

---

# **Vous êtes le Héros Documentation**

***Release 1.0***

**Bruno Bord and Pablo Pernot**

May 30, 2012



# CONTENTS



---

**Note:** Si vous êtes allergique à l’anglais, merci de vous diriger vers la *[partie francophone de cette documentation](#)*.

---

You remember the age of the Gamebooks? If not, it’s that you are too young.

Gamebooks were books that were allowing the reader to participate in the story by making choices. They were usually set in a Heroic Fantasy / Fiction world, and the reader / player had to solve puzzles, (virtually) fight dragons with his/her weapons of choice: dices.

Anyway. Multiple choices, leading to another “room” and then other choices, leading to other dangerous situations, etc... that’s a bit like hypermedia books, if you think about it.

That’s the reason why, for a conference, we (Pablo Pernot and Bruno Bord) decided to build a website that would allow players to make their own choices in an “adventure”. The adventure being... building a website.

Anyway. We were using a tiny rendering engine, that “groks” YAML files and renders them in a set of hyperlinked webpages.

This is the documentation of this tool... “Vous êtes le héros”.



# BASIC USAGE

## 1.1 Install

Setup your environment, by installing the following packages / make sure they're available on your system:

- Jinja2
- Markdown
- PyYAML

if you are using pip and virtualenv, you know you can do this:

```
pip install -r requirements.pip
```

## 1.2 Create your steps

In the `steps` directory, create your YAML files using the [YAML specs](#). Your imagination is the limit. It's recommended to start with a `index.yaml`, but you are not bound to.

When you think your're ready...

## 1.3 Generate your website

```
python generator.py
```

And you're done.





# YAML SPECS

Step files are written in a YAML format. If you want extensive details on how to write YAML files, you might want to browse [the official YAML page](#)

More specifically, the “Vous êtes le héros” generator is using specific keys to define the different content parts of the page.

e.g.

```
title: Let's start an adventure...
subtitle: will you be ready for this?
intro:
```

```
    Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam
    lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Maecenas congue ligula ac quam viverra
    nec consectetur ante hendrerit. Donec et mollis dolor. Praesent et diam eget
    libero egestas mattis sit amet vitae augue. Nam tincidunt congue enim, ut
    porta lorem lacinia consectetur. **Donec ut libero sed arcu vehicula**
    ultricies a non tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
    elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed,
    adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis.
```

```
    Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl
    imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio
    eros. Donec viverra mi quis quam pulvinar at malesuada arcu rhoncus. Cum
    sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus
    mus. In rutrum accumsan ultricies. Mauris vitae nisi at sem facilisis semper
    ac in est.
```

```
choices:
```

```
  -
    text: Now I wanna go to this step
    next: next_step
  -
    text: I'd rather go to this one
    next: other_step
```

## 2.1 Available keys

- `title`: Title of the page.
- `subtitle`: Sub-title. To be a little more specific.
- `intro`: Free text to tell the players more about their situation, before they could make their choice.

- `choices`: a list of options the players should pick... It's a bit more complex, please read further if you need some help.
- `image`: a path to the image that will be displayed on the left side of your intro text. Please note that the path should be relative to the `assets` directory

### 2.1.1 intro

The “intro” text will be parsed using the markdown format and generated. This means for example that **\*\*my text\*\*** will be displayed in bold, like this: **my text**.

### 2.1.2 choices

Each choice is a list item. Each list item is preceeded by a (indented) “-” character. And each list item is built with two keys:

- `text`: the text of the link
- `next`: the target of the link. that is to say, the name of the next web page the players would reach if they make this choice.
- `notes`: adding notes. These notes will be displayed as a pop-in, When you'll click on the “OK” button, the players will be redirected to the `next` page.

---

**Note:** Please note that the “next” content is the name of the page, without the “.html” or “.yaml” file extension.

---

### 2.1.3 Alternate templating

By default, the template used by the generator is `step.html`. If you need a specific template for one or more pages, you'll just have to:

- add your new template in the `template` directory, let's say it's called `special.html`.
- in your `step.yaml` file, set a value for the key `template`, like this:

```
title: Look, my special page!
template: special.html
```

# ET DONC, EN FRANÇAIS

## 3.1 Vous êtes le héros (fr)

Vous souvenez-vous de l’âge doré des “Livres dont vous êtes le héros” ? Si ça ne vous dit rien, c’est que vous êtes vraisemblablement trop jeune.

Ces livres permettaient au lecteur de participer à l’histoire décrite en proposant des choix. Ils se déroulaient généralement dans des mondes Imaginaires et Fantastiques. Le lecteur / joueur devait résoudre des énigmes, combattre (virtuellement) des Dragons avec des armes de choix : des dés.

