

Fenêtres aléatoires

Description du module :

Les interfaces nous ont habitué à tout mettre dans des cases : les fenêtres. Mais les fenêtres ne sont pas de simples cases : elles donnent un contrôle à l'utilisateur.

Ce module distribue aléatoirement un jeu de cases sous forme de pop-up. Le lecteur peut les déplacer, redimensionner, réduire et restaurer, fermer.

Mode d'emploi

1. Tous les fichiers et outils nécessaires sont contenus dans le dossier 'TOOL'.

Faites une copie de ce dossier et renommez-le : vous travaillerez uniquement dans ce dossier.

2. Placez vos images dans le dossier 'images', en suivant ces consignes :

- Le dossier peut contenir 100 images maximum, numérotée de 00 à 99.
- Vous devez donc impérativement nommer vos images ainsi : 'image00.jpg', 'image01.jpg', 'image02.jpg'.....'image98.jpg', 'image99.jpg'.
- Trois formats sont autorisés : jpeg, png et gif, mais toutes les images doivent avoir le même format.

Autres conseils :

- Pour éviter les bugs, évitez les trous entre les images dans le dossier. Par exemple si vous constatez qu'il y a un trou entre l'image n°14 et 16, nommez votre nouvelle image 'image15.jpg'.

3. Ouvrez le fichier 'files/create-page.js' dans Bloc-note ou un éditeur de texte évolué (ex : Notepad++). Ligne 2, entrez le numéro de la dernière image (sans zéro devant). Ligne 4 entrez l'extension de vos images (gif, png ou jpg) à la place de xxx.

4. C'est prêt!

Ouvrez 'index.html' pour voir et tester votre travail.