

Découverte des moteurs de jeu dits statiques

Exemple avec Nanoblogger

Olivier DOSSMANN

~~8 septembre 2009~~ 7 juillet 2011

LUG de Strasbourg

Présentation de l'auteur



olivier@dossmann.net
blankoworld@wanadoo.fr



Présentation le 12 juillet 2011 à 14H00

Ne partez pas ! (si trop vite, m'arrêtez !)



Top chrono !



Vocabulaire



Toile

Toile = Internet = Le "oueb"/web

Joueb





Publications :

- articles/billets
- vidéos
- images/photos
- musiques
- etc.

utilisateur/auteur



internaute/lecteur



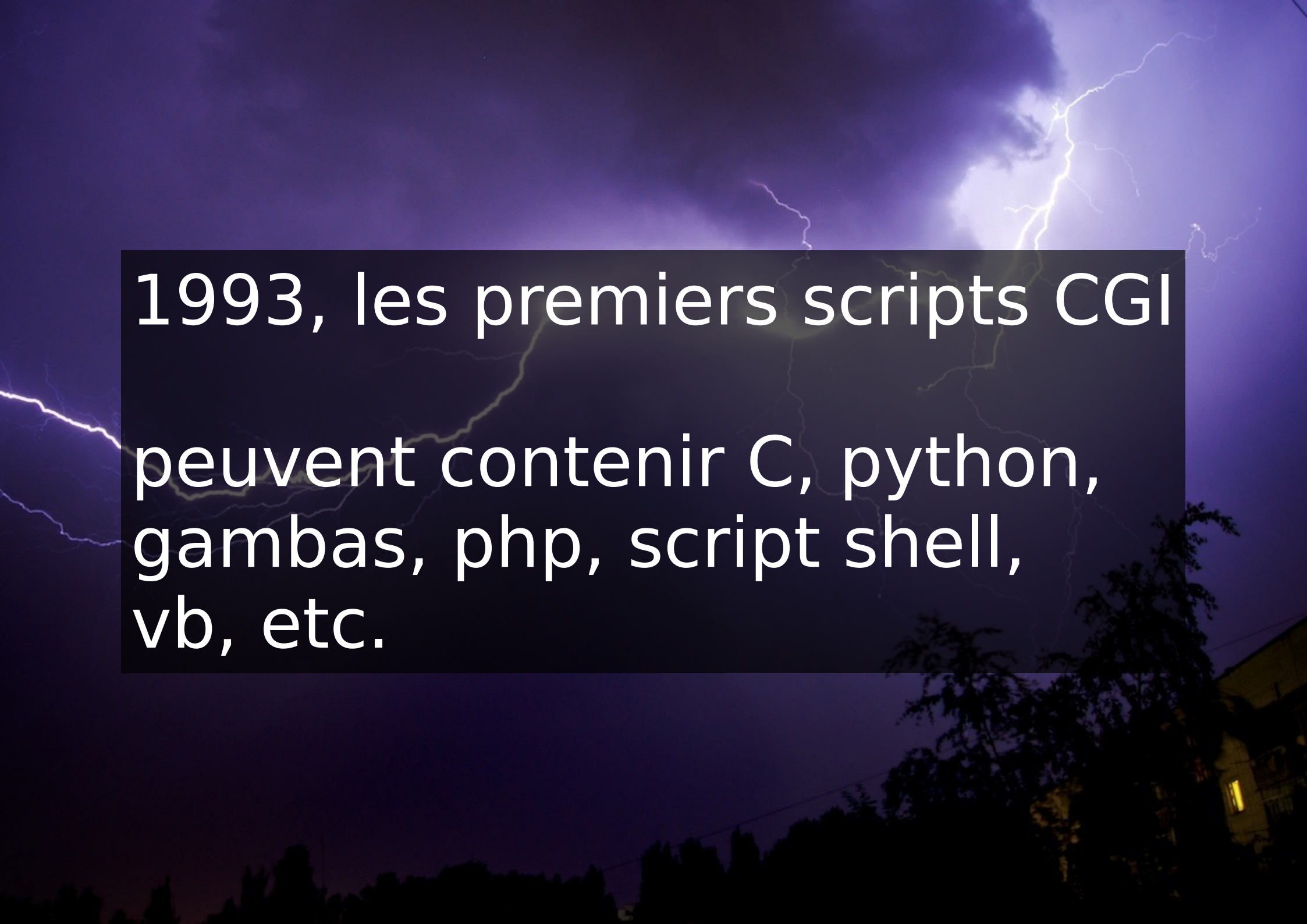
Quelques moments clés



1990, arrivée du HTML



1922, le premier butineur : NCSA Mosaic

A dark, stormy night sky with several bright yellow lightning bolts striking down. The background is a deep purple and blue, with silhouettes of trees and a building visible in the lower right corner.

1993, les premiers scripts CGI
peuvent contenir C, python,
gambas, php, script shell,
vb, etc.



1995, création de JavaScript
pages web interactives



1994 à 1997, sortie de PHP

Actuellement :

- PHP
- Python
- Ruby
- Perl
- Java
- Ocaml
- Lua Xavante
- etc.

Par ailleurs...



