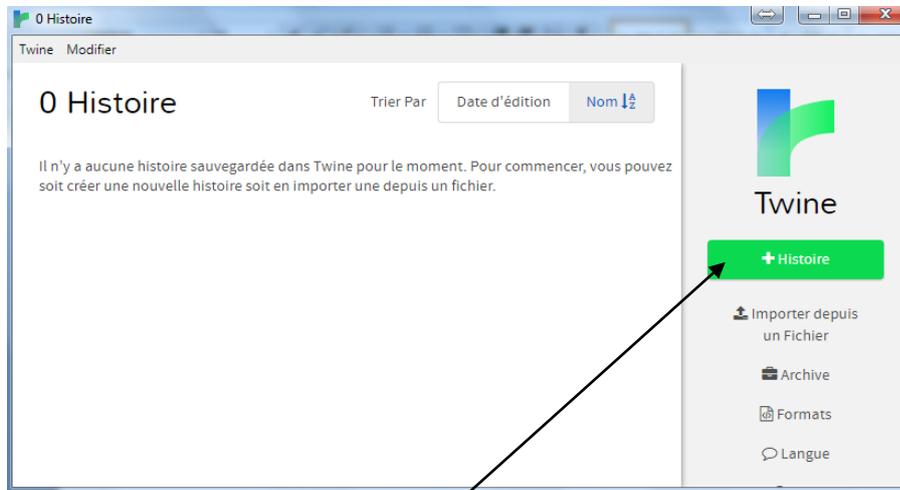


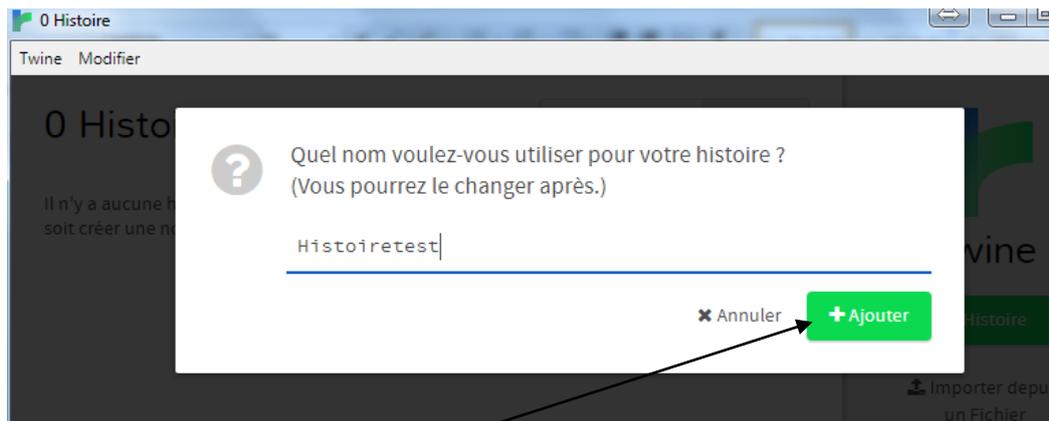
# Twine-Prise en main

[Twine](#) est un outil créé en 2009 par Chris Klimas qui permet de créer des histoires à navigation hypertexte à l'aide d'une interface visuelle intuitive.

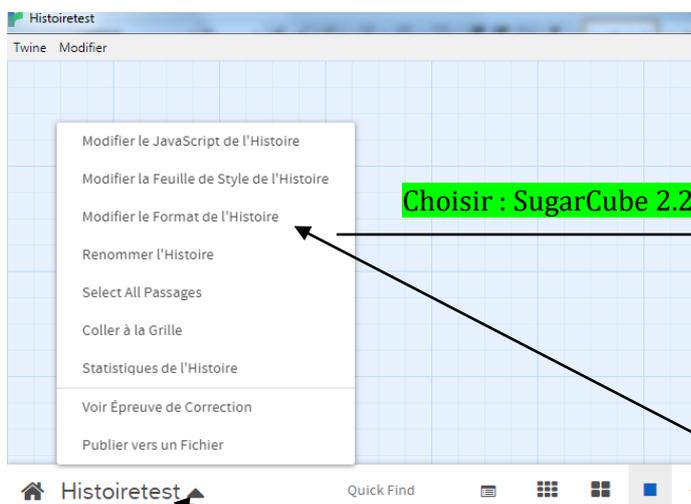
**Étape 1 :** Créer une nouvelle histoire dans Twine et la configurer.



