

Créer un skin pour OGame

Recueil d'informations proposé par AnthonPeper

| | |
|---|-----------|
| 1. Construisez la structure du skin | 3 |
| 1.1 Choisissez votre point de départ | 3 |
| 1.2 Créez ces répertoires dans le dossier de votre skin | 3 |
| 1.3 Créez ce fichier dans le dossier de votre skin | 4 |
| 1.4 Munissez-vous d'un logiciel d'édition CSS | 4 |
| 2. Première approche du CSS | 4 |
| 2.1 Qu'est-ce que le CSS ? | 4 |
| 2.2 Formation du code | 4 |
| 2.3 Obtenir le nom de l'élément à styler | 5 |
| 2.4 Formation avancée avec Firefox et Opera. | 5 |
| 2.5 Les pseudo-éléments et pseudo-classes | 6 |
| 2.6 Attributs et valeurs | 6 |
| 3. Elements CSS relatifs à OGame | 6 |
| 3.1 Divisions de la page | 7 |
| 3.2 Barre de ressources | 7 |
| 3.3 Cadre publicitaire commandant | 7 |
| 3.4 Tooltip des flottes | 7 |
| 3.5 Nos flottes et missiles | 7 |
| 3.6 Flottes et missiles ennemis | 8 |
| 3.7 Compteurs des flottes | 8 |
| 3.8 Aperçu de la planète | 8 |
| 3.9 Constructions | 8 |
| 3.10 Ressources | 9 |
| 3.11 Menu flottes | 9 |
| 3.12 Technologies | 10 |
| 3.13 Galaxie | 10 |
| 3.14 Tooltip Galaxie | 10 |
| 3.15 Messages | 10 |
| 3.16 Rapports d'espionnage | 11 |
| 3.17 Rapports de combat | 11 |
| 3.18 Options | 11 |
| 3.19 Menu | 11 |
| 3.20 Page officiers | 12 |
| 4. Propriétés et valeurs | 12 |
| 5. Noms des images de votre skin | 16 |
| 5.1 Dossier <i>Gebaeude</i> (Constructions) | 16 |
| 5.1.1 Bâtiments (Planète) | 16 |
| 5.1.2 Bâtiments (Lune) | 16 |
| 5.1.3 Recherches | 16 |
| 5.1.4 Vaisseaux | 17 |

| | |
|---|----|
| 5.1.5 Défenses | 17 |
| 5.2 Dossier <i>Gfx</i> (Images menu) | 17 |
| 5.3 Dossier <i>Images</i> (Images ressources) | 17 |
| 5.4 Dossier <i>Planeten</i> (Images planètes) | 18 |
| 5.5 Dossier <i>Planeten\Small</i> (Miniatures planètes) | 18 |
| 5.6 Dossier <i>Img</i> (Images Galaxie) | 18 |
| 5.7 Dossier <i>Pic</i> (Images alliances) | 18 |
| 6. Optimisation | 18 |
| 6.1 Qu'est-ce que l'optimisation ? | 18 |
| 6.2 Comment faire ? | 18 |
| 6.3 Pourquoi optimiser son code | 18 |
| 6.4 Conseils | 19 |
| 7. Et la sécurité ? | 19 |
| 8. Installer votre skin | 19 |
| 8.1 Installation avec Internet Explorer 7 et > | 20 |
| 8.2 Installation avec Firefox 2 | 20 |
| 8.3 L'installation universelle | 20 |
| 8.3.1 Qu'est-ce qu'un serveur web ? | 20 |
| 8.3.2 Quel est le rapport avec OGame et mon installation locale ? | 20 |
| 8.3.3 Mes fichiers seront-ils accessibles à tous ? | 21 |
| 8.3.4 L'installation | 21 |
| 9. Publier votre skin | 21 |
| 9.1 Héberger un skin | 21 |
| 9.2 Héberger un skin sur AideOGame.net | 22 |
| 10. Conclusion | 22 |
| 11. Sources | 22 |

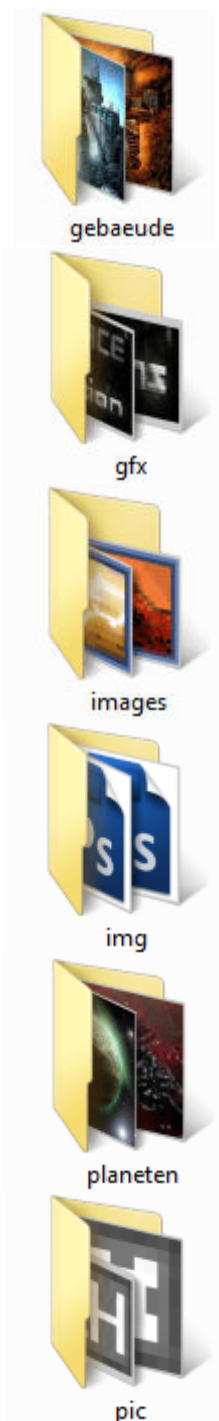
1. Construisez la structure du skin

Dans ce chapitre, nous allons voir comment se compose un skin et ce qu'il va nous falloir pour le créer.

