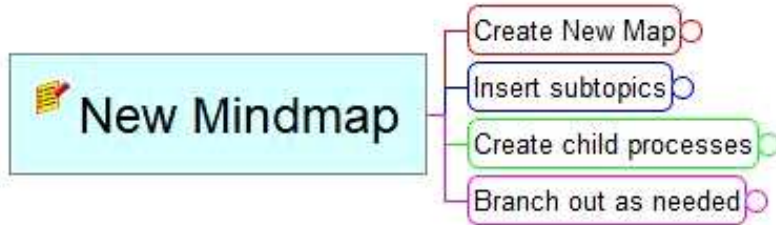




# Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Numéro 130 - Février 2018



Format Calendar and attributes Presentations

Node style

Apply level styles disabled

Automatic edge color on branch creation

Edit edge colors

Change ☒ Style Root

Node conditional styles applied to node

Map conditional styles applied to node

Color of whole core

Change ☐ Text #000000

Change ☐ Background #ffffff

Core text

Change ☐ Format Standard

Change ☐ Node numbering ☐

Shape

Node shape Rectangle

Horizontal margin 10 pt

## FREEPLANE

NOUVEAU

## NOUVELLE SÉRIE SUR LA CONSTRUCTION DES MINDMAPS





Freeplane est un programme pour créer des cartes heuristiques (ou cartes mentales). Ce programme est suffisamment souple pour convenir au style de représentation de chacun. Vous pouvez rendre les cartes aussi simples ou compliquées que nécessaire pour ce que vous devez faire. Freeplane est disponible dans la Logithèque d'Ubuntu et en ligne sur la page Web :

[https://www.freeplane.org/wiki/index.php/Main\\_Page](https://www.freeplane.org/wiki/index.php/Main_Page).

### QU'EST-CE QU'UNE CARTE HEURISTIQUE ?

Une carte heuristique est un diagramme visuel pour organiser les idées et les informations. Utilisez une carte heuristique pour vous creuser les méninges sur une nouvelle idée, créer un enchaînement de tâches ou organiser vos idées. Une carte mentale peut vous aider à prendre des notes pendant un cours et voir des associations que vous auriez loupées autrement. J'utilise des cartes heuristiques depuis des années pour écrire des histoires et des articles, et créer des enchaînements dans des programmes. Je les utilise aussi pour créer des programmes d'enseigne-

ment et de formation. Oui, je sais que d'autres outils existent pour faire ces choses, mais une carte mentale me donne quelque chose que les autres n'ont pas. Avec une carte heuristique, je peux voir la totalité de la structure du programme et des fonctions. Les autres outils ne me donnent pas ce panorama étendu. Cette capacité à voir tout le processus de réflexion me permet de voir des relations que j'aurai manquées autrement.

La structure de base d'une carte heuristique part d'un sujet central. C'est l'idée, la classe, le processus ou le sujet que vous mettez en carte. De ce sujet central, la carte se branche

vers différents sous-sujets en lien avec le sujet. Les sous-sujets peuvent être reliés à d'autres sujets enfants, et ces sujets enfants vers d'autres sujets enfants. Les branches peuvent s'enfoncer aussi loin que nécessaire pour le sujet.

### INSTALLATION

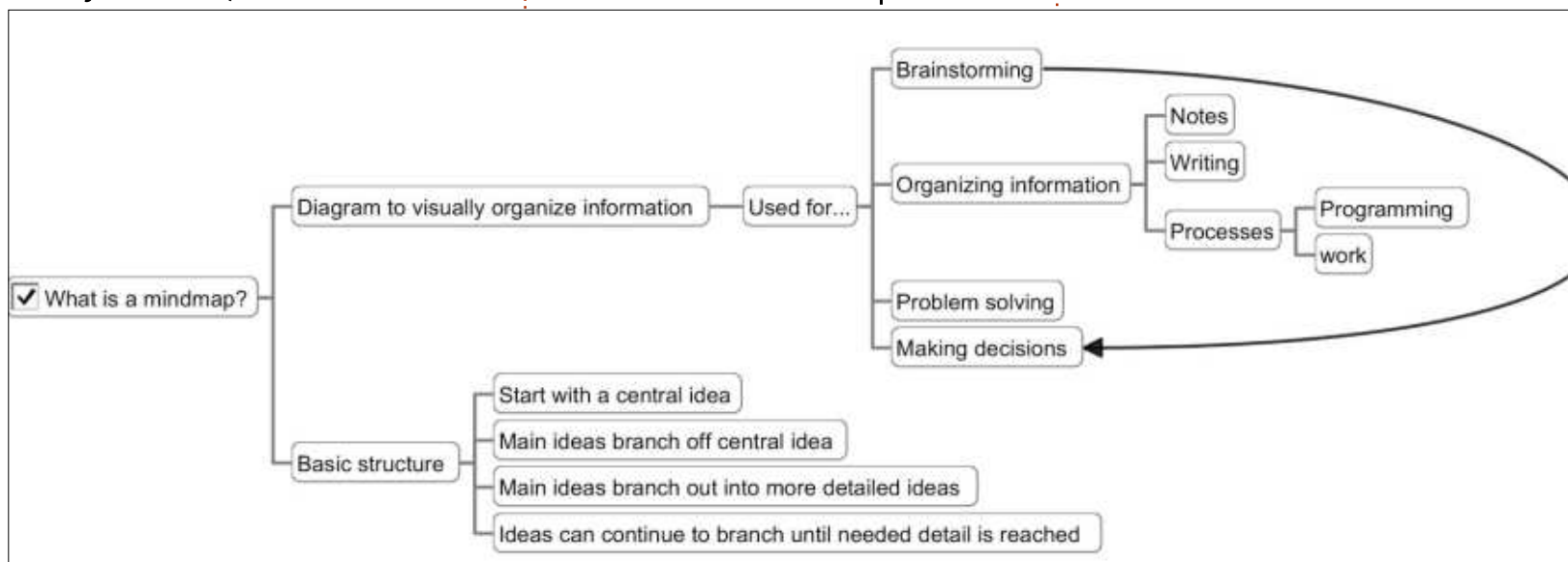
Vous pouvez télécharger Freeplane à partir de la Logithèque d'Ubuntu. Je commence avec la dernière version téléchargée, la 1.6.10. Alors que vous pouvez me suivre avec la version disponible dans la Logithèque, je présenterai les nouvelles fonctionnalités trouvées dans la 1.6. Vous pouvez télé-

charger la version 1.6 à partir de la page d'accueil de Freeplane :

[https://www.Freeplane.org/wiki/index.php/Main\\_Page](https://www.Freeplane.org/wiki/index.php/Main_Page). Freeplane est un programme en Java. Si vous faites tourner le runtime Java le plus récent, vous ne devriez avoir aucun problème pour lancer Freeplane.

### ESPACE DE TRAVAIL DU PROGRAMME

La disposition du programme est standard : les menus et les barres d'outils se trouvent en haut et il y a un espace de travail en bas. Sur le côté gauche, vous pouvez démasquer une





barre d'icônes et, sur le côté droit, vous pouvez afficher le panneau des outils. Par défaut, vous pouvez faire apparaître le panneau des notes en bas. Dans les Préférences, vous pouvez modifier l'endroit où le panneau des notes se trouve.

La barre de menu se situe sous la barre de titre. Les menus donnent accès aux commandes du programme.

Le programme a plusieurs barres d'outils. La barre principale est affichée par défaut. Elle vous donne accès à la sauvegarde des options et à des actions classiques de formatage. La barre des Filtres vous permet de filtrer les nœuds de la carte à afficher, ce qui en fait un outil pratique de recherches. La barre de touches de fonction montre les actions assignées aux touches de fonction. Vous pouvez

personnaliser les actions assignées à ces touches. La barre d'icônes vous donne un ensemble d'icônes pour marquer les nœuds de vos cartes. Et la barre d'état est placée en bas de la fenêtre. La barre d'état affiche des informations sur la carte en cours ou le nœud sélectionné. Les barres de filtres, des touches de fonction, des icônes et d'état sont masquées par défaut, mais vous pouvez les activer

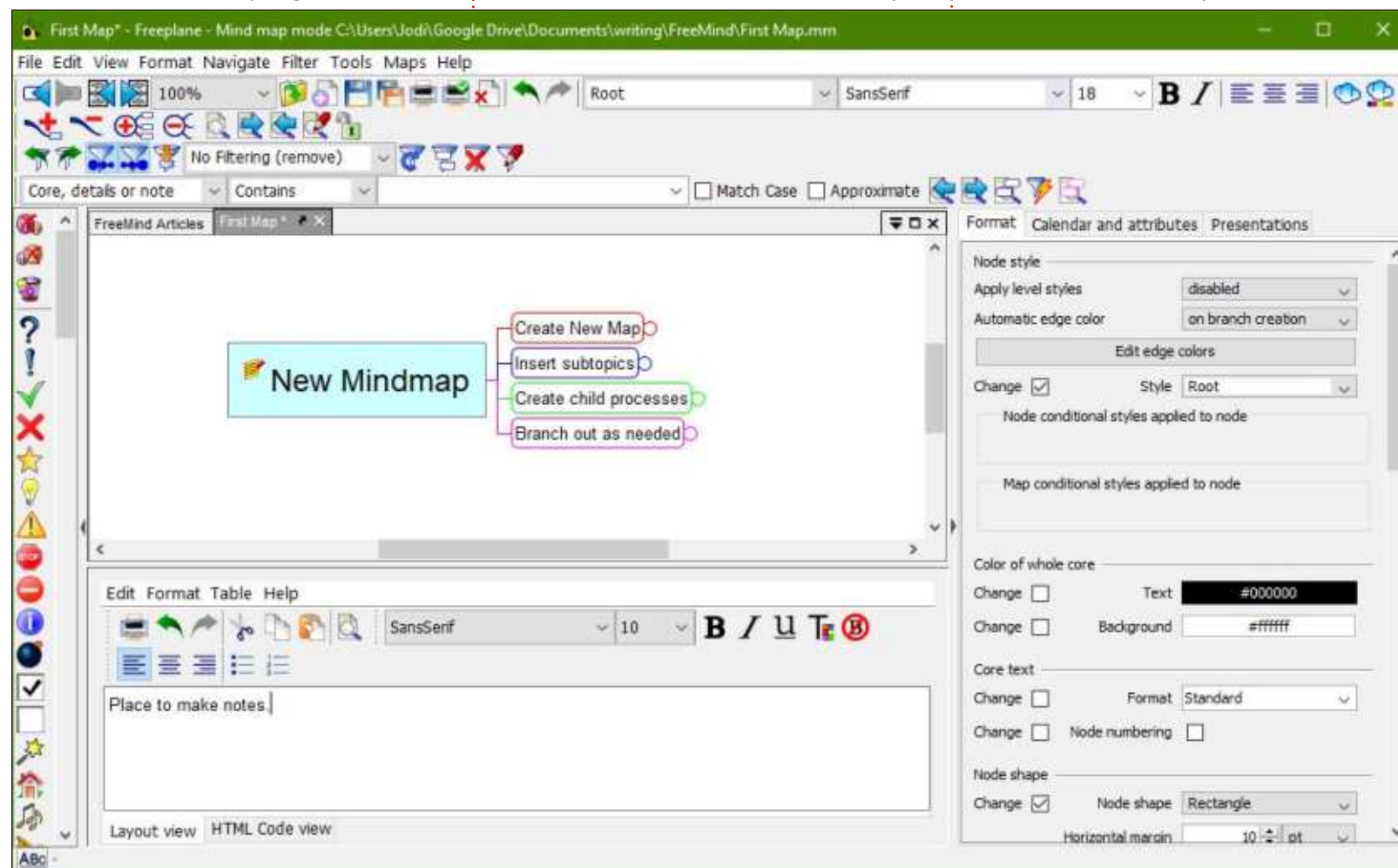
par le menu Affichage > Contrôles.

L'espace de travail du milieu est là où vous construisez votre carte. Plusieurs cartes peuvent être ouvertes en même temps, et chacune affiche un onglet en haut de l'espace. Les barres de défilement sont masquées par défaut, mais vous pouvez les afficher par le menu Affichage > Contrôles. Vous pouvez cliquer/glisser sur une zone vierge de la carte pour la déplacer. La roulette de votre souris fera monter et descendre la carte.

## VOTRE PREMIÈRE CARTE MENTALE

Assez parlé ! Faisons notre première carte. Si vous ne l'avez pas encore fait, installez et ouvrez Freeplane. Créez une nouvelle carte en sélectionnant Fichier > Nouvelle carte dans les menus. Dans le dialogue des modèles, sélectionnez le modèle ordinaire. Dans la version 1.6, son nom est standard-1.6.mm. Ceci crée une nouvelle carte avec un sujet racine au centre de l'écran. Tapez un nom pour votre sujet comme « Ma première carte ». Appuyez sur Entrée pour sauvegarder le nom.

Pour créer des sous-sujets de votre sujet principal, appuyez sur la

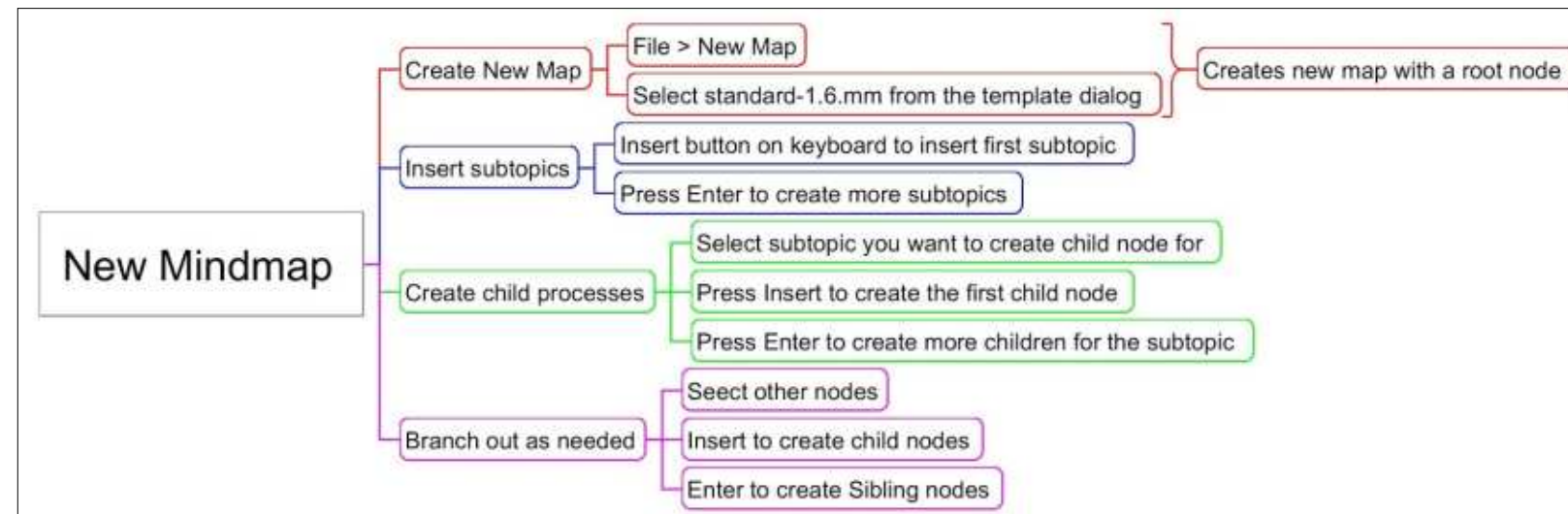




touche Insérer du clavier. Les nœuds qui sont à un niveau en dessous du sujet en cours sont appelés nœuds enfants du nœud courant. Tapez le texte du sous-sujet et appuyez sur Entrée. Créez d'autres sous-sujets en appuyant sur la touche Entrée. Les nœuds créés sur un même niveau sont appelés frères dans Freeplane. Créez plusieurs sous-sujets en appuyant sur Entrée et en saisissant un peu de texte.

Maintenant, créons des nœuds enfants d'un sous-sujet. Sélectionnez un des sous-sujets et appuyez sur la touche Insérer. Tapez le nom du nouveau nœud. Appuyez sur Entrée pour créer des frères de ce nouveau nœud ou Insérer pour créer un enfant de ce nouveau nœud.

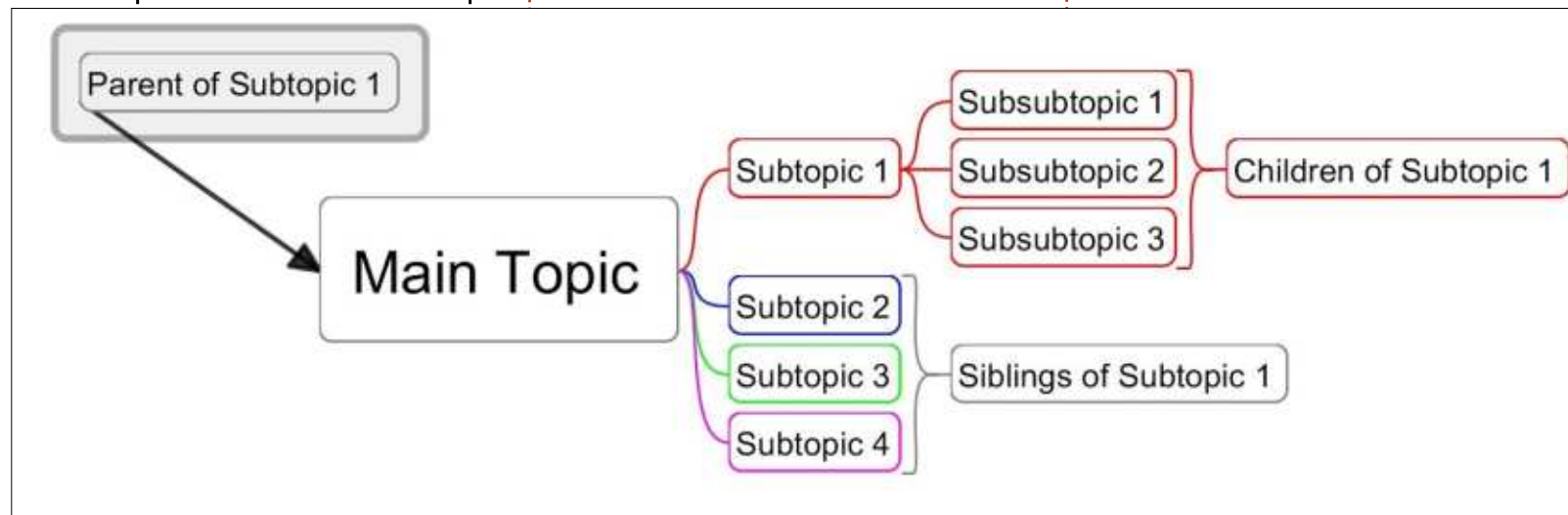
Créez autant de branches et de nœuds que vous le voulez. La pro-



fondeur de votre carte n'est limitée que par les nécessités de votre réflexion et le sujet.

La prochaine fois, nous regarderons quelques éléments centraux de Freeplane, et en ferons plus avec notre carte.

Tout au long de cette série, j'explorerai les capacités de Freeplane et le monde des cartes heuristiques. Je regarderai les possibilités et les avantages des cartes mentales. Si vous n'avez jamais utilisé de cartes heuristiques avant, je vous encourage à bien suivre cette série. Elle pourrait modifier votre façon de gérer les informations.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





Une de mes utilisations favorites des cartes mentales est le brainstorming (le remue-méninges). L'idée derrière le brainstorming est de coucher mes idées sur un papier ou un écran. Je commence avec l'objet comme sujet racine, crée le premier sous-sujet et ensuite je plonge. Je saisis l'idée et appuie deux fois sur Entrée pour créer la suivante. Je créerai des branches qui partent du sous-sujet, mais je ne fais pas souvent de branches. Mon but est d'y mettre toutes mes idées, pas de les développer. En général, je réfléchis avec une limite de temps dans la tête. Que le temps soit de 5 minutes ou de 15, l'horloge me force à me concentrer sur la saisie de mes idées. Je ne peux pas être distrait. Une fois le temps écoulé, je peux regarder l'ensemble des idées écrites. Je verrai les relations entre les idées et remarquerai qu'une idée est vraiment un enfant d'une autre. Un ordre ou un enchaînement commence à se développer. Si je le faisais sur le papier, je devrais redessiner toute la carte. Avec Freeplane, j'ai la possibilité de déplacer les nœuds et de les ré-ordonner. C'est un grand gain de temps. Aujourd'hui, nous regarderons comment Freeplane nous laisse organiser et manipuler les nœuds.

### DÉPLACEMENT DANS LA FENÊTRE

À mesure que la carte grandit, vous voudrez adapter l'échelle sur différentes parties de votre carte. Une fois que vous avez agrandi un détail, le déplacement dans la fenêtre devient important. Cliquez/tirez un endroit vierge de l'espace de travail pour déplacer la carte. Si vous avez une roulette sur votre souris, tournez-la pour monter et descendre. La touche MAJ + la roulette de la souris déplace à droite et à gauche. Si les ascenseurs sont visibles, vous pouvez les utiliser pour les déplacements. Dans la barre de menu, Affichage > Contrôles > Barres de défilement masque et affiche les ascenseurs.

### MISE À L'ÉCHELLE

Pour agrandir ou réduire votre carte, Maintenez CTRL appuyé + la roulette de la souris. Sur le clavier, ALT + la flèche vers le haut diminue l'échelle (agrandit la taille) et ALT + la flèche vers le bas l'augmente (réduit la taille). Quand vous avez besoin de voir toute la carte, vous pouvez utiliser Affichage > Zoom > Ajuster à la page, dans la barre de menu. Vous pouvez aussi sélection-

ner le pourcentage de l'échelle depuis le champ déroulant de la barre principale.

### SÉLECTION DES NŒUDS

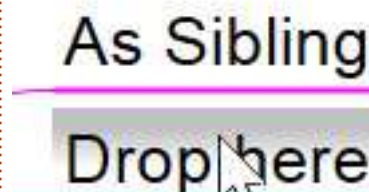
Pour sélectionner un nœud, survolez-le pendant quelques instants. Une fois que vous avez le nœud que vous voulez, vous pouvez tenir la touche MAJ appuyée pour verrouiller la sélection. La sélection du nœud par survol vous impose de vous arrêter sur le nœud. Après la sélection, vous pouvez vous déplacer parmi les autres nœuds du moment que vous ne vous arrêtez pas. La sélection change seulement si vous vous arrêtez sur un autre nœud. Le nœud sélectionné est surligné avec la couleur de surlignement par défaut de votre système.

Vous pouvez sélectionner plusieurs nœuds de même niveau et branche en utilisant la touche MAJ. Sélectionnez le premier nœud, puis, en maintenant la touche MAJ appuyée, sélectionnez le second nœud. Ceci sélectionne tous les nœuds situés entre les deux. Vous pouvez sélectionner des nœuds qui ne sont pas à la suite ou sur une autre branche avec la touche CTRL. Maintenez la touche CTRL pendant vos clics sur les nœuds.

Utilisez les touches fléchées pour vous déplacer sur la carte sans avoir à reprendre la souris. Les flèches haut, bas, gauche et droite font ce à quoi vous vous attendriez. Le maintien appuyé de la touche MAJ vous permet de sélectionner de nombreux nœuds tout en bougeant dans la carte. CTRL + A sélectionne tous les nœuds de la carte. Appuyez sur la touche ESC pour sauter au nœud central.

### DÉPLACEMENT DE NŒUDS

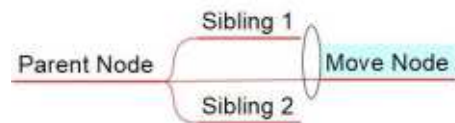
Les idées viennent rarement dans le bon ordre et vous devez déplacer et arranger les nœuds sur une carte. Freeplane vous permet de déplacer les nœuds avec la souris et le clavier.



Vous pouvez déplacer un nœud par le méthode du glisser/déposer. Si vous glissez/déposez un nœud sur un autre,



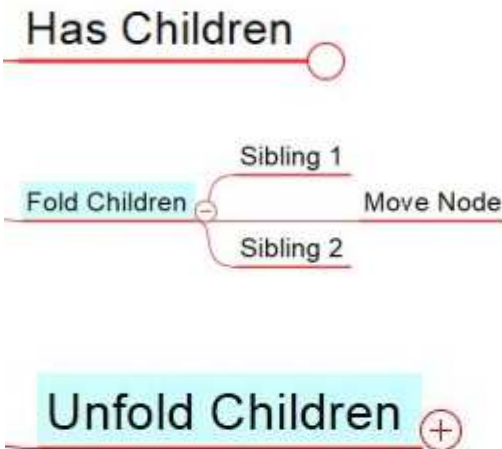
vous obtiendrez un surlignement gris au-dessus ou sur la terminaison enfant du nœud. Pour insérer quelque chose comme un frère au-dessus du nœud, déposez le nœud sur le surlignement gris du haut. Si vous tirez sur le surlignement gris de terminaison, Freeplane ajoute le nœud comme le dernier enfant du nœud. Tenez la touche CTRL appuyée pour copier un nœud au lieu de le déposer. Vous pouvez glisser/déposer sur les côtés droite et gauche du nœud racine. Ceci vous permet d'équilibrer les deux côtés de la carte, au besoin.



Parfois, vous voulez isoler un nœud. Vous pouvez séparer un nœud de sa fratrie en survolant le bout de la connexion à ses parents. Un ovale apparaîtra. Cet ovale est une poignée de déplacement. Cliquez et tirez pour déplacer le nœud à un nouvel endroit.

Avec le clavier, CTRL + les flèches haut/bas déplace les nœuds vers le haut ou le bas à l'intérieur de sa fratrie. CTRL + les flèches droite/gauche monte et descend le nœud d'un niveau.

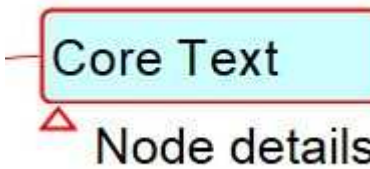
## REPLIER/DÉPLIER DES NŒUDS



Lors d'un travail sur des parties de la carte, le masquage ou le repli des enfants des autres nœuds est une aide. Pour replier les enfants d'un nœud, survolez le point de connexion des nœuds. Un cercle avec un moins (-) apparaîtra. Cliquez sur le cercle pour replier (ou cacher) les nœuds. Quand les enfants d'un nœud sont repliés, Freeplane marque le nœud avec un petit cercle du côté enfant. Ceci montre que le nœud a des enfants cachés. Vous pouvez déplier ou replier le nœud en survolant le cercle. Un cercle plus grand avec un plus apparaîtra. Cliquez sur le cercle pour déplier et afficher les nœuds enfants. Un nœud étant sélectionné, vous pouvez utiliser la barre d'espace pour replier et déplier les enfants. Pour un contrôle plus fin, des boutons sur la

barre d'outils vous permettent de replier/déplier un niveau ou tous les niveaux. Ces options sont aussi disponibles dans le menu Navigation > Plier.

## TEXTE CENTRAL ET DÉTAILS DES NŒUDS



Le texte central d'un nœud est le texte principal que vous entrez pour créer le nœud. Pour voir la zone du texte central, sélectionnez le menu Mise en forme > Nœud > Bulle. Ceci place une bulle autour du texte central. Pour modifier le texte central, appuyez sur la touche F2. Pour remplacer tout le contenu d'un nœud par une nouvelle information, commencez à taper une fois le nœud sélectionné. Si vous avez besoin de répartir le texte central sur plusieurs lignes, vous pouvez utiliser la combinaison de touches MAJ + Entrée. Vous pouvez modifier le texte central dans un dialogue d'édition en utilisant la combinaison de touches ALT + Entrée. Nous reparlerons de l'éditeur dans un autre article.

Les détails d'un nœud sont des infor-

mations supplémentaires sur celui-ci. Le texte est placé sous le nœud avec un triangle du côté gauche. Un clic sur ce triangle, affiche/masque les détails du nœud. Sur le clavier, ALT + F2 affiche/cache les détails. Appuyez sur F3 pour modifier les détails d'un nœud. Vous pouvez changer le texte de détail dans un dialogue d'éditeur en appuyant sur CTRL + F3.