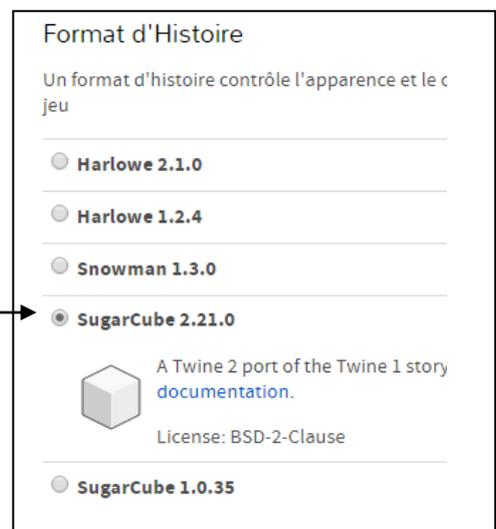
Cliquer sur le bouton **+ Histoire**. Donner un nom à l'histoire (par exemple : Histoiretest)



Cliquer sur **+Ajouter**



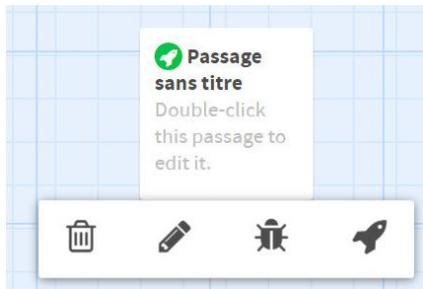
**Choisir : SugarCube 2.21**



Sur la page affichée, cliquer sur le nom de l'histoire et cliquer sur **modifier le format de l'histoire**

# Twine-Prise en main

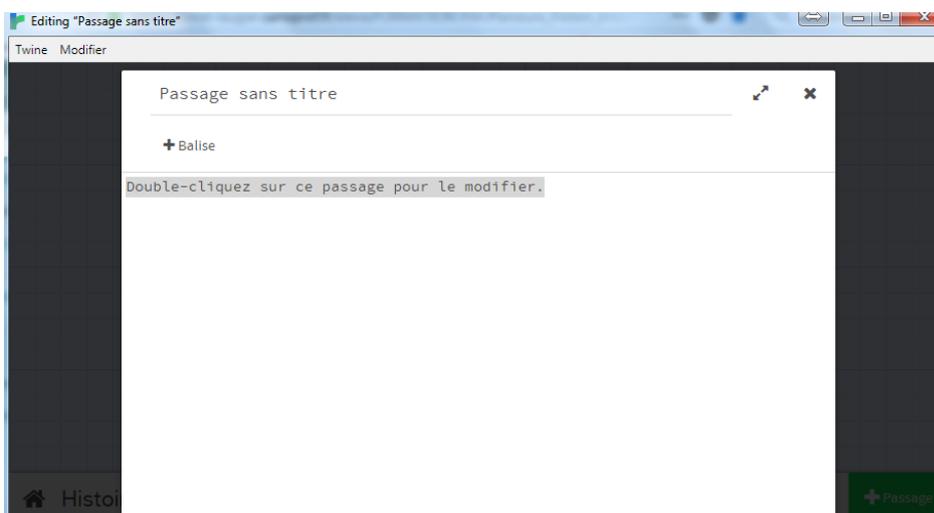
**Étape 2 :** Le premier passage de l'histoire.