1.1 Choisissez votre point de départ

- Skin existant, dans ce cas, passez les étapes 1.2 et 1.3 (Déconseillé)
- Rien (Conseillé)

1.2 Créez ces répertoires dans le dossier de votre skin



Gebaeude, où se trouveront les images des recherches, des vaisseaux, des bâtiments.

Les images de ce dossier sont au format **GIF (*.gif)**

Gfx, où se trouveront les trois images qui séparent les catégories du menu.

Les images de ce dossier sont au format **JPEG (*.jpg)**

Images, où se trouveront les images pour l'énergie, le métal, le cristal et le deutérium.

Les images de ce dossier sont au format **GIF (*.gif)**

Img, où se trouveront les images de la galaxie. Les joueurs ont pris l'habitude d'y mettre également leurs images personnelles.

Les images de ce dossier sont au format **GIF (*.gif)**

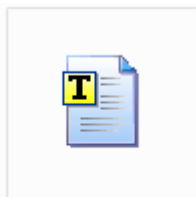
Planeten, où se trouveront les images des planètes. Un **sous-dossier small** contient les miniatures.

Les images de ces dossiers sont au format **JPEG (*.jpg)**

Pic, où se trouveront les boutons pour gérer une alliance

Les images de ce dossier sont au format **GIF (*.gif)**

1.3 Créez ce fichier dans le dossier de votre skin



formate.css

Formate.css, ce fichier est appelé feuille de style, il permet de définir le style des pages d'OGame. C'est le « cœur » du skin. (voir chapitre 2)

1.4 Munissez-vous d'un logiciel d'édition CSS

Voici 3 éditeurs gratuits :

- TopStyle Lite 3
- Notepad ++
- OGame Skins Maker, bénéficiant d'avantages pour OGame.

2. Première approche du CSS

2.1 Qu'est-ce que le CSS ?

Le CSS est un langage de programmation web qui fonctionne en parallèle avec une page web. Il permet de stocker les éléments de style d'une page web à l'extérieur de celle-ci afin de ne pas trop l'encombrer. Les éléments de styles sont généralement la police d'écriture, la couleur de fond, ... d'un élément contenu dans une page web.

Votre fichier formate.css suivra la structure de ce langage. Nous allons rapidement le parcourir dans les grandes lignes.

2.2 Formation du code

Voici la syntaxe du CSS, elle est relativement simple :

```
Element | .Class | #ID [...]
{
    Property: Value;
    [...]
}
```

- **Element** correspond à un élément HTML (body, table, td, th, img, form, span, div,...)
- **.Class** correspond à l'attribut class d'un élément HTML (ex : .style)
- **#ID** correspond à l'attribut ID d'un élément HTML (ex : #menu)
- **Property** correspond à une propriété CSS (background, font, border, ...)
- **Value** correspond à la valeur de l'attribut CSS (ex : 12px, url(img/b.gif), ...)
- **[...]** signale que les éléments précédents peuvent être répétés à cet endroit. Ce signe n'est pas présent dans le vrai code.

Exemple :

```
#menu
{
    background-color: black;
    background-image: url(img/back_menu.jpg);
    font-size: 11px;
}
```

**Notez bien la syntaxe à utiliser (Accolades, points, points-virgules).
Les commentaires doivent débuter par : /* et se terminer par : */.
Ils se placent n'importe où sauf dans une instruction (Ligne Attribut+Valeur).**

Si une classe ou un ID est précisé sans l'élément HTML, tous les éléments HTML ayant appartenant à cette classe ou ID seront styler.

Vous pouvez, pour mieux comprendre, associer le CSS à fiche d'identité.

2.3 Obtenir le nom de l'élément à styler

Vous souhaitez par exemple styler la cellule qui contient un message dans OGame ? Affichez le code source de la page Message et recherchez après un mot du message, vous trouverez quelque chose du genre :

```
<td class="b">Envoie moi les coordonnées, je vais l'effacer de la  
carte.</td>
```

Vous devez donc prendre le nom de l'élément HTML (ici, TD) ainsi que l'attribut **class** de celui-ci (ici, B).

Le nom formé devrait donc être : **td.b**

Maintenant que vous avez le nom de l'élément, vous pouvez créer sa structure CSS et y ajouter les attributs nécessaires.

Exemple :

```
td.b  
{  
    background-color: #cc55dc;  
    font-family: Trebuchet MS;  
    font-size: 11px;  
}
```

Si vos connaissances en HTML sont nulles, nous avons regroupé la plupart des éléments que vous utiliserez dans le chapitre suivant. Dans ce cas, passez-y directement.

2.4 Formation avancée avec Firefox et Opera.

Firefox et Opéra permettent de préciser l'élément qu'on souhaite styler grâce à un des attributs d'un élément HTML.

Exemple de code HTML :

```
<td width="99%">Salut.</td>
```

S'il on veut uniquement styler cette cellule, il aurait fallu styler toutes les autres cellules td de la même façon. Mais Firefox et Opéra vous permettront de le préciser grâce à son attribut. Exemple : **td[width="99%"]**

Les crochets veulent dire « dont » (« La cellule dont la largeur vaut 99% »).