Freeplane ne s'attend pas à ce que vous obteniez un résultat parfait du premier coup. En fait, il vous permet de bouger les nœuds comme vous le voulez. Que vous préfériez la souris ou le clavier, Freeplane vous permet de modifier rapidement votre carte. Dans un prochain article, je vous présenterai les 7 recommandations pour des cartes mentales de Tony Buzan et nous explorerons le Panneau des outils.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale de systèmes d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





Tony Buzan a lancé le terme « mind map » [Ndt : carte heuristique, dite aussi carte mentale] pendant son émission télé *Use Your Head* (Utilisez votre tête) sur la BBC dans les années 1970. Buzan était un auteur de psychologie populaire. Pourtant, l'utilisation de diagrammes en rayons pour afficher des informations était connue depuis des siècles. Buzan a présenté son approche au monde entier et a établi les règles pour la création des cartes heuristiques. Dans son livre *Mind Map Handbook* (Manuel des cartes heuristiques) (<https://www.goodreads.com/book/show/3118034-mind-map-handbook>), Tony souligne les sept étapes pour réaliser une carte heuristique :

- Commencez au centre d'une page blanche.
- Utilisez une image ou un dessin pour votre idée centrale.
- Utilisez des couleurs partout.
- Reliez vos branches principales à l'image centrale et connectez vos branches de second et troisième niveau respectivement au premier et second niveau, etc.
- Courbez vos branches plutôt que faire des lignes droites.
- Utilisez un mot-clé par ligne.

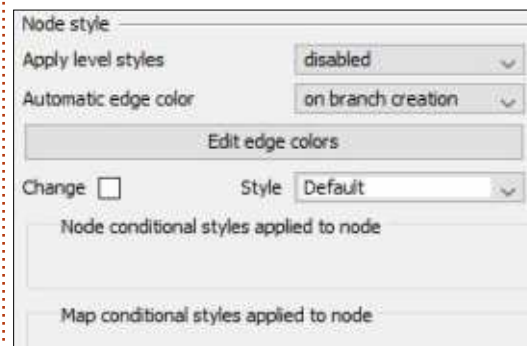
- Utilisez des images partout.

J'ajouterais une huitième règle : personnaliser la carte selon vos besoins. Lorsque vous utilisez d'autres méthodes de diagramme, des règles strictes limitent la façon dont vous pouvez construire votre carte. Avec la carte heuristique, vous êtes libre de donner votre propre signification aux symboles, codes et groupes.

Freeplane prend en charge les connexions entre les nœuds par défaut. Mais voyons comment vous pouvez modifier les nœuds et les lignes pour qu'ils signifient quelque chose de plus pour vous. En particulier, comment vous pouvez changer les couleurs, la forme et le texte des nœuds et des lignes pour développer votre système de codage.

### LA BARRE D'OUTILS

La Barre d'outils vous donne accès aux propriétés des différents nœuds. Pour ouvrir le panneau, appuyez sur les touches ALT+P du clavier ou, depuis la barre des menus, Affichage > Contrôles > Barre d'outils principale. Vous pouvez également sélectionner



la flèche sur le bord droit de la fenêtre. La barre d'outils s'accroche sur le côté droit de la fenêtre et se divise en sections liées aux différentes propriétés.

### STYLE DU NŒUD

Les styles du nœud vous permettent de définir le nœud en fonction d'un style prédéterminé. Nous aborderons les styles dans un article ultérieur. Ces paramètres sont désactivés par défaut.

La première liste déroulante applique les styles par niveau. Les niveaux correspondent à la distance entre le nœud et le nœud racine. L'option « Sauf pour les derniers niveaux » définit le style de niveau sur tous les nœuds qui ne sont pas à la fin d'une branche. Vous pouvez vous représenter les

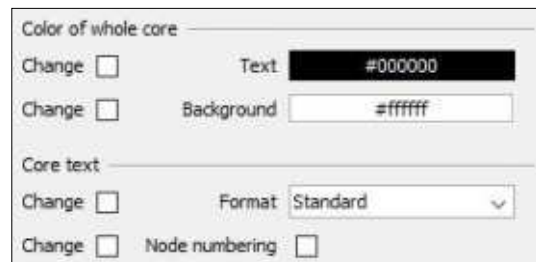
nœuds situés au bout d'une branche tels des feuilles sur un arbre. Ce sont les nœuds foliaires [Ndt : ou derniers nœuds]. L'autre choix s'applique à tous les nœuds. Cette option inclut les nœuds foliaires.

La case déroulante « Couleur de ligne automatique » définit la couleur de la ligne pour les nœuds. Quand vous sélectionnez « Pour les branches », chacune d'entre elles utilise une couleur de ligne différente. La sélection « Pour les niveaux » attribue à chaque étape éloignée du nœud racine une couleur différente. Lorsque vous sélectionnez « Pour les colonnes », vous obtenez le même effet que pour les niveaux, mais la colonne devient la référence plutôt que le niveau. Vous pouvez saisir un nœud et le déplacer dans une nouvelle colonne sans affecter son niveau. Si vous sélectionnez « Lors de la création d'une branche », chaque nouvelle branche du nœud racine reçoit une nouvelle couleur.

Le bouton « Modifier la couleur de ligne » s'active lorsque l'option « Couleur de ligne automatique » est autre que Désactivé. Un clic sur le bouton ouvre une fenêtre de dialogue affichant les différents niveaux de cou-



leur. Cliquez sur l'échantillon de niveau pour ouvrir une boîte de dialogue de sélection de couleur. Sélectionnez une nouvelle couleur pour le niveau et cliquez sur le bouton OK pour changer la couleur du niveau sélectionné. Utilisez les touches fléchées haut et bas pour déplacer les niveaux vers le haut et vers le bas dans la hiérarchie. Le bouton X supprime la couleur de niveau sélectionnée et le bouton + insère une nouvelle couleur de niveau. Le nombre de niveaux par défaut est de 11, mais j'en ai ajouté 50 sans que le programme se plaigne. Dans la plupart des cas, vous irez rarement au-delà de 11 niveaux de profondeur dans vos cartes heuristiques, sauf dans le cas rare d'une très grande carte. Mais,



si vous créez une couleur différente pour chaque branche, vous pourriez bientôt avoir besoin de bien plus que 11.

La liste déroulante « Style » vous permet de sélectionner un style de nœud prédéfini pour le(s) nœud(s). Nous parlerons plus en détail des styles prédéfinis dans un article ultérieur. Pour l'instant, sachez que vous pouvez les sélectionner ici. Les styles conditionnels feront aussi partie d'un autre article.

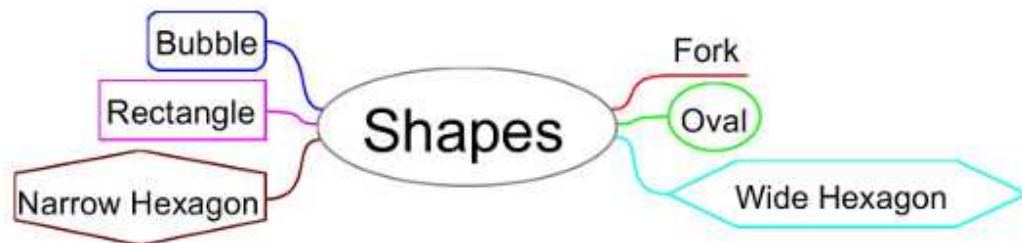
## COULEURS DU NŒUD

La section couleur vous donne deux échantillons. L'un pour le texte et l'autre pour l'arrière-plan. Cliquer sur les échantillons fait apparaître une boîte de dialogue de couleur dans laquelle vous pouvez sélectionner la couleur de votre choix. Ces couleurs n'affectent que les nœuds sélectionnés. Assurez-vous toujours de choisir des couleurs contrastées.

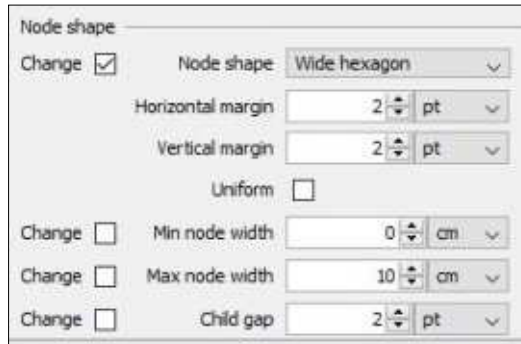
**NOTE :** La section « Texte calculé » fera l'objet d'un article à part entière.

## FORME DU NŒUD

La section « Forme du nœud » est



l'endroit où vous manipulez la géométrie du nœud. La plupart des formes sont explicites. La forme « fourche » est le style traditionnel de la carte heuristique, la forme du nœud est soulignée. La plupart des nœuds en-



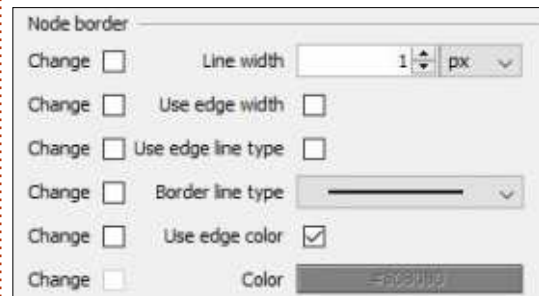
fants dans le modèle par défaut sont des nœuds en forme de fourche par défaut.

Lorsque vous sélectionnez la forme « Comme le père », le nœud prendra la forme de son nœud parent. « Mixte » est un nœud spécial. Lorsque vous développez les enfants d'un nœud mixte, le nœud prend la forme « fourche ». Lorsque vous repliez les nœuds enfants, le nœud prend la forme « bulle ».

La marge horizontale et la marge verticale définissent la distance entre le texte du nœud et la bordure du nœud. Vous pouvez sélectionner l'unité de mesure en pixels (px), pouces (in), millimètres (mm), centimètres (cm) et points (pt). Ces unités sont disponibles pour tous les réglages de mesures.

La case à cocher « Uniforme » ajuste la hauteur du nœud en fonction de sa largeur.

La « Largeur minimale des nœuds » et la « Largeur maximale des nœuds » ajustent les largeurs minimale et maximale du nœud. Les largeurs n'incluent



pas les marges. Les marges s'ajoutent à ces paramètres. La largeur maximale par défaut est de 10 cm.





« L'espacement avec le fils » détermine la distance entre le nœud parent et ses enfants.

## BORDURE DU NŒUD

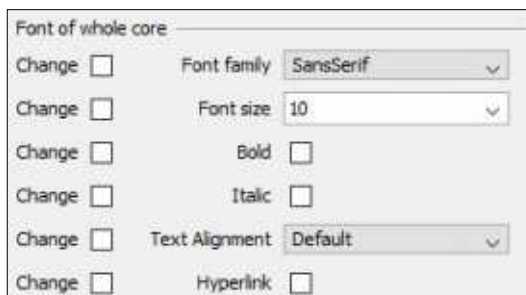
La section « Bordure du nœud » vous permet de modifier la largeur, le style et la couleur de la bordure autour du texte principal.

Vous pouvez définir une largeur à l'aide de la commande « Largeur de ligne » et de la liste déroulante pour sélectionner le type de mesure. Si vous voulez que la bordure soit la même que le bord provenant de son nœud parent, cochez la case « Utiliser une largeur de bords ».

Sélectionnez « Utiliser le type de ligne » pour que la ligne de bordure soit du même type que la ligne menant au nœud. La liste déroulante « Type de ligne pour le contour » vous permet de sélectionner un style de ligne différent. Vos choix sont : continue, tiret court, tiret long, points et tiret-pointillé.

Pour la couleur de bordure, vous pouvez cocher « Utiliser la couleur de ligne ». Sinon, vous pouvez cliquer sur l'échantillon de couleur et sélectionner une couleur dans la boîte de dialogue de couleur.

## TEXTE DU NŒUD



La section « Texte du nœud » vous permet de modifier la famille, la taille et le style de la police du texte du nœud. Rappelez-vous que cela n'affecte que le texte du nœud dans son ensemble et non le texte détaillé. Pour modifier le texte de façon détaillée, vous devez le modifier via la boîte de dialogue de l'éditeur.

Dans la liste déroulante « Type de police », vous pouvez sélectionner le type de police de votre choix. La liste

montre les polices installées sur votre ordinateur.

Sélectionnez la taille de la police dans la liste déroulante « Taille du texte ». La zone de liste de taille est une combinaison « liste/boîte de texte ». Vous pouvez sélectionner la taille parmi les tailles par défaut dans la liste ou en saisir une non standard.

Cochez les cases Gras ou Italique pour appliquer ces styles au texte.

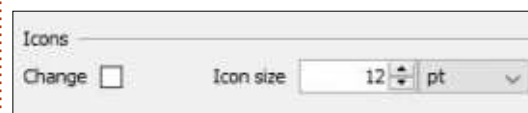
La liste déroulante « Alignement du texte » définit l'alignement du texte. Par défaut, les nœuds prennent la largeur du texte qu'ils contiennent, masquant ainsi l'effet des alignements. Les alignements apparaissent lorsque vous avez un nœud à largeur fixe ou que le nœud contient plusieurs lignes de texte. Pour créer un nœud à lar-

geur fixe, définissez les largeurs minimale et maximale sur la même valeur.

La case à cocher « Lien hypertexte » souligne le texte du nœud comme un hyperlien. Cela ne fonctionne que lorsque vous avez un hyperlien vers le nœud. Nous traiterons des hyperliens dans un article ultérieur.

## ICÔNES

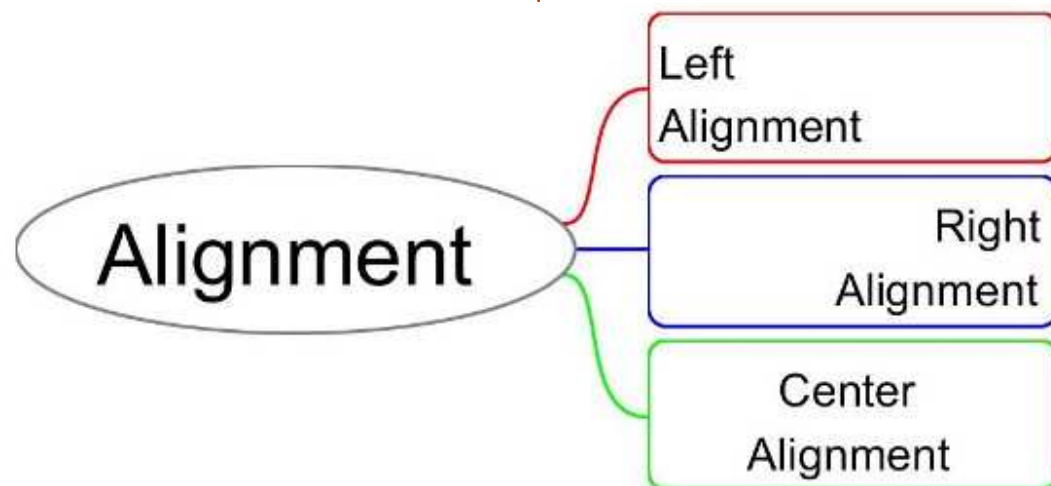
Dans la section « Icônes », vous pouvez modifier la taille des icônes insérées dans le nœud. Utilisez le bouton rotatif pour définir la taille numérique et la liste déroulante pour sélectionner le type de mesure. Les icônes ajoutent des indices visuels aux nœuds.



L'augmentation ou la diminution de la taille peut influencer la proéminence de l'indice. Souvent, l'icône elle-même est plus importante que sa taille. Cependant, si vous voulez utiliser une icône comme image pour votre nœud central, il est indispensable d'en augmenter la taille.

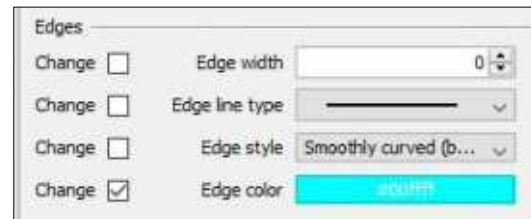
## LIGNES

Il s'agit des lignes reliant les nœuds enfants à leur parent. Vous pouvez





modifier la largeur, le type de ligne, le style et la couleur du bord d'un nœud. En modifiant les bords, vous pouvez créer un indice visuel du niveau, de la



signification ou de la branche d'un nœud. Dans le modèle par défaut, chaque branche a une ligne de couleur différente. Comme vous l'avez lu plus tôt, vous pouvez changer cela pour donner une couleur différente à chaque niveau, branche ou colonne. Vous pouvez également désactiver les couleurs automatiques.

La largeur des lignes est réglée à l'aide de la boîte « Épaisseur de ligne ». Ici le chiffre est une échelle plutôt qu'une valeur de mesure.

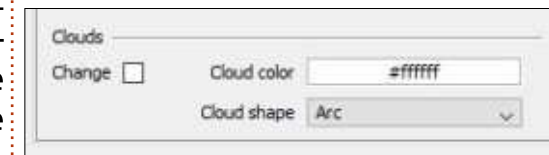
Pour changer le type de ligne utilisée, sélectionnez à l'aide de la liste déroulante « Type de ligne ». Les types sont : continue, tiret court, tiret long, point ou point-tiret. Vous pouvez utiliser les types de lignes comme code pour différentes relations entre le nœud et son parent. Par exemple, utilisez une ligne pointillée pour montrer une relation cachée ou temporaire. C'est à vous de choisir.

« Style de ligne » contrôle la façon dont la ligne est créée. Il existe 6 styles de lignes différents. Le style par défaut est « Courbe ». Cela correspond mieux à la suggestion d'une courbe plutôt qu'à une ligne droite, mais vous pouvez choisir aussi des lignes droites. Si une ligne droite a du sens pour vous, alors le style « Droit » vous donne une ligne droite du parent au nœud enfant. Une autre forme de ligne droite est le style « Rectiligne ». Ce style crée des

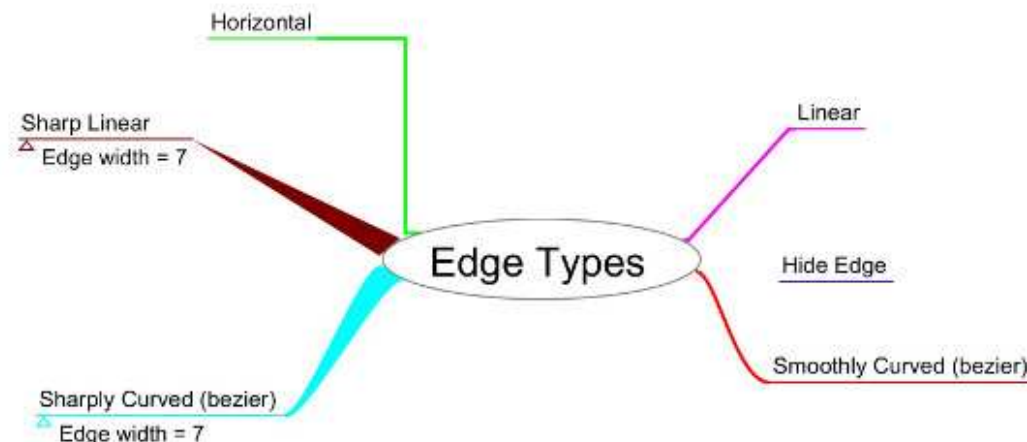
arêtes avec des angles droits de 90°. « Invisible » n'affiche pas de ligne entre le nœud parent et le nœud enfant. Pour une touche unique, utilisez les styles « Courbe effilée » ou « Droit effilé ». Avec « Courbe effilée » apparaissent des courbes lisses, sauf qu'elles sont serrées. Si vous augmentez la largeur, la courbe se rétrécit en allant du nœud parent au nœud enfant. Pour le style « Droit effilé » vous avez besoin d'une épaisseur de ligne supérieure à 0, le style crée une ligne droite effilée qui part de l'extrémité parentale et arrive en un point à l'extrémité du nœud enfant.

Cliquer sur l'échantillon « Couleur de ligne » affiche une boîte de dialogue de couleur. Sélectionnez la nouvelle couleur de ligne du nœud et cliquez sur OK. La nouvelle couleur remplacera les réglages automatiques de couleur.

Tony Buzan nous a donné sept lignes directrices pour la création des cartes heuristiques. Freeplane vous permet d'appliquer ces directives et de les enfreindre. La flexibilité vous permet de créer votre propre style unique de cartographie heuristique. Pour moi, la cartographie heuristique ne consiste pas à suivre des lignes directrices, mais à trouver ce qui fonctionne pour



vous. Les lignes directrices de Tony sont un point de départ. Les cartes heuristiques vous permettent de créer des associations entre les objets et les idées. Au fur et à mesure que nous en apprendrons davantage sur Freeplane, nous découvrirons d'autres façons de créer des associations.



## NUAGES

Je parlerai des nuages et de ce qu'ils sont dans un article sur le regroupement. Pour l'instant, sachez que vous pouvez changer la couleur et la forme du nuage ici. Les quatre formes sont Arc, Étoile, Rectangle et Rectangle arrondi.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC, avec sa femme.



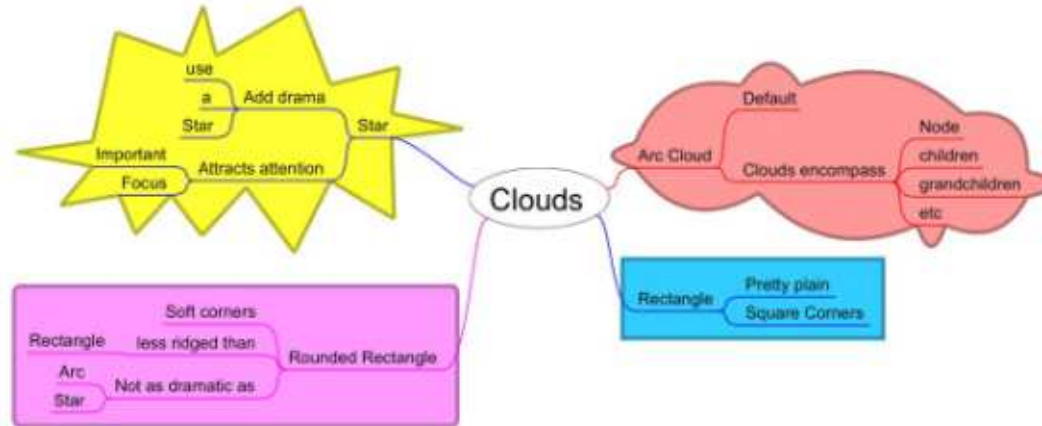


Lorsque vous apprenez ou créez, les associations facilitent le processus. En associant quelque chose de connu à quelque chose de nouveau, vous fixez l'idée dans votre esprit. Vous pouvez prendre la nouvelle idée et l'associer à une autre idée, créant ainsi une chaîne d'idées. Beaucoup de grands penseurs de l'histoire ont utilisé l'association dans leur travail. L'un des plus connus est Léonard de Vinci. Dans son travail, il a créé des images, des codes et des lignes. Ces « gribouillis » créaient des associations entre les idées.

Les cartes heuristiques vous permettent de développer des associations à travers leurs connexions entre les nœuds. Mais les connexions ne sont pas toujours directes. Une idée d'une branche peut être associée à une idée d'une autre branche. Ou une partie d'une branche peut être plus importante que le reste. Vous pourriez trouver un groupe d'idées frères et sœurs qui mènent à une autre idée par leur association. Dans Freeplane, vous pouvez créer ces connexions par le biais de nuages, de connecteurs et de nœuds de synthèse [Ndt : traduction utilisée dans la version française du logiciel pour « summary nodes »].

### LES NUAGES

Les nuages regroupent un nœud et



ses enfants, petits-enfants, etc. Vous pouvez utiliser le nuage pour mettre en valeur une certaine section d'une branche en créant une bordure autour des nœuds. Le nuage entoure le nœud et ceux qui y sont attachés le long de la branche jusqu'à ce qu'il atteigne les feuilles. Le nuage enfermera tous les nœuds ajoutés aux nœuds du nuage.

Pour créer un nuage, vous sélectionnez le nœud à l'endroit où vous voulez que le nuage commence. Avec le clavier, vous utilisez la combinaison CTRL + SHIFT + B. Le nuage entourera tous les nœuds connectés au nœud sélectionné. Vous pouvez ajouter un nuage à l'aide du menu Édition > Ajouter un nuage. L'élément du menu est également disponible dans le menu contextuel en cliquant avec le bouton droit de la souris. La barre d'outils principale a aussi un bouton Ajouter un nuage. Répéter l'ac-

tion sur le nœud supprimera le nuage. Si vous sélectionnez un nœud à l'intérieur d'un nuage, vous pouvez créer un autre nuage à l'intérieur de ce nuage.

Par défaut, la forme du nuage est de style Arc, figurant l'image classique d'un nuage. D'autres options existent pour la forme du nuage. Vous pouvez choisir entre Arc, Étoile, Rectangle et Rectangle arrondi. Dans votre code, les différentes formes peuvent avoir des significations diverses. Étoile pour quelque chose d'excitant, ou Rectangle pour quelque chose de sérieux. Pour modifier la forme, utilisez la liste déroulante dans la section Nuage du panneau d'outils. Dans le menu, vous sélectionnez Mise en forme > Formes de nuage.

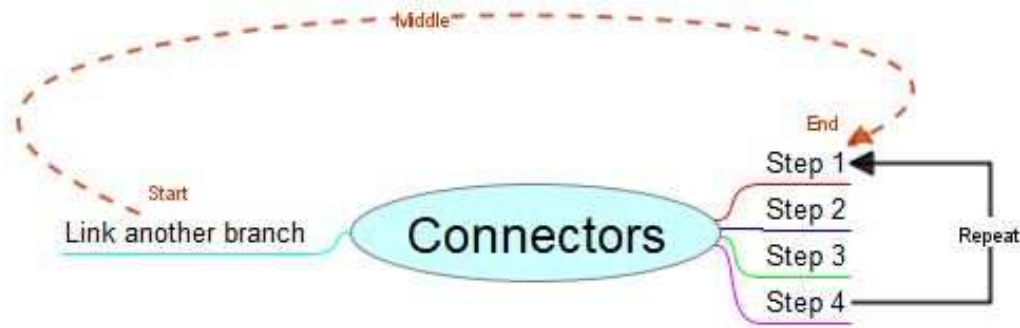
La couleur est une autre façon de coder vos cartes, et Freeplane vous permet de changer la couleur des nuages.

Il est possible de changer la couleur de fond et de contour du nuage. Comme vous l'avez vu dans les articles précédents, vous sélectionnez les couleurs dans une boîte de dialogue de couleur. Pour ouvrir la boîte de dialogue de couleur des nuages, vous pouvez cliquer sur l'échantillon de couleur dans la section Nuage du panneau d'outils. Vous pouvez aussi accéder à la couleur du nuage par les menus : Mise en forme > Formes du nuage > Ajouter un nuage ou modifier sa couleur... Enfin, la barre d'outils principale possède une icône pour la couleur du nuage. Dans la boîte de dialogue du sélecteur de couleurs, vous sélectionnez la couleur que vous voulez pour votre fond de nuage. Vous cliquez sur le bouton OK pour accepter la couleur.

