

Beste de savoir

[Chronique]Zest of dev 7

15 janvier 2019

Table des matières

| | | |
|------|--|---|
| 1. | Introduction | 1 |
| 2. | Le zest'management | 1 |
| 2.1. | Communication avec le monde | 2 |
| 2.2. | What is the future? | 3 |
| 3. | Les développements faits | 3 |
| 3.1. | Zds-site | 4 |
| 3.2. | Latex-template | 4 |
| 3.3. | zmarkdown | 4 |
| 3.4. | Note pour la semaine prochaine | 4 |

1. Introduction

Oyez Oyez braves gens !

Blackline¹ m'a donné une icône, maintenant vous pourrez donc désormais reconnaître ma chronique.

C'est tout, à la prochaine.

Évidemment que c'est une blague ! Il faut dire que ça bouge en ce moment côté dev. Et que le [dernier billet de firm1](#) [↗](#) nous a motivés !

2. Le zest'management

Vous le savez sûrement dans la startup nation disruptive du cloud il faut être *organisé* et *agile*.

1. qu'il a officiellement mis sous licence "tant que je suis cité, vous faites ce que vous voulez".



FIGURE 2. – C'est le CLOOOUUUUUDDDDDD, ça prend tout l'espace (Licence CC-0)

Alors, nous autres dev, aussi, on s'organise :

2.1. Communication avec le monde

La sortie de la v27 a été l'occasion de poser le doigts sur quelques manques côté communication. Ces manques ont causé des incompréhensions quand la nouvelle version de notre logiciel qui comprend le markdown pour en faire un texte formaté (zmarkdown de son petit nom, on n'a pas de frama machin nous, on a des Z machin) a été publié.

Grâce à la réactivité de l'équipe, on a pu limiter la casse, et si vous avez des soucis avec l'édition des messages et des tutos, dites-le nous [ici](#) ².

3. Les développements faits

Nous allons nous améliorer, ne vous inquiétez pas.

D'ailleurs la récente sortie de la version 27 (qui tient son nom de la défaite de la Belgique en demi finale et de la Croatie en finale, qui de notre côté des Ardennes ont généré moult avertissements sonores tandis que sandhose déployait la version) a aussi permis au développement de repartir de plus belle.

Situphen a, du coup, proposé de faire revivre les [zest meeting](#) [↗](#). Ces réunions ne concernent que la technique du site mais toute personne qui est intéressée par les coulisses du dev est la bienvenue. Zeste de savoir promeut **la connaissance pour tous et sans pépin** jusque dans son développement !

2.2. What is the future?

Comme je l'ai expliqué dans , la version 27 a surtout été une révolution dans la manière de déployer le site, afin de vous apporter au plus tôt les corrections !

D'ailleurs un petit lot de correction arrivera sous peu et un autre sera propagé sur la [beta](#) [↗](#) et vous fera profiter du travail que pierre a fourni pour intégrer le code qui était en attente.

Vu de loin, les déploiement sur zds se passeront désormais ainsi :

- dès qu'on a quelques bugfix de zMarkdown, ceus les déploie sur la bêta, les teste puis les déploie sur la prod sans que vous ne puissiez voir la moindre interruption
- dès qu'on a quelques bugfix sur le coeur du site, que sandhose est disponible, il déploie le tout sur la bêta, on teste quelques jours puis dès qu'il en aura l'occasion une version mineure apparaîtra sur le site avec probablement quelques secondes d'interruption.
- dès que des fonctionnalités majeures sont ajoutées, une version majeure (donc la prochaine sera la version 28) sortira après des tests poussés sur la bêta.

Notons que les fonctionnalités majeures, c'est la communauté qui décide ce qu'elles sont.

C'est pourquoi la v28 paraîtra lorsque nous serons capable d'insérer une image par simple drag&drop et que les auteurs de contenu auront accès aux statistiques dans leur espace personnel.

Une fois que ces fonctionnalités seront en bêta, je ferai un sondage pour connaître les fonctionnalités majeures que vous voudrez dans la v29 et ainsi de suite.

3. Les développements faits

Comme c'est une chronique de reprise, je n'ai pas préparé de mise en avant d'un élément particulier du site ou de son développement, on va pouvoir passer aux PR ajoutées au code :

2. étant donné que le topic commence à être long, nous comprendrons que certaines demandes fassent doublon, n'ayez pas peur de poster un message

3. Les développements faits

3.1. Zds-site

- Restaure le compteur de membre dans la page [éponyme](#) par [rezemika](#)
- Permet de choisir plus finement les mails qu'on reçoit pour les MP par [nils-van-zuijlen \(amael sur le site\)](#)
- Fix la liste des auteurs lors de la mise à jour d'un contenu par [Karnaj](#)
- Amélioration de la documentation par [pierre et cepus](#)
- Fix la génération des epub (les images, les styles et les licences sont correctes) : deux PR [pour les liens](#) , [pour les licences](#)
- Diverses corrections de liens par [Karnaj](#) , [rezemika](#) et [re karnaj](#)
- Diverses corrections sur les smiley par [A-312](#) et [nils-van-zuijlen](#)
- Fix le désabonnement d'un contenu ([déjà en bêta](#))
- Fix l'affichage des notes de pieds de page ([déjà en bêta](#))
- Ajoute un favicon spécial quand on a une notif par [rezemika](#) (déjà en bêta)

3.2. Latex-template

- Fix la gestion du lua dans la génération du pdf (utilisation du paquet de transition) par [pierre-24](#)
- Fix l'insertion des images qui ont un `.` dans leur nom, hors extension, par [pierre-24](#)
- Améliore le rendu des codes inlines par [pierre-24](#)
- Diverses améliorations de qualité de code ([PR1](#) , [PR2](#))

3.3. zmarkdown

- Fix la gestion des lignes surlignées dans les blocs de code en latex par [cepus](#)
- Fix les abréviations qui se terminent par un `.` <https://github.com/zestedesavoir/zmarkdown/pull/253>
- Ajoute les smiley manquant par [nils](#)
- Fix un vieux bug, présent aussi dans l'ancien parser qui générait des confusions sur les notes de bas de page par [cepus](#)
- Rétablit le bon comportement pour les légendes d'image <https://github.com/zestedesavoir/zmarkdown/pull/247>

3.4. Note pour la semaine prochaine

Je suis en train de travailler à intégrer la coloration des codes "latex" car le nouveau parseur ne connaît pas ce langage. Pour cela je dois modifier la bibliothèque que nous utilisons et qui s'appelle rehype-highlight. J'en ai parlé à l'auteur, je pense que ça sera prêt pour la semaine prochaine.

Concomitamment (ne me demandez pas avec qui j'ai parié que je serai capable de glisser ce mot), je sais comment faire en sorte que le langage `console` soit du simple blanc sur fond noir. Ce fix demande une toute petite configuration dans zmarkdown et un peu de style dans le css du site. Je m'en occuperai.

Pour l'instant personne ne se charge de faire la feature de drag & drop, si vous aimez le javascript, vous êtes les bienvenus!

3. *Les développements faits*