

# Le manuel du pigiste

Nicolas Herry  
25/02/2003

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
Rappel sur Code(r)	3
Structure du magazine	3
<b>Choisir un sujet d'article</b>	<b>4</b>
Où trouver les idées ?	4
Les questions à se poser	5
<b>Comment écrire l'article</b>	<b>6</b>
Le plan	6
Que dire ?	6
Comment le structurer ?	6
Au sujet du style	6
Ce qu'il ne faut pas faire	7
<b>Illustrer l'article</b>	<b>9</b>
Les bonnes illustrations	9
Les mauvaises illustrations	9
Numérotation des illustrations	10
<b>Le Posse Press Markup Language</b>	<b>11</b>
<b>Annexes</b>	<b>13</b>
Annexe 1 : Modèles d'articles	13
Sans code source	13
Avec code source	15
Annexe 2 : Gabarits	19
Annexe 3 : Les mots interdits	20
Annexe 4 : Les sigles et autres conventions	21
Annexe 5 : La FAQ	23
Annexe 6 : Vous n'êtes pas seuls !	24



## Introduction

Ce manuel est destiné aux pigistes souhaitant participer d'une manière ou d'une autre au contenu de Code(r). Il ne doit pas être pris comme une leçon, une remontrance ou quoi que ce soit de négatif : son objectif est simplement de faire en sorte que les attentes de la rédaction de Code(r) soient bien comprises afin que les articles le composant soient ciblés au mieux et dans le ton juste. Mais quel ton, au juste ?

### *Rappel sur Code(r)*

L'idée derrière Code(r) est tout simplement de partager une passion : la programmation. Depuis quelques années, la programmation traîne une bien mauvaise réputation, articulée autour des idées reçues suivantes :

- Il faut être fort en maths
- C'est compliqué
- Il faut se payer des compilateurs à 50 000 euros
- Il faut s'y connaître dans tous les domaines de l'informatique
- C'est ennuyeux

Le but de Code(r) consiste ainsi à montrer à travers ses articles que ces idées reçues sont infondées :

- En employant des bibliothèques pour les tâches ardues
- En soignant les explications, en cherchant réellement à vulgariser
- En employant et fournissant des applications, toolkits, etc. accessibles (freewares, sharewares, ou commerciaux avec version de démonstration)
- En donnant le minimum de « culture informatique » au moment opportun, sans surplus d'information.
- En dynamisant nos articles, en choisissant des sujets amusants, en faisant envie.

Le moyen de remplir notre mission consiste donc à proposer des projets **complets et fonctionnels**, démystifiant des aspects-clefs de la programmation. Il est important de souligner que les projets doivent toujours être complets, afin de fournir au lecteur une vision globale, une mise en perspective du point expliqué (il y a pour un débutant une grande différence entre voir du code d'antialiasing isolé et le voir au sein d'une application, où il peut aussi le désactiver, par exemple).

### *Structure du magazine*

Le magazine peut adopter plusieurs approches dans ses explications, reflétées dans les différentes rubriques le composant.

- **Actus** : Il s'agit ici de présenter brièvement la sortie d'un outil, d'une bibliothèque ou un événement en rapport avec les thèmes du magazine. Les articles n'ont ici presque aucun poids didactique.
- **Pleins feux** : Les Pleins feux assument plusieurs rôles. Ils permettent premièrement de jeter un coup de projecteur sur un produit, un événement ou un acteur important du monde de la programmation. Ensuite, ils permettent de réaliser des « dossiers » : du programmeur au programmeur, ils tentent de répondre à une question que se pose le lecteur. Enfin, ils permettent

de dynamiser l'entrée du magazine avec des interviews et des reportages, afin de casser le rythme qui aurait pu devenir trop plat.

- **Programmation** : Il s'agit du cœur du magazine. En trois axes et quatre projets, on s'y efforce de mener à bien notre mission de vulgarisation. Les projets doivent être complets et fonctionnels en plus de plaire aux lecteurs (voir plus bas « Choisir un sujet d'article »).
- **Trucs et Astuces** : En deux pages, le lecteur a sous les yeux de nombreuses de petites solutions toutes prêtes, comme de véritables petits plats instantanés. C'est la philosophie du « tout pratique » poussée à son comble.
- **Tests** : Tous les petits outils utiles au développeur ont ici leur place. On y évalue les compilateurs, les installeurs, les librairies, les toolkits, les modeleurs, les outils 2D, les vérificateurs de code, les débogueurs, etc. Le lecteur doit comprendre que le monde de la programmation est vivant.
- **Culture Prog** : Il ne faut pas se leurrer : il faut toujours un minimum de théorie pour venir seconder la pratique. Que ce soit pour fournir un peu de culture informatique ou pour délester l'article principal d'une explication théorique, la rubrique Culture Prog est là comme base de référence, pour s'assurer que le lecteur dispose bien des connaissances nécessaires à tel ou tel projet.

## Choisir un sujet d'article

Si l'équipe de Code(r) s'efforce de réunir un maximum d'idées d'articles à l'avance, cette tâche peut également être assumée par le pigiste.

Le premier critère lors du choix d'un sujet d'article est évidemment représenté par ses propres compétences : il ne s'agit pas de se lancer dans une technologie que l'on découvrira au fur et à mesure de l'écriture de l'article. Pourquoi ? Tout simplement parce que pour vulgariser correctement un domaine de compétence, il faut en être maître auparavant.

Ensuite, il faut vérifier sur les plannings si un tel sujet ne vient pas d'être abordé ou s'il ne le sera pas bientôt.

Le processus habituel peut ensuite être suivi (soumission de l'idée puis du plan, etc.).

## Où trouver les idées ?

Les idées d'article peuvent provenir de multiples sources, si possible même combinées :

- **L'expérience du rédacteur** : Qu'est-ce qui vous a enthousiasmé, vous ? Qu'est-ce qui vous a motivé pour apprendre ? Ou au contraire, quelle est la méthode à éviter pour apprendre telle ou telle technologie ?
- **Les sites fréquentés par les lecteurs** : Les intervenants sur ces sites, à commencer par les forums de Posse Press, discutent des sujets qui les intéressent réellement (et par expérience, ces sujets ne sont pas toujours ceux que l'on croit). Il est évident que tout le lectorat potentiel de Code(r) ne fréquente pas ces sites, mais l'échantillon qui les hante reste assez représentatif.