### LES CONNECTEURS

Les connecteurs associent les nœuds à des relations autres que celles parent-enfant. Les connecteurs sont idéals pour les connexions entre les nœuds frères et sœurs ou ceux situés dans des branches différentes, comme par exemple, un groupe de frères et sœurs définissant un processus récurrent. Un connecteur vous permet de boucler le dernier processus vers le premier. Le connecteur peut contenir du texte pour expliquer la relation. Les flèches peuvent indiquer la direction de la connexion. Vous pouvez modifier le style de ligne,



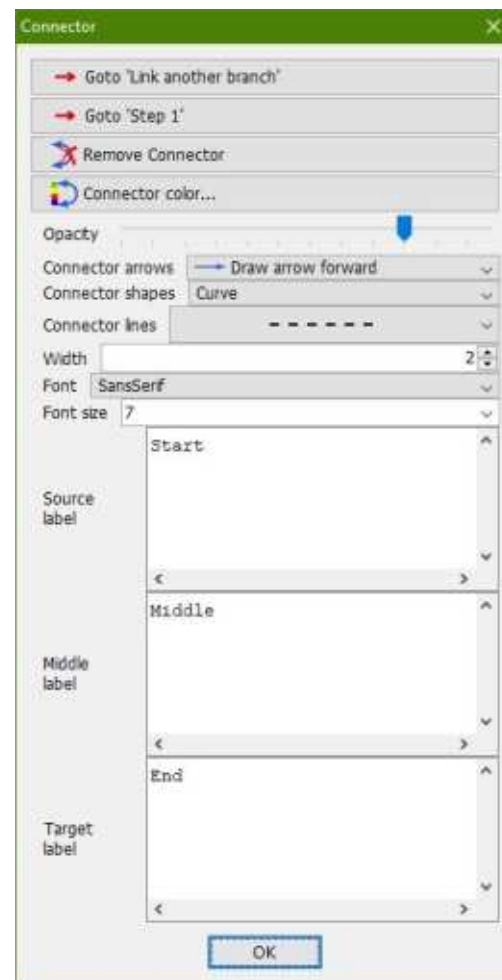


la couleur et l'épaisseur pour qu'ils correspondent à votre système de codage.

La façon la plus simple de créer un nœud est de cliquer avec le bouton droit de la souris sur le nœud de départ et de le faire glisser jusqu'au nœud final. Par défaut, une flèche pointe vers le nœud final. Vous pouvez changer ceci, mais cela vaut la peine d'y réfléchir avant de créer le connecteur. Vous pouvez également sélectionner le nœud de départ et maintenir les touches SHIFT + CTRL enfoncées pendant que vous opérez un glissement avec appui sur le bouton gauche de la souris jusqu'au nœud final. Enfin, vous pouvez sélectionner les nœuds de début et de fin, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner Connecter dans le menu. Avec deux nœuds sélectionnés, vous pouvez utiliser la combinaison CTRL + L pour connecter les nœuds.

Vous pouvez connecter plusieurs nœuds à la fois. Sélectionnez les nœuds à connecter. Le dernier nœud sélectionné devient le nœud de mise au point. Tous les autres nœuds pointeront vers le nœud de mise au point.

Lorsque les nœuds sont sélectionnés, vous cliquez avec le bouton droit de la



souris et sélectionnez Connecteur dans le menu. Vous pouvez également utiliser la combinaison CTRL + L. Tous les nœuds sélectionnés se connecteront au nœud de mise au point (dernier nœud sélectionné).

Vous pouvez éditer un connecteur en cliquant avec le bouton droit de la souris. Une boîte de dialogue Connecteur s'ouvre. La boîte de dialogue vous permet de modifier le style, la couleur, la forme, l'épaisseur et l'opacité du connecteur. Vous pouvez ajouter du texte au connecteur pour définir la raison de la connexion.

Les deux boutons Aller à vous permettent de choisir lequel des nœuds est actif. Vous pouvez permuter entre les deux nœuds au niveau des points d'extrémité des connecteurs.

Le bouton Supprimer le connecteur retire le connecteur et ferme la boîte de dialogue.

Utilisez le curseur Opacité pour augmenter ou diminuer la visibilité du connecteur. Déplacez le curseur vers la gauche pour diminuer la visibilité et vers la droite pour l'augmenter. Par défaut, le curseur est fixé à un taux d'opacité de 75%.

La liste déroulante Extrémités du connecteur vous permet de sélectionner les flèches du connecteur. Vous sélectionnez Aucune flèche pour créer une relation sans direction. Flèche à

l'arrivée pointe la flèche vers l'extrémité. Pour pointer la flèche vers le point de départ, sélectionnez Flèche au départ. Vous présentez une relation à double sens en sélectionnant Double flèches. L'une des façons dont j'utilise les flèches est la création d'un processus de répétition. Le processus est représenté par une série de nœuds frères et sœurs, puis le dernier point de la fratrie renvoie au premier frère ou à la première sœur. En utilisant cette méthode, je crée une boucle ou un processus de répétition.

Par défaut, le connecteur est dessiné comme une courbe. La liste déroulante Forme du connecteur modifie la forme. Vous sélectionnez Droit pour créer une ligne droite point à point. Rectiligne trace une ligne avec des angles droits. Enfin, vous pouvez sélectionner Comme le nœud d'arrivée. Ce choix créera une ligne qui simule le bord du point final.

La liste déroulante Trait du connecteur définit le type de ligne. Comme toujours, vous avez le choix entre solide, tiret long, tiret court, points et tirets en pointillé. Les types de lignes peuvent faire partie de votre codage. Une ligne pointillée peut montrer deux nœuds qui sont similaires mais qui n'ont pas de relation directe. Mais une ligne pleine peut montrer une relation directe, comme un nœud enfant de deux nœuds différents. La case Épaisseur définit la largeur de la ligne. Pour la largeur, il s'agit d'une valeur d'échelle



plutôt que d'une mesure unitaire.

Le réglage de la police contrôle la police et la taille du texte utilisées sur le connecteur. La liste déroulante Police sélectionne une police parmi celles installées sur votre PC. Le champ Taille du texte définit la valeur de la taille de police en points.

Une fois la police choisie, le connecteur use de trois possibilités d'étiquetage. La zone de texte supérieure (Libellé au départ) est destinée à l'étiquette source qui correspond au nœud de départ du connecteur. L'étiquette du milieu (Libellé du connecteur) place le texte au milieu du connecteur. Pour placer une étiquette au nœud d'extrémité, entrez votre texte dans la zone de texte de l'étiquette cible (Libellé à l'arrivée). Si vous utilisez l'étiquette source et l'étiquette cible, vous devez configurer le connecteur pour qu'il s'affiche devant les nœuds. Le réglage se trouve dans les préférences : Outils > Préférences. Cliquez sur l'onglet Apparence. Dans la section Connecteurs, décochez la case Afficher les connecteurs sous les nœuds...

Cliquez sur le bouton OK pour fermer la boîte de dialogue Connecteur.

Lorsque vous faites un clic gauche sur le connecteur, vous voyez deux poignées de réglage. Vous faites glisser les poignées pour ajuster la forme et l'emplacement du connecteur. Le déplacement des poignées déplace l'emplacement

des flèches et des étiquettes. C'est une autre méthode pour empêcher l'étiquette et le noyau du nœud de se masquer l'un l'autre.

## NŒUDS DE SYNTHÈSE

Que faites-vous lorsque vous avez besoin d'un nœud qui concerne plusieurs nœuds frères et sœurs ? Par exemple, disons que vous avez une liste de fruits et légumes comme frères et sœurs d'un nœud. Vous aimeriez étiqueter les fruits et les légumes. Vous pouvez créer un nœud enfant pour chacun des nœuds en indiquant sa catégorie d'aliments. Mais cela semble redondant et prend du temps.

C'est ici que le nœud de synthèse entre en scène. Un nœud de synthèse regroupe une série de nœuds frères et sœurs à l'aide d'une accolade. Le nœud de synthèse vous permet de regrouper vos fruits et légumes en utilisant un nœud pour chaque groupe.

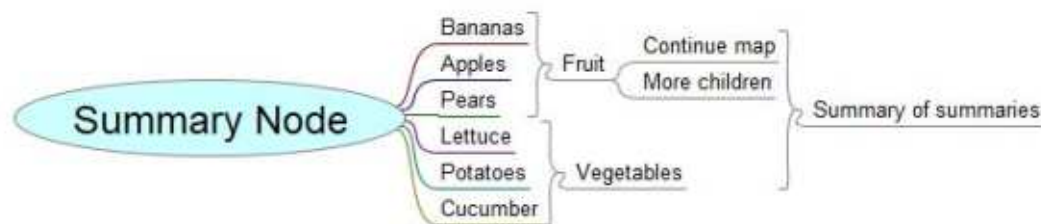
Pour créer un nœud de synthèse, sélectionnez la série de nœuds frères et sœurs. Une fois les nœuds sélectionnés, appuyez sur la combinaison de touches SHIFT + ALT + INSERT. Le

nœud de synthèse créé ressemble à n'importe quel nœud, sauf que son bord est une accolade. Saisissez le texte du nœud et appuyez sur ENTRÉE. Vous pouvez appuyer de nouveau sur ENTRÉE pour créer un frère ou une sœur du nœud, ou vous pouvez appuyer sur INSÉRER pour créer un nœud enfant. À partir du nœud de synthèse, votre carte peut se poursuivre comme vous le feriez avec n'importe quel autre nœud.

Il existe deux méthodes alternatives pour créer des nœuds de synthèse. Après avoir sélectionné la série de nœuds, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris et choisir Nouveau nœud de synthèse [Ndt: fonction non présente sur la version 1.6.13 de Freeplane]. Le menu Édition > Nouveau nœud > Créer un nœud de synthèse des nœuds sélectionnés crée un nœud de synthèse des nœuds frères et sœurs sélectionnés.

Lorsque vous créez et apprenez, les associations vous permettent de vous appuyer sur vos connaissances antérieures. Alors que la relation parent-enfant s'occupe de la plupart des associations, il faut parfois savoir en créer d'autres. Freeplane vous donne les outils dont vous avez besoin pour créer

ces associations. Avec le nuage, vous pouvez englober un groupe de nœuds, en créant une section séparée des autres. Vous pouvez utiliser des connecteurs pour associer deux nœuds qui ne sont pas parent/enfants. Enfin, les nœuds de synthèse vous permettent de regrouper les nœuds frères et sœurs.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.







Comme le dit l'adage, une image peint mille mots. Les icônes et les images de votre carte mentale créent un lien entre les centres visuels et linguistiques de votre cerveau. Cela favorise l'apprentissage et l'imagination. Quand vous voyez le mot fruit, vous ne voyez pas les lettres dans votre esprit, mais vous voyez des images de ce que sont les fruits. En utilisant des icônes et des images dans votre carte mentale, vous établissez un lien avec la tendance naturelle de votre esprit.

Freeplane comprend un ensemble d'icônes utiles. Bien que les icônes aient des significations préconçues, vous pouvez les utiliser d'une façon qui ait du sens pour vous. Un point d'exclamation est-il un avertissement ou une mise en évidence ? C'est à vous de choisir et de savoir ce que cela signifie dans votre esprit. Comme pour la plupart des choses dans le mind mapping, c'est à vous de choisir.

Freeplane vous permet aussi d'insérer vos propres images dans vos cartes. Pour que les images s'affichent sur la carte, Freeplane vous demande de sauvegarder ces images sur le disque dur local. La pratique conseil-

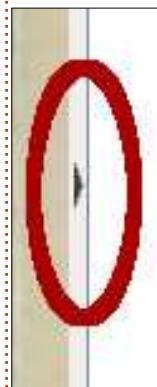
lée est de les avoir dans le même répertoire que votre carte.



### LES ICÔNES

Freeplane fournit plus de 90 icônes dans 13 catégories et quelques icônes de suivi spécialisées. Vous devriez songer au potentiel de l'utilisation des icônes dans vos cartes. Nous utilisons des émojis, un type spécial d'icône, tous les jours pour transmettre des émotions dans nos messages. Les icônes peuvent faire la même chose dans vos cartes. Utilisez-les comme des clés pour vous aider à comprendre d'un coup d'œil ce que représente le nœud.

Vous pouvez afficher l'icône de plusieurs façons, mais les options les plus complètes se trouvent dans le menu.



L'accès le plus rapide aux icônes se fait par le panneau latéral des icônes. Cliquez sur la flèche d'expansion sur le côté gauche de la fenêtre de Freeplane pour agrandir la barre latérale des icônes. Dans cette dernière, vous pouvez sélectionner n'importe quelle icône pour l'ajouter au(x) nœud(s) actuellement sélectionné(s). Les touches CTRL + F2 permettent d'afficher un tableau de toutes les icônes standard.



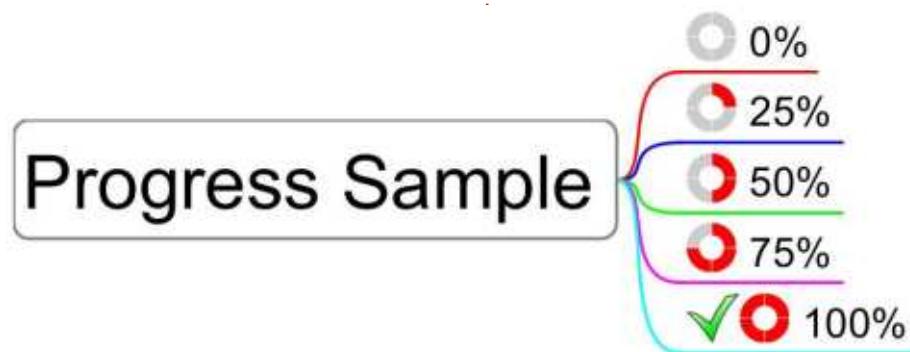
Dans la barre latérale, le tableau et les menus, il y a trois icônes spé-

ciales, les icônes de suppression. La première icône permet de supprimer la première icône, la deuxième supprime la dernière icône et la troisième est celle qui supprime toutes les icônes. Dans la barre latérale et le tableau, ce sont les trois premières icônes. Dans les menus, il s'agit du dernier menu qui se trouve dans Édition > Icônes.

Les menus sous Edition > Icônes vous donnent un plus grand choix d'options et de contrôle de vos icônes.

Les icônes du tableau vous donnent la même table que le raccourci clavier CTRL + F2.

Le menu Icônes par catégorie divise les icônes en catégories prédéfinies. Gardez à l'esprit que ces catégories ne sont que des suggestions.







Vous pouvez laisser les icônes signifier tout ce que vous voulez tant que cela a du sens pour vous. Les catégories suivent le même ordre que les icônes dans la barre latérale et le tableau.

Le menu Avancement (%) contient un groupe spécial d'icônes. Tandis que vous trouverez des indicateurs de progression dans le tableau des icônes, le menu vous donne la possibilité d'automatiser votre progression. Ces icônes sont parfaites pour les listes de tâches. Je les utilise pour tracer les grandes lignes et écrire.

Sélectionner Ajouter l'icône/Augmenter l'avancement et Réduire l'icône d'avancement modifie l'icône de progression dans le nœud. Lorsque l'un ou l'autre est sélectionné pour la première fois, l'indicateur vide est ajouté. Si vous sélectionnez Augmenter l'avan-

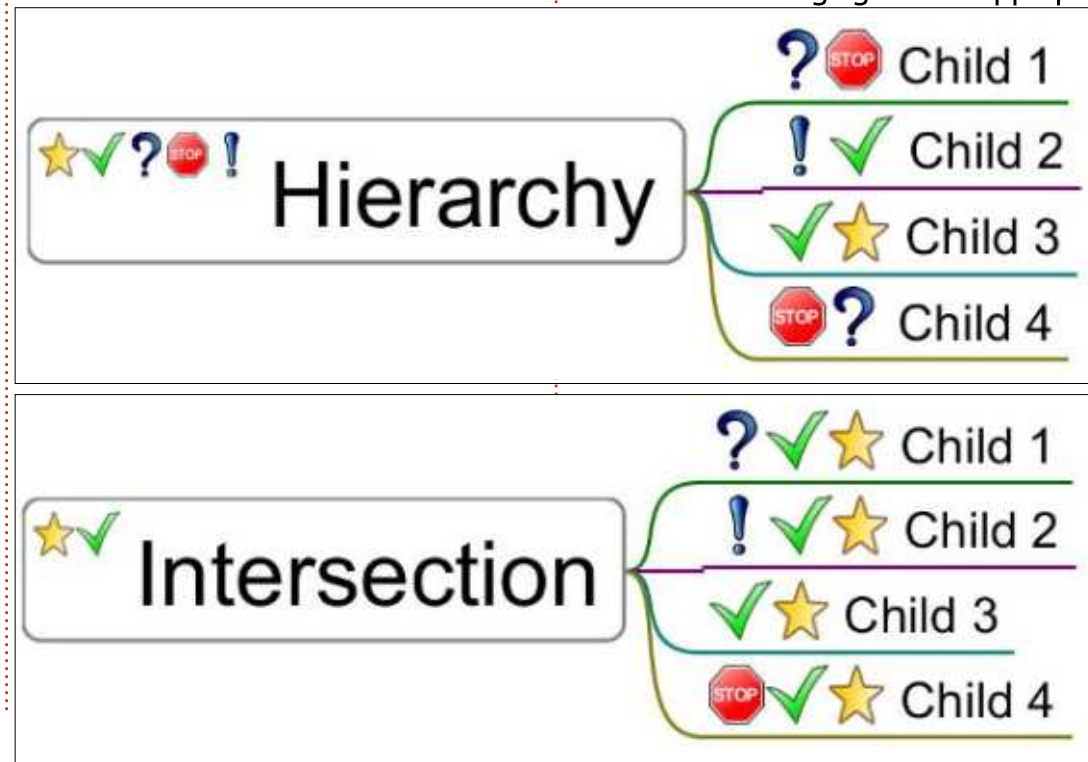
cement, l'indicateur [Ndt : en forme de donut] augmente de 25 % jusqu'à ce que l'indicateur de progrès soit plein. Si vous sélectionnez Réduire l'icône d'avancement, l'indicateur diminue de 25 % jusqu'à ce qu'il soit vide. Une fois que l'indicateur de progression est plein, une coche verte est ajoutée au nœud.

Les options de progression étendue ajoutent un indicateur de progression plus grand sous le nœud. Les progressions étendues sont de deux types : 10 % et 25 %. Celle de 10 % permet un processus de 10 étapes, tandis que celle de 25 % n'en fera que 4. La sélection de l'option 10 % ou 25 % ajoute l'indicateur sous le nœud. Une fois créé, vous augmentez la valeur en double-cliquant au centre du grand indicateur de progression. Pour diminuer la valeur CTRL + double-clic. L'icône d'une coche verte s'affichera dans le

nœud lorsque l'indicateur de progression atteindra 100 %. Dans le nœud, une petite icône de progression apparaîtra également.

Afficher les icônes dans les pères, montre quelles icônes sont attachées aux nœuds situés à la suite. Si les nœuds qui suivent le nœud ont des icônes, le nœud affichera une version plus petite de chacune des icônes. Avec un nœud plié, vous pouvez toujours savoir quelles icônes sont utilisées sur la branche. Ainsi, si vous recherchez une certaine icône basée sur votre code, vous saurez que vous devez déplier le nœud.

Afficher les icônes communes dans le père est comme Afficher les icônes dans les pères avec une petite modification. Le réglage ne s'applique





qu'aux enfants du nœud. Si tous les enfants ont une icône donnée, une version plus petite de l'icône apparaîtra dans le nœud. Ceci vous permet de voir si les enfants d'un nœud plié contiennent tous une icône donnée.

Le menu Supprimer les icônes vous donne les options Supprimer la première icône, Supprimer la dernière icône et Supprimer toutes les icônes.

## LES IMAGES

Freeplane vous permet d'insérer vos propres icônes et images. Vous pouvez insérer les images aussi bien de façon interne qu'externe au nœud. Pour que les images apparaissent sur la carte, vous devez les enregistrer sur le disque local. Les formats acceptés sont GIF, JPEG/JPG, PNG et SVG. Dans la plupart des cas, vous voudrez éditer votre image dans un éditeur et la réduire à une taille appropriée dans votre carte.

external Image

Image in details



## L'IMAGE À L'INTÉRIEUR

Lorsque vous insérez une image à l'intérieur d'un nœud, l'image devient le cœur du nœud. Cette image n'est pas modifiable, donc si vous voulez une taille plus petite, vous devrez l'éditer à l'avance. Pour créer une image interne, suivez les menus Édition > Nœud > Nœud image (choisir un fichier ou saisir un lien). Utilisez les répertoires pour naviguer jusqu'à l'emplacement de l'image et sélectionnez-la. Cliquez sur Ouvrir pour créer l'image en tant que cœur du nœud.

Internal Image

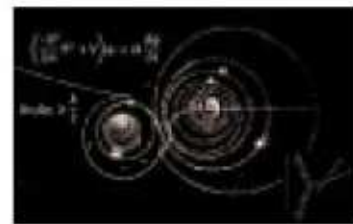


Image in Core

## L'IMAGE À L'EXTÉRIEUR DU NŒUD

Vous pouvez ajouter des images aux attributs d'un nœud par glisser-déposer, copier-coller et avec les menus. Dans la plupart des cas, votre besoin détermine votre méthode.

Lorsque vous ajoutez une image externe par glisser-déposer, le point de sortie détermine l'endroit où l'image est ajoutée. Relâchez l'image en haut du nœud, et l'image devient une image externe et évolutive dans un nouveau nœud frère ou sœur. Mais, si vous déposez une image dont la fin est surlignée, l'image devient une image externe d'un nouveau nœud enfant.

Lorsque vous utilisez la méthode copier-coller, l'image devient une image externe d'un nouveau nœud enfant.

Pour ajouter une image en tant qu'image externe du nœud sélectionné, utilisez les menus Édition > Nœud

avancé > Ajouter une image. Recherchez l'image que vous voulez ajouter, sélectionnez l'image et cliquez sur Ouvrir.

Pour mettre à l'échelle les images externes, survoler les bords de l'image et une boîte l'entourera. Cliquez et faites glisser pour mettre l'image à l'échelle. Vous ne pouvez mettre à l'échelle que les images externes. Les images internes ne sont pas modifiables.

Les icônes et les images créent une connexion entre le centre visuel et le centre du langage de votre cerveau. L'utilisation d'icônes et d'images dans vos cartes heuristiques crée des associations et des indications sur le contenu d'un nœud. Vous pouvez utiliser le jeu d'icônes existant pour créer votre propre système de codage tout en ajoutant d'autres images comme indices visuels.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





J'ai mentionné dans des articles précédents la possibilité de développer un système de codage pour vos cartes mentales. La mise en œuvre d'un système de codage peut se révéler laborieux. Mais Freeplane vous permet de créer des styles pour vos cartes. En utilisant les styles, vous créez le style une seule fois et vous l'utilisez aussi souvent que nécessaire. Vous pouvez prendre quelques minutes pour réfléchir à, et créer, les

styles dont vous avez besoin pour votre système de codage de couleurs et d'icônes. Une fois les styles créés, vous les sélectionnez dans une liste déroulante pour les appliquer aux nœuds.

### L'ÉDITEUR DE STYLE

L'éditeur de style est la zone où vous créez les styles. Il ressemble à une version réduite de la fenêtre prin-

cipale. Pour ouvrir l'éditeur à travers les menus, sélectionnez Mise en forme > Styles > Gérer les styles... Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier CTRL + F11.

### STYLES PAR DÉFAUT

Le modèle par défaut est livré avec un ensemble de styles par défaut dans 3 catégories.

### LES STYLES PRÉDÉFINIS

Les styles prédéfinis sont les styles système. Vous ne pouvez pas ajouter ou supprimer des styles dans cette liste. Vous pouvez toutefois modifier l'apparence de ces styles :

- La valeur par défaut est le style attribué aux nouveaux nœuds lorsque vous n'utilisez pas de style automatique.
- « Détails » est le style pour les détails du nœud.
- Les attributs sont des balises définies par l'utilisateur. J'expliquerai les attributs dans un prochain article.
- « Note » est le style de la fenêtre contextuelle de la note qui apparaît lorsque vous passez au-dessus d'un nœud avec des notes.

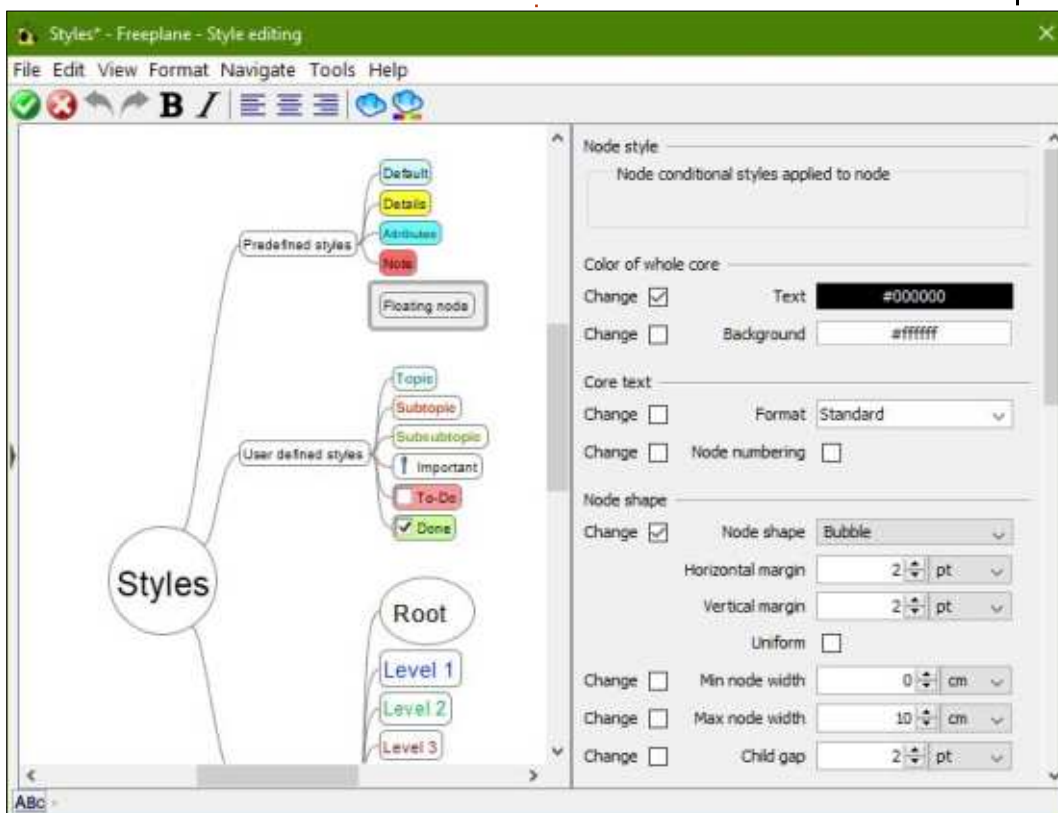
- « Nœud libre » est le style pour tout nœud libre (ou flottant).

### LES STYLES UTILISATEUR

Les styles définis par l'utilisateur sont là où vous ajoutez vos propres styles. Vous pouvez ajouter et supprimer des styles dans cette liste. Le modèle par défaut propose quelques styles définis pour vous. Vous pouvez les modifier ou les supprimer. L'astuce est d'en ajouter de nouveaux qui fonctionnent pour votre système de codage.

### LES STYLES AUTOMATIQUES PAR NIVEAU

Les styles de niveau sont un ensemble spécial. Vous pouvez automatiser les styles de niveau en sélectionnant l'une des mises en page automatiques. Le style de premier niveau se nomme Racine. Vous pouvez modifier le style Racine, mais vous ne pouvez pas le supprimer. La Racine est le nœud central de toutes les cartes. Par défaut, vous avez 11 niveaux. Vous pouvez ajouter et supprimer des niveaux selon vos besoins. Vous pou-





vez modifier les nœuds pour les adapter à votre système de codage.

## MODIFIER LES STYLES

Pour modifier un style, sélectionnez-le et utilisez le panneau d'outils sur le côté droit de la fenêtre. Ce panneau est le même que celui du programme principal. Vous pouvez définir les couleurs, le style du bord, et même créer un style avec un nuage. Le nœud libre par défaut est entouré d'un nuage rectangulaire. Vous pouvez également ajouter des icônes aux styles. Ouvrez la barre d'icônes en cliquant sur la flèche de la barre latérale sur le côté gauche de la fenêtre. Ou vous pouvez l'ouvrir à travers les menus Affichage > Contrôles > Barre d'Icônes. Cliquez sur une icône pour l'ajouter au style sélectionné.

