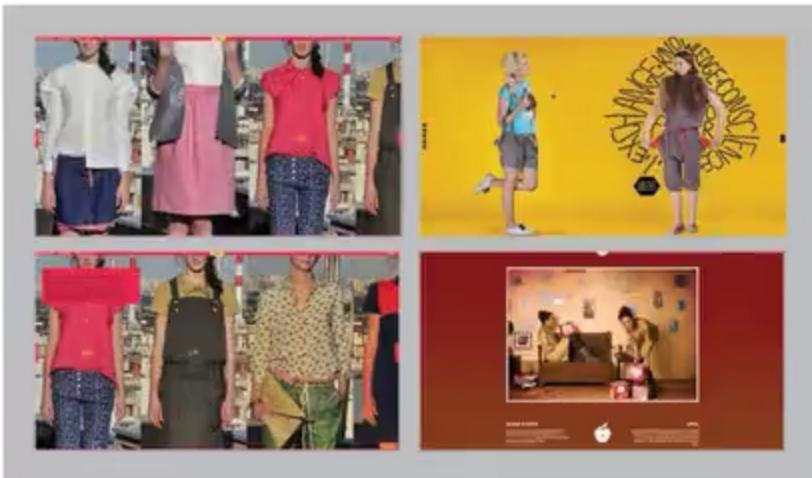


« Ci-dessus »
• Des vidéos HD adroitement utilisées font la présentation de la collection faite main exclusive du designer.



Close
to
the
center
of
the
city

vimeo



< Du gauche à droite et de haut en bas >

- On peut mettre la vidéo en pause pour voir les vêtements en haute résolution.
- Les collections précédentes du designer sont également disponibles sur un microsite au défilement vertical bien fait.
- Chaque article est fait main, et il suffit d'un clic pour l'acheter.
- Les anciens articles de la collection de BokicaBo utilisent des images fixes traditionnelles présentées de manière professionnelle.



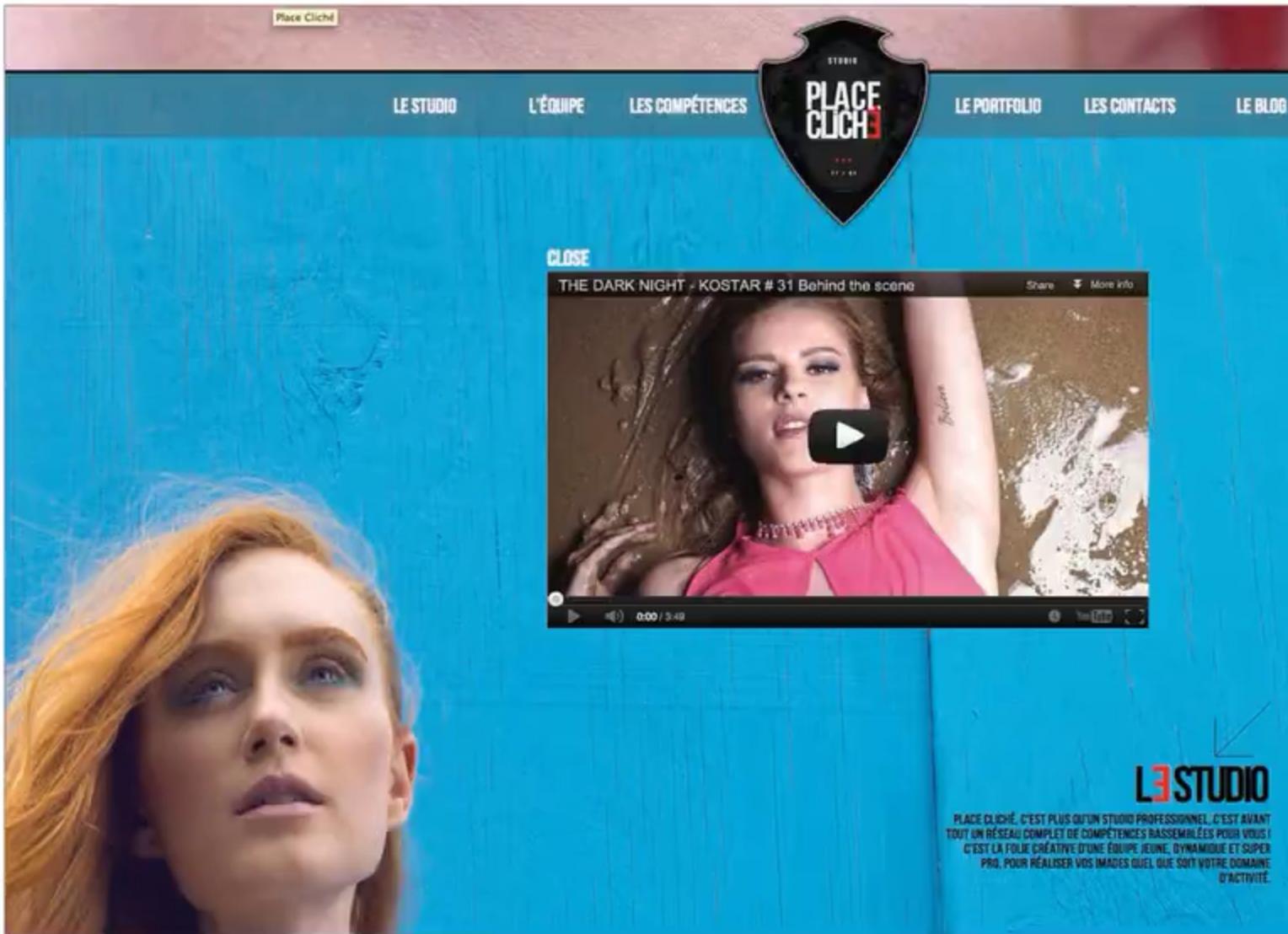
abcABC
1234567890
abcABC
1234567890

<Ci-dessus, police du haut>

- Rooney est une police originale créée par le designer Jan Fromm, dans le métier depuis 2003. Elle est disponible sur Typekit.

<Ci-dessous>

- Ronnia a été conçue par Veronika Burian et José Scaglione, plus connus sous le nom de TypeTogether. Cette police est disponible sur Typekit.



LE STUDIO

PLACE CLICHÉ, C'EST PLUS QU'UN STUDIO PROFESSIONNEL, C'EST AVANT TOUT UN RÉSEAU COMPLET DE COMPÉTENCES RASSEMBLÉES POUR VOUS ! C'EST LA FOLIE CRÉATIVE D'UNE ÉQUIPE JEUNE, DYNAMIQUE ET SUPER PRO, POUR RÉALISER VOS IMAGES QUEL QUE SOIT VOTRE DOMAINE D'ACTIVITÉ.

<Ci-dessus>

• Ce site, composé d'une seule page défilant verticalement, déborde de contenu afin de montrer les nombreux talents du studio.



<Ci-dessus>

• Le court défilement vertical du site est une excellente fonctionnalité du design que les développeurs ont réalisée avec aisance.

<Ci-dessus>

• Le visiteur est invité à ouvrir d'autres fenêtres afin de voir des informations détaillées sur les services du studio.

<Ci-dessus>

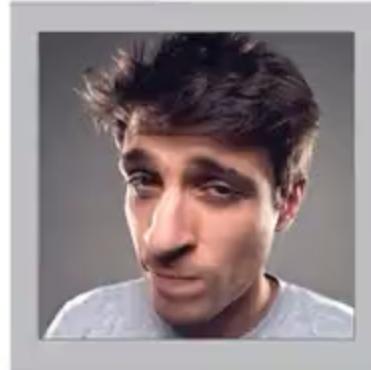
• Le design d'Hexagon Factory met l'accent sur les membres de Place Cliché.



Place Cliché

www.placecliche.com

Développé avec CSS3, jQuery



Designer **Benjamin Cochois**

www.hexagonfactory.com

Un site magnifiquement réalisé qui est un vrai régal et montre les nombreux services que propose le studio Place Cliché.



L'objectif d'Hexagon Factory était de montrer les services que propose Place Cliché. Comme ce studio est fier de ses images de haute qualité, son site déborde d'images incroyablement détaillées qui donnent une forte présence à chaque page.

Seicon le développeur Benjamin Cochois : « Place Cliché est un studio professionnel de photos et de vidéos, nous avons donc décidé que le design devait avoir pour base des images en haute résolution. Le contenu principal est caché par défaut, les internautes doivent cliquer sur les titres des différentes sections pour le faire apparaître afin de profiter en premier d'images d'arrière-plan énormes et de grande qualité, avant d'en apprendre un peu

plus sur le studio s'ils le souhaitent. »

Hexagon Factory, qui utilise la technique désormais courante du défilement vertical, ne voulait pas que le site soit passif. Le contenu caché apparaît d'un simple clic sur les fenêtres qui, elles, défilent horizontalement, ce qui contrebalance agréablement le défilement vertical.

Des images fixes se mélangent aux vidéos et au texte pour donner un site à la vue duquel il est certain que Cochois connaît très bien son client. Faisant preuve de style, ce site fonctionne à merveille. Les clients potentiels de Place Cliché n'auront aucun doute quant aux aptitudes du studio, dont le design du site Hexagon Factory montre parfaitement les valeurs. Voilà un très bon exemple que le site Web d'une entreprise n'a pas forcément à être conformiste.

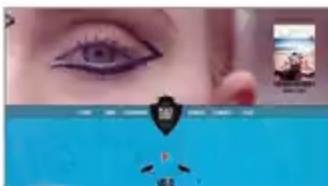
👁️ Des images fixes se mélangent aux vidéos et au texte pour donner un site à la vue duquel il ne fait aucun doute que Cochois connaît très bien son client. 🗨️

«Ci-dessous»

• Bebas Neue est une version améliorée de la police Bebas, créée en 2005 par Dharma Type, sur le site duquel les polices sont gratuites.

ABCABC

1234567890



«Ci-dessus»

• Le header du site est un exemple typique d'images frappantes servant à montrer un sens personnel du design.

<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



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.



Idées design

Suivez le cycle de création d'un projet.

Projet | **expérience SONY**
 Web | **experience.sony.com**
 Société | **Firstborn**
 Web | **www.firstborn.com**

Historique

Experts en stratégie, designers et technologues new-yorkais ont relevé un défi : faire que les internautes aient foi en l'expérience Sony.

La marque Sony est un phénomène mondial qui fait partie intégrante de la révolution technologique : prenez le Walkman ou la PlayStation par exemple. Elle est leader dans de nombreux domaines.

Firstborn, agence créatrice d'expériences utilisateur passionnantes, intelligentes et originales, s'est associée à Sony pour aider à rappeler au consommateur qu'en ce qui concerne le géant du numérique, il ne faut pas se fier aux apparences.

Gabe Garner et Nikki DeFeo : « La notoriété de la marque Sony est exceptionnelle. Pratiquement tout le monde a, au moins une fois dans sa vie, possédé un produit Sony. Le problème, c'est que les gens considèrent en général Sony comme une marque d'électronique et ne sont pas au courant de tout ce qu'elle fait d'autre : elle crée des jeux vidéo épiques ; c'est un des leaders de l'industrie cinématographique ; elle édite certains des meilleurs noms de la musique. Elle fait des choses dont raffolent les fans, mais personne ne fait le rapprochement entre son blockbuster préféré et Sony. C'est le genre de problème que nous adorons résoudre. Nous avions pour objectif qu'une grande marque puisse plaire à un jeune public, et de l'introduire directement dans sa culture. La devise de Sony est "make.believe". Cela veut dire que ce que vous pouvez imaginer, vous pouvez en faire une réalité. Nous avons dû donner vie à ce concept dans un programme global aux racines très numériques. Nous devions de surcroît le mettre en œuvre de manière telle que seul Sony saurait le faire, et de façon à toucher notre jeune public. »



Jennifer Xin,
directrice artistique

Aaron Pollick,
directeur de la création

Nikki DeFeo,
directrice de la rédaction

Kristin Keefe,
productrice déléguée

Dofl Y.H. Yun,
développeur supérieur



1 Concept

Sony ne manque pas de nouveaux produits : NEX, The Amazing Spider-Man. Firstborn a décidé qu'ils feraient un duo surprenant.

Garner et DeFeo : nous nous sommes demandé ce que ça donnerait si nous combinions plusieurs propriétés bien connues de Sony pour créer quelque chose de nouveau. Et si nous prenions un musicien et que nous l'associons à la nouvelle tablette de Sony ? Un blockbuster et un des derniers appareils photo du moment ? Voilà ce qui est devenu notre ligne directrice pour transformer nos idées en expériences concrètes. Nous avons étudié les grandes sorties de Sony pour cette année. Nous avions l'embaras du choix : de grands artistes allaient être engagés et des films super arrivaient en salles. Le reboot The Amazing Spider-Man nous a intrigués. Nous savions que ce serait un concept sympa et qu'il avait déjà un public d'inconditionnels impatients.

À peu près à la même période, Sony a sorti son appareil

photo compact professionnel, le NEX. Nous avons pensé qu'il serait intéressant de le mélanger avec The Amazing Spider-Man.

« Après avoir fait le tour de plusieurs idées, nous en avons trouvé une qui communiquait l'essence de make.believe et nous permettait de donner vie à l'imagination. Nous avons créé un panorama interactif qui montrait The Amazing Spider-Man à la poursuite de malfaîtres dans Manhattan. Lors du lancement sur la plateforme make.believe, ce panorama était incomplet, il nous manquait plusieurs personnages pour pouvoir finir l'histoire. Nous avons demandé aux fans d'envoyer des photos d'eux en train de prendre la pose, pour qu'ils figurent au panorama. Il leur suffisait d'envoyer une photo afin d'être éligibles pour faire partie de l'aventure The Amazing Spider-Man. »



Edwin Toh,
développeur stagiaire

Gabe Garner,
directeur du développement numérique

2 Design

Repérage de lieux, contenu généré par les utilisateurs et indices visuels atmosphériques donnent vie au site.

Aaron Pollick : « Les trois principaux challenges créatifs de cette expérience ont été la séance photo pour le panorama, la composition du panorama final et le design de l'interface du site.

Une fois que nous avons décidé de la composition générale du panorama, nous avons fait plusieurs croquis pour déterminer de quels éléments nous allions avoir besoin pour raconter notre histoire. Les détails, les habits des personnages, les bâtiments de la scène, nous avons tout prévu pour savoir ce que nous allions devoir prendre en photo en studio et dans la rue. Nous avons travaillé avec le photographe Dave Hill qui a pris la totalité des photos avec un appareil Sony NEX. Nous adorons son style et savions que ce genre de projet était précisément son truc.

Pour l'arrière-plan, nous avons repéré des lieux dans les environs de NY qui correspondaient à ce que nous recherchions. Nous voulions un environnement urbain un peu sauvage. Nous avons photographié des rues entières, des bâtiments et des éléments urbains en photo pour ensuite les intégrer à la scène finale. Les personnages et les accessoires ont été pris dans le studio de Dave, ce qui nous a permis de donner des poses théâtrales aux acteurs, par exemple un voleur en train de tomber de son vélo. Chaque élément a été pris sur fond blanc pour pouvoir facilement en extraire l'arrière-plan.

Lorsque nous avons eu tout ce qu'il nous fallait, nous avons commencé à faire le compositing de la scène. Chaque partie a été découpée puis intégrée à la composition principale. Le résultat a été un panorama vraiment long que l'on visionnait de gauche à droite. Il n'a pas été évident d'assembler les photos des utilisateurs, les éléments pris en studio et les arrière-plans pris sur place. L'éclairage et la colorisation devaient être parfaits pour que la scène puisse être crédible.

L'appareil photo NEX a été génial pour nous fournir le contenu nécessaire afin de donner vie aux clichés. Le design de l'interface du site était crucial pour que la campagne soit réussie. Les internautes devaient facilement pouvoir contribuer et ajouter leur photo au panorama, ou la scène risquait d'être à jamais incomplète. Le design de l'interface encourageait la découverte en permettant aux internautes de mettre leur photo en ligne à tout moment. Même si la navigation du site était la clé de l'expérience, c'est parce qu'elle est aussi simple que possible que l'on a pu mettre le panorama en avant de cette façon. Il était important de mélanger l'ergonomie du panorama à la navigation tout en restant aussi fidèles que possible à l'esthétique de The Amazing Spider-Man. Éléments visuels sombres, atmosphériques et pleins de suspense ont été parfaits pour cela »



3 Build

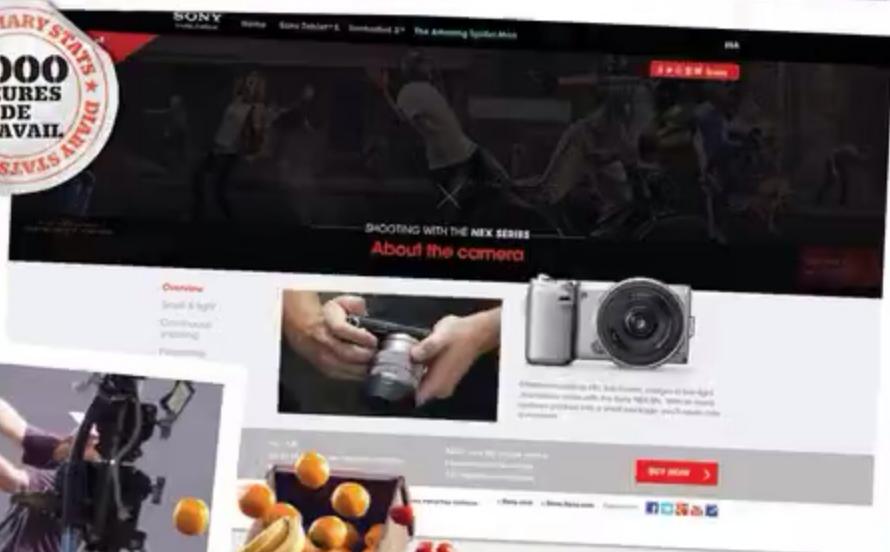
Système de chargement différé et moteur de panorama 3D sur mesure ont rendu l'expérience Sony rapide et efficace.

Dofl Yun et Francis Turmel : « L'équipe de développement de *Firstborn* s'est occupée en interne du back-end. Afin que le feeling de l'apparence soit parfait, nous avons dû faire un moteur de panorama 3D sur mesure pour la création du panorama interactif. Il nous a aussi permis de montrer les différents niveaux de la scène dans des vidéos sur les coulisses du projet et dans du multimédia. Nous avons créé un moteur d'exécution coordinateur d'éléments afin de nous aider à disposer les objets dans le monde en 3D du panorama. Grâce à cet outil, les designers ont pu positionner chaque objet précisément où ils le voulaient au lieu de demander à l'équipe de développement de s'en occuper. Une fois l'objet placé, les données XML, qui contiennent l'ensemble des informations sur chaque élément, sont générées.

Pour changer ou déplacer quelque chose, il nous suffisait de remplacer les données XML par les modifications souhaitées. Pour chaque section, nous avons utilisé un système de chargement différé afin que le site se charge rapidement et efficacement. Le panorama faisait 5000 pixels de large, il fallait donc charger chaque objet à part, au moment où il s'affiche sur l'écran. Ainsi, nul besoin de charger la totalité des éléments avant que l'internaute n'entre sur le site. »

👂 Afin que la sensation de l'apparence soit parfait, nous avons dû faire un moteur de panorama 3D sur mesure. 👂





De nombreux accessoires ont servi à ce que le panorama soit spectaculaire et que les participants puissent s'imaginer dedans.

La sortie

Kim Manley et Kristin Keefe : « Nous savions que c'était beaucoup demander que de poser pour une photo puis de l'envoyer, même si la récompense était d'apparaître dans le panorama Spider-Man. Nous avons travaillé avec Sony pour en faire la promotion et organiser plusieurs événements dans plusieurs magasins à travers le pays. Lors de ceux-ci, les consommateurs pouvaient prendre la pose sur un fond vert puis envoyer leur photo avec l'aide de l'équipe de Sony. Cette initiative ainsi qu'une promotion sur plusieurs supports multimédias nous ont aidés à faire passer le mot au public ciblé. »

Nous avons créé une vidéo sur mesure et une version interactive du panorama pour la bannière principale de YouTube, et avons tout optimisé pour Facebook.

Notre public pouvait mettre une photo en ligne sans jamais avoir à quitter Facebook. Un site mobile permet aux internautes de parcourir le panorama et de regarder les vidéos des coulisses, par exemple sur les séances photo pour le panorama et sur le compositing.

Nous avons aussi ajouté de quoi motiver un peu les participants, comme la chance de gagner un appareil photo Sony NEX tout neuf. Et bien sûr, une fois qu'ils avaient envoyé leur photo, le partage social était crucial pour les aider à faire passer le mot. »



La face cachée du soleil

Web Design a rencontré l'équipe d'architectes Web de l'agence Soleil Noir. Ils nous parlent de leur amour pour Flash et le café, et expliquent qu'ils conservent leur intégrité artistique en ne faisant pas de stratégie commerciale.

qui Soleil Noir **quoi** Un mélange éclectique de designers, développeurs, producteurs, rédacteurs, animateurs et designers sonores **où** 1 Rue du Mail, 75002 Paris **web** www.soleilnoir.net

Soleil Noir a vu le jour en 2000 sous la direction de ses deux créateurs, qui partageaient une vision : offrir aux marques et à leur public des expériences interactives et immersives, racontant des histoires et donnant vie à des moments uniques.

Cela fait quatre ans que Soleil Noir travaille avec Nespresso, une marque inspirante avec laquelle la société a bâti une relation solide basée sur la confiance. Leurs grandes réussites sont la preuve de la qualité de cette relation : Variations 2010 et le joli Pixie, adapté à plusieurs supports (Web, mobile et le tout nouveau format d'Apple, l'Ad).

De plus, Soleil Noir travaille avec le groupe LVMH et plus spécifiquement avec Dior depuis cinq ans, ainsi qu'avec Disney Television, le groupe Danone (Evian) et Samsung Electronics.

L'agence a plus de dix ans d'expérience dans ce secteur. Benjamin Laugel, PDG et directeur de la

création, nous en dévoile l'histoire. « C'est une histoire à la fois longue et passionnante, évidemment ! Soleil Noir est une réaction chimique dans laquelle les ingrédients sont : enthousiasme, travail intense et (comme dans toute success-story) chance. Tout a commencé par une rencontre, bien sûr, mais pas n'importe où : sur IRC, l'ancêtre des réseaux sociaux modernes. Petit à petit, au cours d'une discussion animée sur un codec d'encodage VCD, nous avons eu notre premier boulot de création de site Web, qui nous a été donné par un petit label de musique, Hostile Records.

C'était un site qui a vite attiré l'attention grâce au choix original de Flash et de ses capacités multimédias. À l'époque c'était un pari risqué, mais nous nous sommes rendu compte que c'était un choix avisé car nous avons par la suite travaillé avec tout le groupe EMI, et avons fait des petits bijoux comme le site de Ben Harper, celui de la maison de disques EMI, un site pour Snoop Dogg et un autre pour Placebo.

Ces sites ont renforcé notre enthousiasme pour l'animation et les choses visuellement plaisantes. Il est



Le cadre du bureau, au centre de Paris, lui donne un air bohème.



MENU



Le site Nespresso Citiz : début d'une très belle entente.

Soleil Noir

Créée en 2000
Fondateurs Benjamin Laugel,
Olivier Marchand

Un module de mixage pour Roudoudou a donné lieu à un coup de téléphone affolé de la part de l'administrateur du réseau de Virgin, qui n'arrivait pas à comprendre comment il avait pu générer autant de trafic.



Hostile Clan, le premier site de Soleil Noir à remporter un FWA, a été une énorme source de fierté pour l'équipe.



La quatrième version du site de Soleil Noir a surpassé ce qu'on attendait des résolutions à l'époque.

Nombre d'employés

4

2000

Le premier site pour Hostile Records a été créé grâce à Flash 3 : feuilles des artistes, clips, retransmissions de concerts live, et chat.

2001

Le site de l'émission quotidienne de Disney Channel, Zapping Zone, comprenait des modules et des jeux.

2002



2003

Soleil Noir a entièrement revu le moteur de jeu du premier Myth en Flash et a créé Myst 4. Plus de dix millions de fans ont aimé !

2004



2005

Le site Proactive a été le premier projet américain de Soleil Noir, et une réussite.

2006

Le site d'une agence est essentiel. Il donne une première impression à un client potentiel.

vrai qu'on peut difficilement proposer un site à moitié terminé à une légende ou à un groupe qu'on admire.

L'agence a un nom complexe qui lui sied bien. Laugel nous explique comment ils l'ont trouvé et nous dit qu'il a été facile d'avoir le nom de domaine correspondant. « Le nom Soleil Noir reflète l'état d'esprit de la société à ses débuts : plusieurs points de vue donnant forme à une ambition partagée. Nous avons eu beaucoup de débats, parfois assez houleux, mais ils ont toujours abouti à des solutions magiques.

Soleil Noir est un oxymore qui décrit parfaitement ces natures opposées, nos personnalités et nos échanges.

Pouvoir avoir un nom mystérieux et intrigant également employé à l'époque pour d'autres structures numériques était aussi une bonne occasion de choisir ce nom en particulier. Nous voulions nous démarquer.

Ensuite est venu le nom de domaine. Après avoir trouvé le nom de la marque, nous avons eu la chance de pouvoir l'enregistrer comme .com, .net et .fr. À l'époque, il était bien plus courant d'avoir un nom de domaine reflétant son idée initiale. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, et il devient de plus en plus difficile d'éviter les fioritures comme la ponctuation, assez inutile pour un nom de domaine. Il faut alors avoir beaucoup d'imagination.»

Le site Web d'une agence est son point d'accès principal. Laugel nous explique l'importance du site de Soleil Noir et dévoile qu'une nouvelle version est en route. « J'ai presque l'impression de jouer ma carte maîtresse vu que notre site n'est plus du tout à jour.

Le site d'une agence est essentiel. Il donne une première impression à un client potentiel ou à quelqu'un qui pourrait avoir envie de rejoindre la société.

À mon avis, il faut qu'il reste relativement neutre afin de montrer nos créations et de décrire notre savoir-faire, ainsi que le travail effectué aussi efficacement que possible. Les études de cas sont vitales lorsque nous faisons la promotion de nos projets et de nos valeurs. C'est un peu comme ce qui arrive dans les vidéos montrant les coulisses d'un film. Nous devons trouver des choses à la fois intéressantes et inspirantes.

Nous allons bientôt refaire notre site et nous ferons le plus attention possible au contenu que nous créerons afin de faire la promotion de notre travail. C'est donc un



La technique du travailleur dur/bien se mélangera à l'œuvre!

Le site Nespresso Variations comprend un jeu interactif.



Nombre d'employés
15

Expérience 199 a été le premier site du mois FWA de SN, et le gagnant d'Adobe Europe dans la catégorie design à Milan.



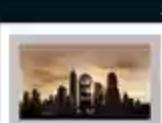
La sortie du site Nespresso Variations a valu à la société plus de dix prix internationaux. Un accomplissement majeur.



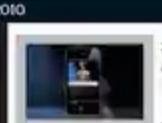
La carte de visite 2012 de Soleil Noir montre tout ce pour quoi la marque travaille, ce qu'elle aime, et ce en quoi elle croit.



L'idée de Samsung Highlife était que les expériences utilisateurs numériques reprennent celles de la vie réelle.



Le site Nespresso Citiz a été le début d'un partenariat fructueux et toujours solide entre ces deux marques.



Soleil Noir passe au mobile avec l'appli iPhone Dior. Le monde de Dior dans votre poche.

Nombre d'employés
23

"projet dans un projet", car nous avons l'intention de créer des éléments conçus dans le seul but de décrire et de montrer les projets concernés.

Nous sommes aussi sur les médias sociaux et sommes fiers d'avoir une communauté de presque quatre mille fans sur notre page Facebook, et près de six mille abonnés sur Twitter.

Notre approche de la communication est simple : nous parlons de nos projets, de la vie au bureau et des tendances ou autres créations qui nous importent.

C'est ce degré d'intérêt dont nos fans font preuve envers ce qui se passe dans et hors de nos bureaux qui nous a inspirés à créer notre carte de vœux, "A playful year" : vimeo.com/18466740.

Les clients sont un ingrédient essentiel du succès d'une agence. Laugel insiste sur leur importance et sur le fait que Soleil Noir est désormais en position de choisir avec qui il travaille. « Les clients ne sont pas que la force vitale de l'agence. Ce sont eux qui ont le pouvoir de faire

ou défaire nos passions, déclencher nos humeurs, nous faire rire ou pleurer et, en gros, décider de nos émotions au quotidien !

Chez Soleil Noir, nous n'avons pas vraiment de stratégie de vente. Nous avons souvent des demandes, et avons la chance de pouvoir choisir avec qui nous voulons travailler. Quelle que soit la taille de nos projets, nous les abordons tous avec le même enthousiasme et le même désir de faire quelque chose d'original et qui nous inspire.

Au final, les clients qui veulent travailler avec nous sont souvent des clients partageant nos désirs, voulant être audacieux et dépasser certaines limites, mais en conservant toujours la qualité impeccable qui a fait la réputation de l'agence. »

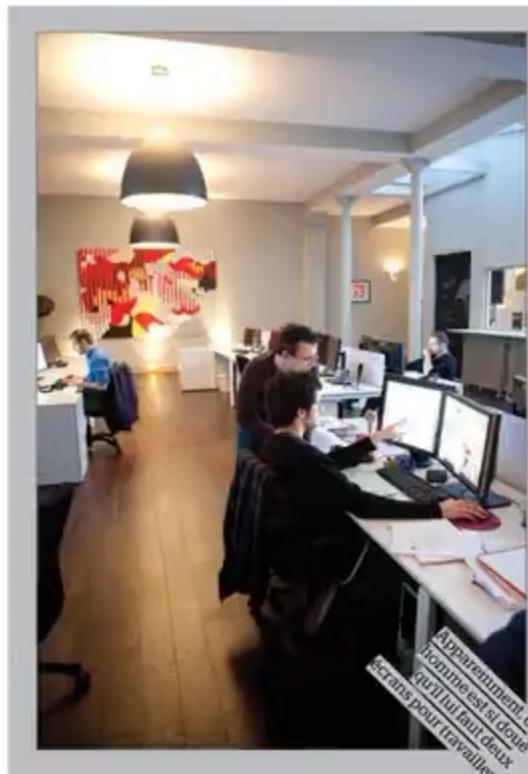
Soleil Noir a une bonne réputation qui, comme nous l'avons déjà dit, leur permet de choisir avec qui ils veulent travailler. Olivier Marchand, directeur de la production, nous parle des types de projets qu'ils aiment faire.



Parole d'expert

Olivier Marchand
directeur de la production

« Quelle autre plateforme pourrait nous permettre de créer de réelles expériences, tout en nous permettant de facilement mélanger images, son, vidéo et interactivité ? »



Impossible que plus de dix millions de fans de Myst aient tous tort



Apparemment, cet homme est si doué qu'il lui faut deux écrans pour travailler



Tu me rends singe, grand gorille

🌸 Nous avons une structure d'entreprise qui reste toujours la même pour que le projet soit de grande qualité. 🌸

« Je dis souvent qu'il n'y a pas de mauvaises marques, juste de mauvaises façons de traiter avec elles. Ce n'est pas que nous choisissons les marques avec lesquelles nous travaillons, c'est plutôt que nous acceptons avec plaisir des clients ayant de l'ambition et des idées, surtout ceux qui nous font confiance et nous donnent l'opportunité de les épater. Nous avons beaucoup de projets, et leur ampleur ne nous a jamais fait peur. La preuve : nous venons de définir une stratégie commerciale numérique complète pour notre client Nespresso. Elle comporte la création de plateformes mobiles (iOS, Android et Web mobile), ainsi qu'une plateforme Web transactionnelle et professionnelle pour plus de cinquante marchés et dans vingt-six langues. Ce n'est pas une question d'ampleur, mais plutôt de savoir-faire, d'imagination et de moyens que l'on se donne pour atteindre un certain degré de perfection. »

Les projets sont par nature extrêmement différents les uns des autres. Marchand nous parle du cycle de vie d'un projet typique. « Chaque projet est par nature différent des autres. Comme nous agissons en fonction

de chaque produit, de sa date de sortie, du nombre de marchés devant être pris en compte et du concept concerné, nous n'avons jamais vraiment de soi-disant calendrier classique.

Nous avons toutefois une structure d'entreprise qui reste toujours la même pour que le projet soit de grande qualité. Les processus et leurs outils, associés à de la créativité et à de la persévérance, sont la garantie du succès. Cela demande de faire du brainstorming, pendant lequel tout le monde, même les plus jeunes stagiaires, peut participer activement. C'est un fait que, pour la technologie numérique et à cause de l'ouverture des moyens de communication, n'importe qui peut avoir l'idée parfaite puisque nous évoluons tous dans ce domaine au quotidien. Ce qui suit est une question de culture, de connaissance et de vue d'ensemble.

L'étape de préparation est essentielle au projet. Nous passons beaucoup de temps à établir la manière dont le projet fonctionnera, à examiner l'aspect technique et à vérifier ce que nous avons fait.

Ensuite vient ce que nous pourrions appeler un 'cycle

traditionnel' qui comporte une partie séduction (les premières mises en page), une partie organisation (emploi du temps), une partie industrialisation (maquettes fil de fer), et pour finir nous tentons de persuader les clients des mérites de notre solution (si c'est nécessaire, évidemment !)

Dans n'importe quel projet, les outils utilisés pour le créer sont une question de préférence. Marchand explique que Soleil Noir a une relation spéciale avec Adobe mais qu'il est tout de même nécessaire parfois de trouver des solutions différentes. « Nous utilisons principalement des logiciels d'Adobe parce que cela fait maintenant presque cinq ans que nous avons un partenariat spécial avec eux.

Il faut un certain degré d'organisation pour la partie création. C'est la raison pour laquelle nos processus sont appuyés par des logiciels comme Merlin, Axure, activeCollab et ConceptShare pour passer les mises en page en revue.

Nous essayons sans cesse d'optimiser nos procédés et ainsi de trouver les meilleurs logiciels possible, pour nous et pour nos clients. »

Flash est un élément-clé des projets de Soleil Noir. Marchand loue ses avantages, mais reste prudent : « Quelle autre plateforme pourrait nous permettre de créer de réelles expériences sans avoir à nous occuper des différentes versions de navigateurs ou du support, tout en nous permettant de facilement mélanger images, son, vidéo et interactivité ?

Pendant plus de douze ans, Flash nous a permis

🌿 Nous ne devons pas mettre tous nos œufs dans le même panier et ne nous focaliser que sur un seul logiciel. 🌿

d'insuffler la vie à la majorité de nos projets. Cependant, et nous le savons très bien, nous ne pouvons pas et ne devons pas mettre tous nos œufs dans le même panier et ne nous focaliser que sur un seul logiciel. Au lieu de cela, nous devons utiliser les ressources nous permettant d'atteindre nos buts et de remplir les attentes que nous partageons avec nos clients. » On considère que les technologies HTML5, CSS3 et jQuery façonneront le Web au cours des années à venir. Marchand nous parle de la manière dont certaines technologies coexisteront. « Toute technologie nous permettant de transformer nos idées en réalité vaut le coup !

Le retour sur la scène du HTML comme outil de création d'expériences numériques est une bonne chose. L'objectif ultime à atteindre est un mode de navigation unique sur tous les supports, mais ce que l'on observe actuellement suggère que cet objectif est encore loin. La multiplicité des écrans et certaines restrictions propriétaires, comme celles qu'on trouve sur Android ou sur iPhone, me laissent à penser que ce projet n'est vraiment pas à portée de main pour le moment. J'ai plutôt l'impression que nous allons voir naître une coexistence intelligente basée sur les projets eux-mêmes plutôt que sur la soumission à un ensemble arbitraire de technologies. La période de gloire de Flash ne prendra pas fin tant qu'Adobe pourra l'en empêcher. » Les médias sociaux en sont à un stade où ils font partie intégrante de n'importe quelle campagne numérique. Marchand explique leur importance dans les projets

modernes. « Il n'est plus possible d'essayer d'imaginer un projet sans y inclure ce genre d'outils. Ils nous permettent de donner aux internautes la possibilité d'interagir avec nos plateformes et de les adopter.