Cette fonctionnalité devrait bientôt se faire standardisée par l'ajout dans la norme CSS 3

2.5 Les pseudo-éléments et pseudo-classes

Ces derniers sont des petits mots-clés bien utiles qui vous permettront de dynamiser légèrement votre design.

Leur syntaxe :

`Element | .Class | #ID:pseudo [...]`

En effet, ils s'ajoutent simplement dans le nom de l'élément, classe ou ID, par le biais de deux points.

Les pseudo-éléments s'appliquent à tous les éléments, classes et ID, et sont au nombre de 4 : `after`, `before`, `first-line`, `first-letter`.

After : Définit le style de ce qui se trouvera dans l'élément, mais après son contenu initial.

Before : Définit le style de ce qui se trouvera dans l'élément, mais avant son contenu initial.

First-line : Définit le style du contenu de la première ligne de l'élément (texte).

First-letter : Définit le style du contenu de la première lettre de l'élément (texte).

Les pseudo-classes s'appliquent à tous les éléments, classes et ID, excepté 2, et sont au nombre de 7 : `active`, `focus`, `hover`, `link`, `visited`, `first-child`, `lang`

Active : Définit le style d'un élément sur lequel on clique.

Focus : Définit le style d'un élément sur lequel on vient de cliquer.

Hover : Définit le style d'un élément sur lequel on passe avec la souris.

Link : Définit le style d'un lien ([a](#)) sur lequel on n'a jamais cliqué.

Visited : Définit le style d'un lien ([a](#)) que l'on a déjà visité.

First-Child : Parmi plusieurs éléments identiques suivis, définit le style du premier.

Lang : Définit le style sous condition d'une langue.

Les codes langues sont les codes internationaux : `fr`, `en`, `de`, `nl`, `es`, `it`, `pt`, `pl`...

Observez ce code :

```
<table><tr>
<td class="test">Salut</td>
<td class="test"> tout le monde</td>
</tr><tr>
<td class="test">Bernard</td>
<td class="test"> on t'attends</td>
</tr></table>
```

La pseudo-classe `td.test:first-child` ne prendra en compte que les cellules contenant « Salut » et « Bernard »

2.6 Attributs et valeurs

Maintenant que vous connaissez la syntaxe du code et comment procéder à l'appel d'un élément, il vous faut savoir les attributs et les valeurs CSS.

Les éditeurs CSS prenant en charge l'auto-complétion (IntelliSense) vous permettront de passer ce dur labeur. Cependant, il est toujours intéressant de savoir les attributs les plus courants ainsi que les valeurs qu'ils prennent. Nous en parlerons dans le chapitre 4.

3. Elements CSS relatifs à OGame

Voici la liste des différents éléments CSS généraux d'OGame. Vous n'aurez plus besoin de parcourir les sources HTML d'OGame ou d'éviter d'apprendre un autre langage si vous n'en avez aucune connaissance.

3.1 Divisions de la page

| | |
|----------------------|-----------------------------|
| Entièreté de la page | <code>body</code> |
| Menu | <code>div#menu</code> |
| Barre de ressources | <code>div#header_top</code> |
| Page de jeu | <code>div#content</code> |

3.2 Barre de ressources

| | |
|---|--|
| Miniature de la planète | <code>#header_top table.header table.header td img</code> |
| Tableau des ressources (Images+Noms+Quantités) | <code>#header_top table#resources</code> |
| Sélecteur de planètes | <code>#header_top table.header table.header td select</code> |
| Images des ressources | <code>#header_top table#resources img</code> |
| Noms des ressources | <code>#header_top table#resources i b font</code> |
| Images officiers | <code>#header_top table.header table.header td a img</code> |

3.3 Cadre publicitaire commandant

| | |
|--------------------|---|
| Formattage général | <code>#combox_container, #anfang, #ende, #combox</code> |
| Liens | <code>#combox a</code> |

3.4 Tooltip des flottes

| | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| Traitement du tooltip | <code>#overDiv table th</code> |
| Texte du tooltip | <code>#overDiv table font</code> |
| Cadre du tooltip | <code>#overDiv, #overDiv table</code> |

3.5 Nos flottes et missiles

| | |
|------------------|--|
| Attaque Aller | <code>tr.flight span.ownattack</code> |
| Attaque Retour | <code>tr.return span.ownattack</code> |
| Recyclage Aller | <code>tr.flight span.ownharvest</code> |
| Recyclage Retour | <code>tr.return span.ownharvest</code> |
| Transport Aller | <code>tr.flight span.owntransport</code> |

| | |
|---------------------|---|
| Transport Retour | <code>tr.return span.owntransport</code> |
| Stationner | <code>tr.flight span.owndeploy</code> |
| Espionnage Aller | <code>tr.flight span.ownespionage</code> |
| Espionnage Retour | <code>tr.return span.ownespionage</code> |
| Colonisation Aller | <code>tr.flight span.owncolony</code> |
| Colonisation Retour | <code>tr.return span.owncolony</code> |
| Support Aller | <code>tr.flight span.ownfederation</code> |
| Support Retour | <code>tr.return span.ownfederation</code> |
| Destruction Aller | <code>tr.flight span.owndestroy</code> |
| Destruction Retour | <code>tr.return span.owndestroy</code> |
| Missile | <code>tr.flight span.ownmissile</code> |