L'affichage des styles est une carte en soi, mais vous ne pouvez pas créer d'enfants. Vous pouvez ajouter et supprimer des frères et sœurs aux styles utilisateur et aux styles de niveau. Les frères et sœurs ne sont pas ajoutés de la même manière que dans la fenêtre principale, comme détaillé ci-dessous.

## AJOUTER DES STYLES

Lors de l'ajout d'un nouveau style

défini par l'utilisateur, le style commence comme une copie d'un style existant. Vous pouvez créer un nouveau style défini par l'utilisateur à partir de n'importe quel style, y compris les styles prédéfinis et de niveaux. Après avoir sélectionné le style que vous souhaitez comme point de départ, utilisez les menus Mise en forme > Styles > Créer un style à partir de ce nœud. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le style et sélectionner Nouveau style dans le menu déroulant. Une boîte de dialogue vous demande un nom pour le nouveau style. Entrez le nom et cliquez sur le bouton OK. Le nouveau style s'affichera dans le groupe Styles définis par l'utilisateur.

Les styles de niveau fonctionnent un peu différemment. Lorsque vous ajoutez un niveau, il s'ajoute à la fin de la liste des niveaux. Pour ajouter un nouveau niveau, cliquez avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel style et sélectionnez Ajouter un style de niveau. Vous pouvez ajouter des niveaux dans les menus Mise en forme > Styles > Créer un style automatique de niveau. Lorsque vous ajoutez un niveau en cliquant avec le bouton droit de la souris, le format du style sur lequel vous avez cliqué n'est pas copié dans le nouveau niveau. Les nouveaux niveaux reçoivent

le formatage du style par défaut.

## SUPPRIMER DES STYLES

Vous pouvez supprimer un style défini par l'utilisateur qui n'est plus nécessaire. Tous les nœuds auxquels le style est appliqué auront le formatage du style supprimé. Pour supprimer un style défini par l'utilisateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le style et sélectionnez Supprimer le style défini par l'utilisateur. Vous pouvez également supprimer un style en le sélectionnant et en utilisant les menus Mise en forme > Styles > Supprimer le style défini par l'utilisateur.

Lorsque vous supprimez un style de niveau, Freeplane supprime le niveau numéroté le plus élevé. Comme pour les styles définis par l'utilisateur, tous les nœuds auxquels le style est appliqué auront le formatage de style supprimé. Pour supprimer un style de niveau, utilisez les menus Mise en forme > Styles > Supprimer le dernier style automatique de niveau. Ou vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur n'importe quel style et sélectionner Supprimer le style de niveau.

Une fois que vous avez fini de modifier les styles, cliquez sur le bouton

ton Valider pour enregistrer vos paramètres. Si vous souhaitez quitter l'édition sans enregistrer vos modifications, cliquez sur le bouton X.

## APPLIQUER DES STYLES AUX NŒUDS

La façon la plus simple d'appliquer un style est d'utiliser la liste déroulante de la barre d'outils principale. Les styles s'affichent dans le même ordre que dans l'éditeur de style. Vous pouvez obtenir la même liste en utilisant les menus Mise en forme > Appliquer un style. Après avoir sélectionné le style, Freeplane applique le style à tous les nœuds sélectionnés. Si vous sélectionnez un autre style, vous supprimez le style courant et appliquez le style sélectionné. Il est possible d'appliquer plus d'un style par le biais de styles conditionnels. Je parlerai des styles conditionnels dans mon prochain article.

L'utilisation des styles de niveau fonctionne un peu différemment. Les styles de niveau sont appliqués par la position du nœud sur la branche. Pour appliquer des styles de niveau, utilisez le menu Mise en forme > Style automatique. Vous pouvez appliquer les niveaux à tous les nœuds en sélectionnant Pour tous les niveaux.



Appliquez les niveaux à tous les nœuds sauf ceux de la fin en sélectionnant **Sauf pour les derniers niveaux**. Par défaut, **Désactivé** est sélectionné. **Désactivé** supprime tout formatage de style de niveau.

## AUTRES OPTIONS DE STYLE

Parfois, vous changerez un nœud auquel un style est appliqué et vous voulez appliquer ces changements au style. Utilisez les menus **Mise en forme > Styles > Enregistrer la mise en forme actuelle dans le style**. Ceci ajoute les changements de style et met à jour tous les nœuds avec ce style. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **ALT + R**.

À d'autres moments, vous changez un nœud et décidez de revenir au formatage du style. Utilisez les menus **Mise en forme > Styles > Supprimer la mise en forme**.

Avez-vous créé le meilleur ensemble de styles et voulez-vous l'utiliser dans une nouvelle carte ? Dans la nouvelle carte, utilisez **Mise en forme > Gérer les styles > Copier la mise en forme de...** pour importer le style d'une autre carte. Vous pouvez également le faire avec le raccourci clavier **CTRL + SHIFT + O**.

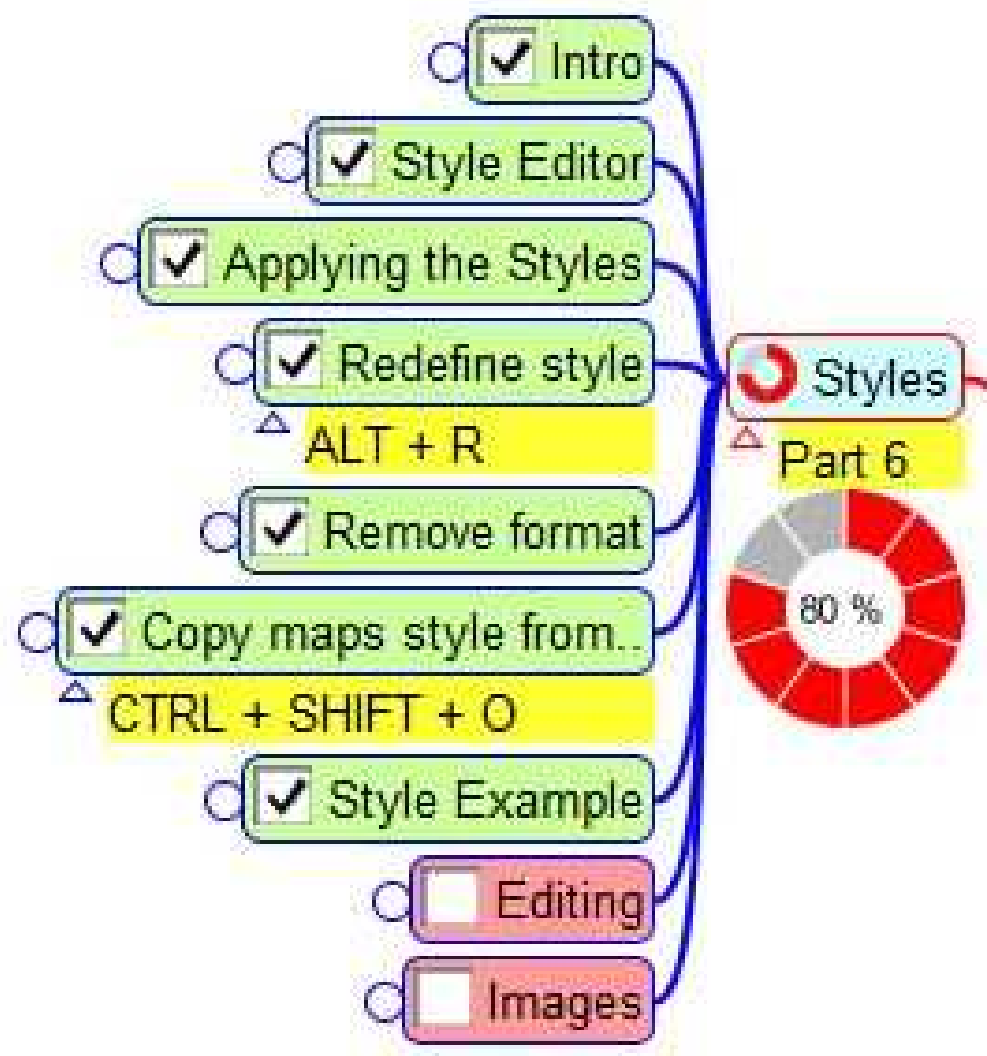
## EXEMPLE DE STYLE

Lorsque je crée une carte pour le brainstorming d'un projet d'écriture, je me retrouve avec une liste ou une

ébauche. Parfois, je commence, mais je n'y reviens pas avant des jours ou des semaines. Pour savoir où j'en suis dans le projet, je crée un style **TODO** et un style **Done**.

Le style **TODO** a un fond rouge clair et une icône de case à cocher vide. J'applique ce style à toutes les sections qui ne sont pas réalisées. Pour le style **Done**, j'applique un fond vert clair et une icône de case à cocher cochée. Quand une section est terminée, je passe du style **TODO** à **Done**.

Les styles vous permettent de concevoir votre système de codage en créant un style une seule fois et en l'utilisant plusieurs fois. Grâce à l'utilisation de styles, vous pouvez développer et modifier votre système de codage. La prochaine fois, je vous montrerai comment créer des styles conditionnels qui vous permettent d'appliquer plus d'un style à un nœud. Je vais aussi vous montrer comment sauvegarder un modèle avec tous vos styles, pour que vous puissiez les utiliser encore et encore.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





Lorsque vous créez des cartes heuristiques, vous ne voulez pas passer tout votre temps à formater des nœuds individuellement. Comme je l'ai montré dans la partie 6, les styles vous permettent de formater une fois et d'utiliser ce formatage plusieurs fois. Parfois, il est pratique d'appliquer plus d'un style à un nœud. Ou bien vous voulez appliquer un style en fonction du contenu, de la date de création ou de l'icône appliquée. Plutôt que d'appliquer les styles manuellement, les styles conditionnels appliquent les styles dans des conditions prédéfinies. Le style conditionnel peut s'appliquer à un nœud en particulier ou à une carte entière.

Une fois que vous avez créé tous vos styles, vous pouvez les enregistrer dans un modèle pour les réutiliser. Bien qu'il n'y ait pas d'option « Enregistrer comme modèle », il est possible d'enregistrer une carte dans un répertoire de modèles.

### CRÉER DES STYLES CONDITIONNELS

La première étape consiste à créer un style pour la condition à appliquer.

La partie 6 de cette série traite de la création des styles. Lors de la création du style conditionnel, tous les styles sont à votre disposition. Par exemple, vous pouvez créer un style qui renforce le texte et rend la police plus grande que la police par défaut.

Il existe des styles conditionnels pour des nœuds en particulier ainsi que pour l'ensemble de la carte. Les dialogues fonctionnent et s'affichent de la même façon pour les deux. Pour ouvrir la boîte de dialogue « Gestion des styles conditionnels », utilisez les menus Mise en forme > Styles > Styles conditionnels de carte... (ou de nœud...). Lorsque vous sélectionnez « Styles conditionnels de nœud... », les règles s'appliquent aux nœuds sélectionnés. « Styles conditionnels de carte » s'applique à tous les nœuds de la carte.

La boîte de dialogue affiche tous

les styles conditionnels définis. Si vous n'avez défini aucun style, la liste est vide. Il y a cinq boutons le long du côté droit, deux en bas et quatre colonnes.

Le bouton Nouveau crée un nouveau style conditionnel. Il y a un filtre Toujours qui est le style par défaut. Vous pouvez double-cliquer sur le style pour en sélectionner un autre. La condition Toujours est inutile avec les styles conditionnels de carte. Mais cette condition vous permet d'appliquer de nombreux styles à un nœud individuel ou à des nœuds sélectionnés.

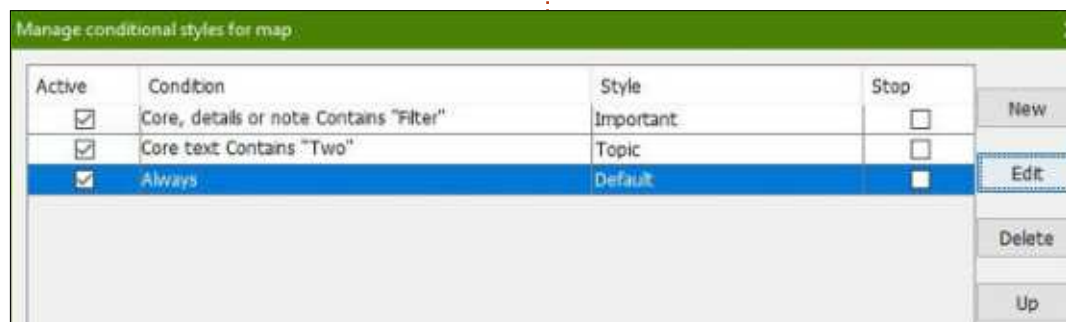
Le bouton Édition ouvre la boîte de dialogue Éditeur de filtre. L'Éditeur de filtre vous permet d'éditer le filtre de la condition actuellement sélectionnée. Ci-dessous, je vais traiter de l'Éditeur de filtre.

Cliquer sur le bouton Supprimer supprimera le style conditionnel sélectionné.

Les boutons Monter et Descendre vous permettent de réorganiser les styles conditionnels dans l'ordre où vous voulez qu'ils soit déclenchés. L'ordre peut modifier l'effet du style conditionnel sur le(s) nœud(s).

Chaque style a une colonne Active, avec la case cochée ; décochez cette case pour le désactiver, sans l'effacer. La condition est le filtre sélectionné dans l'Éditeur de filtre. Pour changer le filtre, cliquez sur le bouton Modifier pour ouvrir l'Éditeur de filtre. Le style est le style à appliquer lorsque la condition est remplie. Vous pouvez modifier le style en double-cliquant sur style pour obtenir une liste déroulante de tous les styles. La dernière colonne est la case à cocher Ne pas évaluer les styles suivants. Si vous cochez la case, le programme n'appliquera pas les conditions qui suivent dans la liste. C'est une façon de plus de conserver un style conditionnel sans le supprimer.

Au bas de la boîte de dialogue se





trouvent les boutons OK et Annuler. Cliquez sur le bouton OK pour accepter les modifications et fermer la boîte de dialogue. Le bouton Annuler annule tout changement et ferme la boîte de dialogue.

## L'ÉDITEUR DE FILTRE

Ouvrez l'éditeur de filtre en cliquant sur le bouton Modifier. Vous construisez vos conditions (ou filtres) directement dans l'éditeur. Les filtres deviennent les critères du style conditionnel. Les options pour créer ces filtres sont nombreuses et je n'essaierai pas de les couvrir toutes. Je vais donner des exemples pour montrer comment l'éditeur fonctionne.

En haut de la boîte de dialogue, vous avez trois menus déroulants. Ces menus permettent de construire un seul filtre. J'aime à penser que c'est comme construire une phrase. Le pre-

mier champ est le sujet du filtre. Dans ce menu déroulant, vous pouvez sélectionner les différents éléments d'un nœud, c'est-à-dire le texte principal, le texte détaillé, les notes. La liste déroulante du milieu est l'action du filtre, c'est-à-dire égale à, contient, supérieur à, inférieur à. Le dernier menu déroulant est le qualificatif. C'est le texte ou l'objet, comme une icône, avec lequel faire la correspondance. Ensemble, les trois boutons créent un filtre complet. Il y a deux cases à cocher sous les cases. Cocher la case Respecter la casse force le filtre à correspondre à la casse du texte dans la zone de qualification. Cochez Accepter les variantes fait correspondre un texte qui est proche du texte saisi, par exemple "fichiers" correspondra avec "fiches".

Les boutons situés à droite effectuent des actions sur les filtres créés. Le premier bouton est le bouton Ajouter. Il ajoute à la liste le filtre créé avec les menus déroulants. Le deuxième

me bouton annule le filtre sélectionné. Les deux boutons suivants sont activés en sélectionnant plus d'un filtre. Le troisième bouton combine les filtres sélectionnés avec une commande ET. Un ET activera la condition seulement lorsque les deux filtres sont vrais. Le quatrième bouton combine les deux filtres en une commande OU. Dans ce cas, la condition sera activée lorsque l'un ou l'autre des filtres est vrai. Le cinquième bouton, split, divise les filtres combinés avec ET ou OU en filtres individuels. Le sixième bouton supprime les filtres sélectionnés. Vous utilisez le septième bouton pour nommer un filtre. Les deux derniers boutons permettent de déplacer le filtre sélectionné vers le haut et le bas dans la liste.

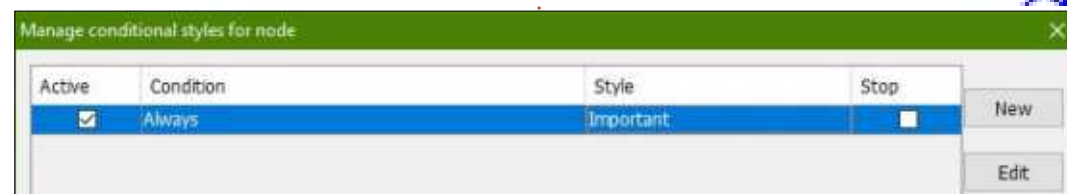
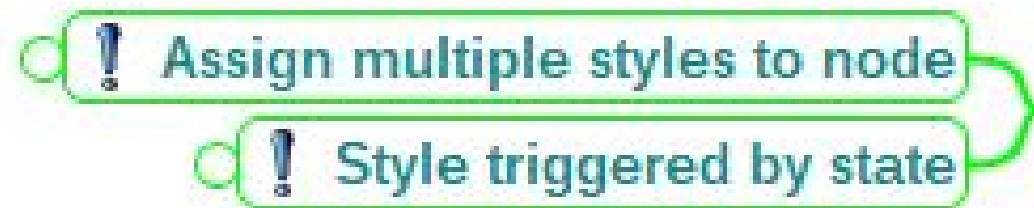
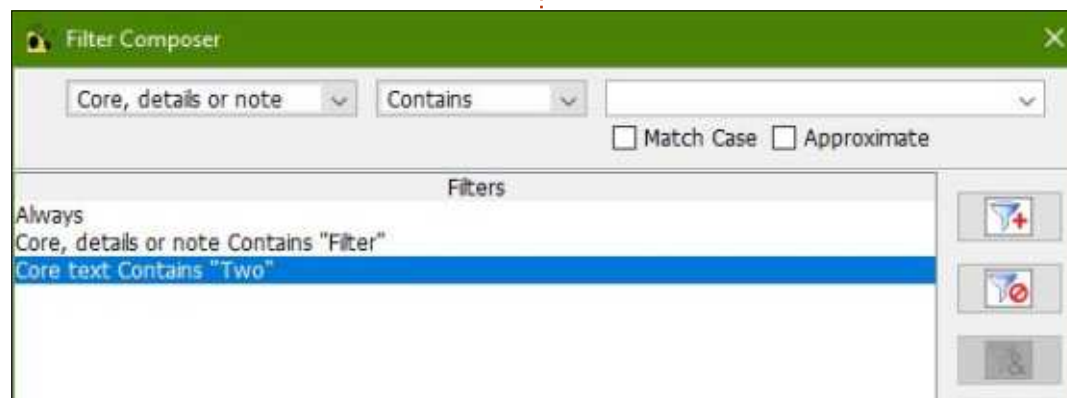
Il y a quatre boutons de commande le long du bas. Le bouton Va-

lider fait du filtre sélectionné la condition du style conditionnel édité. Pour ignorer vos modifications, cliquez sur le bouton Annuler. Vous pouvez écrire la liste des filtres dans un fichier en utilisant le bouton Enregistrer sous... Après avoir cliqué sur Enregistrer sous..., naviguez jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le fichier. Dans la zone de texte Nom du fichier, entrez un nom pour le fichier et cliquez sur Enregistrer. Le bouton Ouvrir vous permet d'ouvrir un fichier de filtre précédemment enregistré. Naviguez jusqu'à l'emplacement où le fichier a été enregistré, sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Ouvrir.

## EXEMPLES

### EXEMPLE 1

Le style conditionnel le plus sim-





ple est de régler un nœud pour qu'il ait plus d'un style. Dans notre exemple, nous allons assigner les styles Topic et Important à un nœud. Sélectionnez un nœud sur lequel appliquer les styles. Dans le menu déroulant Style de la barre d'outils principale, sélectionnez le style Topic. Suivez les menus Mise en forme > Styles > Styles conditionnels de nœud... Cliquez sur le bouton Nouveau. Ceci crée la condition par défaut Toujours. Double-cliquez sur le style par défaut et sélectionnez le style Important. Cliquez sur OK, et vous verrez que les deux styles ont été appliqués au nœud.

## EXEMPLE 2

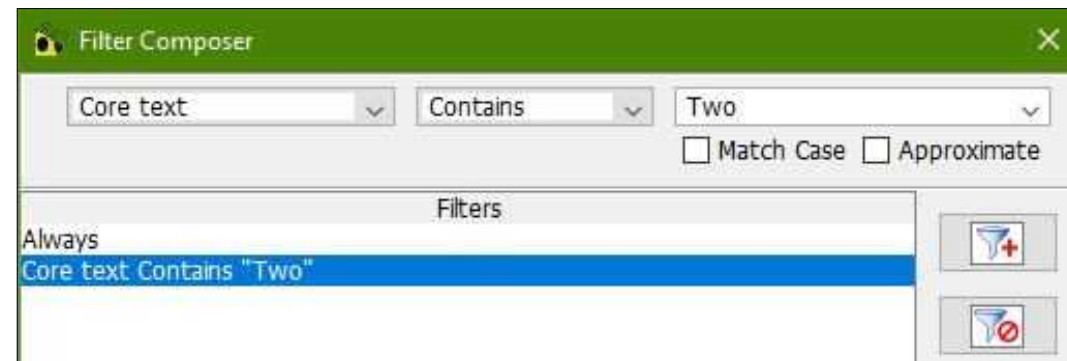
La vraie puissance des styles conditionnels est d'appliquer un style dans des conditions définies. Créez quatre nœuds appelés Un, Deux, Trois et Deux de plus. Suivez les menus Mise en forme > Styles > Styles conditionnels de carte... Cliquez sur Nouveau. Une fois la nouvelle condition sélectionnée, cliquez sur Édition. Dans la première case, sélectionnez Texte du nœud, laissez la deuxième à Contient, et saisissez "Deux" dans la troisième. Cliquez sur le bouton Ajouter. Une fois le filtre nouvellement créé sélectionné, cliquez sur le bouton Valider. Dans la liste déroulante Style du nouveau style conditionnel, sélectionnez le style Topic (sujet). Cliquez sur OK. Vous verrez que le style du sujet a été appliqué aux nœuds avec "Deux" dans le texte principal.

tionnée, cliquez sur Édition. Dans la première case, sélectionnez Texte du nœud, laissez la deuxième à Contient, et saisissez "Deux" dans la troisième. Cliquez sur le bouton Ajouter. Une fois le filtre nouvellement créé sélectionné, cliquez sur le bouton Valider. Dans la liste déroulante Style du nouveau style conditionnel, sélectionnez le style Topic (sujet). Cliquez sur OK. Vous verrez que le style du sujet a été appliqué aux nœuds avec "Deux" dans le texte principal.

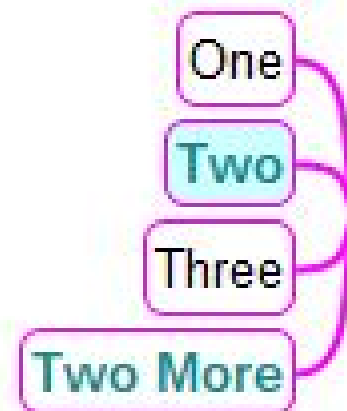
## MODÈLES

Une fois que vous avez créé vos styles et vos styles conditionnels, vous voudrez les enregistrer dans un modèle. Freeplane n'a pas d'option de menu pour enregistrer une carte comme modèle, vous devrez donc les enregistrer manuellement.

Tout d'abord, vous devez savoir où se trouve le répertoire des utilisateurs pour votre exemplaire de Freeplane. Utilisez les menus Outils >

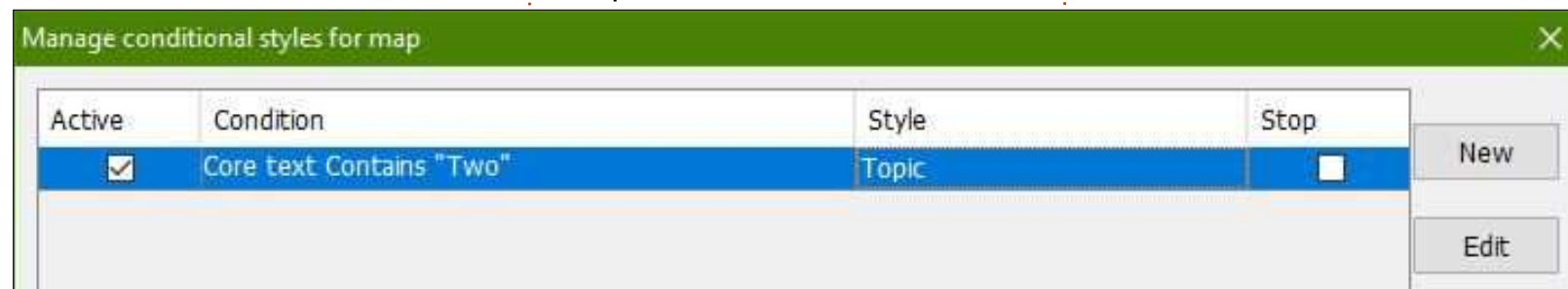


Ouvrir le dossier utilisateur. Notez l'emplacement du répertoire. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer votre carte comme modèle, enregistrez-la dans le répertoire Templates dans le répertoire utilisateur.



La prochaine fois que vous créerez une nouvelle carte, votre nouveau modèle apparaîtra dans la liste déroulante des modèles.

Les styles, les styles conditionnels et les modèles vous permettent de créer des cartes à l'aide de votre système de codage. Ils accélèrent le processus de création des nouvelles cartes. Vous pouvez créer différents modèles pour différents types de cartes.



**Elmer Perry** is est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





Le noyau du nœud est le point central d'un nœud. C'est ce qu'on voit à première vue. Bien que les couleurs, les images et les icônes permettent de définir votre code cartographique, il se peut que vous ayez besoin de plus que du texte brut. Vous pourriez avoir besoin de le formater d'une certaine façon. À l'aide de la section Texte du nœud du Panneau d'outils ou de propriétés, nous pouvons formater le texte de base. Nous pouvons afficher le texte sous forme de chiffres, de dates et d'heures, de formules mathématiques ou chimiques. En prime, nous pouvons formater les nœuds pour créer des liens avec d'autres nœuds, fichiers et sites Web.

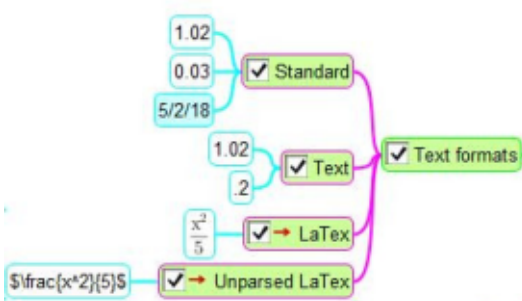
Pour vous rafraîchir la mémoire, vous trouverez le Panneau d'outils sur le côté droit de la fenêtre principale. Pour l'ouvrir, cliquez sur Affichage > Contrôles > Panneau de propriétés. Nous utiliserons le menu déroulant sous la section Texte calculé.

### TEXTE CALCULÉ

Les principaux formats de texte d'un nœud se répartissent en trois catégories : le texte, les nombres et

les dates. En sélectionnant les différents formats, vous pouvez forcer le texte de base à adopter un certain format.

### FORMATS DE TEXTE



#### Standard

Standard est le format par défaut. Si vous saisissez un numéro ou une date, il essaie de formater le texte. Pour les nombres, le format par défaut est #0.##### (expliqué ci-dessous). Si vous entrez une date, Standard la formatera comme M/j/aa (expliqué ci-dessous).

#### Texte

Si vous ne souhaitez pas que le formatage automatique Standard soit appliqué, vous pouvez sélectionner Texte. Le texte affiche les caractères

au fur et à mesure que vous les tapez sans formatage.

