

Manuel d'auto-formation

Cyril Beaussier

WDScript

Introduction aux gabarits

Version 1.0 – Janvier 2006



COPYRIGHT ET DROIT DE REPRODUCTION

Ce manuel est gratuit et peut être librement diffusé mais il est strictement interdit de le modifier sans la permission expresse et écrite de son auteur.

Toute mise à disposition du support sur d'autres sites que ceux énoncés ci-dessous est également interdite :

- [Beaussier en ligne](#)
- [WDScript – le site officiel du projet](#)
- [WindevAsso](#)

Si vous souhaitez des améliorations, je suis évidemment ouvert à toute suggestion. Il en est de même si vous constatez une erreur (nul n'est parfait 😊). Pour cela, il suffit de m'écrire avec pour sujet « *WDScript / Introduction aux gabarits* » dans la rubrique « *Contact* » de mon site principal :

www.beaussier.com

Les marques et noms de société éventuellement cités dans ce support sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Je ne suis lié à aucun éditeur ou constructeur informatique.

Ce support a été réalisé avec la suite bureautique libre *OpenOffice.org* 2.0. Celle-ci est disponible gratuitement sur www.openoffice.fr et permet d'exporter nativement les documents en PDF.

Avertissement complémentaire :

Les éléments (données ou formulaires) éventuellement inclus dans ce support vous sont fournis à titre d'exemple uniquement. Leur utilisation peut avoir, dans certains cas, des conséquences matériel, logiciel et juridique importantes qui peuvent varier selon le sujet dont ils traitent. Il est recommandé d'être assisté par une personne compétente en informatique ou de consulter un conseiller juridique ou financier avant de les utiliser ou de les adapter à votre activité.

Sommaire

1. PRÉAMBULE.....	5
2. DÉFINITION.....	6
3. LES OUTILS.....	8
4. PREMIER EXEMPLE.....	9
5. CONCLUSION.....	11

1. Préambule

Ce manuel est avant tout fait pour faciliter votre apprentissage concernant la gestion des gabarits avec **WDScript** (version **2.1.7** minimum). Ceci afin d'en faciliter son développement et son utilisation au sein de la Communauté.

Ce manuel évolue tout comme le produit lui-même. Aussi, assurez-vous d'en avoir toujours la dernière version disponible en main.

Nous vous rappelons que **WDScript** est un projet dont les sources sont **libres** (*open source*) et vous êtes invité à y participer. Vous trouverez sur le site officiel du projet (wdscript.sourceforge.net), de nombreuses sources d'informations, des ressources ainsi qu'un forum d'entraide dédié où vous pourrez retrouver d'autres *WDScripteurs*.



Note :

En cas de problème d'utilisation ou de compréhension de ce manuel, **ne me contactez pas** directement. Je vous remercie de passer par le [forum du site officiel](#).

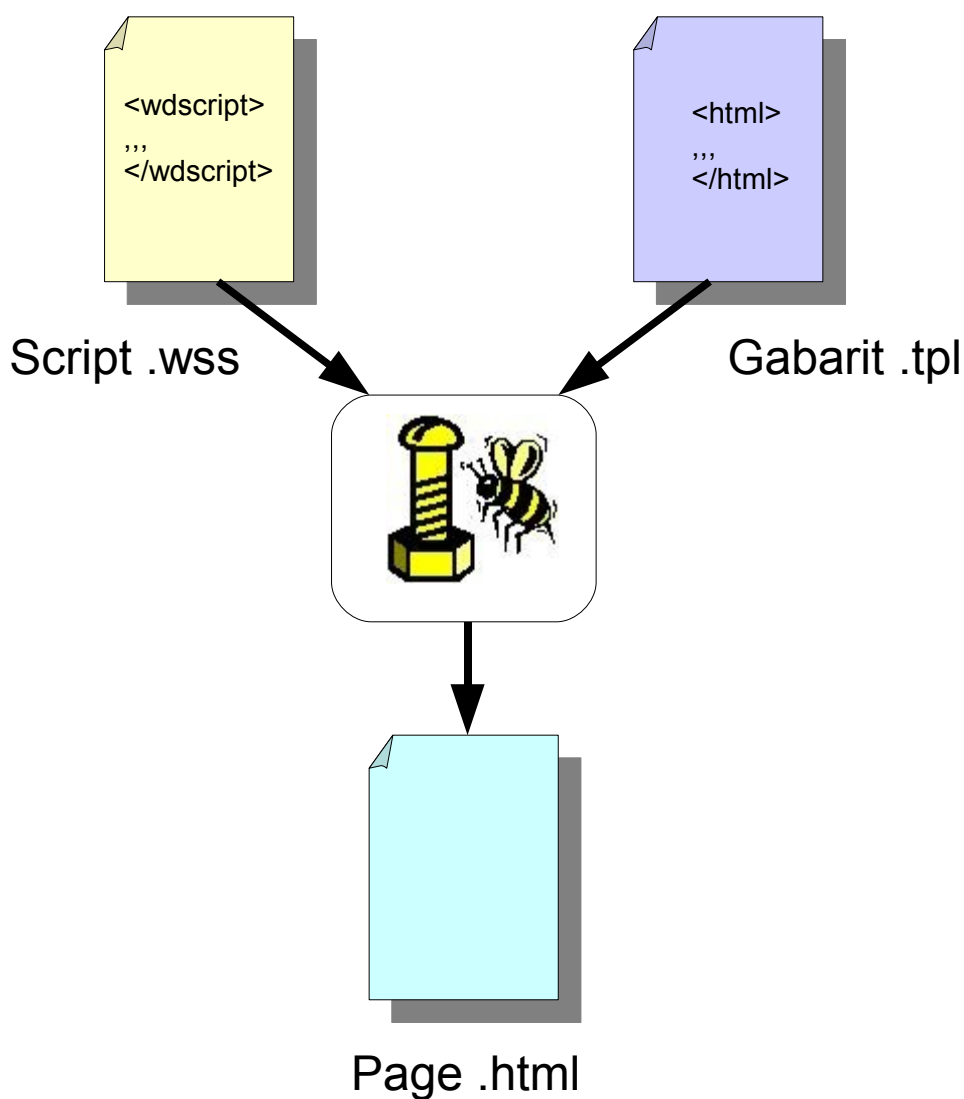
Je pars du principe que **WDScript** vous est familier au niveau programmation. Que le module est installé et prêt à fonctionner que ce soit sur un serveur de production ou sur votre ordinateur à travers un outil annexe comme E.W.S, EasyPHP ou WampServer.