- **Le CD-ROM spécial pigiste** : Aussi souvent que possible, la rédaction de Code(r) concocte un CD contenant des dizaines d'applications, codes sources et outils, comme autant de petites graines à idées.
- **Tout le reste** : Un film, une série TV, une mode ou encore une BD peut et doit être capable de susciter en vous quelques idées d'applications.

### ***Les questions à se poser***

#### **Rentre-t-il dans l'un des trois axes (jeu, web, pro) ?**

Si oui, il reste à vérifier que l'on peut effectivement l'aborder d'un point de vue « amateur ».

#### **A-t-on déjà abordé ce sujet ?**

Si oui, peut-être y a-t-il un aspect qui a été négligé. Dans ce cas, un nouvel article sur le sujet peut être envisagé, mais il faut alors prendre garde à ne pas se répéter et trouver un angle inédit.

#### **Le sujet est-il trop technique ?**

Certes, il serait très intéressant de pouvoir détailler les miracles de l'optimisation de son source assembleur pour Pentium 4, mais ce n'est pas le propos du magazine. Ce genre de sujet, en revanche, trouve tout à fait sa place chez notre confrère Login. Il faut garder à l'esprit que même si notre lectorat comprendra des fidèles, une certaine proportion sera constituée de lecteurs irréguliers qui ne doivent pas se sentir punis de prendre le train en route. Chaque article doit donc rester d'un niveau technique relativement modeste.

#### **Existe-t-il des « modules » ?**

Avant de se lancer dans le plan de l'article, il faut s'assurer que l'on dispose d'une librairie externe qui va pouvoir nous épauler pour faire découvrir la technologie que l'on compte exposer. Dans le numéro 1, le client FTP a été réalisé non depuis zéro, mais à l'aide d'un OCX. Ceci permet de faciliter la création de l'application, conserver l'idée directrice du magazine (« L'important, c'est que ça marche ») et enfin d'avoir un fil directeur pour expliquer les points techniques.

#### **Puis-je en faire un projet complet ?**

L'idée peut être intéressante (manipuler des images, compresser des données, etc.), mais peut-on la mettre en scène dans un projet complet ? L'article tiendra-t-il sur XX pages ?

#### **Quelles sont les notions nécessaires à posséder pour réaliser tel ou tel projet ?**

Pour s'affranchir d'une laborieuse explication, on peut se reposer (exceptionnellement) sur la rubrique « Culture Prog ». Un projet réclamant trop de notions théoriques ne peut être mis en place dans Code(r), **tout doit rester accessible**.

#### **Le CD peut-il en profiter ?**

Il faut garder à l'esprit que tout le contenu du magazine doit pouvoir se retrouver sur le CD. Les sources, les outils, les « modules » doivent pouvoir être offerts à nos lecteurs. Il faut donc s'assurer que les produits commerciaux ou shareware disposent d'une version de démo suffisamment fonctionnelle pour le projet en question.

## Comment écrire l'article

### *Le plan*

Le plan doit être rédigé longtemps à l'avance et fait l'objet d'une date de rendu comme les autres éléments constitutifs d'un article. Il doit être discuté en détail avec le Rédacteur en Chef.

### *Que dire ?*

Le principe de Code(r) présente un gros avantage : au moment où l'on sait qu'un sujet peut être traité dans le magazine, la moitié du travail est accomplie. L'article s'articule nécessairement autour de la construction d'un projet, et l'on sait déjà quelle en est la partie la plus importante. On peut donc sans se tromper se dire que les éléments suivants seront assez récurrents dans les projets :

- Présentation succincte du projet
- Installation du toolkit si elle est particulière mais rapide à décrire
- Les grandes étapes de la construction du projet
- **En encadré** : Origine du toolkit/librairie/protocole

### *Comment le structurer ?*

Les articles décrivant la réalisation d'un projet peuvent parfois atteindre la quinzaine de pages. Il devient évident qu'il faut impérativement en aérer la rédaction. Les grands projets sont donc constitués au minimum de trois parties, disposant chacune de leur chapeau et de leur ouverture. On y explique la construction de l'application en se limitant à l'aspect programmation pure. A la fin de l'article, entre une et quatre pages accueillent ce qui n'a pas pu être traité dans le cœur de l'article, à savoir tout ce qui n'a pas trait à la programmation (skins, icônes, musiques, sons, etc. à l'aide d'outils divers).

### *Au sujet du style*

Le style de rédaction des article reste assez libre, mais il faut prendre garde à ne pas commettre de faux-pas :

- Emploi du « je »
- Multiplication des phrases nominales
- Phrases alourdies d'adverbes
- Phrases inutiles
- Le « mais » en début de phrase
- Le « et » en début de phrase ou après une virgule
- Les parenthèses à répétition
- Les parenthèses imbriquées (même profitant de l'illusion d'un entre-tirets)
- La multiplication des listes à puces
- La multiplication des encadrés (voir gabarits)
- La multiplication des phrases incisives.

## Ce qu'il ne faut pas faire

Pour illustrer clairement pourquoi ces interdits ne doivent pas être transgresser, observons un article paru dans un quotidien national :

Les couvertures de magazine consacrées "au fric, à la violence et au sexe" ne font plus vendre. Au contraire de l'indémoudable "spécial immobilier".

*Nous avons ici notre première phrase sans verbe, dès le chapeau.*

Chaque numéro, "il faut se gratter", comme ils disent. Se creuser pour être le meilleur au petit jeu du "Coco, ça va faire vendre", encore plus fort quand l'actualité se fait mollassonne. *Deuxième phrase sans verbe.* Toute une cuisine de faire des couvertures de magazines. *Troisième.* Mieux : un art. *Quatrième.* Qui a son prix, remis chaque année fin janvier, quand chacun tire son bilan de l'année passée (lire ci-contre). *L'auteur a dû s'en rendre compte et se rabat sur les phrases bancales.* Avec ses tops. *Apparemment, il revient à ses premières amours.* Mais aussi ses flops, largement aussi riches d'enseignements. *Décidément...* Alors, quid de ces unes qui ont fait des bides ?