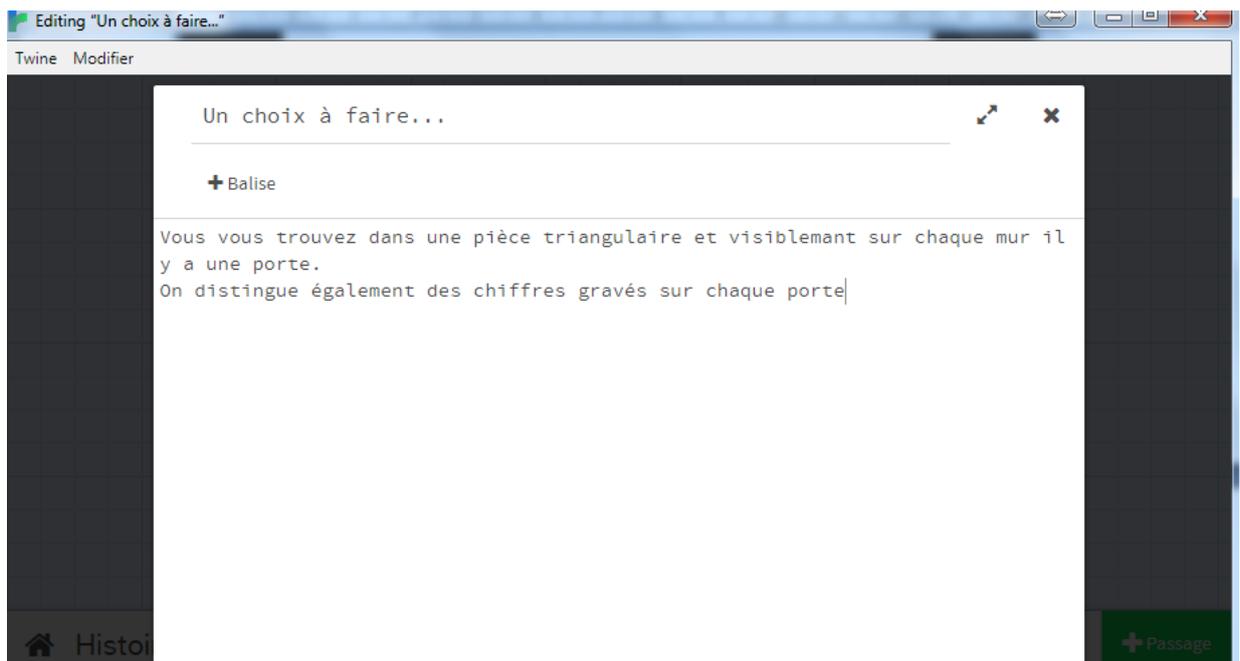
Lorsque vous passez la souris sur un passage, une barre d'icônes apparaît. De gauche à droite : supprimer le passage / Editer le passage / Tester l'histoire à partir de ce passage / Définir ce passage comme étant le point de départ de l'histoire.

Double-cliquez sur un passage ou cliquez sur l'icône "stylo" pour éditer le passage en question.

On obtient une page dans laquelle on peut écrire...



On écrit ceci :



Tester l'histoire : **Lancer**

# Twine-Prise en main

Nous allons amener le lecteur à choisir une porte, ce qui aura pour effet d'ouvrir 3 horizons différents...

Twine créera automatiquement les nouveaux passages :

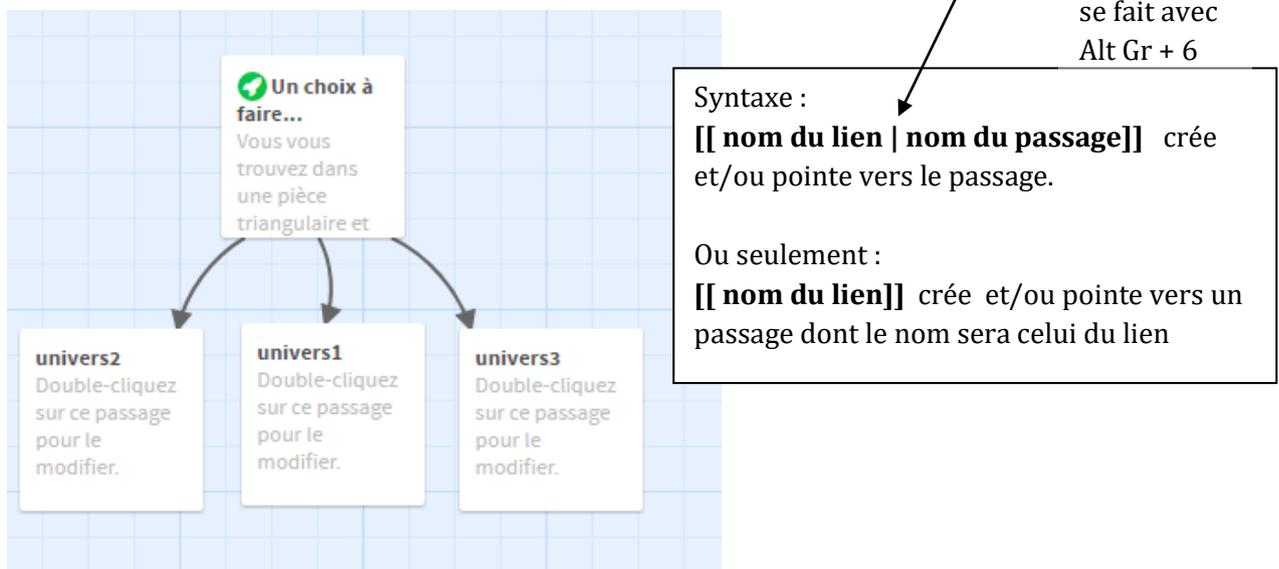
Il suffit décrire dans le texte le nom des passages entre doubles crochets `[[ ]]`