#### LaTeX

LaTeX est un langage de balisage utilisé pour la composition de documents techniques. LaTeX vous permet de créer et d'afficher des formules mathématiques et chimiques. Bien que le sujet de LaTeX dépasse le cadre de cet article, je vais vous donner un exemple et quelques références.

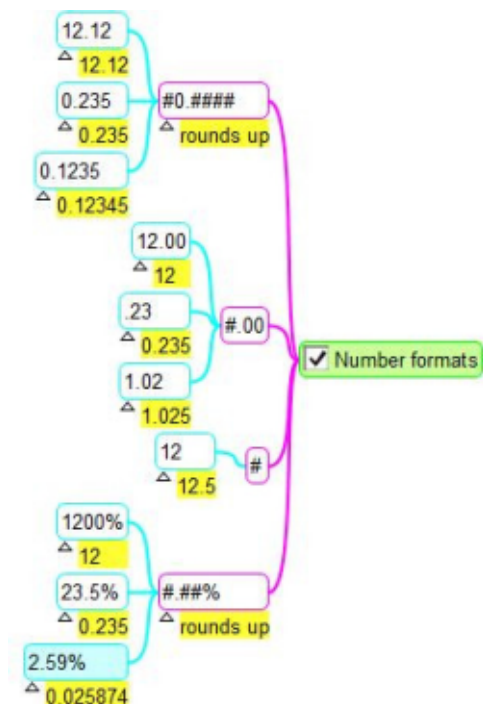
Après avoir défini le format d'un nœud sur LaTeX, vous pouvez utiliser le balisage LaTeX dans le texte principal. Si vous entrez  $\frac{x^2}{5}$ , vous obtenez la fraction affichée dans l'image. Lorsque vous commencez à taper, une nouvelle fenêtre apparaît. C'est l'éditeur LaTeX. La case à cocher « La touche Entrée valide la saisie » permet de fermer la fenêtre lorsqu'elle est cochée. Si cette case n'est pas cochée, vous devez cliquer sur OK pour enregistrer votre formule.

#### LaTeX non parsé

Freeplane utilise JLaTeXMath pour interpréter le balisage LaTeX. Ce module ne reconnaît pas toutes les balises LaTeX. Mais vous pouvez exporter

un document LaTeX en entier. Le format LaTeX non analysé marque le nœud comme LaTeX, mais ne tente pas de l'interpréter. Une fois que vous exportez votre carte, Freeplane transmettra le balisage au moteur d'exportation pour le rendu. Si le moteur d'exportation peut interpréter LaTeX, il le fera.

Pour plus de détails sur l'utilisation de LaTeX dans Freeplane : [http://freeplane.sourceforge.net/wiki/index.php/LaTeX\\_in\\_Freeplane](http://freeplane.sourceforge.net/wiki/index.php/LaTeX_in_Freeplane)





Pour un petit guide d'initiation à LaTeX :

<http://www.docs.is.ed.ac.uk/skills/documents/3722/3722-2014.pdf>

## LES FORMATS DE NOMBRES

Les formats de nombres sont des modèles pour créer des nombres. Le symbole # est un caractère de remplacement pour un chiffre s'il en existe un dans cette position. Un 0 est un caractère de remplissage pour un chiffre, et dans le cas où aucun chiffre n'existe, ce sera un zéro. Dans l'image d'échantillon, le nombre entré est affiché dans les détails du nœud.

#0.####

Ce motif placera un zéro avant la virgule décimale lorsqu'il n'existe pas de nombre entier. Si le cinquième chiffre après la virgule est égal ou supérieur à 5, le quatrième chiffre est arrondi au chiffre supérieur.

#.00

Ce motif aura toujours deux chiffres après la virgule décimale. Si le nombre n'a pas les deux chiffres après la virgule, il ajoute deux zéros. Le motif tronque tous les nombres de plus de trois chiffres après la virgule.

#

Ce modèle est pour les nombres entiers. Toute partie décimale du nombre est tronquée.

#.##%

Ce modèle convertira le nombre en pourcentage, multiplié par 100. Si la troisième position après la virgule est supérieure à 5, elle arrondit le nombre à la deuxième position.

## FORMATS DATE/HEURE

Les formats date/heure vous permettent d'afficher la date et l'heure de différentes manières. Bien entendu, vous pouvez toujours saisir la date et l'heure comme vous le souhaitez. Mais l'utilisation des formats date/heure crée une cohérence entre toutes vos dates sur la carte.

M/j/aa

Aussi connu sous le nom de date courte, ce format affiche le numéro du mois, le jour et l'année à deux chiffres. C'est le plus simple des formats de date : 8/2/18

MMM j, aaaa

Ce format indique l'abréviation du mois, le jour et une année à quatre chiffres. Le 2 août 2018.

M/j/aa HH:mm a

Ce format affiche la date et l'heure au format horloge 12 heures. 8/2/2018 1:59 PM.

aaaa-MM-jj

Ce format indique l'année à quatre chiffres, le mois à deux chiffres et le jour à deux chiffres. 2018-08-02.

aaaa-MM-jj HH:mm

Ce format affiche la date comme ci-dessus et l'heure en format 24 heures. 2018-08-02 13:59.

aaaa-MM-jj 'T' HH:mmZ

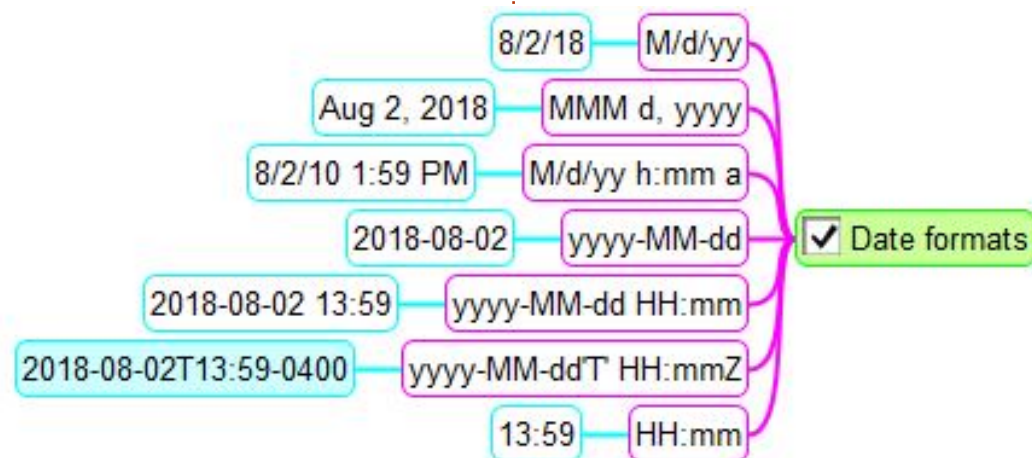
Ce format montre la date et l'heure selon le format précédent, mais avec le décalage du fuseau horaire par rapport au GMT. 2018-08-02T13:59-0400. REMARQUE : Le décalage horaire pour l'heure normale de l'Est des États-Unis est de GMT - 4 heures.

HH:mm

Affiche l'heure sous la forme d'une horloge 24 heures. 13:59.

## LES HYPERLIENS DANS FREEPLANE

Les hyperliens dans Freeplane vous permettent de relier des nœuds à d'autres nœuds, fichiers, dossiers, pages Web et éléments de menu. Les hyperliens sont une autre façon de montrer une relation entre deux nœuds. Lorsque vous faites de la recherche, les liens peuvent vous aider en vous reliant à des documents, des dossiers de projet ou des pages Web. Les liens deviennent des références numériques vers d'autres informations.





## Lien vers un autre nœud

La première méthode est celle de l'ancrage. Faites un clic droit sur le premier nœud, puis Lien et cochez la case à gauche de Mémoriser le nœud. Faites un clic droit sur le second nœud, puis Lien > Créer un lien dans le nœud mémorisé ou Créer un lien dans le nœud courant. Pour placer le lien sur le nœud mémorisé (l'ancrage), cliquez sur Créer un lien dans le nœud mémorisé. Créer un lien dans le nœud place le lien sur le second nœud. Cette méthode fonctionne bien pour des nœuds assez éloignés l'un de l'autre sur une grande carte.

La seconde méthode est celle de l'hyperlien local. Sélectionnez les nœuds que vous voulez relier. Faites un clic droit et sélectionnez Lien > Lien vers un nœud. Quand vous reliez deux nœuds de cette façon, le lien va du premier lien sélectionné vers le second.

## Liens externes

Le moyen le plus rapide d'ajouter un lien externe est la méthode glisser-déposer. Lorsque vous faites glisser-déposer sur un nœud, le lien vers l'objet externe est ajouté en tant qu'enfant du nœud. Vous pouvez glisser-déposer des fichiers, des dossiers et des URL Web. Le nom du fichier, du dossier ou de l'URL devient le texte de

base du nœud. Vous pouvez modifier le texte principal sans affecter le lien.

Lorsque vous voulez que le lien soit ajouté au nœud sélectionné, utilisez la méthode du menu. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nœud, puis Lien > Lien vers un fichier. Une boîte de dialogue s'ouvre. Naviguez jusqu'au fichier ou dossier que vous voulez lier. Sélectionnez le fichier et cliquez sur le bouton Ouvrir. Vous pouvez utiliser les touches de raccourci CTRL + MAJ + K. Pour ajouter une URL au nœud sélectionné, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis Lien > Lien libre.../Modifier lien existant... Collez l'URL dans la zone de texte et cliquez sur le bouton OK. Vous pouvez aussi utiliser le raccourci CTRL + K.

## Liens de courriel

Pour ajouter un lien mail, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nœud, puis Lien > Lien libre.../Modifier lien existant... Dans la zone de texte, tapez mailto: et l'adresse e-mail de la personne, comme dans mailto:person@domain.com. Cliquez sur le bouton OK pour enregistrer. Une icône d'enveloppe est ajoutée au nœud. Cliquez sur l'icône pour créer un nouvel email avec l'adresse email dans le champ À :

## Lien vers un élément de menu

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nœud, puis Lien > Ajouter un lien hypertexte à l'élément de menu. Sélectionnez l'élément de menu dans la liste et cliquez sur OK. L'icône de l'élément de menu est ajoutée au nœud. En cliquant sur l'icône, vous activez l'option de menu.

## Modifier/Supprimer des hyperliens

Pour modifier ou supprimer l'hyperlien sur un nœud, cliquez avec le bouton droit de la souris puis Lien > Lien libre.../Modifier lien existant... Pour supprimer le lien, effacez le texte de la zone de texte et cliquez sur le bouton OK. Si vous devez modifier le lien, modifiez le texte dans la zone de texte pour que le lien soit correct. Cliquez sur le bouton OK pour enregistrer.

## RÉFLEXION FINALE SUR LES URL

Une dernière note sur les liens Web. Vous pouvez saisir l'URL comme texte principal. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nœud, puis Lien > Créer un lien hypertexte à partir du nœud. Ceci utilisera n'importe quelle URL dans le texte pour créer un lien. S'il y a plusieurs URL dans le texte, cela ne convertira que la première.

Le formatage de texte de base vous permet de contrôler la façon dont le texte s'affiche dans un nœud. Vous pouvez utiliser les options de texte, y compris LaTeX, pour créer des formules. Les formats des nombres vous permettent de contrôler l'affichage des nombres, y compris l'arrondi des nombres. Vous pouvez formater les dates avec les nombreux formats date/heure. Les hyperliens vous permettent de connecter des nœuds, des fichiers, des dossiers, des éléments de menu et des pages Web.



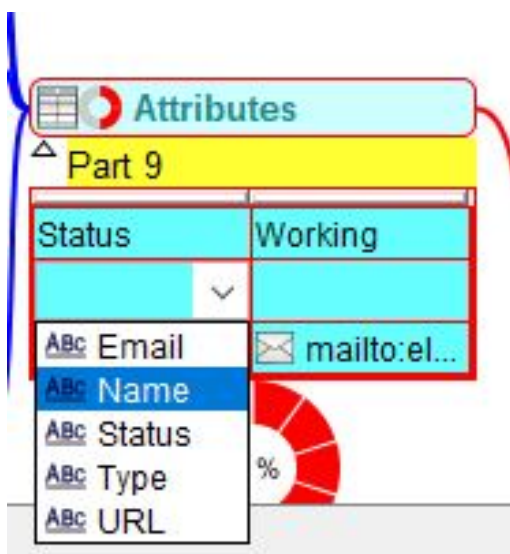
**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





Lors de la construction d'une carte, je trouve souvent utile de baliser ou de marquer un nœud. Ceci est particulièrement utile lorsque ma carte concerne un projet ou un groupe de projets. La fonction des attributs de Freeplane fait l'affaire, car elle vous permet de créer une paire propriété/valeur. Freeplane garde la trace de ces attributs et des valeurs que vous leur attribuez. Vous pouvez même verrouiller la liste des valeurs possibles pour certains attributs. Dans cet article, j'explorerai l'utilisation des attributs.

### AJOUT ET MODIFICATION D'ATTRIBUTS



Il existe plusieurs méthodes pour ajouter et modifier des attributs. La plus utile est Édition > Nœud avancé > Modifier les attributs. Vous pouvez également trouver Modifier les attributs dans le menu contextuel par un clic droit. Enfin, vous pouvez utiliser les touches de raccourci ALT + F9. Si le nœud sélectionné n'a pas d'attributs, Freeplane ajoute une paire vide. Le champ de gauche correspond à l'attribut et le champ de droite à la valeur. Vous pouvez saisir un nouveau nom d'attribut ou utiliser la flèche déroulante pour sélectionner un attribut existant. Vous pouvez taper une valeur dans le champ de droite ou appuyer sur la touche ENTRÉE pour obtenir une liste déroulante. La liste comprend les valeurs déjà affectées à l'attribut.

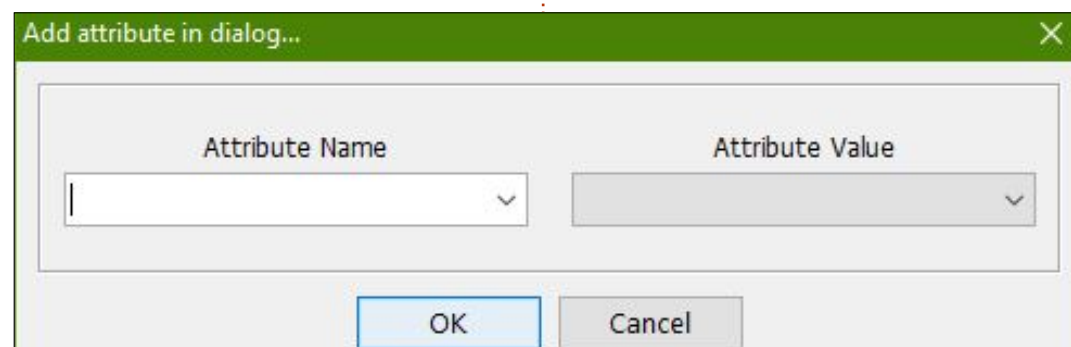
Si des attributs sont affectés au nœud sélectionné, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour vous déplacer dans le tableau. Vous pouvez modifier l'attribut en utilisant la liste déroulante ou en tapant un nouveau nom d'attribut. Lorsque vous modifiez la valeur, appuyez sur la touche ENTRÉE pour obtenir une liste déroulante des valeurs affectées ou saisissez une nouvelle valeur.

Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans le tableau, vous obtenez un menu contextuel. L'option « Ajuster la largeur » permet d'ajuster la largeur des colonnes du tableau pour qu'elle corresponde au texte le plus long de la colonne. « Nouvel attribut » crée une ligne pour que vous puissiez ajouter un attribut au nœud. « Supprimer » supprime l'attribut sélectionné du nœud. Haut et Bas vous déplacent vers le haut et vers le bas dans les lignes d'attributs. (Vous pouvez faire la même chose avec les touches fléchées haut et bas.) Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une valeur du tableau, vous obtenez un menu contextuel qui permet d'ajouter des hyperliens. Vous pouvez ajouter un lien en choisissant un fichier ou en tapant l'URL/chemin. Vous pouvez également ajouter un lien vers un nœud. Vous pouvez utiliser la méthode mailto décrite dans la partie 8.

Appuyez sur la touche Échappe pour quitter le mode édition ou sélectionnez un autre nœud.

Lorsque vous ajoutez un attribut à un nœud, les menus Affichage > Attributs déterminent leurs affichages. « Afficher les attributs sélectionnés » n'affichera que les attributs marqués comme sélectionnés. Plus tard, je vous montrerai comment régler la balise select. Pour afficher tous les attributs sous chaque nœud, sélectionnez « Afficher tous les attributs ». « Masquer tous les attributs » n'affichera aucun attribut. Utilisez « Afficher tous les attributs » pour afficher l'icône des attributs sur le noyau du nœud. Si vous survolez un nœud avec des attributs, tous les attributs s'afficheront dans une fenêtre pop-up.

Une autre façon d'ajouter des attributs est d'utiliser une boîte de dia-





logue. Utilisez les menus Édition > Nœud avancé > Modifier les attributs dans une nouvelle fenêtre... La boîte de dialogue comporte deux listes déroulantes et deux boutons. Dans la liste déroulante Nom, vous pouvez sélectionner un attribut existant ou saisir un nouveau nom. La liste déroulante Valeur vous permet de sélectionner une valeur existante ou d'en saisir une nouvelle. Cliquez sur le bouton OK pour affecter l'attribut au nœud sélectionné ou sur le bouton Annuler pour annuler.

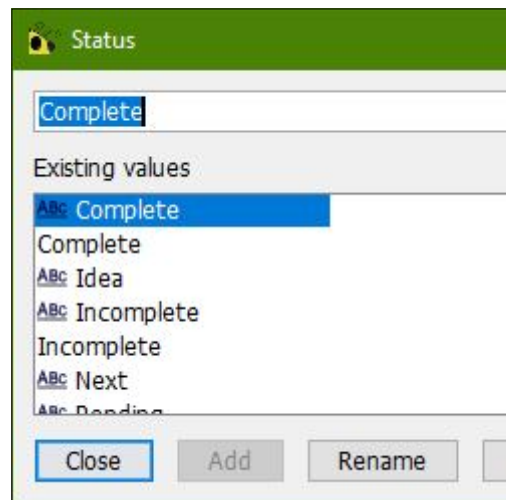
Pour copier les attributs sur un nœud sélectionné, utilisez Édition > Nœud avancé > Copier les attributs. Sélectionnez le nœud dans lequel vous voulez copier les attributs. Pour coller les attributs, utilisez Édition > Nœud avancé > Coller les attributs. Il n'est pas possible de copier les attributs sélectionnés. Vous copiez tous les attributs du nœud.

## GESTIONNAIRE D'ATTRIBUTS

Le Gestionnaire d'attributs vous permet d'ajouter, de supprimer et de modifier les attributs et les valeurs de la carte. La boîte de dialogue du gestionnaire est un guichet unique pour la gestion des attributs d'une carte. Vous pouvez spécifier les attributs qui sont sélectionnés et ceux qui ne le

sont pas. Pour ouvrir le Gestionnaire d'attributs, utilisez Édition > Nœud avancé > Gestionnaire d'attributs...

Il y a quatre colonnes en haut de la boîte de dialogue : Attributs, Sélectionner ce qui est visible, Sélection réduite et Modifier. La colonne Attributs liste les attributs actifs de la carte. Vous pouvez cocher la colonne Sélectionner ce qui est visible pour modifier l'affichage de l'attribut dans le nœud. Si cette case est cochée, l'attribut s'affichera sous le nœud. Si cette case n'est pas cochée, l'attribut n'apparaît que lorsque vous passez au-dessus du nœud. Cela dépend des paramètres de vue de l'attribut. Sélection réduite verrouille les valeurs



de cet attribut sur celles qui se trouvent déjà dans la carte. Utilisez le bouton Modifier pour modifier la liste des valeurs.

La boîte de dialogue Modifier contient une liste des valeurs actuelles, une zone de texte et des boutons Ajouter, Renommer et Supprimer. Pour ajouter une valeur, tapez la nouvelle valeur dans la zone de texte et cliquez sur le bouton Ajouter. Pour renommer une valeur, sélectionnez la valeur à modifier, effectuez la modification et cliquez sur le bouton Renommer. Vous supprimez une valeur en la sélectionnant et en cliquant sur le bouton Supprimer. Cliquez sur le bouton Fermer pour revenir à la boîte de dialogue Gestionnaire des attributs.

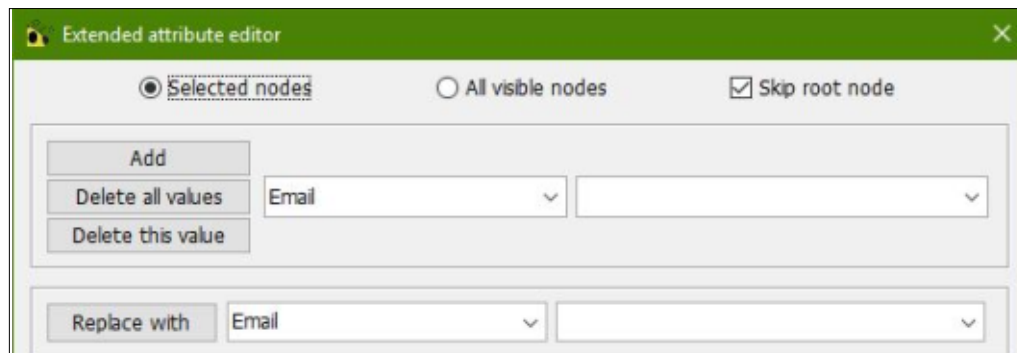
Quatre boutons se trouvent en bas de la boîte de dialogue du Gestionnaire d'attributs. Le bouton OK enregistre vos modifications et ferme la boîte de dialogue. Cliquez sur le bouton Appliquer pour enregistrer vos paramètres sans fermer la boîte de dialogue. Le bouton Annuler ferme la boîte de dialogue et annule toute modification. Le bouton Importer carte

ouvre une boîte de dialogue qui vous permet d'importer des attributs et des valeurs depuis n'importe quelle carte ouverte. Sélectionnez les attributs et les valeurs que vous voulez importer et cliquez sur le bouton OK. Cliquez sur le bouton Annuler pour fermer la boîte de dialogue sans importer d'attribut.

La première entrée dans le gestionnaire est Tous les attributs. Cette entrée permet d'effectuer des modifications relatives à tous les noms d'attributs. Les autres lignes vous permettent de traiter les valeurs d'attributs spécifiques. Si vous cochez la case Sélectionner ce qui est visible, tous les attributs sont visibles sous le nœud. Décocher cette option permet d'afficher tous les attributs uniquement lorsque la souris passe au-dessus d'un nœud. Sélection réduite verrouille l'ajout d'un attribut quel qu'il soit sauf dans le gestionnaire. La fonction Modifier vous permet d'ajou-







ter et de supprimer des attributs de la carte actuelle. Il fonctionne de la même manière que le dialogue des valeurs, mais vous ajoutez et supprimez des attributs au lieu de valeurs.

## RECHERCHER ET REMPLACER UN ATTRIBUT

Dans les menus, Édition > Nœud avancé > Modifier les attributs... fait apparaître l'éditeur d'attributs étendu. Les deux cases d'option en haut déterminent les nœuds affectés par votre recherche et remplacent les requêtes. Vous pouvez choisir parmi Nœuds sélectionnés et Tous les nœuds visibles. La case à cocher Ignorer le nœud racine détermine si le nœud racine doit être inclus dans la recherche. Deux ensembles de listes déroulantes vous permettent de sélectionner ou d'entrer des paires d'attributs/de valeurs. Le bouton Ajouter applique la paire d'attributs supérieure aux nœuds indiqués. Pour supprimer un attribut donné du nœud, sélectionnez-le dans

la paire supérieure et cliquez sur le bouton Supprimer toutes les valeurs. Le bouton Supprimer cette valeur supprimera uniquement l'attribut/la valeur de la paire supérieure. Le bouton Remplacer par remplacera la paire supérieure par la paire inférieure. Le bouton Fermer ferme la boîte de dialogue.

## ATTRIBUT À PARTIR DU STYLE

Dans l'éditeur de style, vous pouvez ajouter des attributs à un style. Lorsque vous affectez un nœud au style, les attributs ne sont pas ajoutés au nœud. Vous appliquez les attributs de style via Édition > Nœud avancé > Ajouter des attributs par style. Ceci suppose que le nœud est affecté à un style et que le style possède des attributs. Dans l'éditeur de style, vous trouverez les options d'attribut dans le menu Édition > Extensions des nœuds.

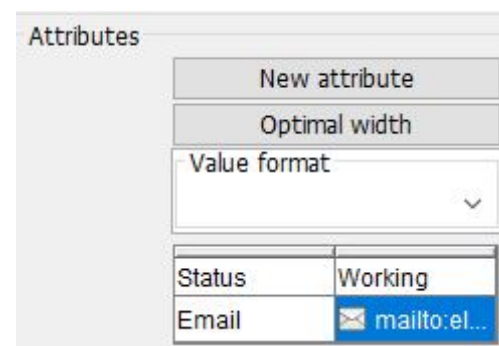
## SUPPRIMER DES ATTRIBUTS

Dans les menus Édition > Nœud

avancé > Supprimer les attributs, vous avez des options pour Supprimer le premier attribut, Supprimer le dernier attribut, et Supprimer tous les attributs.

## PANNEAU D'OUTILS

Dans le Panneau d'outils avec l'onglet Calendrier et attributs, vous trouverez un autre endroit pour ajouter



des attributs aux nœuds. Mais dans le panneau, vous obtenez une fonctionnalité que l'on ne trouve nulle part ailleurs, la possibilité de formater les valeurs des attributs.

La section Attributs se trouve en bas de l'onglet. Le bouton Nouvel attribut ajoute un attribut au nœud sélectionné. La largeur optimale fonctionne de la même manière qu'ailleurs. Le format Valeur ouvre une liste de formats. Vous en reconnaîtrez plusieurs dans l'article sur la mise en forme du texte de base (Partie 8). Sélectionnez un

format à appliquer à la valeur de l'attribut. Le format est appliqué uniquement à la valeur actuellement sélectionnée.

Les menus du clic droit sont les mêmes que ceux de l'édition des attributs en ligne.

## FILTRAGE ET RECHERCHE DES NŒUDS PAR ATTRIBUTS

Dans la barre d'outils du filtre ou dans le compositeur de filtre, les noms des attributs s'affichent dans la liste déroulante de gauche (Ndt : outil Recherche des nœuds...). La liste déroulante de droite permet de sélectionner des valeurs définies. Sélectionnez l'opérateur de comparaison dans la liste déroulante du milieu. Toutes les opérations de comparaison prennent en compte le type de données des valeurs (texte, date, heure, nombre). La barre d'état indique le type de la valeur sélectionnée.

Les attributs sont un excellent moyen de baliser et d'identifier les nœuds dans un but précis. Vous pouvez ajouter des attributs en ligne ou via le Gestionnaire d'attributs. Dans le Panneau d'outils, vous avez la possibilité de formater les valeurs dans l'onglet Calendrier et attributs.





Il se trouve que j'utilise moi-même Freeplane pour écrire, pour mes tâches et mes projets. Une fois qu'une carte a atteint une certaine taille, il est difficile d'en voir l'ensemble d'un seul coup. Je peux réduire l'échelle jusqu'à ce que j'aperçoive ma carte mentale en entier, mais je ne peux plus lire le texte ou identifier les icônes. J'ai besoin d'être capable de me souvenir du nœud qui est à l'autre bout de la carte. Vous savez, celui à propos de l'article à rendre demain. Heureusement pour moi, Freeplane a une fonctionnalité de gestion du temps qui me permet d'ajouter des dates et des mémos. Maintenant, je fais les choses dans les temps.

### GESTION DU TEMPS

Les fonctionnalités de gestion du temps créent des rappels et ajoutent des dates aux nœuds et aux attributs. Pour accéder au dialogue principal de gestion du temps, utilisez les menus Outils > Ouvrir le calendrier. Le dialogue Gestion du temps apparaîtra à l'écran. Ce dialogue vous permet de le garder ouvert tout en travaillant sur votre carte. Ceci veut dire que vous pouvez laisser ce dialogue ouvert si vous avez besoin d'y accéder souvent.