100 à 600 millions d'internautes
entre 1998 et 2003

La toile devient importante pour :





partage des données



information



fonctionnalités et
services pour l'internaute




recherche



échanges divers



etc.



La toile est donc un lieu incontournable

À quel sauce allons-nous manger du blog ?
...ou comment dire 'plan' en plus de mots

Plan (1/3)

Les moteurs de jeu :

- Qu'est ce qu'un moteur de jeu ?
- Quelques moteurs connus
- Mode de fonctionnement classique
- Autre vision : les moteurs statiques
- Avantages et inconvénients
- Outils existants

Plan (2/3)

Nanoblogger :

- Présentation / Origine
- Communauté
- Utilisation rapide
- Fonctionnement (démonstration rapide)

Plan (3/3)

La fin du voyage :

- Conclusion rapide
- Quelques mots sur BlogBox
- Remerciements
- Questions ?
- Démonstration possible

Qu'est ce qu'un moteur de joueb ?



Cela permet :

- avoir rapidement un joueb
- utilisation et maintenance simple et efficace

Quelques moteurs de jeu connus

Typo





Joomla



Blog:CMS



b2evolution



Dotclear



Drupal

Movable Type



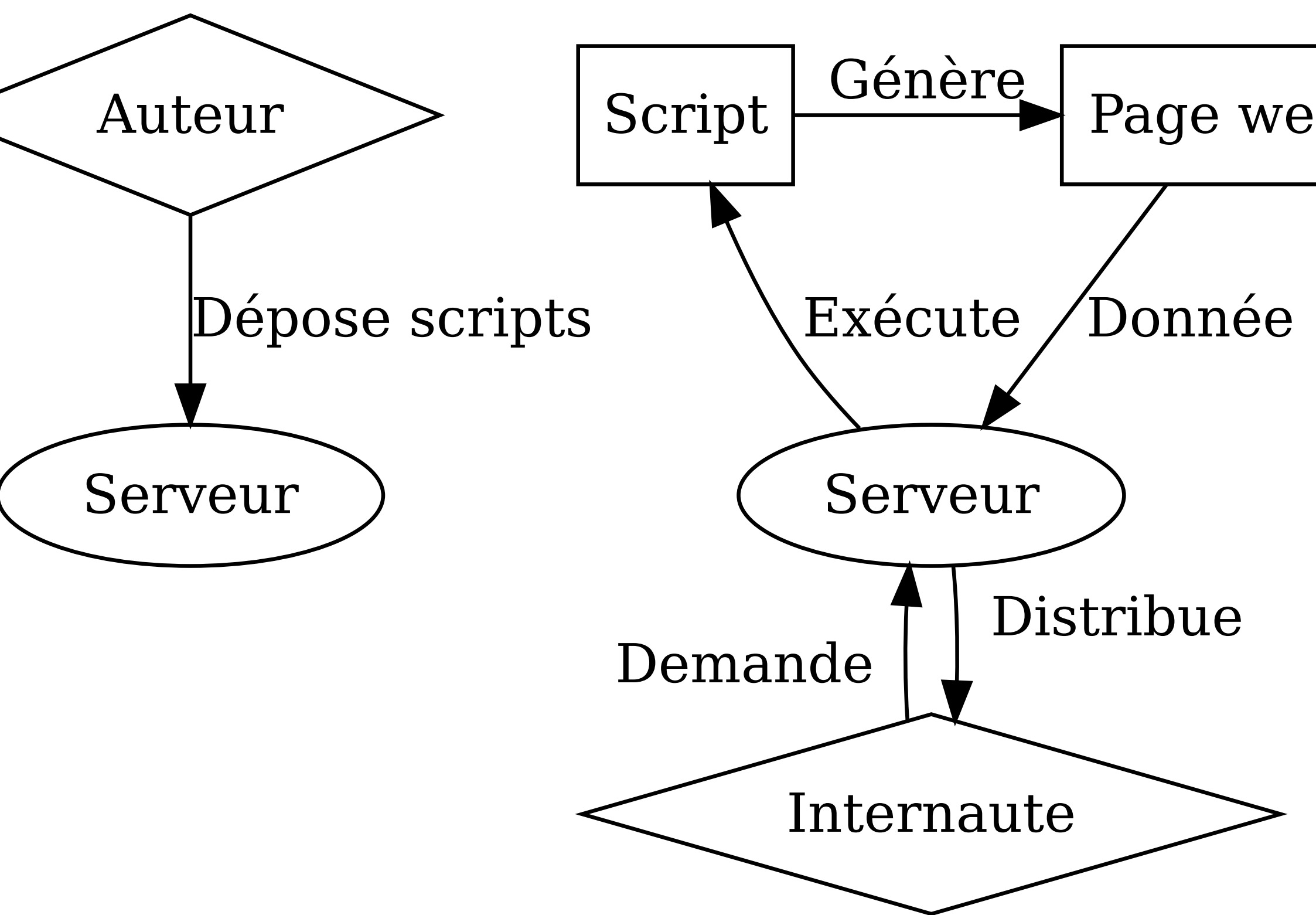
Wordpress





etc.

Mode de fonctionnement classique





Au final on a :

- un serveur
- du code à exécuter
- des appels fréquents à la page et au code

Y aurait-il une autre alternative ?