Si on écrit : Vous décidez de pousser la `[[ porte1]]`, la `[[ porte2]]`, la `[[porte3]]`.

Twine créera trois passages nommés `porte1`, `porte2` et `porte3`, ce n'est pas exactement ce que l'on veut.

Si on écrit : Vous décidez de pousser la `[[ porte1|univers1]]`, la `[[ porte2|univers2]]`, la `[[porte3|univers3]]`.

Twine créera trois passages : `univers1`, `univers2` et `univers3`.



Tester l'histoire, dans le texte les liens sont en bleus, et un clic dessus nous emmène dans l'univers choisi...

Nous avons l'essentiel pour créer une histoire, cependant dans ce type d'histoire il est intéressant de pouvoir manipuler des variables, qui contiendront le nom du lecteur, les objets trouvés et ramassés etc.

## Étape 3 : Les variables :

Les variables sont des données qui, comme l'indique leur nom, sont... variables et peuvent être changées de multiples façons, pour garder la trace des actions du lecteur dans l'histoire.

Nous allons commencer par demander le nom du lecteur.

Pour cela il faut utiliser le code suivant : `<<textbox "$nom" "" >>`

Ce code affiche une boîte de saisie, et le nom écrit par le lecteur sera stocké dans la variable `$nom`.

# Twine-Prise en main

Complétons notre passage univers1 : en demandant au lecteur de remplir une sorte de formulaire...

Nous utiliserons également un "radiobutton" qui permet de faire cocher une caractéristique.

```
univers1
+ Balise

Vous entrez dans un bureau, une personne vous salue et vous demande de bien vouloir remplir ce formulaire:

Nom : <<textbox "$nom" "">>
Prénom : <<textbox "$prenom" "">>
votre âge : <<textbox "$age" "">>
Vous êtes :
Un homme : <<radiobutton "$sexe" "H">>
Une femme : <<radiobutton "$sexe" "F">>
Vous rendez le formulaire, et la personne vous invite à passer dans le bureau 108.
Vous apercevez plusieurs portes, et vous vous dirigez vers celle dont le numéro est 108, vous frappez et [[entrez|bureau108]]
```

Les variables sont toujours précédées d'un \$, et s'écrivent sans accents...

**\$nom** contient le nom

**\$prenom** contient le prénom

**\$age** contient l'âge

**\$sexe** contient H ou F

Un nouveau passage a été créé : **bureau108**

Créons maintenant l'accueil personnalisé dans le bureau 108:

Comme nous avons laissé le choix d'être un homme ou une femme, on va créer deux textes dont l'affichage dépendra de la variable \$sexe.

Pour cela nous aurons besoin d'utiliser des conditions. La structure d'une condition dans Twine est la suivante :

```
<<if condition >> voilà ce qu'il se passe
<<elseif condition >> voilà ce qu'il se passe
<<elseif condition >> voilà ce qu'il se passe
<<else >> voilà ce qu'il se passe
<</if >> (fin de condition)
```

Condition : \$variable == valeur (égal à) Ou \$variable > valeur (plus grand que) < ; <=(inférieur ou égal à) ; >= (sup ou égal à) != (non égal à)
---

## Twine-Prise en main

---

Dans le passage bureau108 écrivons ceci :