D'abord, il y a les précautions d'usage. *Le lecteur risque franchement de se lasser en lisant un début aussi haché menu.* "Ce n'est pas parce que l'on sent ou que l'on sait qu'un sujet n'est pas vendeur qu'on ne le traite pas, explique Christophe Barbier, directeur adjoint de l'Express. Ainsi, nous avons été le seul hebdo à faire une une sur l'euro au moment du changement de monnaie. Le devoir d'informer prime. Mais comme il ne faut pas être commercialement stupide non plus, quand on pressent le mauvais score, on multiplie les suppléments régionaux. Des spéciaux sur des grandes villes. Le Point fait la même chose d'ailleurs. C'est ainsi qu'on lisse nos ventes." Du haut du Point, Franz-Olivier Giesbert nie d'ailleurs tout flop. Tout juste s'il déplore de "légers moins bien. *Revoilà notre amie la phrase incisive, véritablement à double tranchant.* Notamment quand, en juin, nous avons fait "Chirac a-t-il vraiment changé ?" Manifestement, la question était mal posée, et tout le monde s'en foutait ! Alors que notre "Chirac-Jospin, cinq ans de haine", et même notre "Chirac, sa nouvelle vie" ont très bien marché". Soit. *Merci pour cette conclusion riche en enseignement que seule un journaliste à l'esprit critique aiguisé pouvait nous apporter.*

Corps dénudés. Reste cependant des sujets que chacun tentera d'éviter cette année, sauf actualité pressante. *Le style reste toujours aussi tranchant... mais reste-t-il quelque chose à trancher ?* "Le fric, la violence et le sexe !", annonce Laurent Joffrin, directeur de la rédaction du Nouvel Observateur. A l'en croire - et il n'est pas le seul à le dire -, la sainte trilogie a vécu. "Avant, quand on dévoilait le salaire des patrons, on faisait un carton. Là, on a fait un très mauvais score en juin dernier : 70 000 exemplaires en kiosques." "Sur la transparence des salaires, les gens ont l'impression de tout savoir. Maintenant, ils s'en foutent, renchérit Giesbert. Nous, nous continuons à faire le salaire des cadres sur deux numéros en septembre, mais en second sujet. Ça marche toujours, mais nettement moins qu'il y a vingt ans."

Exit le fric. Et le cul alors ? Très loin d'envoyer les ventes en l'air. "Nous avons aussi fait un mauvais score avec notre couverture sur "Les ados et le porno", poursuit Joffrin. Pas terrible non plus notre une sur "La guerre des sexes". Et j'ai noté que le harcèlement moral en couverture intéressait nettement plus que le harcèlement sexuel. Il faut dire que les corps dénudés se sont tellement banalisés depuis dix, quinze ans que cela n'a vraiment plus rien de sulfureux." "Nous aussi, on évite, revendique Tina Kieffer, directrice de la rédaction de Marie Claire. *Elle n'a pas l'air de revendiquer quoi que ce soit.* Avant, quand on parlait de la masturbation féminine, ça éveillait la curiosité. C'était osé. C'est fini."

Trucs bizarres. Reste la violence. *Tranchons toujours*. En fait, pas de quoi réjouir un inspecteur des ventes, sauf peut-être s'il est appointé par Paris Match. *Les phrases sans verbe sont de retour, avant même de commencer à nous manquer*. "La peur, la mort, la drogue et les enfants, la violence et les enfants sont à fuir", analyse Barbier. D'autres ratés à signaler ? "Les sectes, ça s'est usé. Le clonage et la vieillesse aussi. Quand on a fait "Que faire de ses vieux parents ?", un vrai sujet pourtant, je dois admettre que ça n'a pas bien marché", égrène Christophe Barbier. *Christophe Barbier, un agriculteur de débat ?* "Internet aussi, recense Laurent Joffrin. Mais il y a aussi des trucs bizarres, on s'est aperçu que parler des mères, ça marche. Mais pas les pères ! Je me demande encore pourquoi."

Bizarres, ces lecteurs. Impénétrables malgré tous les questionnaires et réunions de groupe visant à les cerner ? *Serait-ce trop demander que d'avoir une phrase bien formée à lire ?* Simplement tiraillés entre leur moi et leur surmoi : "Quand on les interroge, ils veulent de la Tchétchénie, des enjeux mondiaux, de la crise économique. Là, c'est leur surmoi qui parle et révèle l'image qu'ils veulent donner d'eux-mêmes", explique Joffrin. Seulement voilà, quand ils passent devant un kiosque, les lecteurs "n'achètent pas un magazine comme un quotidien où l'on fait un acte civique. C'est leur moi, l'émotion, qui les pousse à l'acte d'achat". Et le moi, il n'a pas forcément envie de la Tchétchénie. *Commencer une phrase avec une conjonction de coordination est rarement un effet de style mais plutôt une maladresse*. Le Nouvel Obs l'a constaté à ses dépens avec son numéro consacré au douloureux sujet : un bide, et une avalanche de lettres où les lecteurs se disaient choqués par la photo d'une victime agonisante.

Mais alors, que veut leur moi, qui fait parfois varier les ventes du simple ou double ? *Même remarque*. Au top du top des ventes 2002, bien sûr, le second tour de la présidentielle, mais aussi les "spécial vins", l'Egypte, et encore et surtout l'immobilier ! Même quand le marché est bloqué ? "Toujours. *Trois phrases sans verbe d'affilée*. Car le lecteur cherche par exemple à savoir combien vaut son appartement au cas où", affirme Joffrin. "Une valeur sûre, la pierre !", badine Barbier. Et là, c'est Marianne qui l'a appris à ses dépens. *Deux phrases entamées par des conjonctions de coordination*. "Pourquoi l'immobilier les obsède ?", avec ce titre railleur en couverture, censé faire la nique à ses confrères qui se font de l'argent avec la pierre, l'hebdo espérait bien faire un tabac. *Sans doute lassé de l'incisif, l'auteur donne dans l'expression relâchée, deux fois de suite*. Raté, de l'aveu même de Jean-François Kahn. *C'était une ruse : les phrases sans verbe sont de retour*. A croire que le sujet est aussi inusable qu'intouchable. Autre chou gras de la presse féminine cette fois, les "spécial maigrir". *La ruse était double : les expressions relâchées n'ont pas disparu !* Un paradoxe, quand on sait que le magazine Marie Claire, par exemple, rajoute souvent deux kilos à ses mannequins de couverture à la palette graphique, tant les books de photographes de mode parisiens regorgent de filles "à l'air anorexique dépressive en train de poser les bras ballants", se désespère Tina Kieffer. *Notons ici le record : il s'agit d'une phrase sans verbe dans sa principale, mais d'une longueur épuisante*.

