

Le site ouaibe de la Caravane Permanente

[intrigeri@boum.org](mailto:intrigeri@boum.org)

16 juin 2007

## Résumé

Pas mal de gens ont passé un bout de temps à réfléchir ensemble sur le site ouaibe de la Caravane, en 2003. Plus précisément, sur l'articulation entre *la façon dont le site apparaîtra pour les visiteuses* et *comment qu'on fait, techniquement, pour que ça donne ça*.

J'ai ensuite réalisé une maquette de site appliquant les idées issues de ces réflexions sur <http://cp.squat.net>; cette première mouture a été utilisée lors de la première étape de la caravane, et délaissée ensuite; l'étape 2007 devrait redonner une nouvelle jeunesse à ce site.

Le présent texte se veut, d'une part, une synthèse de ces discussions collectives et de ce boulot; et d'autre part, un état des lieux de ce qui a déjà été mis en place. Il est donc, pour partie, technique. J'ai néanmoins essayé d'expliquer clairement tout ce qui ne relève pas du détail technique; si vous ne comprenez pas un truc, demandez moi de ré-expliquer plus clairement, sans hésiter.

Il n'en reste pas moins qu'il est bien difficile dans un tel texte de satisfaire tant les débutantEs en la matière que les spécialistes de la question.

## Table des matières

0.1	Historique de ce document . . . . .	3
0.2	À faire... . . . . .	3
<b>1</b>	<b>Un site ouaibe dynamique, pourquoi ?</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Des données et des vues</b>	<b>4</b>
2.1	Plusieurs vues pour les mêmes données . . . . .	4
2.2	Quelles vues, quelles données ? . . . . .	5
2.2.1	Les trois vues de base et leurs corollaires . . . . .	5
2.2.2	Des vues particulières pour des articles particuliers . . . . .	5
2.2.3	La page d'accueil : une vue à elle toute seule . . . . .	5
<b>3</b>	<b>L'implémentation de tout ce bazar</b>	<b>6</b>
3.1	L'hébergement . . . . .	6
3.2	La structure de la base de données . . . . .	6
3.3	Séparer le code de l'apparence : comment ça marche sous SPIP ?	6
3.4	Les squelettes . . . . .	7
3.4.1	La page d'accueil . . . . .	7
3.4.2	La vue chronologique . . . . .	7
3.4.3	La vue des lieux . . . . .	7
3.4.4	La vue des thèmes . . . . .	8
3.4.5	La vue pour <i>un</i> lieu . . . . .	8
3.4.6	La vue pour <i>un</i> atelier/thème . . . . .	8
3.4.7	La vue des trucs intemporels . . . . .	8
3.4.8	La vue des trucs qui concernent la Caravane en général . . . . .	8
3.4.9	La navigation entre les pages d'une même vue . . . . .	8
3.4.10	Le menu de navigation . . . . .	8
3.5	Les feuilles de style . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Des outils en complément de SPIP</b>	<b>9</b>
4.1	Le wiki . . . . .	9
4.2	Listes de discussion/diffusion . . . . .	9
<b>A</b>	<b>Conformités (ou non) du site aux standards du W3C</b>	<b>10</b>
<b>B</b>	<b>Modifications du code source de SPIP</b>	<b>10</b>
B.1	Pourquoi c'est mal, et pourquoi on pourrait devoir le faire quand même (un peu) . . . . .	10
B.2	Liste des modifications effectuées . . . . .	10
<b>C</b>	<b>Extensions apportées à SPIP</b>	<b>10</b>

## **0.1 Historique de ce document**

- 2007 06 16 : mise à jour suite à l'évolution vers SPIP 1.9.2
- 2004 02 25 : mise à jour au vu de la mise en place concrète du site
- 2003 11 03 : fusion de la version initiale et des notes prises lors de la réalisation de la maquette de site
- 2003 08 23 : version initiale (compte-rendu de la première réunion sur la question)

## **0.2 À faire...**

- le site ouaibe et la Gazette (papier) : quelles relations ?
- SPIP, c'est quoi ?
- transformer ce document en un A5 (type brochure)

## 1 Un site ouaibe dynamique, pourquoi ?

Il y a deux types de sites ouaibes : les sites *statiques* et les sites *dynamiques*.