Un homme avec une longue barbe blanche vous accueille :

```
<<if $sexe=="H">> Bonjour M $nom, ou puis-je me permettre de vous appeler $prenom, J'espère que vous vous portez bien et que vous êtes prêt à affronter l'aventure qui vous attends.
```

```
Je suppose que personne ne vous a mis au courant, je vais vous donner un bref aperçu de ce qui va se passer.
```

```
Vous devez réaliser la quête suivante.
```

```
Trouver et donner l'épée Thunderbird à l'enchanteur.
```

```
Vous avez le droit d'emporter ce sac. (il me le pose dans les mains)
```

```
<<set $sac to true>>
```

```
<<set $boussole to true>>
```

```
<<set $argent to 1000>>
```

```
<<set $indice to "dirige toi vers le nord">>
```

```
Et sans autres explications il me pousse au travers d'un grand [[miroir|derrierelemiroir]]
```

```
<<else>> Bonjour Mme $nom, ou puis-je me permettre de vous appeler $prenom, J'espère que vous vous portez bien et que vous êtes prête à affronter l'aventure qui vous attends.
```

```
Je suppose que personne ne vous a mise au courant, je vais vous donner un bref aperçu de ce qui va se passer.
```

```
Vous devez réaliser la quête suivante.
```

```
Trouver et donner l'épée Thunderbird à l'enchanteur.
```

```
Vous avez le droit d'emporter ce sac. (il me le pose dans les mains)
```

```
<<set $sac to true>>
```

```
<<set $boussole to true>>
```

```
<<set $argent to 1000>>
```

```
<<set $indice to "dirige toi vers le nord">>
```

```
Et sans autres explications il me pousse au travers d'un grand [[miroir|derriere lemiroir]]
```

```
<</if>>
```

On en a profité pour remplir des variables:

`$sac` et `$boussole` contiennent la valeur "`true`" (vrai)

`$argent` contient 1000

`$indice` contient le texte "dirige toi vers le nord"

Si plus loin dans l'histoire vous voulez changer, diminuer ou augmenter la valeur d'une variable :

```
<<set $argent to $argent-100>>
```

```
<<set $boussole to false>>
```

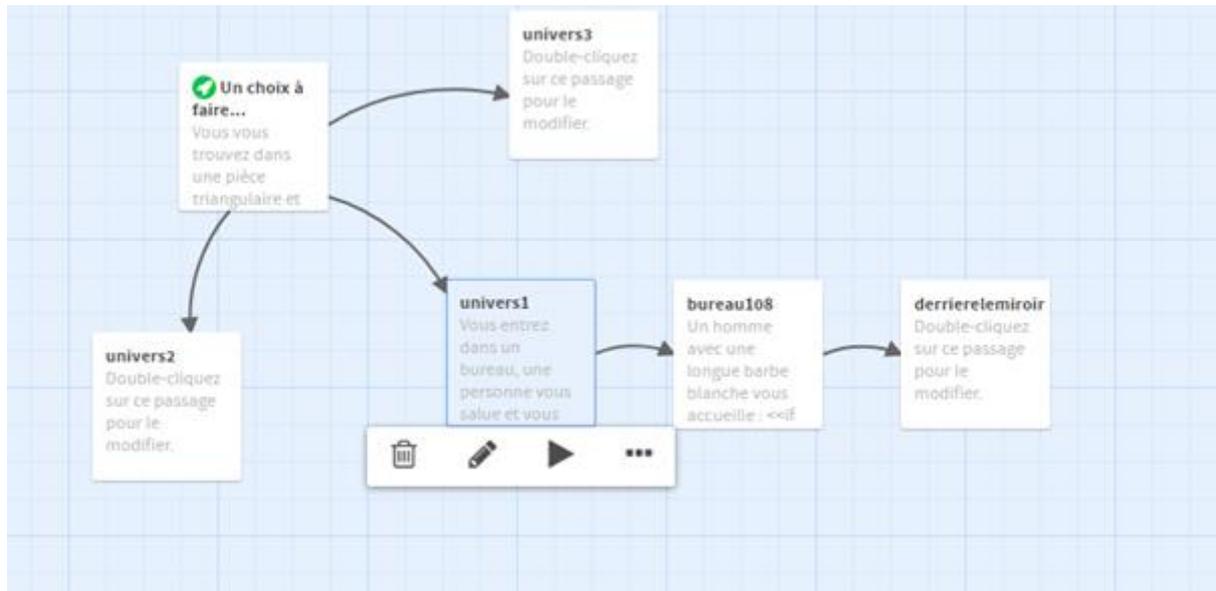
Il y a là, déjà de quoi faire une histoire.....

