

Outil de génération de fiches poisson

Remplissez les champs. N'hésitez pas à consulter l'aide en ligne... DataFish Info

Fichier image: Choisir le fichier image

Nom du poisson: Nom scientifique:

Nom commun français: Nom commun allemand:

Descripteur: Famille:

Synonyme(s):

Taille: Origine:

Température: pH: Dureté:

Taille min. de l'aquarium: Nourriture:

Espérance de vie: Reproduction:

Zone de vie:

Description:

Comportement:

Dimorphisme et reproduction:

Difficulté: 1 2 3 4 5

Données

DataFish 0.97 read-me

DataFish est un petit programme destiné à uniformiser et à faciliter la production de fiches html sur les poissons d'aquarium. Il a été écrit à l'occasion de la 20ème bourse aux poissons et aux plantes de l'Aquarium Club de Lausanne, pour faciliter la préparation de ces fiches pour les vendeurs et dans l'espoir de disposer un jour d'une base de données pour informer les acheteurs.

Disclaimer

DataFish est freeware. Nous ne donnons aucune garantie que le programme fasse ce que vous en attendez. Si son utilisation détruit votre ordinateur ou détraque le climat, nous n'en acceptons aucune responsabilité...

Ceci dit, voici ce que le programme fait (en principe)

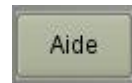
Lorsque vous lancez le programme, le masque principal s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à remplir les champs en suivant les indications. Toutefois, si vous préférez démarrer avec un masque vierge, cliquez sur le bouton « clear ». Une fois rempli le masque et choisi la photo, vous créez la fiche html avec le bouton « Créer la fiche html ». C'est tout.

Aux pages suivantes vous trouverez une description plus détaillée des divers boutons et de leurs éventuelles particularités ou bugs.

Fonctionnement des boutons

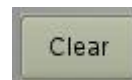
Bouton « Aide »

Le bouton « Aide » permet d'accéder à un résumé de ces explications.



Bouton « Clear »

Le bouton « Clear » permet de vider d'un coup tous les champs, pour travailler à partir d'une fiche vierge. Si vous disposez d'un fichier de sauvegarde (*.sav) ou d'un fichier html compatible (voir plus loin), vous pouvez ensuite « Lire » ou « Importer » des données dans les cases vides.



Bouton « Quitter »

Comme son nom l'indique, il permet de quitter le programme. Il n'y a pas de dialogue de confirmation, ni de sauvegarde.



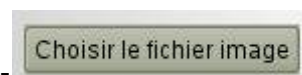
Bouton « DataFish Info »

« DataFish Info » fournit quelques informations sur le programmeur et la version du programme.



Bouton « Choisir le fichier image »

Le bouton « choisir le fichier image » ouvre le dialogue dans le répertoire dans lequel se trouve le programme. Si ce n'est pas le cas, allez dans ce répertoire pour choisir la photo que vous voulez ajouter à la fiche. **DANS TOUS LES CAS** le chemin pour l'image sera celui du répertoire où se trouve la fiche (./ pour les unixiens), étant donné que tout autre chemin changerait d'un utilisateur à l'autre... Placez donc vos photos dans le même répertoire que DataFish et vos fiches fonctionneront sans problème.



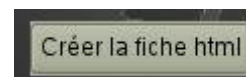
Une remarque importante: l'interprétation des fichiers html se fait souvent selon les règles UNIX, et si votre fiche n'affiche pas la photo, la cause en est souvent que votre nom de fichier contient des caractères accentués et/ou des espaces. Pour éviter les mauvaises surprises, utilisez donc des noms de fichiers qui sont compatibles avec toutes les plateformes: pas d'accents et pas d'espaces:

Mauvais nom de fichier: mon ancistrus doré.JPG

Bon nom de fichier: ancistrus_dore.jpg

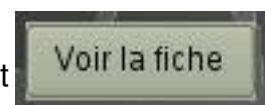
Bouton « Créer la fiche html »

Une fois la fiche terminée, cliquez sur « Créer la fiche html », la fiche sera créée (avec confirmation), dans le répertoire depuis lequel vous avez lancé l'application. Vous pouvez maintenant modifier vos données pour la prochaine fiche (il est suggéré de travailler par famille de poissons pour minimiser l'édition).



Bouton « Voir la fiche »

Vous pouvez vous assurer de la création correcte de la fiche en utilisant l'afficheur html intégré – sachez toutefois qu'il n'est pas très efficace et peut ne pas rendre votre fiche de façon parfaite. Vérifiez donc avec un navigateur classique avant de refaire tout le travail (les fiches ont été contrôlées avec Opera et Seamonkey sous Linux et MacOS X).



Boutons spéciaux

Trois boutons ont des fonctions spéciales, destinées à vous faciliter la vie.



Bouton « Sauver »

Lorsque votre masque est rempli, vous pouvez enregistrer les données par « Données - Sauver ». Le contenu de tous les champs (sauf le nom de la photo et le niveau de difficulté) sont sauves dans un fichier texte (par défaut datafish.sav) dans le répertoire où se trouve le programme. Vous pouvez changer le nom du fichier de sauvegarde si vous souhaitez disposer de vos données pour une autre fois. Notez que, bien que la boîte de dialogue vous permette de choisir un autre répertoire, la sauvegarde se fera TOUJOURS dans le répertoire depuis lequel vous avez lancé l'application (je ne sais pas pourquoi...)

Bouton « Lire »

Si vous cliquez sur le bouton « Données - Lire », le contenu d'un fichier de sauvegarde est lu et remplace les données existantes – sauf le nom de la photo et le niveau de difficulté, et sans demander de confirmation. Seuls les fichiers *.sav de DataFish peuvent être chargés, tout autre fichier ne fournissant aucune information utilisable. Cette fois-ci la boîte de dialogue vous permet de charger un fichier *.sav situé ailleurs sur votre disque.

Bouton « Import »

Certains utilisateurs ont souhaité pouvoir reprendre les données d'une fiche existante (html) pour les éditer. Ce bouton permet maintenant de le faire (avec quelques restrictions). En fait, il faudra (faudrait?) probablement revoir complètement le code html de la fiche html pour optimiser ce processus.

Pour l'heure, si vous cliquez sur « Import », une fenêtre de dialogue s'ouvre qui vous permet de sélectionner une fiche html. Il y a toutefois plusieurs caveats:

- Seuls des fichiers html peuvent être ouverts (cela semble logique)
- Seuls des fichiers html **créés par DataFish dans une version égale ou supérieure à 0.97** peuvent être ouverts. Ceci est dû au fait qu'il a fallu modifier le code de création de la fiche html pour pouvoir retrouver les champs. Une fiche plus ancienne peut être éditée à la main le cas échéant, mais ce n'est guère pratique...
- La routine a été testée (sur toutes les plateformes) avec la fiche de base (Fiche-Type.html) et fonctionne. Mais avec les autres fiches, il arrive qu'une partie des champs soit mal lu ou ne s'affiche pas (l'efficacité change selon les plateformes).

Considérez donc cette option comme un moyen de récupérer une bonne partie de l'information d'une fiche existante (probablement 90% en moyenne), mais pas comme un outil parfait.

Tout commentaire, remarque, question ou annonce de « bug » peut être faite à tcoulon@decoulon.ch. Aucune garantie n'est toutefois donnée quand à la prise en charge des demandes qui pourraient être faites.

Thierry de Coulon
Chesalles-sur-Moudon
Février 2009