Dépression. Mais hors ces vieilles mamelles, s'il y a une tendance qui monte, c'est la sphère privée, la psychanalyse. *On finirait presque par se lasser des phrases entamées par une conjonction*. "Avec Ruffo en couverture, on fait une très bonne vente. La dépression encore mieux que l'anxiété", liste-t-on à l'Express où l'on chasse de plus en plus sur ces terres que le Nouvel Obs a défrichées. *Livrons-nous à un petit jeu et cherchons la liste (bien cachée)*. "Nous aussi, on a fait la dépression, reprend Franz-Olivier Giesbert. Je n'y croyais pas vraiment pour le Point, mais cela a fait un bon score. Ce n'est pas une science exacte ! Et, en règle générale, quand on se dit : "ça va faire vendre", on se plante."

*En conclusion, cet article souffre de multiples problèmes : le sujet est intéressant, mais le lecteur ne trouvera aucune réponse à la problématique dans le corps de l'article. On remarquera à ce sujet l'absence de mots de liaison logique, lesquels sont nécessaires dans le cas d'un exposé bien structuré. D'autre part, à force de trancher, la chair de l'article se transforme en un véritable steak haché, peu ragoûtant et surtout qui ne ressemble plus vraiment à grand-chose. Quitte à rester dans les formules faciles, gardons celle-ci en tête : "Phrase sans verbe, phrase sans verbe".*



## Illustrer l'article

Même si Code(r) est un magazine traitant de programmation, il est nécessaire de faire en sorte qu'il soit richement illustré. Pourquoi ? Parce qu'un article sans illustration est un article qui ne donne pas réellement envie d'être lu. Certes, le Dr Dobb's et le CUJ sont deux publications très respectables, mais que l'on peut guère qualifier d'enthousiasmantes. Il faut garder en tête que nous nous adressons à des débutants et que nous cherchons à lutter contre les idées reçues du type « La programmation c'est ennuyeux ».

### *Les bonnes illustrations*

Bien sûr, un article autour d'un client IRC de quatre pages n'est pas ce qu'il y a de plus facile à illustrer, d'autant que Code(r) est gourmand en nombres de photos. Alors, que choisir ? Voici une petite liste de l'essentiel :

- Des photos de l'interface de notre client IRC (vue d'ensemble, quelques détails).
- Des schémas expliquant les mécanismes (protocole, DCC, algorithmes).
- Des photos d'un ou deux concurrents très célèbres et intéressants pour telle ou telle raison (mIRC, par exemple).

Voilà, nous avons déjà constitué une base d'environ dix à douze images. Voyons comment nous allons dynamiser l'article :

- Dans un encadré sur l'inventeur de l'IRC on glisse un portrait de Jarkko Oikarinen.
- Une photo de Jarkko recevant le Dvorak Award.
- Une ou deux photos amusantes (clients IRC aux skins défiant le bon goût, ...)

Et voilà, nous avons à peu près le compte ! Chacune de ces photos doit présenter des dimensions convenables (**au moins 400x400**) et être au **format JPEG non compressé**.

L'idée consiste donc à alterner les photos informatives avec les photos « de culture » et amusantes. On apprend toujours mieux en s'amusant. En ce qui concerne les légendes, n'hésitez pas à poser des questions en relation avec les images.

### *Les mauvaises illustrations*

Toutes les illustrations ne sont pas bonnes pour un article. On évitera donc les fichiers ne satisfaisant pas les critères techniques requis.

Bien évidemment, toutes les illustrations « douteuses » seront écartées :

- Celles sujettes à l'effet dit « **du répertoire de crack** », où l'on peut voir un répertoire « cracks » sur le screenshot.
- Celles mordues par une autre application (Winamp, ICQ, etc.)
- Celles un peu trop « roses ».
- Celles sans aucun rapport avec l'article.

## Numérotation des illustrations

Les illustrations doivent être nommées et numérotées comme suit :

- Le nom de l'image doit commencer par les initiales de la rubrique (voir tableau)
- Le nom de l'article (abrégé) doit suivre
- La numérotation s'effectue par ordre d'apparition dans l'article (le numéro permet de deviner à quelle page se trouvera l'image)
- Chacun des éléments ci-dessus doit être séparé des autres par un '\_'

Voici quelques exemples :

Nom de l'image	Rubrique / Article
PF_WebMatrix_004	Image n°4 appartenant au Pleins Feux sur WebMatrix.
PP_FTP_encadre_001	Image en encadré apparaissant dans l'article FTP de la rubrique Programmation Pro.
CP_Windows_001	Première image de l'article sur la programmation Windows dans Culture Prog.

Le tableau suivant récapitule les abréviations à employer dans la dénomination des images en fonction des rubriques où elles apparaissent :

Rubrique	Abréviation
Sommaire	S
CD-ROM	CD
Actus	A
Pleins Feux	PF
Programmation Jeu	PJ
Programmation Pro	PP
Programmation Web	PW
Programmation Custom	PC
Trucs et Astuces	TA
Test	T
Culture Prog	CP
Dico	D

N'oubliez pas non plus de préciser lorsque les images sont à détourner.

## Le Posse Press Markup Language

En attendant de passer au tout XML, nous devons utiliser un mini-markup language maison pour nos articles. Chaque « tag » a sa propre syntaxe, mais est toujours signalé par des triples parenthèses. Le tableau ci-dessous recense tous les « tags » reconnus et faisant partie du « tronc commun ».