Il ne reste plus qu'à voir comment mettre des images, changer la couleur du texte, de la mise en page donc.

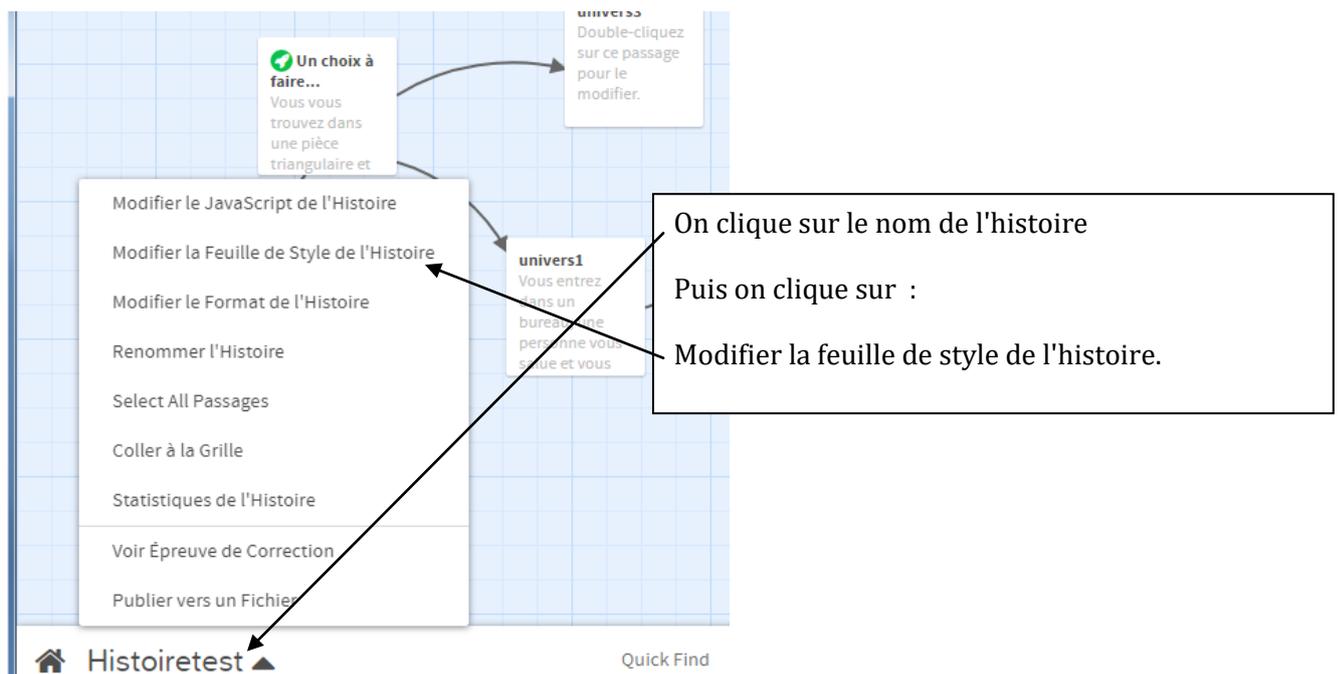
# Twine-Prise en main

## Étape 4 : la mise en page:

Revenons au "graphe" de notre histoire :



Nous allons modifier l'apparence générale de l'histoire:



Une page de "feuille de style" vide apparaît.

- Éliminons la barre gauche de navigation : avec le code à écrire dans cette page :

```
#ui-bar {  
display: none;  
}
```

Lancer l'histoire pour voir que la barre de navigation gauche a disparue.