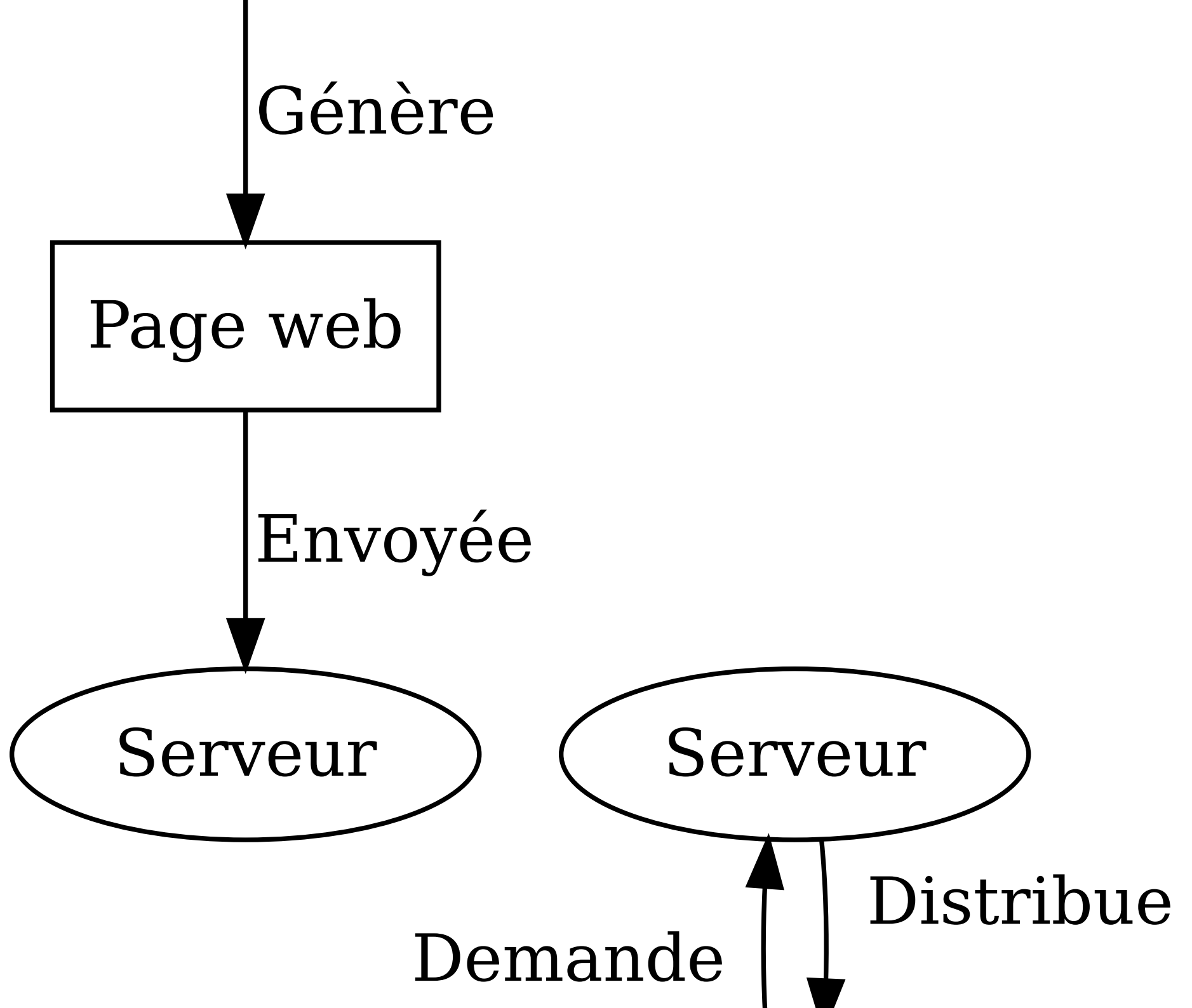
Les blogs statiques pardi !



Les blogs statiques sont :

