

Les noisettes

vendredi 6 février 2009, par [Jean Christophe Villeneuve](#)

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 !