Un calendrier de trois mois juxtaposés remplit le haut du dialogue. Le mois central contrôle les deux autres. La première fois que vous ouvrez le

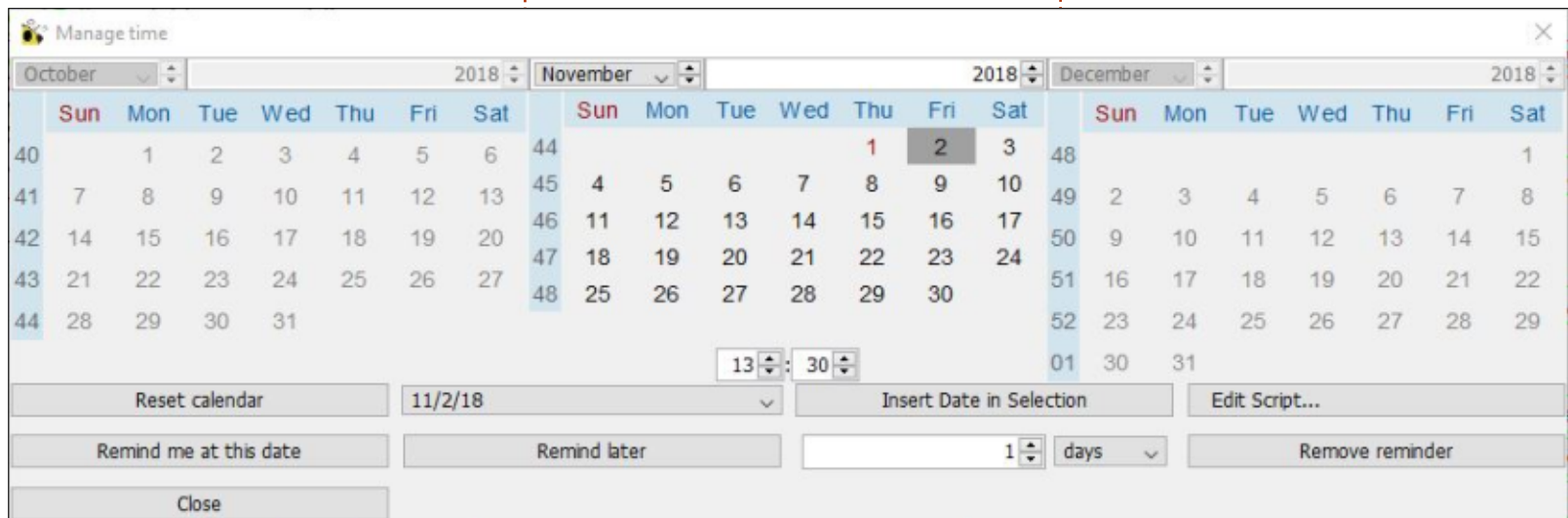
dialogue, il est placé par défaut à la date du jour. L'horloge en bas est par défaut au fuseau horaire du lieu. Vous pouvez utiliser la liste déroulante mensuelle pour sélectionner un autre mois et le champ à curseurs pour changer l'année. À gauche, se trouve le mois précédent, et, à droite, le mois suivant le mois central. Les mois à droite et à gauche ne sont là que comme références. Vous ne pouvez ni les modifier, ni les sélectionner. Les nombres à gauche de chaque mois sont les numéros des semaines de l'année.

Il y a trois contrôles en lien avec les dates. Le bouton Aujourd'hui remplace le mois du milieu et l'horloge à l'horodatage de l'ordinateur. L'horloge est

sur 24 heures, sans AM ni PM. Les deux autres boutons s'occupent de l'insertion de la date/l'heure dans la carte. Dans la liste déroulante, vous pouvez sélectionner le format de la date et l'heure. Le bouton « Insérer la date » positionne la date et l'heure sur la carte dans le format sélectionné. Vous pouvez insérer la date et l'heure dans le texte principal ou comme une valeur d'attribut. Je vous montrerai plus loin la façon la plus rapide que j'ai trouvée pour ajouter la date dans la valeur d'un attribut.

Le dernier bouton de la première ligne est « Modifier le script... ». Un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre d'édition du script. Après avoir écrit le code, cliquez sur le bouton OK pour attacher le script au rappel. La commande s'exécute quand le rappel s'active. La création des scripts est un sujet pour un autre article. Pour l'instant, sachez que c'est ici que le script est attaché à un rappel.

La ligne de boutons suivante est liée aux rappels. Les rappels sont la clé du système de gestion du temps. Quand un rappel est placé sur un nœud, vous recevez une alerte quand





ce rappel devient actif. Sa façon de vous alerter dépend des réglages dans les préférences.

Le bouton « Créer l'alerte » crée dans les nœuds sélectionnés un rappel pour les date et heure du mois central. Sélectionnez la date, ajustez l'heure à celle où vous voulez avoir une alerte et cliquez sur le bouton. Si vous passez au-dessus d'un nœud ayant un rappel, le rappel sera affiché dans un texte pop-up. Freeplane ajoute aussi l'icône horloge au nœud.

Le bouton « Rappeler », le compteur numérique rotatif et la liste déroulante fonctionnent ensemble pour créer un rappel qui est décalé par rapport à la date en cours dans le mois du milieu. La liste déroulante est une liste de durées : minutes, heures, jours, semaines, mois et années. Entrez le quantité de la durée affichée dans le compteur numérique rotatif. Quand vous cliquez sur le bouton « Rappeler », Freeplane ajoute un décalage d'alerte d'après la durée choisie, basée sur la date et l'heure affichée au centre du calendrier.

« Supprimer l'alerte » efface le rappel du nœud courant. Utilisez aussi ce bouton pour acquitter une alerte du rappel.

GESTION DES TÂCHES

Après avoir créé de nombreuses tâches, c'est bien d'avoir un endroit pour les organiser et les utiliser. Freeplane vous fournit un dialogue où vous pouvez travailler sur vos rappels. Ouvrez le dialogue via le menu Outils > Afficher le liste des alertes.

Le dialogue présente une liste des tâches présentes sur la carte. Le dialogue possède 7 colonnes :

- Date - Le jour et l'heure du rappel.
- Texte - le texte principal du nœud qui a ce rappel.
- Icônes - Les icônes attachées à ce nœud.
- Créé - Le jour et l'heure où le nœud a été créé.
- Modifié - Le jour et l'heure de la dernière modification du nœud.
- Détails - Le texte des détails du nœud.
- Notes - Le texte des notes du nœud.

Vous pouvez trier la liste sur n'importe quelle colonne en cliquant sur le nom de la colonne. Le premier clic triera la liste par ordre croissant. Le second clic la triera par ordre décroissant. Les clics suivants basculent d'un ordre de tri à l'autre.

Le champ Rechercher peut vous aider à réduire une longue liste. Pendant que vous saisissez, les rappels vont se réduire à ceux qui correspondent au texte saisi. Si vous cochez la case Respecter la casse, Freeplane prendra en compte les minuscules et majuscules. La case à cocher Expression régulière vous permet d'inclure des expressions régulières dans votre recherche.

Remplacer vous permet de remplacer le texte du champ Rechercher par celui du champ Remplacer. Par exemple, vous voulez remplacer Menu par Menus dans toutes les occur-

rences. Vous taperez alors Menu dans le champ Rechercher et Menus dans le champ Remplacer. Quand vous appuierez sur le bouton Tout remplacer, Freeplane remplacera Menu par Menus dans toutes les occurrences. Après n'avoir sélectionné que certaines des lignes trouvées, vous pouvez appuyer sur le bouton Remplacer la sélection pour ne faire le remplacement que sur ces nœuds. Le champ texte Remplacer a aussi une case à cocher Expressions régulières.

Le bouton Exporter les nœuds sélectionnés exportera les nœuds sélectionnés vers une nouvelle carte. Vous pouvez l'utiliser pour créer un nouveau fichier basé sur des rappels particuliers. Le bouton Aller à fermera le dialogue et surlignera le nœud sélectionné. Le bouton Fermer sortira de la boîte de dialogue.

Avec le menu Outils > Supprimer

Find

Match Case ☐

Regular expressions ☐

Replace

Regular expressions ☐

Date /	Text	Icons	Created	Modified	Details	Notes
Nov 2, 2018 1:30:31 PM	70th Ave SS EasyC...		Nov 1, 2018 1:39:43 PM	Nov 1, 2018 1:42:09 PM		
Nov 5, 2018 10:00:00 AM	Coolbox Follow-up		Oct 31, 2018 6:18:36 PM	Oct 31, 2018 6:20:02 PM		
Nov 5, 2018 10:30:31 AM	Caraway Boat & RV...		Nov 1, 2018 1:48:55 PM	Nov 1, 2018 1:55:13 PM		
Nov 8, 2018 10:00:31 AM	Twin City CORE only		Nov 1, 2018 1:57:50 PM	Nov 1, 2018 1:59:07 PM		

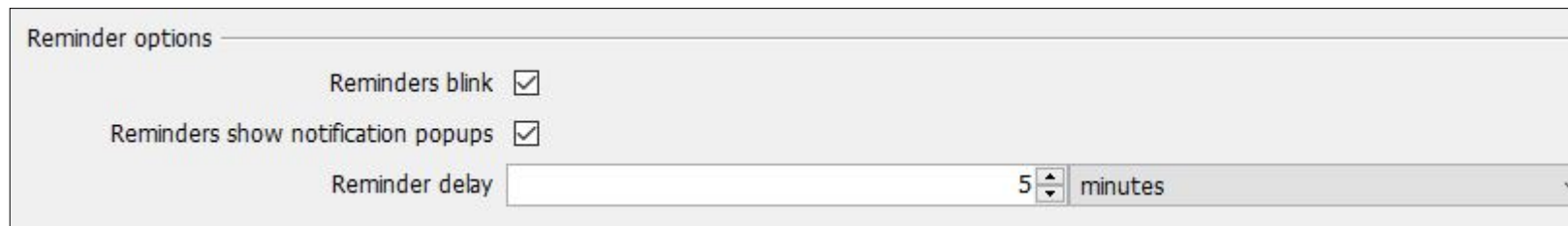
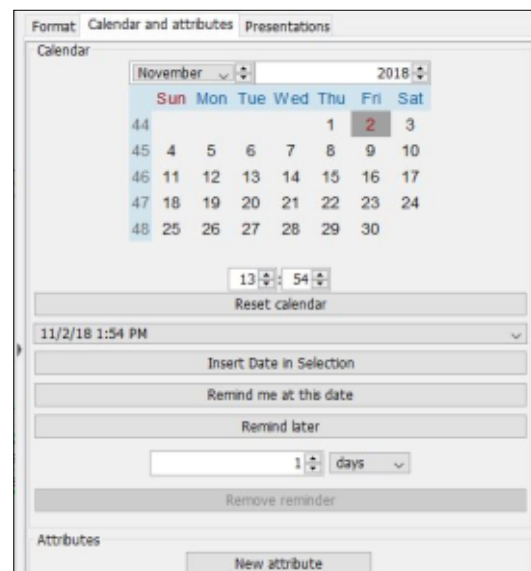


l'alerte, vous pouvez enlever un rappel sans ouvrir le dialogue de Gestion du temps.

## PANNEAU DES OUTILS

Dans le panneau des outils, il y a un onglet pour le Calendrier et ses attributs. Vous trouvez là un calendrier par mois qui se comporte comme le mois central du dialogue de Gestion du temps. Tous les boutons et les listes déroulantes fonctionnent de la même façon que dans le dialogue. Leur présence dans le panneau des outils donne un accès rapide pour ajouter une date ou créer un rappel.

Je trouve que le panneau des outils est la façon la plus rapide d'ajouter une date dans la valeur d'un attribut. Ouvrez l'onglet Calendrier et



Attributs du panneau des outils. Réglez la date et l'heure et choisissez le format. Dans la section Attributs, cliquez sur Nouvel attribut. Sélectionnez un nom d'attribut existant dans la liste déroulante ou saisissez un nouveau nom. Sélectionnez la cellule Format de la valeur et appuyez sur Entrée. Cliquez sur Date dans le champ de sélection. Appuyez à nouveau sur Entrée pour sauvegarder la valeur.

## PRÉFÉRENCES

Dans les Préférences de Freeplane se trouvent les contrôles du comportement des rappels. Les réglages sont situés dans le menu Outils > Préférences. Vous trouvez les options des rappels dans l'onglet Comportement. La case à cocher Clignotement des rappels fait clignoter le rappel quand il s'active. Pour faire afficher

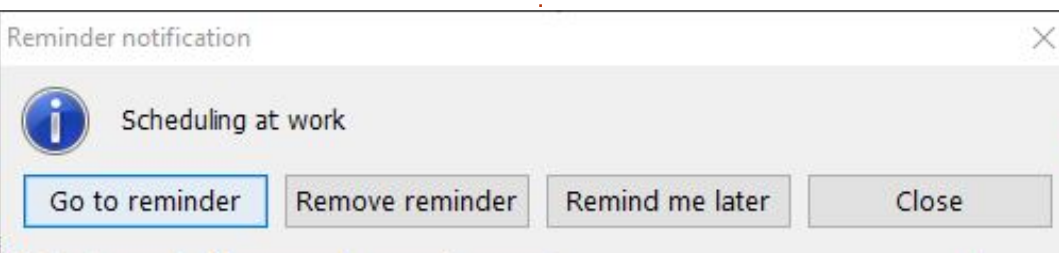
une fenêtre pop-up lors d'un rappel, cochez la case « Fenêtre de notification lors des rappels ». Le Délai d'alerte montre le délai avant le prochain rappel quand vous cliquez sur le bouton « Rappeler plus tard » dans le pop-up du rappel. Réglez la quantité et l'unité de temps de ce délai. Les unités de temps sont les ms (millisecondes), secondes, minutes, heures, jours et semaines.

Si vous cochez la case pour avoir une fenêtre pop-up de notification, une fenêtre pop-up s'affiche quand un rappel est activé. Le pop-up vous propose quatre options :

- « Ouvrir le rappel » ferme le pop-up et vous déplace vers le nœud du rappel.
- « Retirer le rappel » acquitte le rappel et l'enlève. C'est comme une option « Fait ».

- Si vous avez besoin de repousser le rappel, cliquez sur le bouton Rappeler plus tard. Le rappel est suspendu pendant la durée définie dans les Préférences.
- Le bouton Fermer sort du pop-up et ne fait rien.

Via les options des dates et des rappels, vous pouvez gérer vos projets dans Freeplane. Grâce aux attributs, vous pouvez utiliser Freeplane comme plateforme de gestion de projet. Dans le prochain article, je vous ferai découvrir le paramétrage d'un modèle de projet que vous pourrez étendre par la suite.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





Les fonctionnalités de Freeplane que nous avons présentées sont suffisantes pour construire un modèle utile. Pour notre exemple, je vais vous montrer un système simple de gestion de projet. J'ai indiqué précédemment que j'utilise Freeplane pour décrire et gérer mes projets. Le modèle permettra la gestion de plusieurs activités. Nous créerons un ensemble d'attributs et de styles pour que le système fonctionne suivant nos goûts. Une fois que nous aurons fini le modèle, nous mettrons en œuvre la maquette.

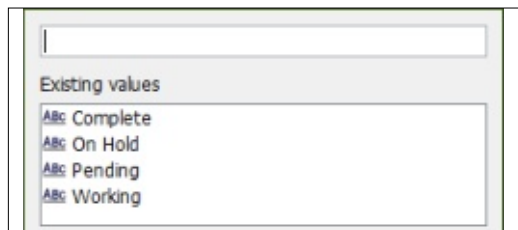
Nous construirons notre maquette en utilisant un fichier de modèle ordinaire. Utilisez le menu Fichiers > Nouvelle carte et sélectionnez le fichier standard-1.6.mm.

Attributes	Selected visible	Restricted set	Edit
All attributes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Due	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Start	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Status	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

## ATTRIBUTS

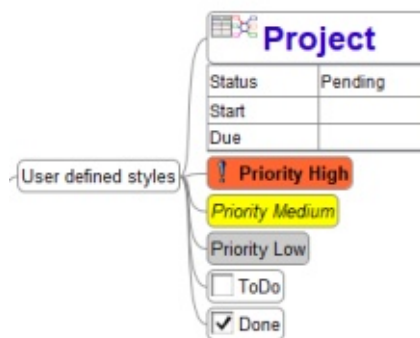
D'abord, nous créerons les attributs. Le gestionnaire des attributs nous permet de paramétrer tout ce dont nous avons besoin. Vous ouvrez

le gestionnaire en utilisant le menu Édition > Nœud avancé > Gestionnaire d'attributs. Nous créerons les noms des attributs en cliquant sur l'icône Modifier de la ligne « Tous les attributs ». Ajoutez ces attributs dans le dialogue de la liste : Statut (Status), Début (Start) et Fin planifiée (Due). À chaque ajout dans la liste, une ligne est créée dans la fenêtre du gestionnaire. Après avoir ajouté tous les noms, cliquez sur le bouton Fermer.



Pour l'attribut Statut, nous ajouterons les valeurs par défaut. Sélectionnez l'icône Modifier de la ligne Statut et ajoutez les valeurs : En pause (On Hold), En cours (Working), En attente (Pending) et Terminée (Complete). Cliquez sur le bouton Fermer et cochez la case Sélection réduite. Réduire la sélection empêche des erreurs lors des saisies de l'avancement du projet.

Sélectionnez les cases à cocher qui rendent tous les attributs visibles.



Cliquez sur le bouton Valider pour fermer le gestionnaire.

## STYLES

Les styles sont l'aspect visuel de la carte heuristique. Grâce à eux, nous assignons des couleurs, des icônes et des attributs aux différents nœuds. Nous en créerons six pour notre modèle. Chaque style définit un objectif différent sur la carte.

## DÉBUT

Utilisez le raccourci clavier Ctrl + F11 pour ouvrir l'éditeur de style. Sélectionnez le style Par défaut et modifiez le Style de nœud pour Bulle. Effacez toutes les valeurs par défaut dans Styles utilisateur. Pour effacer un style, faites un clic droit dessus et sélectionnez « Supprimer le style utilisateur ».

## PROJET

Le projet est un nœud parent définissant le titre du projet. Nous assignerons les attributs Statut, Début et Fin planifiée au style. Un nœud assigné à Projet deviendra le nœud parent de chaque projet. Aussi, nous voulons que Projet se voie bien au milieu des autres.

Faites un clic droit sur le style Par défaut et sélectionnez « Créer un style à partir de ce nœud » dans la liste. Dans le champ texte qui s'affiche, entrez le nom Projet et cliquez sur OK. Le nouveau nœud Projet est visible sous le nœud Styles utilisateur.

Dans le champ Couleur de la section principale du panneau d'outils, cliquez sur le champ Couleur du texte. Dans la palette des couleurs, choisissez un des bleus foncés pour la couleur du texte. Descendez la liste jusqu'au champ Type de police de la section principale et réglez la taille de la police à 18. Cochez la case Gras. Le style de Projet est gros et gras et attire l'œil.

Nous voulons ajouter quelques attributs au style Projet. Pour ajouter



le premier attribut, utilisez le menu Édition > Nœud avancé > Modifier les attributs. Une nouvelle ligne d'attribut est insérée dans le nœud. Utilisez la liste déroulante de gauche pour sélectionner Statut. Double-cliquez sur la valeur de Statut et choisissez En attente, puis ajoutez les attributs Début et Fin planifiée en utilisant le menu contextuel (clic droit). Laissez vierges les valeurs des deux derniers.

Enfin, nous couronnerons le tout avec l'icône de la carte heuristique. Quand je pense à une activité, je pense à toutes les choses qui sont incluses dedans. Souvent, vous pouvez faire pour un projet une carte qui lui est propre. Pour moi, le meilleur choix, c'est à partir d'une image. Sélectionnez votre icône dans la barre latérale des icônes.

## NIVEAUX DE PRIORITÉS

Nous créerons trois styles de priorité, haut, moyen et bas. Le rôle de ces styles est de montrer l'importance d'un sujet dans le projet. Quand nous descendons d'une priorité à l'autre, l'impact visuel décroît. Utilisez le nœud Par défaut comme point de départ de chaque niveau en faisant un clic droit sur Par défaut et en sélectionnant « Créer un style à partir de ce nœud » dans la liste.

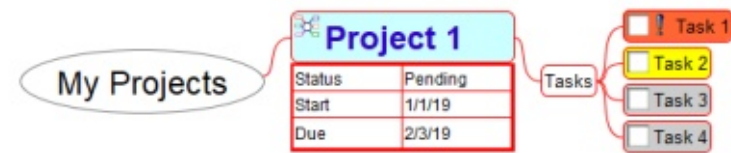
Pour la Priorité haute, engraissez la police et mettez la couleur de fond en rouge. Ajoutez un point d'exclamation comme icône. La Priorité moyenne est plus simple que la Priorité haute. Mettez la police en italique et le fond en jaune. Pour la priorité basse, nous ne lui donnons un fond en gris terne.

## À FAIRE ET FAIT

Je ne peux pas créer un modèle sans mes classiques À faire et Fait. Dans ce cas, nous les garderons simples. Pour À faire, ajoutez la case à cocher vide, et pour Fait, ajoutez la case cochée. Nous utiliserons ces deux styles pour les tâches. En gardant le texte brut, nous pouvons facilement les utiliser avec les styles de priorité. Pour les deux, utilisez le style Par défaut comme point de départ.

## SAUVEGARDEZ LE MODÈLE

Nous avons fini le modèle. Nous devons enregistrer notre travail. Cliquez sur le menu Fichier > Enregistrer sous. En haut de la boîte de dialogue d'enregistrement, vous verrez le champ d'une liste déroulante. Dans cette liste, sélectionnez l'option « Modèle utilisateur » pour vous déplacer vers le répertoire des modèles. Nommez le fichier « Projects.mm » et cliquez sur le bouton Enregistrer. Une fois le



fichier sauvegardé, vous pouvez le fermer.

## MISE EN ŒUVRE

Maintenant, nous devons utiliser notre nouveau modèle. Le menu Fichier > Nouvelle carte ouvre la boîte de dialogue. Sélectionnez un modèle. Dans la liste déroulante, cliquez sur Project.mm et appuyez sur OK. Freeplane crée une carte utilisant le modèle.

Renommez le nœud racine en Mes projets. L'appui sur la touche Insérer créera un nouveau nœud. Nommez ce nœud Projet 1. À partir de la barre d'outils principale, utilisez la liste déroulante des styles pour sélectionner le style Projet. Utilisez le menu Édition > Nœud avancé > Attributs d'un style pour ajouter les champs Statut, Début et Fin planifiée sous le nœud.

Utilisez la touche Insérer pour créer un nœud enfant du projet et nommez-le Tâches. Créez plusieurs enfants au nœud tâches, nommez-les Tâche 1, Tâche 2, etc. Sélectionnez tous les nœuds des tâches et assignez-leur

le style À faire.

Maintenant, donnez la priorité haute à une des tâches. Après avoir sélectionné l'un des nœuds, suivez le menu Mise en forme > Styles > Styles conditionnels de nœud. Cliquez sur le bouton Nouveau et créez une condition Toujours. Dans la liste déroulante des styles, choisissez Priorité haute. Cliquez sur le bouton OK et le format du style est ajouté au nœud. Répétez ces étapes pour les autres tâches, en leur assignant des priorités différentes.

Vous pouvez maintenant cliquer sur les attributs Début et Fin planifiée sous le nœud du projet et saisir des dates dans votre format régional.

Nous avons créé un modèle simple sans fioritures inutiles ; cependant, c'est un point de départ pour des fonctionnalités plus poussées. L'utilisation du style conditionnel vous permet de marquer les projets actifs en temps réel. Jouez avec le modèle, agrandissez-le et faites-le vôtre. Après tout, l'appropriation est au cœur des principes de la cartographie heuristique.





Chaque fois que c'est possible dans mes tutoriels, je vous donne les raccourcis clavier des commandes. Je le fais parce que je suis paresseux et, si un raccourci clavier est disponible, je ne passe pas par les menus (franchement, c'est aussi beaucoup d'appuis clavier). Vous avez probablement noté que la plupart des commandes n'ont pas de raccourci clavier. Mon deuxième choix est le menu contextuel par le clic droit. S'il n'y a pas d'options par le raccourci clavier ou le menu contextuel, on doit utiliser les menus. Eh bien, peut-être que non.

Freeplane vous permet de créer des raccourcis clavier. Freeplane contient une barre d'outils spéciale pour gérer les raccourcis assignés aux touches de fonction (les touches F) et vous donner une référence et les boutons à cliquer. Les touches de fonction sont placées au fond de votre clavier AZERTY, F1 à F12. Les raccourcis clavier sont des combinaisons de touches et elles peuvent inclure les touches F.

### TOUCHES DE FONCTIONS PAR DÉFAUT

Les touches de fonctions vous permettent d'activer rapidement une commande. Par défaut, Freeplane assigne cinq des douze touches de fonction à des commandes fréquemment utilisées :

- F1 ouvre la carte du tutoriel de Freeplane. La carte est en lecture seule, mais contient un guide de la plupart des fonctionnalités du logiciel. Je l'ai utilisé comme tremplin dans un bon nombre de mes articles.
- F2 édite à la volée le cœur du nœud. J'utilise cette touche presque exclusivement quand je crée une carte. J'aime garder mes mains sur le clavier autant que possible sans avoir à prendre la souris. Chercher la souris peut suffisamment réduire ma concentration pour que j'oublie ce que je voulais taper. Oui, je sais, je suis un type bizarre de la vieille école.
- F3 édite à la volée les détails du nœud. À nouveau, mes mains sur le clavier, ma concentration réduite, mon

vieux cerveau qui perd ses idées plus vite que je ne peux les taper. Assez ri. C'est un grave problème.

- F5 lance une présentation. Nous n'avons pas encore parlé des présentations. J'espère écrire sur ce sujet un de ces jours. Dans ma liste des choses à faire, j'ai prévu de le faire avant que ça s'évanouisse dans les airs.

- F11 bascule en mode plein écran. C'est une solution qui évite les distractions de l'interface utilisateur. Avec tous ces boutons sur lesquels il faut appuyer et ces menus à cliquer et à explorer, on peut en oublier ce qu'on voulait saisir. F11 est surtout bien fait pour le remue-méninge (le « brainstorming ») quand vous ne vous souciez pas de la mise en page, mais seulement de mettre les idées à plat.

### LA BARRE DES TOUCHES DE FONCTION

Freeplane a une barre d'outils spéciale appelée la barre des touches de fonction. Pour l'ouvrir, suivez le menu Affichage > Contrôles > Barre des touches de fonction. La barre de tâches vous montre les commandes qui sont assignées aux touches de fonction F1 à F12.

Si vous voulez lancer une commande, vous pouvez appuyer sur la touche de fonction correspondante, ou cliquer sur le bouton. Vous pouvez appuyer sur la touche MAJ pour voir le jeu de raccourcis clavier avec la combinaison MAJ + F?. C'est identique avec ALT, CTRL et d'autres combinaisons de touches de commande.



#### Hot key assignment

Keystroke 'F8' is not assigned to any menu item.

To create a new keyboard shortcut click on the desired command in the menu.

Cancel



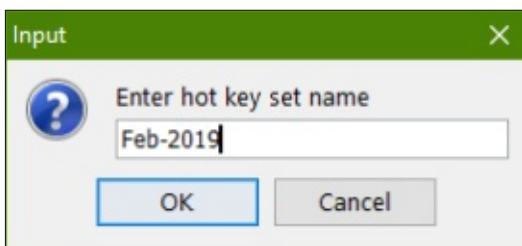
Dans chaque cas, vous pouvez cliquer sur le bouton ou appuyer sur la combinaison de touches.

Freeplane met l'étiquette « aucun » sur les boutons non assignés. En cliquant sur un de ces boutons « aucun », une fenêtre s'ouvre où il vous est demandé de sélectionner le menu que vous voulez assigner à ce raccourci. Cliquez dans le menu sur l'élément que vous voulez attacher au raccourci clavier. Le texte de l'élément du menu devient le texte du bouton de la touche de fonction.