Tag	Signification	Exemple
Magazine	Précise le nom et le numéro du magazine auquel est destiné l'article.	((Magazine : Coder 1)))
Rubrique	Précise la rubrique d'accueil de l'article.	((Rubrique : Programmation)))
Sous-Rubrique	Précise la sous-rubrique d'accueil. Attention, seule la rubrique Programmation comprend des sous-rubriques, ce tag est donc optionnel.	((Sous-Rubrique : Jeu)))
Titre	Le titre de l'article (ou, voir plus bas, de l'encadré.	((Titre))) Arachnoïd, le casse-brique en DirectX 8 (pattes).
Chapeau	Le chapeau constitue une mise en bouche pour les reste de l'article.	((Chapeau))) Vous êtes déjà l'auteur de quelques jeux, mais on ne peut pas dire que cela casse des briques ? Inspirez-vous d'Arachnoïd, le casse-brique en DirectX le plus complet !
Texte	Signale un début ou un retour au texte. Les maquettiste savent donc que l'on reprend la police standard.	((Texte))) Avant de se lancer dans...
Inter	Titre de paragraphe, destiné à structuré, rythmer et aérer la lecture.	((Inter))) Préparatifs
Listing	Signale que le texte suivant est un listing. Ceux-ci bénéficient d'une mise en page particulière. Doit se terminer par un tag ((Texte))).	((listing))) #include <stdio.h> // on inclut les en-têtes
Encadré	Indique que le texte suivant est à placer en encadré. L'en cadré commence par un ((Titre))).	((Encadré))) ((Titre))) Et les textures ? Nous n'incluons pas de...
Encadré listing	Les encadrés contenant exclusivement du listing (très pratiques pour gagner de la place) doivent être signalés comme tels.	((Encadré listing))) ((Titre))) Listing 1 ((listing))) #include <stdio.h>
fin encadré	Doit venir à la fin de tout encadré ou tout encadré listing.	((Encadré listing))) ((Titre))) Listing 1 ((listing)))



		<code>#include &lt;stdio.h&gt;</code> <code>// blablabla</code> <code>((fin encadré))</code>
Image	Indique le nom d'une image en rapport avec le texte. Les images font l'objet d'un sous-chapitre, voir plus haut.	<code>((image</code> <code>PJ_001 : Notre première skin.</code> <code>))</code>
Signature	Pour être payé !	<code>((Signature))</code> Nicolas Herry



## Annexes

### **Annexe 1 : Modèles d'articles**

#### **Sans code source**

((Magazine : Coder 1))  
((Rubrique : Pleins feux))

((Titre))  
<Developers Days 2003 />

((Chapeau))  
Les Developers Days, dont la date parisienne était fixée au 28 janvier, ont réuni ce seul jour près de deux mille développeurs de tous horizons.

((Texte))  
Cela fait quelques années déjà que Microsoft se cherche une réelle existence au sein des "communautés de développeurs". Alors qu'il avait jusqu'ici laissé les indépendants et amateurs en dehors de son champ de communication, l'éditeur a récemment su mettre sur pied un événement capable de fédérer toutes les audiences : les Developers Days. Comme toujours, quand Microsoft a décidé quelque chose, il y met toute sa force et toute sa conviction. En conséquence, c'est dans sept grandes villes de France qu'il est venu planter son chapiteau et qu'il a invité tout le monde à se rassembler autour du totem .NET.

((inter))  
Démarrage en douceur  
Afin de toucher un maximum de monde, Microsoft a dédié une bonne partie de la matinée à la présentation du framework .NET, de ses possibilités ainsi que de sa philosophie. En quelques minutes, les consultants présents dans l'assistance ont pu enfin découvrir ce qui se cache derrière tous les mots alambiqués qu'ils manipulent dans leurs propositions commerciales : les questions "qu'est-ce qu'un assembly", "comment .NET facilite le n-tiers en milieu hétérogène" et "quels sont les langages supportés par la plate-forme .NET" ont toutes trouvé leur réponse en deux petites heures. Le plus beau reste qu'ici les démonstrations se sont faites en direct, un programmeur produisant le code sans filet devant toute l'assistance et sur quatre écrans géants. On retiendra surtout de cette introduction (et avec un cynisme certain) l'exemple très parlant de déploiement d'un assembly, dont la configuration s'opère en XML. Nous sommes donc enfin affranchis de la redoutable et acrobatique gestion des objets COM dans la base de registre par le biais de regsvr32. La Base de Registre, cauchemar des cauchemars, passée outre ? Il n'y avait que Microsoft pour nous délivrer ainsi de Microsoft !

((inter))  
Le cœur du sujet  
Tout humour mis à part, la transition du vieillissant monde win32 vers la plate-forme .NET ne s'opère évidemment pas sans douleur et sans appréhension. Microsoft s'est donc appliqué à rassurer ses troupes en présentant, point par point et code à l'appui, un exemple d'application dite "mixte". Il ne s'agissait plus d'initier mais bien d'apporter des réponses concrètes aux développeurs et aux décideurs quant à la faisabilité de telles entreprises. Concrètement, le mariage ne peut être célébré que si la partie .NET donne explicitement son accord quant à l'emploi de code non "managé", par le biais de COM Interop et de PInvoke. Alors oui, le mélange est possible, mais ne comptez pas sur une



automatisation des autorisations du code suspect : vous en êtes le seul et unique garant. Plus réjouissant était l'atelier Web Services et plus précisément toute la partie consacrée à l'exploitation du SDK Web Services Enhancements (comprendre : Web Services parvenus à maturité). Principalement destinée à convaincre la population professionnelle, cette session a mis en évidence le chemin que les Web Services doivent prendre s'ils veulent réellement s'imposer comme modèle de développement. La première des priorités, la sécurité, a longuement été discutée. On a donc pu observer en détail les extensions WS-Security, destinées à protéger les échanges basés sur le protocole SOAP (notamment les authentifications Kerberos). Rappelons toutefois que WS-Security, développé conjointement par Microsoft et IBM ne prend pas en charge la totalité de la sécurisation des transferts et qu'il trouve sa place comme une sur-couche de SOAP-SEC. Quelques autres directions à prendre ont également été indiquées, comme la nécessité de pouvoir travailler avec des fichiers attachés non sérialisés en XML ou encore d'embarquer des signatures numériques.