3.6 Flottes et missiles ennemis

| | |
|-------------|--|
| Transport | <code>tr.flight span.transport</code> |
| Destruction | <code>tr.flight span.destroy</code> |
| Attaque | <code>tr.flight span.attack</code> |
| Espionnage | <code>tr.flight span.espionage</code> |
| Support | <code>tr.flight span.federation</code> |
| Missile | <code>tr.flight span.missile</code> |

3.7 Compteurs des flottes

| | |
|-----------------|-------------------------------|
| Compteur Aller | <code>tr.flight th div</code> |
| Compteur Retour | <code>tr.return th div</code> |

3.8 Aperçu de la planète

| | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| Image | <code>table.s img</code> |
| Cadre contenant l'image | <code>table.s, table.s tr</code> |
| Cadre de selection des planètes | <code>table.s th</code> |

3.9 Constructions

| | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Image des constructions | <code>table table td.1 img</code> |
|-------------------------|-----------------------------------|

| | |
|------------------------------------|--|
| Image de description avancée | <code>#content table table td img</code> |
| Formatage de la description | <code>table table td.1, form table table td.k, table table td.k</code> |
| Ressources à payer | <code>table table td.1 b</code> |
| Noms (liens) des constructions | <code>table table td.1 a</code> |
| Formatage description complète | <code>#content table table td</code> |
| Liens d'annulation | <code>td.k div.z a, td.k div.z a.s, td.k div.z a.t</code> |
| Bouton Envoyer (Chantier spatial) | <code>form table table td.c input</code> |
| Compteur | <code>div.z</code> |
| Champs Quantité (Chantier spatial) | <code>form table table td.k input</code> |

3.10 Ressources

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Cellules | <code>td.k</code> |
| Bouton Calculer | <code>td.k input</code> |

3.11 Menu flottes

| | |
|---|---------------------------------------|
| Champs généraux | <code>th input</code> |
| Formatage général | <code>table th table th</code> |
| Annonce slots | <code>table th table th div</code> |
| Liens | <code>table th table th a</code> |
| Titre de section | <code>td.c</code> |
| Consommation de carburant | <code>#consumption font</code> |
| Vitesse maximale | <code>div#maxspeed</code> |
| Temps du voyage | <code>div#duration</code> |
| Distance | <code>div#distance</code> |
| Capacité de chargement | <code>#storage font</code> |
| Capacité restante | <code>#remainingresources font</code> |
| Titre "Flotte en vol" | <code>span.success</code> |
| Titre « La flotte n'a pas pu être envoyée » | <code>td.c span.error</code> |

| | |
|--------------------|----------------------------|
| Motif du non-envoi | <code>th span.error</code> |
|--------------------|----------------------------|

3.12 Technologies

| | |
|-------------------|-------------------------|
| Formatage général | <code>table td.1</code> |
| Titres | <code>td.c</code> |

3.13 Galaxie

| | |
|---------------------------|---|
| Membre allié | <code>.allymember</code> |
| Débutant | <code>.noob</code> |
| Joueur fort | <code>.strong</code> |
| Mode vacances | <code>.vacation</code> |
| Inactif | <code>.inactive</code> |
| Inactif long | <code>.longinactive</code> |
| Banni | <code>.banned</code> |
| Titre « Galaxie » | <code>center form#galaxy_form #t2 td.c</code> |
| Titre « Système solaire » | <code>center form#galaxy_form #t3 td.c</code> |
| Boutons de navigation | <code>form#galaxy_form td.1 input</code> |
| Tableau de navigation | <code>form#galaxy_form td.1</code> |
| Bouton Afficher | <code>form#galaxy_form table tr td input</code> |
| Champs missiles | <code>form#galaxy_form table tr td input</code> |

3.14 Tooltip Galaxie

| | |
|-------------------|---|
| Titre | <code>#overDiv td.c</code> |
| Bordure | <code>#overDiv, #overDiv table</code> |
| Formatage général | <code>#overDiv table, #overDiv table th, #overDiv table td</code> |
| Liens | <code>#overDiv th a, #overDiv td a</code> |
| Image | <code>#overDiv th img</code> |

3.15 Messages

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| Champs de suppression | <code>th input</code> |
| Contenu du message | <code>td.b</code> |

3.16 Rapports d'espionnage

| | |
|------------------------|--|
| Tableau general | <code>table tr td table tr td.b table</code> |
| Sous-titres | <code>table tr td table tr td.b table tr td.c</code> |
| Contenu des categories | <code>table tr td table tr td.b table tr td</code> |

