

Fenêtres entassées

L'ergonomie de l'ordinateur nous a habitué à un affichage dans des fenêtres : tout est ceint et délimité par ces cadres, l'informatique semble être un art de tout mettre dans des cases. Car de la fenêtre à la case de bande dessinée, il n'y a qu'un pas...

Ce module propose d'utiliser les fenêtres pop-up que connaissent (trop) bien les internautes pour afficher des cases de bande dessinée, positionnées aléatoirement dans la fenêtre du navigateur.

Le cadre des cases devient alors un redoutable outil de participation pour le lecteur : en « tenant » le cadre avec la souris, il peut déplacer les fenêtres-cases et les agencer comme bon lui semble. Il peut leur donner une plus ou moins grande importance en les redimensionnant. Il peut aussi les mettre de côté en les réduisant, et si l'une d'elles ne lui convient vraiment pas, il peut la fermer définitivement d'un simple clic!

A vous de vous emparer de ce module et, par vos choix d'images, autoriser le lecteur à devenir un vrai « co-auteur »... ou bien lui donner l'illusion qu'il a ce pouvoir.

Exemples

- Vous trouverez une démo dans le dossier : '01-demo-by-Tony/index.html'

ATTENTION! En son état actuel, ce module ne fonctionne pas avec Internet Explorer et ne fonctionne pas en ligne.

- Vous trouverez un autre exemple d'utilisation de fenêtres pop-up dans le récit dessiné à cette adresse: <http://www.prisedetete.net/pdt/en/m05p01.html> (cliquez sur la première fenêtre et découvrez les règles au fur et à mesure...)

Mode d'emploi

1. Tous les fichiers et outils nécessaires sont contenus dans le dossier '02-tools'.

Faites une copie de ce dossier et renommez-la (avec votre nom, un titre, etc...). Ouvrez votre copie : vous travaillerez uniquement dans ce dossier.

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

- Seul le format jpeg (extension .jpg) est accepté.
- 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'.

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'.
- Travaillez avec une résolution écran : 72dpi.

3. C'est prêt!

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

Note

En son état actuel, ce module ne fonctionne pas en ligne ni sous Internet Explorer.

Variantes collectives

Cet « exercice » peut être pratiqué à plusieurs. On peut imaginer différentes modalités :

- Chacun ajoute une image à la suite du précédent, en réagissant aux précédentes images...
- ...ou en ne voyant que la dernière...
- ...ou à l'aveugle.

Etc...