novelWriter

Guide d'utilisation

Version 2.8

Veronica Berglyd Olsen, Jean-Michel Heras

dimanche, 14 décembre 2025 at 18:40

Contents

1 Introduction **3**
- 1.1 Pourquoi du texte brut ? . . . 3
- 1.2 Ajout de métadonnées . . . 3
- 1.3 Contributing . . . 4

2 Organiser votre projet **5**
- 2.1 Fonctionnement des dossiers racines . . . 6
- 2.2 Dossiers ordinaires . . . 7
- 2.3 Documents . . . 7
- 2.4 Documents actifs et inactifs . . . 8
- 2.5 Importance et état . . . 8

3 Chapitres et scènes **11**
- 3.1 Niveaux d'en-tête . . . 11

4 Mise en forme de base **15**
- 4.1 Paragraphes du texte . . . 15
- 4.2 Mise en valeur du texte avec Markdown . . . 16

5 Commentaires et notes **17**
- 5.1 Commentaires simples . . . 17
- 5.2 Commentaires Synopsis ou Description . . . 18
- 5.3 Commentaires de note de bas de page . . . 19
- 5.4 Texte ignoré . . . 19

6 Étiquettes et références **21**
- 6.1 Comment utiliser les étiquettes . . . 21
- 6.2 Comment utiliser les références . . . 23

7 Alignement et indentation **27**
- 7.1 Alignement et indentation des paragraphes . . . 27
- 7.2 Alignement avec les sauts de ligne . . . 28
- 7.3 Alignement sur le retrait de la première ligne . . . 28
- 7.4 Alignment with Forced Line Breaks . . . 29

8 Mise en forme avancée **31**
- 8.1 Mise en forme avec les shortcodes . . . 31

8.2 Espace vertical et sauts de page . . . 32
8.3 Insérer le nombre de mots dans le texte . . . 33

9 Premières et dernières pages 35
9.1 La page de titre . . . 35
9.2 Pages additionnelles . . . 36
9.3 Chapitres non numérotés . . . 36

10 Trucs et astuces 37
10.1 Your Project . . . 37
10.2 The Application . . . 38
10.3 Astuces de mise en page . . . 39
10.4 Autres outils . . . 39

11 La fenêtre principale 41
11.1 Arborescence du projet et vue de l'éditeur . . . 41
11.2 Vue du roman et vue de l'éditeur . . . 43
11.3 Vue d'ensemble du roman . . . 44
11.4 Recherche dans un projet . . . 45
11.5 Changer de focus . . . 45
11.6 Thèmes . . . 45

12 Gestion des projets 47
12.1 Créer un nouveau projet . . . 47
12.2 Paramètres du projet . . . 48
12.3 Sauvegarde . . . 49

13 L'éditeur et l'afficheur 51
13.1 Édition d'un document . . . 51
13.2 Rechercher & Remplacer . . . 53
13.3 Remplacement automatique au fur et à mesure de la saisie . . . 54
13.4 Visualisation d'un document . . . 54

14 Fractionner et fusionner des documents 57
14.1 Découper des documents . . . 57
14.2 Fusionner des documents . . . 57

15 Compiler le manuscrit 59
15.1 L'outil de compilation de manuscrit . . . 59
15.2 Paramètres de compilation . . . 61
15.3 Création des manuscrits . . . 64
15.4 Impression . . . 65

16 Statistiques d'écriture 67
16.1 Temps d'inactivité . . . 67
16.2 Chronomètre de session . . . 67

17 Mise en évidence du dialogue 69
17.1 Dialogue entre guillemets . . . 70
17.2 Dialogue alternatif . . . 70
17.3 Symboles des lignes de dialogue . . . 70
17.4 Dialogue avec incise . . . 71
17.5 Dialogue et narration alternés . . . 71

18 Commentaires sur l'histoire **73**
18.1 Commentaires sur la structure de l'histoire . . . 73
18.2 Notes sur l'histoire . . . 75

19 Raccourcis clavier **77**
19.1 Raccourcis de la fenêtre principale . . . 77
19.2 Raccourcis de l'arborescence du projet . . . 78
19.3 Raccourcis de l'éditeur de documents . . . 78
19.4 Raccourcis de la fenêtre de visualisation des documents . . . 81

20 Vim Mode **83**
20.1 Mode Switching . . . 83
20.2 Implemented Keystrokes (Vim Motions) . . . 84
20.3 Known Issues . . . 85

21 Décompte des mots et des textes **87**
21.1 Décompte des mots du texte et statistiques . . . 87
21.2 Décompte du manuscrit . . . 88

22 Notes typographiques **91**
22.1 Tirets et points de suspension . . . 91
22.2 Guillemets simples et doubles . . . 91
22.3 Simple et double prime . . . 92
22.4 Modificateur Lettre Apostrophe . . . 92
22.5 Symboles de l'espace . . . 92

23 Spell Check Dictionaries **95**
23.1 Linux and MacOS . . . 95
23.2 Windows . . . 95

24 Custom Themes **97**
24.1 Colour Themes . . . 97
24.2 Icon Themes . . . 101

25 Traitement des erreurs **103**
25.1 Documents récupérés . . . 103
25.2 Fichier de verrouillage du projet . . . 103

26 Modifications du format des projets **105**
26.1 Format 1.5 Modifications . . . 105
26.2 Format 1.4 Modifications . . . 106
26.3 Format 1.3 Modifications . . . 106
26.4 Format 1.2 Modifications . . . 106
26.5 Format 1.1 Modifications . . . 107
26.6 Format 1.0 Modifications . . . 107

27 Emplacement des fichiers **109**
27.1 Configuration . . . 109
27.2 Données d'application . . . 109

28 Comment les données sont stockées **111**
28.1 Présentation générale . . . 111
28.2 Structure du projet . . . 112

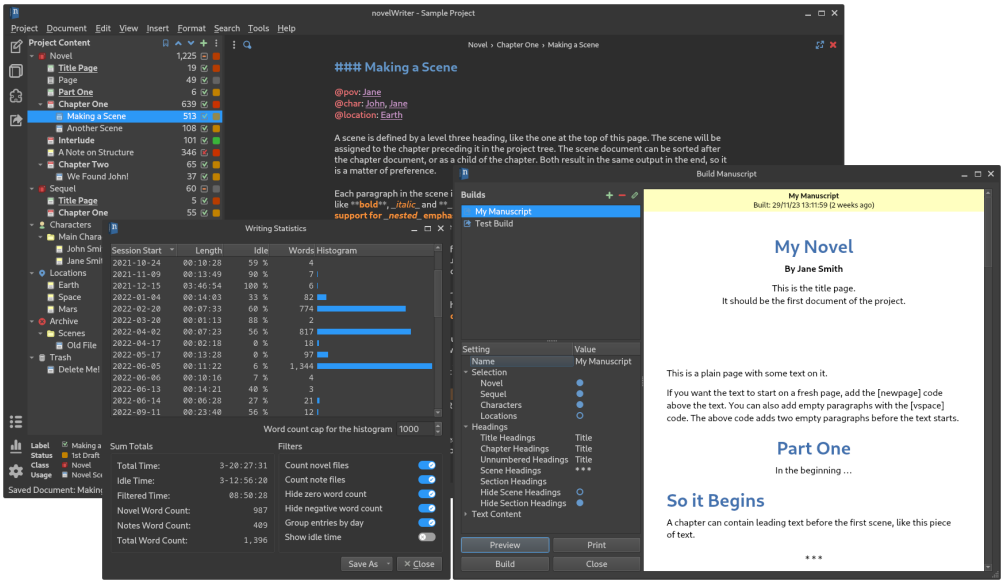
28.3 Documents de projet 112
28.4 Métadonnées du projet 113

29 Exécuter depuis la source **115**
29.1 Dépendances 115
29.2 Compiler et installer à partir des sources 116
29.3 Création des fichiers de traduction 116
29.4 Construction du projet d'exemple 117
29.5 Élaboration de la documentation 117

30 Exécution des tests **119**
30.1 Test simple 119
30.2 Options avancées 120

Version : 2.8
Mise à jour : dimanche, 14 décembre 2025 at 18:40

novelWriter est un éditeur de texte brut open source conçu pour écrire des romans assemblés à partir de documents texte individuels. Il utilise une syntaxe de formatage minimale inspirée de Markdown, et ajoute une syntaxe de métadonnées pour les commentaires, les synopsis et les références croisées. Il est conçu pour être un éditeur de texte simple qui permet d'organiser facilement le texte et les notes, en utilisant des fichiers texte lisibles par l'homme comme stockage pour plus de robustesse.



Liens utiles

- Site web : https://novelwriter.io
- Documentation: https://docs.novelwriter.io
- Public Releases: https://releases.novelwriter.io
- Internationalisation: https://crowdin.com/project/novelwriter
- Code source : https://github.com/vkbo/novelWriter
- Source Releases: https://github.com/vkbo/novelWriter/releases
- Issue Tracker: https://github.com/vkbo/novelWriter/issues
- Feature Discussions: https://github.com/vkbo/novelWriter/discussions
- PyPi Project: https://pypi.org/project/novelWriter
- Social Media: https://fosstodon.org/@novelwriter

CHAPTER 1

Introduction

In a nutshell, novelWriter is a plain text editor that lets you organise one or more novels, and associated notes, as many smaller documents. You can at any time generate standard document formats from these plain text documents. Whether it is an outline of your story, a draft, a complete manuscript, or even a collection of your character notes or other notes.

1.1 Pourquoi du texte brut ?

L'idée est de vous permettre d'être créatif sans avoir à vous préoccuper de la mise en forme pendant que vous écrivez, ou sans être distrait par elle.

Bien entendu, vous avez probablement besoin d'une sorte de mise en forme minimale pour votre texte. Au minimum, vous avez besoin d'une mise en valeur. La plupart des gens sont familiers avec l'ajout d'emphase en utilisant `_underscores_` et `**asterisks**`. Ce standard de formatage vient de Markdown et est supporté par novelWriter. Il utilise également le formatage Markdown pour définir les titres du document, ce qui permet de faire la distinction entre les chapitres et les scènes.

Pour les cas particuliers où vous avez besoin d'un formatage plus complexe, un ensemble de shortcodes est disponible. Pour faciliter l'utilisation de ces codes, une barre de boutons déroulante est disponible dans le panneau de l'éditeur avec des boutons de formatage standard. Ne vous inquiétez donc pas. Vous n'avez pas besoin d'apprendre ces codes.

1.2 Ajout de métadonnées

Outre le corps du texte de votre histoire, novelWriter vous permet de saisir des métadonnées supplémentaires dans vos documents texte afin d'indiquer les personnages présents dans un chapitre ou une scène, le point de vue de chacun, le lieu où se déroulent les événements, etc.

Comme l'éditeur est en texte brut, cela se fait sur des lignes de texte spéciales commençant par le caractère `@`. L'éditeur affichera un menu d'auto-complétion pour vous aider à écrire ces lignes. Nous en reparlerons plus tard.

Vous pouvez également ajouter vos propres commentaires d'auteur dans votre texte, sans que ces commentaires fassent partie de l'histoire elle-même. Une ligne de commentaire commence par le

caractère %. Il existe différents types de commentaires, et un menu d'auto-complétion peut vous aider ici aussi. Nous y reviendrons plus tard.

Restrictions

Gardez à l'esprit que novelWriter est conçu pour l'écriture de fictions, et que les fonctions de formatage disponibles sont donc limitées à celles qui sont pertinentes à cette fin. Il n'est *pas* adapté à la rédaction technique. Ce n'est pas non plus un éditeur Markdown complet.

In addition, novelWriter is not intended as a tool for organising research for writing, and therefore lacks formatting features you may need for this purpose. The notes feature is mainly intended for character profiles and plot outlines. It is recommended to use a proper note-taking tool for research. This is anyway more practical as you may use the same research for multiple projects.

1.3 Contributing

This project relies on contributions to add new features. In particular, adding translations into other languages, or updating translations for existing languages, is particularly useful.

For code contributions, please read the official Contributing Guide.

For translations, please use the project page on Crowdin. For each language, there are two translation sets. One for the application itself, labelled « Main GUI ». This is a fairly large dataset to translate. A smaller set called « Project Exports » is also available. The latter is what makes a language available in **Project Settings** in the application. It is a fairly small set to translate, and you can choose to translate only this set if you wish. If the language you wish to contribute to is not available in the list, you can message the maintainer on the Crowdin page to add new languages to the project.

CHAPTER 2

Organiser votre projet

Votre projet est organisé en un ensemble de dossiers de premier niveau appelés « dossiers racines », qui ont chacun une signification spécifique dans le projet. Les documents et les notes de votre projet sont stockés dans ces dossiers racines. Tout le contenu de votre projet est disponible dans le panneau **Contenu du projet** sur le côté gauche de la fenêtre principale.

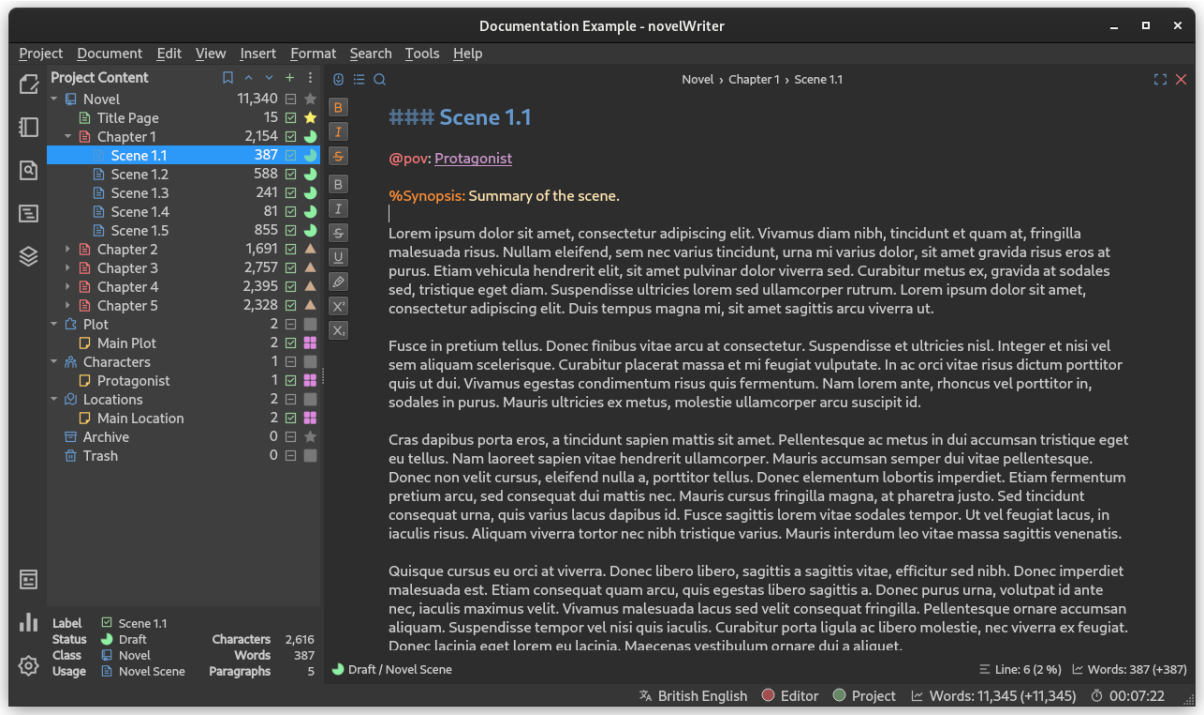


Figure1: L'arborescence **Contenu du projet** avec des exemples de documents.

Each line in the project tree shows the name of each item, its word count (or alternatively character count), an icon for *Documents actifs et inactifs*, and a custom icon for *Importance et état* of each item. These latter two are covered later in this section.

Vous pouvez ajouter, visualiser et modifier des documents dans l'arborescence du projet en cliquant

dessus avec le bouton droit de la souris. Certaines fonctions se trouvent également dans les boutons situés en haut, à côté de l'étiquette **Contenu du projet**.