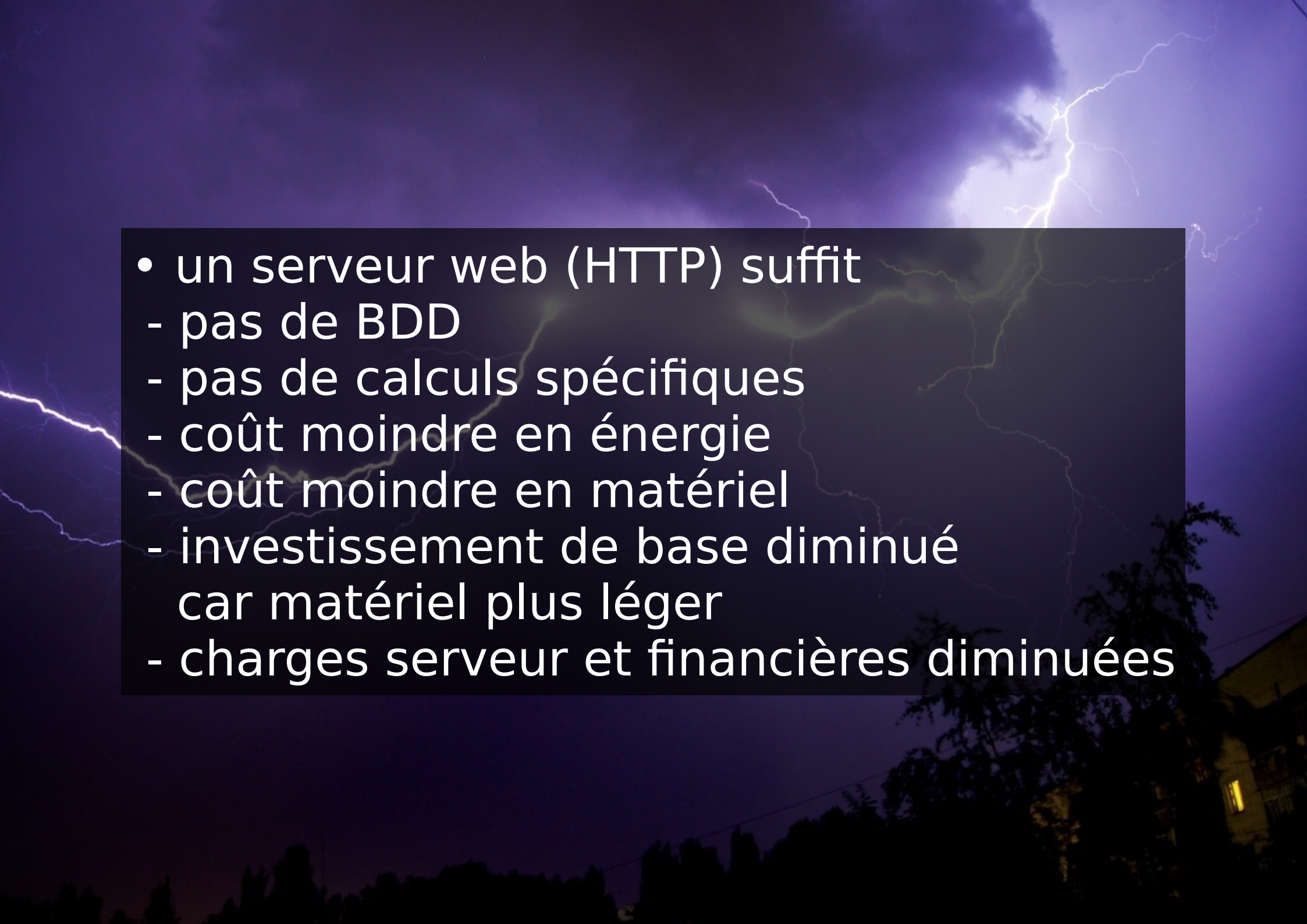
- une autre vision
- une alternative
- pas facile pour un utilisateur lambda

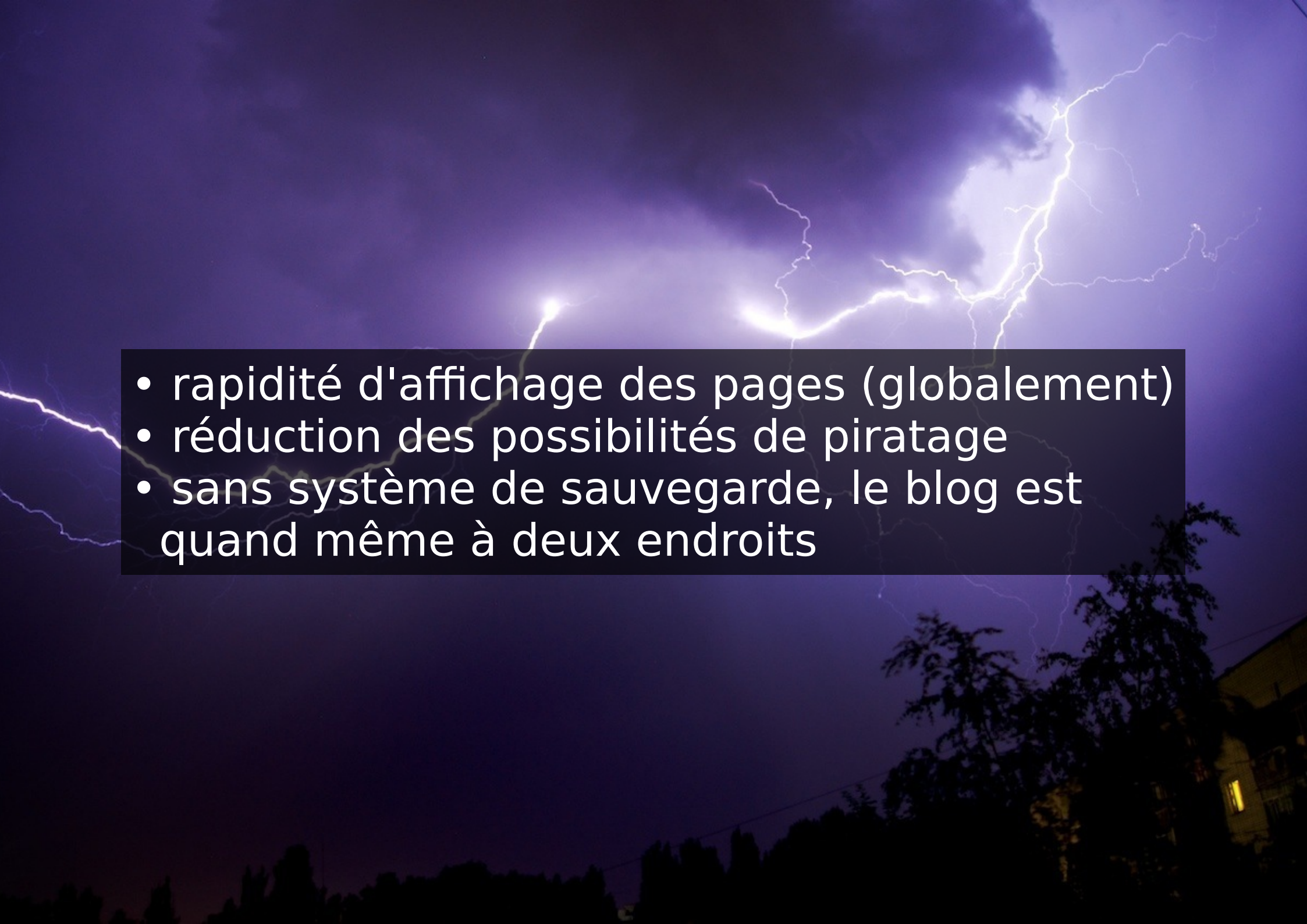
Fonctionnement d'un moteur de blog statique