Dans le premier cas (statique), *chaque* page du site doit être créée et stockée individuellement sur le serveur, une bonne fois pour toutes ; le contenu (ex : texte) et la forme (ex : 2 colonnes plus un bandeau en haut) sont donc stockés ensemble ; si l'on souhaite changer la forme (la gueule du site, quoi), il faut aller retoucher chaque page du site. Pfff. Si l'on veut une page qui donne la liste des 20 dernières niouzes de la Caravane, il faut la faire évoluer à la main à chaque nouvelle niouze. Galère.

Dans le second cas (dynamique), on dissocie forme et fond : le contenu est stocké dans une base de données, indépendamment des fichiers qui décrivent la forme du site ; on peut donc changer la gueule de tout le site en modifiant UN fichier et non 375 fichiers ; de plus, si l'on veut une page qui donne la liste des 20 derniers trucs parus à propos de la carpothèque, hop, suffit de la programmer une fois, et au fur et à mesure du temps, le site la recalculera tout seul. Magique.

Évidemment, la seconde solution est préférable. Ça tombe bien, le truc qu'on a choisi pour faire le site (SPIP - <http://spip.net/>) est fait pour ça.

## 2 Des données et des vues

### 2.1 Plusieurs vues pour les mêmes données

Tout d'abord, l'unité de base du site de la Caravane, pour des raisons basiquement techniques, est *l'article* ; un article, c'est du texte qui a un titre, unE auteurE, avec, en option, des images, vidéos, sons, etc.

Quand nous avons commencé à réfléchir à ce site, s'est immédiatement posée la question : "doit-on classer/rubriquer les articles par date, par lieu, ou par type d'activité?" ; question sans réponse, évidemment. Ce dont nous avons besoin, c'est de pouvoir trier et afficher les articles, au choix, selon n'importe lequel de ces critères.

Et c'est là que se révèle à nous toute la puissance d'un site ouaibe dynamique, qui permet ça. Comment ? Ben voilà.

Grosso modo, on stocke tous les articles ensemble, en vrac, dans une base de données. Pour chacun de ces articles, on donne quelques précisions : date, lieu, type d'activité, etc. Tout ça, la visiteuse ne le voit pas.

Mais ensuite, on crée des pages de programmation qui savent extirper, de ce tas d'articles en vrac, ceux qui nous intéressent, pour en faire une zoulie page ouaibe que le visiteuse verra. Je nommerai désormais une *vue* chaque façon de présenter une liste d'articles : par exemple, une vue par lieu, une vue par date, une vue par atelier, etc. Vous l'avez maintenant compris, un même article peut apparaître sur différentes vues : l'article sur le spectacle donné à Colombey-les-deux-églises le 11 mars 2007 apparaîtra dans 3 vues, par exemple :

- celle qui liste les activités de la Caravane dans ce charmant patelin ;
- celle qui liste les activités de la Caravane en mars 2007, juste avant la révolution ;
- celle qui liste les spectacles donnés par la Caravane.

Z'avez compris ?

Un autre avantage de procéder ainsi, c'est qu'une fois tout ce bazar programmé, ça roule tout seul, y'a plus qu'à remplir le site, en ajoutant des articles via une interface de publication simple – similaire à celle utilisée sur Indymedia. Puis on voit nos différentes vues se mettre à jour, comme par magie, à chaque nouvelle parution d'article. Et comme ça, hop, on peut faire autre chose que de l'ordinateur, youpi.

## 2.2 Quelles vues, quelles données ?

Bon, c'est pas tout, maintenant que vous avez compris le principe, hop hop, du concret. Quelles vues souhaite-t-on ?