Maintenant, des choix multiples, qui mènent à des “salles”, dans lesquels on doit de nouveau faire des choix, et ainsi de suite... c’était un peu l’ancêtre du livre hypertexte ou hypermedia, si on y réfléchit un peu.

C’est la raison pour laquelle nous (Pablo Pernot et Bruno Bord) avons décidé, dans le cadre de la conférence Sudweb, de construire un petit site web qui permettrait aux joueurs de faire leurs propres choix et de construire leur aventure... cette aventure étant “un projet web”.

Pour nous y aider, nous avons construit un moteur de rendu qui moulinait des fichiers YAML et les rendait sous forme de pages HTML.

Voici la documentation de cet outil : “Vous êtes le héros”.

### 3.1.1 Utilisation de base

#### Installation

Il vous faut un environnement dans lequel les paquets suivants sont disponibles :

- Jinja2
- Markdown
- PyYAML

Si vous utilisez pip et virtualenv, vous savez qu’il faut faire ça :

```
pip install -r requirements.pip
```

#### Créer ses étapes

Dans le dossier `steps`, vous pouvez créer vos fichiers YAML en utilisant les *Spécifications du format YAML* propres au projet.

À partir de là, votre imagination est la limite. Il est recommandé de démarrer à partir d'un `index.yaml`, mais rien d'obligatoire.

Quand vous pensez être prêt...

### Générer votre site

```
python generator.py
```

Normalement, c'est bon.

### 3.1.2 Spécifications du format YAML

Les étapes en YAML sont écrites dans le format YAML. Si vous voulez des détails sur ce format, vous pouvez vous diriger sur le [site officiel de YAML](#)

Le projet “Vous êtes le héros” a bien sûr ses propres clés pour définir les différentes parties utilisées dans chaque page.

e.g.

```
title: Commençons l'aventure...
subtitle: êtes-vous prêt ?
intro:
```

```
    Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec a diam
    lectus. Sed sit amet ipsum mauris. Maecenas congue ligula ac quam viverra
    nec consectetur ante hendrerit. Donec et mollis dolor. Praesent et diam eget
    libero egestas mattis sit amet vitae augue. Nam tincidunt congue enim, ut
    porta lorem lacinia consectetur. **Donec ut libero sed arcu vehicula**
    ultricies a non tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing
    elit. Aenean ut gravida lorem. Ut turpis felis, pulvinar a semper sed,
    adipiscing id dolor. Pellentesque auctor nisi id magna consequat sagittis.
```

```
    Curabitur dapibus enim sit amet elit pharetra tincidunt feugiat nisl
    imperdiet. Ut convallis libero in urna ultrices accumsan. Donec sed odio
    eros. Donec viverra mi quis quam pulvinar at malesuada arcu rhoncus. Cum
    sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus
    mus. In rutrum accumsan ultricies. Mauris vitae nisi at sem facilisis semper
    ac in est.
```

```
choices:
```

```
  -
    text: je veux aller ici
    next: next_step
  -
    text: je veux aller là
    next: other_step
```

### Clés disponibles

- `title`: Le titre de la page.
- `subtitle`: Le sous-titre. Pour être plus spécifique.
- `intro`: Texte libre permettant de renseigner les joueurs sur leur situation, pour les aider à faire un choix.

- `choices`: une liste d'options disponibles pour chaque joueur. C'est un peu plus complexe, donc, voir ci-dessous comment les alimenter.
- `image`: chemin vers une image qui s'affichera sur la gauche, à côté du texte d'introduction. Notez que le chemin doit être relatif au dossier `assets`.

### intro

Le texte d'intro sera analysé en markdown et générera du HTML. Ça signifie par exemple que **mon texte** s'affichera en gras, comme ceci : **mon texte**.

### choices

Chaque choix est un élément de liste. Chaque liste est est préfixée par un “-” indenté. Et chaque liste a de nouveau deux clés

- `text`: le texte du lien
- `next`: la cible du lien. c'est à dire, la page web vers laquelle les joueurs iront s'ils choisissent cette option.
- `notes` : vous pouvez ajouter des notes, qui seront affichées dans un pop-in. Quand vous aurez cliqué sur le bouton “OK”, les joueurs seront redirigés vers la page pointée par `next`.

---

**Note:** Le contenu du “next” est le nom simple de la page, sans l'extension “.html” ou “.yaml”.

---

### Templates alternatifs

Par défaut, le générateur utilise le template (gabarit) `step.html`. Si vous avez besoin de spécifier un template particulier pour une page spéciale, vous aurez juste à :

- ajouter un nouveau gabarit dans le dossier `template`, disons le fichier `special.html`.
- dans votre étape `step.yaml` assignez une valeur pour la clé `template`, comme suit :

```
title: Ma page spéciale !
template: special.html
```