

Installer Escal en plugin

samedi 12 janvier 2019, par [Jean Christophe Villeneuve](#)

Sommaire

- [Licence](#)
- [Règles du jeu](#)
- [Installer le plugin](#)
- [Mettre à jour le plugin](#)

Licence



Maintenant que vous avez tout lu (non ? Ben il faudrait ! 😊), vous pouvez télécharger le jeu de squelettes qui est distribué sous [licence GNU/GPLv3](#) dont vous trouverez la la traduction non-officielle [ici](#).

Il ne vous restera qu'à le personnaliser en utilisant la page de configuration dans l'espace privé de votre site. Pour aller plus loin, vous pouvez aussi lire cet article : [Jouer avec Escal](#) !

Règles du jeu

Si vous utilisez ce jeu de squelettes, je ne vous demande que 2 choses :

- m'avertir de tout problème
- me proposer des améliorations

Comment ? En cliquant sur mon nom, là, juste un peu plus haut.

Et n'hésitez pas à demander de l'aide si le besoin se fait sentir mais n'oubliez pas que je suis aussi prof à

plein temps 😊

Et puis ce serait sympa aussi, dès que vous aurez un joli site bien à votre goût, de vous inscrire sur [l'annuaire](#) de ce site.

Installer le plugin

Pour installer Escal, il faut l'installer comme n'importe quel plugin et l'activer.

Il sera aussi beaucoup plus facile de mettre à jour Escal pour profiter des dernières modifications et améliorations si on passe par l'installation automatique.

1. Si ce n'est déjà fait, il faut créer un dossier **plugins** à la racine de votre site puis à l'intérieur de ce dossier, créer un sous-dossier **auto**
2. Rendez-vous ensuite dans l'espace privé du site, sur la page de gestion des plugins, dans la partie

"Ajouter des plugins"

3. Ajoutez d'abord un dépôt : le dépôt par défaut de SPIP-Zone
4. Recherchez ensuite le plugin Escal
5. Il n'y a plus qu'à cliquer sur le bouton "Télécharger et activer".

Mettre à jour le plugin

Il suffit de cliquer sur le bouton "Mettre à jour" qui n'apparaîtra que lorsqu'une mise à jour sera disponible.

Rappel : Les squelettes prennent le pas sur le plugin donc ...

- on ne modifie JAMAIS un fichier d'Escal pour le personnaliser. On le copie dans un dossier /squelettes en respectant l'arborescence d'Escal et on modifie cette copie
- on met dans un fichier perso.css qui sera dans /squelettes/styles toutes les modifications de style mais que les modifications. Il est fortement déconseillé de copier toutes les règles CSS non modifiées ! Il est en revanche conseillé de commenter ses modifications pour s'y retrouver ensuite.