Qu'on le fasse en personnalisant l'expérience grâce à Facebook Connect ou tout simplement en partageant un message, cette approche nous permet de continuer à donner vie à une histoire, et d'aller au-delà de son contexte initial. Aujourd'hui encore, des gens envoient spontanément notre carte de vœux "believe in" sans aucune incitation de notre part, sept mois après sa sortie. Les surfeurs du Web ont désormais pris le contrôle des marques, c'est donc à nous qu'il revient d'écrire des histoires qui les inspirent et les divertissent, et qui soient de plus en plus originales et amusantes. Un vrai challenge ! » La révolution mobile avance à grands pas. Marchand nous donne son avis sur son importance, et suggère même que certains services prouvent que nous pouvons vivre sans sites Web. « Il est vrai que le mobile est devenu un facteur important dans de nombreuses expériences, car nous pouvons désormais accéder facilement à du contenu enrichi. Fini le temps des newsletters qui n'accomplissaient pas grand-chose. La consommation de vidéos, de jeux sociaux et de photos partagées a ébranlé ce modèle, et le mobile est devenu

la clé vers sa propre vie numérique. Une expérience sans composant mobile est désormais obsolète, et les services tels qu'Instagram et Path montrent qu'on peut se passer de site Web. Nous préconisons actuellement de développer des applications natives à la fois pour Android et iOS, et de faire une version mobile de votre site qui soit disponible pour tout le monde.

Pour nous, l'expérience utilisateur est primordiale, et voilà la meilleure solution pour en assurer une bonne, mais notre monde change rapidement et nous devons nous adapter à ces changements et rester attentifs si nous voulons continuer à proposer le meilleur qui soit.

Le Responsive Design et le "mobile first" sont devenus des points essentiels à prendre en considération pendant la conception. Le temps de développement qui en découle reste toutefois trop long au goût des publicitaires. » Pour finir, le succès d'une agence dépend grandement des personnes qui travaillent en son sein. Marchand propose quelques conseils avisés sur les qualités nécessaires pour réussir dans l'industrie. « Soyez curieux, enthousiaste, et désirez quelque chose ardemment ; voilà toujours les meilleurs conseils que l'on puisse offrir. Sans travailler dur, prendre des risques et être humble, on ne peut rien accomplir.

Il est compliqué et souvent douloureux de se remettre en question, de remettre ses propres idées en question, et de définir et défendre ses choix, mais c'est ce que nous faisons au quotidien et c'est clairement la seule façon d'obtenir un résultat convaincant. Travailler dur et bien se détendre, c'est la clé du succès ! »

PROJET CLÉ

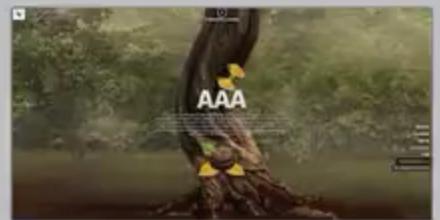
DHJANA - Nespresso - 2011

www.nespresso.com/dhjana

Nespresso a lancé Dhjana, son nouveau mélange 100 % arabica issu du programme Nespresso AAA Sustainable Quality™, disponible en édition limitée. Ce mélange primé a quatre origines (Inde, Costa Rica, Brésil, Colombie), que l'on peut découvrir en se baladant le long d'un arbre sur le site.

Les technologies faisant tourner le site sont Flash CS5 pour l'interface et Flash Builder 4 et PHP pour le traitement des données. En plus de la structure relativement petite (quelques pages avec un seul niveau de contenu chacune), Soleil Noir voulait créer l'impression d'une vraie forêt et a donc utilisé des images plus vraies que nature pour cela.

Pour vous situer un peu le contexte, si le site n'était pas doté de défilement, il aurait besoin d'une résolution de 4000 x 8000 pixels, soit environ seize écrans de 1680 x 1050. Rajoutez à tout cela les différents niveaux d'animation et de contenu, ainsi que la localisation en plus de trente langues, et vous avez un sacré boulot pour optimiser les temps de chargement et la performance globale.



SITE WEB www.soleilnoir.net

CRÉATEURS Benjamin Laugel - PDG.

Olivier Marchand - directeur de la production

ANNÉE DE CRÉATION 2000

NOMBRE ACTUEL D'EMPLOYÉS 23

VILLE Paris, France

SERVICES

- > Stratégie numérique
- > Direction artistique
- > Développement Web
- > Développement mobile

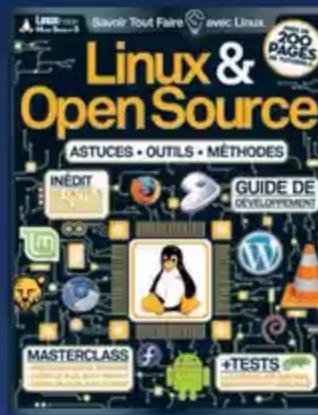
VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS



Débuter et progresser en photographie vol.02



Réussir son site web



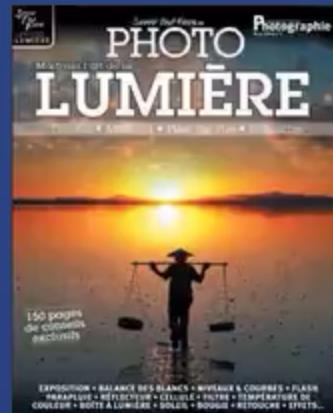
Linux & Open Source



Photoshop Savoir Tout Faire vol.12



Photoshop Savoir Tout Faire vol.13



Spécial Lumière



Photoshop Savoir Tout Faire vol.11



Spécial Portrait



Photoshop pour les Photographes



Art & Craft



Spécial BD

Abonnez-vous !
Économisez **25%**
sur le prix de vente au numéro
Abonnez-vous en ligne sur
shop.oracom.fr

SONT SUR SHOP.ORACOM.FR



3DMag



Digital Artist



Advanced Creation
Photoshop



Web Design



Movie Creation



Savoir Tout Faire en
Photographie



Art & Craft



Photographie facile



paiement
sécurisé



service client
dédié



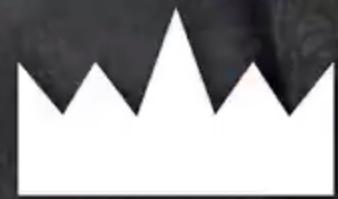
promotions
exclusives



nos parutions en
avant première

ABONNEMENT ET VENTE AU NUMÉRO SUR

SHOP.ORACOM.FR



LE ROI DU CSS

Eric Meyer est considéré par beaucoup comme le plus grand expert qui soit en CSS. Web Design a discuté avec lui pour savoir ce qu'il pense de l'état actuel du CSS et de ce que réserve l'avenir.



CSS et Eric Meyer vont de pair depuis plus de quinze ans. C'est un expert en HTML et en CSS reconnu dans le monde entier. Ce que cet homme ne sait pas sur le CSS ne vaut pas la peine d'être appris. Eric est un écrivain expérimenté qui a écrit plusieurs livres acclamés par la critique, comme "Eric Meyer on CSS" ou "More Eric Meyer on CSS". Il a plus récemment prêté son expertise à la collection de livres Smashing Book, sous la forme du livre "Smashing CSS". Il est également un orateur prolifique et a été souvent la vedette dans de nombreuses conférences sur le Web. Eric Meyer est indiscutablement le roi du CSS. Que son règne soit long et prospère.

Vous êtes au premier plan de la révolution du CSS depuis maintenant un bout de temps. Que pensez-vous de la dernière version de cette spécification et, selon vous, que peut-on faire pour l'améliorer ?

Ce qui est actuellement en préparation est très difficile à faire, mais aussi très cool : systèmes de mise en page très puissants, filtres visuels, sélecteurs utiles mais gourmands au niveau du processeur, etc. J'ai vraiment l'impression que nous avons résolu la plupart des problèmes faciles, par exemple définir des couleurs solides, avoir des images d'arrière-plan, ou encore définir des bordures. Même un bon nombre de problèmes de difficulté moyenne ou élevée ont été résolus. Maintenant, nous en sommes à la partie vraiment corsée, pour laquelle il est extrêmement difficile de créer des outils puissants et complexes que l'on puisse quand même décrire (et donc écrire) grâce à une syntaxe simple. N'importe quelle décision peut avoir des conséquences énormes à long terme, c'est donc un terrain glissant. Je dirais que la dernière version est excellente de par son ambition et son potentiel. Les progrès sont peut-être un peu plus lents ces derniers temps, mais il faut être prudent. Évidemment, un système complexe est au moins tout aussi difficile à implémenter qu'il est difficile à définir. Les équipes s'occupant des navigateurs ont des ressources et du temps limités, il faut donc reporter certaines choses, et c'est forcément frustrant. N'oubliez pas non plus ce que j'ai toujours dit : « *Attribuez jamais à la méchanceté ce qu'on peut expliquer par des problèmes de ressources.* »

La prise en charge des navigateurs joue un rôle important dans l'adoption des derniers standards CSS. Les préfixes navigateurs aident à étendre cette prise en charge, mais pourquoi les constructeurs de navigateurs ne peuvent-ils pas tous se mettre d'accord sur un code normalisé de prise en charge ?

Ils peuvent se mettre d'accord, et d'ailleurs ils le font souvent. Les détails sont toujours ce qu'il y a de plus important, tout comme les hypothèses que font les programmeurs. Par exemple, la spécification CSS dit actuellement, à propos de `box-shadow` et de `text-shadow` : "Une distance de flou non égale à zéro indique que l'ombre résultante sera floue, comme par exemple avec un filtre Gaussien. L'algorithme exact n'est pas défini...". Voilà de quoi provoquer une incohérence. Oui, la

“ En 2013, nous allons voir pas mal de progrès dans le domaine de la mise en page avancée. ”

spécification fournit un guide approximatif expliquant comment donner du flou aux ombres, mais l'algorithme n'a pas été défini avec précision ; il revient donc à chaque concepteur de navigateurs de faire son propre algorithme. Quelles sont les chances qu'ils trouvent tous exactement le même ? Vous vous dites peut-être que la solution serait de déterminer un algorithme précis, mais que se passerait-il si on trouvait plus tard une faille sérieuse ou un meilleur algorithme ? Le CSS s'appuie depuis longtemps sur l'ambiguïté pour que les concepteurs de navigateurs puissent expérimenter et trouver la meilleure façon de procéder possible. Il y a aussi le problème de l'interaction. Le CSS peut déterminer le comportement des propriétés `foo`, `bar` et `baz`, et les navigateurs peuvent les implémenter de telle manière que toutes trois réussissent les tests de conformité. Par contre, que se passerait-il si on les utilisait en même temps ? On pourrait obtenir des résultats complètement différents juste avec un code de résolution légèrement différent dans les moteurs de rendu, par exemple si `baz` était traité avant `bar` dans un navigateur et inversement dans un autre. Et nous ne parlons là que d'une interaction ne concernant que trois propriétés. Vous en avez combien dans votre dernière feuille de styles ? En gros, le seul moyen pour que les implémentations soient parfaitement identiques, c'est d'avoir un seul navigateur. C'était comme ça avant, quand nous n'avions que le World Wide Web, ce navigateur créé par Tim Berners-Lee. C'est Mosaic qui a donné naissance au Web populaire, et Netscape qui l'a propulsé. Quiconque trouve que les navigateurs sont horriblement inconstants aujourd'hui devrait aller voir ce qu'il en était à l'époque. La divergence était extrême, à tel point qu'une même page pouvait avoir l'air complètement différente selon le navigateur, et c'était souvent le cas. Dingue ! Aujourd'hui, ça quand même va mieux.

L'arrivée des écrans haute résolution a apporté un nouveau challenge aux designers et aux développeurs. Sa solution actuelle est le pixel ratio, mais pensez-vous qu'il y en ait une meilleure ?

Je pense franchement que les images en pixels vont bien être une espèce en voie de disparition. Tout ce qui peut être vectorisé le sera. Je me souviens même de démonstrations de formats vectoriels pour photographies et autres, dans les années 90. Cela ne m'étonnerait pas du tout que ces idées resurgissent.

Les polices Web ont révolutionné le Webdesign, mais comment ce standard peut-il évoluer et qu'à-t-il encore à proposer ?

N'étant pas typographe, il est difficile pour moi de répondre. Je sais que les fans de polices s'enthousiasment par exemple de la possibilité de définir des ligatures, de mieux contrôler le crénage, etc. Mais quand ils me parlent de tout ça, c'est comme quand ma grand-mère m'écoute

parler de mon travail : je fais beaucoup de hochements de tête lorsque mon interlocuteur reprend son souffle et sort parfois des : « *C'est très bien, mon chéri. Tu veux une autre tasse de thé ?* » Je ne dis pas que ces choses-là sont hors de propos ou inutiles. Elles ne le sont pas ! Elles font juste partie d'un domaine que je ne comprends pas vraiment. Moi, je suis le gars qui répond au hasard quand on lui demande de faire la différence entre Arial et Helvetica. C'est une question très pertinente, et je pense que nous allons devoir y répondre tous ensemble. Nous sommes encore en train de chercher ce qui marche, dans quelles circonstances, et de découvrir comment les vieilles hypothèses à propos des navigateurs entrent en conflit avec les objectifs du Responsive Design. Par exemple, le préchargement du navigateur (censé accélérer la navigation) donne une page beaucoup plus lourde quand on désigne un grand nombre de feuilles de styles pour le multimédia. Le Responsive Design nous force à nous poser des questions qui ne nous avaient pas traversés l'esprit : un même contenu peut-il bien fonctionner sur plusieurs supports différents ? Une même page peut-elle être utile en cross-plateforme ? Pour moi la réponse est « parfois », mais j'ai peut-être tort. Peut-être que grâce au Responsive Design, nous trouverons de nouvelles et meilleures façons de présenter un contenu sur toutes sortes de supports. Le potentiel est là.

Le standard CSS est un éternel chantier. À votre avis, dans combien de temps CSS4 verra-t-il le jour et qu'aimeriez-vous y voir ?

Nous ne pouvons pas vraiment parler d'un CSS4 car il n'existe pas de spécification CSS monolithique. La dernière était CSS2.1, et je doute que nous en voyions apparaître une nouvelle. Aujourd'hui, nous avons des douzaines de modules CSS qui vont tous à leur propre rythme. Prenez les Selectors par exemple : Level 3, qu'on pourrait appeler Selectors CSS3, est maintenant une recommandation à part entière, tandis que Selectors Level 4 est en route. Pendant ce temps, des modules Level 3 sont disponibles sous forme d'ébauches fonctionnelles. Certains d'entre eux seront peut-être toujours là lorsque Selectors passera au Level 4. Aujourd'hui, donc, nous devons parler en termes de périodes temporelles. Je pense que l'année prochaine nous allons enfin voir pas mal de progrès dans le domaine de la mise en page avancée, avec des modules comme `GridLayout`, `FlexBox`, `Regions` et `Exclusions`. Ensemble, ces quatre modules pourraient modifier radicalement le genre de mises en page que nous créons et la façon dont nous les structurons. Les filtres CSS sont intéressants eux aussi, bien que je ne sache pas vraiment s'ils ont du succès auprès d'autres personnes qu'Adobe ; et comme je l'ai déjà dit, les Selectors foncent droit devant. J'espère aussi voir quelques progrès dans le domaine des couleurs et des arrière-plans, mais pour l'instant la priorité est la mise en page, comme il se doit.



OUTILS ET TENDANCES INDISPENSABLES

Pour ce numéro de Web Design, nous avons rassemblé un nombre colossal d'outils dont a besoin tout Webdesigner ou développeur.

Tout designer ou développeur a sa propre panoplie d'outils en plus des incontournables habituels. Dans cet article, nous vous présentons une série d'outils indispensables choisis par les experts de l'industrie. Vous en aurez pour chaque aspect du processus de design, du concept à l'achèvement. Améliorez votre workflow, faites rapidement un prototype, écrivez un code d'enfer, créez des splendeurs de graphisme, et testez, testez, testez. Les gros joueurs y figurent aussi : WordPress, jQuery, Google, GitHub, Sass, ainsi qu'un tas d'autres incontournables. Comme toujours, vu que ce sont les détails qui importent, les experts vous dévoileront une multitude d'outils qui deviendront vite vos compagnons de route.

OPEN STREET MAP

www.openstreetmap.com

Open Street Map est une alternative open source et participative aux systèmes de cartographie commerciaux de Google et de Bing. Utilisé en association avec Open Layers, Open Street Map est capable de produire des applications de cartographie très complexes, et il est souvent plus à jour que ses concurrents de par sa nature participative.



GOOGLE ANALYTICS

www.analytics.google.com

Google Analytics est une plateforme d'analyse de trafic puissante et facile à utiliser. Son principe est de suivre les visiteurs de votre site grâce à un peu de JavaScript intégré dans le code HTML de vos pages. Les données recueillies sont présentées sous forme de graphiques et de rapports interactifs qui vous permettent d'analyser certains paramètres, comme le nombre d'internautes par pays, le nombre de visites en fonction de l'âge, ou les termes de recherche employés par page de renvoi. Le fait qu'on puisse faire le lien avec le système de campagne AdWords (publicités textuelles payantes apparaissant aux côtés des résultats de recherche organiques sur Google) et analyser le retour sur investissement, le taux de conversion des visiteurs, les données Web internes aux pages et les données en temps réel rend cet outil génial, encore plus quand on sait qu'il est gratuit !



ADOBE PROTO

www.adobe.com/proto

Faites des prototypes de votre projet Web directement sur votre iPad ou sur votre tablette Android et créez les éléments de votre page d'un geste de la main. Le résultat, après avoir été approuvé par le client, peut ensuite être assemblé pour former un prototype interactif à envoyer dans Dreamweaver.



ADOBE DEBUT

www.adobe.com/debut

Adobe Debut est une appli de présentation pour tablettes conçue afin que les designers puissent montrer leurs designs directement à leurs clients de façon cool et raffinée. Elle accepte des illustrations provenant d'illustrator, de Photoshop et d'InDesign sans que l'on ait à convertir les fichiers au préalable. Elle n'est actuellement disponible que pour les tablettes sous Android, mais Adobe promet que la prise en charge pour iOS arrive.



320 AND UP

www.stuffandnonsense.co.uk/projects/320andup

Le boilerplate responsive 320 and up est un outil que de nombreux designers utilisent pour faire des sites suivant la règle du "mobile first". Cet outil a changé à mesure que son créateur Andy Clarke le modifiait, et sa dernière version est meilleure que jamais. Si vous ne l'avez pas encore essayé, n'attendez plus !



OpenWYSIWYG

www.openwebware.com

Un éditeur de texte en JavaScript extrêmement facile à installer.

CKEditor ckeditor.com

Un éditeur rich text complet avec assistance technique et architecture de plug-ins.

BrowserShots www.browsershots.org

Une façon simple d'obtenir un aperçu de votre site dans plusieurs navigateurs à la fois.

If This Then That (IFTTT) ifttt.com

Programmez des actions simples en réponse à des tweets, des photos Instagram, et plus encore !

MailChimp www.mailchimp.com

Créez, gérez et mesurez facilement des campagnes de newsletters.

SumoPaint www.sumopaint.com

Retouche d'images en ligne bourrée de fonctionnalités.

Sencha Touch

www.sencha.com/products/touch

Framework JavaScript très flexible pour faire des apps Web mobiles HTML5.

PhoneGap www.phonegap.com

Utilisez des technologies du Web pour développer et créer des apps natives sur sept plateformes.

Magento www.magentocommerce.com

Une plateforme e-commerce complète et très performante.

OpenCart www.opencart.com

Plateforme e-commerce gratuite, facile à installer, open source et riche en fonctionnalités.

Lipsum www.lipsum.com

Créez rapidement et facilement un texte temporaire pour vos projets.

WolframAlpha API

products.wolframalpha.com/api

Obtenez des tableaux scientifiques, des projections et des analyses de données.

OpenID openid.net

Framework d'authentification unique pour de multiples sites Web, y compris les médias sociaux.

Ruby on Rails rubyonrails.org

Framework PHP pratique pour le développement rapide d'applications dotées de fonctionnalités courantes.

Less Framework lessframework.com

Système de grille CSS conçu pour être réactif sur plusieurs sortes d'appareils.

MediaCore mediacore.com

Système de gestion de contenu (CMS) vidéo et multimédia impressionnant, basé sur Python, et performant.

ImageAlpha www.pngmini.com

Un outil très pratique grâce auquel vous pouvez réduire la taille des PNG 24 bits.

CSS3 Button Maker

www.css-tricks.com/examples/ButtonMaker

L'outil de Chris Coyier pour la création de boutons sans image faits uniquement avec du CSS.

ProCSSor www.procssor.com

Un service Web pour reformater votre CSS.

github **GITHUB**
SOCIAL CODING www.github.com

GitHub est un service d'hébergement et de partage de code incroyablement populaire, actuellement utilisé par plus d'un million de personnes. Il héberge des projets de développement logiciel utilisant le système de contrôle de versions Git. La puissance de GitHub provient de ses capacités et de ses outils collaboratifs. Non seulement il propose un endroit où partager et faire des forks de dépôts de code, mais il comprend aussi des wikis, des suivis de problèmes et un passage en revue du code. GitHub est devenu le standard de l'industrie pour ce qui est de rendre des projets de code publics et obtenir des commentaires de la part de milliers de développeurs dans le monde entier.

Google
Reader

GOOGLE READER
www.google.com/reader/
Les ressources sur papier sont très bien pour rétenir des concepts, mais rien ne vaut les ressources en ligne pour rester à jour des tendances, des trucs de programmation, et plus encore. Google Reader (ou tout autre lecteur de RSS) vous aidera à avoir les dernières infos, minute par minute, sur une centaine de flux. Voilà un complément sympa de la lecture hors ligne.

GÉNÉRATEUR @FONT-FACE DE FONT SQUIRREL
www.fontsquirrel.com/fontface/generator
Pendant longtemps, il a été difficile pour les Webdesigners d'utiliser des polices personnalisées sur leurs pages Web. Le générateur @font-face de Font Squirrel a beaucoup contribué à résoudre ce problème. Une fois que vous avez choisi une police autorisée, il vous donnera la CSS cross-browser nécessaire.

Font Squirrel **Bizness Apps**
@FONT-FACE GENERATOR

CLASSES CONDITIONNELLES
www.paulirish.com/2008/conditional-stylesheets-vs-css-hacks-answer-neither
Les requêtes HTTP supplémentaires ne sont pas bonnes pour la vitesse d'affichage d'une page. Au lieu de cibler d'anciennes versions d'IE avec des feuilles de styles à part (plus difficiles à entretenir), utilisez les classes conditionnelles de Paul Irish. C'est propre, facile, et ça passe à la validation !

Paul Irish
Conditional stylesheets vs CSS hacks? Answer: Neither!

YEPNOPE.JS
yepnopejs.com
Si Modernizr aide à détecter des fonctionnalités, yepnope vous permet de charger différents scripts de façon asynchrone selon les résultats de cette détection. C'est super pour éviter de charger des polyfills inutilement, et donc pour que vos pages se chargent plus efficacement.

GOOGLE WEB FONTS
www.google.com/webfonts
Le nouveau dépôt de polices de Google constitue un moyen facile d'ajouter des polices personnalisées utilisables gratuitement et pouvant être intégrées en une seule ligne de code. Téléchargez celles que vous voulez parmi les centaines de polices disponibles en différents styles et caractères.

Google web fonts

stackoverflow **STACK OVERFLOW**
www.stackoverflow.com
Difficile de passer à côté de Stack Overflow quand on cherche des solutions à des problèmes de programmation sur Google. C'est une communauté formidable, indispensable pour résoudre des problèmes en groupe, qui devrait être une de vos ressources principales si vous voulez que des développeurs avisés répondent à vos questions.

stackoverflow

SASS/COMPASS
www.sass-lang.com
www.compass-style.org
Si vous n'avez pas encore commencé à faire le preprocessing de votre CSS, qu'attendez-vous ? L'association Sass/Compass apporte de réelles techniques de programmation à vos feuilles de styles et rendra votre CSS bien plus facile à coder et à entretenir. Sass contribue au CSS en ajoutant notamment des règles imbriquées, des variables, des mixins. Compass vous aide à éviter des

Sass
Sassy with sass

CODEKITwww.incident57.com/codekit

CodeKit est en train de devenir une des applis les plus en vogue du moment. Elle vous aidera à traiter des fichiers grâce à plusieurs outils qui vous feront gagner du temps : Less, Sass, Stylus, Hami, CoffeeScript, Compass, etc., mais elle est capable de bien plus encore. Et le meilleur ? Pas besoin d'utiliser la ligne de commande.



JSFIDDLE
www.jsfiddle.net

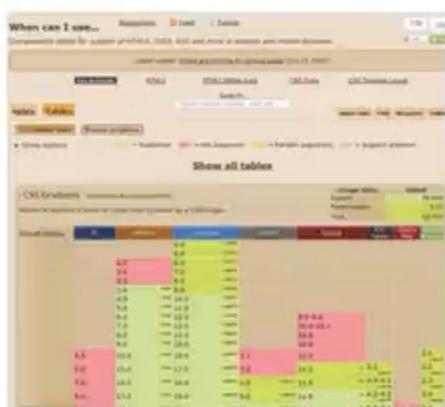
Tout développeur doit pouvoir avoir un endroit où faire des expériences, du débogage et partager du code avec d'autres personnes sans dépenser de l'argent comme avec GitHub ou un autre service du même genre. jsFiddle a des tonnes de fonctionnalités super et une interface bien faite et pratique.



répétitions en fournissant des patrons réutilisables pour le code CSS3 contenant un préfixe navigateur, de la typographie CSS, et plus encore. Ces outils se servent de la ligne de commande, mais les designers qui n'en ont pas l'habitude peuvent utiliser un des environnements graphiques disponibles (pour Mac et Windows) qui automatiseront les tâches à leur place. La seule vraie chose à apprendre est donc la syntaxe, qui diffère un peu du CSS habituel.

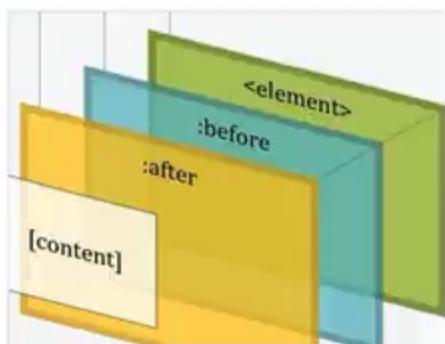
**NAVIGATEUR**www.caniuse.com

Voici une très bonne ressource en ligne pour trouver des informations sur la prise en charge navigateur de pratiquement n'importe quoi. Elle est à jour et comprend des infos sur le CSS3, les API HTML5 et autres fonctions du DOM. On peut même la parcourir tout simplement pour se tenir au courant des nouveautés.

**PSEUDO-ÉLÉMENTS**

www.nicolasgallagher.com/an-introduction-to-css-pseudo-element-hacks

Les pseudo-éléments, récemment encensés par plusieurs blogueurs développeurs de renom, sont une fonctionnalité CSS qui peut faire beaucoup avec très peu de code. Ils sont pratiques pour créer un contenu décoratif et non indispensable, et le nombre de choses que vous pourrez réaliser avec ne dépend que de votre capacité d'innovation.

**JSLint**

JSLINT
www.jslint.com

Douglas Crockford de vérification de la qualité de code pour JavaScript. Même si vous n'êtes pas forcément d'accord avec toutes les recommandations strictes de JSLint, c'est un outil essentiel pour les développeurs JavaScript qui veulent un code conforme aux standards, facile à entretenir et à déboguer.

YUI Library www.yuilibrary.com

Le framework JavaScript et CSS open source de Yahoo!

Normalize.cssnicolas.github.com/normalize.css

L'alternative moderne HTML5-ready de Nicolas Gallagher aux resets CSS.

YSlow www.developer.yahoo.com/yslow

Une extension pour navigateurs qui analyse les pages Web pour chercher comment en améliorer la vitesse.

Polyfills HTML5 Cross Browserwww.github.com/Modernizr/Modernizr/wiki

Une gigantesque liste de polyfills pour des tonnes de technologies Web toutes neuves.

Service de validation CSS du W3Cjigsaw.w3.org/css-validator

L'outil du W3C pour chercher du CSS invalide.

HTML5 Please www.html5please.com

Vous aide à utiliser avec sérieux les nouvelles fonctionnalités HTML5 et CSS3.

Standards de programmation front-end d'Isobarna.isobar.com/standards

Ce guide extrêmement utile met l'accent sur des piliers du développement front-end.

WAVE www.wave.webaim.org

Un outil d'évaluation d'accessibilité, par WebAIM.

SMACSS www.smacss.com

Le très bon guide de Jonathan Snook sur un CSS évolutif et modulaire.

État actuel des formulaires HTML5 par Wufoowww.wufoo.com/html5

Un guide détaillé de la prise en charge des nouvelles fonctionnalités de formulaires HTML5.

StatCounter Global Statsgs.statcounter.com

Statistiques et graphiques récents des navigateurs et systèmes d'exploitation dans le monde.

Boilerplate jQuerywww.jqueryboilerplate.com

Un point de départ pour votre développement de plug-ins jQuery.

API de géolocalisation d'IP OpenCryptwww.opencrypt.com/ip-location.php

Trouvez où se trouve votre visiteur dans le monde à partir de son adresse IP.

Flowplayer flowplayer.org

Un lecteur multimédia facile à implémenter pour lire des vidéos hébergées par vous-même.

TinyMCE tinymce.moxiecode.com

Éditeur de texte enrichi doté d'une plateforme extensible pour d'éventuels plug-ins supplémentaires.

Subtle Patterns subtlepatterns.com

Une galerie de patrons élégants et gratuits.

ResponsiveX www.responsivepx.com

Une façon simple comme bonjour de voir où sont vos faiblesses en Responsive Design.

Espressomacrabbit.com/espresso

Le puissant éditeur de texte pour Mac, qui prend le CSS3 en charge.

ADOBE SHADOW

www.adobe.com/shadow

Avec Adobe Shadow, il devient facile de créer des prototypes et de faire des tests sur vos terminaux mobiles tout en développant sur votre ordinateur de bureau. Le concept est simple : vous pressez une touche sur votre ordinateur et vos terminaux vont automatiquement sur la page sur laquelle vous travaillez puis la chargent, vous permettant de voir sans difficulté ce que donne votre travail sur chacun d'eux.

Shadow, grâce auquel il est très simple d'amener votre appareil à la page sur laquelle vous travaillez actuellement, vous permet d'inspecter des appareils à distance pour trouver les bugs et les corriger plus facilement qu'avec des méthodes traditionnelles. Cet exemple de ce que produit Adobe Labs propose une solution réellement utile à un problème de plus en plus courant : le design pour appareils mobiles.



OOCSS

www.github.com/stubbornella/oocss/wiki

Le CSS orienté objet est une technique de programmation CSS popularisée par Nicole Sullivan. Même si vous n'êtes pas d'accord avec l'ensemble des principes et des suggestions de l'OOCSS, il est fortement recommandé d'en connaître les concepts. Il rendra votre code plus propre, plus rapide et plus facile à entretenir.



TWITTER BOOTSTRAP

www.twitter.github.com/bootstrap

Bootstrap est un framework de démarrage pour sites et applis Web. Il inclut du HTML, du CSS et des modules JavaScript prêts à l'emploi pour composants et interactions courantes. Bootstrap vous aide à éviter d'avoir à réinventer la roue et vous permet de vous concentrer sur l'innovation.



BACKBONE.JS

www.backbonejs.org

Backbone.js est un framework pour applis Web qui aide à structurer votre JavaScript en utilisant la méthode bien connue du Modèle-Vue-Contrôleur (MVC). Si vous voulez une meilleure structure et une facilité d'entretien pour des applis complexes, c'est une bonne idée de vous tourner vers la puissance de Backbone.



ADOBE BROWSERLAB

browserlab.adobe.com

BrowserLab est un moyen rapide de faire des captures d'écran de vos projets Web tels qu'ils s'affichent dans différents navigateurs, sur différentes plateformes. Ce n'est pas une façon à toute épreuve de tester vos interfaces, mais c'est assurément un outil pratique pour jeter un œil aux versions des navigateurs auxquelles vous n'avez pas encore accès.



LA SÉLECTION DES EXPERTS



BEN FRAIN
Développeur front-end
freelance.
Sass and Compass

www.sass-lang.com, www.compass-style.org

Difficile d'imaginer écrire du CSS tout simple une fois qu'on sait se servir de Sass et de Compass.

Sublime Text 2

www.sublimetext.com

Tout simplement le meilleur éditeur de texte qui soit. Cross-plateforme, extensible à l'infini et incroyablement rapide.

Adobe Shadow

www.labs.adobe.com/technologies/shadow

Vérifiez votre design/build sur plusieurs appareils sans avoir à actualiser quoi que ce soit.



JONATHAN MITCHELL
Développeur PHP chez Adeo
Firebug
www.getfirebug.com

nibbler

nibbler.silktime.com

nessus

www.nessus.org



Pam Turner
Webdesigner supérieure
chez Adeo
Notepad++

www.notepad-plus-plus.org

Google Chrome

www.google.com/chrome

Twitter Bootstrap

twitter.github.com/bootstrap



ALARA MILLS
Conceptrice de produits
Propose une affiche du
tableau des éléments

HTML5. www.AlaraMills.com

W3C - Service de validation de code

validator.w3.org

W3C - Service de validation de CSS

jigsaw.w3.org/css-validator



BEN TRUYMAN
Directeur technique de
Critical Mass
Adobe Shadow

www.adobe.com/Shadow

Response JS

www.responses.com

Font Awesome fontawesome.github.com/

Font-Awesome



BRANDON R JONES
Web designer
CSS Hat
www.csshat.com

Subtle Patterns

www.subtlepatterns.com

Foundation 3

<http://foundation.zurb.com>



CHRIS MILLS
Rédacteur sur dev.opera
Opera Dragonfly
www.opera.com/dragonfly

Émulateur mobile d'Opera

www.opera.com/developer/tools/mobile

Réseaux sociaux

www.twitter.com

CSS HAT

www.csshat.com

Si vous faites toujours vos mises en page presque uniquement dans Photoshop et si vous utilisez beaucoup de CSS3, vous devez absolument tester CSS Hat. Pour faire simple, cette extension pour Photoshop convertira les styles de vos calques Photoshop en CSS3 que vous pourrez mettre directement dans votre éditeur de texte.



MODERNIZR

www.modernizr.com

Les développeurs luttent contre le problème des incohérences cross-browser depuis l'époque de la guerre Netscape-IE. Avec Modernizr, il devient facile de gérer ces incohérences. Cette bibliothèque JavaScript open source ajoute dynamiquement des classes helper à l'élément <html> d'un document pour que vous ayez des séries de règles CSS à part à destination des internautes n'utilisant pas JavaScript ou de ceux dont les navigateurs ne prennent pas beaucoup de nouvelles fonctionnalités CSS3 en charge. Mais surtout, Modernizr vous aide à détecter facilement la prise en charge ou non des nouvelles technologies Web comme le CSS3, le HTML5, et autres fonctionnalités du DOM pour afficher les pages en conséquence.



REQUÊTES DE MÉDIA CSS3

www.w3.org/TR/css3-mediaqueries

Les requêtes de média sont au cœur de ce qu'on appelle le mouvement du Responsive Webdesign. Elles permettent d'appliquer des styles différents à une page Web en fonction de certains facteurs. Les développeurs utilisent les requêtes de média principalement pour cibler différents appareils selon la largeur du navigateur. Vous pouvez aussi cibler la largeur de l'appareil, son orientation, le rapport largeur/hauteur, et plus encore. Elles peuvent être associées aux transitions CSS3 pour obtenir de superbes effets qui seront appliqués lors du redimensionnement de la fenêtre du navigateur ou du changement d'orientation de l'appareil. Les requêtes de média représentent un grand pas en avant qui aide les développeurs à élaborer une expérience uniforme et unique n'exigeant pas la création d'un site Web mobile à part.



PREFIXR

www.prefixr.com

Prefixr est une super appli qui vous fera gagner du temps et vous donnera du CSS3 cross-browser en un seul clic. Grâce à cet outil en ligne (dont l'API comprend de nombreux éditeurs de texte populaires), vous pouvez développer votre code en utilisant un seul préfixe navigateur et ensuite ajouter automatiquement le code restant pour les autres.



LIVERELOAD

www.livereload.com

LiveReload rend le bouton Actualiser de votre navigateur obsolète. Vous évitez d'appuyer sur la touche F5 après avoir fait vos changements. LiveReload surveille les modifications du système de fichiers et effectue automatiquement les modifications en direct dans le navigateur sans que vous ayez à actualiser quoi que ce soit. Il compile même CoffeeScript, Sass, Hamli, et plus encore.



