

## 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.