

<http://escal.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article31>

Les noisettes

- Paramétrer -



Date de mise en ligne : vendredi 6 février 2009

Copyright © Escal V4 - Tous droits réservés

Tout le jeu de squelettes est basé sur le principe de fichiers inclus dans d'autres.

Ces fichiers inclus sont appelés "noisettes".

Avec **Escal**, une page de configuration dans l'espace privé permet de choisir ses noisettes et leurs places en quelques clics sans toucher au code.

Modification d'une noisette

Comme toujours avec **Escal**, avant toute modification, on copie la noisette à modifier de **/plugins/escal/inclusions** dans **/squelettes/inclusions** et on fait ensuite ce qu'on veut.

Comme ça, quand on fait une mise à jour du plugin, les modifications ne sont pas écrasées.

Par contre, attention, si une noisette évolue, vous ne bénéficierez plus de cette évolution !