Les avantages



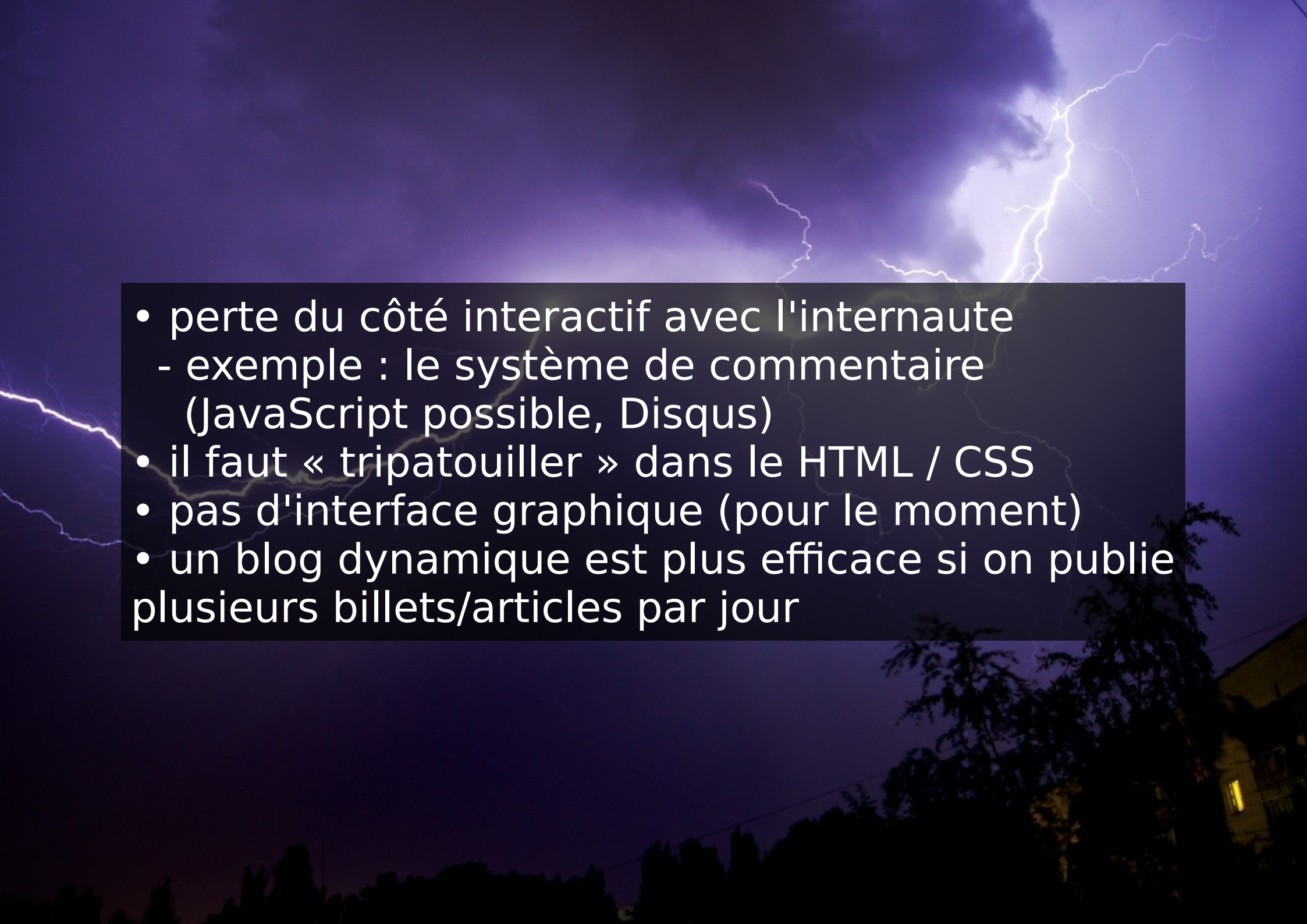
- 
- un serveur web (HTTP) suffit
 - pas de BDD
 - pas de calculs spécifiques
 - coût moindre en énergie
 - coût moindre en matériel
 - investissement de base diminué car matériel plus léger
 - charges serveur et financières diminuées

