

Un graphisme en fonction des saisons

mercredi 27 juillet 2022, par [Jean Christophe Villeneuve](#)

À la demande de Spipfactory, je me suis amusé à jouer avec les saisons.

Le but est de pouvoir avoir un look différent selon les saisons. Cela peut être un simple bandeau différent mais aussi un jeu de couleur différent, voire même un pointeur de souris différent.

Voyons cela de plus près :

Le bandeau

Là, c'est simple.

Si votre dossier **/squelettes/images/bandeau** contient des images appelées

- hiver.jpg ou hiver.png
 - printemps.jpg ou printemps.png
 - été.jpg ou été.png (bien mettre les accents à "été")
 - automne.jpg ou automne.png
- ces images s'afficheront automatiquement à la saison correspondante.

Les couleurs

Là c'est un peu plus compliqué.

On va d'abord créer un fichier **saison.css.html** à la racine du dossier **/squelettes**.

Dans ce fichier, on va d'abord définir un cache et un header

```
#CACHE{0}
#HTTP_HEADER{Content-Type: text/css;}
```

Puis on récupère le nom de la saison :

```
#SET{saison,#DATE|saison}
```

Ensuite, on teste si la saison est le printemps et on définit des constantes pour la saison (j'ai mis des couleurs au hasard). Ce qui nous permettra par la suite d'utiliser ces constantes.

```
[(#GET{saison}|=={printemps}|oui)
:root {
  --couleur1: #178FCB ; /*bleu*/
  --couleur2: #E73A72 ; /*rose*/
  --couleur3: #46433a ; /*gris foncé*/
  --couleur4: #5f5f5f ; /*autre gris foncé bleuté */
  --couleur5: #aaa ; /*gris clair */
  --couleur6: #eee ; /* gris très clair */
```

```
--couleur7: #45A5D6 ; /* bleu clair */
}
]
```

Et bien sûr, on fait pareil pour les 3 autres saisons.

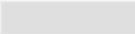
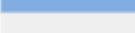
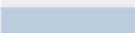
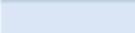
Enfin, il n'y a plus qu'à écrire les règles css que l'on veut modifier en utilisant ces constantes. Ainsi, on n'écrit qu'une seule fois les règles css.

Exemple pour modifier la couleur de fond du site :

```
body {
    background-color: var(--couleur3);
}
```

A savoir que toutes les couleurs d'Escal sont définies dans le fichier **config.css.html** entre les lignes 492 et 741.

En résumé, Escal utilise 12 couleurs par défaut :

ESCAL			
couleur1	gris	#DFDFDF	
couleur2	blanc	#FFFFFF	
couleur3	bleu foncé base	#336699	
couleur4	bleu très foncé	#224466	
couleur5	bleu clair	#82ADE2	
couleur6	gris-bleu tres clair	#EFEFEE	
couleur7	un autre bleu	#BBCCDD	
couleur8	cadre-couleur .tex	#DAE6F6	
couleur9	entete, nav.menu	#336699	
couleur10	orange	#EC7942	
couleur11	pied	#BBCCDD	
couleur12	noir	#000000	

On peut faire ça pour autre chose que des couleurs.

Le pointeur

Plus gadget mais amusant, on peut jouer avec le pointeur de souris. Par exemple, une hirondelle au printemps, un soleil en été, une feuille en automne, un flocon en hiver.

Pour cela, il suffit de mettre vos pointeurs dans **/squelettes/images/pointeurs**. Ces pointeurs doivent s'appeler

- printemps.cur
- été.cur
- automne.cur
- hiver.cur

pour le pointeur par défaut et

- printempsa.cur
- étéa.cur
- automnea.cur
- hivera.cur

pour le pointeur de liens.

Ces images

- peuvent aussi être au format .ani (pointeurs animés)
- ne doivent pas dépasser 32x32 px.

A vous de jouer !