3.17 Rapports de combat

| | |
|---|--|
| Formatage general | <code>table tr td table</code> |
| Cellules de contenu | <code>table tr td table tr th</code> |
| Catégories | <code>table tr td table tr th table tr th</code> |
| Attaquant (vous) gagnant | <code>.combatreport_ididattack_iwon</code> |
| Attaquant (vous) perdant | <code>.combatreport_ididattack_ilst</code> |
| Attaquant (vous) indifférent (match nul) | <code>.combatreport_ididattack_draw</code> |
| Défenseur (vous) gagnant | <code>.combatreport_igotattacked_iwon</code> |
| Défenseur (vous) perdant | <code>.combatreport_igotattacked_ilst</code> |
| Défenseur (vous) indifférent (match nul) | <code>combatreport_igotattacked_draw</code> |

3.18 Options

| | |
|----------------------------|-------------------------------|
| Tableau centre | <code>body center</code> |
| Erreur/Avertissement | <code>#errorbox</code> |
| Texte Erreur/Avertissement | <code>#errorbox center</code> |

3.19 Menu

| | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| Corps principal | <code>#menu</code> |
| Texte "Univers" | <code>#menu nobr</code> |
| Lien vers l'historique de version | <code>#menu nobr a</code> |
| Tableau du menu | <code>#menu table</code> |
| Cellule du tableau | <code>#menu td</code> |
| Conteneurs des liens | <code>#menu div</code> |
| Liens du menu | <code>#menu div a</code> |

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Images du menu | <code>#menu img</code> |
| Liens officiers | <code>#menu a#darkmatter2</code> |

3.20 Page officiers

| | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Lien "Se procurer de l'antimatière" | <code>#content a#darkmatter2</code> |
| Résumés des officiers | <code>#content td.1 td strong</code> |

4. Propriétés et valeurs

Voici les propriétés les plus utilisées du CSS et les valeurs qu'elles prennent. Pour vous simplifier la lecture, nous les avons triés par ordre alphabétique.

Note : Les parenthèses signifient un groupement de valeurs de même genre, les barres se traduisent par « ou » et les < > signifient que la valeur doit être exprimée dans cette unité.

background

Description : Définit l'arrière-plan

Valeurs : Toutes les valeurs des propriétés background-...

Exemple : `background: red fixed;`

background-attachment

Description : Définit si l'image d'arrière plan bouge lors du scroll

Valeurs : scroll | fixed

Exemple : `background-attachment: fixed;`

background-color

Description : Définit la couleur de fond

Valeurs : transparent | < couleur css, rgb, hexadécimal >

Exemple : `background-color: #ff0000;`

background-image

Description : Définit l'image de fond

Valeurs : none | < url >

Exemple : `background-image: url(test.png);`

background-position

Description : Définit la position de l'arrière plan

Valeurs : (< pourcent >|< pixels >)((top|center|bottom))((left|center|right))

Exemple : `background-position: top left;`

background-repeat

Description : Définit le mode de répétition de l'arrière plan

Valeurs : repeat-x|repeat-y|no-repeat|repeat

Exemple : `background-repeat: no-repeat;`

border

Description : Définit la bordure

Valeurs : Toutes les valeurs des attributs border-...

Exemple : `border: 1px solid black;`

border-bottom

Description : Définit la bordure du bas

Valeurs : (none|dotted|dashed|solid|double|groove|ridge|inset|outset|hidden)||(< pixels >)||< couleur >

Exemple : `border-bottom: 1px solid #00ff00;`

border-color

Description : Définit la couleur de toute la bordure

Valeurs : < couleur >

Exemple : `border-color: rgb(255,255,0);`

border-left

Description : Définit la bordure de gauche

Valeurs : *Même que border-bottom*

Exemple : `border-left: 2px dotted black;`

border-right

Description : Définit la bordure gauche

Valeurs : *Même que border-bottom*

Exemple : `border-right: 3px dotted rgb(0,0,54);`

border-spacing

Description : Définit l'espacement entre l'élément et sa bordure

Valeurs : < pixels >

Exemple : `border-spacing: 5px;`

border-style

Description : Définit le type de bordure

Valeurs : none|dotted|dashed|solid|double|groove|ridge|inset|outset|hidden

Exemple : `border-style: none;`

border-top

Description : Définit la bordure du haut

Valeurs : *Même que border-bottom*

Exemple : `border-top: none;`

border-width

Description : Définit la largeur de toute la bordure

Valeurs : < pixels >

Exemple : `border-width: 2px;`

color

Description : Définit la couleur du texte

Valeurs : < couleur >

Exemple : `color: yellow;`

content

Description : Définit le contenu

Valeurs : < url >||< attr >||< chaîne >||< compteur >||(open-quote|close-quote|no-open-quote|no-close-quote)

Exemple : `content: "Bonjour, Commandant";`

cursor

Description : Définit le curseur à utiliser

Valeurs : < url >||< cursor-type>

Exemple : `cursor: arrow;`

display

Description : Définit le type d'affichage

Valeurs : inline|block|list-item|run-in|compact|marker|inline-table|table-row-group|table-header-group|table-footer-group|table-row|table-column-group|table-column|table-cell|table-caption|table|none

Exemple : `display: none;`

empty-cells

Description : Indique si les cellules vides doivent être affichées

Valeurs : show|hide

Exemple : `empty-cells: hide;`

font

Description : Définit la police d'écriture

Valeurs : Toutes celles des attributs font-...