2.1 Fonctionnement des dossiers racines

Les projets sont structurés en un ensemble de dossiers de premier niveau appelés « dossiers racines ». Ils sont visibles dans l'arborescence du projet, à gauche de la fenêtre principale. Chaque type de dossier racine possède une icône distincte.

Les documents qui constituent votre histoire sont placés dans un dossier racine de type **roman**. Vos notes sont placées dans les autres dossiers racines. Ces autres types de dossiers racines sont séparés en fonction du type de notes qu'ils contiennent. Il ne s'agit pas seulement d'une question d'organisation. Cela a également une incidence sur la manière dont vous pourrez faire référence à ces notes ultérieurement. Nous y reviendrons dans la section *Étiquettes et références*.

Un nouveau projet peut ne pas contenir tous les dossiers racines, mais vous pouvez ajouter ceux que vous souhaitez à partir de la barre d'outils de l'arborescence du projet.

L'utilisation prévue de chaque type de dossier racine est indiquée ci-dessous. Cependant, à part le dossier **Roman**, aucune restriction n'est appliquée par novelWriter sur ce que vous mettez dans ces dossiers. Vous pouvez les utiliser comme bon vous semble.

2.1.1 Types de dossiers racines

roman (histoire)
: This is where you put the documents that are part of your story. You can create multiple Novel folders if you wish, but various parts of the application assumes each Novel folder belongs to only one novel.

  Le dossier roman est un peu spécial en ce sens qu'il peut contenir des documents pour les chapitres, les scènes et les parties de l'histoire. La façon dont cela est indiqué est couverte dans la section *Chapitres et scènes*.

Intrigue (Notes)
: C'est là que vous pouvez conserver des notes et les grandes lignes des intrigues de votre histoire. Ces notes peuvent être particulièrement utiles si vous avez des plans de sous-intrigues. Vous pouvez faire référence à ces intrigues secondaires à partir des documents de scène, ce qui facilite le suivi de la progression de l'histoire.

Personnages (Notes)
: Les notes concernant les personnages sont placées dans ce type de dossier racine. Pour vos personnages principaux, vous pouvez créer un document pour chacun d'entre eux. Pour les personnages secondaires, vous pouvez en mettre plusieurs dans le même document. Dans vos chapitres et vos scènes, vous pouvez faire référence à ces notes de personnages en tant que points de vue ou personnages principaux.

Lieux (Notes)
: Les lieux où se déroule votre histoire peuvent être documentés ici. Avec l'intrigue et les personnages, ce sont les éléments clés de l'histoire qu'il faut suivre et auxquels il faut faire référence dans les documents relatifs aux chapitres et aux scènes.

Ligne de temps (Notes)
: Si l'histoire comporte plusieurs lignes temporelles ou des sauts dans le temps au sein d'une même intrigue, ce type de dossier peut être utilisé pour en assurer le suivi.

Objets (Notes)
: Les objets importants de l'histoire, par exemple les objets physiques qui changent souvent de mains, peuvent être suivis ici.

Entités (Notes)
: Votre intrigue comporte-t-elle de nombreuses organisations ou entreprises puissantes ? Ou d'autres entités qui font partie de l'intrigue ? Vous pouvez les organiser ici.

Personnalisé (Notes)
: Le type de dossier racine personnalisé peut être utilisé pour suivre tout ce qui n'est pas couvert par les options ci-dessus.

Modèles
: Tout document ajouté dans ce dossier racine sera disponible en tant qu'options de modèle lors de la création de nouveaux documents. Voir *Modèles de documents* pour plus de détails.

Archive
: Si vous ne voulez pas supprimer un document ou le placer dans le dossier **Poubelle** où il peut être supprimé, mais que vous voulez quand même le retirer de votre projet principal, vous pouvez le placer dans ce dossier. Le contenu du document sera ignoré par le scanner qui recherche les balises, et il sera ignoré dans toute vue d'ensemble et dans votre manuscrit.

Poubelle
: Ce dossier se comporte comme vous vous y attendez. Tout ce qui y est déposé peut être supprimé définitivement du projet, et son contenu n'apparaît nulle part ailleurs dans novelWriter.

Les types de dossiers racine sont étroitement liés au système de balises et de références. Chaque type de dossier pour les romans et les notes correspond à une ou plusieurs catégories de balises qui peuvent être utilisées pour référencer le contenu qu'ils contiennent. Voir *Étiquettes et références* pour plus de détails.

Astuce

Les dossiers racine ont des noms standard, mais vous pouvez les renommer comme vous le souhaitez.

2.2 Dossiers ordinaires

Vous pouvez ajouter des dossiers ordinaires où vous le souhaitez dans le projet. Les dossiers sont là uniquement pour vous permettre d'organiser les documents en sections significatives et pour pouvoir les réduire et les cacher dans l'arborescence du projet lorsque vous ne travaillez pas sur ces documents.

Lorsque novelWriter traite les documents d'un projet, comme par exemple lorsque vous créez un manuscrit à partir de ce projet, ces dossiers sont ignorés. Seul l'ordre des documents eux-mêmes compte.

2.3 Documents

Vous pouvez ajouter des documents où vous le souhaitez dans la structure de votre projet. Vous pouvez même ajouter des documents en tant qu'éléments enfants d'autres documents, comme s'il s'agissait de dossiers. Cela permet d'associer facilement un ensemble de scènes à leur chapitre. Vous pouvez également procéder de la même manière dans vos notes, où vous pouvez par exemple avoir une hiérarchie de vos lieux.

Le nom d'un document dans l'arborescence du projet n'est lié à aucun titre dans le texte du document. Considérez le nom du document comme un nom de fichier. Vous pouvez renommer un document, ou tout autre élément du projet, à tout moment.

Les documents sont de deux types :

Documents du roman
: Ce sont les documents qui constituent votre histoire ou votre roman. Ils ne peuvent être ajoutés que dans un dossier racine de type **Roman**. Techniquement, vous pouvez aussi les ajouter dans **Archive**. Voir *Chapitres et scènes* pour plus de détails sur la façon dont ces documents sont gérés par novelWriter.

Notes de projet*
: Il s'agit des documents dans lesquels vous conservez vos notes. Vous pouvez les ajouter n'importe où dans votre projet, y compris dans les dossiers de type **Roman**. Si vous les ajoutez à cet endroit, ils ne sont pas traités par défaut comme faisant partie de l'histoire.

Vous pouvez convertir les deux types de documents lorsque les deux types sont autorisés. Vous pouvez également convertir des dossiers en documents, ce qui peut parfois s'avérer pratique.

Une autre caractéristique pratique est que les documents peuvent être divisés en sous-documents par leurs titres, ou que plusieurs documents peuvent être fusionnés en un seul. Ceci est particulièrement utile si vous commencez avec des documents structurels plus importants, comme un document contenant tous les chapitres et scènes d'un acte, et que vous les divisez ensuite lorsque vous commencez à écrire. Voir *Fractionner et fusionner des documents* pour plus de détails.

2.3.1 Modèles de documents

Si vous souhaitez créer des documents modèles à utiliser lors de la création de nouveaux documents, comme par exemple un modèle de note de personnage, vous pouvez ajouter un dossier racine **Modèles** à votre projet.Tout document ajouté à ce dossier racine apparaîtra dans le menu **Ajouter un élément** de la barre d'outils de l'arborescence du projet.Lorsqu'il est sélectionné, un nouveau document est créé dont le contenu est copié à partir du modèle choisi.

If the first line of the template file is a title line, the title text will be replaced with the text of the document label when it is first created.

Ajouté dans la version 2.3.

2.4 Documents actifs et inactifs

Un document peut être défini comme « actif » ou « inactif », ce qui modifie l'icône dans la troisième colonne de l'arborescence du projet. Ces statuts sont principalement destinés à vous faciliter la tâche, car ils indiquent si le document est destiné à être inclus dans le manuscrit ou non. Vous pouvez considérer le statut inactif comme un retrait du document entier. Il vous permet de le retirer sans le déplacer vers **Archives**.

Les documents inactifs sont par défaut exclus de votre manuscrit, mais vous pouvez modifier cela si vous le souhaitez. Voir *Sélection des documents* pour plus de détails.

2.5 Importance et état

Chaque document ou dossier de votre projet peut avoir une étiquette « Statut » ou « Importance ». Ce sont des étiquettes et des icônes que vous contrôlez et définissez vous-même, et novelWriter ne les utilise pas pour quoi que ce soit. Vous pouvez modifier ces étiquettes dans **Paramètres du projet**. Voir *Statut et Importance* pour plus de détails.

Les étiquettes « Statut » sont destinées à étiqueter un document de roman comme étant par exemple un brouillon ou comme étant terminé, et les étiquettes « Importance » sont destinées à étiqueter les notes

sur les personnages, ou d'autres notes sur le projet, comme par exemple un personnage principal, majeur ou mineur ou un élément de l'histoire.

L'utilisation d'une étiquette « Statut » ou « Importance » pour un document dépend du dossier racine dans lequel il se trouve. S'il se trouve dans un dossier de type **Roman**, il utilise l'étiquette « Statut », sinon il utilise l'étiquette « Importance ».

CHAPTER 3

Chapitres et scènes

Comme novelWriter utilise un format de texte brut, la structure de votre roman doit suivre un certain nombre de règles simples. Pour les documents situés dans un dossier racine de type **Roman**, c'est le titre qui détermine s'il s'agit d'un chapitre ou d'une scène.

Le formatage des titres est basé sur Markdown. Un titre est indiqué par une ligne commençant par un ou plusieurs caractères #. Il en accepte jusqu'à quatre. Vous pouvez utiliser plusieurs titres dans le même document, mais c'est le premier titre qui détermine l'icône et les informations affichées dans l'arborescence du projet.

Note

Vous pouvez utiliser les mêmes niveaux de titres pour vos notes dans les autres dossiers racines, mais ils ne sont pas traités comme des chapitres ou des scènes, et vous êtes donc libre de les utiliser comme vous le souhaitez.

3.1 Niveaux d'en-tête

Quatre niveaux d'en-têtes sont prévus pour les documents de roman. Vous pouvez les choisir à votre guise, mais si votre histoire comporte des chapitres, vous devez utiliser ces titres pour les indiquer. Si vous ajoutez également des titres de scènes, vous pourrez mieux contrôler la façon dont vos séparateurs de scènes sont formatés dans votre manuscrit. Les titres de chapitres et de scènes sont également affichés dans les vues *Novel View* et *Outline View*.

`# Texte de titre`
: Il s'agit d'une en-tête de niveau un. Ce titre indique le début d'une nouvelle partie. Les parties sont utilisées lorsque vous souhaitez diviser votre histoire en « Partie 1 », « Partie 2 », etc. Vous pouvez également choisir de les utiliser pour diviser le texte en actes, puis de masquer ces titres dans votre manuscrit afin qu'ils ne soient pas inclus dans la sortie.

`## Titre de chapitre`
: Il s'agit d'une en-tête de niveau deux. Ce titre indique le début d'un nouveau chapitre. Les numéros

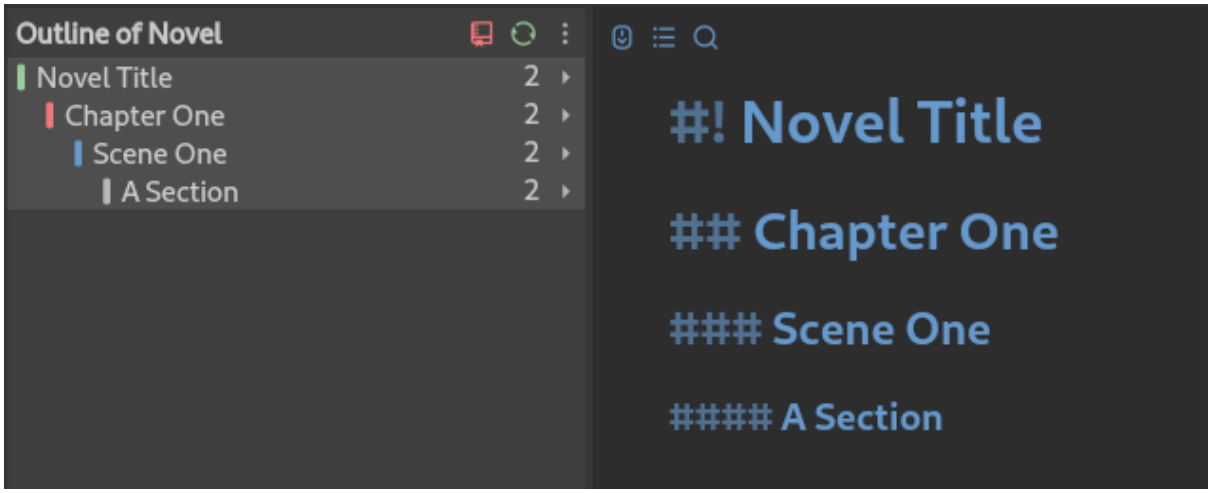


Figure1: Illustration de la correspondance entre les niveaux d'en-tête et la structure du roman.

de chapitre peuvent être insérés automatiquement lors de la construction du manuscrit, de sorte que vous n'avez pas à le faire dans le titre. Voir *Numérotation automatique* pour plus de détails.

`### Titre de scène`
Il s'agit d'une en-tête de niveau trois. Ce titre indique le début d'une nouvelle scène. Des numéros de scène ou des séparateurs de scène peuvent être insérés automatiquement lors de la construction du manuscrit. Vous pouvez donc utiliser le champ titre comme titre de travail pour vos scènes si vous le souhaitez, mais vous devez fournir un titre minimal.

`#### Titre de section`
Il s'agit d'une en-tête de niveau quatre. Ce titre indique le début d'une nouvelle section. Les titres de section peuvent être remplacés par des séparateurs ou ignorés complètement lors de la construction du manuscrit. La signification d'une section est en fait celle que vous voulez lui donner. Vous pouvez l'utiliser pour diviser vos scènes en morceaux ou en documents distincts.

Pour les en-têtes de niveau un à trois, l'ajout d'un `!` modifie la signification de l'en-tête. La signification alternative de l'en-tête n'est pertinente que lorsque vous générez votre manuscrit, mais vous pouvez garder à l'esprit les cas d'utilisation lors de la rédaction.

`#! Texte de titre`
Cela indique à l'outil **Compiler le manuscrit** que l'en-tête de niveau un est destiné à être utilisé pour le titre principal du roman ou du dossier de notes, comme par exemple le titre du roman sur la page de couverture. Lors de la compilation du manuscrit, l'outil utilisera un style différent pour le titre, que vous pouvez modifier indépendamment de la façon dont les titres des parties sont stylisés. Voir *La page de titre* pour plus de détails.

`## ! Titre de chapitre`
Cette option indique à l'outil **Compilation du manuscrit** de ne pas attribuer de numéro de chapitre à ce titre de chapitre si la numérotation automatique des chapitres est activée. De tels titres sont utiles pour les prologues et les épilogues par exemple. Voir *Chapitres non numérotés* pour plus de détails.

`###! Titre de scène`
Il s'agit d'un titre de scène alternatif qui peut être formaté différemment dans l'outil **Compilation du manuscrit**. Il est destiné à séparer les coupures de scène « douces » et « dures ». A part cela, il se comporte de la même manière qu'un titre de scène normal. Voir *Scènes dures et douces* pour plus de détails.

Le formatage de ces en-têtes peut être personnalisé de manière assez poussée dans l'outil *Manuscript Tool*, qui fait l'objet d'une partie distincte de la documentation.

Note

L'espace après le caractère # ou ! est obligatoire. L'éditeur changera de couleur et de taille de police lorsque le titre sera correctement formaté.

Les sauts de page peuvent être automatiquement ajoutés avant les titres, les parties, les chapitres et les scènes à partir de l'outil **Compilation du manuscrit** lorsque vous créez votre projet dans un format qui prend en charge les sauts de page. Si vous voulez des sauts de page à d'autres endroits, vous devez les spécifier manuellement. Voir *Espace vertical et sauts de page* pour plus de détails.

CHAPTER 4

Mise en forme de base

La syntaxe de formatage de texte de base de novelWriter est basée sur Markdown. Il ne s'agit toutefois que d'un sous-ensemble de la syntaxe Markdown. Les listes, les images et les liens ne sont pas pris en charge.