CodeIgniter codeigniter.com

Framework d'application Web open source, fait en PHP. À la fois flexible et puissant.

JSimpler jsimpler.com

Code et fichiers standard pour démarrer votre projet Web de façon simple.

Open Exchange Rates

openexchangerates.org/documentation

API gratuite pour obtenir des taux de change sur le Web.

API Flickr www.flickr.com

Prenez et manipulez des images Flickr en utilisant son API directement depuis votre code.

Transmit www.panic.com/transmit

Très bon logiciel FTP pour Mac par les créateurs de Coda et Diet Coda.

Open Layers www.openlayers.org

Faites des cartes sur mesure avec des superpositions personnalisées grâce à différents fournisseurs.

ColorHunter www.colorhunter.com

Mettez une photo en ligne pour obtenir instantanément une palette de couleurs !

Skitch www.skitch.com

Un outil pratique pour réaliser des captures d'écran et les annoter.

Gridless thatcoolguy.github.com/gridless-boilerplate

Boilerplate HTML5 et CSS3 pour une approche "mobile first".

Page Speed Online

developers.google.com/pagespeed

Des conseils utiles pour améliorer les temps de chargement de votre site.

FontStruct fontstruct.com

Créez vos propres polices de caractères grâce à cet outil en ligne de création et de retouche.

HootSuite hootsuite.com

Surveillez vos réseaux sociaux et réagissez à ce qui s'y passe grâce à une interface unique.

Lettering.js letteringjs.com

Créez facilement une typographie interactive grâce à ce plug-in JavaScript utile.

Mobilize.js mobilizejs.com

Rendez des sites existants plus mobiles grâce à ce framework.

stock.xchng sxc.hu

Banque d'images gratuites, certaines étant dépourvues de restrictions : parfait pour les Webdesigners.

Prezi prezi.com

Créez et déployez en ligne des présentations de style PowerPoint grâce à cet outil interactif.

Stitches draeton.github.com/stitches

Créez de feuilles de sprites CSS en mettant vos images en ligne et en copiant le résultat généré.

Cage cageapp.com

Outil en ligne pratique pour collaborer avec d'autres designers et développeurs.

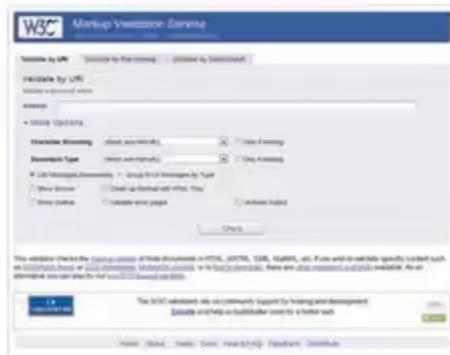
PDF.js github.com/mozilla/pdf.js

Affichez des fichiers PDF directement en HTML natif grâce à ce plug-in JavaScript !

SERVICE DE VALIDATION DE CODE DU W3C

validator.w3.org

Le service de validation du W3C devrait faire partie de la routine de tous les développeurs. Il ne rendra pas votre code parfait, mais il vous aidera à trouver des erreurs et à mieux comprendre quel genre de HTML on considère maintenant comme une bonne pratique, et quels éléments ont été supprimés de la spécification.



CHROME DEVELOPER TOOLS

developers.google.com/chrome-developer-tools/docs/overview

L'extension d'outils pour développeurs de Chrome, fournie avec le navigateur, est en gros l'équivalent de Firebug pour Firefox et de son add-on d'outils pour développeurs. Étant donné que vous n'arrêtez pas de tester des sites dans Chrome, ces outils pour console de profilage, de modification de CSS en direct, de conformité au DOM et de vérification de ressources vous seront indispensables.

YEOMAN

www.yeoman.io

Yeoman est une compilation d'applications côté client mettant à votre disposition un framework pour faire des applications Web. Ce système comprend un serveur http intégré pour avoir un aperçu des résultats, un module de génération automatique de cache manifest pour l'accès hors ligne aux applis Web HTML5, un autre

d'optimisation des images et un dernier pour réaliser des tests unitaires. Il inclut aussi des outils et bibliothèques open source qui vous aideront pour d'autres projets.

TYPEKIT

www.typekit.com

Avec Typekit, il est facile d'utiliser une bibliothèque de polices sur le Web pour la toute première fois. Plutôt que de vous restreindre aux habituelles polices installées, Typekit utilise un format téléchargeable qui permet d'installer temporairement des polices dans le navigateur. Cela permet aux concepteurs de polices de commercialiser leurs créations sans risque qu'elles soient piratées et ouvre aux Webdesigners un monde de possibilités en matière de typographie.



HOTGLOO

www.hotgloo.com

HotGloo est un système de création de prototypes et de maquettes fil de fer facile à utiliser et entièrement en ligne. Il supporte le travail collaboratif et permet à plusieurs usagers de travailler ensemble pour créer des projets interactifs. Des outils complets permettent d'avoir des pages maîtresses ainsi que des éléments classiques d'interface et, avec ce système, il est très simple de recueillir des commentaires pour ensuite effectuer des améliorations.

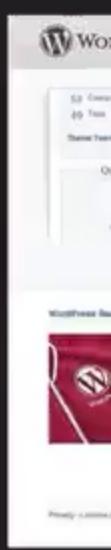


WORDPRESS

www.wordpress.com

WordPress est indubitablement la plateforme définitive de blogging sur le Web. Elle propose des millions de sites,

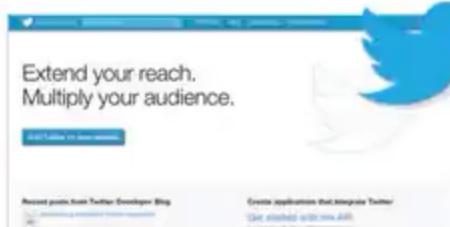
grâce à ses possibilités d'extension, et s'est suffisamment développée pour devenir un système de gestion de contenu (CMS) global performant, à tel point que c'est de loin le CMS le plus populaire du moment. Un des principaux éléments du succès de WordPress a été la licence sous laquelle il est distribué, laquelle permet d'utiliser et de modifier gratuitement le logiciel pour l'adapter aux besoins de tel ou tel designer ou développeur. En plus de cette licence généreuse, la nature extensible du système de base fait qu'on peut facilement créer des extensions, ce qui a donné naissance à un écosystème incroyablement varié et actif proposant des fonctionnalités aussi disparates que des boutiques d'e-commerce ou des galeries vidéo.



API TWITTER

dev.twitter.com

L'API de Twitter permet d'avoir accès facilement et en temps réel à des données sur les utilisateurs, les hashtags et les termes de recherche purs. Vous pouvez y accéder de plusieurs façons selon les besoins du projet, que vous preniez les résultats par le biais de JavaScript ou d'un langage côté serveur comme JSON ou XML.



API FACEBOOK

developers.facebook.com

Facebook fournit une API qui permet l'intégration aux médias sociaux par le biais de sites Web, d'applis mobiles et du site Facebook lui-même. Elle comprend des sous-API comme OpenGraph, et permet de déployer facilement des expériences sociales épatantes dans votre appli ou votre site sans avoir à tout créer de zéro.

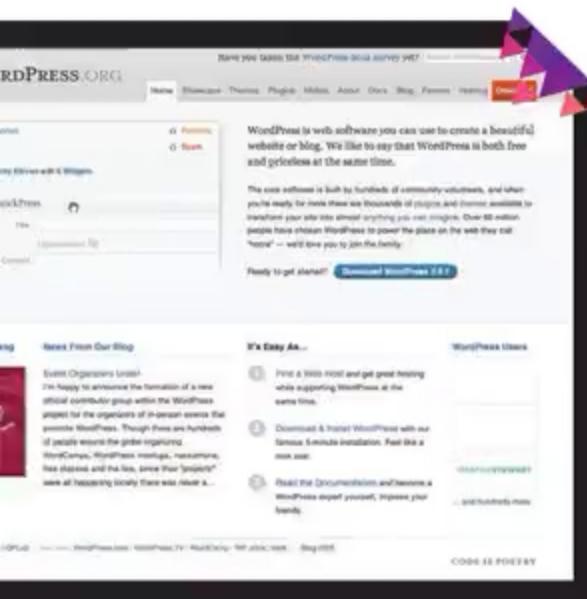


FIREBUG

www.getfirebug.com

Firebug est une extension pour Firefox extrêmement populaire qui transforme le débogage et le profilage CSS et JavaScript en un jeu d'enfant. Toujours à portée de main, Firebug vous permet d'examiner le DOM, de modifier du CSS à la volée et de créer des points d'arrêt. La console vous permet d'exécuter du JavaScript instantanément, remplaçant la vieille méthode qui consistait à lancer des messages d'alerte pour visionner des valeurs lors de l'exécution, vous permettant donc d'entrer des valeurs directement dans la console. Il propose également un système de catalogage d'erreurs parfait, d'excellentes fonctionnalités de recherche, de gestion de cookies, et plus encore. Sans cesse enrichi de nouvelles fonctionnalités et améliorations, Firebug est absolument indispensable à ceux qui testent et déboguent du code dans Firefox.

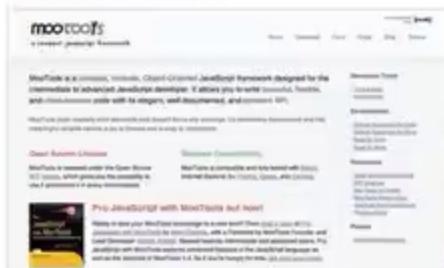




MOOTOOLS

www.mootools.net

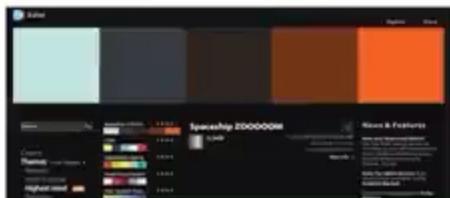
Alternative populaire à jQuery, MooTools propose un framework pour la réalisation de tâches courantes, comme aller chercher un nœud du DOM ou assigner une classe CSS. Comme pour jQuery, ce système est extensible et possède un riche écosystème de plug-ins et d'extensions. Bien qu'il ne soit pas aussi connu que jQuery, MooTools fonctionne de la même manière et reste très pratique pour faire rapidement du développement JavaScript.



ADOBE KULER

kuler.adobe.com

Adobe Kuler est un outil de création de palettes en ligne qui utilise des équations mathématiques pour fournir des palettes selon une couleur principale. Vous pouvez y mettre des photos en ligne pour créer une palette complémentaire, télécharger des fichiers d'échantillons et stocker vos palettes préférées pour les récupérer ultérieurement.



DREAMWEAVER

www.adobe.com/dreamweaver

Dreamweaver est l'outil de Webdesign par excellence. S'il avait la réputation d'être cher, il est maintenant bien plus abordable grâce à Adobe Creative Cloud. La dernière version propose un aperçu en direct propulsé par WebKit, du code en direct et plein de services intégrés, comme la prise en charge des syntaxes jQuery, PHP, ASP.NET et plus encore.



LA SÉLECTION DES EXPERTS



CHRIS SEES
DG de SquareCircle
Media
X-Precise is3emato.com/files/240004/index.html

BrowserStack www.browserstack.com
Layer Cake www.macrabbit.com/layercake



ELIZABETH ROBSON
Auteur de Wickedly Smart

Hype www.tumult.com/hype
DietCoda panic.com
Adobe Shadow
www.adobe.com/shadow



JEFFREY WAY
Rédacteur chez
Nettuts+
Prefixr

www.prefixr.com
LiveReload livereload.com
Laravel laravel.com



DAVID MAY
Designer en chef
chez Wijmo
Theme Roller

jqueryui.com/themeroller
UXPIN & UXPin notepads
www.uxpin.com
ColorSchemer Touch
colorschemer.com/touch_info.php



HAMPTON CATLIN
Inventeur de Sass
Link Conditioner
matgenmel.com/2011/07/25/networklinkconditioner-in-line

Bourbon thoughtbot.com/yourboron
Spracker mooxweb.github.com/spracker



ERIC MEYER
Expert en CSS
BBEdit
barebones.com

Browser/Inspector Combo
various
Photoshop www.adobe.com

Moqups moqups.com

Outil en ligne pour créer des maquettes avancées avant de concevoir un site.

The Responsinator

www.responsinator.com

Visionnez les sites en plusieurs résolutions pour smartphones et tablettes.

Mustache.js github.com/janl/mustache.js

Vous aurez moins de travail à faire grâce à ces templates dépourvus de logique.

WPTouch Pro

www.bravenewcode.com/product/wptouch-pro

Extension WordPress qui fait instantanément une version mobile de votre site.

Patternizer patternizer.com

Un générateur CSS3 en ligne de bandes.

Kendo UI www.kendoui.com

Un framework pour vous aider à faire des applis HTML5.

Coffeescript coffeescript.org

Langage léger compilant en JavaScript.

Codesniffer pear.php.net/package/PHP_CodeSniffer

Cet outil vérifie le code PHP selon une norme définie.

Moodboard Lite

itunes.apple.com/us/app/moodboard-lite/id369796813?mt=8

Appli iPad pour la création de moodboards.

Codosaurus itunes.apple.com/us/app/codosaurus/id382500932?mt=8

Client FTP vous permettant de modifier votre code directement sur le serveur.

Coda www.panic.com/coda

Le fameux éditeur de texte pour Mac, par Panic.

Divvy www.mtzaq.com/divvy

Un outil de gestion d'espace de travail.

Fitvids www.fitvidjs.com

Un plug-in jQuery pour des vidéos intégrées à largeur fluide.

HTML-IPsum www.html-ipsum.com

Créer un texte Lorem Ipsum temporaire facilement et rapidement dans diverses situations HTML.

Sublime Text 2 www.sublimetext.com

Éditeur de texte riche en fonctionnalités.

Markdown

daringfireball.net/projects/markdown

Transformez automatiquement du texte baisé en HTML grâce à markdown.

Video.js

www.videojs.com

Lecteur vidéo dont l'API est la même pour HTML5 et Flash.

AnythingSlider

www.css-tricks.com/examples/AnythingSlider

Une extension jQuery : un diaporama de contenu multi-usage.

BuySellAds

www.buysellads.com

Un réseau publicitaire apprécié des Webdesigners.

NotePad++ www.notepad-plus-plus.org

Le célèbre et puissant éditeur de texte.

SpritePad

www.wearkiss.com/spritepad

Interface en glisser-déposer pour créer des sprites CSS

JS Bin jsbin.com

Un outil de partage et de test de code s'affichant en direct et récemment mis à jour.

JS Hotline javascript.pocket@hotline.com

Un support technique complètement gratuit pour aider les développeurs JavaScript en difficulté.

Zen Coding

code.google.com/p/zen-coding

Un plug-in destiné aux éditeurs de texte.

Git git-scm.com

Un système de contrôle de versions gratuit pour vos projets.

DocHub dochub.io/

Accès immédiat à de la documentation sur CSS, HTML, JavaScript et plus.

HTML5 - Edition for Web Developers

developers.whatwg.org

La spécification HTML5, pour les développeurs.

CSS3 Generator css3generator.com

Un outil qui génère du code pour CSS3.

Animate.css daneden.me/animate

Une bibliothèque d'animations CSS3 prêtes à l'emploi.

Microjs microjs.com/

Moteur de recherche pour des frameworks JavaScript à usage unique.

CSS3 Click Chart css3clickchart.com

Code et liens des fonctionnalités CSS3.

CodePen codepen.io

Un outil de partage de code avec une grande bibliothèque et une prise en charge des préprocesseurs.

VideoSWS praeganz.de/html5video

Une comparaison des fonctionnalités d'une douzaine de lecteurs vidéo HTML5.

Skeleton www.getskeleton.com

Un boilerplate pour un développement de site de type Responsive et adapté au mobile.

Tableau pour images Responsive bit.ly/QMJkCy

Un tableau des fonctionnalités de nombreuses solutions pour images de type Responsive.

LABjs labjs.com

Chargeur de scripts pour améliorer la performance de la page et réduire le blocage de ressources.

RequireJS requirejs.org

Chargeur de scripts et de modules fait pour améliorer la vitesse et le code.

jQuery Mobile jquerymobile.com

Framework Web optimisé pour appareils tactiles.

Ajaxload www.ajaxload.info

Un outil pour créer des GIF animés.

Barre d'outils pour développeurs Web

www.chrispederick.com/work/web-developer

Des outils de développement pour Firefox et Chrome.

Parallax.js

stolkdorff.github.com/Parallax.js

Un framework JavaScript pour créer un défilement parallaxe.

Outils pour Webmasters de Google

www.google.com/webmasters/tools

Outils optimisant la recherche des sites.

Layer Styles www.layerstyles.org

Une interface de styles de calque ressemblant à Photoshop qui vous donnera du code CSS.

HTML5 ★ BOILERPLATE

HTML5 BOILERPLATE

www.html5boilerplate.com

HTML5 Boilerplate propose un framework basique dans lequel on peut déployer un site ou une appli Web HTML5.

Ce système compatible avec tous les principaux navigateurs, y compris avec les anciennes versions d'Internet Explorer, permet en même temps d'utiliser les balises HTML5 modernes comme <article>, <aside> et <header>.

Il permet aussi de faire de l'optimisation pour appareils portables, et donc de développer rapidement pour plusieurs plateformes, dont les smartphones et tablettes. Les autres fonctionnalités utiles incluses comprennent la prise en charge de l'amélioration progressive, des cross-dépendances limitées (vous permettant de retirer des sections entières de code sans vous inquiéter que cela fasse capoter d'autres parties du système) et il fournit, même un fichier htaccess modèle pour installer de la mise en cache et du gzip sur votre serveur.

BASECAMP

www.basecamp.com

Basecamp est un système de gestion de projet en ligne qui vous permet de travailler en collaboration avec des collègues, de répartir des tâches et de suivre l'avancement du projet avec facilité. Ce système fournit des todo lists, des zones de discussion, un dépôt d'éléments et un calendrier partagé. Il fait partie d'une suite d'applications par 37Signals, parmi lesquelles on retrouve Highrise, Backpack et Campfire, qui ensemble forment une suite complète d'outils de gestion.

More people in more places manage more projects on the web today with Basecamp than any other app.

Last week 14,432 companies kicked off new projects using Basecamp. Today it's your turn.

Find out why or Start your first project for free.

EVERNOTE

www.evernote.com

Evernote permet de créer un album virtuel de pages Web, de photos, de texte et de fichiers audio que vous avez trouvés en surfant sur le Web et d'y accéder à partir de n'importe lequel de vos appareils : ordinateur de bureau, téléphone ou tablette. La base de données permet de créer des mots-clés pour rapidement chercher des objets de votre album et les classer par catégories ; elle utilise même de l'OCR pour numériser le texte des photos et des images.

DROPBOX

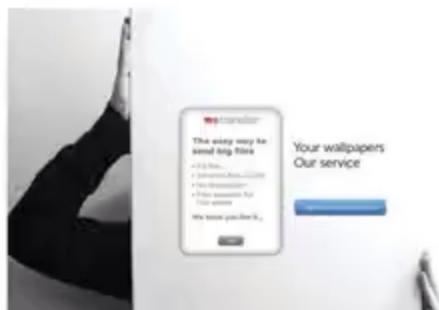
www.dropbox.com

Dropbox est un service gratuit qui permet de stocker des fichiers sur le Web (dans le cloud) et de les synchroniser automatiquement entre vos ordinateurs et autres appareils. Il fonctionne sur Android, iPhone et iPad, ainsi que sur votre ordinateur de bureau, et incite à la collaboration par le partage de dossiers avec vos contacts.

WETRANSFER

www.wetransfer.com

WeTransfer est un service gratuit parmi de nombreux autres permettant de facilement envoyer un fichier trop volumineux pour la messagerie ordinaire. Ce qui distingue ce service en particulier, c'est l'importante limite de taille de fichier, 2 Go, et la possibilité d'envoyer plusieurs fichiers simultanément sans avoir à créer un compte, ce qui le rend idéal pour distribuer vos gros fichiers sur le Web.



RECAPTCHA

www.recaptcha.net

ReCaptcha est un service gratuit qui aide à éviter les arnaques en présentant deux mots scannés à partir de livres, de journaux et de scripts d'émissions de radio ayant été numérisés. Il associe des mots connus à des mots inconnus pour que les internautes prouvent qu'ils ne sont pas des spambots, et le projet de numérisation de Google profite en même temps de traductions gratuites.



CakePHP makes building web applications simpler, faster and requires less code.

Download

Why use CakePHP

- Speed** - CakePHP is designed to be fast. It's built on PHP, which is one of the fastest languages available.
- Security** - CakePHP is designed to be secure. It has built-in protection against SQL injection, cross-site scripting, and other common attacks.
- Flexibility** - CakePHP is designed to be flexible. It can be used to build a wide variety of applications, from simple web pages to complex web services.
- Community** - CakePHP has a large and active community. This means you can find help and support whenever you need it.

CAKEPHP

www.cakephp.org

Faites rapidement des prototypes d'applications Web en PHP grâce à du code standard et à des échafaudages. CakePHP est sous licence du MIT, et beaucoup de choses sont pré-gérées, comme l'authentification, l'accès à la base de données, la mise en cache et la sécurité. CakePHP ayant de nombreux adeptes, le service technique est de qualité.

API BIT.LY

dev.bitty.com

L'API de bit.ly vous permet de créer des liens courts par programmation, comme ce que fait Twitter lorsque vous collez un lien sur son site. Vous pouvez aussi suivre et surveiller l'usage grâce à l'analyse de données Web. C'est un service relativement simple mais incroyablement utile en ces temps modernes de communication sociale limitée en nombre de caractères.

ADOBE AIR

www.adobe.com/air

Adobe AIR vous permet de déployer des applications natives sur plusieurs systèmes d'exploitation tout en utilisant des outils de développement Web habituels comme le HTML, le CSS, JavaScript et Flash. Vous pouvez compiler les applis au format AIR, lequel est ensuite installé par le biais d'Internet directement sur le système d'exploitation de l'hôte, le rendant idéal pour le développement de widgets de bureau.

jQuery **JQUERY**
www.jquery.com

jQuery a débarqué en même temps que l'explosion du développement d'interfaces utilisateur riches, front-end et côté client. Il a contribué à annoncer l'arrivée du HTML5 dans notre quotidien de par son omniprésence. Avant jQuery, il était difficile et souvent extrêmement long de créer des interactions utilisateur cross-browser. jQuery a résolu ce problème en faisant abstraction des différences entre navigateurs grâce à plusieurs méthodes courantes, permettant aux développeurs et aux designers de passer plus de temps à chercher comment proposer la meilleure expérience utilisateur possible et moins à s'inquiéter des détails pratiques de la prise en charge de différents modèles de DOM et moteurs JavaScript. Il a également présenté au public la notion d'enchaînement des commandes, ce qui a résulté en un code bien plus succinct ! Aujourd'hui, jQuery se trouve sur plus de sites que n'importe quelle autre bibliothèque JavaScript, et profite d'un nombre presque illimité de tutoriels, de plug-ins et d'extensions servant à enrichir sa fonctionnalité de base.

LE CHOIX DES EXPERTS

ONDREJ SKACEL

Développeur d'interactivité, Striker Digital
PSPad www.pspad.com

Éditeur de texte léger mais puissant aux fonctionnalités pratiques : client FTP, surlignage de code, générateur de texte temporaire Lorem Ipsum, HTML prédéfini, et bien plus encore.

Window Resizer

hchrome.google.com/webstore/detail/kkelcaakdanhinjdeammilcgefonth?utm_source=chrome-ntp-icon

Windows Resizer est un plug-in pour Google Chrome qui vous permet de tester tranquillement votre site dans des résolutions prédéterminées ou personnalisées.

GSAP

www.greensock.com/v12

Greensock apporte à HTML la facilité d'animation que procure Flash. Animer le DOM devient plus que jamais simple d'usage.

THORD DANIEL HEDENGREN

Auteur, designer et orateur

iPad

apple.com/ipad

iPad est génial pour faire des maquettes fil de fer, surtout quand si vous avez un bon stylet.

Basecamp

basecamp.com

Basecamp est super pour s'organiser. Il vous fera gagner du temps et économiser votre énergie.

GitHub

github.com

GitHub est Git pour le commun des mortels. Génial pour gérer son code et inviter les autres à participer.

TOMI TONTTI

Directeur de l'UX pour White Sheep Isobar,

Finlande

Live View pour iPhone et iPad

www.zambetti.com/projects/liveview

Appli de lecture d'écran à distance géniale et qui

MAGNUS DAHLSTRAND

Clipmenu www.clipmenu.com

BetterSnapTool

itunes.apple.com/us/app/bettersnaptool

iTerm2 www.iterm2.com

MARCEL KORNBUM

Charles charlesprox.com

Liveview zambetti.com/projects/liveview

OmniGraffle www.omnigroup.com/products/omnigraffle

PETE SIMMONS

Firebug getfirebug.com

Wamp wampserver.com/en

Dreamweaver CS6

adobe.com/products/dreamweaver

ROBERT STALEKER

Screenfly quirktools.com/screenfly

Wires quirktools.com/wires

Aviary Image Editor

advanced.aviary.com/tools/image-editor

SCOTT STAAB

Evernote www.evernote.com

Google Image tools www.google.com

WhatTheFont

www.myfonts.com/WhatTheFont

JAKUB SODOMKA

Capture d'écran

chrome.google.com/webstore

Droplr droplr.com/hello

Fontcase

www.bohemiancoding.com/

fontcase

LUBOS BURACINSKY

Bootstrap.js twitter.github.com/bootstrap/index.html

Chrome Sniffer

chrome.google.com/webstore/detail

TexturePackerGUI

www.codeandweb.com/texturepacker

KIERON HOWARD

Symfony2 www.symfony.com

GitHub www.github.com

Terminal sites.google.com

MATT GIFFORD

ColdFusion10 coldfusion.com

Brackets brackets.io

PhoneGap Build API build.phonegap.com/docs/api

reste simple. Visionnez votre design sur un appareil pendant que vous êtes encore en train de le réaliser.

Mobile Design Pattern Gallery

www.mobiledesignpatterngallery.com

Une référence des patrons de conception pour applis mobiles, illustrée de centaines de captures d'écran.

Crayon

en.wikipedia.org/wiki/Pencil

Outil parfait pour rapidement faire à échelle réelle des croquis d'interfaces mobiles et des prototypes sur papier.

ZEH FERNANDO

Développeur supérieur chez firstborn

Charles www.charlesprox.com

Un outil très pratique pour inspecter et manipuler les données transférées sur votre ordinateur et sur un serveur.

Navigateur Chrome

www.google.com/intl/en/chrome/browser

Les outils d'inspection et de débogage de HTML, CSS et JavaScript sont tout bonnement révolutionnaires.

Google Drive

drive.google.com

Très bien pour prendre des notes et les partager avec le reste de l'équipe. Parfois considérée comme la suite de gestion de projet du pauvre, mais elle est très flexible quand on l'utilise bien.

GROUP94

Agence de design belge

JSON json.org

JSON (JavaScript Object Notation) est un format léger d'échanges de données. Facile à lire et à écrire pour les humains, facile à traiter et à générer pour les machines.

Screen Ruler

www.microfox.com

La meilleure solution pour vérifier que tout est positionné au pixel près ! Chez group94, nous l'utilisons depuis le tout début.

Lo Kempixel

lo Kempixel.com

Lo Kempixel propose des largeurs d'images factices aux dimensions de votre choix.

<tutoriels>

Créer une interface 3D interactive avec WebGL

WebGL est une spécification d'affichage 3D pour les navigateurs Web, dont nous allons exploiter la puissance pour créer une interface 3D.

outils | techs | tendances Dreamweaver, un navigateur supportant WebGL
expert Mark Shufflebottom



WebGL existe depuis un moment maintenant, la bibliothèque three.js s'améliorant à chaque nouvelle sortie. Dans l'ensemble, WebGL est extrêmement compliquée, il faut des tonnes de code pour n'obtenir qu'un seul polygone. La bibliothèque three.js saffranchit de tout cela et vous donne accès à de simples commandes JavaScript qui vous permettront, en tant que Webdesigner ou développeur Web, de créer dans le navigateur

d'étonnantes scènes en 3D. La bibliothèque supporte désormais complètement le format COLLADA, qui est un modèle XML, et donc facile à lire pour les navigateurs. Ce format supportant également les animations, n'hésitez pas à incorporer des contenus animés dans votre navigateur depuis votre application 3D.

Dans ce tutoriel, nous allons importer un modèle au format COLLADA et ajouter de l'interactivité aux modèles contenus dans la scène COLLADA globale. Nous attacherons des événements liés à la souris à ces modèles, ce qui nous donnera une interface 3D opérationnelle pour un site Web/une application. À l'heure actuelle, WebGL est supportée par tous les navigateurs majeurs, sauf par Internet Explorer qui ne le prévoit pas car WebGL est basée sur OpenGL (Open Graphics Library) alors que Microsoft utilise DirectX. Cependant, il existe des plug-ins qui font un rendu de WebGL. Veuillez noter que certains navigateurs ne chargeront les modèles que s'ils sont placés sur un serveur Web.

« Dans l'ensemble, WebGL est extrêmement compliquée, il faut des tonnes de code pour n'obtenir qu'un seul polygone. »



01 Pour commencer

La meilleure chose à faire pour commencer est de télécharger three.js depuis GitHub (github.com/mrdoob/three.js). Regardez quelques projets pour vous faire une idée sur WebGL. Copiez le dossier de départ sur votre bureau et ouvrez index.html dans Dreamweaver. Vous trouverez un peu de CSS dedans, ajoutez le code suivant dans la section head.

```
001 <meta name="viewport"
content="width=device-width, user-scalable=no,
minimum-scale=1.0, maximum-scale=1.0">
002 <link href='http://fonts.googleapis.com/
css?family=Merriweather:700' rel='stylesheet'
type='text/css'>
```

02 Contenu

Nous allons ajouter un peu de texte au projet, copiez donc le code ci-dessous dans la section body de la page pour ajouter un titre et une fenêtre. Ils ne seront affichés qu'en cas de survol de certains modèles dans la scène 3D. Modifiez "Votre texte ici" pour avoir du vrai contenu.

```
001 <div id="header"><h1>Discovery Centre</
h1></div>
002 <div class="info"
id="mountain"><h2>Mountain Valley</h2>
003 <p>Your text here.</p></div>
```

03 Copier les infos

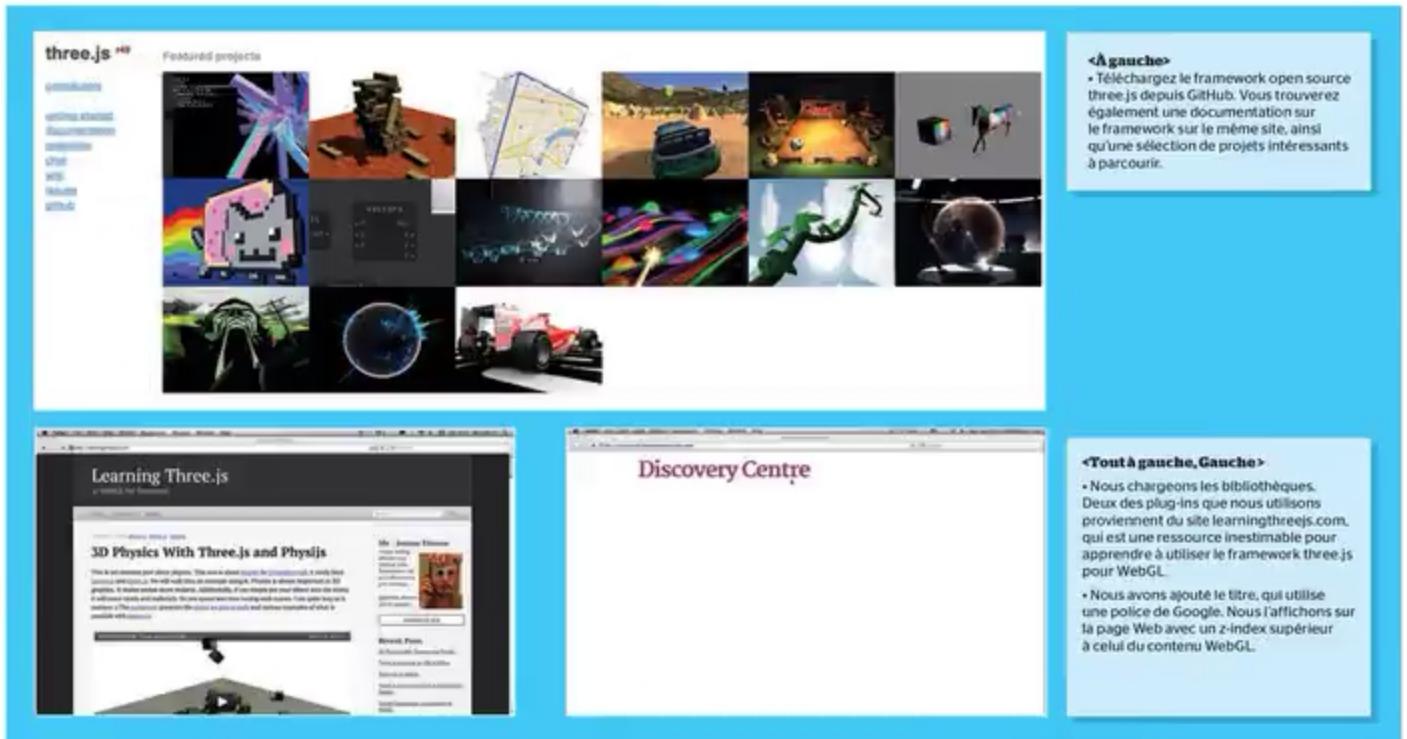
Copiez la div entière avec la classe info et collez-la deux fois en dessous. Changez l'id de la deuxième div par "lac" et l'id de la troisième par "forêt". Ce sont deux zones de contenu cachées au départ qui seront visibles quand l'utilisateur survolera certaines zones de la scène.

```
001 <div class="info" id="forest"><h2>Forest
Trails</h2>
002 <p>Your text here.</p></div>
```

04 Liens vers la bibliothèque

Dans la balise body, ajoutez les lignes suivantes qui chargeront les bibliothèques JavaScript que nous utilisons. La première est la bibliothèque three.js principale, la deuxième une bibliothèque pour charger les modèles COLLADA (fichier XML pour les modèles 3D). Detector est utilisé pour voir si l'utilisateur possède WebGL, et les deux dernières sont des extensions pour ajouter des événements aux objets 3D.

```
001 <script src="js/Three.js"></script>
002 <script src="js/ColladaLoader.js"></
script>
003 <script src="js/Detector.js"></script>
004 <script src='js/threex.domevent.js'></
script>
005 <script src='js/threex.domevent.object3d.
js'></script>
```



05 Détecter WebGL

Utilisation de nouvelles technologies comme WebGL nécessite que vous avertissiez l'utilisateur en cas de problème. Bien que la plupart des navigateurs supportent WebGL, ce n'est pas le cas d'IE, pour lequel il existe cependant des plug-ins. Ajoutez ce code pour détecter WebGL.

```
001 <script>
002 if ( ! Detector.webgl ) Detector.
addGetWebGLMessage();
```

06 Ajouter des variables

Ce n'est sans doute pas la partie la plus excitante de notre code, mais ces variables contiennent des options importantes qui feront fonctionner notre application WebGL. Scene, camera et renderer sont nécessaires pour obtenir une scène WebGL. Nous avons ensuite bien sûr besoin de contenu pour que la scène fonctionne vraiment.

```
001 var scene, camera, renderer, model,
ground, rot;
002 var rotate=true, over=false;
003 var loader = new THREE.ColladaLoader();
004 var mnt, mbox, lk, lbox, fr, fbox;
```

07 Charger la scène

Le bloc de code suivant charge le modèle

COLLADA 3D dans notre scène. La scène est stockée dans la variable model, que nous utiliserons plus tard. La scène est réduite, puis deux fonctions sont appelées. Nous appelons d'abord la fonction init pour initialiser la scène, puis la fonction animate pour animer la scène.

```
001 loader.load( 'scene.dae', function (
collada ) {
002 model = collada.scene;
003 model.scale.x = model.scale.y =
model.scale.z = 0.125;
004 init();
005 animate();
006 } );
```

08 Initialiser la scène

Pour commencer notre projet, nous allons créer la fonction init. La première ligne crée une nouvelle div, qui est ensuite placée dans body. Nous l'utiliserons plus tard pour faire le rendu de la scène. La ligne suivante paramètre une nouvelle scène qui contiendra tout ce que nous devons ajouter, comme les lumières, les modèles et la caméra.

```
001 function init() {
002 var container = document.createElement(
'div' );
003 document.body.appendChild( container );
004 scene = new THREE.Scene();
```

requestAnimationFrame

Vous remarquerez que requestAnimationFrame est utilisée dans le code. Il s'agit d'une API pour éviter aux développeurs d'avoir à utiliser des boucles de type minuteur. Avec cette méthode, le navigateur gère la boucle pour nous. Pratique, non ?