Exemple : `font: 11px red;`

font-family

Description : Définit le nom de la police à utiliser

Valeurs : < police >

Exemple : `font-family: Verdana;`

font-size

Description : Définit la taille d'écriture

Valeurs : < pixels >

Exemple : `font-size: 11px;`

font-style

Description : Définit le style d'écriture

Valeurs : normal|italic|oblique

Exemple : `font-style: italic;`

font-variant

Description : Définit le type de lettres

Valeurs : normal|small-caps

Exemple : `font-variant: small-caps;`

font-weight

Description : Définit la densité d'écriture

Valeurs : normal|bolder|bold|lighter|100|200|300|400|500|600|700|800|900

Exemple : `font-weight: bold;`

height

Description : Définit la hauteur de l'élément

Valeurs : < pourcents >|< pixels >| auto

Exemple : `height: 200px;`

margin

Description : Définit la marge de l'élément

Valeurs : Toutes les valeurs des attributs margin-...

Exemple : `margin: 10%;`

margin-bottom

Description : Définit la marge du bas

Valeurs : < pourcents > | < pixels > | auto

Exemple : `margin-bottom: auto;`

margin-left

Description : Définit la marge de gauche

Valeurs : Meme que margin-bottom

Exemple : `margin-left: 11px;`

margin-right

Description : Définit la marge de droite

Valeurs : Meme que margin-bottom

Exemple : `margin-right: auto;`

margin-top

Description : Définit la marge du haut

Valeurs : Meme que margin-bottom

Exemple : `margin-top : 11px;`

padding

Description : Définit l'espacement des 4 cotés

Valeurs : Celles des attributs padding-...

Exemple : `padding: 11px;`

padding-bottom

Description : Définit l'espacement du bas

Valeurs : < pourcents > | < pixels >

Exemple : `padding-bottom: 11px;`

padding-left

Description : Définit l'espacement de gauche

Valeurs : Meme que padding-bottom

Exemple : `padding-left: 11px;`

padding-right

Description : Définit l'espacement de droite

Valeurs : Meme que padding-bottom

Exemple : `padding-reight: 11px;`

padding-top

Description : Définit l'espacement du haut

Valeurs : Meme que padding-bottom

Exemple : `padding-top : 11px;`

text-align

Description : Définit l'alignement du texte

Valeurs : left|right|center|justify

Exemple : `text-align: center;`

text-decoration

Description : Définit la déco du texte

Valeurs : none|(underline||overline||line-through||blink)

Exemple : `text-decoration: blink;`

vertical-align

Description : Définit l'alignement vertical

Valeurs : baseline|sub|super|top|text-top|middle|bottom|text-bottom|< pourcent >|< pixels >

Exemple : `vertical-align: middle;`

width

Description : Définit la largeur de l'élément

Valeurs : < pourcents >|< pixels >|auto

Exemple : `width: 500px;`

5. Noms des images de votre skin

5.1 Dossier Gebaeude (Constructions)

5.1.1 Bâtiments (Planète)

- 1 = Mine de métal
- 2 = Mine de cristal
- 3 = Synthétiseur de deutérium
- 4 = Centrale électrique solaire
- 12 = Centrale électrique de fusion
- 14 = Usine de robots
- 15 = Usine de nanites
- 21 = Chantier spatial
- 22 = Hangar de métal
- 23 = Hangar de cristal
- 24 = Hangar de deutérium
- 31 = Laboratoire de recherche
- 33 = Terraformeur
- 34 = Dépôt de ravitaillement
- 44 = Silo de missiles

5.1.2 Bâtiments (Lune)

- 41 = Base Lunaire
- 42 = Phalange de capteur
- 43 = Port de saut spatial

5.1.3 Recherches

- 106 = Technologie Espionnage
- 108 = Technologie Ordinateur
- 109 = Technologie Armes
- 110 = Technologie Bouclier

- 111 = Technologie Protection des vaisseaux spatiaux
- 113 = Technologie Energie
- 114 = Technologie Hyperspace
- 115 = Réacteur à Combustion
- 117 = Réacteur à Impulsion
- 118 = Propulsion Hyperspace
- 120 = Technologie Laser
- 121 = Technologie Ions
- 122 = Technologie Plasma
- 123 = Réseau de recherche intergalactique
- 124 = Technologie Expéditions
- 199 = Technologie Graviton

5.1.4 Vaisseaux

- 202 = Petit transporteur
- 203 = Grand transporteur
- 204 = Chasseur léger
- 205 = Chasseur lourd
- 206 = Croiseur
- 207 = Vaisseau de Bataille
- 208 = Vaisseau de colonisation
- 209 = Recycleur
- 210 = Sonde espionnage
- 211 = Bombardier
- 212 = Satellite solaire
- 213 = Destructeur
- 214 = Etoile de la mort
- 215 = Traqueur

5.1.5 Défenses

- 401 = Lanceur de missiles
- 402 = Artillerie laser légère
- 403 = Artillerie laser lourde
- 404 = Canon de Gauss
- 405 = Artillerie à ions
- 406 = Lanceur de plasma
- 407 = Petit bouclier
- 408 = Grand bouclier
- 502 = Missile Interception
- 503 = Missile Interplanétaire