### 2.2.1 Les trois vues de base et leurs corollaires

Les trois vues de base sont :

- une vue *Temps* (tri par ordre chronologique inverse) ;
- une vue *Lieux* (tri par lieu) ;
- une vue *Thèmes* (tri par type d'atelier / structure de la Caravane / thématique ; ex : soudure, anti-psy, infokiosque).

Concrètement, on arrive sur le site, on clique sur "Où ?", on arrive sur une page donnant la liste des lieux/étapes de la Caravane, puis on clique sur "Dijon", et on arrive sur une page donnant la liste des trucs que la Caravane a faits à Dijon.

Nous avons donc besoin de deux vues corollaires des précédentes :

- une vue *Lieu* listant les articles relatifs au lieu choisi ;
- une vue *Thème* listant les articles relatifs au thème choisi.

### 2.2.2 Des vues particulières pour des articles particuliers

On veut aussi pouvoir trier selon d'autres critères, donc on ajoute une classification supplémentaire, selon le type d'article : "ponctuel" (ex : une niouze) ou bien "intemporel" (ex : une fiche pratique). Ce qui nous donne une vue supplémentaire, nommée par la suite *Documents*, et rassemblant les trucs "intemporels".

Cette classification supplémentaire permet, par exemple, pour les pages des ateliers, de mettre dans une première colonne les fiches pratiques, et dans une seconde colonne les niouzes. Histoire de ne pas avoir à chercher la fiche pratique de la soudure tout en bas d'une page listant les diverses créations métalliques réalisées sur le trajet de la Caravane.

Ensuite, on a étudié le cas des articles qui ne rentrent pas dans un atelier particulier, par exemple les articles parlant de la Caravane en général. Après réflexion, la solution la plus efficace est d'avoir, en amont, une classification étanche entre les articles relatifs à des ateliers particuliers et les articles plus généraux. M'enfin, ça c'est de la bidouille technique, ça n'aura pas d'incidence sur la gueule du site ; cf. 3.2 pour le détail des choix techniques en la matière.

### 2.2.3 La page d'accueil : une vue à elle toute seule

On n'a pas eu le temps de réfléchir collectivement à la tronche de cette page, mais tout de même celui de lister les liens et infos qui devraient s'y trouver :

- une micro-présentation de la Caravane, avec un lien vers des textes plus complets ;
- des liens directs vers nos différentes vues (“Où est la Caravane?”, “Que fait la Caravane ces temps ci?”, “Quelles activités sur la Caravane?”, “Fiches pratiques et autres trucs intemporels”);
- un lien vers la rubrique “Gazette” ;
- un lien “Soutenez la Caravane, sortez votre carnet de chèques!” ou assimilé ;
- une case pour taper un mot à rechercher sur le site ;
- un lien vers la liste de matos ;
- un lien vers les pages de préparation d'étapes ;
- un lien “Publier” pour nous autres Caravaneuses.

### 3 L'implémentation de tout ce bazar

Du concret, du concret ! *Implémenter* signifie *construire une réalité informatique à partir de ce qu'on a modélisé sur le papier.*

#### 3.1 L'hébergement

Comme expliqué dans le texte *Ce qui se cache derrière votre URL*<sup>1</sup>, un site ouaibe est hébergé sur un serveur. Celui de squat.net nous héberge, et l'adresse du site est : <http://cp.squat.net>.

#### 3.2 La structure de la base de données

Les articles sont triés selon deux catégories, matérialisées par des *rubriques* SPIP :

- les articles relatifs à la Caravane en son ensemble ;
- les articles relatifs à un atelier/thème particulier.

On attribue de plus à chaque article, lors de sa publication, quelques mots-clés classés par groupes :

- un et un seul mot-clé du groupe “Lieux”, sauf pour les articles intemporels ;
- un mot-clé, au moins, du groupe “Thèmes”, sauf pour les articles relatifs à la Caravane dans son ensemble ;
- un ou zéro mot-clé du groupe “Types spéciaux d'articles”, c'est-à-dire “Intemporel” (fiches techniques, etc.) ou non.