((inter))

Retour vers le futur

Qu'on le veuille ou non, il va manifestement falloir s'y plier : le développement dit "mobile" devient un domaine que l'on se doit de maîtriser. Le dernier quart de la journée lui était donc consacré, sous l'étiquette "Nouveaux terminaux". Les plus astucieux d'entre vous l'auront déjà deviné, il s'agit ici encore d'un bégaiement de l'informatique. Pour résumer, l'idée consiste à connecter des clients légers (Smartphones, Pocket PC, TabletPC) à des serveurs plus lourds. Bien entendu, toute ressemblance avec une certaine tendance datant des années soixante-dix serait purement fortuite... Toujours est-il que l'avenir du développement passe à n'en pas douter par cette nouveauté d'il y a trente ans : dans un monde d'applications exclusivement distribuées, architecturées autour de Web Services et assurées d'une compatibilité avec le framework .NET (en version compact, ici), ces petites boîtes montrent clairement la voie à suivre. La puissance des applications ne doit pas dépendre des performances intrinsèques aux machines, mais bien de l'intelligence de conception. On perçoit alors tout le potentiel d'une technologie de connexion aux bases de données comme celle d'ADO .NET, dont le fameux mode déconnecté autorise tout à fait ce rythme de fonctionnement. Malheureusement, le point essentiel, à savoir l'abstraction totale du terminal mobile exécutant le code, n'est pas encore garanti et l'on doit adapter son application en fonction des profils des machines cibles.

((inter))

Quelles perspectives ?

Il est clair que ces DevDays 2003 ont été une réussite : dans les faits, tout d'abord, puisque près de deux mille développeurs ont répondu à l'appel, et dans le fond, car il est plus qu'encourageant de voir vers quels horizons Microsoft se dirige actuellement, même si ceux-ci ne sont pas forcément de première fraîcheur. Ajoutons encore à tout cela la bonne humeur générale qui a régné durant la journée (les intervenants sont même allés jusqu'à parodier des équipes de développement typiques), bref, on ne peut qu'attendre avec impatience la prochaine édition des Developers Days !

((Signature))

Nicolas Herry

((images))

PF\_devdays\_001 : D'entrée, le ton était donné : voici des développeurs typiques en plein travail...

PF\_devdays\_002 : Quand on vous dit qu'il y avait du monde !

PF\_devdays\_003 : Dans l'amphi, un cours magistral sur les assemblées.

PF\_devdays\_004 : La caractéristique sûrement la plus appréciée : les intervenants programmaient en direct !

PF\_devdays\_005 : ((pas de légende))

PF\_devdays\_006 : Certains diront qu'aux DevDays, il y avait à boire et à manger.

((Encadré))

((Titre))



Les DevDays comme si vous y étiez !

((image

PF\_DevDays\_encadre\_001

)))

Pour vivre ou revivre les DevDays, rien de mieux que se plonger dans les slides de présentation et de fouiller dans les SDK évoqués lors des différentes interventions. Retrouvez-les donc en intégralité sur le CD accompagnant le magazine, dans le répertoire \Magazine\DevDays. Il ne vous reste plus qu'à investir dans un rétro-projecteur pour effectivement en éprouver toutes les sensations !

((fin encadré)))

### **Avec code source**

((Magazine : Coder 1)))

((Rubrique : Programmation)))

((Sous Rubrique : Web)))

((Titre)))

Créez votre forum grâce à phpBB

((Chapeau)))

Puisant ses racines dans la famille des logiciels libres, phpBB est avant tout un projet communautaire. Publié sous licence GPL, il met à la disposition de tous un forum très complet, écrit en PHP.

Aujourd'hui, il se décline sur le Web sous des milliers de formes différentes. Et si vous en écriviez votre propre version ?

((Texte)))

Juillet 2000. Les rayons d'un soleil chaleureux se réverbèrent sur les moniteurs du monde entier. Mais en cette période estivale, à défaut d'un faux rhume, les internautes se prennent une vraie claque ! PhpBB naît et met fin à des années de tentatives hasardeuses pour monter un forum efficace. Il faut bien l'avouer : jusqu'à cette apparition, les webmasters en herbe devaient se contenter de solutions gratuites en CGI où les pop'up publicitaires cohabitaient avec les erreurs de syntaxe. Ces mécènes qui mettaient à notre disposition des forums génériques, estampillés de leurs logos jusqu'à la lie, nous proposaient des solutions clés en mains bien mornes. Rendons tout de même grâce à leur geste : ils ont su créer un réel besoin auprès des sites personnels. Se regroupant en cercles, les internautes ont bien vite compris l'intérêt de rassembler en un espace public tous les échanges intra-communautaires.

((Inter)))

L'explosion des hébergeurs gratuits

La démocratisation du PHP a incité les hébergeurs gratuits à orienter leur offre vers un système de bases de données MySQL. L'ère des pages dynamiques s'ouvrait à des millions de webmasters.

L'équipe de phpBB s'est jetée dans la brèche et a proposé la solution la plus exhaustive : du système d'envoi de messages, de sondages, de notifications par e-mail, à la gestion des cookies et des smileys, en passant par la recherche en ligne, la liste des fonctions est bien longue. Au fil des versions, phpBB a gagné en stabilité et en sécurité. Très largement personnalisable, on peut lui implémenter des fonctions inédites et lui offrir un aspect nouveau. Une grande communauté d'utilisateurs s'est développée autour du logiciel ; les versions continuent d'affluer et les modules et thèmes ne désespèrent pas. Nous allons voir comment créer nos propres fonctions, selon nos besoins.