09 Créer la caméra

La caméra est une façon virtuelle de contrôler ce que nous regardons. Il faut trois arguments : le champ de vue, le ratio aspect et la distance à laquelle la caméra peut voir. Ici nous positionnons la caméra et lui disons dans quelle direction regarder, à savoir quasiment au milieu de la scène.

```
001 camera = new THREE.PerspectiveCamera( 40,
window.innerWidth / window.innerHeight, 0.01,
1000 );
002 camera.position.set( -45, 12, 15 );
003 camera.lookAt( new THREE.Vector3( -1, 2,
4 ) );
004 scene.add( camera );
```

10 Ajouter de l'interactivité

Nous allons ajouter un peu d'interactivité aux modèles avec un plug-in de www.learningthreejs.com.



<Depuis le coin supérieur gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre>

- Le paysage de la scène tourne. Quand la souris le survole, le mouvement se ralentit pour que l'utilisateur puisse sélectionner un point d'information.
- Les points d'information sont représentés par des cubes roses dans la scène, avec des événements `mouseover` et `mouseout`.
- Quand la souris passe sur les points d'information, elle déclenche un événement qui active la zone de contenu correspondante, créant un point d'information en rollover à l'écran.
- Quand la souris survole le point d'information de la forêt, le texte correspondant apparaît dans une fenêtre positionnée sur le côté droit.

La première ligne de code permet à la caméra de regarder quel modèle est survolé par la souris. La ligne suivante prend le plan du sol du modèle COLLADA. Nous pouvons alors ajouter des événements de souris pour savoir quand la souris survole ou non la zone, ce qui nous indique quand activer/désactiver la variable rotation qui fait pivoter ou non la scène.

```
001 THREE.Object3D._threeMouseEvent,
camera(camera);
002 ground = model.getChildByName( 'ID276',
true );
003 ground.on('mouseout', function(){
rotate=true;
004 });
005 ground.on('mouseover', function(){
006 rotate=false;
007 });
```

11 Point d'info de la montagne
La première ligne du code prend le point d'information de la montagne depuis le modèle COLLADA et le stocke dans la variable `mnt`. Le texte dans la balise `div` avec l'id montagne est stocké dans la variable `mbox`. Quand l'utilisateur enlève la souris du modèle, `mbox` devient invisible

```
001 mnt = model.getChildByName( 'ID43', true );
002 mbox = document.getElementById("mountain");
003 mnt.on('mouseout', function(){
004     mbox.style.visibility = "hidden";
005     over=false;
006 });
```

12 Montagne mouseover
Quand l'utilisateur passe sa souris sur le point d'information de la montagne, le texte correspondant devient visible dans la balise `div` montagne. De cette façon, nous créons un contenu visible au moment du survol de certaines zones du modèle 3D qui disparaît quand la souris s'en va. La variable `over` est définie comme `true` pour arrêter le mouvement du modèle entier.

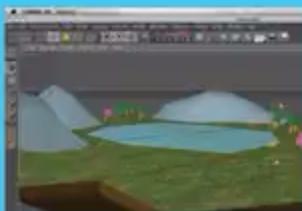
```
001 mnt.on('mouseover', function(){
002     mbox.style.visibility = "visible";
003     over=true;
004 });
```

13 Plus d'interactivité
Comme nous l'avons fait dans l'étape 11, nous stockons le modèle du point d'information du lac dans la variable `lk` et la balise `div` nommée lac dans `lbox`. Quand le pointeur sort du point d'information du lac, la visibilité de la balise `div` lac est désactivée.

Ajouter du contenu aux scènes three.js
Dans les premières itérations du framework three.js, il fallait utiliser `scene.addCamera` pour ajouter des fonctionnalités spécifiques. Maintenant, il existe un `scene.add` générique que vous pouvez utiliser pour ajouter des modèles, des lumières et des caméras.

```
001 lk = model.getChildByName( 'ID25', true );
002 lbox = document.getElementById("lake");
003 lk.on('mouseout', function(){
004     lbox.style.visibility = "hidden";
005     over=false;
006 });
```

14 Survol du lac
Nous utilisons une fois de plus le survol pour activer la visibilité de la balise `div` lac afin que le contenu connecté au lac soit visible à l'écran. Comme vous pouvez le voir, le processus est semblable à la création d'événements de souris dans le DOM classique.



Accéder aux noms des modèles dans le fichier COLLADA

Dans le tutoriel, nous accédons au modèle COLLADA et aux modèles internes spécifiques pour nous donner des points de rollover. Vous aurez sans doute remarqué que ces modèles internes ont des noms un peu basiques, ID25 par exemple. Vous devez vous demander comment faire pour savoir quel nom correspond à quel modèle, ou pourquoi nous avons choisi de tels noms ! La réponse se trouve dans le logiciel que nous avons utilisé pour créer le modèle, à savoir CINEMA 4D. Il permet de nommer chaque modèle, mais malheureusement ces noms disparaissent quand on exporte au format COLLADA. Comme ce format est un framework basé sur le XML, nous avons ouvert le modèle dans un éditeur de texte et recherché pointLac, qui a le nom unique ID25, et avons utilisé cette référence pour y accéder.

```
001 lk.on('mouseover', function(){
002   lbox.style.visibility = "visible";
003   over=true;
004 });
```

15 Accéder au dernier modèle

Comme vous avez certainement tout compris maintenant, vous avez sans doute deviné que le code suivant sert à accéder au modèle pour le point d'information de la forêt, que nous stockerons dans la variable fr. La div associée sera stockée dans la variable fbox. Avec ces variables, nous désactivons la visibilité du texte quand la souris n'est pas sur le modèle.

```
001 fr = model.getChildByName( 'ID34', true );
002 fbox = document.getElementById("forest");
003 fr.on('mouseout', function(){
004   fbox.style.visibility = "hidden";
005   over=false;
006 });
```

16 Dernier rollover

Enfin, nous ajoutons le rollover pour le point d'information de la forêt. Comme précédemment, nous vérifions si la souris est sur le modèle et activons la visibilité du texte pour que les informations soient affichées quand on survole le modèle. C'est la dernière étape de la mise en place des fonctionnalités interactives du site.

```
001 fr.on('mouseover', function(){
002   fbox.style.visibility = "visible";
003   over=true;
004 });
```

17 Illuminer la scène

Notre prochaine section de code ajoute vraiment le modèle COLLADA dans la scène pour qu'il puisse être affiché. Nous créons une lumière d'ambiance d'une couleur gris clair avec une luminosité maximum, représentée par le 1 entre parenthèses. Cette lumière est également ajoutée à la scène. Nous n'avons pas à la positionner car il s'agit d'une lumière d'ambiance pour la scène globale.

```
001 scene.add( model );
002 var ambient= new THREE.AmbientLight(
003   0x333333,1 );
004 scene.add( ambient );
```

18 Ajouter un projecteur

Ce code paramètre un projecteur qui peut être positionné et cibler une zone spécifique. Nous lui donnons une couleur chaude presque blanche et le paramétrons pour qu'il soit plus fort que 1. La lumière est positionnée comme la caméra et pointe vers le centre de la scène. Enfin, la lumière est ajoutée à la scène.

```
001 var light = new THREE.SpotLight( 0xFF0000,
002   1.2 );
003 light.position = camera.position;
004 light.target.position.set( 0, 0, 0 );
005 scene.add( light );
```

19 Rendu de la scène

Pour rendre la scène visible, nous devons faire un rendu pour réellement la dessiner. Notez que le rendu active le lissage des objets pour donner des bords doux aux modèles. La taille du rendu est définie selon les dimensions internes de la fenêtre du navigateur. Le rendu est ajouté au conteneur que nous avons ajouté à l'étape 08.

```
001 renderer = new THREE.WebGLRenderer( {
002   antialias: true } );
003 renderer.setSize( window.innerWidth,
004   window.innerHeight );
005 container.appendChild( renderer.
006   domElement );
007
```

20 Créer l'animation

La fonction animate contient le code qui déplace les modèles à l'écran. La déclaration if vérifie que la souris de l'utilisateur n'est pas sur le modèle ou sur les points d'information. Elle fait ensuite pivoter la scène. Sinon, elle ralentit la rotation pour qu'il soit plus facile de conserver la souris sur les points d'information.

```
001 function animate() {
002   if(rotate==true && over==false){
003     rot=0.005;
004   } else if (rotate==false || over==true){
005     rot=rot+0.95;
006   }
```

21 Mettre l'affichage à jour

Le code final met à jour la position du modèle avec la valeur de la variable rot. Le renderer doit faire un rendu de la scène avec la caméra. La fonction animate est paramétrée pour être appelée à 60 images/seconde avec la fonction requestAnimationFrame. La fonction et le bloc de code sont fermés.

```
001 model.rotation.y+=rot;
002 renderer.render( scene, camera );
003 requestAnimationFrame( animate );
004 }
005 </script>
```

22 Tester le projet

Nous avons terminé d'écrire le code pour ce projet, vous pouvez sauvegarder le fichier et le tester dans votre navigateur. La scène principale va pivoter, et si vous passez le pointeur sur la scène, le mouvement va ralentir doucement. Si vous survolez un des points d'information roses avec la souris, les informations correspondantes apparaîtront dans une fenêtre.



Créer des images pour les écrans haute définition

Les écrans HD étant de plus en plus courants, nous nous devons d'afficher des graphismes qui tirent parti de leurs capacités.



Le dernier iPad a une résolution de 2048 x 1536 pixels à 264 pixels par pouce (ppp), alors que l'iPhone 4 et l'iPhone 4S ont une densité de pixels encore plus importante : 960 x 640 pixels à 326 ppp.

Les appareils d'Apple ne sont pas les seuls à faire de la HD. On peut donc imaginer que bientôt les affichages HD seront la norme sur tous les appareils qui accèdent au Web.

Le problème à l'heure actuelle est que si les textes sont magnifiques sur ces appareils, ce n'est généralement pas le cas pour les images. Les appareils HD ont souvent deux points par pixel CSS, le résultat étant que les images paraissent floues. Heureusement, il existe de nombreuses options pour résoudre ce problème. Nous allons voir ensemble comment les media queries CSS3 et les polices de symboles peuvent nous aider, puis nous nous pencherons sur l'intégration d'images alternatives dans le balisage.

outils | techs | tendances CSS3, HTML5, JS expert Ben Frain

01 Résolution CSS minimale

Les media queries CSS3 peuvent être utilisées pour cibler les écrans HD et afficher différentes images d'arrière-plan selon la densité de pixels de l'appareil. Vous êtes sans doute familier avec la syntaxe des media queries. Si vous voulez montrer deux images, une pour les écrans standard et une pour les appareils HD, vous pouvez utiliser la propriété min-resolution :

```
001 @media (min-resolution: 96dpi) {
002 /* règles pour un écran normal ici */
003 }
004 @media (min-resolution: 192dpi) {
005 /* rules here would only apply to high-
006 resolution screens */
006 }
```

02 Pour les "iAppareils"

Malheureusement, WebKit (iOS, Android, Safari, Chrome et les autres) n'a pas implémenté min-resolution. Il nous faut donc utiliser la propriété propre à WebKit. Elle utilise un système plus simple dans lequel la valeur représente la densité de pixels de l'appareil. Un écran "normal" aura un ratio de pixels de 1. Un iPhone 4, par exemple, pourra quant à lui être ciblé ainsi :

```
001 @media (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2)
002 {
003 /* Règles spécifiques HD Webkit ici */
004 }
```

03 Pour les autres appareils WebKit

Même si la règle préfixée WebKit cible aussi les appareils Android, de nombreux téléphones Android (qui bénéficient également d'un écran HD) n'ont pas exactement la même densité de pixels qu'un iPhone 4, 4S ou que le nouvel iPad (et aucun ne bénéficie de l'affichage Retina). Il est donc bon d'utiliser un seuil inférieur pour inclure plus d'appareils.

```
001 @media (-webkit-min-device-pixel-ratio:
002 1.5) {
003 /* Règles avec un seuil inférieur ici */
004 }
```

04 Mozilla est différent

Autre éditeur, autre expression ! Mozilla utilise une syntaxe assez vieille. Si vous voulez cibler des appareils HD qui utilisent un navigateur Mozilla, comme Firefox, faites bien attention à ce que "min" soit écrit en premier, suivi de deux traits d'union :

```
001 @media (min--moz-device-pixel-ratio: 2) {
002 /* Règles Mozilla ici */
003 }
```

05 Syntaxe pour Opera

Vous n'allez pas le croire, mais Opera aussi utilise une syntaxe différente. Même si elle est assez proche de la version WebKit (bien qu'elle utilise le préfixe -o- au lieu de -webkit-), Opera a opté pour une représentation par ratio de la densité de pixels. Par exemple, au lieu que la valeur soit 2 (comme pour WebKit), elle doit être représentée par 2/1

```
001 @media (-o-min-device-pixel-ratio: 2/1) {
002 /* Règles Opera ici */
003 }
```

06 Qu'en pense le W3C ?

Considérant la prédominance de la version préfixée -webkit- de cette media query, on aurait pu croire que le W3C aurait suivi la marche en instaurant comme standard global pour le Web une version non préfixée de cette syntaxe. Cependant, comme min-resolution existait déjà, ils ont plutôt choisi d'opter pour une nouvelle unité de mesure, les points par pixel, représentée en CSS par dppx (dots per pixel). Voici ce à quoi la syntaxe pourrait bientôt ressembler :

```
001 @media (min-resolution: 2dppx) {
002 /* Règles pour les médias HD prochainement
003 ici */
004 }
```

07 Regroupement des éditeurs

Plaçons toutes les versions éditeur précédentes ainsi que l'implémentation potentielle W3C (dppx) dans une seule expression que nous utiliserons sans crainte pour tous les cas de figure. La propriété user-agent fera le tri gentiment et choisira l'option la plus pertinente quel que soit le navigateur, pour un rendu parfait.

```
001 @media (min-resolution: 192dpi), (-webkit-
002 min-device-pixel-ratio: 2), (min--moz-device-
003 pixel-ratio: 2), (-o-min-device-pixel-ratio:
004 2/1), (min-device-pixel-ratio: 2), (min-
005 resolution: 2dppx) {
```



<À gauche>
 • En altérant la valeur de la densité des pixels, vous incluez plus d'appareils, ce qui peut être intéressant sur de nombreux écrans HD.

<À gauche, en dessous>
 • WebKit ne respecte pas la propriété min-resolution, il n'est donc pas possible de s'en servir sous Safari ou Chrome.

<À gauche>
 • Si vous ne définissez pas une valeur background-size appropriée, une image HD pourrait sortir de son conteneur.

<À gauche, en dessous>
 • Avec background-size définie par contain, l'image d'arrière-plan se redimensionnera correctement avec n'importe quelle taille d'image.

```
002 /* Styles HD ici */
003 }
```

08 Cas pratique

Imaginons que nous voulons deux versions du logo d'un site, une pour les écrans HD et une pour tous les autres. En utilisant notre version multitéditeur de l'étape précédente pour arriver à une parité multinavigateur, voici comment nous pourrions paramétrer une image pour les écrans normaux et une autre pour les affichages à forte densité de pixels :

```
001 .logo {
002   background-image: url('../img/logo.
003   png');
004 }
005 @media (min-resolution: 192dpi), (-webkit-
006   min-device-pixel-ratio: 2), (min--moz-device-
007   pixel-ratio: 2), (-o-min-device-pixel-ratio:
008   2/1), (min-device-pixel-ratio: 2), (min-
009   resolution: 2dppx) {
010   .logo {
011     background-image: url('logo@2x.png');
012   }
013 }
```

09 Adaptation

Ce code affichera la bonne image, mais si nous définissons une image d'arrière-plan HD comme logo et que la div logo dans laquelle elle est intégrée a une taille en pixels inférieure à celle de l'image, elle va dépasser de son conteneur. Heureusement, il existe une propriété CSS3 qui peut résoudre notre problème. Nous pouvons utiliser background-size avec une valeur en pixels ou une valeur contain pour que l'image s'adapte :

```
001 @media (min-resolution: 192dpi), (-webkit-
002   min-device-pixel-ratio: 2), (min--moz-device-
003   pixel-ratio: 2), (-o-min-device-pixel-ratio:
004   2/1), (min-device-pixel-ratio: 2), (min-
005   resolution: 2dppx) {
006   .logo {
007     background-image: url('logo@2x.png');
008     background-size: contain;
009   }
010 }
```

10 Options background-size

La propriété background-size accepte également des valeurs numériques. L'utilisation de pixels pour la taille peut être utile si vous voulez que vos images conservent une taille définie dans un conteneur fluide. La largeur est définie en premier, suivie par la hauteur. Si aucune hauteur n'est donnée, nous supposons qu'elle est auto. Nous pouvons également utiliser un pourcentage, en fonction duquel l'image sera affichée proportionnellement au conteneur.

```
001 .background-size-dimensions {
002   background-size: 300px 300px;
003 }
```

11 Convention d'appellation

Vous aurez remarqué dans l'étape 09 que le nom de fichier du logo pour la version HD est le même que celui de la version standard, sauf que nous lui avons ajouté le suffixe '@2x' avant l'extension de fichier. Il s'agit d'une convention d'appellation utilisée par Apple pour cibler les affichages Retina. Cette convention n'est pas vraiment nécessaire, mais de nombreuses solutions

JavaScript existantes l'utilisent, donc cela vaut peut-être le coup de l'adopter.

```
001 .standard {
002   background-image: url('image.png');
003 }
004 .high-resolution {
005   background-image: url('image@2x.png');
006 }
```

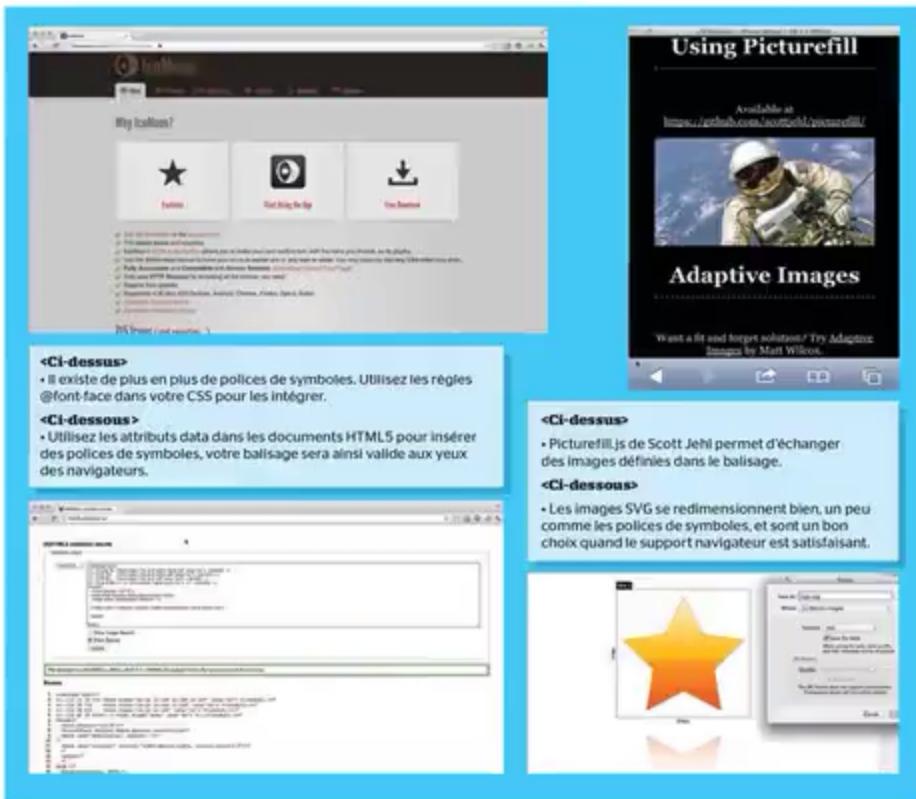
12 Polices de symboles

Si vous voulez fournir des symboles extensibles pour un design, il existe une meilleure solution que les images : les polices de symboles, qui sont de plus en plus nombreuses. Il vous faudra une version de votre police en format WOFF, SVG, EOT et TrueType pour couvrir tous les navigateurs. Vous utiliserez ensuite la règle @font-face pour l'inclure dans votre design.

```
001 @font-face {
002   font-family: 'hr';
003   src: url('fonts/hr.eot');
004   src: url('fonts/hr.eot?#iefix')
```

13 Paramétrer les défauts

Dans cet exemple, nous utilisons des polices d'IcoMoon (qui se trouvent ici : keyamoon.com/icomoon/#toHome), qui sont mappées sur les caractères. Ainsi, nous pouvons les ajouter avec une classe spécifique aux icônes utilisées dans le balisage. Tout d'abord, nous allons définir les styles qui seront spécifiques aux icônes. Cela va couvrir nos besoins partout où les classes sont ordonnées au milieu d'autres classes.



<Ci-dessus>

• Il existe de plus en plus de polices de symboles. Utilisez les règles @font-face dans votre CSS pour les intégrer.

<Ci-dessous>

• Utilisez les attributs data dans les documents HTML5 pour insérer des polices de symboles, votre balisage sera ainsi valide aux yeux des navigateurs.

<Ci-dessus>

• Picturefill.js de Scott Jehl permet d'échanger des images définies dans le balisage.

<Ci-dessous>

• Les images SVG se redimensionnent bien, un peu comme les polices de symboles, et sont un bon choix quand le support navigateur est satisfaisant.



```
001 [class^="icon-"]:before, [class*=" icon-"]
002   :before {
003     font-family: 'hr';
004     font-style: normal;
```

14 Ajout avec les classes

Nous pouvons maintenant ajouter le symbole voulu où nous le voulons en ajoutant la classe correspondante. Le symbole est inséré avant l'élément auquel il est ajouté. Si vous voulez que le symbole apparaisse après, changez simplement le pseudo-élément :before par :after.

```
001 .icon-chrome:before {
002   content: "\21";
003 }
004 .icon-firefox:before {
005   content: "\22";
006 }
007 .icon-opera:before {
008   content: "\23";
009 }
010 .icon-globe:before {
011   content: "\24";
012 }
013 .icon-check-alt:before {
014   content: "\25";
015 }
```

15 Ajouter une ligne de symboles

Ajouter les symboles en ligne sans utiliser de pseudo-élément est une très mauvaise idée sémantiquement parlant car le contenu n'a pas de sens. Si vous voulez le faire, n'oubliez pas d'utiliser les entités de caractère pour chaque nombre, sinon le nombre apparaîtra tel quel. Ici, nous ajoutons tous les symboles sur une même rangée.

```
001 /* CSS */
002 .icon-insert {
003   font-family: 'hr';
004   font-style: normal;
005   speak: none;
006   font-size: 5em;
007 }
008 <!-- HTML -->
009 <p class="icon-insert">&#x21; &#x22; &#x23;
&#x24; &#x25;</p>
```

16 Insérer en tant qu'attribut data

Vous pouvez également utiliser les attributs data pour insérer des polices de symboles. Cela vous permet de garder les symboles en dehors du vrai contenu de la page. Rappelez-vous que tout attribut commençant par "data-" en HTML5 est un code parfaitement valide et qu'il ne dégradera pas le code pour les validateurs.

Insérez les symboles dans le balisage comme dans l'étape précédente, c'est-à-dire avec les entités de caractère.

```
001 /* CSS */
002 [data-icon]:before
003 {
004   font-family: 'hr';
005   content: attr(data-
006     icon);
007   speak: none;
008   font-size: 5em;
```

17 Flexibilité de la police

En utilisant des polices, les symboles vont se redimensionner pour chaque résolution et peuvent être de couleur, avoir des ombres portées et même des valeurs expérimentales comme "-webkit-mask-images" (pour les navigateurs WebKit). Qui plus est, la taille du fichier est minime en comparaison avec l'utilisation d'images. Pour les cinq symboles utilisés ici, la police la plus lourde ne pèse que 8 Ko (avant gzip).

```
001 [class^="icon-"]:before, [class*="
002   icon-"]:before {
003   font-family: 'hr';
004   font-style: normal;
005   speak: none;
006   font-size: 5em;
007   color: green;
008   -webkit-mask-image:
009     -webkit-linear-gradient(white
010       ,rgba(0,0,0,0.7));
011   text-shadow: 0 -1px
012     black;
```

18 Utilisation de Picturefill

Il n'existe actuellement aucune technique pour ajouter des images HD alternatives dans un balisage, pour des photos par exemple. Il existe cependant Picturefill, une solution JavaScript qui suit un procédé de balisage similaire à la balise HTML5 <video>. Après avoir ajouté le fichier Picturefill.JS dans le balisage, des images alternatives peuvent être spécifiées avec des media queries. Vous noterez que la syntaxe est légèrement différente pour la media query.

```
001 <div data-picture data-alt="Une
002   image, dont la source change selon les
003   expressions media query">
004   <div data-src="normal.jpg"></div>
005   <div data-src="high-resolution.
006     jpg" data-media="(min-resolution:
007     192dpi),(min-device-pixel-ratio:
008     2),(min-moz-device-pixel-ratio:
009     2),(min-device-pixel-ratio:
010     2/1),(min-device-pixel-ratio: 2),(min-
011     resolution: 2dppx)"></div>
```

```
004 <!-- Contenu de secours pour les
navigateurs sans JS. Même img src que
pour l'originale -->
005 <noscript></
noscript>
006 </div>
```

19 Adaptative Images

Voilà un bon outil pour porter des images HD sur les sites Web responsive. Allez sur adaptative-images.com et après l'installation (il vous faudra un accès au fichier `.htaccess` de votre serveur), changez la ligne standard de JavaScript par :

```
001 <script>document.
cookie='resolution='+Math.max(screen.
width,screen.height)+("devicePixelRatio
in window ? ","+devicePixelRatio :
",1)+'; path=/';</script>
```

20 Charger des fichiers HD

Quand vous utiliserez Adaptative Images pour des images HD, vous voudrez sans doute restreindre l'accès à certaines d'entre elles. Pour cela, il faut modifier le fichier `.htaccess`. Par exemple, si vous ne voulez pas qu'Adaptative Images redimensionne les images d'un dossier nommé "non-merc" (les adresses de dossier sont relatives à la racine), vous pouvez ajouter la ligne suivante :

```
001 RewriteCond %{REQUEST_URI} !no-merc
```

21 Poser et laisser agir

L'avantage avec Adaptative Images, c'est qu'il fonctionne en réutilisant des images pour les écrans HD quand c'est possible. Par exemple, si vous utilisez un iPhone 4 en format portrait, Adaptative Images va multiplier la valeur de l'appareil (320 px) par la densité de pixels rapportée (2) et utiliser cette valeur (640 px) pour vérifier et utiliser l'image qui correspond à cette taille si possible.



22 Fichiers SVG ?

Si vous avez des fichiers vectoriels, vous pouvez les exporter en fichiers SVG. Comme les polices de symboles, les images SVG (en arrière-plan ou alignées) se redimensionnent bien selon la taille de l'écran et la densité de pixels. Le support navigateur est souvent bon (E9+) et la taille des fichiers est bien inférieure à un équivalent PNG/JPG.

```
001 .svg .logo {
002 background-image: url('logo.svg');
003 }
```

Bibliothèque de code Tout le nécessaire pour utiliser les polices de symboles

Il existe différentes façons d'utiliser les polices de symboles. Elles peuvent être insérées comme attribut `data`, noms de classe ou directement dans le balisage.

Utilisez la déclaration `@font-face` pour inclure la police de symboles, avec différents formats de fichiers pour différents navigateurs.

```
001 @font-face {
002 font-family: 'hr';
003 src: url('fonts/hr.eot');
004 src: url('fonts/hr.eot?#iefix') format('embedded-opentype'),
005 url('fonts/hr.svg#hr') format('svg'),
006 url('fonts/hr.woff') format('woff'),
007 url('fonts/hr.ttf') format('truetype');
008 font-weight: normal;
009 font-style: normal;
010 }
```

Utilisez le sélecteur d'attributs CSS si vous voulez ajouter des symboles avec l'attribut `data-icon`. Ajustez la taille en fonction des situations.

```
001 [data-icon]:before {
002 font-family: 'hr';
003 content: attr(data-icon);
004 speak: none;
005 font-size: 5em;
006 }
```

Pour ajouter des symboles avec les classes, paramétrez les valeurs par défaut avec les sélecteurs d'attribut contenant la sous-chaîne CSS3 et utilisez la propriété `content` pour ajouter les icônes individuelles à chaque classe.

```
001 [class^="icon-"]:before, [class*=" icon-"]:before {
002 font-family: 'hr';
003 font-style: normal;
004 speak: none;
005 font-size: 5em;
006 color: #fff;
007 -webkit-mask-image: -webkit-linear-gradient(white,rgb
ba(0,0,0,0.7));
008 text-shadow:0 -1px black;
009 }
010 .icon-chrome:before {
011 content: "\21";
012 }
```



Créer des boîtes d'onglets avec des boucles multiples pour les thèmes WordPress

Ce tutoriel va vous apprendre à ajouter une boîte d'onglets avec du contenu pour différentes catégories à votre thème WordPress.

outils | techs | tendances WordPress, PHP, HTML, CSS et jQuery
expert Thord Daniel Hedengren

Il y a des jours où l'on voudrait offrir aux internautes plus qu'une simple liste d'articles ou qu'un menu sur la page d'accueil pour qu'ils se plongent vraiment dans notre site Web.

Ce tutoriel va vous apprendre à utiliser une des options qui s'offrent à vous, à savoir la boîte d'onglets. Nous allons créer trois boucles différentes et nous laisserons l'utilisateur passer de l'une à l'autre en utilisant les onglets. Cette technique de boucles multiples peut également être utilisée avec des barres de défilement ou toute autre solution de votre choix. Pour la boîte d'onglets, nous utiliserons jQuery, la bibliothèque JavaScript livrée avec WordPress, très populaire en ce moment.

Avant de commencer le tutoriel, j'aimerais dire quelques mots sur les boîtes d'onglets et sur le défilement des contenus. Il est crucial de bien utiliser ces options, car si elles sont mal intégrées, vous ajoutez non seulement une fonctionnalité que les internautes vont ignorer, mais en plus vous encombrez votre site et l'alourdissez. Les boîtes d'onglets proposant des contenus additionnels ou offrant un accès différent au site mais sans réelle utilité n'ont pas lieu d'être. Il faut également prendre en compte l'aspect mobile et vous assurer que vos boîtes d'onglets fonctionnent correctement si vous les intégrez sur les navigateurs mobiles. Utilisez les boîtes d'onglets et les défilements avec parcimonie, pensez leur utilisation en amont, et tout ira bien. N'oubliez pas que parfois, moins on en fait, mieux c'est.

01 Prendre des décisions

Avant de commencer quoi que ce soit, il faut décider précisément ce que nous voulons faire. Ici, nous allons créer trois boucles séparées qui listeront le contenu de trois différentes parties du site. Pour cela, nous utiliserons les catégories et les mots-clés, à savoir dans notre cas les catégories Films et Superstar, ainsi que les mots-clés Canard et Lapin.

02 Où mettre la boîte

Il faut bien évidemment choisir où mettre la boîte. Pour ce tutoriel, j'ai créé un thème enfant pour le thème Twenty Eleven et j'ai copié le fichier index.php dans le thème enfant pour pouvoir faire des modifications sans risquer de casser le thème lors des mises à jour par l'auteur. Vous pouvez faire comme vous voulez, les fichiers sont disponibles avec ce numéro. Si vous voulez en savoir plus sur les thèmes parents/enfants, vous pouvez consulter le codex WordPress (http://codex.wordpress.org/fr:Thèmes_Enfant) ou lire mon livre, Smashing WordPress: Beyond the Blog, 3e édition.

03 Sérieusement, où avez-vous mis la boîte ?

Nous voulons que la boîte soit juste au-dessus du contenu, prévoyez donc de l'ajouter sous `div#content` dans index.php. Cherchez le code suivant dans index.php, juste sous la partie `get_header()`.

```
001 <div id="primary">
002 <div id="content" role="main">
003
004 <!-- LA BOÎTE D'ONGLETS SERA ICI -->
```

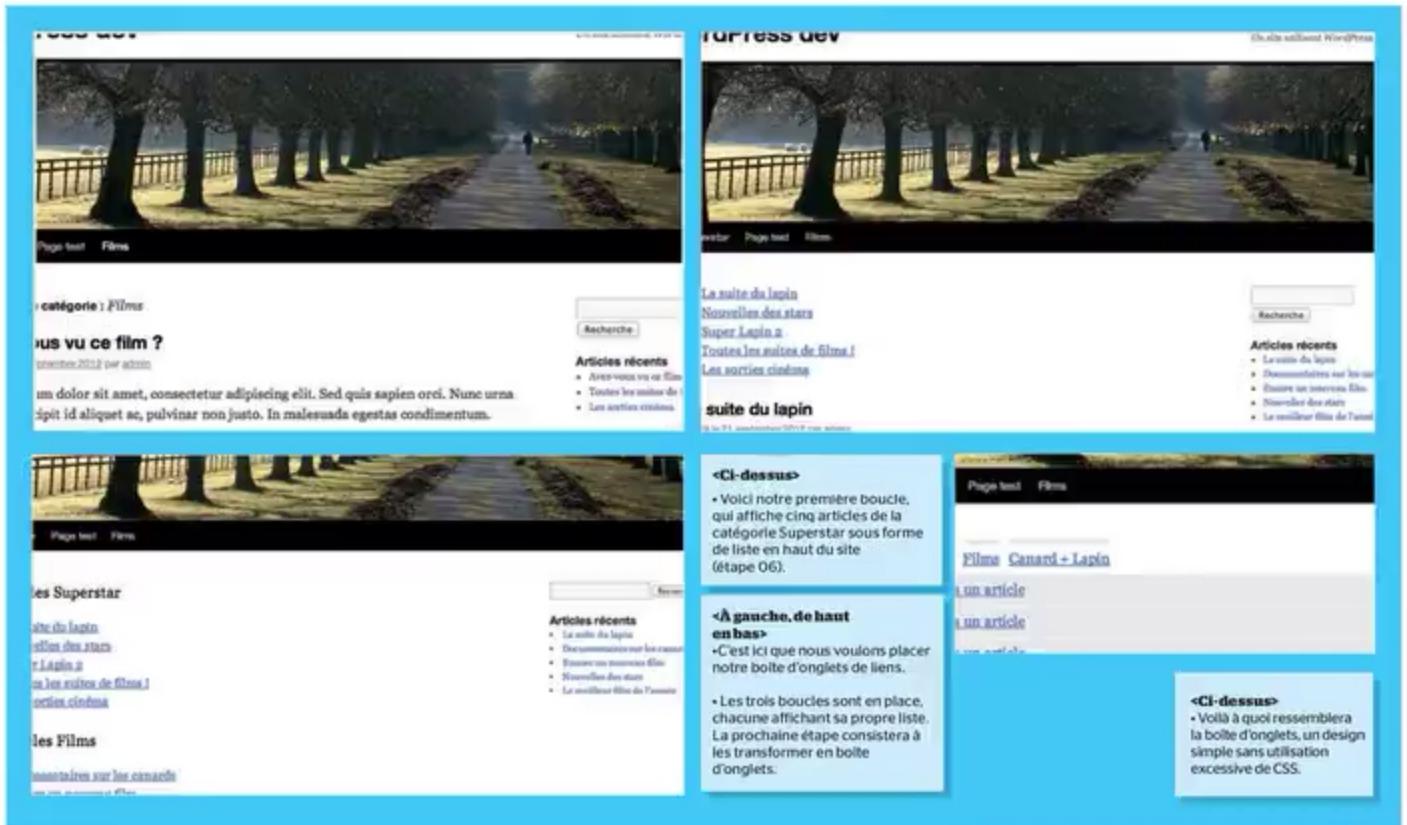
04 Créer une nouvelle boucle

Commençons par créer une nouvelle boucle. Pour ce faire, nous allons utiliser WP_Query, puis nous le réinitialiserons afin qu'il n'interfère pas avec les autres boucles du site. Nous passerons les arguments à \$superstar puis nous ferons boucler le contenu, comme suit :

```
001 <?php
002 // Arguments for WP_Query
003 $args = array(
004     'category_name' =>
'superstar',
005     'showposts' => 5
006 );
007 // La nouvelle boucle dans
$superstar
008 $superstar = new WP_Query( $args
);
009 while ( $superstar->have_posts()
) : $superstar->the_post(); ?>
010 <!-- Boucle ici -->
011 <?php
012 // Fin de la boucle
013 endwhile;
```



Créer des boîtes d'onglets avec des boucles multiples pour les thèmes WordPress



```
014 // Réinitialisation de la requête
015 wp_reset_postdata();
016 ?>
```

Cette boucle ira chercher les cinq derniers articles de la catégorie Superstar.