5.2 Dossier Gfx (Images menu)

- ogame-production : Menu de production
- info-help : Menu d'informations/aide
- user-menu : Menu de l'utilisateur

5.3 Dossier Images (Images ressources)

- metall = Métal

- kristall = Cristal
- deuterium = Deutérium
- energie = Energie
- **⚠ Pour l'antimatière, l'icône est actuellement in-modifiable**

5.4 Dossier Planeten (Images planètes)

- dschungelplanet"x" : x = [1 ; 10]
- eisplanet"x" : x = [1 ; 10]
- gasplanet"x" : x = [1 ; 8]
- normaltempplanet"x" : x = [1 ; 7]
- trockenplanet"x" : x = [1 ; 10]
- wasserplanet"x" : x = [1 ; 9]
- wuestenplanet"x" : x = [1 ; 4]
- mond = Lune
- debris = Débris **⚠ Format JPG**

5.5 Dossier Planeten\Small (Miniatures planètes)

Ce dossier contient des miniatures 50x50 des planètes, les fichiers doivent avoir le préfixe s_

5.6 Dossier Img (Images Galaxie)

- m = Envoyer un message
- r = Attaque de missile
- e = Espionnage
- b = Envoyer une requete d'amitié
- s = Voir un rapport que l'on possède déjà

5.7 Dossier Pic (Images alliances)

- abort = Supprimer
- appwitz = Switch (change le nom)
- key = Verrouiller

6. Optimisation

6.1 Qu'est-ce que l'optimisation ?

Optimiser son code veut dire le rendre propre, clair et tout à la fois performant. Il est utile d'optimiser son code lorsque celui-ci devient lourd. Celle-ci se fait après que le code soit rédigé.

6.2 Comment faire ?

C'est tout simple, il suffit de supprimer l'inutile !

Et comment trouver l'inutile ?

Voici ce en quoi repose le tuto, voici tout ce qui est inutile dans votre code :

- Tout ce qui se répète, si plusieurs attributs sont donnés au même élément, supprimez l'inutile, si plusieurs éléments sont cités séparément, regroupez-les
- Des définitions inutiles, comme des éléments inexistants (style td.m)
- Si plusieurs éléments ont les mêmes attributs, regroupez-les avec une virgule.

6.3 Pourquoi optimiser son code

8.1 Installation avec Internet Explorer 7 et >

Les versions antérieures d'Internet Explorer ne requièrent aucune configuration particulière.

Pour installer votre skin sur Internet Explorer 7, veuillez suivre cette procédure :

1. Dans la barre d'outils ou dans le menu, cliquez sur Options, puis, Options Internet
2. Dans l'onglet sécurité, sélectionnez « Sites de confiance », et cliquez sur « Sites... »
3. Vous arrivez sur une fenêtre, en bas de celle-ci, décochez : « Exigez un serveur sécurisé (https://... »
4. Ajoutez l'adresse suivante : ***.ogame.language**
Exemple : http://*.ogame.fr
5. Cliquez sur Ajouter, puis, sur Fermer
6. Quittez IE et relancez-le.
7. Vous pouvez désormais mettre l'adresse de votre skin dans les options.

8.2 Installation avec Firefox 2

L'installation sous Firefox nécessitera un utilisateur expérimenté.

Pour installer votre skin sur Firefox, veuillez suivre cette procédure :

1. Fermez Firefox
2. Ouvrez le bloc-notes (ou un éditeur JavaScript), et copiez ces lignes :

```
user_pref("capability.policy.policynames", "TrustInCheckloadURI");  
user_pref("capability.policy.TrustInCheckloadURI.checkloaduri.enabled", "allAccess");  
user_pref("capability.policy.TrustInCheckloadURI.sites",  
"http://uniXX.ogame.fr http://uniXX.ogame.fr");
```
3. Ajoutez la liste des univers suivant la syntaxe **http://uniXX.ogame.language**, et séparer les par une virgule.
4. Enregistrez le fichier dans le répertoire suivant cette syntaxe :
{Application Data}\Mozilla\Firefox\Profiles\[0-9a-zA-Z].{Nom Profil}
{Application Data} correspond au répertoire Application Data de votre système d'exploitation.
[0-9a-zA-Z] correspond à une chaîne alphanumérique.
{Nom Profil} correspond à votre nom de profil sur Firefox.
Et sous le nom d'**user.js**
5. Relancez Firefox
6. Dans le menu Options d'OGame, insérez le lien de votre skin avec l'appel du protocole file
Exemple : **file:///C:/Ogame/skin/**

8.3 L'installation universelle

Opéra est un navigateur qui n'acceptera jamais l'accès à une ressource interne sur un site. Il sera donc impossible d'y installer son skin. C'est donc pourquoi la seule solution d'installer son skin sur Opéra est d'installer un serveur web. Cette méthode est valable avec tous les navigateurs. Si vous en utilisez plusieurs, privilégiez cette installation.

8.3.1 Qu'est-ce qu'un serveur web ?

Un serveur web est une application qui permet d'envoyer des fichiers, des pages web, autres à un ordinateur distant. Chaque serveur en est équipé.