((Inter)))

L'installation

Pour aborder le fonctionnement de phpBB, nous allons procéder à son installation sur un réseau local. Vous pouvez commencer par installer EasyPHP sur votre poste. Il s'agit d'une suite complète qui intègre le trio PHP/Apache/MySQL. Très simple d'utilisation, elle a le mérite d'automatiser toutes les



tâches. Démarrez votre serveur et décompressez le répertoire "phpBB2" dans le dossier "www" d'EasyPHP. Dans une fenêtre de navigateur, ouvrez votre intranet avec l'url "http://localhost". Vous pouvez d'ores et déjà créer un alias vers votre futur forum phpBB. Remplissez le chemin d'accès et associez-lui un nom. Avant d'installer le kit complet, il faut créer la base de données où phpBB stockera toutes ses tables et ses données. Lancez l'utilitaire "PhpMyAdmin" via EasyPHP et créez la base "phpBB". Empruntez votre alias fraîchement créé pour vous retrouver dans le fichier d'installation de phpBB. Dans le "nom du serveur de base de données", entrez "localhost". Vous pouvez maintenant préciser le nom de votre table ("phpBB") ainsi que le nom d'utilisateur et le mot de passe. Par défaut, EasyPHP crée un compte "root" sans mot de passe. N'oubliez pas de vous créer un identifiant d'administrateur. Validez : votre forum est finalement créé ! Vous êtes aussitôt routé vers la console d'administration, que nous aurons le soin d'explorer à loisir. L'installation chez des hébergeurs gratuits n'est pas plus compliquée : transférez le dossier décompressé de phpBB via un client FTP. Comme vous l'avez fait sur votre serveur local, connectez-vous sur ce nouveau répertoire, sur votre page personnelle. L'installation devrait commencer.

((Inter)))

Les particularités des hébergeurs

Selon les hébergeurs, les informations à saisir lors de l'installation peuvent différer. Consultez le tableau ci-contre pour ne pas vous tromper. D'autre part, pour éviter l'utilisation abusive de leurs ressources et la multiplication du spam, certains ont désactivé la fonction mail( ) du PHP. PhpBB en est très friand, notamment pour notifier par e-mail l'arrivée de réponses à un sujet. Il n'a pas fallu attendre longtemps pour voir une réponse se profiler sur le Web ! Des scripts vous aiguillent dans les corrections à apporter aux scripts de phpBB pour éviter le problème. Il s'agit de fichiers textes qui vous exposent, étape par étape, les lignes à modifier. Ces fichiers – baptisés "Mod" pour "Modifications" – suivent une nomenclature bien précise. Chaque étape est décrite par des commentaires qui prennent la forme suivante :

((listing)))

--- Ouvrir le fichier templates/nom\_du\_theme/profile\_add\_body.tpl ---

[...]

--- Supprimer ces 2 lignes ---

[...]

((texte)))

En ce qui concerne Free, les modifications concernent la suppression pure et simple de toutes les fonctions qui exploitent mail( ). Le fichier Mod est donc relativement copieux : il se trouve sur notre CD-ROM ("failed\_sending\_mail.txt"). N'oubliez pas de sauvegarder tous les fichiers avant la modification : stockez-les dans un répertoire temporaire pour faire face à d'éventuels problèmes. Chez Multimania/Lycos, on peut rencontrer des problèmes dans la lecture du "header" du phpBB. Le correctif est ici beaucoup plus compact et le Mod se présente de la manière suivante :

((listing)))

--- Ouvrir le fichier includes/page\_header.php ---

--- Chercher ---

header ('Cache-Control: private, pre-check=0, post-check=0, max-age=0');

header ('Expires: ' . gmdate('D, d M Y H:i:s', time()) . ' GMT');

header ('Last-Modified: ' . gmdate('D, d M Y H:i:s') . ' GMT');

--- Remplacer ---

if(!headers\_sent()){

header ('Cache-Control: private, pre-check=0, post-check=0, max-age=0');

header ('Expires: ' . gmdate('D, d M Y H:i:s', time()) . ' GMT');

header ('Last-Modified: ' . gmdate('D, d M Y H:i:s') . ' GMT');

}





--- Enregistrer et fermer ---

[...]

((Inter)))

En guise de conclusion...

Mine de rien, notre tour d'horizon de phpBB nous a amenés à toucher une grande variété d'outils. Scripts PHP, HTML, bases de données MySQL, retouche graphique... les tâches sont nombreuses ! Pour aller plus loin, vous pouvez créer des thèmes qui modifient grandement l'interface ou des Mods plus complets, qui ajoutent de véritables fonctions. PhpBB est un outil malléable à merci. Le but est d'en détourner la forme originelle pour vous l'approprier. Et vous démarquer, ainsi, des milliers de copies uniformes qui peuvent circuler sur le Net !

((Signature)))

XXX

((images)))

PW\_phpbb\_001 : EasyPHP permet d'installer simplement le trio PHP/Apache/MySQL.  
PW\_phpbb\_002 : Créez un alias pour vous diriger simplement vers votre forum phpBB.  
PW\_phpbb\_003 : La création d'une base de données permettra d'installer le forum en local.  
PW\_phpbb\_004 : L'installation se fait en quelques étapes, simplement.  
PW\_phpbb\_005 : Envoyez le répertoire phpBB vers votre hébergeur.  
PW\_phpbb\_006 : Le panneau d'administration est particulièrement complet.  
PW\_phpbb\_007 : Vingt-huit tables sont créées dans la base de phpBB.  
PW\_phpbb\_008 : La table "phpbb\_posts" contient tous les messages.  
PW\_phpbb\_009 : Les Mods suivent tous la même nomenclature.  
PW\_phpbb\_010 : Le site officiel fourmille de Mods à télécharger.  
PW\_phpbb\_011 : La sauvegarde de la base données passe par le panneau d'administration.  
PW\_phpbb\_012 : Le répertoire "Templates" héberge les différents thèmes.  
PW\_phpbb\_013 : Modifiez les thèmes existants à travers l'administration.  
PW\_phpbb\_014 : Certains thèmes modifient complètement l'interface !  
PW\_phpbb\_015 : Des sites communautaires fleurissent sur le Net.  
PW\_phpbb\_016 : Phpbb-fr.org a entièrement traduit en Français le forum.