Cela dit, les URL dans le texte devraient automatiquement être mis en évidence et devenir cliquables. Cependant, seules les URL commençant par « http » ou « https » sont reconnues. Dans l'éditeur, vous devez maintenir la touche `Ctrl` enfoncée lorsque vous cliquez sur une URL pour la suivre.

4.1 Paragraphes du texte

Un paragraphe de texte est indiqué par une ligne blanche. En d'autres termes, il faut deux sauts de ligne pour séparer deux fragments de texte en deux paragraphes. Les sauts de ligne simples sont traités comme des sauts de ligne à l'intérieur d'un paragraphe.

Il est important de respecter cette règle. Vous ne devez pas, par exemple, imiter les paragraphes indentés manuellement dans l'éditeur. Ceci, ainsi que beaucoup d'autres options de formatage qui peuvent être appliquées aux paragraphes de texte dans l'outil *Manuscript Tool*, dépendent du fait que les paragraphes sont séparés par des lignes vides.

Correct

```
### Scene

This is a text paragraph.

This is another text paragraph.
```

Incorrect

```
### Scene

This is a text paragraph.
    This is meant to be another text paragraph.
```

Si vous procédez comme dans l'exemple « Incorrect », novelWriter comprendra qu'il s'agit d'un seul paragraphe de deux lignes.

4.2 Mise en valeur du texte avec Markdown

Un ensemble minimal de styles d'accentuation de texte Markdown est pris en charge pour les paragraphes de texte.

`_texte_`
: Le texte est rendu en italique.

`**texte**`
: Le texte est rendu en gras.

`~~texte~~`
: Barrer le texte.

Dans les guides Markdown, il est souvent recommandé de différencier le gras de l'italique en utilisant ** pour le gras et _ pour l'italique, bien que Markdown supporte également __ pour le gras et * pour l'italique. Cependant, puisque la différenciation rend la mise en évidence et la conversion significativement plus simple et plus rapide, dans novelWriter il s'agit d'une règle et non d'une simple recommandation.

En outre, les règles suivantes s'appliquent :

1. Les balises de mise en valeur et de biffage n'autorisent pas les espaces entre les mots et la balise elle-même. Autrement dit, `**texte**` est valide, `**texte **` ne l'est pas.
2. Plus généralement, les délimiteurs doivent se trouver aux bords des mots. Autrement dit, « certains **textes en gras** ici » sont valides, « certains** textes en gras** ici » ne le sont pas.
3. Si vous utilisez à la fois ** et _ pour envelopper le même texte, le trait de soulignement doit être à **l'intérieure**. Ceci est dû au fait que le trait de soulignement est également un caractère verbal valide, donc s'il est à l'extérieur, il viole la règle 2.
4. L'accentuation du texte ne s'étend pas au-delà des sauts de ligne. Si vous devez ajouter une emphase à plusieurs lignes ou paragraphes, vous devez l'appliquer à chacun d'entre eux à tour de rôle.
5. Cette mise en valeur du texte ne peut être utilisée que dans les commentaires et les paragraphes. Les titres et les balises de métadonnées ne permettent pas la mise en forme, et toute marque de mise en forme sera affichée telle quelle.

Astuce

novelWriter supporte la syntaxe d'échappement standard pour les caractères d'accentuation au cas où l'éditeur ne comprendrait pas l'usage que vous voulez en faire. C'est-à-dire que *, _ et \~ généreront respectivement un *, _ et ~, sans les interpréter comme faisant partie du balisage.

CHAPTER 5

Commentaires et notes

Vous pouvez ajouter à votre texte des commentaires qui ne font pas partie de l'histoire. Les commentaires ordinaires sont destinés à vous permettre d'ajouter des notes à l'intérieur du texte, ce qui peut s'avérer utile lorsque vous révisez vos projets. Cependant, il existe plusieurs types de commentaires que vous pouvez utiliser.

Cette section couvre les types de commentaires de base. Il existe quelques fonctions avancées qui utilisent également la syntaxe des commentaires, mais elles sont abordées plus loin.

5.1 Commentaires simples

Un commentaire simple est une ligne ou un paragraphe qui commence par le caractère %. Vous pouvez les placer où vous le souhaitez dans vos documents, et vous pouvez choisir de les inclure ou de les exclure de votre manuscrit.

La plupart du temps, novelWriter ignore complètement ces commentaires. Ils ne sont pas non plus inclus dans le décompte des mots ou des caractères, et ne sont affichés dans le panneau de visualisation du document que si vous les activez.

Exemple

```
### Scene

A regular text paragraph in the scene.

% A comment you've added for your own notes.

Another regular text paragraph in the scene.
```

5.2 Commentaires Synopsis ou Description

Les commentaires **Synopsis** et **Description courte** constituent un type particulier de commentaires. Ils se distinguent des commentaires ordinaires par le fait qu'ils peuvent être affichés à côté d'autres informations concernant une scène, un personnage ou un autre élément de l'histoire décrit dans une note. Comme les commentaires ordinaires, ils peuvent être inclus dans votre manuscrit, mais leur format est différent de celui des commentaires ordinaires.

Note

Un commentaire de résumé ou de description peut être utilisé une fois, et une seule, pour chaque rubrique, car il est considéré comme une description du contenu du texte de cette rubrique. Si vous ajoutez deux commentaires de ce type sous la même rubrique, c'est le dernier qui sera utilisé.

5.2.1 Synopsis

Un commentaire **Synopsis** est destiné à ajouter un résumé de vos chapitres et scènes.

Exemple

```
### Scene

%Synopsis: A summary of the content of the scene.

The actual scene text.
```

5.2.2 Brève description

Un commentaire **Brève description** se comporte exactement de la même manière qu'un commentaire de synopsis, mais il est destiné à décrire un élément de l'histoire, tel qu'un personnage.

Exemple

```
# Characters

## Darth Vader

%Short: A Sith Lord that used to be a Jedi.

Your text about the character.

## Luke Skywalker

%Short: A Jedi. The son of Darth Vader.

Your text about the character.
```

Note

Les préfixes de commentaire `%Synopsis:` et `%Short:` sont interchangeables, mais lorsque vous les incluez dans le manuscrit, ils sont étiquetés en fonction du préfixe, de sorte que ce dernier peut avoir

plus de sens pour une note de caractère que le premier.

5.3 Commentaires de note de bas de page

Les notes de bas de page sont ajoutées à l'aide d'un shortcode, associé à un commentaire correspondant au texte de la note de bas de page. La correspondance est assurée par une clé qui lie les deux. Si vous insérez une note de bas de page à partir du menu **Insérer**, une clé unique est générée pour vous. Les shortcodes en général sont couverts plus en détail dans *Mise en forme avec les shortcodes*.

La fonction d'insertion d'une note de bas de page ajoute le marqueur de shortcode de note de bas de page à l'emplacement de votre curseur dans le panneau de l'éditeur et crée le commentaire de note de bas de page associé juste après le paragraphe. Elle déplacera ensuite le curseur à cet endroit afin que vous puissiez immédiatement commencer à taper le texte de la note de bas de page.

Le commentaire de la note de bas de page peut se trouver n'importe où dans le document, de sorte que si vous souhaitez le placer, par exemple, au bas du texte, vous êtes libre de le faire.

Les clés de notes de bas de page ne doivent être uniques qu'à l'intérieur d'un document. Par conséquent, si vous copiez, déplacez ou fusionnez du texte, vous devez vous assurer que les clés ne sont pas dupliquées. Si vous utilisez les clés générées automatiquement à partir du menu **Insérer**, elles sont uniques parmi tous les documents indexés. Il n'est pas garanti qu'elles soient uniques par rapport aux notes de bas de page du dossier Archives ou Corbeille, mais le risque de générer accidentellement la même clé deux fois dans un projet est relativement faible.

Exemple

```
### Scene

This is a text paragraph with a footnote[footnote:fn1] in the middle.

%Footnote.fn1: This is the text of the footnote.
```

Ajouté dans la version 2.5.

5.4 Texte ignoré

Si vous souhaitez ignorer complètement une partie du texte dans vos documents, mais que vous n'êtes pas prêt à l'effacer, vous pouvez ajouter `%~` devant le paragraphe ou la ligne de texte. Cela permettra à novelWriter d'ignorer complètement le texte lors de la génération d'aperçus ou de la construction de manuscrits.

Il s'agit d'un meilleur moyen de supprimer le texte que de le convertir en commentaires normaux, car vous souhaiterez peut-être inclure des commentaires normaux dans vos prévisualisations ou votre projet de manuscrit.

Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de texte ignoré pour un paragraphe en appuyant sur `Ctrl+Maj+D` sur votre clavier avec votre curseur quelque part dans le paragraphe.

Exemple

```
### Scene

%~ This text is ignored.
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
This text is a regular paragraph.
```

CHAPTER 6

Étiquettes et références

L'une des principales caractéristiques de novelWriter est son système d'"**Étiquettes et de Références**. C'est peut-être l'une des caractéristiques qui différencie novelWriter d'autres applications similaires. Il n'est donc pas toujours évident pour les nouveaux utilisateurs de comprendre comment cela est censé fonctionner.

Dans novelWriter, il n'y a pas de formulaires ou de tableaux à remplir pour définir les personnages, les lieux ou d'autres éléments de votre histoire. Au lieu de cela, vous créez des documents dans l'un des dossiers racine pour les notes. Dans ces documents, vous pouvez définir des **étiquettes**, par exemple pour votre personnage principal. Si vous souhaitez ensuite annoter une scène avec ce personnage comme point de vue, vous créez une **référence** à l'étiquette.

Astuce

Si le système d'étiquettes et de références vous semble difficile à suivre à la seule lecture de ce chapitre, vous pouvez créer un nouveau projet dans le formulaire Nouveau projet de la boîte de dialogue **Bienvenue** et sélectionner « Créer un projet d'exemple » dans l'option « Pré-remplir le projet ». Le projet d'exemple contient plusieurs exemples d'étiquettes et de références.

6.1 Comment utiliser les étiquettes

La structure de votre projet novelWriter est déduite des titres des documents, et non des documents eux-mêmes. Voir *Chapitres et scènes* pour plus de détails. Par conséquent, les métadonnées sont également associées aux titres, et non aux documents eux-mêmes.

Une « étiquette » dans novelWriter est un mot ou une phrase que vous définissez comme appartenant à une rubrique. Les étiquettes sont définies en utilisant le mot-clé `@tag`.

Le format de base d'un tag est `@tag: NomÉtiquette`.

Un autre format de balise est `@tag : NomÉtiquette | Nom Affiché`.

`NomÉtiquette` (Requis)
: Il s'agit d'un identifiant unique de votre choix. C'est la valeur que vous utiliserez plus tard pour

faire référence à l'intitulé dans le document. L'étiquette doit être unique.

`Nom Affiché` (Facultatif)
Il s'agit d'un nom d'affichage facultatif utilisé pour l'étiquette. Lorsque vous construisez votre manuscrit, vous pouvez par exemple insérer le nom du personnage du point de vue directement dans les titres des chapitres. Par défaut, la valeur `NomÉtiquette` est utilisée dans ces titres, mais si vous utilisez un format raccourci en interne dans votre projet, vous pouvez utiliser le nom d'affichage pour spécifier un format plus approprié pour votre titre de chapitre.

Note

Vous ne pouvez définir **qu'une seule** étiquette par en-tête, et l'étiquette doit être unique dans **tous** les documents du projet.

Une fois qu'une étiquette a été définie, elle peut être référencée dans de nouveaux documents ou faire l'objet de références croisées dans d'autres notes. Les étiquettes apparaîtront également dans la **Vue en plan** et dans le panneau **Références** sous l'afficheur de documents lorsqu'un document est ouvert dans l'afficheur. Voir *Vue d'ensemble du roman* et *Références des documents* pour plus de détails.

L'éditeur vous indiquera que le mot-clé est correctement utilisé et que l'étiquette est autorisée, c'est-à-dire qu'elle est unique, en la surlignant d'une couleur. Une étiquette non valide doit être soulignée par une ligne ondulée et ne reçoit pas la même couleur que les étiquettes valides.

L'étiquette est la seule partie des notes que novelWriter utilise. Le reste du contenu du document peut être utilisé comme bon vous semble.

Ajouté dans la version 2.2: Les étiquettes ne sont plus sensibles à la casse. Les étiquettes sont affichées par défaut avec la majuscule utilisée lors de la définition de l'étiquette, mais vous n'êtes pas obligé d'utiliser la même majuscule lorsque vous y faites référence ultérieurement.

Ajouté dans la version 2.3: Les étiquettes peuvent avoir un nom d'affichage facultatif pour la compilation du manuscrit.

Ajouté dans la version 2.6: Vous pouvez désormais ajouter des étiquettes aux documents du roman. Celles-ci peuvent être utilisées pour les références croisées entre les chapitres et les scènes, ainsi qu'à partir des notes si vous le souhaitez.

Exemple

Exemple de document de notes pour un personnage avec un jeu d'étiquettes :

```
# Character: Jane Doe

@tag: Jane | Jane Doe

Some information about the character Jane Doe.
```

Lorsque cela est fait dans un document d'un dossier racine de type **Personnages**, l'étiquette est automatiquement traitée comme un personnage disponible dans votre projet avec la valeur « Jane ». Vous pourrez alors faire référence à « Jane » dans n'importe lequel de vos autres documents en utilisant les mots-clés de référence pour les personnages.

Le personnage « Jane » apparaîtra également dans l'onglet **Personnage** du panneau **Référence** situé sous l'afficheur de document.

Note

C'est le type de dossier racine qui définit la catégorie d'éléments de l'histoire sous laquelle l'étiquette est indexée. Voir *Fonctionnement des dossiers racines* pour plus de détails.

6.2 Comment utiliser les références

Chaque titre de n'importe quel niveau de votre projet peut contenir des références à des étiquettes définies dans vos notes. Ces références sont rassemblées par l'index du projet et utilisées pour générer la **Vue d'ensemble**, entre autres choses.

Les références sont définies à l'aide d'un mot-clé spécial, accompagné d'une liste d'étiquettes correspondantes. Les mots-clés valides sont listés ci-dessous. Le format d'une ligne de référence est `@mot-clé : valeur1, [valeur2] ... [valeurN]`. Tous les mots-clés de référence autorisent des valeurs multiples.

`@pov`
: Le personnage de point de vue pour la section en cours. La cible doit être une étiquette note dans un dossier racine de type **Personnages**.

`@focus`
: Le personnage qui est au centre de l'attention pour la section en cours. Ceci peut être utilisé dans les cas où le focus n'est pas un personnage de point de vue. La cible doit être une étiquette note dans un dossier racine de type **Personnages**.

`@char`
: Autres personnages de la section courante. La cible doit être une étiquette de note dans un dossier racine de type **Personnages**. Cela ne doit pas inclure le point de vue ou le personnage principal si ces références sont utilisées.

`@plot`
: L'intrigue ou la sous-intrigue développée dans la section en cours. La cible doit être une étiquette note dans un dossier racine de type **Intrigue**.

`@time`
: Les lignes de temps concernées par la section en cours. La cible doit être une étiquette note dans un dossier racine de type **Chronologie**.

`@location`
: L'endroit où se déroule la section en cours. La cible doit être une étiquette note dans un dossier racine de type **lieux**.

`@object`
: Objets présents dans la section courante. La cible doit être une étiquette de note dans un dossier racine de type **Objets**.

`@entity`
: Entités présentes dans la section courante. La cible doit être une étiquette note dans un dossier racine de type **Entités**.

`@custom`
: Références personnalisées dans la section en cours. La cible doit être une étiquette de note dans un dossier racine de type **personnalisé**. Les dossiers personnalisés sont destinés à toute autre catégorie de notes que vous souhaiteriez utiliser.

`@mention`
: Pour toute chose, toute personne ou tout lieu mentionné, mais non présent dans la section en cours. Il est destiné aux cas où vous révélez des détails sur un personnage ou un lieu dans une scène sans en faire partie. Cela peut s'avérer utile pour vérifier la cohérence ultérieurement. N'importe quel étiquette dans n'importe quel dossier de notes racine peut être listé sous *@mention* `.

