

Fiche n° 7 - Habiller son site avec les modèles

samedi 17 janvier 2015, par [manu](#)

Objectif : Utiliser les modèles pour habiller son site

Créer ou utiliser des icônes d'habillage

Si vous n'êtes pas vous-même un artiste, allez voir sur <https://www.flaticon.com>: vous trouverez une grande série d'icônes libres de droits pouvant être utilisées à votre convenance. **Attention** aux conditions d'attribution ! Vous devrez citer l'auteur de l'icône !

Nous considérerons ici que vous avez soit créé, soit téléchargé une icône "warning.png" représentant un signe "Attention"

Mettre en place les fichiers et les répertoires

Créez un sous-répertoire appelé `img` dans votre répertoire squelettes. Téléversez le fichier et mettez-le dans ce répertoire. Appelez-le `warning.png` (il est préférable de mettre les noms de fichiers en minuscules).

Créez aussi un sous-répertoire appelé `modeles`.

Enfin, créez et téléversez dans `modeles` un fichier appelé `warning.html` et contenant :

```

```

Vous devez donc avoir l'arborescence suivante dans votre répertoire `squelette` :

```
squelettes
squelettes/img
squelettes/img/warning.png
squelettes/modeles
squelettes/modeles/warning.html
squelettes
squelettes/img
squelettes/img/warning.png
squelettes/modeles
```

Utiliser le modèle dans votre squelette

Le code suivant affichera le signe warning en 60x60 pixels :

```
[ (#MODELE{warning, taille=60}) ]
```

Utiliser le modèle dans les articles

Mais le principal intérêt du modèle est qu'il peut être utilisé directement par les rédacteurs du site. Pour cela il suffit qu'ils insèrent dans leur article le texte :

```
<warning|taille=40>
```

(où la taille est à la discrétion du rédacteur, bien entendu).

Attention : N'oubliez pas de prévenir les rédacteurs de l'existence de votre modèle, et pensez à faire des modèles simples à utiliser. Par exemple dans le cas présent on a préféré utiliser un paramètre taille unique pour la largeur et la hauteur : il est ainsi plus simple à utiliser, et aussi plus sûr puisqu'on est assuré que le logo sera toujours carré !

Voir en ligne : [La documentation sur les modèles](#)