



Cartable

Notice d'utilisation

Version 1.0



1. Présentation

Cartable est un logiciel pour Ector qui organise vos documents en classeurs visuels. Chaque dossier dans Documents/Cartable devient une icône cliquable dans la barre principale du cartable. En cliquant sur un classeur, vous voyez son contenu (fichiers et sous-dossiers) trié par date de modification, avec possibilité d'ouvrir, créer et gérer des documents à l'aide de modèles prédéfinis.

2. Lancement

Pour démarrer le cartable, il suffit de cliquer sur l'icône en bas à gauche du Dash :



Icône Ector dans le Dash

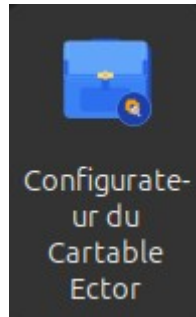
puis cliquez sur l'icône « Cartable d'Ector » :



Icône « Cartable d'Ector »

3. Configuration générale

La configuration du cartable se fait avec le logiciel « Configurateur du Cartable Ector », dont la documentation est fournie séparément :



Icône « Configurateur du Cartable Ector »

Vous pouvez éditer la configuration manuellement, mais elle est réservée à un public compétent. La procédure est décrite ci-après.

Le fichier de configuration principal se trouve dans **Documents/Cartable/.config** (pour voir ce fichier il faut autoriser « Afficher les fichiers cachés » dans l'explorateur de fichiers). Il peut contenir :

```
# Orientation de la barre principale : 0 = verticale, 1 = horizontale
orientation=0

# Taille des icônes dans la barre : 0 = petite (24px), 1 = normale (48px), 2 = grande (64px)
taille_icone=0

# Profondeur d'affichage des sous-dossiers : -1 = tous, 0 = seulement la racine
profondeur=-1

# Lecture du nom au survol : 0 = désactivé, 1 = activé
speech=0

# Langue de l'interface : systeme, fr, en, it, es, de, nl, oc, co ou lb
langue=systeme

# Couleurs d'alternance des boutons (format #RRGGBB)
couleur_pair=#f0f0f0
couleur_impair=#ffffff
```

```
# Scripts exécutés au démarrage et à l'arrêt du programme (ne pas
modifier)

PRE_CMD=~/.scripts/avant_cartable.sh

POST_CMD=~/.scripts/apres_cartable.sh
```

4. Actions communes (outils globaux)

Dans le même fichier .config, vous pouvez définir des boutons d'action communs à tous les classeurs. Exemple :

```
Nom=Texte

ACTION=libreoffice --writer

TEMPLATE=~/.Modèles/Document.odt

ICON_SIZE=48

TEXTE=Texte
```

- Nom : identifiant interne
- ACTION : commande à exécuter lors du clic (pour ouvrir l'application)
- TEMPLATE : chemin vers un fichier modèle (optionnel ; s'il est vide, seule l'application est lancée)
- ICON_SIZE : taille de l'icône dans la barre d'outils (px)
- TEXTE : texte affiché sous l'icône (facultatif, par défaut le nom)

Si TEMPLATE est renseigné, un clic sur le bouton ouvre une boîte de dialogue pour choisir un sous-dossier, saisir un nom, puis copie le modèle dans le classeur et ouvre le nouveau fichier.

5. Organisation des classeurs

Chaque sous-dossier de Documents/Cartable est un classeur. Il peut contenir :

- Fichiers de tout type
- Sous-dossiers (sous-classeurs)
- Un fichier .config spécifique pour ajouter des actions propres à ce classeur

Fichier .config d'un classeur

Exemple : Documents/Cartable/Maths/.config

```
# Script exécuté avant l'ouverture de ce classeur

CHG_CONTEXTE=~/.scripts/preparer_maths.sh


# Actions spécifiques à ce classeur

Nom=GeoGebra

ACTION=geogebra
```

```
TEMPLATE=~ /Modèles/geogebra.ggb  
ICON_SIZE=48  
TEXTE=Géo
```

Les actions définies ici s'ajoutent à celles du fichier global.

6. Icônes personnalisées

Pour un dossier (classeur), vous pouvez définir une icône personnalisée en faisant un clic droit → Propriétés et en cliquant sur le petit stylo en bas à droite de l'icône actuelle. Un sélecteur de fichiers s'ouvre et vous permet de sélectionner l'image que vous souhaitez (png, jpg, svg).