#### 3.3 Séparer le code de l'apparence : comment ça marche sous SPIP ?

De même qu'il est intéressant, comme on l'a vu dans le paragraphe 2.1, de séparer les données des programmes qui les présentent à nos yeux, il est fort utile de séparer les squelettes des feuilles de styles. Oula, cékoïça ?

Les *squelettes* sont, dirons-nous, les programmes qui vont chercher les informations dans la base de données ; en gros, ils contiennent des trucs du genre

<sup>1</sup>Darkvegy, *Ce qui se cache derrière votre URL*, 2003, [http://print.squat.net/docs/drkv-g-derriere\\_url.txt](http://print.squat.net/docs/drkv-g-derriere_url.txt).

“Affiche les titres des dix derniers articles” ou “Affiche le menu de navigation”, ces “ordres” étant bien sûr traduits dans le langage de SPIP.

Les *feuilles de styles* sont les fichiers qui décrivent la forme que doivent avoir les pages et le texte obtenus ; par exemple “Les titres seront en police de 16” ou “Le menu de navigation aura un fond rose et sera placé à gauche de la page”. Le langage employé ici est celui des CSS (*Cascading Style Sheets*, qui signifie “feuille de style” en anglais).

Séparer ces deux trucs a de nombreux avantages :

- on peut modifier entièrement l’apparence du site en changeant uniquement ses feuilles de styles ; cf. <http://csszengarden.com> pour une petite démonstration ;
- le code source des squelettes en est considérablement allégé, ce qui le rend beaucoup plus lisible ;
- le site est compatible avec les outils tels qu’écrans braille et dictée vocale, pour les non-voyants ;
- plein d’autres trucs qui ne me reviennent pas en tête là tout de suite.

### 3.4 Les squelettes

Les squelettes sont écrits en XHTML 1.1 Strict mâtiné de langage SPIP et d’un poil de PHP ; cette décision est *uniquement* issue de mon cerveau stalinien. Concrètement, ça a un avantage : ça oblige à bien séparer squelettes et feuilles de styles.

On stocke ces fichiers, portant l’extension `.html`, dans le répertoire `squelettes` du site, ce qui permet d’utiliser différents jeux de squelettes. Le squelette en cours d’utilisation est dans le répertoire `squelettes/k`. Pour que ce soit possible, il a fallu modifier le fichier `ecrire/mes_options.php`.

#### 3.4.1 La page d’accueil

Son contenu n’a pas encore été discuté collectivement, elle ne contient donc, pour l’instant, que les éléments suivants :

- le menu de navigation commun à toutes les pages
- un “newswire”, autrement dit la liste des derniers articles publiés sur le site
- une micro-intro tirée de la Gazette numéro zéro

#### 3.4.2 La vue chronologique

Le squelette `temps.html` liste tous les articles du site par ordre chronologique inverse.

#### 3.4.3 La vue des lieux

Le squelette `lieux.html` liste les lieux (et oui), et donne les liens vers les pages spécifiques à chaque lieu (<http://cp.squat.net/lieuNN.html>, en remplaçant NN par le numéro du mot-clé associé au lieu... car chaque lieu est un mot-clé).

#### 3.4.4 La vue des thèmes

Le squelette `themes.html` liste les thèmes, et donne le lien vers la page spécifique à chaque thème (`http://cp.squat.net/themeNN.html`, en remplaçant NN par le numéro du mot-clé associé au thème... car chaque thème est un mot-clé).

#### 3.4.5 La vue pour *un* lieu

Le squelette `lieu.html` liste les articles relatifs à un lieu donné.

#### 3.4.6 La vue pour *un* atelier/thème

Le squelette `theme.html` liste les articles relatifs à un thème donné, en séparant les articles "intemporels" des autres (le fil de news).

#### 3.4.7 La vue des trucs intemporels

Le squelette `documents.html` liste tous les articles du site ayant le mot-clé "intemporel" (fiches techniques, etc.)