`@story`
: Ce mot-clé est utilisé pour référencer un document de roman, comme une scène ou un chapitre, à partir d'un autre endroit de votre projet. Il est également possible de définir des étiquettes dans les documents d'un dossier de type **Roman**, et c'est le mot-clé que vous utilisez pour référencer ces documents.

Lorsque les étiquettes et les références sont utilisés correctement, cela est indiqué par des couleurs en surbrillance dans l'éditeur.

Note

Le surligneur peut se tromper si l'index des étiquettes définies n'est pas à jour. Si c'est le cas, appuyez sur `F9` pour le régénérer, ou sélectionnez **Reconstruire l'index** dans le menu **Outils**. En général, l'index d'un document est régénéré lorsqu'il est sauvegardé, ce qui ne devrait pas être nécessaire.

Astuce

Si vous ajoutez une référence dans l'éditeur à une étiquette qui n'existe pas encore, vous pouvez cliquer dessus avec le bouton droit de la souris et sélectionner **Créer une note pour l'étiquette**. Cela générera automatiquement une nouvelle note dans le bon type de dossier racine, avec la nouvelle étiquette définie.

Une note peut également faire référence à une autre note, de la même manière que les documents de romans. Lorsque la note est ouverte dans l'éditeur de documents, les références deviennent des liens cliquables, ce qui facilite le suivi des connexions dans l'intrigue. Vous pouvez suivre les liens dans l'éditeur de documents en les cliquant avec la souris tout en maintenant la touche `Ctrl` enfoncée. Les liens cliqués sont toujours ouverts dans le panneau de visualisation.

Vos notes n'apparaissent pas dans la **Vue d'ensemble**, de sorte que les références entre les notes n'ont de sens que si vous souhaitez pouvoir naviguer d'une note à l'autre par un simple clic ou, bien sûr, si vous souhaitez simplement mettre en évidence que deux notes sont liées.

Astuce

Si vous faites des références croisées entre les notes et que vous exportez votre projet en tant que document HTML à l'aide de l'outil **Compiler le manuscrit**, les références croisées deviennent également des liens cliquables dans le document HTML exporté.

Exemple

Exemple de document de roman avec références aux personnages et aux intrigues :

```
## Chapter 1
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
@pov: Jane

### Scene 1

@char: John, Sam
@plot: Main

Once upon a time ...
```

6.2.1 Autocomplétion dans l'éditeur

Un menu contextuel d'auto-complétion s'affiche automatiquement dans l'éditeur de document lorsque vous tapez le caractère `@` sur une nouvelle ligne. Il vous proposera d'abord des mots-clés d'étiquette ou de référence à ajouter, puis, après l'ajout de `:`, des références à partir de la liste des étiquettes que vous avez déjà définies.

Vous pouvez utiliser l'auto-complétion pour ajouter plusieurs références avec un `,` entre elles, et même en taper de nouvelles. Les notes pour les nouvelles références peuvent être créées en faisant un clic droit sur celles-ci et en sélectionnant **Créer une note pour l'étiquette** dans le menu.

Ajouté dans la version 2.2.

CHAPTER 7

Alignement et indentation

Le standard Markdown n'a pas de commandes pour aligner le texte, donc novelWriter ajoute sa propre syntaxe pour cela. Il dispose également d'une syntaxe pour l'indentation, qui est similaire aux guillemets de bloc de Markdown.

7.1 Alignement et indentation des paragraphes

Le texte de tous les documents est par défaut aligné à gauche ou justifié, selon les paramètres définis dans les **Préférences**.

Vous pouvez remplacer l'alignement par défaut du texte sur des paragraphes individuels en spécifiant des balises d'alignement. Ces balises sont des doubles chevrons. Il peut s'agir de >> ou de <<. Vous les placez avant ou après le paragraphe, et elles « pousseront » le texte vers le bord vers lequel les crochets pointent. Cela devrait être assez intuitif.

L'indentation utilise une syntaxe similaire. Mais ici, vous utilisez un seul > ou < pour éloigner le texte du bord.

Exemple

Table1: Alignement et indentation du texte

Syntaxe	Description
`>> Texte aligné à droite`	Le paragraphe est aligné à droite.
`Texte aligné à gauche <<`	Le paragraphe est aligné à gauche.
`>> Texte centré <<`	Le paragraphe est centré.
`> Texte en retrait à gauche`	Le texte a une marge gauche plus importante.
`Texte en retrait à droite <`	Le texte a une marge droite plus importante.
`> Texte indenté gauche/droite <`	Les deux marges du texte ont été augmentées.

Note

L'éditeur de texte n'affiche pas l'alignement et l'indentation en direct. Mais l'afficheur les affichera lorsque vous y ouvrirez le document. Ils seront bien sûr également reflétés dans le document généré par l'outil de compilation de manuscrits, à condition que le format prenne en charge l'alignement des paragraphes.

7.2 Alignement avec les sauts de ligne

Si le paragraphe comporte des retours à la ligne, les marqueurs de toutes les lignes sont combinés et utilisés pour l'ensemble du paragraphe. Pour le texte suivant, toutes les lignes seront centrées :

Exemple

```
>> I am the very model of a modern Major-General <<
I've information vegetable, animal, and mineral
I know the kings of England, and I quote the fights historical
From Marathon to Waterloo, in order categorical
```

If you have multiple conflicting alignments on a paragraph, only one is applied. The order of precedence is:

1. Left alignment
2. Right alignment
3. Centred text
4. Justified text

Note

It is strongly recommended that you keep the **Preserve Hard Line Breaks** setting enabled in your manuscript build settings. This setting assumes all single line breaks in your text are intended. Turning this off makes adding line breaks more complicated, but it is still possible. See *Alignment with Forced Line Breaks*.

7.3 Alignement sur le retrait de la première ligne

If you have first line indent enabled in your manuscript build settings, you probably want to disable it for text in verses. Adding any alignment tags on a paragraph will cause the first line indent to be switched off for that paragraph.

Exemple

Le texte suivant sera toujours aligné sur la marge de gauche :

```
I am the very model of a modern Major-General <<
I've information vegetable, animal, and mineral
I know the kings of England, and I quote the fights historical
From Marathon to Waterloo, in order categorical
```

7.4 Alignment with Forced Line Breaks

If you turn off **Preserve Hard Line Breaks** in your manuscript build settings, you can still force line breaks in paragraphs using the `[br]` shortcode. For clarity in the text, you can add a line break after it as well. It doesn't result in two line breaks.

Keep in mind that when the text is processed, the lines on either side of a `[br]` shortcode are combined, and any trailing hard line break is *ignored*. This means that when such a paragraph is processed, these line breaks count as the same line. This affects how alignment tags are handled. For instance, this text becomes centred instead of left aligned.

```
>> I am the very model of a modern Major-General[br]
I've information vegetable, animal, and mineral[br]
I know the kings of England, and I quote the fights historical[br]
From Marathon to Waterloo, in order categorical <<
```

Since this is understood as one line, this is the only way you can actually centre this paragraph.

Prudence

Due to this difference in how text with `[br]` tags are processed, it is generally better to stick with the **Preserve Hard Line Breaks** setting enabled. It ensures a better correspondence between what you see in the editor and what output you get.

See also *Forced Line Break*.

CHAPTER 8

Mise en forme avancée

Le formatage Markdown standard est quelque peu limité, c'est pourquoi novelWriter dispose de quelques codes de formatage supplémentaires pour des cas d'utilisation particuliers. Ces codes sont tous basés sur les crochets, et certains permettent de définir une valeur supplémentaire après les deux points.

Cette section couvre tous ces codes de formatage.

8.1 Mise en forme avec les shortcodes

Pour le formatage de base, comme la mise en valeur, vous devriez utiliser les balises de formatage standard du style Markdown décrites dans *Mise en valeur du texte avec Markdown* chaque fois que possible.

Pour des options de formatage supplémentaires, vous pouvez utiliser des shortcodes. Les shortcodes sont une forme de codes en ligne qui enveloppent la section de texte à mettre en forme. Les shortcodes peuvent être imbriqués pour appliquer plusieurs formats à la même partie de texte.

Ces shortcodes sont destinés à des cas de formatage spéciaux ou à des cas plus complexes qui ne peuvent pas être résolus avec de simples codes de formatage de type Markdown. Les shortcodes disponibles sont énumérés ci-dessous.

Table1: Formats des shortcodes

Syntaxe	Description
`[b]texte[/b]`	Le texte est affiché en gras.
`[i]texte[/i]`	Le texte est affiché en italique.
`[s]texte[/s]`	Le texte est affiché sous forme de texte barré.
`[u]texte[/u]`	Le texte est affiché sous forme de texte souligné.
`[m]texte[/m]`	Le texte est affiché en surbrillance.
`[sup]texte[/sup]`	Le texte est affiché en exposant.
`[sub]texte[/sub]`	Le texte est affiché en indice.
`[footnote:clé]`	Une référence à un *commentaire de note de bas de page*.

Contrairement aux codes de style Markdown, ces codes peuvent être utilisés n'importe où dans un

paragraphe. Même au milieu d'un mot si nécessaire. Vous pouvez également les combiner librement pour obtenir une mise en forme plus complexe.

Les shortcodes sont disponibles dans le menu **Format** et dans la barre d'outils de l'éditeur, qui peut être activée en cliquant sur l'icône la plus à gauche dans l'en-tête de l'éditeur.

Note

Les shortcodes ne sont pas traités tant que vous n'avez pas généré un aperçu ou un document manuscrit. Il n'y a donc pas de mise en évidence du texte entre les marqueurs de formatage. Il n'y a pas non plus de vérification de la logique de vos marqueurs. Vous devez vous assurer que les marqueurs de formatage d'ouverture et de fermeture se trouvent à l'endroit voulu.

Ajouté dans la version 2.2.

8.1.1 Forced Line Break

Inserting `[br]` in the text will ensure a line break is always inserted in that place, even if you turn off **Preserve Hard Line Breaks** in your manuscript build settings.

You can add a manual line break after it too, for a better visual representation in the editor, but keep in mind that this line break is removed before the text is processed, so the text on either side of the `[br]` shortcode will be considered as belonging to the same line. This can affect how alignment is treated. See *Alignment with Forced Line Breaks* for more details.

8.2 Espace vertical et sauts de page

Vous pouvez appliquer des sauts de page aux en-têtes de partition, de chapitre et de scène pour les documents de roman à partir de l'outil **Compiler le manuscrit**. Si vous avez besoin d'ajouter un saut de page ou un espacement vertical supplémentaire à d'autres endroits, il existe des codes spéciaux à cet effet.

L'ajout de plus d'un saut de ligne entre les paragraphes n'augmentera **pas** l'espace entre ces paragraphes lors de la génération d'un document manuscrit. Pour ajouter de l'espace entre les paragraphes, ajoutez le texte `[vspace]` sur une ligne distincte, et l'outil **Compilation du manuscrit** insérera un paragraphe vide à sa place.

Si vous avez besoin de plusieurs paragraphes vides, il suffit d'ajouter deux points et un chiffre au code ci-dessus. Par exemple, en écrivant `[vspace:3]`, vous insérerez trois paragraphes vides.

Si vous devez ajouter un saut de page quelque part, placez le texte `[ new page]` sur une ligne isolée avant le texte que vous souhaitez faire commencer sur une nouvelle page.

Note

Le code de saut de page est appliqué au texte qui le suit. Il ajoute une marque de « saut de page avant » au texte lors de l'exportation vers HTML ou Open Document. Cela signifie qu'un code `[ new page]` qui n'est suivi d'aucun texte n'entraînera pas de saut de page.

Exemple

```
This is a text paragraph.

[vspace:2]

This is another text paragraph, but there will be two empty paragraphs
between them.

[new page]

This text will start on a new page if the build format supports pages.
```

8.3 Insérer le nombre de mots dans le texte

La page de couverture d'un manuscrit indique normalement le nombre de mots. Toute valeur statistique collectée par novelWriter peut être insérée dans n'importe quel document à l'aide d'un shortcode spécial. Vous pouvez insérer le code pour n'importe quelle valeur statistique disponible dans le menu **Insérer** sous **Nombre de mots/caractères**.

La valeur insérée est le nombre réel pour l'ensemble de votre manuscrit, elle n'est donc pas renseignée tant que vous n'avez pas exécuté l'outil **Compilation du manuscrit**. Jusqu'à ce moment-là, ils apparaîtront sous la forme d'un « 0 » dans le panneau de visualisation.

Les codes disponibles sont les suivants :

Table2: Shortcodes de statistiques

Code	Description
`[field:allChars]`	Personnages
`[field:textChars]`	Caractères dans un texte
`[field:titleChars]`	Caractères dans les titres
`[field:paragraphCount]`	Paragraphes
`[field:titleCount]`	En-têtes
`[field:allWordChars]`	Caractères, sans les espaces
`[field:textWordChars]`	Caractères dans le texte, sans les espaces
`[field:titleWordChars]`	Caractères dans les titres, sans les espaces
`[field:allWords]`	Mots
`[field:textWords]`	Mots dans le texte
`[field:titleWords]`	Mots dans les entêtes

Exemple

Il s'agit d'un exemple de page de couverture. Une page similaire est automatiquement générée lorsque vous créez un nouveau projet.

```
Jane Smith[br]
42 Main Street[br]
1234 Capital City <<

[vspace:5]
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
#! Example

>> **By Jane Smith** <<

>> Word Count: [field:textWords] <<
```

CHAPTER 9

Premières et dernières pages

Les documents de début et de fin sont des documents qui précèdent et suivent le texte principal de l'histoire. Il peut s'agir de pages comme la page de couverture, de tables des matières, de prologues, d'épilogues, etc. Ces pages et sections spéciales sont prises en charge dans une certaine mesure par novelWriter.

9.1 La page de titre

Il est recommandé d'ajouter un document au premier niveau de chaque dossier racine **Roman** avec le titre du roman. Vous devez modifier le code de format de l'en-tête de niveau un avec un `!` afin de le rendre comme un titre de document qui est exclu de toute table des matières automatique lors de la compilation du manuscrit.

Vous pouvez également ajouter le nom et l'adresse de l'auteur au-dessus de ce titre si le format de manuscrit que vous utilisez l'exige, et ajouter un espace supplémentaire avant le titre.

Exemple

Il s'agit de la page de titre que novelWriter génère automatiquement pour un nouveau projet à partir de la version 2.6 :

```
Jane Doe[br]
Address Line 1[br]
Address Line 2 <<

[vspace:5]

#! My Novel

>> **By Jane Doe** <<

>> Word Count: [field:textWords] <<
```

Le titre est par défaut centré sur la page. Vous pouvez ajouter plus de texte à la page si vous le souhaitez, comme par exemple le nom de l'auteur et ses coordonnées.

La page de titre par défaut insère le nombre de mots pour le texte uniquement, mais vous pouvez également ajouter d'autres décomptes. Voir *Insérer le nombre de mots dans le texte* pour plus de détails.

9.2 Pages additionnelles

Si vous voulez une page de texte supplémentaire après la page de titre, commençant sur une nouvelle page, vous pouvez ajouter `[ new page]` sur une ligne à part, et continuer le texte après elle. Cela insérera un saut de page avant le texte. Voir *Espace vertical et sauts de page* pour plus de détails.

9.3 Chapitres non numérotés

Si vous utilisez la numérotation automatique pour vos chapitres, mais que vous voulez garder certains chapitres spéciaux séparés, vous pouvez ajouter un *!* au code de formatage des titres de niveau deux pour indiquer à l'outil de compilation d'ignorer ces chapitres lors de l'ajout des numéros.

Les chapitres non numérotés sont utiles pour les prologues et les épilogues, ainsi que pour les interludes si vous en utilisez dans votre texte. Il existe une fonction de formatage séparée pour ces titres de chapitre dans l'outil **Compilation du manuscrit**. Voir la page *Compiler le manuscrit* pour plus de détails.

Exemple

```
##! Unnumbered Chapter Title

Chapter Text
```

CHAPTER 10

Trucs et astuces

Il s'agit d'une liste de petits conseils, que nous espérons utiles, sur la façon de tirer le meilleur parti de novelWriter.

Note

Cette section sera développée au fil du temps. Si vous souhaitez que quelque chose soit ajouté, n'hésitez pas à contribuer, ou à lancer une discussion sur la Page des discussions du projet.