((Encadré fiche cuisine)))

Langages : PHP / HTML

Niveau de difficulté : débutant

IDE : N/A

Outils : UltraEdit, Pixel32

Toolkits : EasyPHP, PhpBB 2.0.3

((fin encadré)))

((Encadré)))

((titre)))

La sécurité

((image

PW\_phpbb\_encadre\_001

)))

Pour sécuriser au maximum votre forum phpBB, plusieurs mesures s'imposent. Après l'installation, déplacez du répertoire les fichiers "install.php", "upgrade.php" et "update\_to\_20x.php". A l'aide de votre client FTP, vous pouvez aussi faire un CHMOD 644 sur le fichier "config.php". Vous aurez ainsi les droits de lecture et d'écriture alors que le groupe et les autres utilisateurs ne pourront que lire le fichier. En matière de sécurité, mieux vaut prévenir que guérir !

((fin de l'encadré)))

((encadré))

((titre))

Le point sur les fournisseurs

Nom de l'hébergeur	Nom du serveur	Nom de la base	Identifiant	Mot de passe
Free	Sql.free.fr	Login	Login	Votre mot de passe
LeVillage	Localhost	Login_db	Login_db	Votre mot de passe
Multimania / Lycos	Localhost	Login_db	login	Votre mot de passe
Localhost	<i>Localhost</i>	à créer	<i>root</i>	-

((fin encadré))

## Annexe 2 : Gabarits

Rubrique / article	Nombre de signes	Nombre d'images	Encadrés	Encadrés listing
Brève	500	0	0	0
News	1000	3	0	0
Pleins Feux	3800	4	2	2
Interview	3800	4	2	1
Programmation	3800	4	2	2
Astuce brève	700	0	0	0
Astuce longue	1000	1	0	0
Test Demie	2000	2	0	0
Test Pleine	3800	4	1	1
Culture Prog	3800	4	2	2



### ***Annexe 3 : Les mots interdits***

Même si Code(r) se veut enthousiaste, on ne peut pas tout dire ! Voici une petite liste de mots franchement interdits ou peu souhaitables et pourtant déjà rencontrés :

Je (on ne met **JAMAIS** « je » dans un article)

Merde

Foirer

Crétin

Plantouiller

Déconner

:) et autres smileys

LOL

... qui arrache

Dépoter

Ben, bah, et autres balbutiements

Les signes de ponctuation redondants (« notre application est terminée ! ! ! »)

#### ***Annexe 4 : Les sigles et autres conventions***

Les articles de Code(r), même s'ils s'efforcent de respecter les style de leurs auteurs, doivent tout de même se plier à certaines conventions afin de ne pas rompre la cohérence du magazine. Ci-dessous se trouve une liste des conventions à respecter impérativement dans les articles :

- Sigles, acronymes et marques

.NET  
3D Studio Max  
ABI  
AMD  
ATI  
COM, COM+  
DCOM  
DirectX  
DLL  
FSAA  
GMax  
HTML  
Intel  
Internet (et non pas l'internet)  
Internet Explorer (IE)  
Java  
JavaScript  
Microsoft  
nVidia  
OpenGL  
POV  
Perl  
Sun  
UltraEdit  
Visual Basic  
x86  
XML

- Termes techniques en vrac

Pixel Shader  
Vertex Shader

- Anglicismes

Débugguer et non déboguer  
Mod est masculin  
Shader est masculin  
Skin est féminin  
Socket est masculin

- Abréviations

etc. et non etc...



Ko, Mo, Go  
M. pour Monsieur  
Mme pour Madame  
MM. pour Messieurs

D'autre part, les unités sont séparées d'un espace de leur valeur (10 Go et non 10Go). Enfin, autant que faire se peut, les nombres s'écrivent en lettres (on écrira « cela nécessite une boucle à deux passes » et non « cela nécessite une boucle à 2 passes ». Bien sûr, les unités de mesure restent en chiffres.).



## **Annexe 5 : La FAQ**

### **Dans quel format dois-je rendre mes articles ?**

Le format privilégié reste le RTF.

### **Dans quel format dois-je rendre mes images ?**

Afin d'éviter tout problème, les images sont à rendre en JPEG non compressé.

### **Comment dois-je rendre mes articles ?**

Par mail de préférence. L'article ainsi que ses images doivent être placés dans un archive de type .zip ou .rar. Si une archive est réellement trop importante, plutôt que de la morceler, mieux vaut la placer sur un FTP et le signaler par email.

### **Qui appeler quand la rédaction de Code(r) semble être de sortie ?**

Yann Serra ([yserra@posse-press.com](mailto:yserra@posse-press.com), 01 49 69 88 28).

### **En termes de signes et d'images, quelle est la marge maximale dont je dispose dans la rédaction d'un article ?**

La tolérance maximale pour les signes est de 10 % au-dessus et en dessous, par page.

La tolérance maximale pour les images est de 25 %, par page.

### **Combien de signes puis-je mettre dans un encadré ?**

Un encadré de texte ne doit pas dépasser 1300 signes.

Un encadré de listing ne doit pas dépasser 1200 signes.

### **Vaut-il mieux mettre le listing en encadré ou dans le corps du texte ?**

Tout dépend de la taille du listing en question : si celui-ci est très bref et illustre directement ce qui vient d'être dit, il peut être placé dans le corps du texte. Si au contraire le listing est assez long (plus de 300 signes), mieux vaut probablement le placer en encadré. Gardez en tête qu'un listing en encadré fait gagner de la place et lui permet de conserver au mieux son indentation.

### **Que faire lorsqu'un historique long serait souhaitable ?**

Exceptionnellement, un bandeau ou une autre mise en page spéciale peut être envisagée de ce genre de cas. Ne pas hésiter à signaler l'idée au responsable de la rédaction.

### **C'est à rendre pour quand ?**

Hier.



## ***Annexe 6 : Vous n'êtes pas seuls !***

En cas de problème, n'hésitez pas à contacter la rédaction :

Nicolas Herry, Rédacteur en Chef  
[nherry@posse-press.com](mailto:nherry@posse-press.com)  
01 49 69 88 25

François Dupoux, Rédacteur CD-Rom  
[fdupoux@posse-press.com](mailto:fdupoux@posse-press.com)  
01 49 69 88 30

Yann Serra, Directeur des Rédactions  
[yserra@posse-press.com](mailto:yserra@posse-press.com)  
01 49 69 88 28

Si vous êtes en contact avec d'autres pigistes, n'hésitez pas non plus à faire passer les informations urgentes.