## CRÉER DE NOUVEAUX RACCOURCIS CLAVIER

Vous pouvez créer d'autres raccourcis clavier en plus de ceux qui sont liés

aux touches de fonction. Pour assigner une nouvelle combinaison, utilisez le menu Outils > Créer un nouveau raccourci. Il vous est demandé de sélectionner le menu à lier ou de cliquer sur Annuler pour arrêter le processus. Une fois que vous avez choisi l'élément du menu, Freeplane vous invite à saisir la combinaison de touches. Saisissez le nom des touches en utili-



sant le clavier et cliquez sur OK. Si le raccourci est déjà assigné à une autre commande, le programme vous demande de confirmer le remplacement

de l'affectation actuelle. Cliquez sur Oui pour remplacer le raccourci ou cliquez sur Non pour laisser l'affectation telle qu'elle est.

Pour supprimer un raccourci, sélectionnez Outils > Créer un nouveau raccourci et choisissez l'élément de menu correspondant et utilisez le bouton Effacer pour le supprimer, puis appuyez sur Valider. Sinon, appuyez sur Annuler pour laisser le raccourci inchangé.

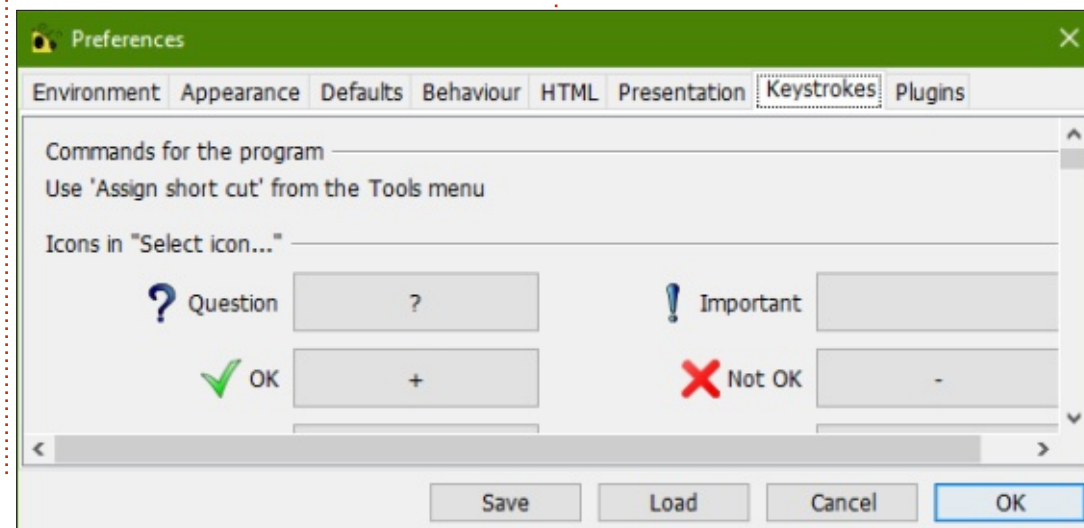
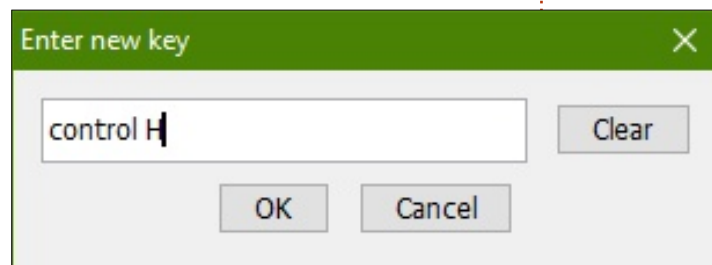
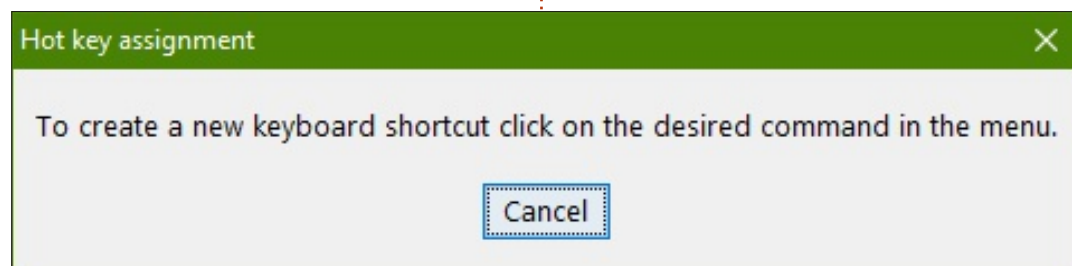
Une fois que vos raccourcis sont comme vous les voulez, vous devez les enregistrer. Utilisez le menu Outils > Raccourcis prédéfinis > Enregistrer les touches de fonction. Freeplane vous demande un nom. Pour enregistrer les raccourcis clavier actuels, saisissez un nom et appuyez sur OK ; sinon,

cliquez sur Annuler pour arrêter le traitement.

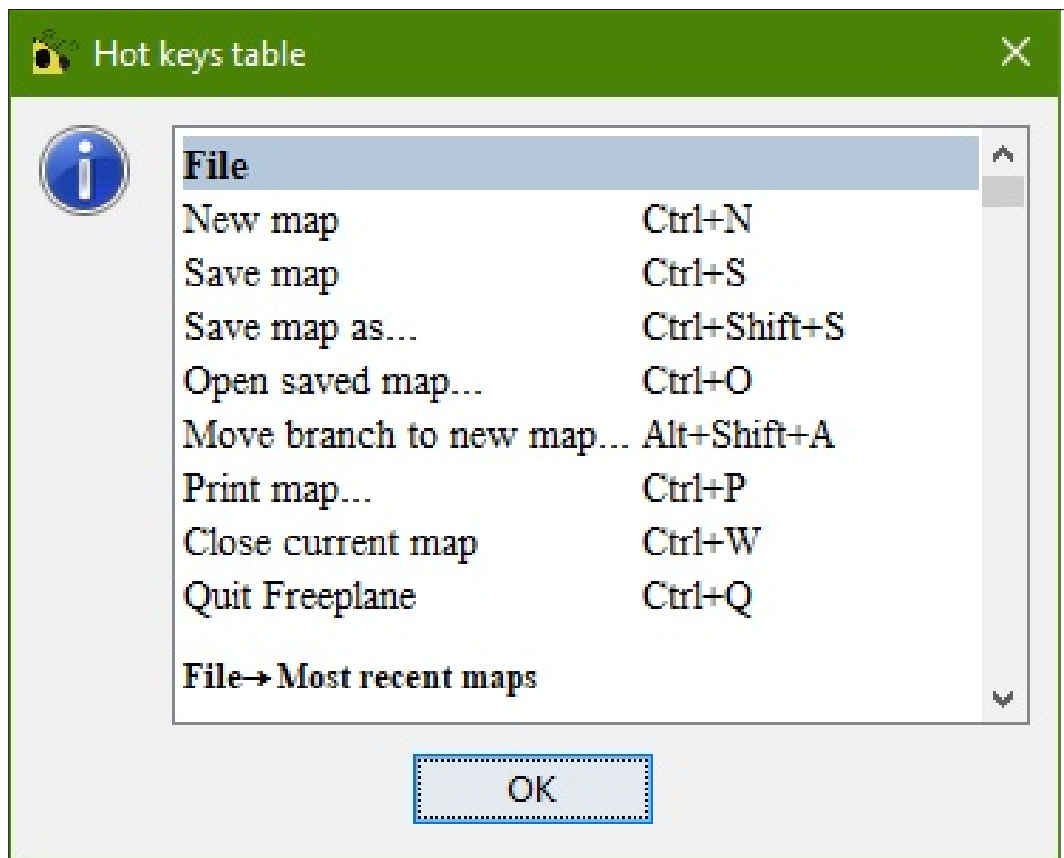
Pour charger un jeu de touches prédéfini enregistré, utilisez le menu Outils > Raccourcis prédéfinis > Ouvrir et sélectionnez le nom du jeu de raccourcis que vous voulez utiliser. L'enregistrement des raccourcis prédéfinis vous permet d'avoir plusieurs jeux de raccourcis pour différents types de cartes.

## RACCOURCIS CLAVIER DES ICÔNES

Vous pouvez assigner des raccourcis à des icônes. Ceux-ci ne marchent que dans le dialogue de la Table des icônes. Par défaut, le raccourci clavier pour la table des icônes est CTRL + F2. Une fois la table ouverte, l'appui







sur la/les touches assignées à une icône ajoute cette icône au nœud pré-sélectionné.

Pour affecter des touches aux icônes, appuyez sur CTRL + (virgule) pour ouvrir le dialogue des Préférences. Vous trouvez les paramètres des icônes dans l'onglet Raccourcis clavier. Vous voyez que de nombreux raccourcis sont déjà assignés. Assignez le raccourci en cliquant le champ à droite de l'icône. Saisissez la combinaison de touches et cliquez sur OK.

Soyez prudent ici, car le programme vous laissera affecter la même touche à plus d'une image.

## RÉFÉRENCE DES TOUCHES

En créant beaucoup de raccourcis, vous pourriez oublier ce qui est affecté à quoi. Aide > Liste des raccourcis clavier affiche une liste des éléments de menu avec les touches associées. La liste inclut tous les raccourcis que vous avez créés.

Mais pourquoi je créerais des raccourcis clavier ?

Eh bien ! Ça dépend de vous. S'il vous arrive d'utiliser souvent le même élément de menu auquel aucune touche n'est affectée, vous devriez lui assigner un raccourci. J'aime utiliser les touches de fonction pour les commandes les plus utilisées. Pour le reste, utilisez des combinaisons de touches qui ont un sens pour vous. Par exemple, si j'affecte un raccourci à Créer un raccourci clavier, j'utiliserai la combinaison CTRL + H. Mais le choix vous appartient. Comme toute chose dans les cartes heuristiques, faites que le programme fonctionne pour vous et de la façon dont vous faites les choses.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.





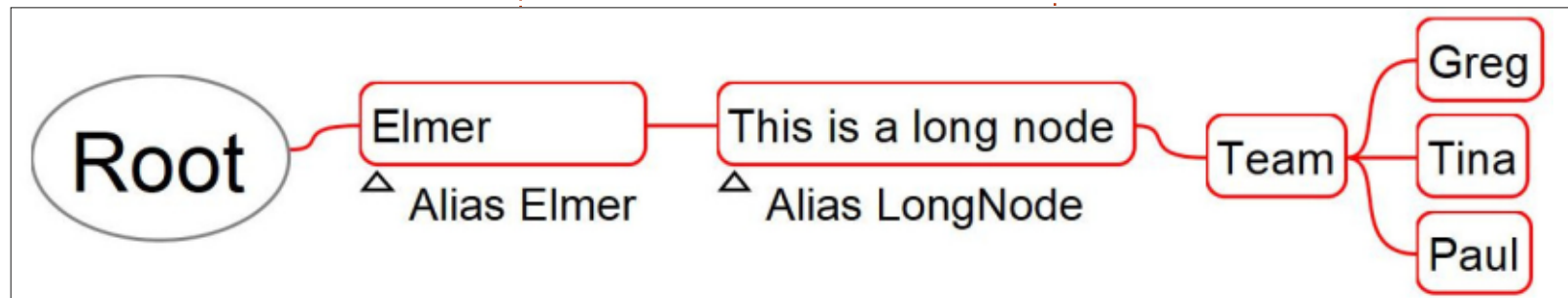
J'ai récemment passé deux mois sans écrire d'article et je me suis concentré sur d'autres éléments de ma vie. Quand je me suis remis à écrire, j'ai découvert que Freeplane avait subi quelques mises à jour. Quand Freeplane est passé de la 1.6 à la 1.7, des problèmes ont été résolus et des améliorations cosmétiques ont été faites ; de plus, l'interface a reçu de nouvelles fonctionnalités. Ce mois-ci, je vais regarder dans l'éditeur les modifications faites par les développeurs. Au moment où j'écris ceci, la dernière version stable est la 1.7.5, que vous pouvez télécharger depuis :

<https://www.freeplane.org/wiki/index.php/Home>.

L'installation est on ne peut plus simple et elle met à jour votre version actuelle de Freeplane. Si vous choisissez de rester avec la version 1.6, les fonctionnalités présentées ce mois-ci ne fonctionneront pas.

### ALIAS DE NŒUDS

Vous pouvez référencer et lier des nœuds ensemble par l'intermédiaire de fonctionnalités déjà existantes, mais,



quand un nœud est de l'autre côté de la carte, la réalisation de ces liens devient fastidieuse. L'alias de nœud rend plus facile le référencement des nœuds importants. Freeplane permet deux types d'alias, normal et global. Un alias global est directement accessible, alors qu'un alias normal ne l'est pas.

Pour créer un alias, sélectionnez le nœud que vous voulez et suivez le menu Édition > Propriétés du nœud > Définir un alias pour le nœud. Le dialogue des Alias s'affiche. Dans le champ texte, saisissez un nom pour l'alias. Le nom doit contenir au moins une lettre, mais peut avoir aussi des chiffres et des traits de soulignement. Les espaces ne sont pas autorisés. Vérifiez que la case Accessible globalement est cochée pour rendre l'alias global. Le bouton OK sauvegarde le paramétrage et Annuler

ferme le dialogue sans modification.

### L'ALIAS COMME FILTRE

Maintenant que nous avons un alias, nous voulons l'utiliser. Vous pouvez filtrer une recherche ou un style conditionnel basé sur un filtre. Quand vous créez une condition, vous sélectionnez « alias » dans la liste déroulante des Critères. La liste déroulante pour l'« objet » est la liste des alias dans la carte actuelle.

Puisque les alias fonctionnent comme une étiquette du nœud, vous pouvez avoir plusieurs nœuds avec le même nom d'alias. Vous pouvez utiliser ceci comme un descripteur de type pour filtrer rapidement un type particulier de nœud. Lors du filtrage avec un alias, Freeplane ne tient pas compte si l'alias est global ou non.

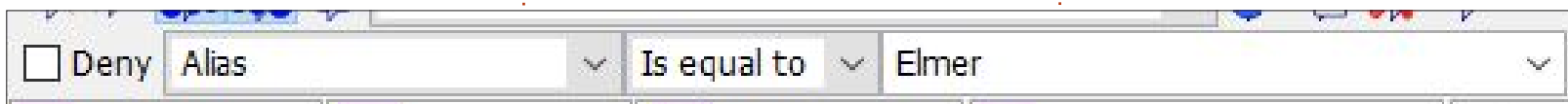
### CHEMINS DE NŒUDS

Maintenant que vous avez un alias de nœud, vous voudrez l'utiliser pour quelque chose. Dans la nouvelle publication de Freeplane, vous pouvez créer un chemin vers n'importe quel nœud de la carte et le chemin le plus rapide passe par un alias de nœud. Les alias peuvent aider à rendre plus facile le chemin de liaison vers un nœud chargé de textes.

Pour les exemples, j'utilise la branche présentée en haut à droite.

Mes exemples de chemins sont des liens internes, mais les chemins de nœuds marchent aussi dans les scripts en utilisant la fonction `node.at`.

Lors de l'utilisation de chemins comme liens, le motif est `#at(path)`. Pour ajouter un lien à un nœud, utiliser les





touches rapides CTRL+K. Vous entrez le chemin #at() dans la zone de texte.

Exemple 1 :

```
#at (/ 'Elmer' / 'This...' / 'Team' / 'Tina')
```

Dans cet exemple, le chemin part du nœud racine. La racine est mise en évidence par la barre oblique (/) du début. La barre oblique sépare aussi individuellement les nœuds. Elmer dans les guillemets simples pointe vers le premier nœud à partir de la racine. Le nœud suivant dans le chemin cherche un nœud qui commence par le mot « This » (celui-ci). Les trois points de suspension (...) montrent que le nœud a d'autres caractères que le mot entre guillemets. Les deux derniers nœuds du chemin montrent le référencement d'un nœud par du texte. Si vous cliquez sur le lien sur un nœud auquel est assigné ce chemin, Tina devient le nœud actif.

Exemple 2 :

```
#at (: ~Elmer)
```

Cet exemple montre la puissance des alias globaux. Comme Elmer est un alias global, nous pouvons sauter directement vers lui. Le tilde (~) est utilisé pour faire référence à des alias, mais, quand un alias global commence le chemin, un deux-points (:) est ajouté. Ce chemin saute directement au nœud Elmer.

Exemple 3a :

```
#at (: ~Elmer / 'This...' / 'Team')
```

Ici, nous utilisons l'alias global Elmer pour débiter un chemin vers un autre nœud. Le chemin activera le nœud Team (Équipe). Mais il y a une meilleure manière. Le nœud This is a long node (« Ceci est un long nœud ») a l'alias LongNode. Nous pouvons modifier le chemin pour l'exemple 3b.

Exemple 3b :

```
#at (: ~Elmer / ~LongNode / 'Team')
```

En faisant un appel direct à l'alias LongNode, nous ne prenons aucun risque qu'un autre nœud commençant par le texte « This » puisse nous gêner.

Exemple 4 :

```
#at (: ~Elmer / ~LongNode / 'Team' / ~3
```

Dans ce chemin, nous poussons le précédent un peu plus avant. Le ~3 de la fin sélectionne le troisième enfant du nœud Team, Paul.

Ce sont juste quelques exemples de l'utilisation des alias et des chemins entre nœuds. Pour une description plus détaillée des chemins entre nœuds, vous pouvez cliquer sur le lien : <https://sourceforge.net/p/freeplane/discussion/758437/thread/950530ab/>. Sur cette page du forum, le développeur Dimitry Polivaev fournit des détails supplémentaires.

## AUTRES FONCTIONNALITÉS

Si vous appuyez sur une touche de fonction non affectée, Freeplane vous présente le dialogue pour créer un raccourci vers un menu. Si vous ne voulez pas de cette fonctionnalité, vous pouvez cocher la case « Ne plus me demander » et Freeplane ignorera les appuis sur les touches de fonction non affectées. Outre cette case à cocher, vous pouvez modifier cette option dans Outils > Préférences. L'onglet Raccourcis clavier dispose d'une case à cocher libellée « Ignorer les touches de fonction sans raccourci ». Cochez cette case pour ignorer les appuis sur les touches et désactivez-la pour obtenir le dialogue d'affectation.

Parfois, quand vous créez un filtre, vous voulez inverser les résultats, ce qui signifie que vous voulez tout ce qui ne correspond pas aux conditions. Maintenant, vous le pouvez. Que ce soit dans la recherche ou dans les filtres, vous avez une case libellée « Refuser ». En cochant la case, un filtre est créé avec tout ce qui ne correspond pas aux conditions du filtre.

Dans les versions précédentes, si vous vouliez exporter une branche, vous deviez la copier dans une nouvelle carte. Maintenant, vous pouvez l'exporter sans créer de nouveau fichier. Une fois le nœud activé, sélectionnez le menu

Fichier > Exporter les branches. Un dialogue « Enregistrer le fichier » s'ouvre. Naviguez jusqu'à l'endroit où vous voulez créer le fichier. Après avoir choisi le type de fichier et lui avoir donné un nom, appuyez sur le bouton Enregistrer.

Enfin, la documentation et les cartes de tutorat ont été mises à jour pour refléter la dernière publication. Un grand merci de ma part aux programmeurs pour cela. Les informations à jour rendent mon travail plus aisé.

Et voilà, c'est tout. Ce ne sont que quelques-unes des fonctionnalités et mises à jour disponibles dans Freeplane 1.7. Pour une liste complète, voyez la carte de tutorat incluse dans la mise à jour.



**Elmer Perry** is est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.



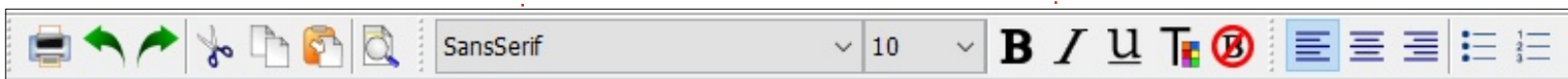




Jusqu'ici, j'ai montré comment Freeplane fonctionne, du simple outil de remue-ménages jusqu'à l'outil de gestion de projet. Le logiciel vous emmène bien au-delà de l'outil de cartographie heuristique et se transforme en outil pour de nombreuses tâches.

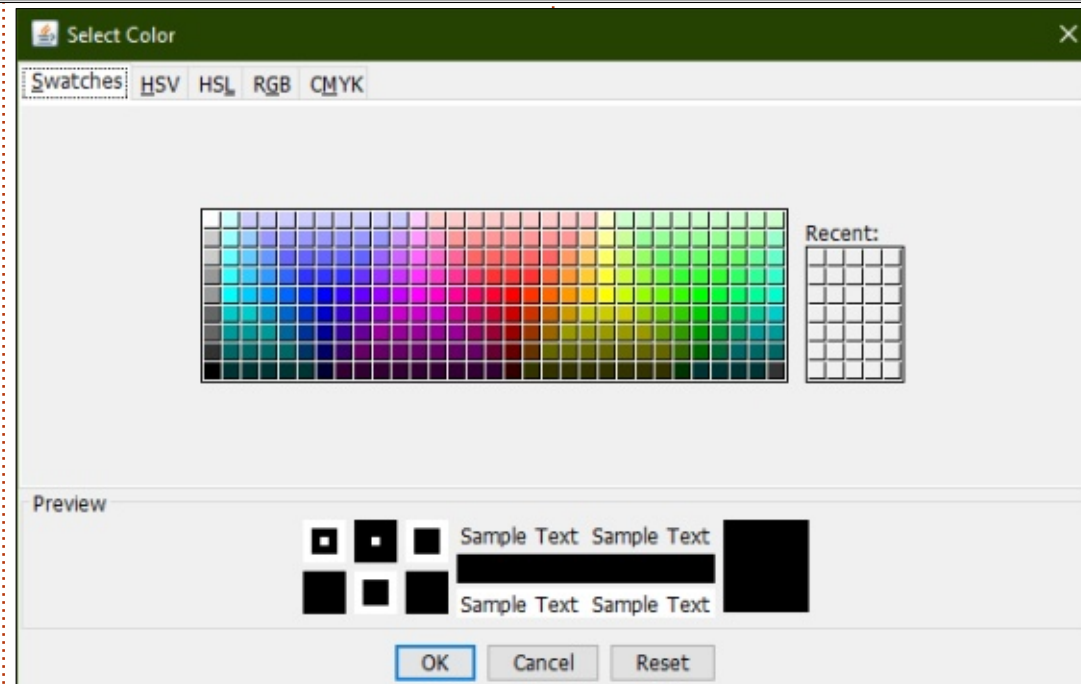
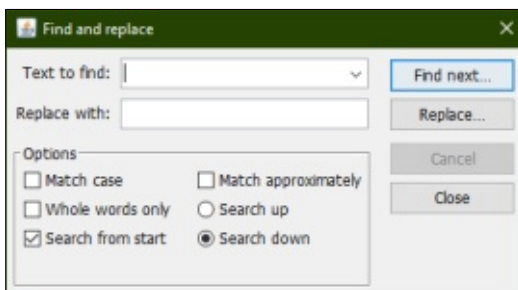
Aujourd'hui, nous allons agrandir un peu Freeplane. Empaqueté dans Freeplane, il existe l'utilitaire d'édition de notes Simple HTML Editor. Les développeurs Ulrich Hilger et Dmitry Polivaev ont conçu l'éditeur, et ils en ont fait un éditeur facile à utiliser. Vous pouvez utiliser l'éditeur pour modifier et créer les textes des nœuds, les détails des nœuds, et les notes des nœuds. Les notes des nœuds semblent être l'endroit naturel pour utiliser l'éditeur, mais, parfois, vous voudrez formater le texte d'un nœud et les détails d'un nœud plus largement.

Pour ouvrir l'éditeur pour modifier le texte d'un nœud, vous utilisez la combinaison ALT + ENTER. Pour les détails d'un nœud, utilisez la combinaison CTRL + F3, et si vous utilisez l'éditeur pour les notes d'un nœud, CTRL + >, ce qui nécessite d'appuyer sur la touche MAJ.



### LA BARRE D'OUTILS

La barre d'outils de Simple HTML Editor ressemble beaucoup à ce que vous avez vu dans n'importe quel éditeur de texte. Vous avez des boutons pour imprimer, annuler et refaire, couper, copier, coller et chercher. Vous avez des champs déroulants pour la police et la taille des caractères. Vous pouvez changer le format du texte en gras, italique, souligné et des boutons de couleur du texte, ou enlever tout le formatage en cliquant sur un bouton. Formatez vos paragraphes par alignement à gauche, à droite, centré et créez des listes à puces ou numérotées. À partir de la barre d'outils, vous pouvez faire la plupart de ce que vous voulez.



Deux des icônes de la barre d'outils, la recherche et la couleur du texte, génèrent des dialogues d'options. Le dialogue de recherche vous permet de rechercher ou de chercher et remplacer. Les options vous permettent une correspondance de casse, de mots, une recherche à partir du début ou de chercher vers le haut ou vers le bas. Le dialogue de couleur du texte vous permet de sélectionner une couleur en utilisant des échantillons, ou les HSV, HSL, RGB ou CMYK.

### LES MENUS

#### LE MENU ÉDITION

Le menu Édition a les habituelles options copier, coller, imprimer, et rechercher et remplacer. Le dialogue de rechercher et remplacer est le même que celui de la barre d'outils.

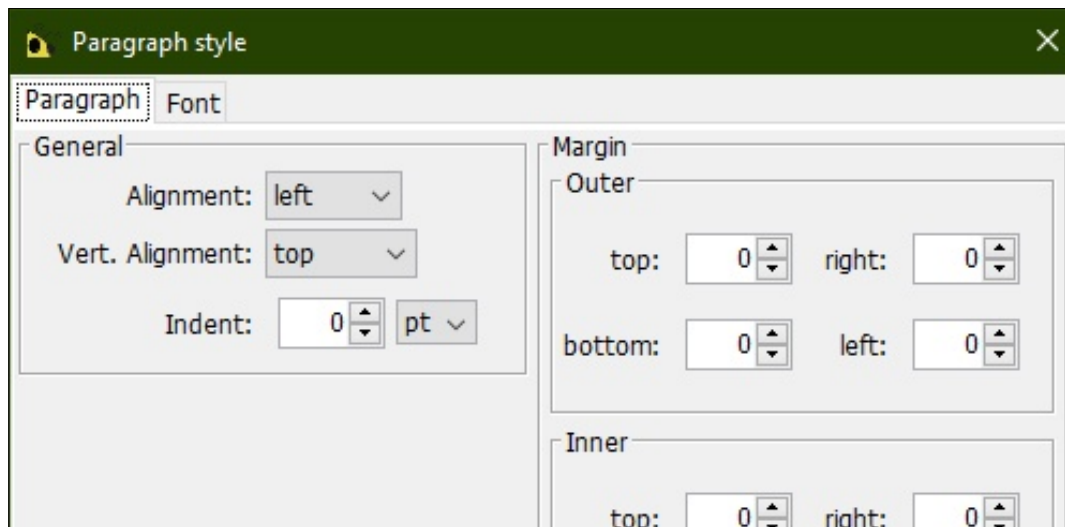
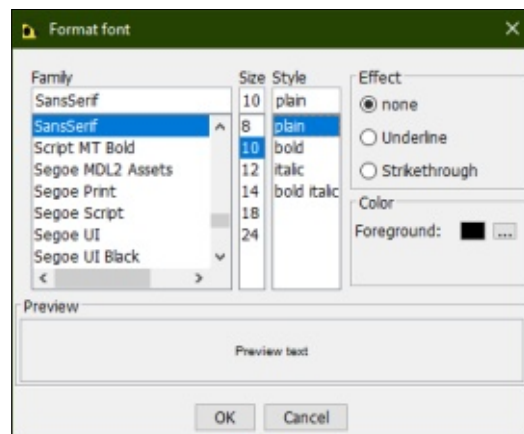
Le menu comprend la possibilité de créer des liens soulignés comme



ceux qu'on trouve sur les pages Web. Pour créer un lien souligné, surlignez le texte que vous voulez transformer en hyperlien. Dans le menu, sélectionnez Édition > Lien libre/Modifier le lien existant. Dans le dialogue, entrez ou collez le lien et appuyez sur OK. Pour lier un fichier présent sur le disque dur du PC, utilisez l'option de menu Lien vers un fichier, naviguez vers le document et cliquez sur Ouvrir.

