

Un strip, un clic

Par nos usages de l'ordinateur, le clic est devenu un geste habituel et quotidien. Il nous semble évident : à une action (le clic) répond une réaction (réponse du programme). Avec le clavier, la souris est l'interface principale qui nous permet d'interagir avec nos ordinateurs, dans une relation d'interactivité.

Ce geste d'apparence si simple est pourtant, d'un point de vue technique, très riche. Le curseur de la souris peut survoler un élément, le cliquer, le double-cliquer, on peut enfoncer le bouton, le relâcher... Et pour chacun de ces événements, une réaction différente a lieu. Ainsi, par convention, le curseur de la souris prendra la forme d'une flèche, d'une main, d'un doigt pointé, d'une main fermée, etc., selon que l'on survole, clique, déplace un élément. Et cet élément lui-même subira des modifications : un lien survolé sera souligné, un lien cliqué changera de couleur, etc.

L'exercice « Un strip, un clic » propose de jouer avec ces conventions pour faire du clic un élément porteur de sens dans un strip, en faire un élément totalement constitutif de la narration.

Description du module :

Le but de cet « exercice » est de réaliser un strip auquel est associé un clic, et donc toutes les réactions qui en dépendent ; en faisant de ce clic et de ces réactions un élément constitutif et indispensable de votre histoire.

A l'affichage du module, le lecteur voit un strip et constate que le curseur de la souris est propre à ce strip. Le strip comporte une zone cliquable. Au survol de celle-ci, le curseur se transforme ainsi qu'un élément du strip (zone cliquable ou ailleurs). Lorsqu'on enfonce le bouton (« début » du clic) de la souris sur la zone cliquable, le curseur se transforme à nouveau. Au relâchement du bouton (« fin » du clic), un élément du strip change à nouveau (zone cliquable ou ailleurs).

Pour voir un exemple, ouvrez '01-demo-by-Tony/index.html'

(note: à l'état de prototype, ce module ne fonctionne pas sous les versions d'Internet Explorer antérieures à la version 9, ni en ligne quelque soit le navigateur).

Mode d'emploi :

1. Préparation

Faites une copie du dossier '02-tools' et renommez-le. Il contient tous les fichiers et outils nécessaires à la réalisation de votre module. Ouvrez-le : vous travaillerez uniquement dans ce dossier.

Note : Pensez dès le scénario où se situera la zone cliquable sur votre strip. Nous en reparlerons plus bas...

2. Création des strips

Le strip connaît trois états : normal, au survol, après le clic. Même si seul un élément du strip varie, c'est à chaque fois un nouveau strip entier qui est chargé, donnant l'illusion que seule une partie se transforme. Il vous faudra donc réaliser trois strips différents.

Pour donner l'illusion que seule une partie du strip varie, vous devrez travailler vos images sous Photoshop (ou autre logiciel) en jouant avec les calques. Nous vous conseillons de procéder de la manière suivante :

- a. Créez le strip « normal » (n°1). Le ou les élément(s) qui devront disparaître lors du survol et du clic seront sur des calques différents des éléments fixes.

- b. Créez le strip « au survol de la zone sensible » (n°2). Reprenez le strip n°1. Masquez les calques qui doivent être supprimés, ajoutez les nouveaux éléments sur des nouveaux calques.

- c. Créez le strip « après le clic » (n°3). Reprenez le strip n°1 ou n°2, et procédez comme pour le strip n°2.

3. Enregistrement des strips

Attention :

- Seuls les formats jpg, png et gif sont acceptés.
- Les trois strips doivent être au même format.

Enregistrer les trois strips dans le dossier 'images' en les nommant **impérativement** de la manière suivante :

- strip n°1 : 'strip-init.jpg'
- strip n°2 : 'strip-over.jpg'
- strip n°3 : 'strip-release.jpg'

4. Création des curseurs personnalisés

Le curseur connaît trois états : normal, au survol, quand le bouton de la souris est enfoncé. Vous devrez donc créer trois curseurs différents (contrairement aux strips, vous pouvez créer les curseurs indépendamment les uns des autres).

Astuce : Les curseurs font habituellement autour de 40x40 px... mais rien ne vous oblige à respecter cette convention... Soyez surprenant!

Attention :

- Vos curseurs n'auront pas la même taille dans tous les navigateurs.
- Vos curseurs ne seront pas alignés de la même manière sur les trajets de la souris dans tous les navigateurs.

Dans les deux cas, testez avec différents navigateurs pour voir les variations!

5. Enregistrement des curseurs personnalisés

Attention :

- Seuls les formats jpg, gif et png sont acceptés.
- Vos trois curseurs doivent être au même format.

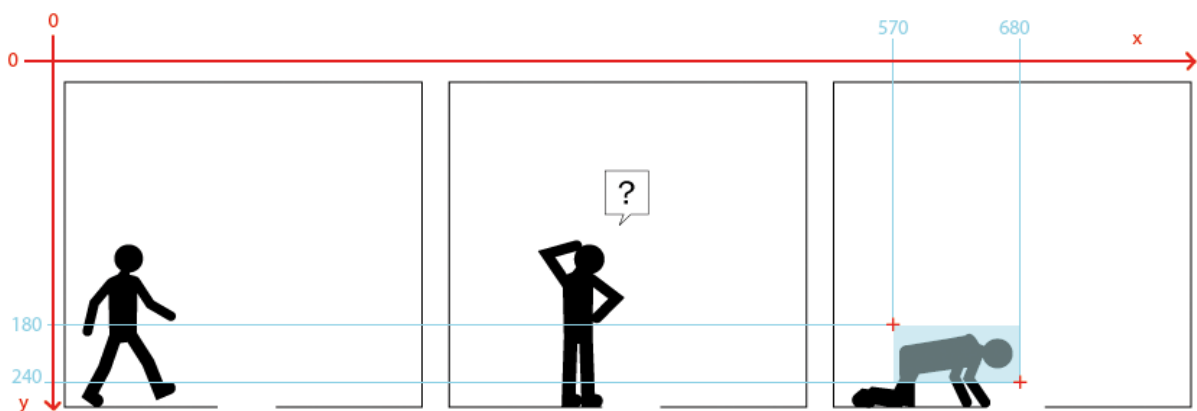
Enregistrez vos curseurs dans le dossier 'images' en les nommant impérativement de la manière suivante :

- curseur normal : 'cursor-init.png'
- curseur au survol : 'cursor-over.png'
- curseur bouton enfoncé : 'cursor-press.png'

6. Réglages des paramètres

- Ouvrez le fichier 'files/cursor.js' dans Notepad++ (ou autre éditeur de texte avancé).
- Lignes 2 et 3, entrez les extensions de vos fichiers strips et curseurs, comme indiqué.
- Lignes 7 à 10, entrez les coordonnées x et y des coins supérieur gauche et inférieur droit de votre zone cliquable, en pixels, comme indiqué. Pour déterminer ces coordonnées, vous pouvez utiliser l'outil 'Règles' et les 'Repères' de Photoshop.

Exemple :



Le coin supérieur gauche de la zone cliquable a pour coordonnées $x = 570\text{px}$ et $y = 180\text{px}$.
Le coin inférieur droit de la zone cliquable a pour coordonnées $x = 680\text{px}$ et $y = 240\text{px}$.

7. C'est prêt!

Note :

A l'état de prototype, ce module ne fonctionne pas sous les versions d'Internet Explorer antérieures à la version 9, ni en ligne quelque soit le navigateur.