05 Remplir la nouvelle boucle

Il nous faut maintenant ajouter des sorties. Regardez le code de l'étape précédente : nous allons remplacer le commentaire "Boucle ici" par des liens vers les articles. Comme nous mettrons ces liens dans une liste, ils seront placés chacun dans une balise .

```
001 <li>
002 <a href="<?php the_permalink();
003 ?>" title="<?php the_title_attribute();
004 ?>">
005 <?php the_title(); ?>
006 </a>
007 </li>
```

06 Juste comme il faut

Ajoutons ceci dans notre boucle, avec un conteneur div et une liste ul, comme suit :

```
001 <div id="tabbed-box">
002 <ul>
003 <?php
004 // Arguments pour WP_Query
005 $args = array(
006 'category_name' =>
007 'superstar',
008 'showposts' => 5
009 );
010 // La nouvelle boucle contenue
011 dans $superstar
012 $superstar = new WP_Query( $args );
013 while ( $superstar->have_posts() ) : $superstar->the_post(); ?>
014 <li>
015 <a href="<?php the_permalink(); ?>" title="<?php the_title_attribute(); ?>">
016 <?php the_title(); ?>
017 </a>
018 </li>
019 <?php
020 // Fin de la boucle
021 endwhile;
022 // Réinitialisation de la
```

Éviter query_posts()
Même s'il est tout à fait possible de créer des boucles multiples en utilisant query_posts(), évitez autant que possible de le faire, car query_posts() est fait pour effectuer de petites modifications dans la boucle principale.

```
requête
021 wp_reset_postdata();
022 ?>
023 </ul>
024 </div>
```

07 Ne pas oublier le reset

Pourquoi faut-il réinitialiser les données ? Pour éviter d'obtenir une requête altérée pour les boucles suivantes, car c'est souvent très compliqué à réarranger. Utilisez donc wp_reset_postdata() après vos boucles.

08 Créer une autre boucle

Nous allons maintenant créer la seconde boucle, avec cinq articles issus de la catégorie Films. Vous

<Dans le sens des aiguilles d'une montre>

- Le thème enfant que nous venons de créer, vu depuis l'interface admin de WordPress.
- La boîte d'onglets fonctionne, mais nos boucles ne sont pas encore implémentées à l'intérieur.
- Une boîte d'onglets implémentée et complètement opérationnelle.
- The jQuery and tabbedbox.js additions to the head section here is from our function in functions.php.

<Ci-dessus>

- Affichage d'un onglet actif.

Faire la queue
 Utiliser les méthodes WordPress de mise en queue des JavaScript permet de s'assurer que la plateforme charge les éléments dans le bon ordre.

reconnaitrez sans aucun doute le code, le seul changement par rapport à la boucle Superstar étant la catégorie et l'utilisation de \$films au lieu de \$superstar.

```
001 <?php
002 // Arguments pour WP_Query
003 $args = array(
004     'category_name' => 'movies',
005     'showposts' => 5
006 );
007 // La nouvelle boucle contenue dans
008 $movies
009 $movies = new WP_Query( $args );
010 while ( $movies->have_posts() ) :
011     $movies->the_post(); ?>
012     <li>
013         <a href="<?php the_permalink(); ?>"
014             title="<?php the_title_attribute(); ?>"
015             <?php the_title(); ?>
016         </a>
017     </li>
018 <?php
019 // Fin de la boucle
020 endwhile;
021 // Réinitialisation de la requête
022 wp_reset_postdata();
023 ?>
```

```
019 wp_reset_postdata();
020 ?>
```

09 Utiliser les mots-clés plutôt que les catégories

Pour notre troisième et dernière boucle, nous voudrions afficher cinq articles marqués avec les mots-clés canard ou lapin. Pour ce faire, nous allons simplement enlever l'argument catégorie et le remplacer par un argument pour les mots-clés qui acceptera les articles marqués avec canard et/ou lapin. Les deux fonctionneront, ou juste un seul.

```
001 <?php
002 // Arguments pour WP_Query
003 $args = array(
004     'tag' => 'duck,rabbit',
005     'showposts' => 5
006 );
007 // La nouvelle boucle contenue dans
008 $duckrabbit
009 $duckrabbit = new WP_Query( $args );
010 while ( $duckrabbit->have_posts() ) :
011     $duckrabbit->the_post(); ?>
012     <li>
013         <a href="<?php the_permalink();
014             ?>" title="<?php the_title_attribute(); ?>"
015             <?php the_title(); ?>
016         </a>
017     </li>
018 <?php
019 // Fin de la boucle
020 endwhile;
021 // Réinitialisation de la requête
022 wp_reset_postdata();
023 ?>
```

10 Trois boucles

Nous avons maintenant trois boucles différentes, chacune dans une liste séparée. Ajoutez un en-tête au-dessus des listes d'articles pour qu'on les différencie bien les unes des autres. Voici le code complet, avec les balises div et ul autour de chaque boucle pour que les listes fonctionnent correctement.

```
001 <div id="tabbed-box">
002 <!-- Première boucle, 5 articles de la
003     catégorie SUPERSTAR -->
004 <h3>5 Superstar Posts</h3>
005 <ul>
006 <?php
007     // Arguments pour WP_Query
008     $args = array(
009         'category_name' => 'superstar',
010         'showposts' => 5
011     );
012     // La nouvelle boucle contenue dans
013     $superstar
014     $superstar = new WP_Query( $args );
015     while ( $superstar->have_posts() ) :
016         $superstar->the_post(); ?>
017         <li>
018             <a href="<?php the_permalink();
019                 ?>" title="<?php the_title_attribute(); ?>"
020                 <?php the_title(); ?>
021             </a>
022         </li>
023 <?php
024 // Fin de la boucle
025 endwhile;
026 // Réinitialisation de la requête
027 wp_reset_postdata();
028 ?>
```

Créer des boîtes d'onglets avec des boucles multiples pour les thèmes WordPress

```

025 </ul>
026 <! Deuxième boucle, 5 articles de la
catégorie FILMS -->
027 <h3>5 Articles Posts</h3>
028 <ul>
029 <?php
030 // Arguments pour WP_Query
031 $args = array(
032 'category_name' => 'movies',
033 'showposts' => 5
034 );
035 // La nouvelle boucle contenue dans
$movies
036 $movies = new WP_Query( $args );
037 while ( $movies->have_posts() ) :
$movies->the_post(); ?>
038 <li>
039 <a href="<?php the_permalink();
?>" title="<?php the_title_attribute(); ?>"
040 <?php the_title(); ?>
041 </a>
042 </li>
043 <?php
044 // Fin de la boucle
045 endwhile;
046 // Réinitialisation de la requête
047 wp_reset_postdata();
048 ?>
049 </ul>

050 <!--Troisième boucle, 5 articles avec les
mots-clés CANARD et/ou LAPIN -->
051 <h3>5 Articles Canard et/ou Lapin</h3>
052 <ul>
053 <?php
054 // Arguments pour WP_Query
055 $args = array(
056 'tag' => 'canard, lapin' ,
057 'showposts' => 5
058 );
059 // La nouvelle boucle contenue dans
$canardlapin
060 $canardlapin = new WP_Query( $args);
061 while ( $canardlapin->have_posts() )
: $canardlapin->the_post(); ?>
062 <li>
063 <a href="<?php the_permalink(); ?>
" title="<?php the_title_attribute(); ?>"
064 <?php the_title(); ?>
065 </a>
066 </li>
067 <?php
068 // Fin de la boucle
069 endwhile;
070 // Réinitialisation de la requête
071 wp_reset_postdata();
072 ?>
073 </ul>
074</div>

```

11 Le design de la boîte d'onglets
 Pour cet exemple, nous allons utiliser une boîte d'onglets simple dans laquelle chaque titre d'onglet sera placé sous une ligne épaisse. L'onglet actif se verra attribué une ligne noire et les onglets inactifs une ligne gris clair. L'onglet affichera une simple liste d'articles, séparés par des lignes. En somme, un design très simple. Vous pouvez bien sûr créer ce que vous voulez, tout est fait en CSS.

12 Le balisage de la boîte d'onglets
 Le balisage pour la boîte d'onglets est très simple. Nous aurons un ul #tabs dans une balise li pour chaque lien. Nous aurons aussi trois conteneurs div, contenant chacun le contenu de chaque onglet.

```

001 <ul id="tabs">
002 <li id="tab-content-superstar"
class="tab-item active-tab">
003 <a href="javascript:viewTab('content-
superstar');">Superstar</a>
004 </li>
005 <li id="tab-content-movies" class="tab-
item">
006 <a href="javascript:viewTab('content-
movies');">Movies</a>
007 </li>
008 <li id="tab-content-canardlapin"
class="tab-item">
009 <a href="javascript:viewTab
('content -canardlapin');">Canard + Lapin</a>
010 </li>
011 </ul>
012 <div id="tabbed-box">
013 <div id="content-superstar" class="tab-
-content">
014 Contenu de l'onglet Superstar.
015 </div>
016 <div id="content-films" class="tab-
content" style="display: none;">
017 Contenu de l'onglet Films.
018 </div>
019 <div id="content-canardlapin" class="tab-
content" style="display: none;">
020 Contenu de l'onglet Canard + Lapin.
021 </div>
022 </div>

```

13 Ajout de CSS
 La balisage seul ne produira pas ce que nous avons planifié, voici donc le CSS nécessaire :

```

001 ul#tabs {
002 float: left;
003 width: 100%;
004 margin: 0;
005 padding: 0;
006 list-style: none;
007 }

```

```

008
009 li.tab-item {
010 float: left;
011 margin-bottom: -1px;
012 margin-right: 10px;
013 padding: 5px 0;
014 border-top: 5px solid #eee;
015 }
016
017 li.active-tab {
018 border-top-color: #000;
019 }
020
021 div#tabbed-box {}
022
023 div.tab-content {
024 float: left;
025 width: 100%;
026 margin-bottom: 30px;
027 background-color: #eee;
028 }
029
030 div.tab-content ul {
031 margin: 0;
032 padding-top: 5px;
033 }
034
035 div.tab-content ul li {
036 margin-bottom: 5px;
037 padding: 0 10px 5px 10px;
038 border-bottom: 1px solid #f8f8f8;

```

Boîtes d'onglets et sections widgets

Vous pouvez faire toutes sortes de choses avec les boîtes d'onglets et les techniques présentées dans ce tutoriel. Les sections widgets sont très flexibles et il existe une multitude de widgets disponibles sous forme de plug-ins pour WordPress. De par leur facilité d'utilisation, les widgets pourraient mieux correspondre à vos besoins que les boucles. Créez simplement une zone widget dédiée par onglet (dans fonctions.php, comme d'habitude), puis utilisez `dynamic_sidebar()` pour les intégrer à la place des boucles. Cela vous permettra de déposer des widgets dans les différents onglets, et d'offrir ainsi les fonctionnalités que vous voulez. Vous pouvez même aller encore plus loin et faire de chaque widget un onglet, même si cela signifie modifier un peu le JavaScript et le balisage.

```
039 list-style: none;
040 }
041
042 div.tab-content ul li:last-child {
043 border-bottom-width: 0;
044 padding-bottom: 0;
045 }
```

14 Charger jQuery

Le JavaScript utilisé pour cette boîte d'onglets nécessite jQuery. Il faut donc vous assurer que jQuery est bien chargé. Pour cela, allez dans `functions.php` car c'est plus propre que d'ajouter des choses dans la section `head` de `header.php`. Ajoutez simplement `wp_enqueue_script()`, comme WordPress est livré avec jQuery, il vous faut juste passer 'jquery' en argument.

```
001 wp_enqueue_script( 'jquery' );
```

15 Mettre jQuery

Pour mettre jQuery en queue correctement, il faut que nous créions une fonction qui va ajouter un crochet sur le hook `wp_enqueue_scripts`, incluant ainsi correctement le script comme WordPress le veut. Dans `functions.php`, nous allons créer la fonction `wd_200_scriptloader()` qui contiendra tous les scripts dont nous avons besoin, puis nous l'attacherons au hook avec `add_action()`.

```
001 function wd200_scriptloader() {
002 // Enqueue le script
003 wp_enqueue_script( 'jquery' );
004 }
005 add_action( 'wp_enqueue_scripts', wd200_scriptloader );
```

16 Le JavaScript nécessaire

Il nous faut maintenant un autre script pour la vraie boîte d'onglets. Ce script change les éléments affichés dans les onglets et applique la classe `active-tab` sur l'onglet actif.

```
001 //Fonction pour voir l'onglet
002 function viewTab(tabId) {
003 // Prend tous les éléments enfants de "tabbed-box"
004 var elements = jQuery('#tabbed-box')
                    .children();
005 // Boucle sur tous
006 jQuery.each(elements, function(index, value) {
007 // Onglet cliqué
008 if (jQuery(this).attr('id') == tabId) {
009 // Montre l'élément
010 jQuery(this).css({ 'display' : 'block'
});
011 // S'assure que le CSS est correct pour l'onglet
012 jQuery('#tab-' + jQuery(this).attr('id')).addClass('active-tab');
```

```
013 }
014 // Onglet non cliqué
015 else {
016 // Cache l'onglet
017 jQuery(this).css({ 'display' : 'none'
});
018 // S'assure que le CSS est correct pour l'onglet
019 jQuery('#tab-' + jQuery(this).attr('id')).removeClass('active-tab');
020 }
021 });
```

17 Inscrire le script tabbedbox.js

Nous pourrions juste l'inclure dans la section `head`, mais ce ne serait pas une bonne solution. Enregistrons le script avec `wp_register_script()` pour que WordPress puisse l'utiliser. Le premier paramètre est le nom que nous utiliserons pour l'inclure plus tard, le second nous indique où le script se trouve. Vous noterez l'utilisation de `get_stylesheet_directory_uri()`, qui fonctionne à la fois avec les thèmes parents et enfants. Le script est dans le dossier `js` du thème.

```
001 wp_register_script( 'tabbedbox_script',
get_stylesheet_directory_uri() . '/js/tabbedbox.js' );
```

18 Mettre le JavaScript en queue correctement

Maintenant, nous devons simplement ajouter l'inscription du script à la fonction que nous avons créée dans l'étape 15, puis mettre le script dans la queue, et tout devrait se charger correctement.

```
001 function wd_200_scriptloader() {
002 // Enregistre le script
003 wp_register_script( 'tabbedbox_script',
get_stylesheet_directory_uri() . '/js/tabbedbox.js' );
004 // Enqueue le script
005 wp_enqueue_script( 'tabbedbox_script' );
006 // Enqueue le script
007 wp_enqueue_script( 'jquery' );
008 // Enqueue le script
009 wp_enqueue_script( 'jquery' );
010 add_action( 'wp_enqueue_scripts', wd_200_scriptloader );
```

19 Une boîte d'onglets opérationnelle

Quelle belle boîte d'onglets ! Malheureusement, il n'y a rien dedans que vous puissiez montrer à vos grands-parents... Il va donc falloir ajouter les boucles que nous avons créées précédemment. Tout d'abord, ajoutez une autre div conteneur pour envelopper le tout, donnez-lui l'id `tabbed-box-container` et ajoutez le code suivant dans `style.css` :

```
001 #tabbed-box-container {
002 width: 100%;
003 display: block;
004 }
```

20 Ajouter les boucles

Pour cela, il suffit de copier/colier la boucle correspondante à chaque onglet dans la div conteneur du contenu des onglets. Voici en référence la boucle de la catégorie `Superstar`. Vous remarquerez la suppression du header `h3` qui n'a plus lieu d'être car nous avons une indication visuelle de l'onglet actif.

```
001 <!--Première boucle, 5 articles de la catégorie SUPERSTAR -->
002 <div id="content-superstar" class="tab-content">
003 <ul>
004 <?php
005 // Arguments pour WP_Query
006 $args = array(
007 'category_name' =>
'superstar',
008 'showposts' => 5
009 );
010 // La nouvelle boucle contenue dans $superstar
011 $superstar = new WP_Query(
$args);
012 while ( $superstar->have_posts() ) :
$superstar->the_post(); ?>
013 <li>
014 <a href="<?php the_permalink(); ?> " title="<?php the_title_attribute(); ?> ">
015 <?php the_title(); ?>
016 </a>
017 </li>
018 <?php
019 // Fin de la boucle
020 endwhile;
021 //Réinitialisation de la requête
022 wp_reset_postdata();
023 ?>
024 </ul>
025 </div>
```

21 Dans toute sa splendeur

Voilà, tout est là. Le code complet pour la boîte d'onglets est sur le CD, avec les boucles et tout le reste.

22 Sauvegarder et tester

Vous trouverez le code fini en tant que thème enfant sur le CD. Le thème est gratuit et peut être utilisé à votre guise. N'hésitez pas à prendre des éléments dedans et à construire votre propre thème. Rappelez-vous cependant que vous devez avoir le thème parent installé (dans notre cas, `Twenty Ten`) pour qu'un thème enfant fonctionne.

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



Construire une appli HTML5 pour trouver des amis : partie 1

HTML5 propose des API formidables qui permettent aux développeurs Web de créer des sites intelligents avec des technologies de géolocalisation.

outils | techs | tendances PHP, MySQL, HTML5, CSS3
expert Sam Hampton-Smith



Une étude récente a montré que la France a un taux de pénétration des smartphones de plus de 45% et que 29% des sondés comptaient acquérir un smartphone dans l'année. C'est une excellente nouvelle pour nous, les développeurs Web, car nous pouvons vraiment

commencer à tirer profit des nombreuses fonctionnalités uniques de ces appareils, construire de nouveaux sites Web et applications excitants pour les smartphones. L'un des avantages

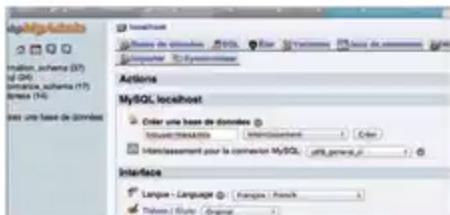
des smartphones récents est qu'ils supportent d'emblée le HTML5, et dans ce tutoriel en deux parties, nous utiliserons une autre option, le GPS, en association avec l'API de géolocalisation HTML5 pour construire une application destinée à trouver des amis, dans la veine de l'appli iPhone "Localiser mes amis" d'Apple. Ce mois-ci, nous allons paramétrer la partie serveur nécessaire pour supporter notre app, dont une base de données, les mesures de sécurité et les bases pour autoriser les utilisateurs à partager leurs détails avec leurs amis. Le mois prochain, nous nous connecterons à l'API de géolocalisation que nous utiliserons pour indiquer la situation géographique de nos utilisateurs.

5



01 Créer une base de données

Pour fonctionner, notre application Web aura besoin d'une base de données, de scripts côté serveur et côté client. Nous allons commencer par créer la base de données : pour ce projet, nous avons opté pour le système MySQL. Créez une nouvelle base de données sur votre serveur Web et nommez-la "trouvermesamis". Demandez à votre hébergeur si vous ne savez pas comment accéder à votre base de données MySQL.



02 Créer une table utilisateur

La principale fonction de notre appli sera de trouver la position géographique de vos amis sur une carte. Pour ce faire, il nous faut un endroit où stocker les données : une table utilisateur. Elle servira à stocker à la fois les informations de l'utilisateur, comme son nom et son adresse e-mail, et le dernier lieu fréquenté exprimé en latitude et longitude.



03 Ajouter des champs

En plus des champs que nous avons déjà mentionnés, il nous faudra un identifiant et un mot de passe pour chacun des utilisateurs, ainsi qu'un marqueur leur permettant de garder privée leur position géographique. Bien que ce ne soit pas nécessaire (ils peuvent simplement quitter la page Web), il vaut mieux informer les utilisateurs de la procédure à suivre pour protéger leur vie privée.



```
001 CREATE TABLE 'trouvermesamis'.
'utilisateurs' (
002 'idutilisateur' INT NOT NULL AUTO_
INCREMENT,
003 'prenom' VARCHAR( 100 ) NOT NULL,
004 'nomdefamille' VARCHAR( 100) NOT NULL,
005 'email' VARCHAR( 255 ) NOT NULL,
006 'motdepasse' VARCHAR( 100 ) NOT NULL,
```

```
007 'latitude' DOUBLE NOT NULL,
008 'longitude' DOUBLE NOT NULL,
009 'cacherlocation' INT NOT NULL,
010 PRIMARY KEY ( 'idutilisateur' )
011 ) ENGINE = MYISAM
```

04 Un mot sur la sécurité

Pour tester, vous pourriez être tenté de stocker les mots de passe utilisateur en texte brut. Ne le faites surtout pas. Quand il sera temps de stocker des données dans notre table, veillez à utiliser un hachage MD5 pour encoder les données du mot de passe. Il est crucial de penser à la sécurité à chaque étape.



05 Une table de recherche

Pour définir les liens entre les utilisateurs, il nous faut une seconde table pour stocker les relations entre un utilisateur et ses amis approuvés. Pour ce que soit plus convivial, nous allons permettre aux utilisateurs d'approuver des amis pour une période limitée dans le temps. Nous créerons donc un champ pour stocker une date d'expiration d'autorisation.

```
001 CREATE TABLE 'friendfinder'. 'friends' (
002 'idutilisateur' INT NOT NULL ,
003 'idami' INT NOT NULL ,
004 'expire' DATETIME NOT NULL
005) ENGINE = MYISAM ;
```



06 Amitié non réciproque

À vous de décider si vous voulez désigner votre appli pour qu'elle autorise automatiquement dans les deux sens quand un utilisateur valide l'accès d'un ami, mais nous vous suggérons la validation individuelle des amis par chaque utilisateur pour un maximum de sécurité. Cela signifie que, lorsqu'une recherche sera effectuée plus tard, il sera important de savoir qui a validé qui, plutôt que de savoir uniquement qui est connecté à qui.

07 Formulaires d'inscription

Il nous faut fournir un formulaire ou du moins une méthode pour que les utilisateurs s'inscrivent sur notre site. Commençons par créer un formulaire HTML basique pour récupérer les informations des utilisateurs. Gardez en tête que nous devrons créer des éléments de formulaire pour toutes les données que nous avons définies dans la table utilisateur. Sauvegardez votre page HTML en tant qu'"inscription.php" en prévision de l'étape suivante !

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="UTF-8">
005 <title>Trouver mes amis - Créer un
compte</title>
006 </head>
007 <body>
008 <form action="inscription.php"
method="post">
009 <label>Prénom <input type="text"
name="prenom" placeholder="Prénom"
/><span>Saisissez votre prénom</span></label>
010 <label>Nom de famille <input type="text"
name="nomdefamille" placeholder="Nom de
famille" /><span>Saisissez votre nom de
famille</span></label>
011 <label>Email <input type="text"
name="email" placeholder="Adresse email"
/><span>Saisissez une adresse email valide</
span></label>
012 <label>Mot de passe <input type="text"
name="motdepasse" /><span> 6 caractères
minimum</span></label>
013 <label>&nbsp;<input type="submit"
value="S'inscrire à Trouver mes amis" /></
label>
014 </form>
015 </body>
016 </html>
```

08 Stocker les données

Le formulaire que nous avons créé n'envoie les données nulle part. Ajoutons donc du PHP en haut de la page qui gèrera les données postées et qui les écrira dans la base de données. Ajoutez le code suivant pour implémenter simplement le procédé. Remplacez les détails de connexion par votre propre base de données MySQL.

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="UTF-8">
005 <title>Trouver mes amis - Créer un
compte</title>
006 </head>
007 <body>
008 <?php
```

```
009 if (isset($_POST['renom'])
&& isset($_POST['surname']) && isset($_
POST['nomdefamille']) && isset($_
POST['motdepasse'])) {
```

Maintenant que le formulaire a été soumis, nous allons créer le compte dans la base de données.

```
001 $prenom = $_POST['prenom'];
002 $nomdefamille = $_
POST['nomdefamille'];
003 $email = $_POST['email'];
004 $motdepasse = $_POST['motdepasse'];
005
006 $db = mysql_connect("localhost",
"trouvermesamis", "dbpassword") or die("ERREUR:
impossible de se connecter au serveur de la
base de données.");
007 mysql_select_db("trouvermesamis",$db) or
die("ERREUR : impossible de se connecter à la
base de données.");
008
009 $sql = "INSERT INTO users (prenom,
nomdefamille, email, motdepasse) VALUES
('$prenom', '$nomdefamille', '$email',
'$motdepasse')";
010 $result = mysql_query($sql) or
die("ERREUR: requête impossible sur la base de
données. <!--'$.sql.'-->");
011 mysql_close();
012
013 }else {
014 ?>
015 <form action="inscription.php"
method="post">
016 <label>Prénom <input type="text"
name="prenom" placeholder="Prénom"
/><span>Saisissez votre prénom</span></label>
017 <label>Nom de famille <input
type="text" name="nomdefamille"
placeholder="Nom de famille" /><span>Saisissez
votre nom de famille</span></label>
018 <label>Email <input type="text"
name="email" placeholder="Adresse email"
/><span>Saisissez une adresse email valide</
span></label>
019 <label>Mot de passe <input type="text"
name="motdepasse" /><span> 6 caractères
minimum</span></label>
020 <label>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<input type="submit"
value="S'inscrire à Trouver mes amis" /></
label>
021 </form>
022 <?php } ?>
023 </body>
024 </html>
```

09 Vérification d'erreur

Comme pour toute saisie par un utilisateur, nous devons nous assurer de la validité des informations avant

de les écrire dans la base de données, et surtout pour nous protéger contre des attaques par injection SQL. Pour ce faire, nous utiliserons quelques méthodes utilitaires pour nettoyer les données et les valider. Mettez votre code à jour pour qu'il corresponde à nos changements. Le code pour cette étape se trouve sur le CD.

10 Créer un formulaire de connexion

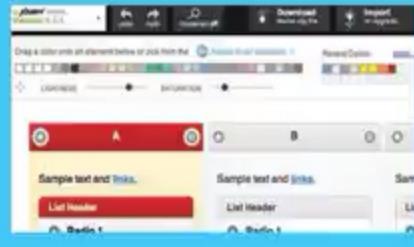
Une fois que l'utilisateur s'est inscrit, il lui faut un moyen de se connecter. Nous allons simplement créer un formulaire qui récupérera son adresse e-mail et son mot de passe, et qui enverra les données soumises sous forme de requête à la base de données pour vérifier leur validité. Si les informations sont correctes, un rang sera renvoyé et nous pourrions créer une session utilisateur.

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="UTF-8">
005 <title>Trouver mes amis - Connexion</
title>
006 </head>
007 <body>
008 <?php
009 if (isset($_POST['prenom']) && isset($_
POST['nomdefamille']) && isset($_POST['email'])
&&isset($_POST['motdepasse'])) {
010 //Le formulaire a été soumis, vérifions-
en les détails
011 $email =cleaninput($_POST['email']);
Nettoie l'adresse email
012 $motdepasse = md5($_POST['motdepasse']);
013 Le mot de passe est haché en MD5
014 $db = mysql_connect("localhost"
, "trouvermesamis", "dbpassword") or
die("ERREUR: Impossible de se connecter au
serveur de la base de données.");
015 mysql_select_db("trouvermesamis",$db) or
die("ERREUR: Impossible de se connecter à la
base de données.");
016 $sql = "select * from users where
em7il='$email' and password='$motdepasse'";
017 $result = mysql_query($sql) or
die("ERREUR:requête impossible sur la base de
données. <!--'$.sql.'-->");
018 mysql_close();
019 if(mysql_num_rows($result)>0) {
020 // Nous avons une entrée, l'utilisateur
a saisi des informations valides
021 } else {
022 // Aucune entrée, combinaison invalide
d'email et de mot de passe
023 }
024 } else {
025 ?>
026 <form action="connexion.php"
method="post">
027 <label>Email <input type="text"
```

Webdesign pour les appareils mobiles

Le design de sites Web pour les appareils mobiles est équivalent à celui pour les ordinateurs de bureau. Les seules différences à prendre en considération sont la taille de l'écran et l'absence de souris. Pour le reste, vous emploieriez les mêmes compétences que pour le design sur ordinateur.

Il existe de nombreux outils en ligne pour vous aider à créer rapidement et efficacement pour les plateformes mobiles, qu'il s'agisse de frameworks CSS qui vous aident à définir les règles adéquates pour l'appareil ou de systèmes complets de développement d'apps Web. Dans ce tutoriel, nous utilisons jQuery mobile, qui appartient à la seconde catégorie. jQuery mobile possède également une excellente ressource, ThemeRoller, pour créer des traitements esthétiques pour votre site mobile et qui fonctionne vraiment bien si vous utilisez les commandes utilisateur standard. N'hésitez pas à être créatif, les interfaces utilisateur originales sont souvent récompensées.



```
name="email" placeholder="Adresse email" /></
label>
028 <label>Mot de passe <input type="text"
name="motdepasse" placeholder="Mot de passe"
/></label>
029 <label>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<input type="submit"
value="Connexion" /></label>
030 </form>
031 <?php } ?>
032 </body>
033 </html>
034 <?php
035 function cleaninput($inp) {
036 //Cette fonction nettoie les mauvaises
chaînes avant insertion dans la base de données
037 if(is_array($inp) {
038 return array_map(__METHOD__, $inp);
039 if(!empty($inp) && is_string($inp)) {
040 return str_replace(array('\', "\0",
"\n", "\r", "\t", "\x1a") array('\\\\',
'\\0', '\\n', '\\r', '\\t', '\\x1a'),
$inp);
041 }
042 return $inp;
043 }
044 ?>
```

11 Créer une invitation

Nous allons permettre aux utilisateurs d'inviter leurs amis pour voir leur position sur une carte. Pour cela, nous allons créer une autre page et un formulaire, cette fois-ci en demandant à un utilisateur connecté de saisir l'adresse e-mail de l'ami avec lequel il veut partager sa position. Nous utiliserons ensuite pour générer un e-mail pour l'ami, l'invitant à accepter l'offre.

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="UTF-8">
005 <title>Trouver mes amis - Invitation/<
006 </head>
007 <body>
008 <?php
009 if (isset($_POST['email']) && isset($_
010 POST['nom'])) {
011 // Le formulaire a été soumis, vérifions-
012 en les détails
013 $email = cleaninput($_POST['email']); //
014 Nettoie l'adresse email
015 $name = cleaninput($_POST['nom']); //
016 Nettoie l'adresse email
017 }
018 $db = mysql_connect("localhost",
019 "trouvermesamis", "dbpassword") or die("ERREUR:
020 impossible de se connecter au serveur de la
021 base de données.");
022 mysql_select_db("trouvermesamis",$db) or
023 die("ERREUR : impossible de se connecter à la
024 base de données.");
025 // $sql = "...";
026 // $result =mysql_query($sql) or
027 die("ERREUR: requête impossible sur la base de
028 données. <!--".$sql."<--");
029 //mysql_close();
030 } else {
031 ?>
032 <form action="invitation.php"
033 method="post">
034 <label>Email de votre ami <input
035 type="text" name="email" /></label>
036 <label>Nom de votre ami <input
037 type="text" name="nom" /></label>
038 <label>&nbsp;<input type="submit"
039 value="Inviter à partager votre location" /></
040 label>
041 </form>
042 <?php } ?>
043 </body>
044 </html>
045 <?php
046 function cleaninput($inp) {
047 //Cette fonction nettoie les mauvaises
048 chaînes avant insertion dans la base de données
049 if(is_array($inp))
```

```
034 return array_map(__METHOD__, $inp);
035 if(empty($inp) && is_string($inp)) {
036 return str_replace(array('\\"', "\\0",
037 "\\n", "\\r", "\\t", "\\x1a") array("\\\\\"' ,
038 '\\0', '\\n', '\\r', '\\t', '\\x1a', '\\Z'),
039 $inp);
040 }
041 return $inp;
042 }
043 ?>
```

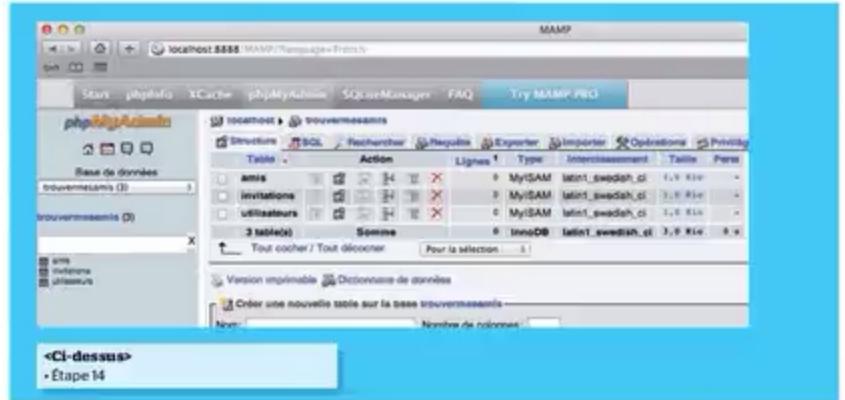
12 Stocker les invitations en attente

Pour des raisons de sécurité, nous ne pouvons pas transférer les informations de l'utilisateur et de l'ami via une URL. Au lieu de cela, nous allons créer une autre table pour les invitations en attente et envoyer un e-mail avec une URL permettant d'accepter l'invitation. Dans cette URL, nous utiliserons la clé primaire pour extraire les informations de l'utilisateur. Créez une table pour stocker les infos de l'ami, puis vérifiez si l'ami n'existe pas déjà avant d'envoyer un e-mail pour l'inviter.

```
001 CREATE TABLE
002 `trouvermesamis`.`invitations` (
003 `idinvitation` INT NOT NULL AUTO_
004 INCREMENT ,
005 `idutilisateur` INT NOT NULL ,
006 `nomdefamille` VARCHAR( 255 ) NOT NULL ,
007 `email` VARCHAR( 255 ) NOT NULL ,
008 `approuve` VARCHAR( 255 ) NOT NULL
009 PRIMARY KEY (`idinvitation`)
010 ENGINE = MYISAM ;
```

13 Envoyer des invitations aux non-utilisateurs

Si un ami reçoit une invitation avant d'avoir créé un compte, il faut que nous l'invitions à le faire avant qu'il accepte l'invitation. Pour ce faire, nous le redirigerons vers notre formulaire d'inscription après avoir prérempli son adresse e-mail et son nom que nous aurons pris dans l'invitation en attente.

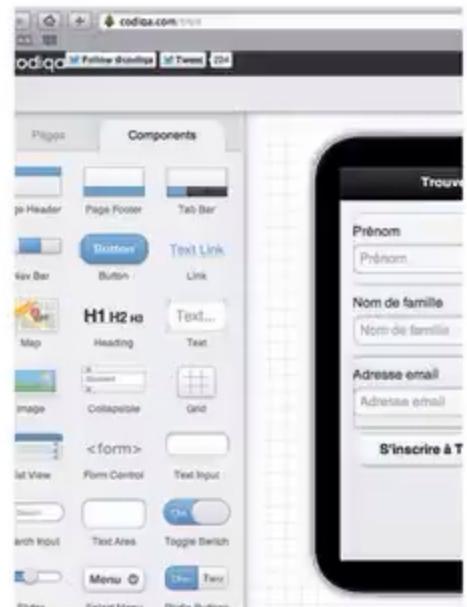


14 Test

Maintenant que nos scripts côté serveur sont terminés, nous pouvons tester la fonctionnalité globale. Pour cela, créez différents comptes e-mail et invitez différents "amis" pour vérifier que les e-mails fonctionnent. Assurez-vous que les entrées de la base de données sont paramétrées correctement.