#### 3.4.8 La vue des trucs qui concernent la Caravane en général

Le squelette `karavane.html` liste tous les articles relatifs non à un thème/atelier particulier, mais à la Caravane dans son ensemble (i.e. les articles de la rubrique 3), en séparant les articles "intemporels" des autres (le fil de news).

#### 3.4.9 La navigation entre les pages d'une même vue

On peut prévoir que certaines pages sont amenées à grandir ; la vue chronologique, par exemple, listera très vite un grand nombre d'articles. Il faut donc la scinder en plusieurs pages : la première listant, par exemple, les dix articles les plus récents, etc. La fonction de pagination, apparue dans SPIP 1.9, fait ça toute seule. Elle est d'ores et déjà utilisée pour la vue chronologique.

#### 3.4.10 Le menu de navigation

Afin de permettre une navigation aisée entre les différentes vues, j'ai créé un squelette `menu-global.html`, qui est appelé par tous les autres squelettes. C'est là dedans qu'il y a le menu qui apparaît, à l'heure où j'écris, en haut de chaque page du site.

### 3.5 Les feuilles de style

Ces fichiers portent l'extension `.css`. On les appelle, dans les squelettes, par leur adresse à partir de la racine du site ; il y en a quatre :

- `squelettes/k/habillage.css` ;
- `squelettes/k/impression.css` ;
- `squelettes/k/spip_style.css` ;
- `squelettes/k/typographie.css`.

Je suis parti des feuilles de styles livrées avec SPIP (1.6), et j'ai commencé par virer tout ce qu'on n'utilisera pas (forums, brèves, plan, résumé...) afin de simplifier leur compréhension. Puis je les ai modifié – un peu mais pas des masses en fait – avec pour résultat le site actuel ; ce que j'ai fait est évidemment améliorable, avis aux bonnes volontés...

## 4 Des outils en complément de SPIP

### 4.1 Le wiki

On s'est dit que l'outil le plus adapté, pour les trucs censés être modifiés fréquemment et par de nombreuses personnes différentes, était le Wiki.

Pour la liste de matos, on a pensé à 3 pages Wikis :

- le matos qu'on a sur la Caravane ;
- le matos qu'on recherche ;
- le matos qu'on a à notre disposition à tel endroit.

Reste à ce que "on"<sup>2</sup> les mette en place..

De même, pour ce qui est de la préparation d'étapes de la Caravane, un Wiki conviendra à merveille.

Ceci dit, à l'usage, il apparaît que chaque groupe organisateur d'une étape caravane s'est jusque là débrouillé tout seul, avec ou sans wiki.

### 4.2 Listes de discussion/diffusion

À réfléchir, collectivement.

---

<sup>2</sup>C'est qui, "on" ?

## A Conformités (ou non) du site aux standards du W3C

Afin que le site soit lisible par le plus grand nombre de personnes possibles, quels que soient leur navigateur internet, leur handicap éventuel, il est souhaitable qu'il soit *standard*, c'est-à-dire que le langage dans lequel les pages sont écrites respecte une certaine grammaire, un certain vocabulaire, standardisés par un organisme international nommé W3C (<http://www.w3.org/>).

Le site de la Caravane, en l'état, est *globalement* conforme à ces standards ; néanmoins, le fait est que SPIP génère parfois du code non conforme, mais bon, c'est déjà pas mal comme ça, hé, ne jouons pas non plus les ayatollahs.

## B Modifications du code source de SPIP

### B.1 Pourquoi c'est mal, et pourquoi on pourrait devoir le faire quand même (un peu)

L'idéal serait de pouvoir se passer de modifier le code de SPIP ; en effet, si l'on modifie le code de SPIP, une future mise à jour de SPIP écrasera nos modifications et nous aurions à les réintégrer ensuite en son sein. On essaiera donc de limiter nos modifications au strict nécessaire.

### B.2 Liste des modifications effectuées

Le site, dans sa version actuelle, est basé sur SPIP 1.9.2 non modifié.

## C Extensions apportées à SPIP

Rien pour l'instant, restons simples.