💡 Regroupez toutes vos icônes personnalisées dans un dossier situé dans Images → Icônes.

7. Utilisation de l'interface

Barre principale

- Chaque dossier de Documents/Cartable (sauf ceux listés dans .config, cf. ci-dessous) apparaît comme une icône avec son nom.
- Les blocs SCRIPT_NOM=/SCRIPT_ACTION=/SCRIPT_ICON= du fichier .config ajoutent des icônes de lancement rapide d'application après les matières. Ils sont gérés par l'outil de configuration du cartable.
- Un bouton  dans la barre de titre affiche ou masque les dossiers de travail personnel (marqués hors_classe dans .config, ex. « Perso »), à la fois dans la barre principale et dans la fenêtre de classeur ouverte.

Ouverture d'un classeur

- Cliquez sur une icône. Si le classeur possède un script CHG_CONTEXTE, il est exécuté avant l'ouverture.
- Une seule fenêtre de classeur peut être ouverte à la fois ; une précédente fenêtre est automatiquement fermée.

Fenêtre du classeur

- La zone principale liste les fichiers et sous-dossiers.
- Les fichiers sont triés par date de modification (plus récent en haut). Les dossiers sont en gras avec une icône.
- Chaque fichier est un bouton cliquable : il s'ouvre avec l'application par défaut.
- En bas, la barre d'outils rassemble les actions communes et spécifiques.
- Une case à cocher « Afficher la date » permet de masquer/afficher les dates de modification.

Création d'un nouveau document

- Cliquez sur un bouton d'action (ex : « Texte »).
- S'il y a un modèle (TEMPLATE), une boîte de dialogue s'ouvre pour choisir un sous-dossier (ou la racine), puis saisir le nom du fichier.
- Le nom peut contenir des accents et des espaces ; l'extension du modèle est automatiquement ajoutée si l'utilisateur ne la spécifie pas.
- Les dossiers de travail personnel (hors_classe) ne sont proposés comme destination que si le bouton  de la barre de titre est activé.
- Le fichier est créé et ouvert immédiatement. La fenêtre du classeur se ferme automatiquement.

Gestion des sous-dossiers

- Les sous-dossiers sont affichés avec leur propre icône et leur contenu est indenté.
- Leur structure est parcourue récursivement jusqu'à la profondeur définie dans la configuration générale.

8. Fichiers supplémentaires

Dossiers masqués (NOM=hidden)

Dans .config, une ligne NOM=hidden masque le sous-dossier NOM (utilisez le Configurateur, onglet Avancé, pour les gérer sans éditer le fichier).

Icônes de scripts (SCRIPT_NOM=...)

Dans .config, des blocs SCRIPT_NOM=/SCRIPT_ACTION=/SCRIPT_ICON= ajoutent des icônes de lancement rapide après les matières, dans la barre principale (gérés par le Configurateur, onglet Global). Exemple :

```
SCRIPT_NOM=Calculatrice
SCRIPT_ACTION=gnome-calculator
SCRIPT_ICON=/usr/share/icons/gnome/48x48/apps/accessories-
calculator.png
```

9. Modèles

Placez vos modèles (fichiers vides ou pré-remplis) dans ~/Modèles (ou tout autre chemin configuré). Les modèles sont référencés dans les actions par leur chemin.

10. Personnalisation avancée

Scripts de contexte (CHG_CONTEXTE)

Exécuté avant l'ouverture d'un classeur. Vous pouvez y préparer l'environnement (monter un

disque, lancer un service...).

Scripts globaux (PRE_CMD et POST_CMD)

- PRE_CMD : exécuté au lancement du cartable.
- POST_CMD : exécuté à la fermeture.

11. Dépannage

- Les couleurs ne s'affichent pas : vérifiez la syntaxe dans le fichier .config et que les valeurs sont bien au format #RRGGBB.
- Les scripts ne s'exécutent pas : assurez-vous qu'ils sont exécutables (chmod +x script.sh) et que les chemins sont absolus ou utilisent ~/.
- Les icônes personnalisées ne s'affichent pas : fermez le cartable puis redémarrez-le.