## Twine-Prise en main

Maintenant il faut savoir que la page html contient l'histoire. On peut donc agir sur les deux. Rajoutons les codes suivants:

Pour la page html en général :

```
body{
```

```
background-color: bisque;
```

```
}
```

Pour l'histoire:

```
#story {
```

```
margin-left: 3.5em;
```

```
background-color: peachpuff;
```

```
color: saddlebrown;
```

```
font-size: 130%;
```

```
}
```

• Couleur de fond de la page html

• Marge à gauche de l'histoire

• Couleur de fond de l'histoire

• Couleur de la police

• Taille de la police

On obtient ceci:

Vous vous trouvez dans une pièce triangulaire et visiblement sur chaque mur il y a une porte.

On distingue également des chiffres gravés sur chaque porte.

Vous décidez de pousser la [porte1](#) , la [porte2](#) , la [porte3](#)

Par défaut les couleurs des liens sont bleus, pour changer cela on rajoute :

```
#story a {color:red;}
```

Vous vous trouvez dans une pièce triangulaire et visiblement sur chaque mur il y a une po

On distingue également des chiffres gravés sur chaque porte.

Vous décidez de pousser la [porte1](#) , la [porte2](#) , la [porte3](#)

Pour le choix des couleurs aller sur ce site : [couleur web](#)

Pour changer de police d'écriture, la plupart des navigateurs reconnaissent les polices suivantes:

- Arial ;
- Arial Black ;
- Comic Sans MS ;
- Courier New ;
- Georgia ;
- Impact ;
- Times New Roman ;
- Trebuchet MS ;
- Verdana.

Le code pour changer de police :

A rajouter dans le `#story`

```
font-family:Georgia,sans-serif;
```

Pour utiliser des polices plus personnalisées, il faudra faire une recherche sur le web, par exemple [ici](#).

# Twine-Prise en main

---

- **Image de fond**

On peut décider de mettre une image de fond au lieu de couleur.

Le code pour mettre une image de fond sur la page html en général est :

```
background-image: url("adresse complète de l'image");
```

**Par exemple** : avec cette image libre de droit prise sur [pixabay](https://pixabay.com) (on copie l'adresse du lien)

```
body{  
  background-image: url("https://cdn.pixabay.com/photo/2018/01/21/01/46/architecture-3095716_960_720.jpg");  
}
```



Et si on enlève la couleur de fond de l'histoire et une couleur "white" pour le texte:



Pour éviter la répétition de l'image, on rajoute : `background-repeat: no-repeat;`

Tous les passages auront la même image de fond...

Ce n'est pas nécessairement ce que l'on souhaite, on peut faire en sorte de définir pour chaque passage l'image de fond désirée.

## Twine-Prise en main

---

- Commençons par mettre un "Tag" dans certains passages de notre histoire.

Editer le passage "univers1" et cliquez sur **+Balise**

Donnez-lui un nom et cliquez sur **add**



univers1

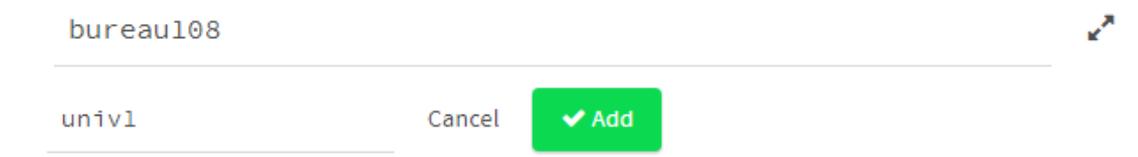
univ1 Cancel Add

Vous entrez dans un bureau, une personne vous salue et vous demande de t

Le nom choisi permettra de repérer ce passage en particulier

univ1 : 1<sup>ère</sup> étape de l'univers 1

On souhaite que le bureau108 ait la même configuration qu'univ1 , on réitère l'opération dans bureau108 en donnant à la balise le même nom.



bureau108

univ1 Cancel Add

Nous allons gérer l'affichage dans ces deux passages :

Dans la feuille de style on rajoute le code suivant :

```
.univ1{  
background-image:url("https://cdn.pixabay.com/photo/2018/04/06/19/35/door-3296644_960_720.jpg");  
background-repeat: no-repeat;  
color:black;  
}
```

Dans la balise .univ{...} on peut décider d'un style particulier pour ce passage.

- **Insertion d'image:**

On peut aussi décider d'insérer une image particulière dans un passage.

Par exemple dans le passage bureau108 on va faire afficher une image de sac.