10.1 Your Project

Comment créer un projet à partir d'un modèle ?

Dans le formulaire **Créer un nouveau projet** de la boîte de dialogue d'accueil, vous pouvez choisir de « pré-remplir le projet » à partir du contenu d'un autre projet. Cette fonction est particulièrement utile si vous copiez un projet que vous avez dédié à être un projet modèle. Si vous avez une structure et des paramètres que vous souhaitez utiliser pour chaque nouveau projet, c'est la meilleure solution.

Comment fusionner plusieurs documents en un seul ?

Si vous avez besoin de fusionner une sélection de documents dans votre projet en un seul document, vous pouvez le faire en créant un nouveau dossier à cet effet, et en faisant glisser tous les documents que vous voulez fusionner dans ce dossier. Ensuite, vous pouvez faire un clic droit sur le dossier, sélectionner *Transformer* et *Fusionner les documents du dossier*.

Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, les documents seront dans le même ordre que dans le dossier, mais vous pouvez les réorganiser ici si vous le souhaitez. Voir *Fractionner et fusionner des documents* pour plus de détails.

Comment puis-je partager des étiquettes d'état ou d'importance entre les projets ?

Les étiquettes d'état ou d'importance que vous avez définies dans un projet peuvent être exportées à partir de **Paramètres du projet** dans les onglets de configuration respectifs. Vous pouvez ensuite importer ces étiquettes dans un autre projet.

Comment ajouter un texte d'introduction aux chapitres ?

Parfois, les chapitres sont précédés d'une courte préface, comme un court texte ou une citation pour planter le décor avant le début de la première scène.

Si vous ajoutez des fichiers distincts pour les chapitres et les scènes, le fichier de chapitre est l'endroit idéal pour ajouter ce type de texte. La séparation des fichiers de chapitres et de scènes vous permet également de faire des fichiers de scènes des documents enfants du chapitre.

Comment faire la distinction entre les ruptures de scènes douces et les ruptures de scènes dures ?

En fonction de votre style d'écriture, vous pouvez avoir besoin de faire une distinction entre les ruptures de scènes douces et les ruptures de scènes dures au sein des chapitres. Par exemple, si vous changez souvent de point de vue.

Dans ce cas, vous pouvez utiliser des titres de scène différents pour les coupures de scène dures et douces. L'outil **Compilation du manuscrit** vous permettra de définir un format différent pour les scènes en utilisant les codes d'en-tête `###` et `###!` lors de la génération de votre manuscrit. Vous pouvez par exemple ajouter l'habituel « * * * » pour les coupures dures et choisir de masquer les coupures douces, ce qui aura pour effet d'insérer un paragraphe vide à leur place. Voir *Paramètres de compilation* pour plus de détails.

Ajouté dans la version 2.4.

How can I set the language for my manuscript?

The language set for manuscript documents like Open Document and Word Document is taken from your project language setting in **Project Settings**. Only some languages are available here, but you can override the language information by setting the « Override Document Language » value in your Manuscript Build settings to a valid language code. The code uses the IETF BCP 47 language tag format.

Examples: `en` for English, `de` for German, etc.

If you want to help add new languages to novelWriter, see: *Contributing*.

Ajouté dans la version 2.8.

10.2 The Application

How can I increase the line height?

Unfortunately, in this case, novelWriter uses the plain text editor component of the underlying framework (called Qt) which doesn't support changing the line height. However, you can choose an editor font with larger leading (the spacing between the lines). A good font for this case is Noto, which comes in both Sans-Serif and Serif.

10.3 Astuces de mise en page

Comment créer un tableau ?

Les outils de formatage disponibles dans novelWriter ne permettent pas de créer des structures complexes telles que des tableaux. Cependant, l'éditeur rend les tabulations de la même manière que les traitements de texte classiques. Vous pouvez définir la largeur d'un onglet dans les **Préférences**.

La touche de tabulation doit avoir la même distance dans l'éditeur que dans l'afficheur, de sorte que vous puissiez aligner du texte en colonnes à l'aide de la touche de tabulation, et que l'aspect soit le même lorsque vous regardez à côté de l'éditeur.

Cette méthode convient surtout à vos notes, car il n'est pas garanti que le résultat dans les documents exportés corresponde à la réalité. Surtout si vous n'utilisez pas la même police dans votre manuscrit que dans l'éditeur.

Comment forcer un saut de ligne lorsque les sauts de ligne sont ignorés dans mon manuscrit ?

Dans les **Paramètres de compilation du manuscrit**, vous pouvez choisir d'ignorer les sauts de ligne dans les paragraphes de votre texte. Cependant, ces sauts de ligne sont parfois nécessaires. Comme par exemple sur la page de couverture où vous pouvez avoir besoin d'ajouter votre nom et votre adresse. Dans ce cas, vous pouvez ajouter `[br]` à l'endroit où vous souhaitez des sauts de ligne. Ces sauts de ligne ne peuvent être ignorés par aucun paramètre et seront toujours respectés.

Ajouté dans la version 2.6.

Comment désactiver l'indentation de la première ligne pour un paragraphe spécifique ?

Si l'indentation de la première ligne est activée, mais qu'un paragraphe spécifique ne doit pas être indenté, vous pouvez désactiver l'indentation en ajoutant explicitement l'alignement du texte. Par exemple, en ajoutant << à la fin du paragraphe pour l'aligner à gauche. Les paragraphes alignés ne sont pas indentés.

Voir *Alignement et indentation* pour plus de détails.

10.4 Autres outils

Comment convertir mon projet au format yWriter ?

Il existe un outil qui vous permet de convertir un projet yWriter en un projet novelWriter, et vice versa.

L'outil est disponible à l'adresse peter88213.github.io/yw2nw

CHAPTER 11

La fenêtre principale

L'interface utilisateur de novelWriter se veut aussi minimaliste que possible, tout en offrant les fonctionnalités utiles à l'écriture d'un roman.

La fenêtre principale ne comporte pas, par défaut, de barre d'outils d'édition, comme c'est le cas dans de nombreuses autres applications. Cela réduit l'encombrement et, comme les documents sont formatés avec des balises de style, la barre d'outils n'est pas nécessaire la plupart du temps. Néanmoins, une petite barre d'outils de formatage peut être affichée en cliquant sur le bouton le plus à gauche dans l'en-tête de l'éditeur de documents. Elle permet d'accéder rapidement aux codes de formatage standard.

La plupart des fonctions de formatage supportées sont également disponibles par des raccourcis clavier, ainsi que dans le menu principal sous **Format**, de sorte que vous n'avez pas à chercher les codes de formatage à chaque fois que vous en avez besoin. Pour référence, une liste de tous les raccourcis peut être trouvée dans la section *Raccourcis clavier*.

Sur le côté gauche de la fenêtre principale, vous trouverez une barre latérale. Cette barre comporte des boutons pour les vues standard entre lesquelles vous pouvez basculer, un lien rapide vers l'outil **Compiler le manuscrit**, ainsi qu'un ensemble d'outils liés au projet et un accès rapide aux paramètres dans la partie inférieure.

11.1 Arborescence du projet et vue de l'éditeur

Lorsque l'option **Arborescence du projet** de la barre latérale est sélectionnée, l'espace de travail est divisé en deux, ou éventuellement trois, panneaux. Le panneau le plus à gauche contient l'arborescence du projet et tous les documents de votre projet. Le deuxième panneau est l'éditeur de documents.

Un troisième panneau facultatif sur le côté droit contient une visionneuse de documents qui peut afficher n'importe quel document de votre projet indépendamment de ce qui est ouvert dans l'éditeur de documents. Ce panneau n'est pas conçu comme une fenêtre de prévisualisation, bien que vous puissiez l'utiliser à cette fin si vous le souhaitez. Par exemple, si vous avez besoin de vérifier que les balises de formatage se comportent comme vous le souhaitez. Cependant, l'objectif principal de la visionneuse est de visualiser vos notes à côté de votre éditeur pendant que vous écrivez.

L'éditeur dispose également d'un **Mode sans distraction** que vous pouvez activer soit à partir du menu, soit à partir de l'icône dans l'en-tête de l'éditeur, soit en appuyant sur `F8`. Lorsque le **Mode sans**

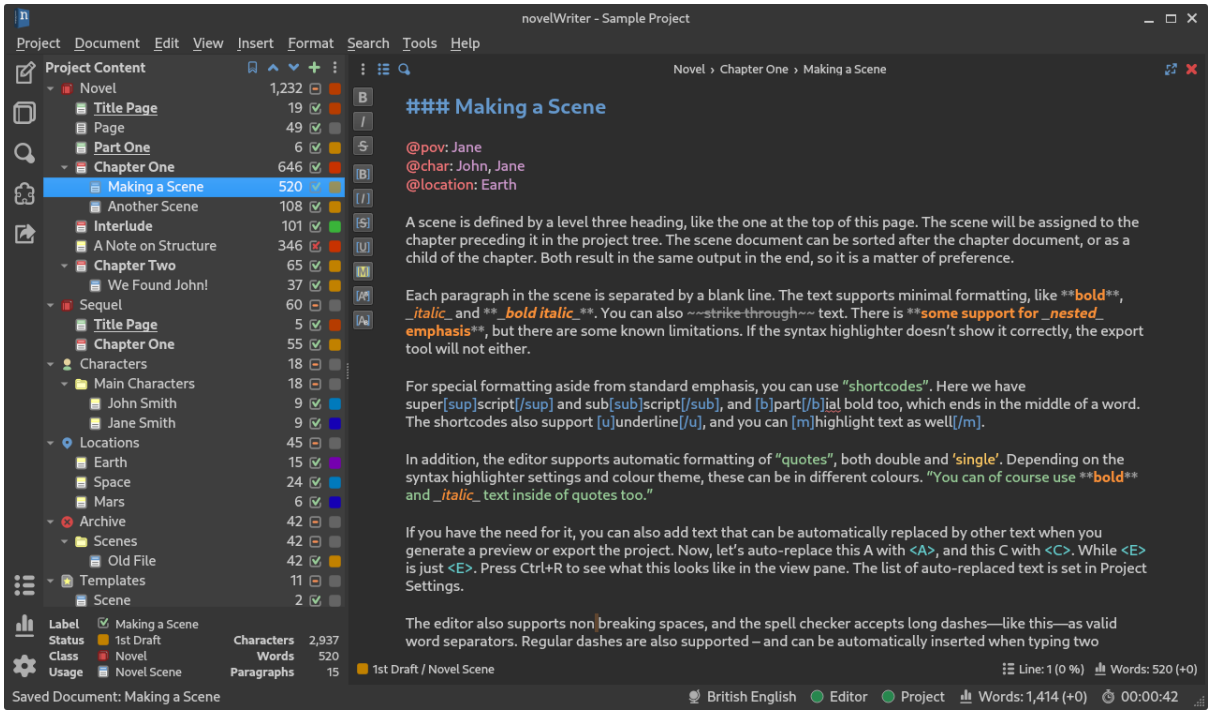


Figure1: Capture d'écran de l'arborescence du projet et de la vue de l'éditeur.

distraction est activé, tous les éléments de l'interface utilisateur autres que l'éditeur de document lui-même sont cachés.

L'arborescence du projet met en évidence, avec une couleur d'arrière-plan différente, le document actuellement ouvert dans l'éditeur.

11.1.1 Glisser-déposer

L'arborescence du projet permet d'effectuer un glisser-déposer pour réorganiser les documents et les dossiers. Le déplacement d'un document dans l'arborescence du projet affectera la position du texte lorsque vous assemblerez votre manuscrit dans l'outil **Compilation du manuscrit**.

Les documents et leurs dossiers peuvent être réorganisés librement à l'intérieur de leur dossier racine. Si vous déplacez un **Document roman** hors d'un dossier **Roman**, il sera converti en **Note de projet**. Les notes peuvent être déplacées librement entre tous les dossiers racine, mais gardez à l'esprit que si vous déplacez une note dans un dossier racine de type **Roman**, son paramètre « Importance » sera remplacé par un paramètre « Statut ». Voir *Importance et état* pour plus de détails. L'ancienne valeur ne sera pas écrasée, et devrait être restaurée si vous la déplacez à nouveau à un moment donné.

Les dossiers racines de l'arborescence du projet ne peuvent pas être déplacés. Si vous souhaitez les réorganiser, vous pouvez les déplacer vers le haut ou vers le bas en utilisant les boutons fléchés en haut de l'arborescence du projet, ou en appuyant sur `Ctrl+Haut` ou `Ctrl+Bas` lorsqu'ils sont sélectionnés.

Astuce

Vous pouvez faire glisser et déposer des documents sur le panneau de l'éditeur ou de la visionneuse pour les ouvrir.

Ajouté dans la version 2.6.

Astuce

Vous pouvez maintenant sélectionner plusieurs éléments dans l'arborescence du projet en maintenant la touche `Ctrl` ou `Maj` enfoncée pendant la sélection des éléments.

Ajouté dans la version 2.2.

11.2 Vue du roman et vue de l'éditeur

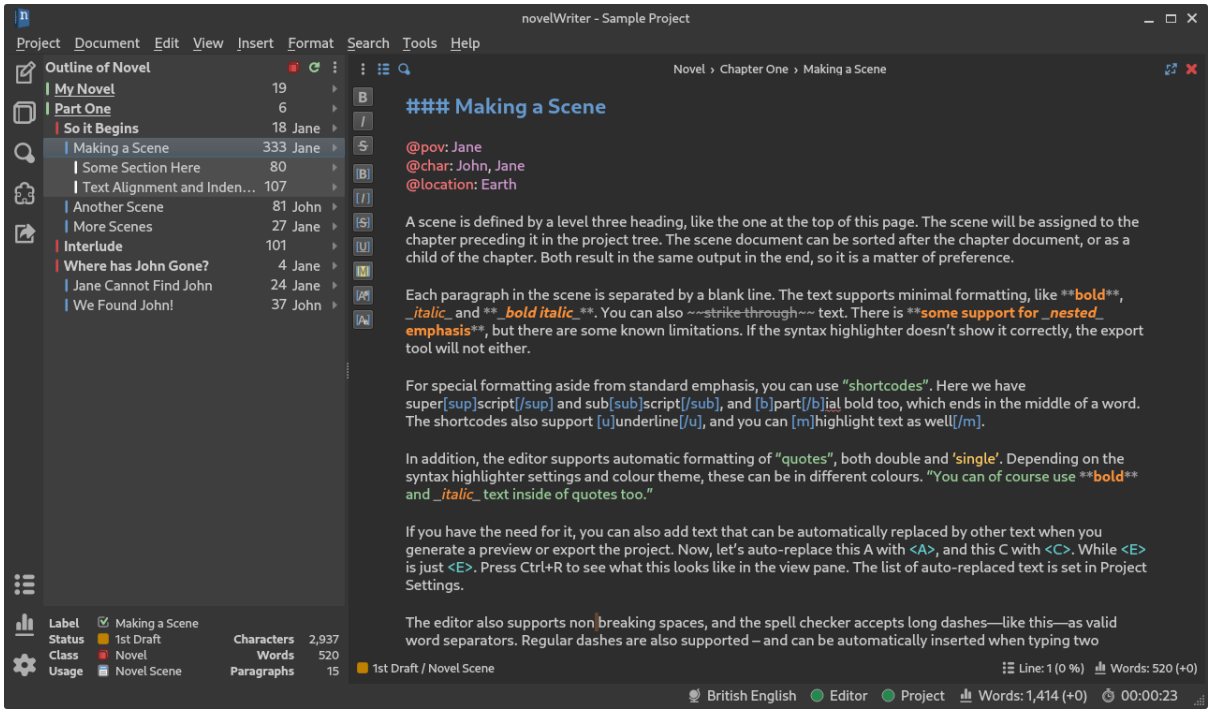


Figure2: Capture d'écran de l'arborescence des romans et de la vue de l'éditeur.

Lorsque l'option **Arborescence du roman** de la barre latérale est sélectionnée, l'arborescence du projet est remplacée par une vue d'ensemble de la structure de votre roman pour un dossier racine spécifique de type **Roman**. Au lieu d'afficher des documents individuels, l'arborescence montre maintenant tous les titres de votre texte. Cela inclut les titres multiples au sein d'un même document.