- 
- rapidité d'affichage des pages (globalement)
 - réduction des possibilités de piratage
 - sans système de sauvegarde, le blog est quand même à deux endroits

- 
- migration facile d'un hébergeur à l'autre (sans dépendances particulières)
 - résultat facilement exportable
 - disquette
 - CD-ROM
 - clé USB

Les inconvénients



- 
- perte du côté interactif avec l'internaute
 - exemple : le système de commentaire (JavaScript possible, Disqus)
 - il faut « tripatouiller » dans le HTML / CSS
 - pas d'interface graphique (pour le moment)
 - un blog dynamique est plus efficace si on publie plusieurs billets/articles par jour



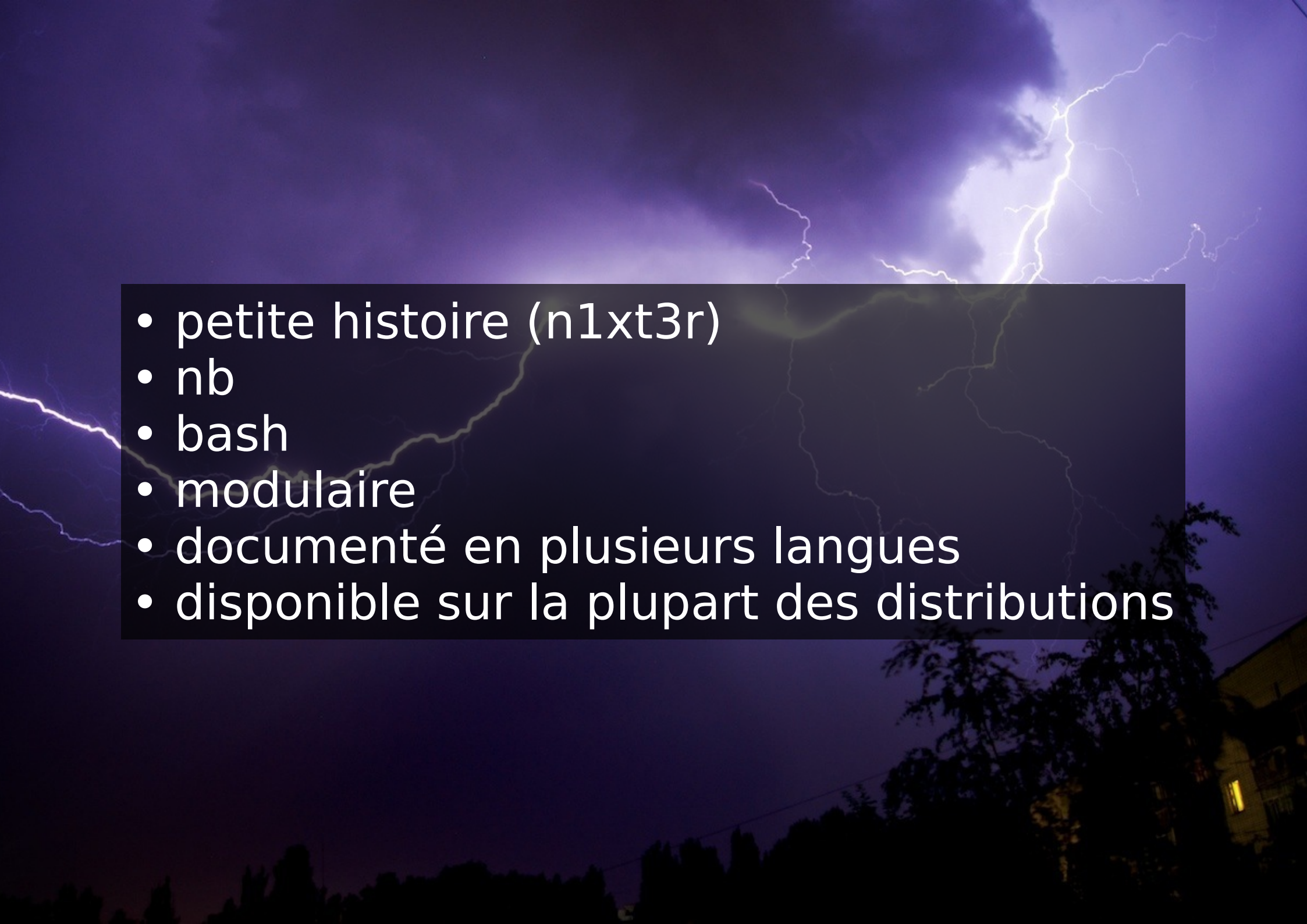
Outils existants



(me demander les liens)