15 Embellir

Il y a de fortes chances que les visiteurs de notre site surfent depuis un appareil mobile, surtout une fois que nous aurons ajouté la fonction de géolocalisation dans la seconde partie du tutorial le mois prochain. Ajoutez quelques styles basiques pour que vos pages aient un design orienté smartphone. Utilisez les media queries pour modifier le design afin qu'il s'adapte à la taille de l'écran de l'appareil depuis lequel le site est consulté.

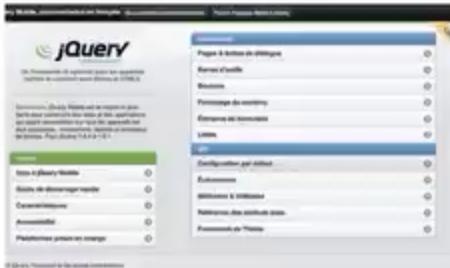


Créer la structure

Ce tutoriel crée la structure de notre app, mais la partie la plus amusante sera le mois prochain, quand nous récupérerons la position de l'utilisateur et que nous la placerons sur une carte interactive !

16 jQuery mobile

Une fois que l'utilisateur se sera inscrit et qu'il aura invité des amis à voir sa position, l'application principale sera composée d'une carte interactive qui affichera la position actuelle de l'appareil ainsi que celle des amis locaux sur la carte. Pour nous faciliter la tâche, nous utiliserons jQuery mobile, qui se trouve ici : www.jquerymobile.com.



17 Poser les grandes lignes

La dernière chose à faire (avant de passer aux scripts côté client le mois prochain) est de poser les grandes lignes de la page jQuery mobile qui recevra toutes les interactions de notre utilisateur avec la carte. Créez une nouvelle page en utilisant le code montré et sauvegardez-la en tant que "trouver-mes-amis.html". Assurez-vous d'inclure les bibliothèques jQuery



Bibliothèque de code Inscription des utilisateurs

Notre appli utilise les entrées des utilisateurs pour que des amis puissent partager leur situation géographique entre eux. Les utilisateurs doivent dans un premier temps créer un compte. Retrouvez le code complet sur le CD.

Cette partie du code PHP vérifie si le formulaire a été envoyé, et si c'est le cas il nettoie les données et crée une fiche utilisateur dans la base de données.

Nous stockons le mot de passe dans un hachage MD5. Cela signifie que le mot de passe n'est plus en texte brut, ce qui offre plus de sécurité aux utilisateurs.

Notre formulaire utilise les nouveaux champs de type e-mail pour permettre la validation navigateur. Cela veut également dire que sur des appareils mobiles les symboles présents sur le clavier à l'écran correspondront aux données saisies.

```
001 <!doctype html>
002 <html>
003 <head>
004 <meta charset="UTF-8">
005 <title>Trouver mes amis - Créer un compte</title>
006 <link rel="stylesheet" href="styles/screen.css"
type="text/css" />
007 </head>
008 <body>
009 <?php
010 if (isset($_POST['prenom']) && isset($_
POST['nomdefamille']) && isset($_POST['email']) &&isset($_
POST['motdepasse'])) {
011 // Le formulaire a été soumis, créons le compte sur la
base de données
012
013 $prenom = cleaninput($_POST['prenom']); // Nettoie le
prénom
014 $nomdefamille = cleaninput($_POST['nomdefamille']); //
Nettoie le nom de famille
015 $email = cleaninput($_POST['email']); //Nettoie
l'adresse email
016 $motdepasse = md5($_POST['motdepasse']); // Le mot de
passe a été haché
017
018 $db = mysql_connect("localhost", "trouvermesamis",
"dbpassword") or die("ERREUR: impossible de se connecter au
serveur de la base de données.");
019 mysql_select_db("trouvermesamis",$db) or die("ERREUR :
impossible de se connecter à la base de données.");
020
021 $sql = "INSERT INTO users (prenom, nomdefamille, email,
motdepasse) VALUES ('$prenom', '$nomdefamille', '$email',
'$motdepasse')";
022 $result = mysql_query($sql) or die("ERREUR: requête
impossible sur la base de données. <!--".$sql."<--");
023 mysql_close();
024
025 }else {
026 ?>
027 <form action="inscription.php" method="post">
028 <label>Prénom <input type="text" name="prenom"
placeholder="Prénom" /><span>Saisissez votre prénom</span></
label>
029 <label>Nom de famille <input type="text"
name="nomdefamille" placeholder="Nom de famille"
/><span>Saisissez votre nom de famille</span></label>
030 <label>Email <input type="text" name="email"
placeholder="Adresse email" /><span>Saisissez une adresse email
valide</span></label>
031 <label>Mot de passe <input type="text" name="motdepasse"
/><span> 6 caractères minimum</span></label>
032 <label>&nbsp;<input type="submit" value="S'inscrire à
Trouver mes amis" /></label>
033 </form>
034 <?php } ?>
```

DÉCOUVREZ

LE GUIDE COMPLET POUR DÉBUTER ET PROGRESSER



ACTUELLEMENT
CHEZ VOTRE
MARCHAND
DE JOURNAUX

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

SHOP.ORACOM.FR

web workshop

Être créatif avec les transitions CSS

inspiration julienrenvoie.com

1 INSPIRATION

Rollovers faits avec amour

Le portfolio principal se compose d'images miniatures des projets. Ces vignettes ont une forme personnalisée. Pour éviter de s'énerver sous Photoshop, la vignette est une image carrée normale sur laquelle un masque a été appliqué. Il s'agit simplement d'un PNG transparent sur lequel les bords sont de la même couleur que l'arrière-plan. Au survol de l'image, le masque utilise une transformation CSS pour la redimensionner légèrement.

Cela permet de voir un peu plus de l'image dans la vignette.

Une très bonne idée qui souligne une utilisation intelligente des transitions.



Quand vous chargez pour la première fois le page du portfolio de Julien Renvoye, vous êtes accueilli par un écran vide et une barre de chargement.

Sensuit le type d'animation graphique associée aux meilleurs sites créés avec Flash. La page se remplit d'éléments en utilisant une série de transitions CSS pour introduire la page à l'utilisateur

plutôt que de ne charger qu'un élément à la fois. On a le sentiment de visiter un site Web conçu avec amour et qui prouve qu'il fait attention aux petits détails qui font le succès d'un projet. La mise en page est épurée et la présentation claire, avec des infos graphiques en bas de la page qui montrent sa situation géographique ainsi que ses domaines d'expertise.

Lien vers le haut

Alors qu'on fait défiler la page vers le bas, un bouton ancré dans le coin inférieur droit apparaît. Il s'agit d'un lien rapide vers le haut de la page et vers le menu du site. Une petite touche qui contribue à faire sortir le site du lot.



Préchargement

Le site utilise un préchargement, matérialisé par la barre orange en haut de la page. Elle montre le chargement avant de montrer le vrai site et de commencer l'animation.

Rollovers

Les vignettes possèdent un effet subtil de rollover créé avec les transitions CSS3. Le masque sur la vignette devient légèrement plus grand, permettant à l'utilisateur d'en voir un peu plus sur le projet dans la vignette.

Masques

Les images du portfolio sont créées intelligemment, avec des masques appliqués par-dessus les vignettes pour leur donner cette forme distinctive qui les fait ressortir.

Vignettes

Les vignettes du portfolio apparaissent une à une par un fondu. Elles partent du centre de la page puis s'agrandissent en prenant leur position finale, créant ainsi un réel impact lors de leur apparition.

Infos graphiques

En bas de la page se trouvent les différentes compétences du designer/illustrateur pour que les visiteurs sachent exactement quel est son champ d'expertise.

Présentation

Chaque élément du design s'anime en place grâce aux transitions CSS3. Cela donne l'impression d'une présentation du site au lieu d'un simple chargement.



<commentaire>
L'avis de notre expert sur le site

Un portfolio en une page

"La page unique du site de Julien Renvoye comporte la synthèse des contenus. Les contenus sont ensuite affichés sur de nouvelles pages. L'idée de présenter votre portfolio sur la page d'accueil est bonne car l'utilisateur voit des informations pertinentes dès qu'elle est chargée."

Mark Shufflebottom

2

TECHNIQUE Les transitions CSS avec des masques en rollover

01 Paramétrer le document

Créez un nouveau document HTML, dans Dreamweaver et ajoutez le code suivant. Nous allons recréer l'effet de redimensionnement du masque en rollover avec les transitions CSS3. Ce code paramètre une liste non ordonnée avec une div conteneur qui contient la div mask, et la div image qui contient l'image qui sera masquée.

```
001 <ul class="thumb"><li>
002 <a href="#">
003 <div class="thumbContainer">
004 <div class="mask"></div>
005 
006 </div></a>
007 </li></ul>
```

02 Styles du document

Dans la section head du document HTML, ajoutez le code suivant pour créer les styles CSS. Ici nous définissons la couleur d'arrière-plan du document. La ligne suivante nous donne l'effet de transition, avec la propriété scale pour augmenter légèrement la taille. Notez que nous n'avons inclus qu'un préfixe navigateur ici pour que le code soit court.

```
001 body {background: #202024;}
002 ul.thumb li:hover .mask {
003 -webkit-transform: scale(1.1);
004 }
```

03 Style du conteneur

Nous ajoutons maintenant le code CSS pour le conteneur qui contient à la fois le masque et l'image. Nous attribuons une hauteur et une largeur spécifiques pour que le masque et l'image soient tout le temps alignés. Overflow est hidden pour arrêter les mouvements quand la taille du masque est augmentée en rollover. Ici nous avons paramétré autoplay en false et demandé aux liens de l'image de s'ouvrir dans une nouvelle page pour que la page principale reste ouverte derrière. La dernière option concerne les images du portfolio, qui seront affichées en arrière-plan.

```
001 .thumbContainer
002 {
003 width: 273px;
004 height: 293px;
005 display: block;
006 overflow: hidden;
007 }
```

04 Ajouter le masque

Ajoutons maintenant le code CSS du masque. Vous noterez que la transition est courte pour qu'elle soit réactive pour l'utilisateur. Quand le rollover est appelé, il sera fait à cette vitesse. L'image elle-même est une forme PNG transparente. Le centre du PNG est coupé pour que l'image placée dessous soit visible. Le z-index est placé le plus haut possible dans la page.

```
001 .mask {
002 -webkit-transition: all 0.3s ease;
003 position: absolute;
004 background: url(images/thumbMask.png) no-repeat center;
005 left: 0;
006 top: 0;
007 width: 273px;
008 height: 293px;
009 z-index: 999;
010 }
```

05 Ajouter la vignette

Enfin, nous ajoutons la vignette, qui est plus petite de 2 pixels et positionnée à 1 pixel de la gauche et du haut pour qu'on ne la voie pas au bord du masque. Notez que le z-index de cette div est inférieur à celui du masque pour qu'elle soit toujours derrière le masque sur la page. Sauvegardez le document et testez les transitions dans votre navigateur.

```
001 .thumbContainer img {
002 position: absolute;
003 left: 1px;
004 top: 1px;
005 width: 271px;
006 height: 291px;
007 z-index: 990; }
008 </style>
```



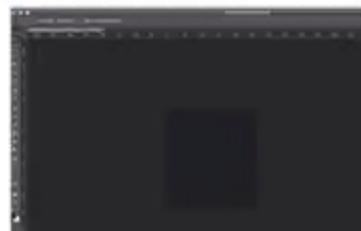
L'utilisation de masques vous évite de devoir appliquer des formes compliquées à chaque vignette. Créez une forme de masque et appliquez-la à chaque image dans le code.

3

TECHNIQUE

Créer le masque

Pour créer l'effet en rollover, nous avons besoin d'un masque qui couvrira le contenu. Pour ce faire, lancez Photoshop pour produire une image avec des zones transparentes. Cela permettra de voir l'image placée en dessous à travers.



01 Créer le document

Créez une image de 273 x 293 pixels. Choisissez un contenu d'arrière-plan transparent et cliquez sur OK pour valider. Ajoutez un nouveau calque et remplissez-le complètement avec la couleur que vous utilisez comme fond pour votre page Web.



02 Faire la forme

Sélectionnez l'outil Forme vectorielle, vous verrez qu'il existe toutes sortes de formes ainsi que des formes personnalisées. Sélectionnez la forme de votre choix et dessinez-la dans votre document. Allez ensuite dans Calque > Pixelisation > Calque.



03 Sélectionner et supprimer

Allez dans Sélection > Récupérer la sélection et cliquez sur OK dans la fenêtre qui apparaît. Désactivez la visibilité du calque de la forme et choisissez le calque que vous avez rempli à l'étape 01. Appuyez sur la touche Suppr pour supprimer la forme du calque. Enfin, sauvegardez l'image en tant que PNG transparent.

web workshop

Bandeaux à la mode

inspiration www.theworldwelivein.co.uk,
www.georgebadea.com,
www.malaga-creation.com/#agence

Vous avez sans doute remarqué en surfant sur le Web la prédominance des rubans d'angle, des badges en ruban et autres barres de navigation sous forme de bandeaux avec logo intégré. Rien de bien neuf, mais cette prolifération crée une tendance. Quelle est la raison de cette nouvelle popularité ? On trouve de nombreux exemples dans les portfolios, les pages Web uniques et autres sites "bientôt disponibles". L'utilisation de bandeaux semble être justifiée par la nécessité pour les sites d'être présents sur différents appareils, comme les smartphones et les tablettes tactiles. Un plus petit espace à l'écran incite souvent à plus d'espace blanc. Les éléments permanents doivent être construits simplement mais avoir un style sophistiqué, ce qu'offrent les bandeaux. On peut leur ajouter des ombres portées, des effets de texture et des reliefs, des

éléments illustrés et des dégradés riches. Photoshop CS6 rend la création de bandeaux plus facile avec son nouvel outil Formes. Avec seulement ce logiciel, les designers UI peuvent désormais appliquer de nombreux effets visuels.

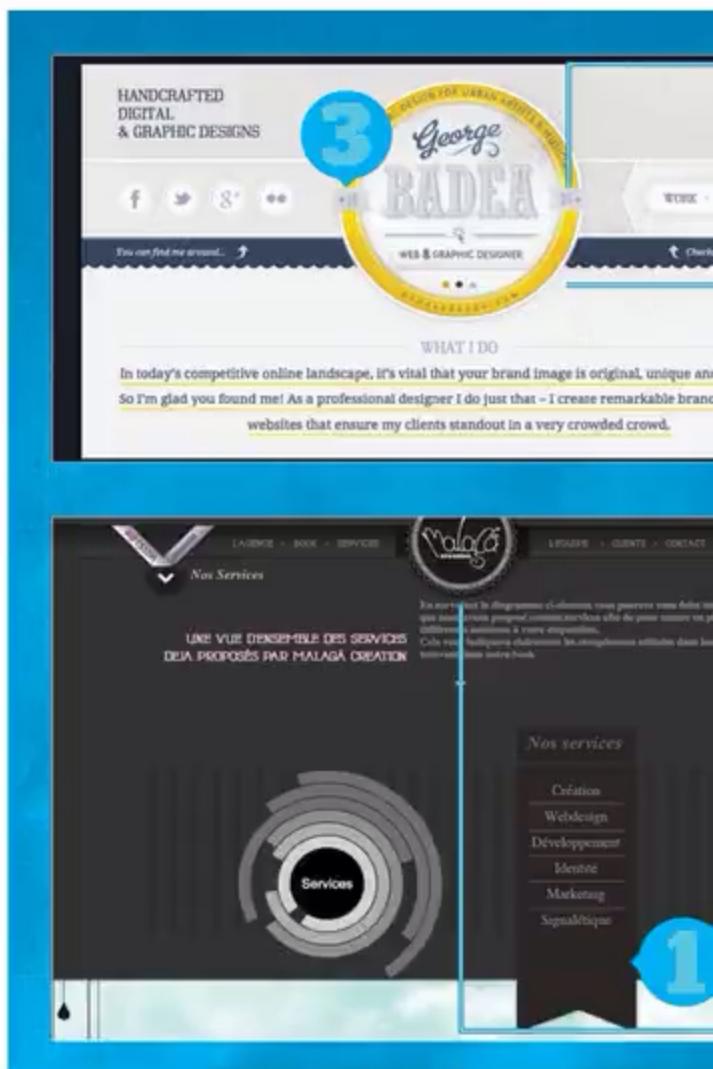
Les options de l'outil Formes de Photoshop CS6 offrent la possibilité d'ajouter des couleurs dégradées ou unies, et surtout des effets de contour avec les paramètres Contour. Vous pouvez donc facilement créer un effet couture, une autre tendance du Webdesign, ce qui jusque-là devait être réalisé manuellement.

De plus, ce nouvel outil Formes est complètement vectoriel. Cela veut dire que vous pouvez aisément redimensionner des éléments pour une utilisation multiappareil et multirésolution. La pixelisation et l'utilisation d'objets dynamiques n'ont plus lieu d'être. Ici, nous vous montrons comment créer les éléments mentionnés avec les nouveaux outils CS6 et d'autres éléments qui peuvent être implémentés pour améliorer la création de vos bandeaux.

L'importation de vecteurs dans Photoshop CS6

"Ceux qui utilisaient Illustrator pour créer des effets qu'ils appliquaient ensuite dans Photoshop vont être contents d'apprendre que les deux logiciels sont plus alliés que jamais. Maintenant, quand on colle des vecteurs dans Photoshop, plus besoin de forcer la résolution dans un espace de sélection défini. Photoshop CS6 colle les formes vectorielles d'Illustrator alignées toujours à la limite du pixel."

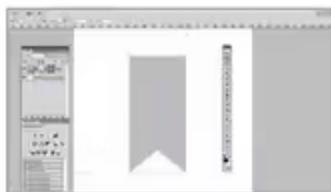
Adam Smith



1 TECHNIQUE

Créer un ruban Web

Il y a de plus en plus d'éléments texturés sur le Web, mais les effets carbone et gloss ont toujours la cote chez de nombreux graphistes. Nous offrons donc ici à tous ceux qui aiment les styles Web 2.0 l'opportunité de voir comment appliquer ces styles à leurs rubans Web. Leur création n'est pas compliquée grâce à la puissance des Styles de calque et de l'outil Dégradé de Photoshop. Suivez nos trois étapes faciles pour découvrir comment les utiliser.



01 Faire votre forme

Créez un rectangle gris clair avec l'outil Rectangle. En utilisant les règles, faites une sélection avec l'outil Rectangle de sélection puis effectuez une rotation jusqu'à 45° en maintenant la touche Maj enfoncée. Appliquez un masque à cette sélection, activez le masque et inversez-le (Ctrl/Cmd+I).



02 Style de calque

Ouvrez la boîte de dialogue Style de calque et appliquez une Incrustation en dégradé (dégradé Argent depuis le paramètre prédéfini Métaux). Optez pour une Opacité de 75 %. Appliquez une couleur bleue saturée depuis Incrustation couleur, passez le mode de fusion sur Superposition et l'Opacité à 35 %.



03 Appliquer le dégradé

Faites un Ctrl/Cmd+clic sur votre masque vectoriel. Sélectionnez l'outil Ellipse de sélection et, en maintenant Alt, appliquez-le pour créer une sélection concave. Appliquez à la sélection un dégradé Blanc vers transparent, ainsi qu'une Ombre portée.

3**TECHNIQUE****Créer un ruban enroulé**

Voici comment réaliser cet élément en quelques minutes avec les options de l'outil Formes de Photoshop CS6 et en travaillant sur les effets de couleurs et points ainsi que sur les ombres portées.

**01 Rectangle arrondi**

Appliquez une forme rectangle arrondi avec un Rayon de 2 pixels sur votre plan de travail de la taille d'un écran d'iPad (720 x 1280). En utilisant les règles, faites une sélection avec le Rectangle de sélection, puis effectuez une rotation jusqu'à 45° en maintenant la touche Maj. Appliquez un masque à cette sélection et inversez-la (Ctrl/Cmd+I).

**02 Angles**

Créez un petit carré foncé avec l'outil Rectangle, placez-le derrière votre modèle et, en maintenant Ctrl/Cmd, déplacez la poignée du coin inférieur vers le point du coin supérieur jusqu'à un angle de 40°.

**03 Un peu de texte**

Créez une forme rectangulaire de la même couleur, au-dessus et dans les règles de votre forme rectangulaire arrondi. Appliquez une ligne en pointillés de couleur blanche depuis les options Contour, en masquant les deux extrémités. Appliquez une Ombre interne depuis Style de calque et insérez du texte pour compléter l'effet.

Rubans supplémentaires

Vous remarquerez l'utilisation de rubans Web pour renforcer l'originalité du site en affichant l'âge du designer.

Logo circulaire

Les effets montrés ici sont contemporains et reflètent une fois de plus le portfolio du designer. Des points de couture et des ombres portées ont été appliqués au logo principal pour ajouter de la profondeur et un côté tangible, le réalisme étant à la mode en ce moment.

Designs alternatifs

Dans tous les exemples présentés ici, les bandeaux sont portés par un logo circulaire fort. Cependant, il existe de nombreux autres exemples de designs plus radicaux, comme www.pado.com.pl avec son interface flottante ou encore tekkuafor.de qui utilise des formes triangulaires.

Welcome to our one-man design studio!

We craft clean web experiences, that work on any devices.

Get in Touch!

Police et couleur

Les effets carbone ne sont pas seulement intensifiés par la texture appliquée à la barre d'options mais aussi par la juxtaposition de petites touches de couleur appliquées sur le graphisme du logo et sur la police créative.

Équilibre parfait

Ici, le logo du designer est au milieu de la barre d'options, ce qui crée une symétrie entre les options qui sont parfaitement réparties et espacées de chaque côté. On obtient ainsi un point de convergence et un bandeau clair et harmonieux.

Simplicité

Ce site Web a la même harmonie créative qu'avant. Cependant, les lignes en relief remplacent un menu bien défini, avec le logo comme ancre pour créer une impression de bandeau alors qu'il n'y en a pas.

2**INSPIRATION****Effets de relief**

Les effets de relief sont souvent présents dans les barres de menus, et les polices créatives Web ont également adopté cette méthode. Dans les éditions précédentes de Photoshop, les effets se faisaient manuellement. CS6 vous permet maintenant de les créer rapidement.

Le procédé est très simple : vous choisissez votre police, vous saisissez votre texte avec l'outil Texte, puis vous faites un Ctrl/Cmd+clique sur votre calque et sélectionnez Convertir en forme. Désormais, votre calque texte est soumis aux mêmes options que tous les éléments créés avec l'outil Formes. Vous pouvez choisir une couleur similaire à celle de l'arrière-plan pour votre texte, et combiner de faibles valeurs du paramètre Contour avec des paramètres Ombre interne pour créer des effets de relief. De plus, comme tout est désormais en vecteurs, vous pouvez redimensionner à souhait.

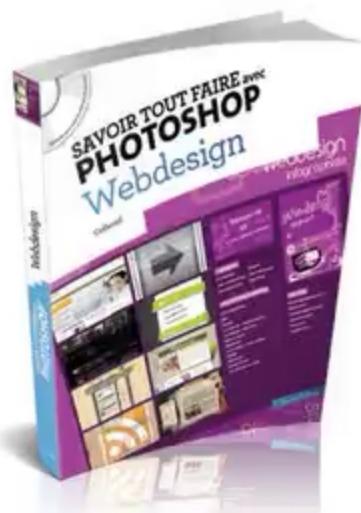


OFFRE SPÉCIALE CADEAU* 1 LIVRE

ABONNEZ-VOUS !



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

{ web développement ;

Consacré au côté code lourd
de la conception en ligne moderne

Créer un réducteur d'URL avec Ruby et Sinatra

Augmentez l'impact de votre marque en ajoutant des URL réduites personnalisées.

Page 82

NOUVELLE
section de
14 pages

Accéder aux données de Facebook avec Graph API

Mettez en place une application Facebook authentifiez les utilisateurs et intégrez profils et informations à partir de Facebook un site Web. **Page 86**



Un cours accéléré **sur Git**

Découvrez comment collaborer avec des développeurs de sites Web sur les dernières techniques et les projets via GitHub et maîtrisez le contrôle de versions avec Git. **Page 76**



UN COURS ACCÉLÉRÉ SUR GIT



Vous avez sans doute déjà vu un lien vers une page sur GitHub si vous avez parcouru les dernières bibliothèques JavaScript ou les frameworks CSS, ou même simplement regardé des démonstrations de super techniques créées par d'autres développeurs.



De plus en plus, si vous voulez collaborer avec d'autres développeurs Web sur n'importe quel type de projet, vous aurez à utiliser GitHub.

GitHub est essentiellement un hôte de dépôts Git en ligne. Qu'est-ce que Git, vous demandez-vous ? Git est un système de contrôle de versions (également appelé système de gestion du code source, ou de contrôle de révisions). L'utilisation de Git (ou de tout autre système de contrôle de versions) vous permet d'avoir un meilleur contrôle sur ces versions tout en facilitant aussi grandement la collaboration entre les différents développeurs qui travaillent sur le même projet (et qui sont souvent dans des endroits différents). Examinons quelques situations où le contrôle

de révisions est vraiment pratique. Admettons que vous avez un site et que vous voulez faire un test avec une mise en page différente. Ceci impliquant la réécriture de gros pavés de votre CSS, vous avez normalement deux options : créer une copie à part entière du site dans un dossier séparé, ou peut-être simplement commenter temporairement toute votre mise en page CSS existante. Ces deux approches présentent des inconvénients importants : dans le premier cas, vous pourriez être amené à apporter des modifications à d'autres aspects du CSS (par exemple, les polices ou les couleurs) dans la version primaire (live) de votre site, modifications que vous perdrez si vous avez simplement copié votre mise en page CSS alternative au début de celui-ci lorsque vous avez terminé ; dans le second cas, vous seriez incapable d'apporter des modifications à votre

mise en page actuelle jusqu'à ce que vous en ayez fini avec la nouvelle car les deux cohabitent dans le même fichier. Et c'est encore pire si vous travaillez dans une équipe : un autre développeur peut avoir apporté des modifications au fichier CSS principal sans que vous le sachiez, et vous pourriez alors les écraser accidentellement lorsque vous copiez votre propre version du fichier, ce qui ferait désordre.

Le contrôle des versions permet de résoudre ces problèmes et de combiner facilement différentes modifications apportées aux mêmes fichiers (même lorsque ces modifications sont apportées en parallèle par plusieurs développeurs), de tester d'autres versions de votre code tout en conservant la possibilité de revenir sans peine à la version primaire et de garder un historique complet de toutes les modifications que vous avez faites.



Pour démarrer

Avant que nous puissions nous intéresser à un projet sur GitHub et commencer à y contribuer, nous aurons besoin d'apprendre un peu comment Git fonctionne indépendamment de GitHub.

Tout d'abord, il faut installer Git. Rendez-vous sur git-scm.com/downloads et suivez les instructions pour votre plateforme.

Dans tous les exemples de cet article, nous allons travailler avec Git en ligne de commande. Sous Linux et Mac, ce sera votre application de terminal intégrée. Sous Windows, utilisez l'application Git Bash fournie par l'installateur de Git.

Configurer Git

Avant de commencer, nous avons quelques étapes de configuration rapides à franchir. Git garde non seulement un enregistrement des modifications apportées à un projet mais également de l'identité de leurs auteurs. Pour que cela fonctionne correctement, il faut d'abord dire à Git qui vous êtes.

Ouvrez votre terminal (ou le programme Git Bash si vous utilisez Windows), puis exécutez les deux commandes suivantes, en utilisant vos nom et adresse e-mail :

```
001 git config --global user.name "Louis
Simoneau"
002 git config --global user.email "louis@
flippa.com"
```

Vous êtes maintenant prêt à utiliser Git !

Dépôts

Un dépôt est un ensemble de fichiers dans un répertoire géré par Git. Lorsque vous travaillez avec Git, vous allez travailler dans un dépôt, que ce soit celui que vous avez créé ou celui que vous avez copié à partir de GitHub. Il pourrait s'agir de tout le code pour un site Web ou d'une bibliothèque JavaScript particulière, ou de tout ce que vous pouvez imaginer en réalité.

Nous allons créer un dépôt Git simple que nous utiliserons pour apprendre toutes les commandes de base de Git. Créez un répertoire vide puis allez dans votre terminal. Les utilisateurs Windows peuvent faire un clic droit sur le répertoire et sélectionner l'option Git Bash pour ouvrir un nouveau terminal Git dans ce répertoire. Pour les exemples, nous allons créer un répertoire appelé `hello_git`.

La commande Git la plus simple, et que vous avez probablement souvent utilisée vous-même, est :

```
001 git status
```

Elle vous donnera des informations sur l'état du dépôt courant. Essayez-la dans le nouveau répertoire `hello_git` : tapez `git status` et appuyez sur Entrée.

```
001 $ git status
002 fatal: Not a git repository (or any of the
parent directories)
```

Oups ! Notre nouveau dossier n'est pas (encore) un dépôt Git, et Git se plaint de ne pas pouvoir nous en

donner l'état. Heureusement, transformer notre nouveau répertoire en un dépôt Git est très facile. Tapez simplement `git init` et appuyez sur Entrée.

```
001 $ git init
002 Initialized empty Git repository in c:/
Users/Louis/hello_git/.git/
```

Si vous utilisez le terminal Bash Git sous Windows, vous verrez maintenant apparaître, entre parenthèses, le mot `master` (principale) à la fin de l'invite de commande. Il s'agit de la branche courante sur laquelle se trouve votre dépôt, mais ne vous précoupez pas de ce sujet pour l'instant. Nous allons discuter des branches en détail plus tard. Maintenant que votre répertoire est devenu un dépôt Git, essayez d'exécuter de nouveau la commande `git status`, et cette fois vous obtiendrez un peu plus d'informations :

```
001 $ git status
002 # On branch master
003 #
004 # Initial commit
005 #
006 nothing to commit (create/copy files and
use "git add" to track)
```

Ce qui est à retenir ici est qu'il n'y a rien à valider. C'est la façon Git de nous dire qu'il n'y a rien de nouveau dans le répertoire dont il doit faire le suivi (en fait, il n'y a rien du tout dans le répertoire, mais le message serait le même si rien n'avait été modifié).

UN COURS ACCÉLÉRÉ SUR GIT

Validations

L'unité de base de modification que Git traite est la validation. Votre workflow de base pour travailler avec Git consistera en des modifications dans un ou plusieurs fichiers, puis en la validation de ces modifications dans Git. Ceci crée une nouvelle validation, avec un identifiant unique qui vous permet d'y accéder plus tard (par exemple, pour remettre votre dépôt dans l'état où il était au moment de cette validation). Nous allons créer la première validation pour notre dépôt hello_git. Créez un fichier avec du texte dans le répertoire. Si vous êtes familier avec les éditeurs en ligne de commande comme Vim ou nano, vous pouvez les utiliser, sinon il suffit de créer un fichier dans l'éditeur de votre choix et de l'enregistrer dans le répertoire hello_git. Mettons que nous avons créé un fichier appelé hello.txt avec le contenu "Hello, Git !" (Bonjour, Git !). Lorsque vous exécutez de nouveau git status, il remarque le nouveau fichier et l'affiche dans une section intitulée Untracked files (fichiers non suivis) :

```
001 $ git status
002 # On branch master
003 #
004 # Initial commit
005 #
006 # Untracked files:
007 #   (use "git add <file>..." to include in
008 #    what will be committed)
009 #
010 #    hello.txt
011 nothing added to commit but untracked
012 files present (use "git add" to track)
```

Sur la dernière ligne de code ci-dessus, Git nous informe qu'il n'y a rien à valider, même si nous avons ajouté un nouveau fichier. C'est parce que, par défaut, Git ne suivra pas tous les fichiers dans le répertoire : il nous revient de lui indiquer les fichiers dont il doit assurer le suivi. Comme le résultat ci-dessus l'indique, nous aurons besoin d'utiliser la commande git add pour dire à Git de suivre notre fichier. La création d'une validation comprend deux étapes : tout d'abord la préparation des fichiers que vous voulez valider dans la

zone de préparation, et ensuite leur validation. Pour préparer les fichiers pour une validation, utilisez la commande git add :

```
001 git add hello.txt
```

Il n'y a rien en sortie, mais vous pouvez simplement lancer la commande git status pour vérifier que la commande a fonctionné. Maintenant, vous verrez le fichier hello.txt dans la section changes to be committed (modifications à valider).

À présent que le fichier est préparé, nous devons le valider. Chaque validation dans Git est accompagnée d'un message expliquant les modifications qu'elle contient. Pour ajouter le message, vous devez le mettre entre guillemets après un -m, comme suit :

```
001 git commit -m "validation initiale, ajout
002 du fichier hello.txt"
```

Ceci donne le résultat suivant :

```
001 git commit -m "validation initiale, ajout
002 du fichier hello.txt"
003 [master (root-commit) 4f73b98] validation
004 initiale, ajout du fichier hello.txt
005 1 files changed, 1 insertions(+), 0
```

Prenez la ligne de commande
Bien qu'il y ait d'excellents programmes graphiques pour travailler avec les dépôts Git (y compris l'application GitHub pour Mac et Windows), vous aurez une bien meilleure compréhension du fonctionnement de Git et de la manière de l'utiliser efficacement si vous l'apprenez depuis la ligne de commande.

```
deletions(-)
```

```
004 create mode 100644 hello.txt
```

Git fournit une brève description de toutes les modifications contenues dans cette nouvelle validation, comme le nombre de fichiers qui ont été modifiés et le nombre de lignes de code qui ont été insérées et supprimées. Dans un dépôt Git, vous pouvez à tout moment voir l'historique de toutes les validations vous ayant conduit dans l'état actuel en exécutant la commande git log. À l'heure actuelle, notre dépôt n'a qu'une seule validation, et git log ne nous montre que celle-ci :

```
001 $ git log
002 commit 4f73b98922b0ec6e528209b95cbd99c9f
003 28858e
004 Author: Louis Simoneau <louis@flippa.com>
005 Date: Sat Jul 14 13:57:02 2012 +1000
006 validation initiale, ajout du fichier
007 hello.txt
```

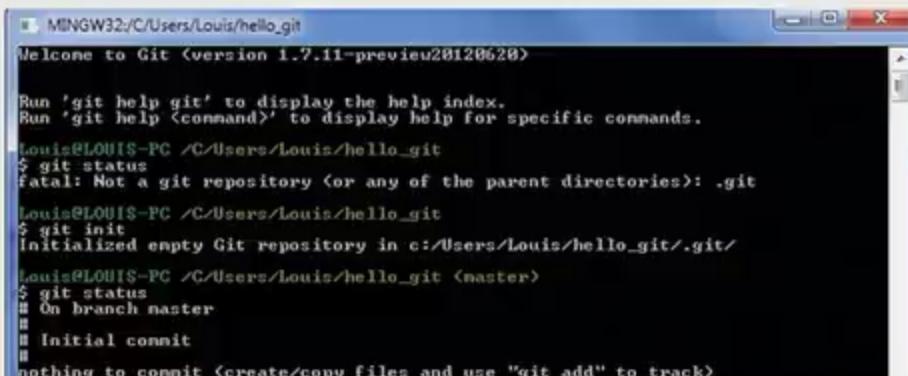
Git utilise de longues chaînes de caractères alphanumériques pour identifier chaque validation, la nôtre est

```
4f73b98922b0ec6e528209b95cbd99c9f28858e.
(Le hash doit être différent sur votre machine.) Vous pouvez voir une version abrégée de cette chaîne (contenant seulement les premiers caractères) dans le résultat de la commande git commit.
```

Vous pouvez utiliser la commande git show pour afficher toutes les modifications réalisées dans une validation en précisant son identifiant (la version courte fonctionne également ici) :

```
001 $ git show 4f73b98922b0ec6e528209b95cbd99
002 c9f28858e
003 commit 4f73b98922b0ec6e528209b95cbd99c9f
004 28858e
005 Author: Louis Simoneau <louis@flippa.com>
006 Date: Sat Jul 14 13:57:02 2012 +1000
007
008 validation initiale, ajout du fichier
009 hello.txt file
010
011 diff --git a/hello.txt b/hello.txt
012 new file mode 100644
013 index 0000000..670a245
014 --- /dev/null
015 +++ b/hello.txt
016 @@ -0,0 +1 @@
017 +Hello, Git!
```

Les lignes précédées du symbole + ont été ajoutées dans cette validation. Les lignes précédées d'un - ont été supprimées (dans notre exemple, il y a eu une seule ligne ajoutée et aucune retirée dans la validation). Si vous apportez des modifications à une ligne, Git vous montrera l'ancienne version de la ligne comme supprimée et la nouvelle version comme ajoutée, de



Utilisation de git init pour initialiser un dépôt et de git status pour vérifier son état.



sorte que vous pourrez facilement comparer les deux versions pour voir les modifications. En résumé, voici ce que nous devons savoir sur la validation des modifications dans un dépôt Git : nous modifions certains fichiers, nous les ajoutons à la zone de préparation avec `git add <nom_du_fichier>`, puis les validons avec `git commit -m "message pour la validation"`. Ensuite, à tout moment, vous pouvez consulter l'historique de vos modifications avec `git log`, ou revoir les modifications faites dans une validation spécifique avec `git show <validation>`.

