


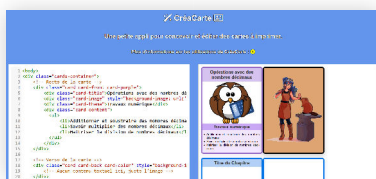
# CréaCarte

## Un Éditeur de Carte Interactif

### Table des matières

- [1. Introduction](#)
- [2. Fonctionnalité](#) (avec une note d'aide à l'impression 🖨️)
- [3. Prérequis/Installation](#)
- [4. Utilisation](#)
- [5. Guide de personnalisation](#)
  - [○ Modifier le texte](#)
  - [○ Modifier les images](#)
  - [○ Modifier les couleurs des cartes](#)
  - [○ Ajouter de nouvelles cartes](#)
- [6. Un exemple : Périmètre et aire de figures usuelles](#)
- [7. Contribution et licence](#)

Documentation au format pdf :  (readme.pdf)



### Introduction

CréaCarte est une application web destinée à concevoir et éditer des cartes interactives personnalisées à imprimer. Elle est idéale pour les enseignants, les créateurs de contenu éducatif, ou toute personne intéressée par la création de supports pédagogiques visuels.

### Fonctionnalités

- **Éditeur en Temps Réel** : Modifiez et visualisez instantanément les changements apportés à vos cartes.
- **Sauvegarde et Exportation** : Sauvegardez vos cartes en format HTML ou imprimez-les directement en PDF.

- **Personnalisation Avancée** : Utilisez diverses options de style pour personnaliser l'apparence de vos cartes.

- **Insertion d'icônes** : Vous pouvez insérer des icônes grâce à la [version 6 de FontAwesome](#).

Par exemple : `<I CLASS="FA-REGULAR FA-HAND-PEACE"></I>` produira 🖱️.

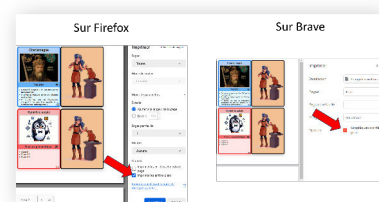
Retrouvez toutes les icônes disponibles sur [cette page](#).

- **Écrire des maths** : Vous pouvez écrire des équations mathématiques en *L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X* grâce à [Mathjax](#).

Par exemple :  $\backslash(AIRE_{\{TRIANGLE\}} = \backslash(DFRAC\{BASE\{TIMES\}\}HAUTEUR}\{2\}\backslash)$  donnera :  
$$Aire_{triangle} = \frac{base \times hauteur}{2}$$

Plus d'information sur les codes sur la page [Zeste de savoir - Des Mathématiques](#).

- **Impression au format PDF** : Imprimez au format PDF. Pensez à activer l'impression des arrières-plans (cf image ci-dessous).




### Prérequis/Installation

#### Prérequis

- Un navigateur web moderne (Chrome, Firefox, Safari).
- Accès à Internet pour le chargement des ressources externes (Codemirror, FontAwesome et Mathjax).

#### Installation

- Aucune installation n'est nécessaire. L'application fonctionne directement dans votre navigateur web.
- Pour plus de simplicité, vous pouvez télécharger et décompresser [cette archive](#)  et ensuite ouvrir et travailler sur la page INDEX.HTML. Vous aurez toujours besoin d'un accès à internet.

## Utilisation

1. **Lancement de l'application** : Ouvrez le fichier INDEX.HTML dans votre navigateur.
2. **Édition de carte** : Entrez le contenu HTML directement dans l'éditeur [Codemirror](#) à gauche de votre écran.
3. **Visualisation** : Observez le rendu dans la fenêtre de prévisualisation à droite.
4. **Sauvegarde** : Entrez un nom de fichier et cliquez sur "Enregistrer au format HTML" pour télécharger votre travail.
5. **Impression** : Cliquez sur "Imprimer en PDF" pour générer une version imprimable de votre carte. *Pensez à activer [l'impression des arrières-plans](#).*
6. **Reprendre son travail** : Copier-coller le code enregistré dans la fenêtre de code à gauche.

## Guide de Personnalisation

### Modification des Textes


Pour modifier les textes sur vos cartes :

1. Localisez le bloc de texte dans l'éditeur HTML à gauche de l'écran.
2. Modifiez directement le texte entre les balises appropriées (par exemple, `<DIV CLASS="CARD-TITLE">VOTRE TITRE ICI</DIV>`).

3. Les modifications seront immédiatement visibles dans la fenêtre de prévisualisation à droite.

### Modification des Images

Pour changer les images :

1. Vous pouvez référencer une image en ligne via son URL ou utiliser une image stockée localement sur votre ordinateur.
2. Pour utiliser une image locale, enregistrez d'abord votre page HTML ([en téléchargeant et extrayant cette archive](#) ) et travaillez en local en ouvrant la page INDEX.HTML.
3. Ensuite, placez ensuite vos images (avec de bonnes dimensions) dans le même dossier que votre fichier HTML ou dans un sous-dossier.
4. Dans l'éditeur HTML, modifiez le chemin dans l'attribut SRC de l'élément `<IMG>` ou `BACKGROUND-IMAGE` de la CSS interne pour pointer vers votre fichier image (par exemple, `SRC="IMAGES/MON-IMAGE.JPG"` ou `BACKGROUND-IMAGE: URL('IMAGES/MON-IMAGE.JPG');`).

### Modification des Couleurs des Cartes

1. Sélectionnez la DIV de la carte que vous souhaitez modifier.
2. Changez la classe de la carte pour correspondre à la couleur désirée. Voici les classes disponibles :
  - CARD-BLUE pour le bleu
  - CARD-YELLOW pour le jaune
  - CARD-GREEN pour le vert
  - CARD-PURPLE pour le violet
  - CARD-ORANGE pour l'orange
  - CARD-RED pour le rouge
  - le gris est la couleur par défaut

Par exemple, pour changer la couleur d'une carte en vert, remplacez la classe dans la DIV de cette manière :

```
<DIV CLASS="CARD CARD-GREEN">
```

```
<!-- CONTENU DE LA CARTE ICI -->
```

```
</DIV>
```

## Ajout de Nouvelles Cartes

Pour ajouter de nouvelles cartes, copiez et collez le code HTML d'une carte existante, puis modifiez son contenu selon vos besoins. Veillez à ajuster la classe de couleur si nécessaire. Voici un exemple de code pour ajouter une nouvelle carte :

```
<DIV CLASS="CARD CARD-BLUE">
```

```
<!-- CONTENU DE LA NOUVELLE CARTE ICI -->
```

```
</DIV>
```

## Un exemple : Périmètre et aire de figures usuelles

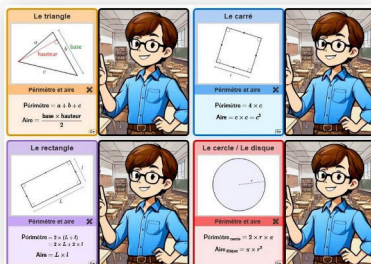
### Le code

Le code html est consultable [ici](#) .

### Aperçu du résultat

### À l'impression

### En image



## En pdf

- [Version téléchargeable du document](#) 

## Après découpage et collage




## Contribution et licence

### Contribution

Les contributions à ce projet sont les bienvenues ! Veuillez soumettre vos bugs, suggestions et demandes de fonctionnalités via le système de tickets de [La Forge desur ce projet](#).

### Licence

CréaCarte est distribué sous la licence  **4.0**.

Vous êtes libre de l'utiliser, le modifier, et le distribuer en créditant son auteur.