- Nanoblogger (bash) <http://nanoblogger.sourceforge.net/>
- Panda (haskell) <http://www.haskell.org/haskellwiki/Panda>
- Rassmalog (ruby) <http://snk.tuxfamily.org/lib/rassmalog/output/about.html>
- Wadcomblog (python) <http://vss.73rus.com/wadcomblog/>
- Ikiwiki (perl) <http://ikiwiki.info/>

Présentation Nanoblogger (NB)

- 
- petite histoire (n1xt3r)
 - nb
 - bash
 - modulaire
 - documenté en plusieurs langues
 - disponible sur la plupart des distributions

Nanoblogger et Associés

- 
- communauté
 - utilisateurs parsemés
 - Nanoblogger Francophone (joueb + wiki)



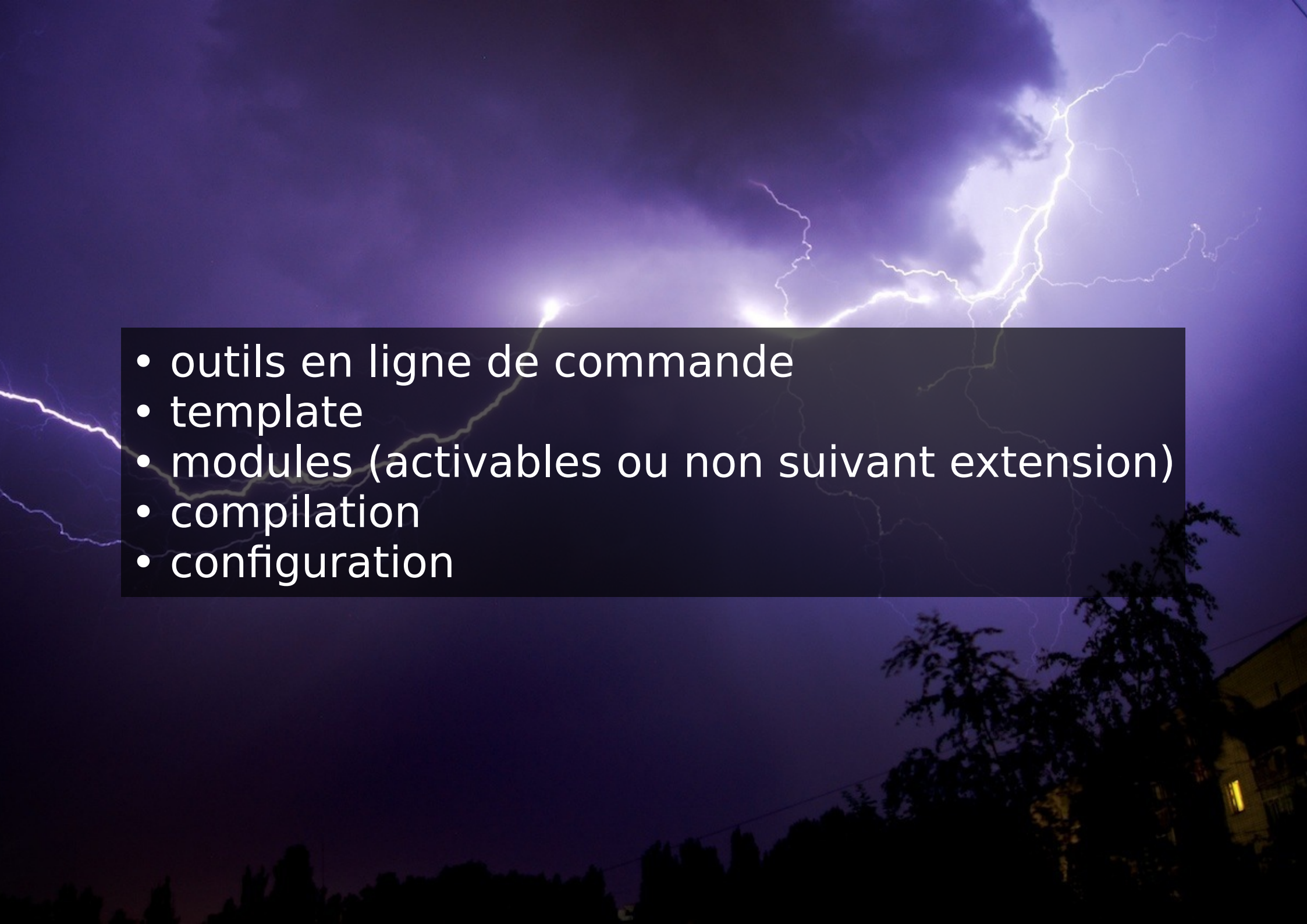
Ressources :

<http://oceamer.com/~nanoblogger/>

<http://wiki.nanoblogger.fr/>

<http://depots.nanoblogger.fr/>

Fonctionnement

- 
- outils en ligne de commande
 - template
 - modules (activables ou non suivant extension)
 - compilation
 - configuration