On édite le passage du bureau 108 et on y insère le code suivant à l'endroit où on souhaite faire afficher l'image :

```

```

```

```

**Autrement dit dans un passage on peut utiliser le html classique.**

## Twine-Prise en main

---

On ne va pas ici décrire toutes les possibilités offertes par le css, vous apprendrez au fur et à mesure en fonction de vos besoins...

Je mets ici des liens vers des tutos de Twine en ligne :

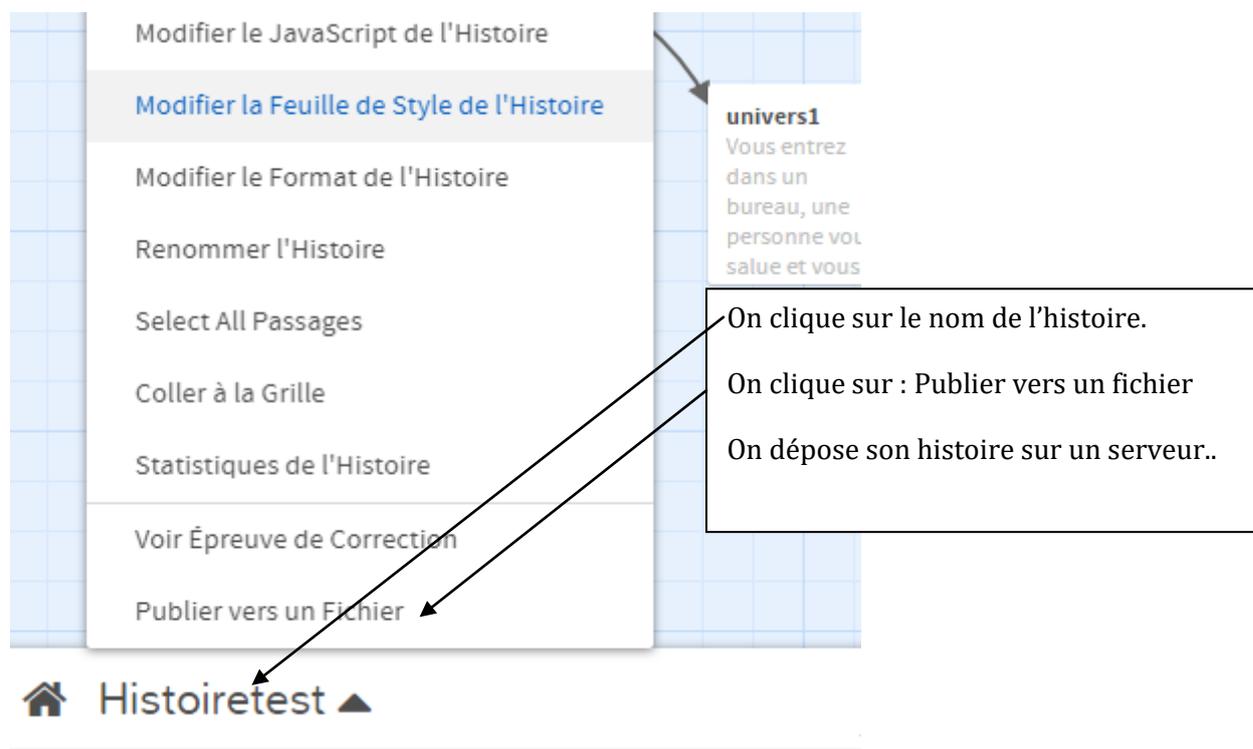
[https://lionel-laugier.canoprof.fr/eleve/FORMATION%20PAF/Parcours Fiction Interactive/activities/TRIcreer\\_recit\\_interactif\\_12.shtml#lGzjrwVhbjjkEHs40rOVb](https://lionel-laugier.canoprof.fr/eleve/FORMATION%20PAF/Parcours%20Fiction%20Interactive/activities/TRIcreer_recit_interactif_12.shtml#lGzjrwVhbjjkEHs40rOVb)

<http://www.adamhammond.com/twineguide/#programming>

Ils m'ont très largement inspirés...

Vous pouvez télécharger Twine ici : <http://twinery.org/>

### Étape finale : Publier son histoire



C'est un début, j'y travaille encore, notamment pour insérer du JavaScript...