Chaque titre est indenté en fonction du niveau du titre, et non de sa relation parent/enfant avec d'autres éléments de votre projet. Vous pouvez également ouvrir et modifier vos nouveaux documents à partir de cette vue. Toutes les rubriques contenues dans le document actuellement ouvert doivent être mises en évidence dans la vue pour indiquer celles qui appartiennent au même document.

Si vous avez plusieurs dossiers racine de type **Nouveau**, l'en-tête de la vue roman devient une liste déroulante. Vous pouvez alors passer de l'un à l'autre en cliquant sur le texte *Plan de ...*. Vous pouvez également cliquer sur le bouton de l'icône du roman situé à côté.

En général, la vue du roman doit être mise à jour lorsque vous apportez des modifications à la structure du roman, y compris les modifications du document courant dans l'éditeur. Les informations ne sont mises à jour que lorsque la sauvegarde automatique du document est déclenchée, ou lorsque vous appuyez manuellement sur `Ctrl+S` pour sauvegarder les modifications (vous pouvez ajuster l'intervalle de sauvegarde automatique dans **Préférences**). Vous pouvez également régénérer la vue du roman en entier en appuyant sur le bouton d'actualisation dans l'en-tête de la vue du roman.

Il est possible d'afficher une troisième colonne facultative dans la vue nouvelle. Les paramètres sont disponibles à partir du bouton de menu dans la barre d'outils.

Si vous cliquez sur l'icône triangulaire à droite de chaque élément, une infobulle s'affichera, indiquant toutes les métadonnées collectées pour cette rubrique.

Note

Il n'est pas possible de réorganiser les entrées dans la vue roman, ni d'ajouter de nouveaux documents, car cela impliquerait de restructurer le contenu des documents eux-mêmes. Toute modification de ce type doit être effectuée dans l'arborescence du projet. Cependant, vous pouvez ajouter de nouveaux titres aux documents existants ou modifier les références, qui seront mises à jour dans cette vue lors de l'enregistrement du document.

11.3 Vue d'ensemble du roman

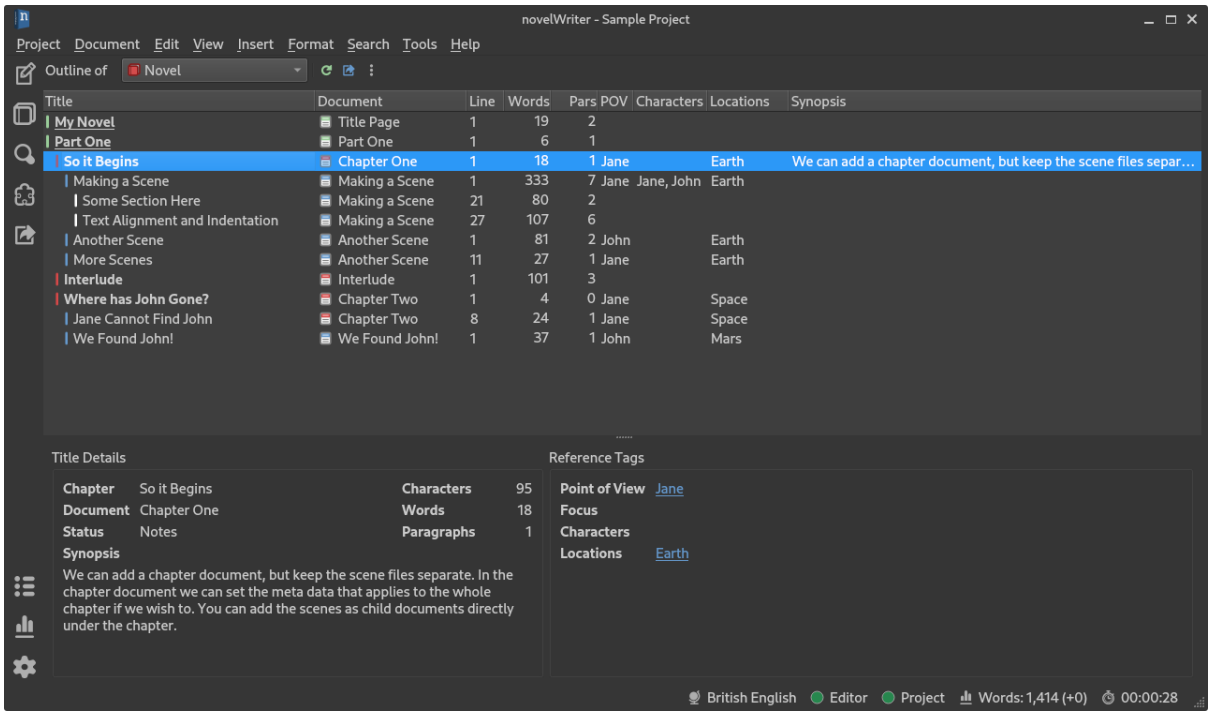


Figure3: Capture d'écran de l'affichage du plan du roman.

Lorsque vous sélectionnez **Vue du plan du roman** dans la barre latérale, l'arborescense, l'éditeur et la visionneuse sont remplacés par un tableau qui affiche la structure complète du roman avec toutes les étiquettes et références répertoriées. Vous pouvez sélectionner le dossier du roman à afficher dans le menu déroulant. Vous pouvez également choisir d'afficher une combinaison de tous les dossiers de romans.

Pratiquement toutes les métadonnées collectées sont disponibles dans cette vue. Vous pouvez sélectionner les colonnes à afficher à partir du bouton de menu. Cela inclut diverses métadonnées et informations extraites de vos *Étiquettes et références*. L'ordre des colonnes peut également être modifié en les faisant glisser vers une position différente. Les paramètres de vos colonnes sont sauvegardés entre les sessions sur une base par projet.

Note

La colonne **Titre** ne peut pas être désactivée ou déplacée.

Les informations affichées dans le plan sont basées sur l'index du projet. Bien que novelWriter fasse de son mieux pour maintenir l'index à jour lorsque le contenu change, vous pouvez toujours le reconstruire manuellement en appuyant sur `F9` si quelque chose ne va pas.

La vue d'ensemble elle-même peut être régénérée en appuyant sur le bouton d'actualisation. Par défaut, le contenu est actualisé chaque fois que vous basculez dans cette vue.

La colonne **Synopsis** de la vue d'ensemble tire ses informations d'un commentaire spécialement formaté. Voir *Commentaires Synopsis ou Description*.

11.4 Recherche dans un projet

Un outil de recherche global est disponible dans la barre latérale. Il vous permet d'effectuer une recherche dans l'ensemble de votre projet. Cet outil n'offre pas de fonction de remplacement. Il existe un outil de recherche et de remplacement disponible dans l'éditeur de document qui agit sur le document ouvert. Voir *Rechercher & Remplacer* pour plus de détails.

Ajouté dans la version 2.4.

11.5 Changer de focus

Si la vue du projet ou du roman n'a pas le focus, presser `Ctrl+T` fait basculer le focus sur celle des deux qui est visible. Si l'une d'entre elles a déjà le focus, la pression sur la touche permet de passer de l'une à l'autre.

De même, en appuyant sur `Ctrl+E`, le focus passe à l'éditeur ou à l'afficheur du document, ou si l'un d'entre eux est déjà au focus, il passe de l'un à l'autre.

Ces deux raccourcis permettent de passer d'un élément de l'interface graphique à l'autre sans avoir à saisir la souris ou le pavé tactile.

Voir *Raccourcis clavier* pour plus de détails.

11.6 Thèmes

Par défaut, novelWriter utilise un thème de couleur claire. Vous pouvez également choisir un thème sombre standard avec des couleurs neutres, ou une série d'autres thèmes inclus, dans les **Préférences**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez créer vos propres thèmes de couleurs, et même les ajouter à l'application. Voir *Colour Themes* pour plus de détails.

Le changement de thème de couleur de l'interface graphique n'affecte pas les couleurs de l'éditeur et de l'afficheur. Ils ont des thèmes séparés qui peuvent être sélectionnés à partir du paramètre « Thème de couleur du document » dans les **Préférences**. Ils sont séparés parce qu'il y a beaucoup plus d'options à choisir pour l'éditeur et l'aff.

Note

Si vous passez du mode clair au mode foncé dans l'interface graphique, vous devez également changer le thème de l'éditeur pour qu'il corresponde, sinon les icônes risquent d'être difficiles à voir dans l'éditeur et l'afficheur.

CHAPTER 12

Gestion des projets

Votre texte dans novelWriter est organisé en projets. Chaque projet est censé contenir un roman et les notes associées. Si vous avez plusieurs romans dans une série, avec les mêmes personnages et des notes partagées, il est également possible de les garder tous dans le même projet en créant plusieurs dossiers racine **Roman**. Voir *Fonctionnement des dossiers racines* pour plus de détails.

12.1 Créer un nouveau projet

Vous pouvez créer un nouveau projet à partir du menu **Projet** en sélectionnant **Créer ou ouvrir un projet**. Cela ouvrira la boîte de dialogue **Accueil**, où vous pourrez sélectionner le bouton *Nouveau* qui vous aidera à créer un projet. Cette boîte de dialogue s'affiche également lorsque vous démarrez novelWriter.

Un projet novelWriter nécessite un dossier dédié pour stocker ses fichiers sur le système de fichiers local. Si vous êtes intéressé par les détails de la façon dont les projets sont stockés, vous pouvez consulter la section *Comment les données sont stockées*.

Une liste des projets récemment ouverts est maintenue et affichée dans la boîte de dialogue **Bienvenue**. Un projet peut être supprimé de cette liste en le sélectionnant et en appuyant sur la touche `Suppr` ou en faisant un clic droit sur le projet et en sélectionnant l'option **Supprimer le projet**.

Les paramètres spécifiques au projet sont disponibles dans **Paramètres du projet** dans le menu **Projet**. Voir plus de détails ci-dessous dans la section *Paramètres du projet*.

Les détails du texte du roman du projet, y compris le nombre de mots et une table des matières avec le nombre de mots et de pages, sont disponibles dans la boîte de dialogue **Détails du roman**. Des statistiques sur le projet sont également disponibles dans l'outil **Compiler le manuscrit**.

12.1.1 Modèles de projets

Dans la boîte de dialogue de bienvenue, vous pouvez également créer un nouveau projet à partir d'un autre projet existant. Si vous souhaitez utiliser une structure spécifique pour tous vos nouveaux projets, vous pouvez créer un projet dédié qui servira de modèle et choisir de copier un projet existant à partir de l'option « Pré-remplir le projet » du formulaire **Nouveau projet**.



Figure1: La liste des projets (à gauche) et le formulaire de nouveau projet (à droite) de la boîte de dialogue **Bienvenue**.

12.2 Paramètres du projet

Les **Paramètres du projet** sont accessibles depuis le menu **Projet**, ou en appuyant sur `Ctrl+Maj+,`. Cela ouvrira une boîte de dialogue, avec une série d'onglets.

12.2.1 Paramètres généraux

L'onglet **Paramètres** contient les paramètres relatifs au nom du projet, à l'auteur et à la langue.

Le **Nom du projet** peut être modifié ici. Il est utilisé pour le titre de la fenêtre principale et pour la génération des fichiers de sauvegarde. Gardez donc à l'esprit que si vous modifiez ce paramètre, les noms des fichiers de sauvegarde changeront également.

Vous pouvez également modifier les paramètres **Auteur** et **Langue du projet**. Ces paramètres ne sont utilisés que lors de la compilation du manuscrit, pour certains formats. Le paramètre de langue est également utilisé lors de l'insertion de texte dans les documents dans l'afficheur, comme par exemple les étiquettes pour les mots-clés et les commentaires spéciaux.

Si votre projet est rédigé dans une langue différente de la langue de vérification orthographique principale, vous pouvez remplacer le paramètre par défaut ici. La langue du projet peut également être modifiée à partir du menu **Outils**.

Vous pouvez également remplacer le paramètre de sauvegarde automatique du projet si vous le souhaitez.

12.2.2 Statut et Importance

Chaque document ou dossier de type **Roman** peut recevoir une étiquette « Statut » accompagnée d'une icône colorée avec une forme optionnelle sélectionnée dans une liste de formes prédéfinies. Chaque document ou dossier des autres types peut recevoir une étiquette « Importance » avec les mêmes options de personnalisation.

Ces étiquettes sont là uniquement pour votre commodité, et vous n'êtes pas obligé de les utiliser pour que d'autres fonctionnalités fonctionnent. Aucune autre partie de novelWriter n'accède à ces informations. L'intention est de les utiliser pour indiquer à quel stade d'achèvement se trouve chaque document de roman, ou à quel point le contenu d'une note est important pour l'histoire. Vous n'êtes pas obligé de les utiliser de cette manière, c'est juste ce pour quoi elles ont été conçues, mais vous pouvez en faire ce que vous voulez.

Les étiquettes de statut et d'importance peuvent être exportées et importées afin que vous puissiez les partager entre les projets ou définir un ensemble standard pour tous vos projets d'écriture. Lorsque vous importez des étiquettes dans un projet, elles sont toujours ajoutées en tant que *nouvelles* étiquettes.

Voir aussi *Importance et état*.

Note

Le statut ou le niveau d'importance en cours d'utilisation ne peut pas être supprimé, mais il peut être modifié.

12.2.3 Remplacement automatique du texte

Un ensemble de mots-clés de remplacement automatiquement peut être ajouté dans cet onglet. Les mots-clés de la colonne de gauche seront remplacés par le texte de la colonne de droite lorsque les documents seront ouverts dans l'afficheur. Ils seront également appliqués aux constructions de manuscrits.

La fonction de remplacement automatique remplace le texte entre crochets qui se trouve dans cette liste. Le surligneur syntaxique ajoutera une couleur alternative au texte correspondant à la syntaxe, mais il ne vérifie pas si le texte se trouve dans cette liste.

Note

Un mot-clé ne peut pas contenir d'espaces. Les crochets sont ajoutés par défaut et, lorsqu'ils sont utilisés dans le texte, ils font partie du mot-clé à remplacer. Cela permet de s'assurer que certaines parties du texte ne sont pas remplacées involontairement par le contenu de la liste.

12.3 Sauvegarde

Un système de sauvegarde automatique est intégré à novelWriter. Pour l'utiliser, un chemin d'accès à l'endroit où les fichiers de sauvegarde doivent être stockés doit être indiqué dans les **Préférences**. Le chemin d'accès est par défaut un dossier nommé « Backups » dans votre répertoire personnel.

Les sauvegardes peuvent être exécutées automatiquement lorsqu'un projet est fermé, ce qui implique également qu'elles sont exécutées lorsque l'application elle-même est fermée. Les sauvegardes sont des fichiers zip ayant la même date que les fichiers du projet dans le dossier du projet (les fichiers qui ne font pas strictement partie du projet sont ignorés). Les archives zip sont stockées dans un sous-dossier du chemin de sauvegarde. Le sous-dossier aura le même nom que le **Nom du projet** défini dans *Paramètres du projet*.

La fonction de sauvegarde, lorsqu'elle est configurée, peut également être exécutée manuellement à partir du menu **Outils**. Il est également possible de désactiver les sauvegardes automatiques pour un projet donné dans **Paramètres du projet**.

Note

Pour que la sauvegarde puisse être exécutée, le **Nom du projet** doit être défini dans **Paramètres du projet**. Cette valeur est utilisée pour générer le nom et le chemin des sauvegardes. Sans cette valeur, la sauvegarde ne s'exécutera pas du tout, mais elle produira un message d'avertissement.

CHAPTER 13

L'éditeur et l'afficheur

Ce chapitre décrit plus en détail le fonctionnement de l'éditeur de documents et des panneaux de visualisation.

13.1 Édition d'un document

Pour éditer un document, double-cliquez dessus dans l'arborescence du projet, appuyez sur la touche `Return` lorsqu'il est sélectionné, ou faites-le glisser et déposez-le dans le panneau de l'éditeur. Le document s'ouvre alors dans l'éditeur de documents.