Brancher et fusionner

Jusqu'ici, nous n'avons vu que les fonctionnalités les plus simples de Git : ajout de fichiers dans un dépôt et validation des modifications. Si c'était là tout ce dont Git était capable, il ne serait probablement pas intéressant à utiliser. Il est maintenant temps d'examiner les fonctionnalités phares de Git : brancher et fusionner. Les branches de Git vous permettent d'avoir plusieurs versions parallèles de votre projet. Par exemple, si vous travaillez sur une fonctionnalité expérimentale, vous pouvez faire tout le travail dans une branche expérimentale. Si vous découvrez un bogue qui doit être corrigé d'urgence dans votre application, vous pouvez simplement sauvegarder votre travail au niveau de la branche expérimentale en le validant, revenir à la branche master, y valider vos corrections et déployer le code corrigé. Lorsque vous reviendrez à votre branche expérimentale, tout votre travail sera toujours là. Lorsque vous avez fini de travailler sur votre nouvelle fonctionnalité, vous fusionnez cette branche avec la branche master. Git combine automatiquement pour vous les modifications effectuées dans chaque branche. S'il y a des conflits – si par exemple vous avez fait des modifications différentes à la même ligne du même fichier dans les deux branches –, vous pouvez choisir la modification que vous souhaitez conserver. Comme souligné précédemment, notre dépôt Git est actuellement dans la branche master : il s'agit de la branche master par défaut pour n'importe quel dépôt. Pour basculer entre les branches, vous pouvez utiliser la commande `git checkout` suivie du nom de la branche que vous voulez rejoindre. Nous allons créer une nouvelle branche de notre dépôt `hello_git`. Pour ce faire, nous ajoutons un `-b` à la commande `git checkout` :

```
001 $ git checkout -b test_branch
002 Switched to a new branch 'test_branch'
```

La nouvelle branche va hériter de toutes les validations de la branche sur laquelle vous étiez jusqu'alors. Il faut l'imaginer comme un vrai arbre dont le bas du tronc est la première validation. La nouvelle branche aura tout l'historique jusqu'au bas de l'arbre, mais toute nouvelle validation dans la branche master (connue sous le nom de tronc) ne sera pas visible dans la nouvelle branche, et vice versa. Donc, si vous tapez `git log` à ce stade, vous aurez toujours la possibilité de voir votre validation initiale.

Les applications de bureau GitHub offrent une belle interface visuelle pour les interactions avec les branches.

Modernizr / Commit History

Jul 15, 2012

Merge pull request #626 from jharb/patch-1

Jul 14, 2012

update html5shiv to version 3.8

Jul 12, 2012

Merge pull request #626 from viakoff/png

Jul 08, 2012

PHG lossless optimization

Vu sur GitHub : quelques validations récentes apportées au projet Modernizr.

Pour vérifier que vous êtes sur la nouvelle branche, vous pouvez soit taper de nouveau `git status`, soit utiliser la commande `git branch`, qui vous donnera une liste de toutes les branches de votre dépôt :

```
001 $ git branch
002 master
003 * test_branch
```

Maintenant, nous allons apporter quelques modifications dans notre nouvelle branche. Créez un nouveau fichier, appelé `goodbye.txt`, contenant une ligne de texte, et validez-le :

```
001 $ git add goodbye.txt
002 $ git commit -m "ajout message d adieu"
003 [test_branch 1e1285e] ajout message d adieu
004 1 files changed, 1 insertions(+), 0 deletions(-)
005 create mode 100644 goodbye.txt
```

Vérifiez la présence de votre nouvelle validation en utilisant `git log`, puis revenez à la branche master en tapant :

Les petites validations sont les meilleures

Lorsque vous commencez à travailler avec Git, évitez d'apporter des modifications sans enregistrer, et entraînez-vous à faire les plus petits incréments possibles dans la validation : il sera ainsi plus facile d'annuler les modifications spécifiques, ou de déterminer l'origine d'un problème.

```
001 git checkout master
```

À ce stade, si vous regardez le répertoire, vous noterez que `goodbye.txt` n'y est pas. C'est normal, il se trouve dans la branche `test_branch`. Si vous le voulez, vous pouvez basculer successivement de la branche master à `test_branch` pour voir le fichier apparaître et disparaître. La même chose adviendrait du contenu de vos fichiers si vous les aviez modifiés dans une branche. Lorsque vous extrayez ou quittez une

UN COURS ACCÉLÉRÉ SUR GIT

branche, les fichiers sur le disque sont modifiés pour correspondre à la dernière validation réalisée dans la branche. Supposons que nous soyons satisfaits de la nouvelle fonctionnalité dans `test_branch` et que nous voulions l'intégrer dans le projet. Nous voulons donc fusionner la branche `test_branch` dans la branche `master`. Assurez-vous d'avoir fait un checkout sur la branche `master`, puis tapez :

```
001 git merge test_branch
```

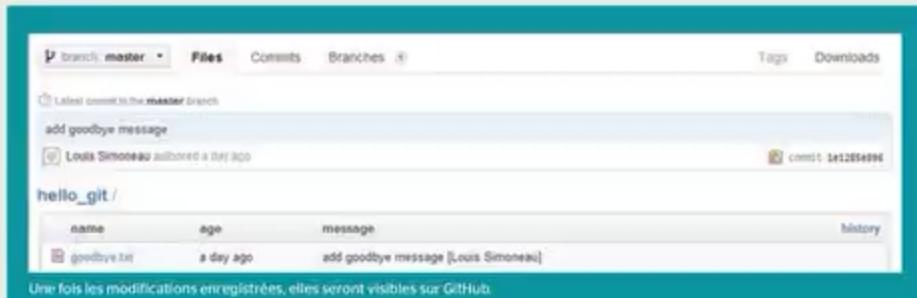
Désormais, toutes les modifications faites dans `test_branch` seront reportées dans la branche `master`. Vous pouvez le vérifier avec `git log` :

```
001 $ git log
002 commit 1e1285e896491b7757987f091682a17613d5f74d
003 Author: Louis Simoneau <louis@flippa.com>
004 Date: Sun Jul 15 11:46:52 2012 +1000
005 ajout message d adieu
006
007 commit 4f73b989922b0ec6e528209b95cbd99c9f28858e
008 Author: Louis Simoneau <louis@flippa.com>
009 Date: Sat Jul 14 13:57:02 2012 +1000
010
011 validation initiale, ajout du fichier hello.txt
012
013 Rappelez-vous : lors de la fusion, vous devriez commencer par la branche dans laquelle vous voulez que les modifications soient reportées.
```

GitHub

Maintenant que nous avons appris à faire des validations et à revoir les modifications, à basculer vers et à fusionner les branches: nous sommes enfin prêts à commencer à partager notre code avec le reste du monde en utilisant GitHub. Nous allons d'abord apprendre à télécharger notre nouveau dépôt dans GitHub et le mettre à jour avec nos modifications, puis nous verrons comment contribuer à des projets existants. Allez sur github.com et ouvrez un nouveau compte si vous n'en avez pas déjà un (GitHub est gratuit pour les projets open source, vous n'avez besoin d'un compte payant que si vous voulez garder pour vous une partie de vos dépôts). Ensuite, recherchez le lien pour ajouter un nouveau dépôt (c'est une petite icône à côté de votre nom d'utilisateur dans le coin supérieur droit, avec un livre et un signe +) et cliquez dessus. Entrez le nom de votre répertoire (dans notre cas "hello_git") et soumettez le formulaire.

Dès lors que vous avez créé votre dépôt, GitHub fournit une page d'instructions pour la mise en place d'un nouveau dépôt ou le téléchargement d'un dépôt existant. Allez à la section intitulée "Existing Git Repo?" et suivez les instructions. Après être entré dans le répertoire où se trouvent vos dépôts existants, vous avez deux



étapes supplémentaires à franchir : `git remote add` et `git push-u` :

```
001 git remote add origin git@github.com:rssaddict/hello_git.git
002 git push -u origin master
```

Dans la terminologie Git, un dépôt distant est une version du dépôt qui est stockée ailleurs. Ce peut être sur la machine d'un collègue de travail, sur un serveur local ou quelque part sur Internet. Dans ce cas, il sera hébergé par GitHub. La première commande, `git remote add`, dit à Git que notre dépôt a un distant, appelé `origin`, hébergé à l'adresse indiquée (ce sera différent pour votre projet car il contient votre nom d'utilisateur GitHub). La commande suivante, `git push`, dit à Git de prendre l'historique des validations locales de la branche `master` et de l'envoyer à la branche `master` du distant qui s'appelle `origin` (et qui est GitHub). L'option `-u` n'est nécessaire que la première fois que vous envoyez vos modifications vers GitHub.

Lorsque vous exécutez la commande `git push`, Git vous demande votre nom d'utilisateur et votre mot de passe GitHub. Saisissez-les et votre code sera envoyé vers GitHub. Vous pouvez le voir publié sur le site en actualisant votre page de dépôt.

Contribuer à un projet existant

Maintenant que vous savez comment charger vos propres projets sur GitHub, il est temps d'apprendre comment contribuer aux projets des autres. Après tout, c'est exactement ce qu'est l'open source ! Bien sûr, vous ne pouvez pas contribuer directement à un projet qui n'est pas le vôtre ; ce serait le chaos. Cependant, GitHub a introduit le concept de dérivation (`forking`) - i.e. faire une copie d'un dépôt GitHub à l'intérieur de votre propre compte. Pour créer un dérivé (`fork`) d'un projet, allez dans la page de ce projet sur GitHub et cliquez sur le bouton `fork` dans le coin supérieur droit. À titre d'exemple, nous allons essayer de créer un dérivé de `Modernizr`. Allez à github.com/modernizr/modernizr et cliquez sur `Fork`. Après quelques secondes, vous arrivez sur votre propre copie du dépôt `Modernizr`. Vous devez maintenant télécharger une copie du dépôt sur votre ordinateur afin de pouvoir travailler. Copiez l'URL à partir de l'encadré en haut de la page (elle ressemble à <https://github.com/rssaddict/Modernizr.git>). Ouvrez votre

répertoire `home` dans le terminal et exécutez la commande `git clone` en lui associant l'URL GitHub que vous venez de copier :

```
001 git clone https://github.com/rssaddict/Modernizr.git
```

Cela va copier la totalité du dépôt vers un répertoire du même nom sur votre machine. Vous pouvez maintenant faire des modifications, les valider et les renvoyer sur GitHub comme bon vous semble. Si vous apportez des modifications que vous jugez utiles pour tous les utilisateurs du projet, ou si corrigez un bogue, vous pouvez soumettre une demande de tirage (`pull`) qui invite les propriétaires du référentiel dont vous avez créé un dérivé à incorporer vos modifications. Il y a un bouton de demande de tirage (`pull`) situé en haut de la page lorsque vous consultez n'importe lequel de vos dépôts dérivés.

Conclusion

Maintenant que vous maîtrisez les bases de Git et de GitHub, vous serez dans une bien meilleure position pour contribuer à des projets Web open source. Non seulement vous pourrez partager votre propre travail avec d'autres, mais vous serez également en mesure d'aider la communauté en corrigeant des bogues et en améliorant le travail de vos prédécesseurs.

Pour en savoir plus

Cet article a seulement effleuré ce qu'il est possible de faire avec Git. Si vous voulez l'utiliser dans le cadre de votre travail, vous aurez besoin d'en apprendre davantage. Voici quelques références pour affiner vos compétences Git :

`git help`: tapez `git help` dans votre terminal pour obtenir une liste des commandes disponibles, et `git help <commande>` pour obtenir une description détaillée de la commande et de toutes les options disponibles. Le Livre de Git (`The Git Book`) : le site Web de Git propose un livre entier sur Git, disponible gratuitement en ligne. Il s'agit d'une ressource fantastique qui entre beaucoup plus en détail dans le fonctionnement de Git. git-scm.com/book.

Git Immersion : il s'agit d'un tutoriel en ligne fantastique qui vous guide à travers une série d'exercices courts dans l'apprentissage de toutes les fonctionnalités de Git, de la plus simple à la plus avancée. [gitter.im/gitter](https://gitter.im/gitter/gitter).

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



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).

Générer un raccourci URL avec Ruby et Sinatra

Augmentez l'impact de votre marque et personnalisez des URL raccourcies avec vos propres applications.



Quand nous faisons notre plongée quotidienne dans les médias sociaux, nous voyons des URL raccourcies partout. Dans ce tutoriel, nous allons construire notre propre service de réduction d'URL. L'application elle-même sera construite en utilisant Ruby et Sinatra, un langage de programmation plus petit mais puissant. Sinatra est un langage dédié, ou DSL (Domain Specific Language), qui nous permet de créer notre application selon la méthode REST via la création de certaines actions HTTP, puis la construction de l'application qui prendra en charge ces requêtes et la façon dont elle va y répondre. Contrairement aux autres frameworks (cadres) comme Rails, Sinatra n'a pas la notion de modèles, de vues ou de contrôleurs séparés. Pas plus qu'il n'intègre des fonctions d'assistance pour vous aider à créer des formulaires, des liens ou des connexions à des bases de données. En revanche, il vous offrira un moyen simple de créer des applications vraiment puissantes.

outils | techs | tendances Éditeur de code, interface en ligne de commande
expert Matt Gifford

01 Installer Ruby

La procédure d'installation de Ruby est assez simple. Les utilisateurs de Windows bénéficient de RailsInstaller (railsinstaller.org), qui va installer tout avec facilité grâce au paquet. Nous recommandons l'application Ruby Version Manager (RVM), disponible sur rvm.io, qui nous permet d'installer et de basculer entre plusieurs versions du langage.



02 Installer Sinatra

Afin de pouvoir exécuter des applications Sinatra, nous devons installer les gems nécessaires. Ouvrez la fenêtre de terminal et entrez le code suivant pour installer la gem Sinatra. Pour nous aider pendant les phases initiales de la construction de l'application, nous avons également besoin d'installer la gem pour shotgun qui est un serveur de développement pour le rechargement :

```
001 > gem install sinatra
002 > gem install shotgun
```

03 Template Sinatra

Même si Sinatra peut exécuter une application à partir d'un seul fichier, les grands projets peuvent nécessiter des structures de répertoires spécifiques. Pour vous aider à commencer, téléchargez le template (modèle) de base pour le projet à partir de github.com/coldfumekeh/URL-Shortener-Template ou clonez-le en utilisant git en ligne de commande. Ce template a tout ce qu'il faut pour construire notre application.

```
001 > git clone git://github.com/coldfumekeh/URL-Shortener-Template.git urlshortener
```

04 Première exécution

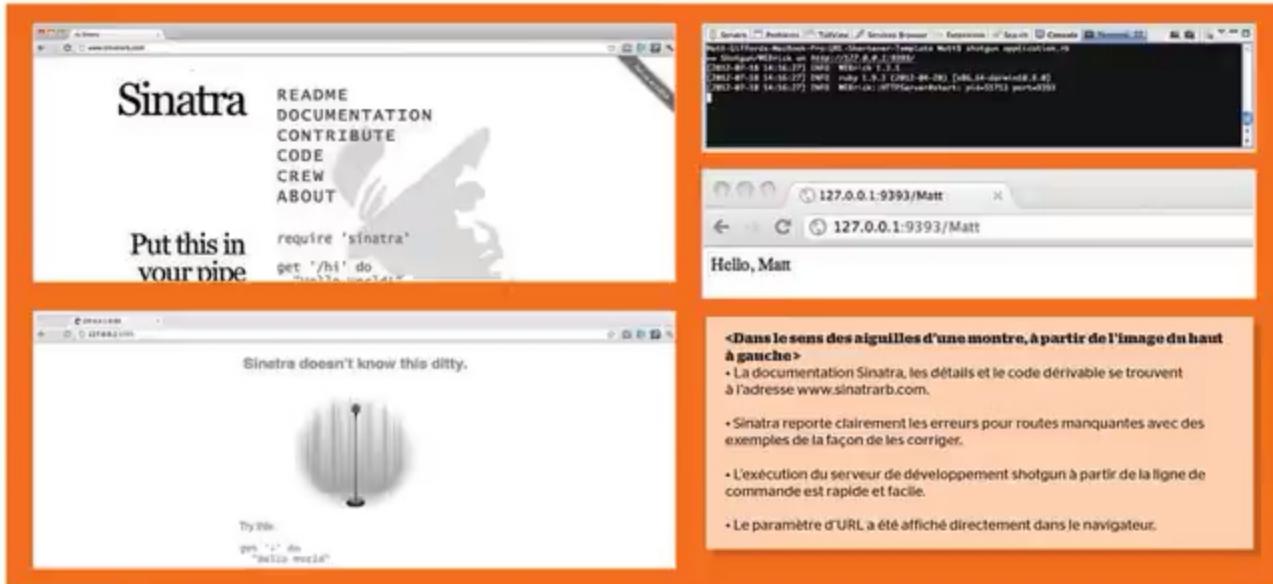
Une fois les fichiers du modèle téléchargés dans l'emplacement désiré, nous allons exécuter l'application. Nous avons tout d'abord besoin d'exécuter la commande bundle pour installer les gems nécessaires à notre application. Une fois cette étape terminée, nous exécuterons l'application en utilisant le port 4567 sur le serveur WEBrick intégré.

```
001 > cd urlshortener
002 > bundle install
003 > ruby application.rb
```

05 Routes manquantes

Sinatra a eu l'amabilité de nous dire que nous n'avions pas encore ajouté de routes pour l'application, et nous a même donné un exemple simple pour corriger l'erreur. Ajoutons donc maintenant la route de l'exemple, ainsi qu'une deuxième route afin de créer une autre page dans l'application. Redémarrez le serveur WEBrick pour voir les résultats.

```
001 get '/' do
002   "Hello World"
003 end
004
005 get '/hello' do
```



```
006 "who shall we say hello to?"
007 end
```

06 Utiliser shotgun

Comme nous l'avons vu à l'étape précédente, nous avons dû redémarrer le serveur pour obtenir une mise à jour du code. C'est là que nous pouvons utiliser cette autre alternative qu'est shotgun, car il recharge le code à chaque requête afin de permettre un développement continu. Pour exécuter shotgun, il suffit de lancer l'application à partir de la ligne de commande ci-dessous, elle s'ouvrira sur le port 9393.

```
001 > shotgun application.rb
```

07 Envoi de paramètres

Nous allons créer une troisième route dans notre fichier pour l'application afin de voir comment passer des variables dans l'URL, créant ainsi une approche plus proche du modèle REST. Cette route va accepter un paramètre dans l'URL et permettre de l'afficher directement dans le navigateur. Allez à <http://127.0.0.1:9393/Matt> pour le voir.

```
001 get '/hello/:name' do
002   'Hello, ' + params[:name]
003 end
```

08 Créer le modèle

Notre application de service de réduction d'URL utilisera une base de données SQLite3 pour stocker les URL sauvegardées. Pour gérer le contrôle et la validation des valeurs, nous allons créer un modèle pour représenter une entité de la base de données. Créez "shorturlrb" dans le dossier lib et ajoutez le code suivant pour compléter le modèle.

```
001 class ShortURL
002   include DataMapper::Resource
003   property :short_url, String, key: true, unique_index: true,
required: true
004   property :url, Text, required: true
005   property :created_at, DateTime
006   property :updated_at, DateTime
```

```
007 end
```

09 Page root (racine)

Notre modèle de données initial étant désormais complet, revoyons les routes pour notre application. Supprimez les routes de l'exemple que nous avons rajoutées précédemment, et ajoutez la nouvelle route pour la page d'accueil dans notre application. Cette route vérifie l'existence d'un paramètre d'URL appelé url. S'il existe, il renverra vers une nouvelle méthode pour le réduire.

```
001 # root page
002 get '/' do
003
004   if params[:url] and not params[:url].empty?
005     generate_short_url(params[:url])
006   else
007     @urls = ShortURL.all;
008     erb :index
009   end
010 end
011 end
```

10 Autoriser les billets (posts)

Nous voulons que les utilisateurs puissent réduire une URL non seulement en envoyant un paramètre via l'URL et une requête GET, mais également via la soumission d'un POST (billet). Rajoutons la route révisée après la première. S'il n'y a pas de soumission, nous afficherons un fichier d'index pour présenter le formulaire ainsi que le nombre actuel d'URL qui ont été réduites.

```
001 post '/' do
002
003   if params[:url] and not params[:url].empty?
004     generate_short_url(params[:url])
005   end
006   @urls = ShortURL.all;
007   erb :index
008 end
009 end
```

11 Méthodes helpers

Nous utiliserons les méthodes des helpers pour générer nos URL réduites. Rajoutez la fonction suivante au bloc de code des helpers. Elle accepte l'URL longue fournie par l'utilisateur, génère la chaîne aléatoire, enregistre les informations dans la base de données en utilisant le modèle et construit la nouvelle URL courte, que nous pourrions utiliser plus tard à des fins d'affichage. Le code pour cette étape est sur le CD.

```

$ rails console
sqlite> .mode column
sqlite> .headers on
sqlite> select * from short_urls;
short_url  url                created_at          updated_at
-----
jamef      http://www.google.com 2012-07-18T15:19:03+01:00 2012-07-18T15:19:03+01:00
d16eo      http://yaboo.com     2012-07-18T15:21:40+01:00 2012-07-18T15:21:40+01:00
f6t1w      http://yaboo.co.uk   2012-07-18T15:22:30+01:00 2012-07-18T15:22:30+01:00
nc8z      http://www.webdesigne 2012-07-18T15:26:46+01:00 2012-07-18T15:26:46+01:00
sqlite>
    
```

12 Chaîne de caractères aléatoires

Notre chaîne de caractères aléatoires pour l'URL raccourcie est créée par une autre méthode helper. Ajoutez le code qui suit en dessous de l'entrée précédente. Cela va générer une valeur de chaîne aléatoire limitée à la longueur totale des caractères que nous envoyons qui, dans cette application, a comme valeur par défaut 5.

```

001 def random_string(length)
002   rand(36**length).to_s(36)
003 end
    
```

13 Construire l'URL

Enfin, nous allons ajouter notre dernière méthode helper, qui complète la fonctionnalité pour créer l'URL courte. Cette méthode va créer le lien URL révisé en construisant une chaîne qui concatène l'URL du site à partir de l'objet de configuration et la chaîne aléatoire générée. Ajoutez le code qui suit en dessous des autres méthodes helpers dans application.rb :

```

001 def get_site_url(short_url)
002   SiteConfig.url_base + short_url
003 end
    
```

14 Suivre les clics

Il peut être utile de suivre ou d'enregistrer le nombre de fois qu'un lien réduit a été suivi. Créez un nouveau modèle appelé clicktrack.rb dans le répertoire lib et ajoutez le code suivant qui permettra de valider les propriétés de l'objet et d'aider à gérer les transactions de base de données pour nous.

```

001 class ClickTrack
002   include DataMapper::Resource
003   property :id, Serial, key: true, unique_index: true,
004   required: true
005   property :short_url, String, required: true
006   property :url, Text, required: true
007   property :clicked_at, DateTime
008 end
    
```

15 Voir l'URL

Créez une nouvelle route dans le fichier de l'application pour permettre aux utilisateurs de suivre un lien généré. Cette route autorise deux points d'entrée avec l'URL réduite dans le path. Si une URL courte correspondante existe dans la base de données, nous allons journaliser la visite dans la base de données en utilisant le modèle clicktrack avant de rediriger l'utilisateur vers l'URL longue d'origine. Le code pour cette étape est sur le CD.

16 Développer l'information

Créez une nouvelle route qui nous permettra de développer une URL réduite via une requête API pour renvoyer des informations sur le lien comme un objet JSON. Dans cette route, nous définissons le type de contenu de la réponse ainsi que les valeurs de l'objet à partir de notre modèle qui, de son côté, a récupéré les données de la base de données en utilisant une méthode get().

```

127.0.0.1:9393/rapid...
127.0.0.1:9393/rapid...
{"url":"http://www.google.com","long_url":"http://www.webdesigne...","hash":"aebax"}
    
```

17 Paramètres de débogage

Comme le Terminal ou l'interface en ligne de commande est ouvert au cours du développement, nous pouvons l'utiliser pour nous aider dans le débogage et le test de notre application. Ajoutez ce qui suit au fichier de l'application. Il permettra d'afficher dans la fenêtre Terminal tous les paramètres envoyés à notre application au moment de leur soumission, ce qui est très utile pour tester les paramètres attendus. Le code pour cette étape est sur le CD.

18 Créer le formulaire

Ouvrez views/index.erb dans les fichiers du projet. Nous allons maintenant ajouter le formulaire pour permettre aux utilisateurs de soumettre des URL. Nous pouvons afficher le titre de l'application, déjà défini dans l'objet de configuration, ainsi que le nombre actuel des URL générées. La méthode h() permet de soustraire tout HTML non désiré du paramètre URL.

```

001 <div class="container">
002
003   <h1><%= SiteConfig.title %></h1>
004   <p>Currently serving <%= @urls.count %> shortened
005   links</p>
006   <form method="post">
007     <input type="text" value="<%= h(params[:url]) %>"
008     name="url" id="url" />
009     <input type="submit" value="shorten" id="submit" />
010   </form>
011 </div>
    
```

19 Afficher les résultats

En dessous du formulaire dans views/index.erb, nous allons maintenant ajouter le code pour afficher l'URL réduite fraîchement créée peu de temps après une requête réussie. En utilisant une simple instruction if pour vérifier l'existence de la variable, nous pouvons configurer la valeur générée comme étant à la fois le texte de l'affichage et l'attribut href de la balise d'ancrage.

```

001 <% if @shortenedURL %>
002 <div class="result">
003 Your shortened URL is:
004 <a href="<%= @shortenedURL %>"><%= @shortenedURL %></a>
005 </div>
006 <% end %>
    
```

20 Créer la page de test

Créez un nouveau fichier appelé application_spec.rb dans le répertoire spec. Celui-ci contiendra nos tests unitaires de l'application, ce qui nous aidera à déboguer et à nous assurer que notre code fonctionne comme prévu. Ajoutez le code suivant dans le fichier de test pour mettre en place les dépendances et les processus de test. Notez que nous avons besoin du fichier de l'application réelle pour exécuter le code.

```
001 require_relative '../application.rb'
002 require 'rack/test'
003
004 set :environment, :test
005
006 def app
007   Sinatra::Application
008 end
009
010 describe 'URL Shortening Service' do
011
012   include Rack::Test::Methods
013
014 end
```

21 Définir les tests

Nous devons maintenant ajouter quelques tests dans le document. Placez ces tests après le Rack include dans le bloc de balise. La description de chaque test est claire, informative et écrite dans un langage simple, ce qui devrait permettre à quiconque de lire et de comprendre ce qui devrait se passer quand il s'exécute.

```
001 it "should load the home page" do
002   get '/'
003   last_response.should be_ok
004 end
005
006 it "should pass when a short url is viewed directly" do
007   get '/jirey'
008   last_response.should be_ok
009 end
010
011 it "should fail when trying to expand a hash that hasnt
been sent" do
012   get '/expand/'
013   last_response.should_not be_ok
014 end
```

22 Exécuter les tests

Nos cas de test étant écrits, nous pouvons maintenant exécuter le script de test de notre application en entier pour nous assurer que tout fonctionne comme il se doit. Ouvrez la fenêtre de terminal et tapez le code ci-dessous pour exécuter les tests rspec. Les résultats seront visibles dans le Terminal.

```
001 > rspec spec/application_spec.rb
```



Bibliothèque de code En détail

Regardons de plus près quelques-unes des fonctions du code utilisé dans cette applica

Nous utilisons la méthode `first_or_create` sur la seule entité pour sauvegarder l'enregistrement si celui-ci n'existe pas encore.

```
001 def generate_short_url(long_url)
002
003   @shortcode = random_string 5
004
005   su = ShortURL.first_or_create(
006     { :url => long_url },
007     {
008       :short_url => @shortcode,
009       :created_at => Time.now,
010       :updated_at => Time.now
011     })
012
013   @shortenedURL = get_site_url(su.short_url)
014
015 end
016
017 configure do
018   SiteConfig = OpenStruct.new(
019     :title => 'Sinatra Shortener',
020     :author => 'Your Name Can Go
Here',
021     :url_base => 'http://
localhost:4567/' # the url of your
application
022   )
023
024   # load models
025   $LOAD_PATH.unshift("#{File.dirname(__
FILE__)/lib"}
026   Dir.glob("#{File.dirname(__FILE__)/
lib/*.rb") { |lib| require File.
basename(lib, '.rb')}
027
028   DataMapper.setup(:default,
"sqlite3://#{Dir.pwd}/shorturls.db")
029
030 end
031
032 source "http://rubygems.org"
033 gem 'sinatra', '>= 1.2'
034 gem 'rake'
035 gem 'data_mapper', '>= 1.1'
036 gem 'dm-core'
037 gem 'dm-sqlite-adapter'
038 gem 'dm-timestamps'
039 gem 'dm-validations'
040 gem 'dm-aggregates'
041 gem 'dm-migrations'
042 gem 'haml'
043
044 group :test do
045   gem 'rspec', :require => 'spec'
046   gem 'rack-test'
047 end
```

La configuration du site est faite dans `environment.rb`. Vous pouvez éditer ou modifier les propriétés de l'objet configuration ici.

Le Gemfile contient une liste de tous les gems requis par l'application. L'exécution de `bundle install` bundle s'en chargera pour nous.

Une introduction à l'API Graph de Facebook

Une API puissante qui vous permet d'accéder aux données sous-jacentes de Facebook.

outils | techs | tendances Dreamweaver, PHP, MySQL
expert Pete Simmons



Dans ce tutoriel, nous allons recréer des éléments de Facebook, sous le déguisement de "Fakebook". Cette démonstration pratique va vous montrer comment vous pouvez accéder à certains éléments de l'API Graph pour une utilisation sur votre site Web. Il n'y a pas de véritable raison de recréer Facebook dans son intégralité à l'aide du graphe, ils le font très bien eux-mêmes ! Il s'agit plus d'un moyen pratique de vous montrer les bases, de sorte que vous puissiez choisir ce que vous utiliserez pour des projets futurs. Nous verrons comment mettre en place une application Facebook, comment authentifier un utilisateur sur votre site Web, et comment extraire des informations à partir du graphe pour l'afficher sur votre site Web. Il est à noter que Facebook a tendance à changer régulièrement les fonctionnalités de l'API, il est donc utile de vous tenir au courant de l'actualité via la Developer Roadmap (feuille de route pour les développeurs), qui se trouve à l'adresse developers.facebook.com/roadmap. Gardez à l'esprit tout ce que vous avez codé pour de futures références, car vous pourriez alors constater que votre application arrête soudainement de fonctionner sans raison.

01 Configurer votre application

Allez à bit.ly/pquEvY et cliquez sur Create New App (créer une nouvelle application). Dans la boîte qui s'affiche, entrez un nom pour votre application et un espace de noms d'application. L'espace de noms ne peut pas contenir de lettres majuscules, de chiffres ou d'espaces et doit être unique. Acceptez les termes et conditions de Facebook, puis appuyez sur Submit (soumettre).

02 Votre App ID app

Vous serez redirigé vers la page des paramètres de votre app. En haut de cette page, vous pourrez voir votre Application ID (ID d'application, ou App ID) et votre Application Secret (secret d'application ou App Secret). Il est important que vous préserviez la confidentialité de l'App Secret en toutes circonstances, y compris via le code source de la page. Prenez note de votre App ID, vous en aurez besoin plus tard.

03 Paramétrage de l'application

Dans la page de paramétrage de votre application, quelques champs doivent être remplis avec des informations relatives au serveur, le premier étant l'App Domain (le domaine de l'app). Entrez le nom de domaine de votre site Web sans le http ou le www, ceci autorisera tous les sous-domaines et répertoires sur votre serveur. Faites défiler la liste et cliquez sur la case Website (site Web) et entrez ici les informations concernant le serveur.

04 Authentifier un utilisateur

Une fois notre application mise en place, nous avons besoin de créer un moyen d'obtenir un `access_token` de la part de Facebook. L'Access Token (jeton d'accès) étant la clé qui protège toutes les données sensibles d'un utilisateur. Nous devons rediriger notre utilisateur vers une page d'authentification Facebook, puis renvoyer les informations dans notre application. Copiez le code à partir du CD dans un nouveau document PHP.

05 Ajouter des variables dans l'app

Vous aurez remarqué dans les lignes 3 et 4 que notre code requiert notre App ID unique et notre App Secret. Ajoutez les données obtenues dans l'étape 2, ainsi que le domaine dans la ligne 5 et enregistrez votre page PHP dans `index.php`. À l'exécution de cette page, vous serez redirigé vers une page d'authentification Facebook et il vous sera demandé des autorisations (permissions). N'acceptez pas encore de les donner !

06 Autorisations étendues

Le code que nous avons utilisé à l'étape 4 est tiré de la documentation Facebook et ne nous fournit que les informations d'accès de base. Si vous aviez autorisé l'accès à l'étape précédente, vous devez maintenant supprimer l'application de votre compte Facebook et ensuite la rajouter. Pour accéder à des données plus en profondeur, modifiez la variable `$dialog_url` (ligne 12) de la manière suivante :

```
001 $dialog_url = "https://www.facebook.com/dialog/oauth?client_
id=", $app_id . "&scope=user_about_me,user_activities,user_
birthday,user_checkins,user_groups,user_interests,user_
likes,user_photos,user_status,email,user_hometown&redirect_uri=" .
urlencode($my_url) . "&state=".$SESSION['state'];
```

07 Tester vos autorisations

Exécutez votre code et cliquez sur Go to App lorsque vous y êtes invité, vous devriez être redirigé vers le nom de domaine que vous avez indiqué à la ligne 5 de votre code, et également voir un message de bienvenue avec votre nom. Vous aurez d'autre part enregistré une `access_token` dans la variable `$params[access_token]`. Supprimez la commande `echo` qui affiche votre nom et ajoutez le code suivant pour voir les données utilisateur disponibles :

```
001 print_r($user);
```



<Ci-dessus>

- Votre page de confirmation sur le portail Facebook pour développeurs, avec votre App ID et votre App Secret.



<Ci-dessus>

- La même page de dialogue que précédemment, mais cette fois nous avons une liste plus complète des autorisations qui sont demandées à l'utilisateur.



<Ci-dessus>

- La page de dialogue Facebook qui invite l'utilisateur à un accès de base, nous étendrons ces autorisations plus tard.

<À droite>

- Une fois authentifié via Facebook, un message de bienvenue personnalisé qui utilise nos données de graphe nous est présenté.

Hello Pete Simmons

08 Styler vos données

Ouvrez le fichier CSS à partir du CD et enregistrez-le dans le même dossier que votre projet. Ajoutez le code suivant au-dessus de notre code PHP. Ceci vous permettra de styler rapidement vos informations et de vous donner un point de départ pour la mise en page de votre projet. Vous aurez besoin de déplacer la session_start vers le haut de la page.

```
001 <? Session_start(); ?>
002 <!DOCTYPE html>
003 <head>
004 <title>Facebook Graph API</title>
005 <link href="style.css" type="text/css">
006 </head>
007 <body>
```

09 Affichage des informations de base

Maintenant que nous avons tout mis en place, il est temps d'aller chercher des données et de les afficher. Le code suivant ira chercher la photo de profil d'un utilisateur, imprimera un message de bienvenue, puis construira une phrase en fonction de ses données Facebook. Remplacez votre ligne print_r avec le code de cette étape, qui est sur le CD.