Pour la rédaction de ce support et les copies écran d'illustration, j'ai utilisé l'outil [EasyPHP](#) 1.8 et le navigateur [Mozilla](#) sous environnement Windows XP. Pour la programmation, j'utilise l'éditeur [CrimsonEd](#) qui permet une colorisation syntaxique très efficace du code **WDScript**.

Enfin, ce manuel n'aborde pas la programmation HTML et les feuilles de style CSS. Je pars donc du principe que vous maîtrisez ces aspects. Dans le cas contraire, je vous renvoie sur l'excellent site de Développez.com.

2. Définition

Avant de commencer, il serait bon de définir ce qu'est un gabarit. C'est d'abord la traduction du terme anglais « *template* ». L'utilisation d'un gabarit permet de pouvoir séparer le code **HTML** compréhensible par le navigateur, du code **WDScript** compilé par le serveur éponyme.



L'assemblage par le moteur **WDScript** du script (extension .wss) et du gabarit (extension .tpl) va générer une page pour le navigateur (extension .html).

Exposé de cette manière, le bénéfice que pourrait apporter le gabarit ne saute pas aux yeux. En effet, vous mixez déjà du code **WDScript** et du code HTML au sein d'un même script.

Pourtant, l'utilisation d'un gabarit apporte un nouveau confort pour le *WDScripteur*. On peut citer entre autre :

- Une simplification pour la partie code **WDScript** des scripts .wss
- Une visualisation simplifiée du code HTML
- A l'exploitation, une plus grande flexibilité pour la modification de l'aspect du site
- La possibilité d'intégrer un système de « *skins* »
- Facilité plus grande pour la réutilisation de code

Avec une gestion de gabarits, on peut désormais séparer le travail de programmation pure, de celui du *webdesigner*. Ce dernier pouvant même conserver ses propres outils de conception de pages HTML et de feuilles CSS.

3. Les outils

Contrairement à d'autres modules CGI, **WDScript** intègre directement un moteur de gabarits. Sans entrer trop dans les détails (surtout si vous ne connaissez pas Windev¹), **WDScript** initialise automatiquement le gabarit depuis une classe sous le nom d'objet TPL.

Trois méthodes sont disponibles pour gérer le gabarit :

- **TPL:Load** () qui permet de charger le gabarit.
- **TPL:Set** () qui permet de placer les variables dans le gabarit.
- **TPL:Display** () qui génère le fichier HTML.



Note :

Bien que **WDScript** soit insensible à la casse, il est plus lisible de mettre l'objet TPL en majuscules. Par contre, n'oubliez pas le séparateur « : » (deux-points) qui se place entre l'objet et la méthode.

¹ **WDScript** est un programme compilé avec l'AGL [Windev](#).

4. Premier exemple

Pour illustrer l'utilisation de notre premier gabarit, nous allons partir d'un exemple volontairement très simple.

Créons d'abord notre gabarit que nous allons nommer **gabarit.tpl**.

```
<html>
  <head>
    <title></title>
  </head>
  <body>
    <h1></h1>
    <hr>
    <p></p>
  </body>
</html>
```

Maintenant, nous allons inclure les variables qui viendront de **WDScript**. Notez la syntaxe de la variable entre accolades {...}.

```
<html>
  <head>
    <title>{ PAGE}</title>
  </head>
  <body>
    <h1>{ TITRE}</h1>
    <hr>
    <p>{ TEXTE}</p>
  </body>
</html>
```



Note :

Ne confondez pas les variables du gabarit avec celles que vous aviez l'habitude d'utiliser dans un script classique : [% ... %].

Passons maintenant à notre script principal que nous allons nommer **index.wss** et dans lequel, on déclare d'abord toutes nos variables.

```
<wscript>
PAGE, TITRE, TEXTE are strings

PAGE = "Mon premier gabarit"
TITRE = "Voici mon premier gabarit avec WDScript !"
TEXTE = "Nous sommes le : "+ DateToString (DateSys ())
```

Puis nous allons charger notre gabarit et lui passer les variables.

```
TPL:Load ("gabarit.tpl")

TPL:Set ("PAGE", PAGE)
TPL:Set ("TITRE", TITRE)
TPL:Set ("TEXTE", TEXTE)
```

Enfin, on génère à partir du gabarit le fichier HTML pour le client.

```
Echo (TPL:Display ())
</wscript>
```

Ce qui nous donne :



5. Conclusion

Voilà, nous sommes arrivés au terme de cette introduction aux gabarits. Vous pouvez retrouver la suite de ce manuel « Plus loin avec les gabarits » disponible sur [Beaussier en ligne](#).

Ce second manuel plus complet est au prix d'un appel surtaxé (1,80 € pour la France). Il comprend notamment tous les scripts donnés en exemple.

A bientôt...