

CHAPITRE 1 — Qu'est-ce qu'InfraSStudio ?

Définition

InfraSStudio est un module d'édition de contenu pour Dolibarr. Il s'installe par-dessus le module Website natif de Dolibarr et permet aux utilisateurs non techniques de modifier les textes, les images et les données affichées sur leur site web public, sans manipuler de code HTML ni de base de données.

Le module est conçu pour s'intégrer dans le quotidien d'une équipe : le développeur livre la structure d'un site, l'éditeur en remplit les contenus, et chacun reste dans son rôle.

Le besoin auquel il répond

Dolibarr propose depuis plusieurs versions un module Website complet, capable de gérer des pages, des langues, des images et des virtualhosts. Toutefois, l'édition d'une page passe par la modification directe du HTML stocké en base. Pour un développeur, cette opération est triviale ; pour la personne chargée de rédiger des contenus marketing, d'actualiser des fiches ou d'ajuster une page de contact, elle constitue un obstacle.

Sans outil intermédiaire, le scénario qui se reproduit régulièrement est le suivant :

1. Le développeur livre un site abouti.
2. Plusieurs mois plus tard, un changement mineur est demandé par le client.
3. Le client ouvre l'éditeur de Dolibarr, voit du HTML, hésite à modifier.
4. Une demande est envoyée par e-mail au développeur.
5. La modification, qui prend quelques minutes, est appliquée plusieurs jours plus tard, après deux ou trois échanges.

InfraSStudio interrompt ce cycle. Le développeur conserve la responsabilité du HTML, mais y insère des balises invisibles aux endroits qui doivent rester modifiables. Lorsque l'éditeur ouvre l'interface du module, il voit non plus du code, mais des champs de formulaire correspondant exactement aux zones éditables. Il modifie, il enregistre, le site est à jour.

Le principe de fonctionnement

L'unité de base du module est le **slot**. Un slot est un emplacement nommé dans une page, déclaré par le développeur dans le HTML, qui correspond à une zone éditable. Chaque slot possède un type (texte court, texte riche, image, lien, couleur, etc.) et, si nécessaire, une valeur par défaut.

```
<!-- Page non éditable -->
<h1>Bienvenue sur notre site</h1>

<!-- Page rendue éditable via InfraSStudio -->
<h1>{{slot:hero_title|type=text|default=Bienvenue sur notre site}}</h1>
```

Le HTML reste lisible pour le développeur. Lorsqu'un visiteur consulte la page publique, le module substitue le slot par sa valeur courante avant l'envoi au navigateur. Dans l'interface du module, l'éditeur ne voit pas le HTML mais un champ de saisie nommé « Hero Title » avec un bouton de validation.

Ce que le module n'est pas

Pour situer correctement InfraSStudio, il est utile de préciser ce qu'il ne cherche pas à être :

Ce n'est pas	Pourquoi
Un éditeur visuel par blocs (de type Elementor, Divi, WordPress Gutenberg)	La structure des pages reste codée par le développeur. L'éditeur remplit les emplacements prévus, sans réorganiser la mise en page.
Un thème prêt à l'emploi	Le module ne fournit pas de composants visuels, mais une couche d'édition pour le HTML que vous écrivez.
Un système de gestion de contenu autonome	Le module dépend de Dolibarr et du module Website. Il fonctionne comme une surcouche, non comme un remplacement.

Ce que le module apporte

Fonctionnalités	Avantages
Un éditeur de slots	Détecte automatiquement les zones éditables dans le HTML et génère l'interface de saisie correspondante.
Une bibliothèque de médias centralisée	Gère les images, vidéos et documents partagés entre les pages.

Un système de traduction local	Aligné sur les langues prises en charge par Dolibarr.
Un éditeur de fiches produit	Transforme le catalogue Dolibarr en pages web dynamiques.
Une gestion de blog	Repose sur les pages standard du module Website, sans table dédiée.
Un mécanisme de brouillons et de publication	Prépare plusieurs modifications avant de les rendre visibles.
Des outils de référencement intégrés	Offrent un aperçu des résultats Google ainsi que la génération de sitemap et de balises hreflang multilingues.

La promesse du module

Le développeur conserve le contrôle du HTML. L'éditeur conserve le contrôle du contenu. Chacun travaille dans son périmètre, sans empiéter sur celui de l'autre.

Revision #8

Created 2026-05-07 09:58:26 UTC by Lucky Ranasolonirina

Updated 2026-05-07 14:20:11 UTC by Lucky Ranasolonirina