L'éditeur dispose d'un bouton d'agrandissement, qui permet de basculer en **Mode sans distraction**, et d'un bouton de fermeture dans le coin supérieur droit. En haut à gauche, vous trouverez un bouton « Outils » qui ouvre une barre d'outils avec quelques boutons pour appliquer le formatage du texte, un menu déroulant pour naviguer entre les rubriques, et un bouton « Recherche » pour ouvrir la boîte de dialogue de recherche.

L'éditeur de documents et la visualisation affichent l'étiquette du document actuellement ouvert dans l'en-tête en haut du panneau d'édition ou de visualisation. En option, le chemin complet du projet vers le document peut être affiché. Cette option peut être définie dans les **Préférences**.

Astuce

En cliquant sur la barre de titre du document, vous sélectionnez le document dans l'arborescence du projet et révélez ainsi son emplacement, ce qui permet de le retrouver plus facilement dans un projet volumineux.

Toutes les références de l'éditeur peuvent être ouvertes dans l'afficheur en déplaçant le curseur sur l'étiquette et en appuyant sur `Ctrl+Return`. Vous pouvez également faire un contrôle-clic avec votre souris.



Figure1: Capture d'écran du panneau de l'éditeur de documents.

13.1.1 Vérification de l'orthographe

Une bibliothèque tierce appelée Enchant est utilisée pour la vérification orthographique dans l'éditeur. Les commandes de vérification orthographique se trouvent dans le menu **Outils**. Vous pouvez également définir la langue de la vérification orthographique dans **Paramètres du projet**.

Cette bibliothèque de vérification orthographique prend en charge les mots personnalisés que vous pouvez ajouter en sélectionnant « Ajouter un mot au dictionnaire » dans le menu contextuel lorsqu'un mot est mis en évidence par le vérificateur orthographique comme étant mal orthographié. Les mots personnalisés sont gérés par projet et la liste des mots peut être modifiée à partir de l'outil **Liste de mots du projet** disponible dans le menu **Outils**.

Note

Generally, spell checking dictionaries are collected from your operating system, but on Windows they are not. See *Spell Check Dictionaries* for how to add spell checking dictionaries on Windows.

13.1.2 Nombre de mots

Un décompte des caractères, des mots et des paragraphes est maintenu pour chaque document, ainsi que pour chaque section d'un document suivant un titre. Le nombre de mots et le changement de mots dans la session en cours sont affichés dans le pied de page de tout document ouvert dans l'éditeur, et toutes les statistiques sont affichées dans le panneau de détails situé sous l'arborescence du projet pour tout document sélectionné dans l'arborescence du projet ou des romans.

Le décompte des mots n'est pas mis à jour en temps réel, mais s'exécute en arrière-plan toutes les quelques secondes tant que le document est activement édité.

Le nombre total de mots du projet est affiché dans la barre d'état. Le décompte total dépend de la somme des valeurs de l'arborescence du projet, qui dépendent à leur tour d'un index du projet à jour. Si le décompte semble erroné, un recomptage complet des mots du projet peut être lancé en reconstruisant l'index du projet. Soit à partir du menu **Outils**, soit en appuyant sur `F9`.

Les règles de comptage sont décrites plus en détail dans *Décompte des mots et des textes*.

Astuce

Pour certaines langues, le nombre de caractères est la statistique la plus intéressante. Vous pouvez choisir d'afficher le nombre de caractères plutôt que le nombre de mots dans l'interface utilisateur dans **Préférences**.

Ajouté dans la version 2.7.

13.2 Rechercher & Remplacer

L'éditeur de documents dispose d'un outil de recherche et de remplacement qui peut être activé avec `Ctrl+F` pour le mode recherche ou `Ctrl+H` pour le mode recherche et remplacement.

En appuyant sur `Retour` dans le champ de recherche, on recherche l'occurrence suivante du mot, et `Maj+Retour` l'occurrence précédente. En appuyant sur `Retour` dans la zone de remplacement, vous remplacerez le texte surligné et passerez au résultat suivant.

Il existe un certain nombre de paramètres pour l'outil de recherche, disponibles sous forme de commutateurs au-dessus de la boîte de recherche. Ils vous permettent de rechercher, dans l'ordre :

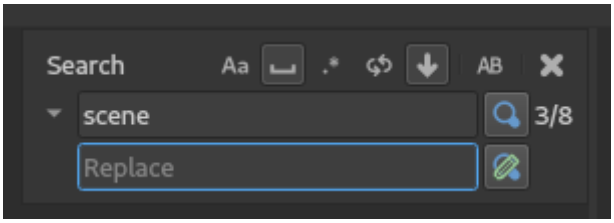


Figure2: Capture d'écran de la boîte de recherche de l'éditeur de documents.

la correspondance entre les majuscules et les minuscules, le mot entier uniquement, les expressions régulières, la recherche en boucle lorsque vous atteignez la fin du document et le passage au document suivant lorsque vous atteignez la fin du document. Il existe également un commutateur qui tente de faire correspondre la casse du mot au moment du remplacement. En d'autres termes, il essaiera de conserver le mot en majuscules, en minuscules ou en capitales pour qu'il corresponde au mot remplacé.

13.3 Remplacement automatique au fur et à mesure de la saisie

Quelques fonctions de remplacement automatique sont prises en charge par l'éditeur. Vous pouvez contrôler tous les aspects de la fonction de remplacement automatique dans les **Préférences**. Vous pouvez également désactiver entièrement cette fonction si vous le souhaitez.

Astuce

Si vous n'aimez pas le remplacement automatique, tous les symboles insérés par cette fonctionnalité sont également disponibles dans le menu *Insert*, et via *Raccourcis d'insertion*. Vous pouvez également utiliser une configuration Compose Key, ce qui signifie que vous n'avez pas du tout besoin de la fonctionnalité de remplacement automatique.

L'éditeur est capable de remplacer deux et trois traits d'union par des tirets courts et longs, quatre tirets par une barre horizontale, trois points par une ellipse, et de remplacer les guillemets simples et doubles par des symboles de guillemets définis par l'utilisateur. Il tente également de déterminer s'il convient d'utiliser le symbole d'ouverture ou de fermeture, bien que cette fonction ne soit pas toujours exacte. En particulier, la distinction entre le guillemet simple fermant et l'apostrophe peut s'avérer délicate dans les langues qui utilisent le même symbole pour ces deux types de guillemets, comme c'est le cas en anglais.

Astuce

Si la fonction de remplacement automatique modifie un symbole alors que vous ne le souhaitiez pas, appuyez sur `Ctrl+Z` une fois après le remplacement automatique pour l'annuler sans annuler le caractère que vous avez tapé.

13.4 Visualisation d'un document

Tout document de l'arborescence du projet peut également être visualisé en parallèle dans une visionneuse de documents sur le côté droit. Pour visualiser un document, appuyez sur `Ctrl+R`, sélectionnez **Afficher ce document** dans le menu ou le menu contextuel, ou glissez-déposez le document sur le panneau de visualisation. Si vous disposez d'un bouton du milieu de la souris, un clic du milieu sur le document l'ouvrira également dans l'afficheur.

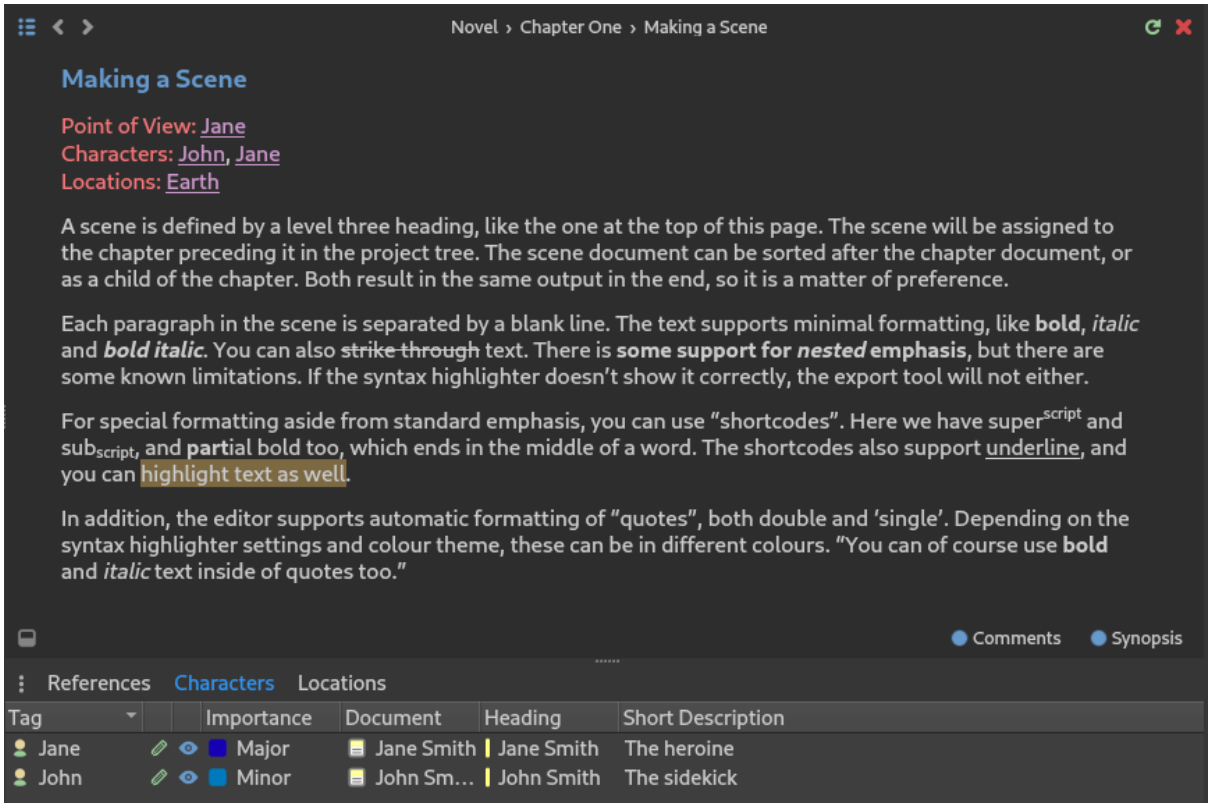


Figure3: Capture d'écran de la visualisation de documents.

Le document visualisé ne doit pas nécessairement être le même que celui qui est en cours d'édition. Cependant, si vous *voyez* le même document, presser `Ctrl+R` depuis l'éditeur mettra à jour le document avec vos dernières modifications. Vous pouvez également appuyer sur le bouton de rechargement dans le coin supérieur droit du panneau de visualisation, à côté du bouton de fermeture, pour obtenir la même chose.

Dans l'afficheur, les références deviennent des liens cliquables. En cliquant sur ces liens, le contenu de l'afficheur est remplacé par le contenu du document auquel la référence renvoie.

L'afficheur de documents conserve un historique des documents consultés, que vous pouvez parcourir à l'aide des boutons fléchés situés dans le coin supérieur gauche du visualiseur. Si votre souris possède des boutons de navigation vers l'avant et vers l'arrière, vous pouvez également les utiliser. Ils fonctionnent de la même manière que les fonctions de navigation vers l'avant et vers l'arrière d'un navigateur. Le bouton le plus à gauche est un menu déroulant qui permet de naviguer rapidement entre les rubriques du document. Le bouton d'édition situé à droite permet d'ouvrir le document visualisé dans l'éditeur.

13.4.1 Références des documents

En bas du panneau de visualisation, vous trouverez un panneau **Références**. (S'il est caché, cliquez sur le bouton situé à gauche du pied de page pour le faire apparaître). Ce panneau contient un onglet Références avec des liens vers tous les documents qui renvoient à celui que vous êtes en train de visualiser, si un tel document a été défini. Si vous avez créé des dossiers racines et des étiquettes pour divers éléments de l'histoire, tels que les personnages et les points de l'intrigue, ceux-ci apparaîtront sous forme d'onglets supplémentaires dans ce panneau.

Note

Le panneau **Références** s'appuie sur un index des projets mis à jour. L'index est maintenu automatiquement. Cependant, si quelque chose manque ou semble erroné, l'index peut toujours être reconstruit en sélectionnant **Rebuild Index** dans le menu **Tools**, ou en pressant `F9`.

Ajouté dans la version 2.2: Le panneau de référence a été redessiné et des onglets supplémentaires ont été ajoutés.

CHAPTER 14

Fractionner et fusionner des documents

Dans le sous-menu **Transformation** du menu contextuel d'un élément de l'arborescence du projet, vous trouverez plusieurs options permettant de modifier un document ou un dossier. Il s'agit notamment de passer d'un document à une note, mais aussi de les diviser en plusieurs documents ou de fusionner des éléments enfants en un seul document.

14.1 Découper des documents

L'option **découper le document selon les titres** ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de découper le document sélectionné en plusieurs nouveaux documents sur la base des en-têtes qu'il contient. Vous pouvez sélectionner le niveau de rubrique auquel le fractionnement doit être effectué dans la liste déroulante. La liste déroulante affiche un aperçu des rubriques qui seront scindées en nouveaux documents.

Vous avez la possibilité de créer un dossier pour ces nouveaux documents et de créer ou non une hiérarchie entre les documents. C'est-à-dire de placer les sections sous les scènes, et les scènes sous les chapitres.

Le document source n'est pas supprimé au cours du processus, mais vous avez la possibilité de laisser l'outil déplacer le document source dans le dossier **Poubelle**.

14.2 Fusionner des documents

Vous disposez de deux options pour fusionner des documents qui sont des éléments enfants d'un autre document. Vous pouvez soit **Intégrer les éléments enfants**, soit **Créer une fusion des éléments enfants**. La première option permet d'extraire tout le contenu des éléments enfants et de les fusionner dans le document parent, tandis que la seconde option crée un nouveau document au cours du processus.

Lors de la fusion de documents dans un dossier, seule cette dernière option est possible, de sorte que seul le choix **Fusionner les documents dans un dossier** est disponible.

Dans les deux cas, la boîte de dialogue **Fusionner des documents** vous permet d'exclure les documents que vous ne souhaitez pas inclure et de les réorganiser si vous le souhaitez.

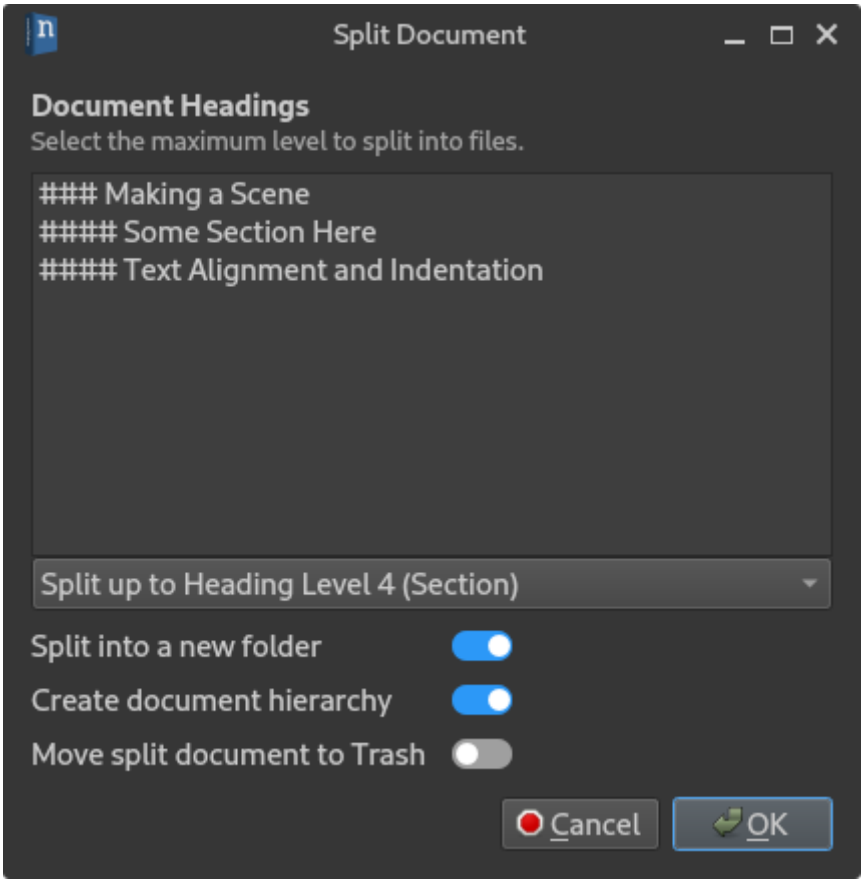


Figure1: La boîte de dialogue **découper un document**.