10 Obtenir ce que les utilisateurs aiment

Nous allons maintenant nous connecter à une autre partie du graphe Facebook et obtenir une liste des pages dont l'utilisateur est fan. Nous limiterons le nombre de pages à dix pour des raisons de vitesse, mais vous pouvez en afficher autant que vous le souhaitez. Ajoutez le code suivant en dessous de nos informations div.

```
001 <div style="clear:both;"></div>
002 <div class="likes"><? $user->first_name ?> likes</div>
003 <ul>
004 <?
005 $likes = json_decode(file_get_contents("https://graph.facebook.com/me/likes?limit=10&access_token=".$params['access_token']));
006 foreach ($likes->data as $value) {
007 echo '<li>'. $value->name. '</li>';
008 }
```

```
009 ?>
010 </ul>
```

11 Rendre les pages cliquables

Nous pouvons aller encore plus loin avec notre liste des pages dont l'utilisateur est fan en les rendant cliquables. Pour ce faire, nous avons besoin de connaître l'URL de chaque page, cette information n'étant pas incluse dans les données du graphe tandis que l'ID de page l'est. Nous pouvons tout simplement aller à facebook.com/[id_page] et arriver là où nous voulons être. Modifiez votre code echo comme suit :

```
001 echo '<li><a href="http://facebook.com/'. $value->id. '" target="_blank">'. $value->name. '</a></li>';
```

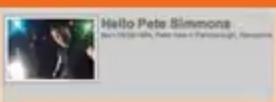
12 Obtenir les pages d'intérêt

Ajoutez le code suivant en dessous de l'étape précédente pour afficher une liste des pages d'intérêt cliquables des utilisateurs. Une fois encore, celle-ci sera reliée à une fanpage sur la base de l'ID de page.

```
001 <div class="interests"><? $user->first_name ?>'s interests</div>
002 <ul>
003 <?
004 $likes = json_decode(file_get_contents("https://graph.facebook.com/me/interests?limit=10&access_token=".$params['access_token']));
005 foreach ($likes->data as $value) {
006 echo '<li>'. $value->name. '</li>';
007 }
008 ?>
009 </ul>
```

13 Ajouter des albums photo

La prochaine étape consiste à ajouter une liste des albums photo que l'utilisateur a téléchargés. Encore une fois, nous avons besoin de nous connecter à une autre section du graphe, d'interpréter les données textuelles et de les convertir en une image cliquable. Cette image nous conduira à son tour vers l'album photo. Ajoutez le code suivant en dessous de celui de la dernière étape.



<À gauche>
• Un message plus convivial pour l'utilisateur, montrant la photo de profil et une phrase construite en utilisant nos données.



<À gauche>
• Nous avons maintenant les six albums photo les plus récents de l'utilisateur. Vous pouvez modifier cette limite à votre convenance.



<À gauche>
• Nous savons maintenant de ce que l'utilisateur aime, et le fait de cliquer sur un lien vous amènera à cette page.



<Ci-dessous>
• Avec l'ajout d'une FancyBox cette fois-ci. Nos images s'ouvrent dans une superposition de mosaïques avec des légendes.



Le processus d'authentification
Au début de ce tutoriel, nous avons redirigé nos utilisateurs vers Facebook, loin de notre application. Pour plus d'informations sur ce processus, allez à bit.ly/J6HnhG.

```
001 <div class="albums"><?=$user->first_name ?>'s albums</div>
002 <?
003 $albums = json_decode(file_get_contents("https://graph.
facebook.com/me/albums?limit=6&access_token=".$params['access_
token']));
004 foreach ($albums->data as $value) { ?>
005 <div class="albumcover">
006 <a href="album.php?id=<?=$value->id ?>">
007 
008 </a>
009 <div class="description"><?=$value->name ?></div>
010 </div>
011 <? } ?>
```

14 Explorer les albums

Nous devons maintenant créer une nouvelle page PHP qui va afficher toutes les photos dans un album sur lequel on a déjà cliqué. Ouvrez step14a.php à partir du CD et enregistrez-le en tant qu'"album.php" dans votre dossier de projet. Sous la variable \$user, ajoutez le code suivant qui obtiendra toutes les vignettes d'un album et leurs descriptions.

```
001 ?>
002 <h1><a href="index.php">&lt;- Back </a></h1>
003 <div class="albums"></div>
004 <?
005 $album = json_decode(file_get_contents("https://
graph.facebook.com/" . $GET['id'] . "/photos?access_
token=".$params['access_token']));
006 foreach ($album->data as $value) { ?>
007 <div class="albumcover">
008 
009 <div class="description"><?=$value->name ?></div>
010 </div>
```

```
011 <? } ?>
012 <?>
```

15 Ajouter une FancyBox

Pour intégrer le graphe Facebook dans un outil tiers, comme une FancyBox, téléchargez les fichiers sources à partir de fancyapps.com/fancybox et ajoutez-les au début de votre code HTML ainsi que dans votre dossier de projet. Maintenant, tout ce qu'il nous reste à faire est d'envelopper nos vignettes autour d'un lien, comme suit.

```
001 <a class="fancybox" href="<?=$value->source ?>"
rel="gallery" title="<?=$value->name ?>">
002 
003 </a>
```

16 Les commentaires et les J'aime

Modifions notre code pour afficher le nombre de J'aime et de commentaires sous chaque vignette plutôt que la description. Nous pouvons le faire à travers le code suivant dans notre description div.

```
001 <div class="description"><?=$value->likes->data)
?> Likes <br /> <?=$value->comments->data) ?>
Comments</div>
```

17 Corriger les erreurs

Votre code affichera quelques erreurs. Pour contourner ce problème, modifiez le code précédent pour inclure des conditions isset if.

```
001 <div class="description"><? if (isset($value->likes-
>data)) { echo count($value->likes->data); } else { echo
'0'; }> Likes <br /> <? if (isset($value->comments-
>data)) {
echo count($value->comments->data); } else { echo '0';
}?> Comments</div>
```

18 Les commentaires

Nous avons donc nos J'aime et nos commentaires textuels en place sous nos images. Maintenant, nous voudrions pouvoir cliquer dessus et avoir une FancyBox ouverte avec les commentaires. Pour ce faire, nous allons utiliser une div inline cachée. Ajoutez ce qui suit sous nos albums div. Nous aurons besoin de faire un autre appel au graphe en utilisant l'identifiant de l'album dans notre boucle foreach précédente.

```
001 <?
002     $album_comments
= json_decode(file_get_
contents("https://graph.facebook.
com/" . $value->id . "?access_
token=" . $params['access_
token']));
003     if (isset($album_
comments->comments->data)) { ?>
004         <div id="inline" style="
display:none;width:500px;">
005             <? foreach ($album_
comments->comments->data as
$value2) { ?>
006                 <h2>Comments</h2>
007                     <h3><?=$value2-
>from->name ?></h3>
008                         <p
class="comment"><?=$value2-
>message ?></p>
009                             <? ?>
010                             </div>
011                             <? ?>
```

19 Une autre erreur

Il y a une autre erreur qui aurait pu vous échapper, car elle est cachée dans le code source. Si votre photo n'a pas de légende, elle provoquera rapidement une erreur. Mettez à jour votre étiquette img title de la manière suivante pour contourner le problème. Ajoutez une instruction else pour afficher No Caption (pas de légende), si vous le souhaitez.

```
001 title="<? if (isset($value-
>name)) { echo $value->name; }
?>"
```

20 Des inline uniques

Si vous affichez la source dans votre page, vous remarquerez que toutes nos div inline cachées ont le même identifiant. Ceci pose problème si l'on veut afficher le contenu dans une FancyBox car chaque élément doit être unique. Afin

de contourner ce problème, modifiez la section div id="inline" comme suit :

```
001 <div id="inline_<?=$album-
>data->id ?>"
style="display:none;
width:500px;">
```

21 Commentaires cliquables

Nous devons maintenant ajouter des liens vers notre page d'album pour afficher les commentaires. Il nous faut tenir compte du fait que nos inline sont désor mais uniques, aussi ne faut-il pas oublier de passer l'ID dans votre href. Cela peut être fait comme suit, et doit être placé à l'intérieur de notre première boucle foreach.

```
001 <div class="description">
<? if (isset($value-
>likes->data)) { echo
count($value-
>likes->data)
; } else { echo
'0'; }?> Likes
<br />
<? if (isset($value-
>comments->data)) { echo
'<a class="fancybox"
href="#inline_' . $value->id . '">'.
count($value->comments-
>data).
' Comments</a>'; }
else { echo '0 Comments'; }?>
</div>
```

22 Associer des visages aux noms

L'ajout du code suivant à notre seconde boucle foreach rajoutera la photo de profil d'un utilisateur à notre boîte de commentaires. L'image affichée sera l'image carrée Facebook, ce qui signifie que nous n'avons pas besoin de redimensionner quoi que ce soit. Si vous le souhaitez, vous pouvez également rendre le nom et la photo cliquables comme décrit à l'étape 11.

```
001<div class="profile_pic">

</div>
```

Bibliothèque de code

Le processus d'authentification Facebook

Nous allons jeter un œil à l'intérieur du processus d'authentification Facebook pour vous montrer ce qui se passe.

```
001 $app_id = "";
002 $app_secret = "";
003 $my_url = "";

004 session_start();
005 $code = $_REQUEST["code"];

006 if(empty($code)) {
007     $_SESSION['state'] =
md5(uniqid(rand(), TRUE)); //CSRF
protection
008     $dialog_url = "https://www.
facebook.
com/dialog/oauth?client_
id="
009         . $app_id . "&redirect_uri="
.
urlencode($my_url) . "&state="
010         . $_SESSION['state'];

011     echo("<script> top.location.
href=" . $dialog_url . "'</
script>");
012 }

013 if($_SESSION['state'] &&
($_SESSION['state'] ==
$_REQUEST['state'])) {
014     $token_url = "https://graph.
facebook.
com/oauth/access_token?"
015         . "client_id=" . $app_id .
"&redirect_uri=" . urlencode($my_url)
016         . "&client_secret=" . $app_
secret . "&code=" . $code;

017     $response = file_get_
contents($token_
url);
018     $params = null;
019     parse_str($response,
$params);

020     $graph_url = "https://graph.
facebook.
com/me?access_token="
021         . $params['access_token'];

022     $user = json_decode(file_get_
contents($graph_url));
023     echo("Hello " . $user->name);
024 }
025 else {
026     echo("The state does not
match. You
may be a victim of
CSRF.");
027 }
```

Les trois premières lignes définissent nos paramètres de l'application Facebook. Elles garantissent que l'application est accessible uniquement à l'intérieur du domaine de l'application.

Nous passons ensuite à la création d'une session et vérifions que nous avons bien déjà un ensemble \$code valide.

Si aucun \$code valide n'est trouvé, le PHP affichera une commande <script> pour rediriger l'utilisateur.

Une fois que nous avons notre \$code valide, les contenus du graphe sont décodés et un message de bienvenue est affiché.

Robby Leonardi

web www.rleonardi.com



Emploi actuel Designer en médias numériques
Parcours Diplômé en design de communication, Pratt Institute
Spécialités Photoshop, Illustrator, Flash, HTML, CSS, JavaScript, ActionScript
Clients Fox, Speed, FX Networks, myNetworkTV et G4
Twitter @rleonardi

Robby Leonardi, designer pluridisciplinaire de New York, fait du graphisme, de l'animation, de l'illustration et du développement front-end. La plus grande partie de son travail consiste en des projets médias en ligne tels que des bannières publicitaires ou des sites Web, la majorité étant réalisée pour des sociétés de publicité. Il s'est mis au Webdesign tout simplement parce qu'il adore concevoir et programmer, et ressent une certaine trépidation à l'idée de mélanger des choses qui demandent des façons de penser très différentes. Son travail exige parfois de très gros efforts, surtout quand l'idée est un peu saugrenue, mais pour lui, lorsqu'il réussit à créer un produit final complet, son plaisir est aussi de susciter une grande joie.

Leonardi fonctionne pour ses designs dans un esprit de concurrence. Pour lui, le monde du design est un concours entre designers, durant lequel chacun essaie de surpasser l'autre en créant un design encore meilleur. Il trouve que c'est une bonne chose car cela les motive à constamment faire du mieux qu'ils peuvent et à repousser les limites pour épater le public. Pour un designer, créer de nouveaux styles qui changent les tendances et établissent des précédents est une réussite majeure, et Leonardi espère y arriver un jour. Il compare aussi les designers à des comédiens. Il pense que le design doit apporter du bonheur aux gens, et il n'y a rien de plus satisfaisant que de voir un sourire sur le visage du client lorsque celui-ci regarde ce qu'il a créé.



01 www.rleonardi.com

01 Voici le site portfolio de Robby Leonardi. Il utilise plein d'illustrations car c'est une de ses passions, employant aussi quelques animations pour donner vie aux pages.

02 Page biographique au thème sombre pour représenter une scène nocturne. Elle reprend le sujet des courses automobiles pour insister sur le fait que l'expérience Pinks All Out est destinée aux fans de voitures.

03 Ce microsite utilise principalement du bleu pour imiter la célèbre bouteille de vodka Skyy. Son apparence est luxueuse afin de représenter la marque Skyy Vodka.

04 Cette page faite pour une série de documentaires utilise principalement du marron afin de dépendre une zone de guerre du Moyen-Orient.

05 Le bleu renforce la palette de couleurs de Fox News. L'apparence futuriste vise à reprendre celle de la marque Xbox Kinect, un appareil numérique moderne.



02 www.speedtv.com/programs/pinks-all-out



03 www.skyy.com



04 www.foxnews.com/on-air/war-stories/index.html



05 Mobile app

Andre Weier

web www.Nalindesign.com



Emploi actuel Designer de communication freelance, fondateur et créateur de Polarfox

Parcours Diplôme en design de communication

Spécialités Flash, Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, ActionScript, HTML, CSS, SEO

Clients Abandoned, Subraumstudio, The Asura, Freikirchliche Gemeinde

Twitter @Nalindesign

Andre Weier a fini son cursus en 2005 après avoir étudié le design de communication pendant quatre ans à la Ruhrakademie, dans la ville de Schwerte (Rhénanie-du-Nord-Westphalie, en Allemagne). Au fil des ans, il s'est spécialisé dans la conception de systèmes de navigation originaux et en expériences divertissantes. En 2008, une des œuvres d'Andre Weier, freikirchliche.com, a été finaliste des prestigieux FlashForward Awards dans la catégorie Meilleure navigation/expérience aux côtés de concurrents tels que MSNBC et Adobe.

Les créations d'Andre Weier figurent dans de nombreux livres tels que Web Design: Navigation ou The Web Designer's Idea Book, dans des index sur le Webdesign, et ont remporté plusieurs prix dont un DOPE Award, un DesignTAXI Award et un American Design Award. Mi-2011, Weier a fondé Polarfox, une appli de bureau multiplateforme qui permet

d'embellir, d'enregistrer et d'envoyer plusieurs images en même temps vers des réseaux sociaux, des blogs et des applications dans le cloud tels Facebook, Flickr et Twitpic (www.PolarfoxApp.com). Pour Andre, la beauté du Webdesign réside dans la flexibilité et dans les possibilités qu'il ouvre et qui permettent de toucher des millions de personnes. Andre s'est mis au Webdesign parce qu'il désirait concevoir et développer de belles interfaces, qui sont sa marque de fabrique. Il s'inspire de la vie de tous les jours, tout ce qu'il voit l'aide à donner forme à son design. Il aime aussi surfer, trouvant dans cette activité une source d'inspiration infinie qu'il incorpore à ses designs. Pour Andre, il est essentiel de garder un œil sur les tendances du Web, ce qu'il fait grâce à Pinterest où il est d'ailleurs inscrit (pinterest.com/PolarfoxApp), et grâce à un autre site qui le passionne actuellement, www.indiegogo.com.



01 www.polarfoxapp.com

01

Polarfox est une application de bureau gratuite qui permet d'embellir, d'enregistrer et d'envoyer plusieurs images en même temps vers des réseaux sociaux, des blogs et des applications dans le cloud.

02

Application utilisant Webcam, lumière, microphone et souris pour faire de la peinture, inspirée par le légendaire artiste américain Jackson Pollock.

03

Audiotennis est un jeu en Flash de style Pong auquel on peut jouer en faisant du bruit dans un micro ou en se servant de la molette de sa souris.

04

Site Web Flash et XML, de style grunge pour le groupe de metal hardcore et deathmetal The Asura, originaire du Sauerland, dans l'ouest de l'Allemagne.

05

Portfolio de design en Flash s'affichant sur des cartes que l'on peut retourner, déplacer et jeter en cliquant, maintenant le clic enfoncé, ou en secouant sa souris.



02 drtps.nalindesign.com



03 audiotennis.nalindesign.com



04 the-asura.nalindesign.com



05 the-desk.nalindesign.com

The Smart Marketing & Media Group LTD

web www.smartuk.net



Emploi actuel Spécialistes en Webdesign et en marketing

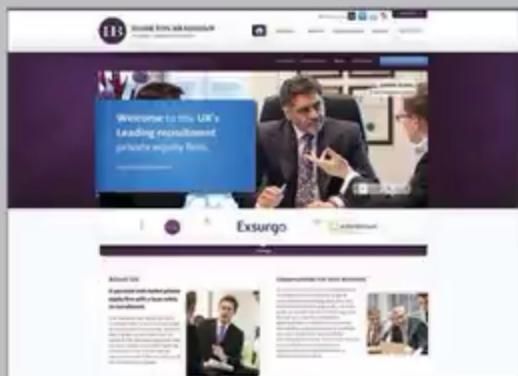
Spécialités Groupe de marketing global, numérique et print

Clients Henry Hunt, Big Green Technology, Colstoun House, Velvet Mule, Warners

Twitter @TheSmartGroupUK



01 www.sallymorgan.tv



02 www.hamiltonbradshaw.com



03 www.essentials.com

The Smart Marketing & Media Group propose son service de Webdesign aux agences publicitaires, PME, grandes entreprises et sociétés de premier ordre depuis plus de dix ans, au Royaume-Uni comme à travers le reste du monde. Se servant de son expérience et d'une approche originale du Webdesign, Smart crée des produits Web inspirants qui attirent les visiteurs, pour un rapide retour sur investissement.

Ce groupe réside actuellement dans un bâtiment très moderne situé dans les Midlands de l'Ouest, en Angleterre, et qui héberge sous son toit des designers de pointe et des concepteurs marketing géniaux. Qu'un client de Smart soit nouveau sur Internet ou fasse une refonte de son site Web, il aura l'assurance de profiter d'une solution intelligente qui l'aidera à développer son entreprise. Le Webdesign de Smart est entièrement fait sur mesure et personnalisé pour répondre aux exigences du client. Comme les révisions du design ne sont

pas limitées en nombre, les clients peuvent être assurés qu'ils en seront pleinement satisfaits. Smart développe des solutions d'e-commerce et des systèmes de gestion de contenu sur mesure pour lesquels elle est reconnue depuis de nombreuses années parmi les meilleures sociétés de Webdesign du monde par la vénérable Which Web Design Company, Groupe de marketing global. Smart prépare et met en place des campagnes de marketing ciblées qui génèrent du trafic sur les sites Web. Il se spécialise en une grande variété de techniques de marketing éprouvées dont la SEO, le PPC, le marketing par messagerie et les médias sociaux. Smart est fière de fournir un service exceptionnel et des produits incontournables sur le marché, ce qui a fait nettement augmenter l'intérêt des revendeurs. Smart propose aussi aux autres agences de design et aux revendeurs des prestations de design et de développement de sites exemplaires et véritablement rentables.



04 **The Smart office**

01

Le site CMS de Sally Morgan, médium superstar de la télé, contient une boutique en ligne et un calendrier des événements. Il a été fait pour accompagner son émission à succès, diffusée sur la chaîne Sky Living.

02

Le site CMS d'Hamilton Bradshaw a été développé par The Smart Marketing Group. Le président-directeur général d'Hamilton Bradshaw est James Caan, membre bien connu de l'émission de télé-réalité Dragon's Den, diffusée sur la BBC.

03

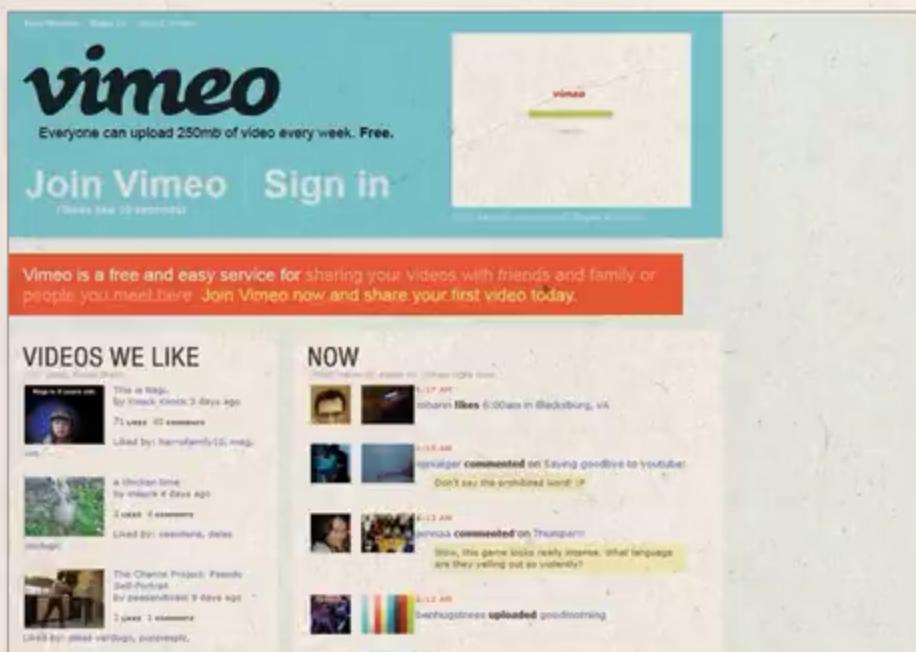
C'est Smart qui a fait le site national d'Essentials Hairdressing. Essentials est une société soeur de Toni & Guy, un des géants de la coiffure en Angleterre dont Smart a créé le nouveau look.

04

Le très moderne quartier général de The Smart Marketing Group, à Shrewsbury. Il est situé stratégiquement au centre du pays, près de l'autoroute M6.

Logo

En 2007, le logo de Vimeo était le même qu'aujourd'hui. Même si ce n'est que du texte écrit dans une certaine police, il montre l'influence que peut avoir un logo comme extension d'une marque.



Header

Le header est simple et direct, la couleur apaisante et attrayante. Grâce au grand logo, les visiteurs savent exactement où ils sont, et quelques messages mis bien en évidence indiquent les principales activités du site.



Trois colonnes

Lors du relooking de 2007, le site est passé à trois colonnes. Celles-ci permettaient de présenter une plus grande quantité d'informations et d'avoir une expérience plus personnelle.



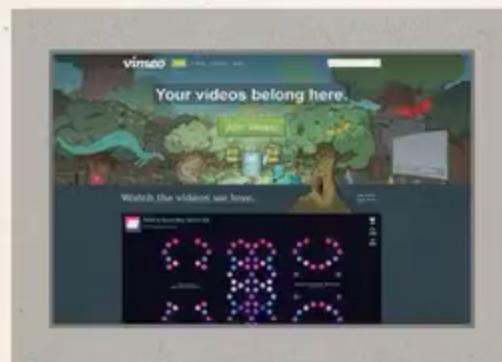
Vimeo www.vimeo.com

Ce site de partage de vidéos a su rester fidèle à son principe : servir de lieu commun pour cinéastes de tous niveaux, grâce à quoi il est devenu le succès qu'il est aujourd'hui.

Créé en 2004, Vimeo est un site de partage de vidéos dont le nom vient d'une association des mots "video me". On peut y mettre, partager et visionner des vidéos en ligne, et c'est le contenu généré par les utilisateurs qui y a la part belle.

Au début, Vimeo était un site très simple qui n'était qu'un endroit où mettre ses vidéos en ligne. Il est rapidement devenu plus cohérent et plus

cohésif puis a permis de partager des vidéos et d'interagir avec d'autres utilisateurs. Le design était simple, composé de deux colonnes et de couleurs qui le rendaient accueillant. Il a lentement évolué depuis, et le site arbore maintenant un design moderne, compte plus de huit millions d'utilisateurs inscrits, et soixante-cinq millions de visites par mois.



Le design était simple, composé de deux colonnes et de couleurs qui le rendaient accueillant.



TENDANCES

Les villes qui font le webdesign

Lisbonne

À la recherche d'avancées créatives dans la capitale du Portugal.



Vous avez là tous les ingrédients pour un partage du savoir.

Bienvenue à Lisbonne, capitale magnifique où soleil, sable, gastronomie et architecture se rencontrent près des côtes de l'Atlantique et procurent une bonne dose d'inspiration aux Webdesigners. Sa communauté Web est petite mais en plein développement, ce qui donne le sentiment qu'elle a encore de quoi évoluer et fournir des idées nouvelles.

Non seulement le nombre d'agences Web de Lisbonne a augmenté ces derniers temps, mais la qualité de leur travail s'est aussi améliorée. Qu'on travaille dans des bureaux ensoleillés de style classique situés dans des rues étroites, ou dans un des espaces de coworking tout neufs, voilà de quoi faire une communauté Web vivante. C'est peut-être pour cela qu'un grand nombre d'événements organisés par la communauté ont récemment eu lieu. Lisbonne accueille certaines des meilleures conférences internationales sur l'UX (UX LX) et le Design (Refresh LX). Ses communautés WordPress et Drupal sont prospères, et pour les plus techniques d'entre vous la première conférence Lisbon JavaScript (LXJS) se tiendra cette année pendant la Lisbon Digital Week. Cela fait également plusieurs années que la société de télécoms du pays organise Codebits, un gigantesque événement annuel qui rassemble plus de huit cents développeurs pendant trois jours marathon de codage 24 heures sur 24. Ajoutez à cela un fort esprit d'entreprise appuyé par des programmes gouvernementaux et des événements inspirants comme la conférence SWITCH, plusieurs TEDx et Ignite, et vous avez là tous les ingrédients pour un effet boule de neige découlant du partage du savoir et d'un travail de qualité.

1 Quodis

www.quodis.com

Vieille de plus de dix ans, Quodis travaille tranquillement sur le Web depuis son très bel espace de coworking, au 229 de l'avenue de Liberdade, en plein centre de Lisbonne. Quodis, qui fait également partie de la communauté Web grandissante de Lisbonne, organise le rassemblement mensuel Florida After Seven, une réunion entre collègues, où des personnes ayant la même vision des choses peuvent manger un morceau et boire un verre de vin pendant que la ville bouge à toute vitesse autour d'elles.



2 SWAT

www.weareswat.com

Grâce à ses spécialistes en développement, tous experts dans des domaines différents, SWAT peut proposer un service complet à ses clients. Ses créations montrent les prouesses dont ils sont capables lorsqu'il s'agit de transformer l'idée d'un client en réalité et de repousser les limites de ce qu'on peut créer sur le Web.



5 we are boq

weareboq.com/en

Design criard et sens aigu de la typographie caractérisent le travail de ce studio qui, depuis sa création en 2004, s'est bâti un portfolio assez varié. Que le design concerne le monde du papier ou celui du numérique, les clients n'ont rien à craindre, leur relation avec we are boq produira quelque chose d'unique et de novateur.



3 Massive

www.itsmassive.com/en

Agence primée, Massive se sert d'absolument tous les outils numériques actuellement disponibles pour développer les projets de ses clients. Chez Massive, il n'y a qu'une seule règle : enfreindre les règles. Cela lui permet d'innover dans ce qu'elle crée pour les marques de son considérable portfolio, dans lequel on retrouve certaines des plus grandes marques d'Europe.



4 Wiz Interactive

www.wiz.pt

"Varié", c'est le mot parfait pour décrire ce que crée Wiz Interactive. Des sites de haute volée, riches en images et développés pour des marques connues, côtoient de grandes illustrations et des animations pour former un mélange hétéroclite d'œuvres qui inspireront assurément d'autres personnes. Les membres de Wiz connaissent très bien les technologies de design qu'ils utilisent, mais savent aussi mettre au mieux en œuvre leurs talents selon les projets de leurs clients.



Lisbonne est antérieure de plusieurs centaines d'années à d'autres villes européennes, comme Londres, Paris, ou même Rome.

Sites recommandés



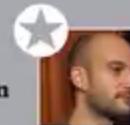
Leo Xavier
Fondateur de Quodis
LXFactory
www.lxfactory.com/EN/

Une gigantesque usine d'impression aujourd'hui rendue à la ville. Ici créative où résident les entreprises et les professionnels que sert l'industrie, elle accueille plusieurs événements du monde de la mode, de la publicité, du design, de l'architecture et de la musique.



Bruno Abrantes
Développeur Web
Fundação Calouste Gulbenkian
www.gulbenkian.pt

Si vous aimez l'art et la culture, vous devez absolument visiter Gulbenkian. Ses vastes couloirs accueillent régulièrement des expositions d'artistes internationaux, et sa scène de concert reçoit des musiciens au style de musique éclectique. Le magnifique parc qui l'entoure est idéal pour un pique-nique le week-end.



Ricardo Mestre
Webdesigner
Museu Nacional de Arte Antiga
www.mnarteantiga-ipmuseus.pt

Derrière le MNAA, un jardin splendide surplombe le Tage. Munissez-vous d'un livre et prenez un bain de soleil au milieu de superbes sculptures et d'arbres magnifiques. Il y a aussi le Wi-Fi gratuit et un petit self-service. Le musée, lui, est gratuit le dimanche avant 14 h.

SERVICE CLIENT / ABONNEMENT

Pour tout renseignement, visitez notre boutique en ligne : shop.oracom.fr
Pour les demandes d'abonnement et d'anciens numéros, réglez à l'ordre de : Oracom. Contact : service-client@oracom.fr

RÉDACTION

mail@webdesignmag.fr
Responsable du pôle création : Stéphanie Guillaume
stephanie.guillaume@oracom.fr
Rédacteur en chef : Bertrand Audouy
Directeur artistique : Rob Sullivan
Rédacteurs graphistes : Estela Pires
Révision : www.proselite.com
Traducteurs & collaborateurs :
Juliette Mouzuod, Teruki Rami

PUBLICITÉ

Directeur de la publicité : Pascal Leproust - pascal.leproust@oracom.fr
Directrice de clientèle : Diana Massa - Tél : 01 44 78 98 40,
d.massa@oracom.fr
Chargée de marketing commercial (contact annonceurs) :
Christelle Simon - Tél : 01 44 78 98 30, 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 Rainhaime - Tél : 01 77 45 35 73
Responsable de gestion/analyses :
Gaël Robert - Tél : 01 77 45 35 70
Promoteur des ventes :
Emmanuel Cambron - emmanuel.cambron@oracom.fr - Tél : 06 22 73 74 35

BOUTIQUE EN LIGNE / PROMOTION DES VENTES

Responsable : Virginie Labruze - service-client@oracom.fr,
assistée de Camille Brugeron et de Vincent Belles

INTERNET

Directeur des activités Internet : Alexandre Habian
alexandre.habian@oracom.fr
Web Design / Web Marketing / Développement :
Morgane Hivet, Hery Rasolonjatovo, Frédéric Reboulet

ADMINISTRATION

Comptabilité, gestion : Ève Rabenoro (eve.rabenoro@oracom.fr),
Daphné Lebrun

DIRECTEUR DÉLÉGUÉ

Nathalie Cohen

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Jean-Philippe Pécof

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

Monterreina - 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 réimprimés, en partie ou en entier, sans le consentement préalable d'Imagine Publishing Limited. © 2012 Imagine Publishing Limited www.imagine-publishing.co.uk

Deux CD-Rom offerts avec le magazine cotés en pages 1 et 99.
Magie le soin apporté par la rédaction pour assurer l'exactitude des informations publiées, ses informations viennent de sources très diverses, et fiables, et l'éditeur ne peut être tenu responsable d'éventuelles erreurs ou omissions. Seul accord spécial, 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 fait publicitaire. Extraits 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. Il en 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 : Est également un délit 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'art. 425 du Code de Commerce de 1994, art. 140, de trois ans d'emprisonnement et de 300 000 euros d'amende. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

Le mois prochain

APPS MOBILES

Familiarisez-vous avec
les APIs Google Maps
pour les appareils mobiles



AUSSI



**APPLICATION
CONSTRUIRE UNE
APPLICATION WEB AVEC
GROOVY ET GRAILS.**



**PROFIL
BASILICO INTERACTIVE,
LE DOUX PARFUM
DU SUCCÈS.**



**TUTORIELS
SIX EXERCICES POUR
RENFORCER VOS
COMPÉTENCES.**

Web Design n° 46 sera chez votre marchand de journaux fin décembre.



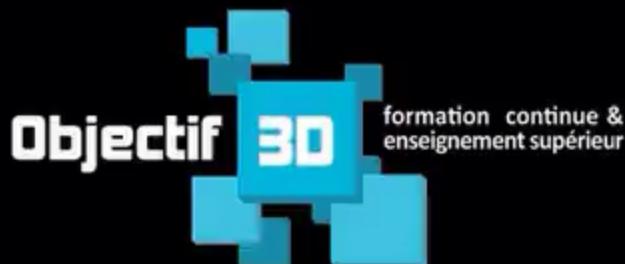
l'école des métiers numériques



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



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

Ce deux CD
ont une
valeur de
350€

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>.



30
fichiers audio

Soundsnap
(www.soundsnap.com) vous offre une collection essentielle de boucles musicales et de sons d'interface pour tous vos projets [soundsnap](http://www.soundsnap.com)

20
thèmes WordPress

Une collection complète de thèmes WordPress standard et premium pour toutes les occasions

6
fichiers d'exercice

Tous les codes et éléments nécessaires pour faire les tutoriels du numéro

**9 HEURES
DE VIDÉOS
DE FORMATION À CSS 3**

Sur le CD et en streaming :

<http://tinyurl.com/bmfkg6j>

<http://tinyurl.com/b7d54x5>

<http://tinyurl.com/aeqeg9mc>



20 thèmes WordPress

Nous avons réuni une collection de thèmes WordPress standard et premium. Un grand merci à nos amis de :
TheThemeFoundry.com, GraphPaperPress.com,
OrganicThemes.com, ThemeForest.net, Themify.me,
NewWPThemes.com, SimpleWPThemes.com, FThemes.com.



19 formes de pinceau fusain

Source : vandelaypremier.com
Cette collection de dix-neuf formes HD Photoshop a été faite à la main à partir de traits gribouillés au fusain sur du papier texturé. Ces formes sont parfaites pour ajouter une touche naturelle ou manuelle à vos designs et permettent aussi de créer des motifs abstraits pour des arrière-plans.



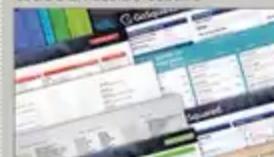
7 textures de papier marron

Un set de textures de papier marron classiques en HD offert par Vandelay Premier (vandelaypremier.com), parfaites pour créer des arrière-plans.



10 aide-mémoires essentiels

Cette collection de guides de référence vous aidera à trouver en un coup d'œil des infos essentielles en CSS3, HTML5, jQuery, WordPress, PHP et Node.js. À imprimer et à garder sous le coude en cas de besoin.



Plus de 145

minutes de tutoriels vidéo HTML5, CSS3 et ActionScript



Optimiser Flash pour iOS et Android

La quatrième partie de cette série de quatre vidéos se penche sur la programmation d'un jeu complet.

Source : www.cartoonsmart.com



Vidéos HTML5, CSS3 et jQuery

La septième partie de cette série poursuit sa présentation de jQuery, HTML et CSS avec un point sur les onglets.

Source : www.killersites.com

Pour télécharger toutes les vidéos de formation de Cartoonsmart et Killersites, merci de vous rendre sur notre portail : ww3.advancedcreation.fr/?p=9954
Mot de passe : **WD45fichiers**

SEBASTIAN POWSZUK POUR FOTOLIA



Création réalisée par Sebastian Powszuk, grand gagnant du jeu concours international TEN by FOTOLIA.



COLLECTION • TEN

10 ARTISTES • 10 THEMES • 10 MOIS • 10 PSD

Nous sommes fiers de vous avoir fait partager les PSD de 10 artistes numériques parmi les plus talentueux. Rendez-vous en janvier pour une nouvelle saison !

Tél. 0970 465 265

www.fotolia.fr/ten

 **fotolia**