## MENU MISE EN FORME

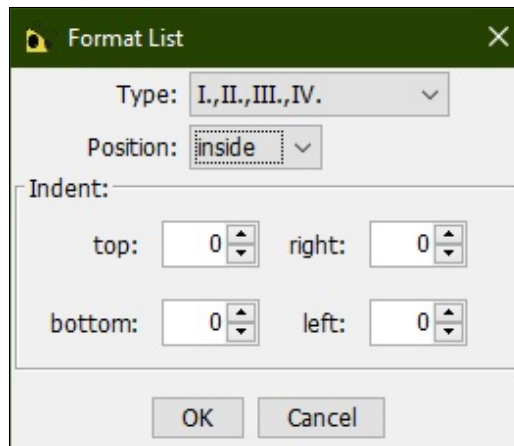
Le menu Mise en forme a des options pour embellir le texte que vous surlignez dans l'éditeur. Vous trouverez toutes les sélections classiques de styles de caractère et de paragraphe, mais quelques-uns de ces choix ouvriront des dialogues qui vous permettent d'affiner l'aspect de votre texte.



L'option Police de caractères ouvre le dialogue de mise en forme des polices. Vous pouvez sélectionner la famille de polices que vous voulez utiliser, la taille, le style, les effets et la couleur. Le texte prévisualisé vous montre à quoi ressemblera votre sélection. Le dialogue est votre guichet unique de mise en forme du texte.

L'option Paragraphe vous permet une mise en forme de l'affichage des paragraphes. Vous pouvez contrôler l'alignement, l'alignement vertical et l'indentation. L'indentation ne s'applique qu'à la première ligne. Le paragraphe a deux ensembles de marges, intérieures et extérieures. Pensez à un rectangle qui entourerait le texte d'un paragraphe. Les marges extérieures sont l'intervalle à l'extérieur du cadre

et les marges intérieures créent un espace à l'intérieur du cadre. Si vous sélectionnez une couleur de fond pour le paragraphe, vous pouvez voir les bords du rectangle et l'effet des marges intérieures et extérieures. L'onglet Police du dialogue de mise en forme du paragraphe est identique au dialogue des polices, avec l'ajout



de la couleur de fond.

L'option Couleur de texte affiche le même dialogue présenté dans la section sur la barre d'outils et vous donne aussi certains choix de couleur par défaut. Vous pouvez choisir du rouge, du vert, du bleu ou du noir. « Réinitialiser » supprime la sélection des couleurs.

Les Options de liste vous laissent personnaliser l'affichage des listes. Dans la liste déroulante Type, vous pouvez sélectionner le style à numéros ou le type de puce. Vous pouvez positionner les nombres et les puces de sorte qu'ils soient à l'intérieur ou à l'extérieur des marges du paragraphe. Vous pouvez contrôler l'indentation des quatre côtés des éléments de la liste.

Table columns	col 2	col 3
Row 2 col 1	row 2 col 2	row 2 col 3
Tab to insert new row	Formatting possible in each column	Columns auto wrap in the field
Tools to insert, delete, and add rows and columns		



## MENU TABLEAU

Le menu Tableau vous aide à créer des tableaux dans le texte, les détails ou les notes de votre nœud. Quand vous cliquez sur la ligne Tableau, vous êtes invité à indiquer le nombre de colonnes. Entrez le nombre de colonnes que vous souhaitez et cliquez sur le bouton OK. Vous pouvez modifier et mettre en forme chaque cellule individuellement, en vous déplaçant d'une cellule à l'autre en appuyant sur la touche Tab. Si vous appuyez sur Tab quand vous êtes dans la dernière colonne, l'éditeur crée une nouvelle ligne. Quand vous tapez du texte dans une colonne, il est automatiquement renvoyé à la ligne. Dans le menu, vous avez des outils pour insérer, effacer et ajouter des lignes et des colonnes. Toutes les options de mise en forme fonctionnent dans les cellules du tableau, vous permettant de créer un tableau d'un bel aspect.

## MENU AIDE

Le menu Aide a une ligne À propos de SimplyHTML qui affiche la licence GNU de l'utilitaire.

## ONGLETS DE VUES

Vous trouverez deux onglets en bas de la fenêtre de Simply HTML. Les onglets vous donnent des vues différentes du texte de l'éditeur et, suivant vos connaissances en HTML, vous pouvez personnaliser plus à fond les informations.

À la base, le texte de l'éditeur est du HTML. Vous pouvez voir le vrai HTML en utilisant la vue Code HTML. L'éditeur utilise une feuille de style incorporée et des styles intégrés pour formater le texte. En passant d'une vue à l'autre, j'ai trouvé comment tout cela marche. J'ai ajouté un peu de HTML pour vérifier que les modifications en directe du HTML fonctionnent. Dans la vue Code HTML, beaucoup d'outils de mise en forme sont désactivés.

La plupart des utilisateurs voudront s'en tenir à la vue Texte riche, qui vous montre le texte mis en forme. Dans cette vue, vous pouvez utiliser tous les outils pour formater votre texte. Vous travaillerez ici la plupart du temps. Gardez la vue HTML pour quand vous devez ajuster finement quelque chose.

## LES BOUTONS

Quand vous ouvrez l'éditeur pour écrire une note de nœud, Simple HTML s'ouvre arrimé au bas de la fenêtre du programme. Cependant, quand vous éditez le texte ou les détails d'un nœud, l'éditeur s'ouvre dans une fenêtre. Vous verrez des boutons en bas de la fenêtre. Pour les détails du nœud, vous voyez Valider et Annuler, mais pour le texte du nœud, vous voyez aussi un bouton Diviser.

Le bouton Valider sauvegarde les textes mis en forme et retourne à la carte. Le bouton Annuler ignore les modifications et retourne à la carte. Le bouton Diviser divise le nœud en deux nœuds à l'emplacement du curseur. Avec un nœud « Un Deux », si vous placez le curseur entre les deux mots, et cliquez sur Diviser, Freeplane créera deux nœuds, « Un » et « Deux ».

L'éditeur Simple HTML est un outil intégré dans Freeplane pour modifier le texte, les détails et les notes des nœuds. À la base, la disposition est en HTML, mais vous n'avez pas besoin de connaître le HTML pour l'utiliser car la vue Texte riche fonctionne comme un petit traitement de texte.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.

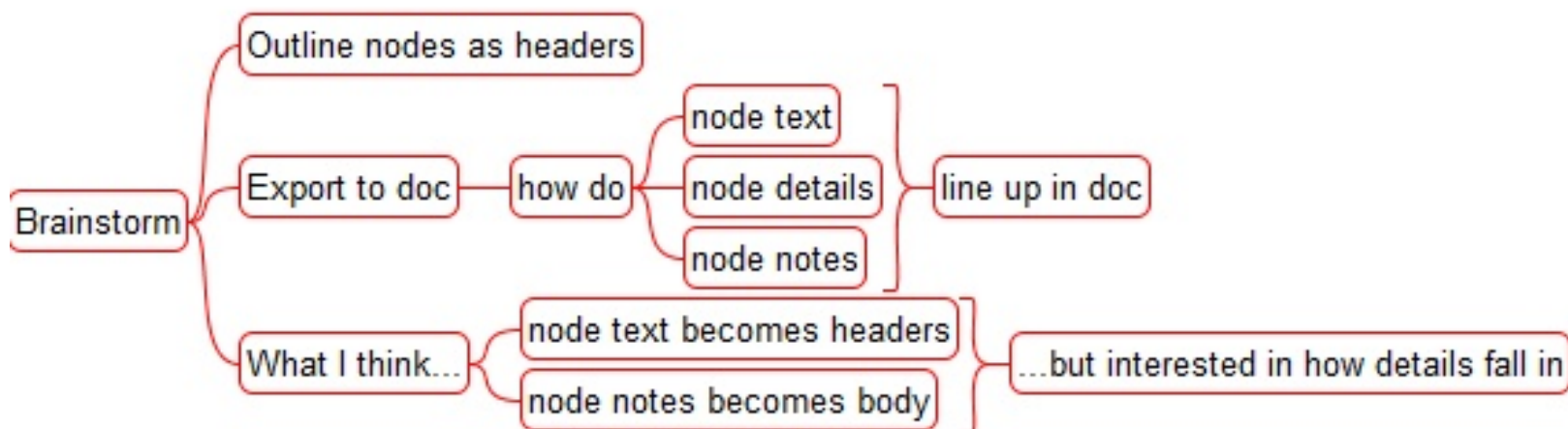




Pour chaque article ou histoire que j'écris, j'utilise Freeplane pour les recherches et mon plan. Mon dernier article sur l'éditeur Simple HTML m'a incité à explorer la possibilité de créer un brouillon de document dans Freeplane. Le texte de nœud devient l'entête de chaque section et les notes deviennent le corps du texte. Je peux ensuite exporter la branche brouillon de la carte vers un document pour le modifier. L'avantage est d'avoir le Plan devant moi pendant que je travaille. Le brouillon de cet article a été écrit en utilisant cette méthode et, dedans, je partage mon expérience avec vous.

### PARAMÉTRER LA CARTE

Tout commence par le paramétrage d'une carte mentale pour mon projet. Je ne suis pas excessivement inquiet du formatage de la carte, mais plus concentré sur sa disposition. Je donne au nœud racine le même titre que celui que je prévois pour l'article.



Freeplane partie 15. Je sais, ça doit être accrocheur. Les titres fantaisistes sont conservés pour le côté fiction de l'écriture. J'ai créé quatre branches à la racine, Brainstorming (remue-méninges), Research (recherche), Outline (plan) et Draft (brouillon). Laissez-moi vous expliquer comment j'ai utilisé chacune des branches.

### REMUE-MÉNINGS

C'est dans le remue-méninges que

tout le processus commence. J'ai démarré par créer des nœuds pour mes idées pour cet article. Qu'est-ce que je veux réaliser ? Comment ça va fonctionner ? Qu'est-ce que je ne sais pas ? Le remue-méninges marche mieux quand vous ne vous retenez pas et que vous notez toutes les idées, même si vous pensez qu'elles ne vous serviront jamais. J'étais particulièrement intéressé de voir comment toutes les parties différentes seront vues dans le document final. J'avais une bonne idée que le texte de nœud montrerait l'entête et que chaque note serait une section du texte. Ce que je ne savais pas, c'était comment le détail des nœuds s'imbriqueraient dans l'ensemble. Je n'avais pas prévu d'utiliser les détails

des nœuds, mais en poussant plus loin, quelque chose d'utile peut en sortir et s'avérer être la meilleure idée de cette session de remue-méninges.

### RECHERCHE

La recherche est l'endroit où j'alimente l'article en données. J'ai bien regardé sur le Web pour ce que je voulais faire, mais je n'ai rien trouvé. Aussi, je suis passé à la méthode expérimentale. Sous le nœud Recherche, j'ai créé trois expériences pour tester mes théories. J'ai trouvé que les textes de nœud et les notes fonctionnaient comme je l'espérais : le texte du nœud comme entête avec, en dessous, le texte des notes. J'ai découvert qu'un





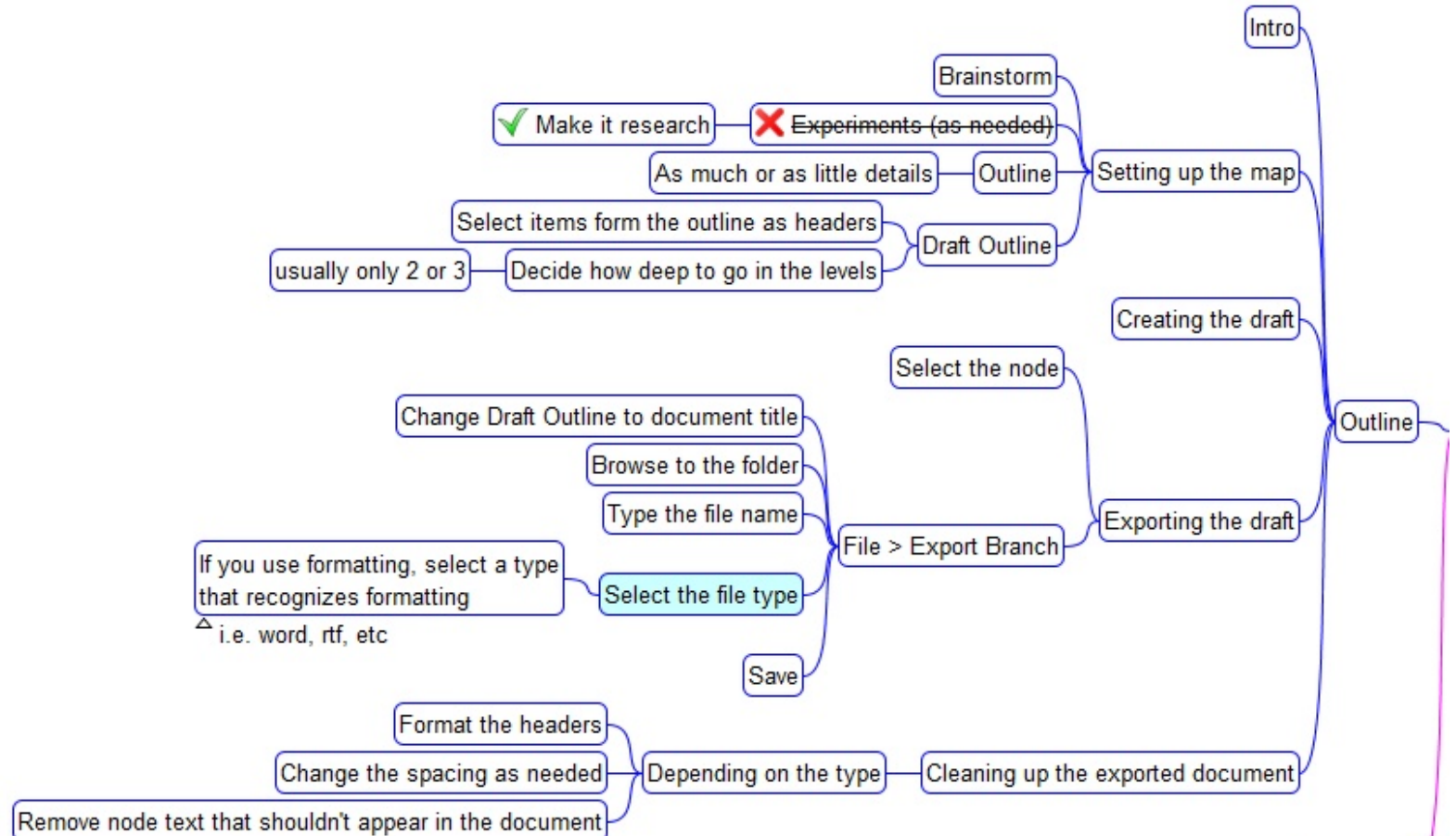
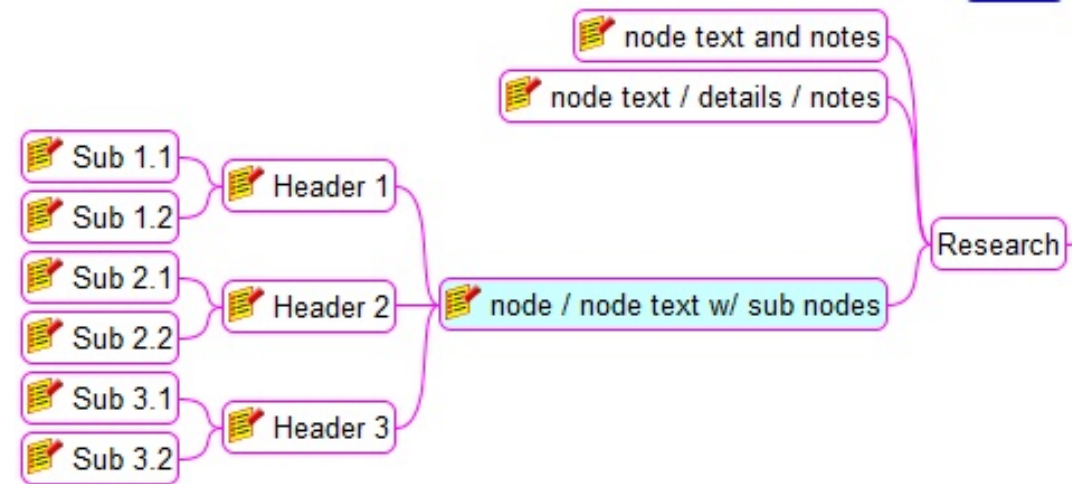
noeud avec des détails insère les détails entre le texte du noeud et les notes. Tous les sous-noeuds sont placés dans l'ordre sous les détails et les notes du parent avec leurs propres détails et notes. Mes questions ayant reçu des réponses, j'étais prêt à écrire le plan.

## PLAN

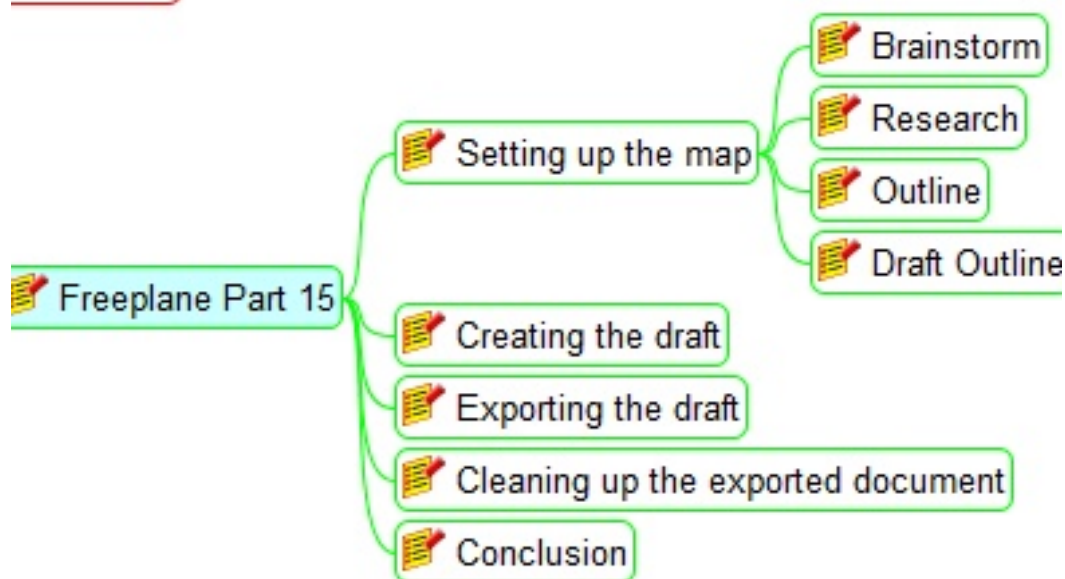
Le Plan (en bas à droite) est l'emplacement où j'ai étoffé les détails des informations que je voulais utiliser pour cet article. À partir de là, j'ai généré les noeuds du brouillon. J'enlève rarement des choses d'une carte. À la place, je les marque avec une icône X ou avec une police barrée. Je ne veux pas les effacer au cas où je voudrais y revenir. Le plan grossit et se modifie pendant que je travaille sur le brouillon. Il est toujours en évolution. S'il y a des menus, des raccourcis ou des instructions pas-à-pas, leur détail se trouve dans le plan. Dans certains cas, les noeuds du plan ont très peu de détails, car ce n'est pas nécessaire. J'ai une bonne idée de ce qui doit être dit, mais j'ajoute toujours des noeuds, des détails et des notes pour les choses que je ne veux pas oublier.

## PLAN DU BROUILLON

J'ai préparé le plan du brouillon pour écrire l'article. En les extrayant du noeud Plan, j'ai sélectionné les points essentiels et les ai ajoutés à la branche Brouillon. Ils deviennent les entêtes ; aussi, j'ai essayé de ne pas trop m'enfoncer dans les sous-niveaux. Deux ou trois niveaux fonctionnent bien dans la plupart des cas. J'ai rarement besoin d'aller au-delà de deux niveaux,







car tout ce qui va au-delà crée un découpage excessif du texte. Je veux que l'article devienne plus qu'un plan avec une explication de chaque point. C'est un article, pas une présentation à puces. Les présentations dans Freeplane sont un sujet pour une autre fois.

## CRÉER LE BROUILLON

Maintenant, l'écriture peut commencer. J'ai commencé par la sélection du nœud du plan du brouillon et ouvert l'éditeur de notes avec le raccourci CTRL + >. J'ai saisi l'introduction de cet article. Je suis passé dans chaque nœud du plan du brouillon et, dans l'éditeur Simple HTML, j'ai écrit le

texte de la section. J'aimais pouvoir faire référence au Plan, là où j'avais fait des notes et des commentaires à propos du contenu à inclure.

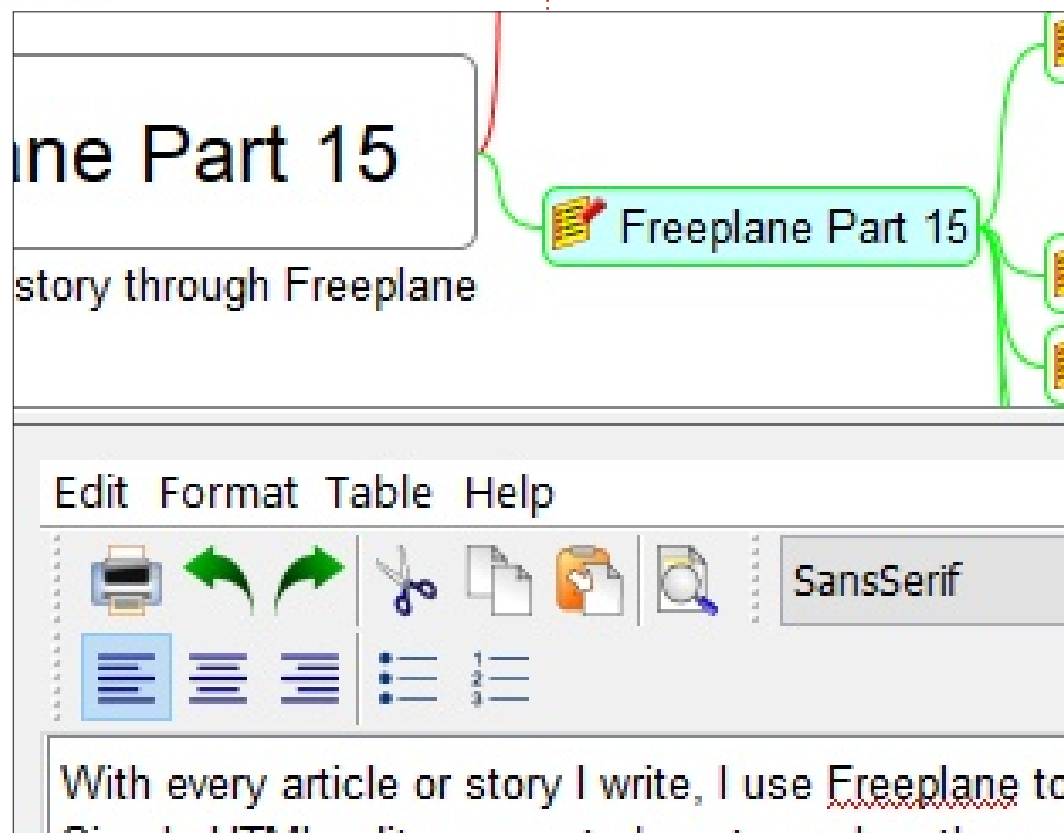
Une autre bonne chose en écrivant de cette façon, c'est que vous n'avez pas à écrire les sections dans l'ordre. Si j'avais voulu, j'aurais pu commencer par la fin. C'est facile de sauter d'un nœud à l'autre pour ajouter, modifier ou enlever du texte dans une section. Si je trouvais une idée sur une autre partie, alors que je travaillais, je n'avais qu'à cliquer sur le nœud

et faire la modification. L'éditeur Simple HTML n'apporte pas beaucoup de distractions ; aussi, j'ai écrit avec très peu d'arrêts dûs au vérificateur grammatical qui aurait relevé quelque chose dans la structure de ma phrase. Je garde ça pour le processus de révision. Le processus rend facile le déplacement des choses. Si je déplaçais une section avant une autre, le texte de la section suivait le nœud. J'ai trouvé ça plus rapide que le bon vieux copier/coller d'un éditeur de texte traditionnel.

Tout en écrivant avec l'éditeur, vous pouvez aussi formater le texte. Je ne le fais pas en général. De toute façon, la majorité du formatage est pour l'éditeur du magazine. C'est très facile de sur-formater un document. J'essaie de ne pas le faire. Cependant, si vous créez un manuscrit pour votre travail ou l'école, alors, vous ne devez pas vous tromper sur la mise en page en respectant la feuille de style de votre employeur ou les règles fournies par les professeurs.

## EXPORTER LE BROUILLON

Une fois l'écriture terminée, j'ai voulu exporter le plan du brouillon vers un document. J'ai changé le nom du nœud du plan de brouillon pour le titre que je voulais donner à l'article. J'ai





sélectionné le nœud du plan du brouillon et utilisé le menu Fichier > Exporter la carte. Un dialogue Enregistrer s'est affiché. J'ai navigué vers le dossier où je voulais sauvegarder le document. Par défaut, le texte du nœud racine est utilisé comme nom du document. Vous pouvez en saisir un nouveau dans le même champ de texte, mais j'ai décidé que le titre était suffisamment bien tel quel. Vous voudrez choisir le type de document vers lequel exporter. J'ai utilisé le format Texte brut ; ainsi, je pourrais rapidement le passer de mon logiciel d'édition à Google Docs sans trop de bazar, mais d'autres types sont disponibles, y compris Microsoft Word et le format Open Document.

### NETTOYER LE DOCUMENT EXPORTÉ

Selon le type de format dans lequel vous l'avez exporté, vous pourriez être obligé de reformater les entêtes et de changer les espacements. Quand j'ai fait un export du texte en ODT, j'ai trouvé que l'espace « avant » les entêtes n'était pas à mon goût. J'ai aussi retiré le texte du nœud Conclusion, car je trouve que c'était plutôt un inconvenient, mais il avait tout son sens dans le plan du brouillon. Il se pourrait que vous souhaitiez retirer aussi d'autres entêtes de texte des nœuds.

Si j'écrivais une histoire plutôt qu'un article, j'aurais probablement retiré les entêtes de textes de nœuds sauf s'ils s'intégraient au récit d'une façon ou d'une autre.

Pour le format en texte brut, l'export met des étiquettes numériques sur toutes les entêtes. Je les ai enlevées. De même, avant chaque note, j'ai dû retirer le texte « NOTE: ». Autrement, une fois que j'ai importé le document dans mon éditeur Grammar, j'ai pu commencer le processus de révision.

Globalement, j'ai eu du plaisir à écrire le brouillon de mon article de cette manière. Habituellement, je suis distrait par les alertes grammaticales, le comptage des mots et tout le tralala en lien avec les éditeurs complets. J'appréciais vraiment cette méthode. J'étais inquiet que le nombre de mots soit plus faible que dans mon travail habituel, mais, en fait, j'ai découvert que j'avais réellement écrit plus. Pour le brouillon d'un document, j'ai trouvé, avec surprise, cette méthode dépaysante. La réutiliserai-je ? Je devrai l'utiliser plusieurs fois pour voir si elle me convient de mieux en mieux, mais les perspectives semblent bonnes.



**Elmer Perry** est un représentant du support technique pour une société internationale d'accès sans clé. Il aime écrire, travailler le bois et la technologie. Il vit à Leicester, NC avec sa femme.