Démonstration rapide

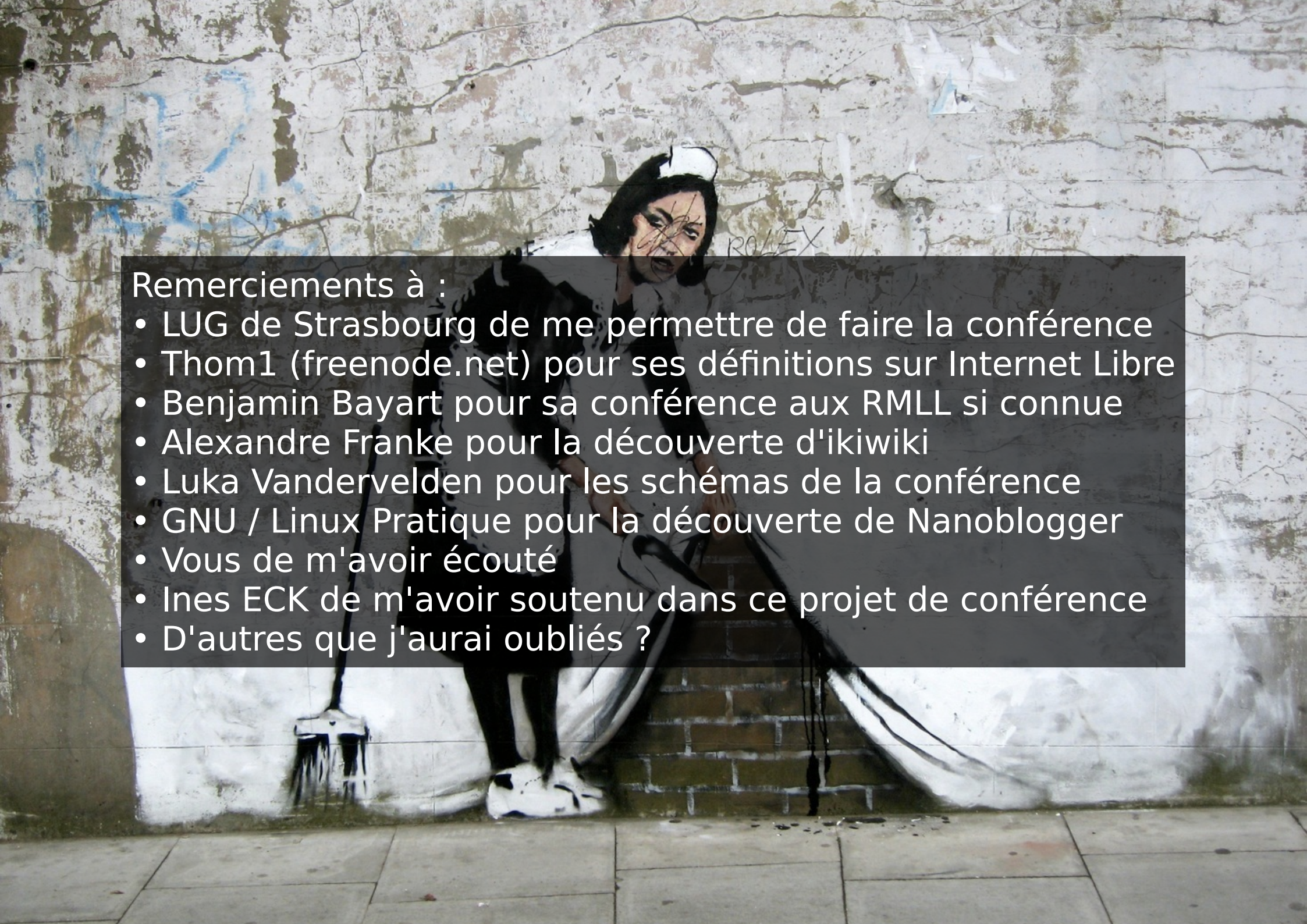
A red telephone booth is shown in a state of disrepair. The booth is tilted to the right. On top of the booth, a hammer with a wooden handle and a metal head is placed. The word "TELEPHONE" is written in white on a black background on the top of the booth, with a small crown emblem above it. The booth is set against a wall with horizontal grey slats on the left and a yellow brick wall on the right. On the grey floor in front of the booth, there is a large, irregular red splatter that resembles a bloodstain. A black vertical post is attached to the left side of the booth.

Oups ! J'ai cassé la fin de la conf !

A woman with dark hair, wearing a black and white outfit and a white headband, stands in front of a wall covered in graffiti and peeling paint. She is holding a large, dark, draped object, possibly a bag or a piece of fabric. The background wall is heavily textured with various colors and patterns, including blue and white graffiti. The ground is paved with light-colored tiles.

La fin du voyage :

- Conclusion rapide
- Quelques mots sur BlogBox
- Remerciements
- Questions ?
- Démonstration possible



Remerciements à :

- LUG de Strasbourg de me permettre de faire la conférence
- Thom1 (freenode.net) pour ses définitions sur Internet Libre
- Benjamin Bayart pour sa conférence aux RMLL si connue
- Alexandre Franke pour la découverte d'ikiwiki
- Luka Vandervelden pour les schémas de la conférence
- GNU / Linux Pratique pour la découverte de Nanoblogger
- Vous de m'avoir écouté
- Ines ECK de m'avoir soutenu dans ce projet de conférence
- D'autres que j'aurai oubliés ?