8.3.2 Quel est le rapport avec OGame et mon installation locale ?

Nous allons faire croire au navigateur que le skin vient de l'Internet, alors qu'il se trouve sur votre ordinateur. L'adresse de votre serveur local sera <http://localhost/>

8.3.3 Mes fichiers seront-ils accessibles à tous ?

La plupart des pare-feux actuels bloqueront l'accès de toute machine extérieure vers la vôtre. Il est cependant possible, en le configurant, de rendre vos fichiers accessibles. Ces fichiers, bien évidemment, ne seraient que ceux contenu dans le répertoire spécifique.

8.3.4 L'installation

Voici les différentes étapes pour installer un serveur web. Dans cet exemple, nous utiliserons Abyss Web Server, pour sa légèreté et sa simplicité d'utilisation. Il en existe plein d'autres.

1. Téléchargez Abyss : <http://www.aprelum.com/abyssws/>
2. Après avoir installé ce dernier, rendez-vous dans le répertoire d'installation. Vous y découvrirez un répertoire appelé « ht_docs ». C'est le répertoire spécifique cité précédemment.
3. Copiez votre skin dans ce répertoire
4. Le lien de votre skin, sera, sachant que le répertoire « htdocs » se remplace par <http://localhost/> : <http://localhost/monskin/>
5. Copiez ce lien dans les options d'OGame. Le changement sera effectif.

Notez que le serveur web doit être lancé pour que le skin s'affiche.

9. Publier votre skin

Maintenant que votre skin est terminé à 100%, vous pouvez envisager de le publier

La meilleure solution pour publier son skin est de l'héberger chez un hébergeur compétent, afin de le rendre accessible à tous, 24h/24 et 7j/7.

Nous allons envisager 2 solutions, la méthode classique et celle proposée par AideOGame.net

9.1 Héberger un skin

Vous devrez posséder un logiciel de transfert FTP, téléchargez FileZilla par exemple.

1. Recherchez un hébergeur, gratuit ou payant, qui convient à vos attentes sur Internet et enregistrez-y vous.
2. Les informations de votre compte sont envoyées par l'hébergeur, soit sur votre compte client, soit par email, plus fréquent. Notez-les bien. Nous aurons besoin du serveur FTP, de l'identifiant FTP, du mot de passe FTP.
3. Ouvrez FileZilla. Dans la barre de connexion, renseignez les informations suivantes :
Hôte : Il correspond au serveur FTP communiqué par l'hébergeur
Utilisateur : Il correspond à l'identifiant FTP communiqué par l'hébergeur
Mot de passe : Il correspond au mot de passe FTP communiqué par l'hébergeur
Port : Excepté si l'hébergeur vous en a communiqué un, laissez ce champ vide.
4. Cliquez sur Connexion, FileZilla procède à diverses procédures FTP qui sont affichées dans le cadre supérieur, dès la fin des opérations, le contenu de votre site s'affiche dans le cadre de droite.
5. Pour copier des fichiers, sélectionner ceux-ci depuis votre disque grâce au cadre de gauche, après, glisser les avec la souris vers le cadre de droite et les procédures de copie se réalisent automatiquement.
6. Quand la copie est terminée, cela veut dire que vos fichiers sont accessibles depuis le net, vous pourrez donc distribuer votre skin.

9.2 Héberger un skin sur AideOGame.net

AideOGame.net est un site destiné à l'hébergement de skins et de cartographies pour OGame. La méthode a été expressément rendue plus simple afin de permettre à n'importe quel joueur d'héberger son skin dans les meilleures conditions.

Voici la procédure pour effectuer une demande :

1. Comprimez votre skin dans un fichier ZIP ou RAR
2. Inscrivez-vous et connectez-vous sur AideOGame.net
3. Dans le menu de l'utilisateur, cliquez sur « Gérer mes skins », et ensuite, sur « Gérer mes skins hébergés sur le site »
4. Un lien, « Héberger un skin », apparaît, cliquez dessus.
5. Remplissez le formulaire, joignez votre fichier compressé et cliquez sur Envoyer
6. Patientez le temps que l'administrateur confirme votre demande.
7. Un email vous est envoyé vous donnant ainsi l'adresse de votre skin.

10. Conclusion

Vous savez désormais créer un skin, l'installer et le publier. A vous désormais d'épater la communauté avec vos créations.

11. Sources

Voici les différentes sources utilisées pour créer ce cours :

- Tutoriels « Skin-OGame v1 » de Empereur_Jon et la Grande (2005-2006)
- Tutoriels « Skin-OGame v2 » remaniés par AnthonPeper (2007-2008)
- Liste de définition des propriétés CSS2 de TopStyle Lite 3
- Liste des éléments CSS d'OGame de Mic2003
http://www.skinarea51.de/ogame_css_klassen.html
- Cours CSS du World Wide Web Consortium (W3C)
- Tutoriel d'accès aux ressources internes avec les logiciels de moteurs Gecko du forum Geckozone

Certaines de ces sources ont été modifiées ou mises à jour pour l'adaptation avec le sujet du cours.