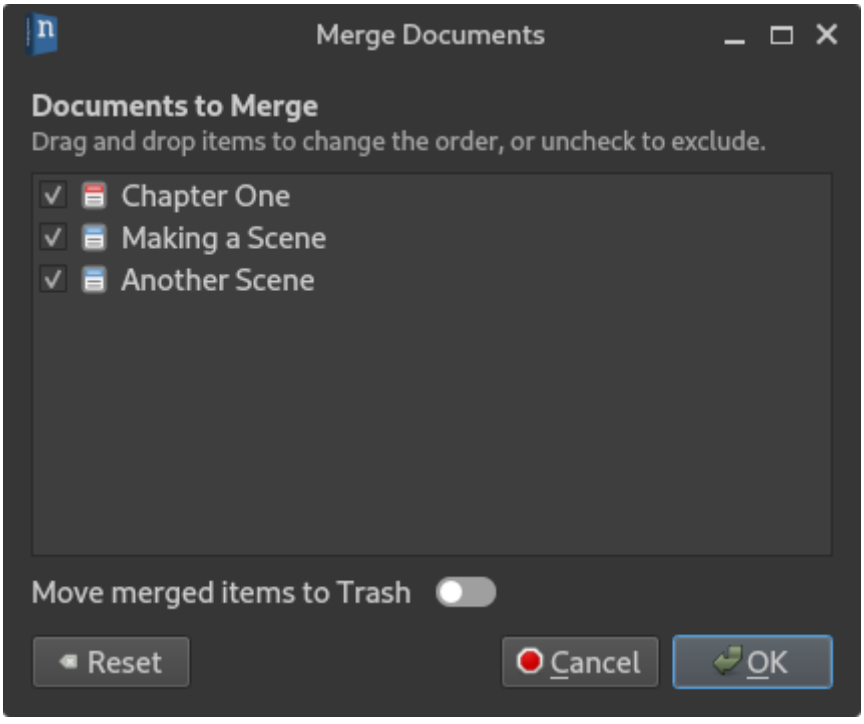


Figure2: La boîte de dialogue **Fusionner des documents**.

CHAPTER 15

Compiler le manuscrit

Vous pouvez à tout moment compiler un manuscrit, une ébauche de vos notes ou tout autre type de document à partir du texte de votre projet. Tout cela est géré par l'outil **Compiler le manuscrit**. Vous pouvez l'activer à partir de la barre latérale, du menu **Outils**, ou en appuyant sur `F5`.

Note

Dans ce contexte, le terme « Construire » signifie assembler ou générer un document unique à partir d'une sélection de documents de votre projet. Vous pouvez choisir entre plusieurs formats de documents standard.

Ajouté dans la version 2.1: Cet outil est nouveau pour la version 2.1. Un outil plus simple était utilisé pour les versions précédentes.

15.1 L'outil de compilation de manuscrit

La fenêtre principale de l'outil **Compiler le manuscrit** contient une liste de toutes les structures que vous avez définies, une sélection de paramètres et quelques boutons permettant de générer un aperçu, d'ouvrir la boîte de dialogue d'impression ou d'exécuter la compilation pour créer un document manuscrit.

15.1.1 Plan et nombre de mots

L'onglet **Plan** sur la gauche vous permet de naviguer dans les rubriques du document de prévisualisation. Il affiche les titres de niveau scène pour les documents de roman, et les titres de niveau 2 pour les notes.

Un panneau rétractable indiquant le nombre de mots et de caractères est également disponible sous le volet de prévisualisation. Ces chiffres sont calculés à partir du texte que vous avez inclus dans le document et sont plus précis que ceux disponibles dans l'arborescence du projet puisqu'ils sont comptés *après le formatage*.

Pour une description détaillée de la façon dont ils sont comptés, voir *Décompte des mots et des textes*.

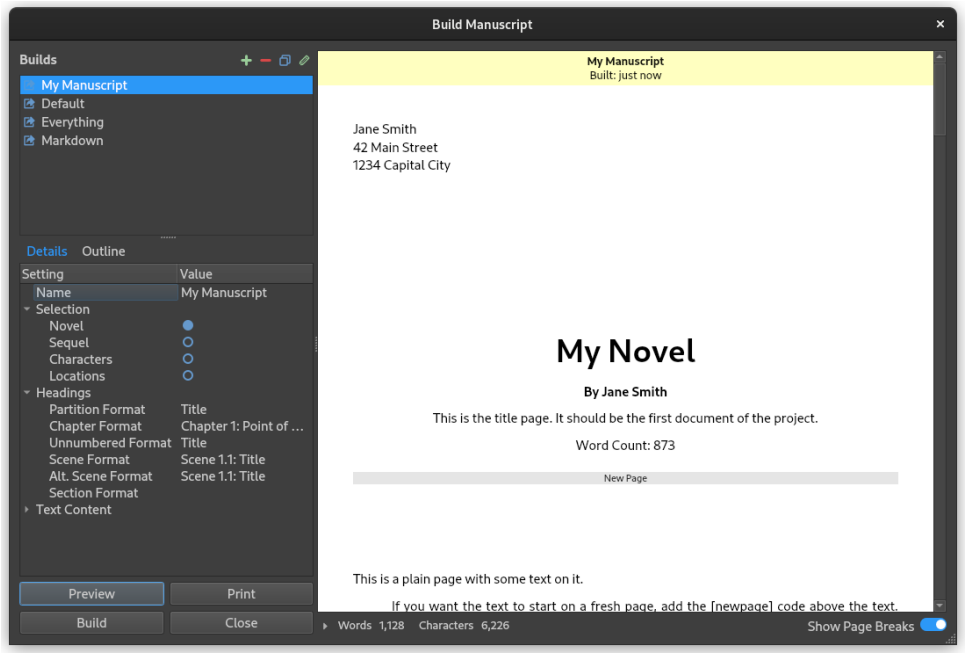


Figure1: La fenêtre principale de l'outil **Compiler le manuscrit**.

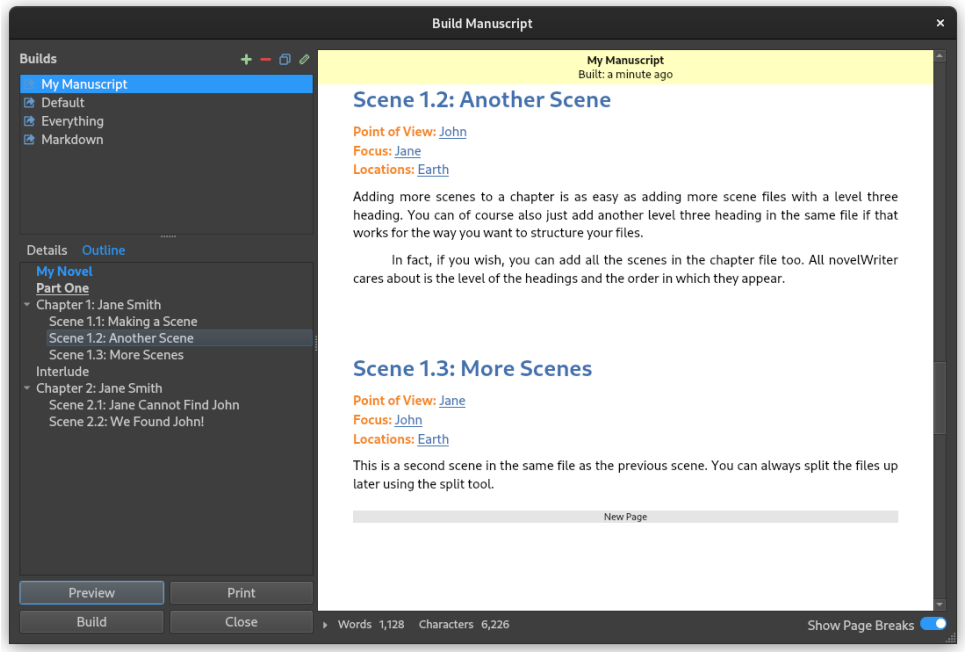


Figure2: La fenêtre principale de l'outil **Compiler le manuscrit** avec le **Plan** visible.

15.2 Paramètres de compilation

Vous pouvez éditer une définition de compilation en l'ouvrant dans la boîte de dialogue **Paramètres de compilation du manuscrit**, soit en double-cliquant, soit en la sélectionnant et en appuyant sur le bouton d'édition dans la barre d'outils.

Astuce

Vous pouvez garder la boîte de dialogue **Paramètres de compilation du manuscrit** ouverte pendant que vous testez les différentes options, et simplement cliquer sur le bouton *appliquer*. Vous pouvez tester le résultat de votre changement de paramètres en appuyant sur le bouton *Aperçu* dans la fenêtre principale **Compilation du manuscrit**. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez fermer les paramètres.

15.2.1 Sélection des documents

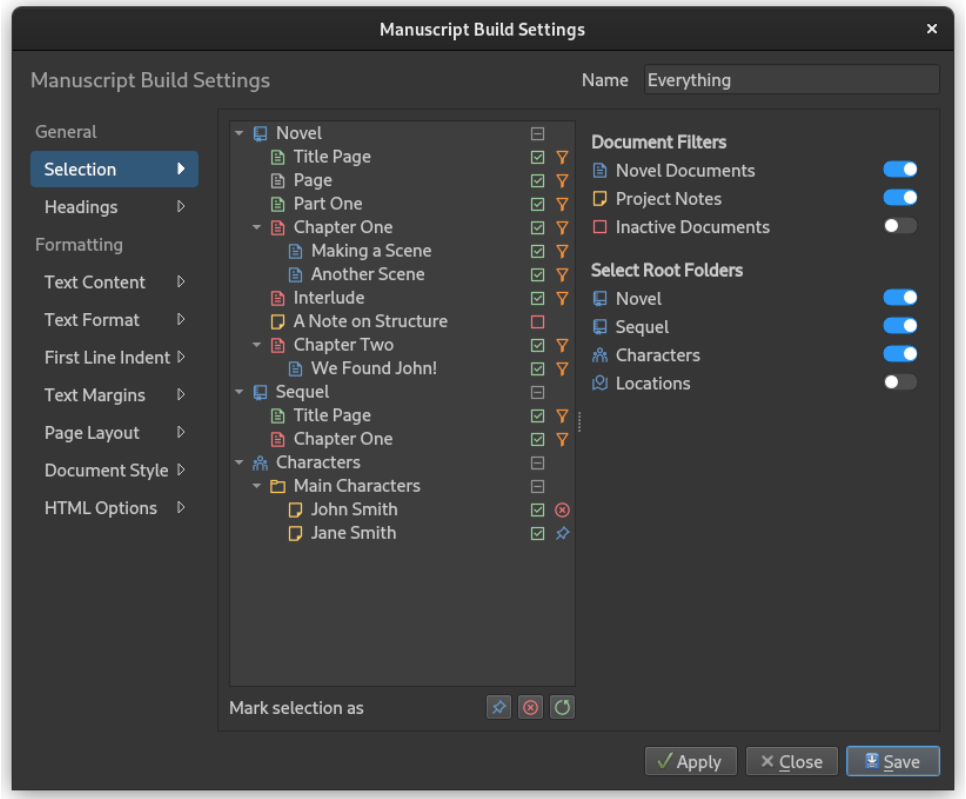


Figure3: La page **Sélection** de la boîte de dialogue **Paramètres de construction du manuscrit**.

La page **Sélections** de la boîte de dialogue **Paramètres de compilation du manuscrit** vous permet d'affiner les documents inclus dans la compilation. Les documents inclus sont indiqués par une icône dans la dernière colonne. Sur la droite, vous disposez d'options de filtrage pour sélectionner le contenu d'un type spécifique, et d'un ensemble de commutateurs pour les dossiers racines à inclure.

Vous pouvez remplacer le résultat de ces filtres en marquant un ou plusieurs documents et en choisissant de les inclure ou de les exclure explicitement à l'aide des boutons situés sous l'arborescence. Le dernier bouton peut être utilisé pour réinitialiser l'annulation et redonner le contrôle aux paramètres du filtre.

Dans la figure, l'icône orange et l'icône bleue indiquent les documents inclus, et l'icône rouge indique qu'un document est explicitement exclu.

Par défaut, les documents inactifs sont exclus, mais vous pouvez modifier cela dans les paramètres du filtre. Voir *Documents actifs et inactifs* pour plus de détails.

15.2.2 Mise en forme des en-têtes

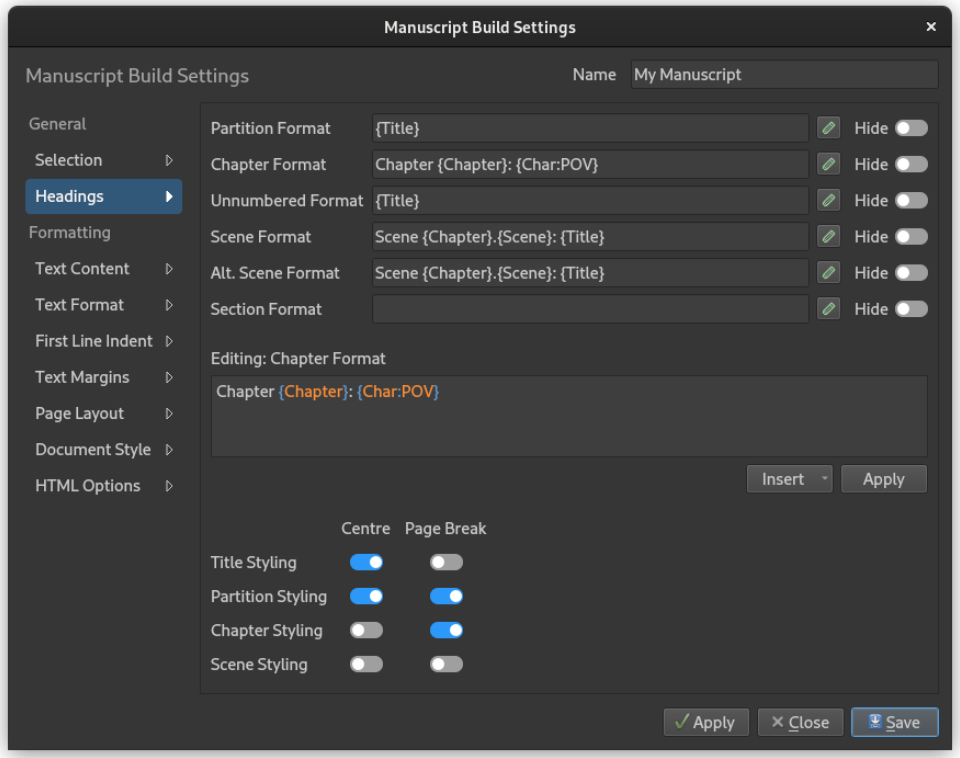


Figure4: La page **En-têtes** de la boîte de dialogue **Paramètres de construction du manuscrit**.

La page **En-têtes** de la boîte de dialogue **Paramètres de compilation du manuscrit** vous permet de définir la façon dont les titres de vos documents du roman sont formatés. Par défaut, le titre est simplement copié tel quel, indiqué par le format `{Title}` Vous pouvez modifier ce format pour, par exemple, ajouter des numéros de chapitre et de scène, ou insérer des noms de personnages, comme indiqué dans la figure ci-dessus.

Cliquer sur le bouton d'édition à côté d'un format copiera la chaîne de formatage dans la boîte d'édition où elle peut être modifiée, et où un surligneur de syntaxe aidera à indiquer quelles parties sont automatiquement générées par l'outil de construction. Le bouton *Insérer* est une liste déroulante de ces formats, et en sélectionner un l'insérera à la position du curseur.

Tout texte que vous ajoutez et qui n'est pas surligné en couleur restera dans vos titres formatés. `{Title}` sera toujours remplacé par le texte de l'en-tête de vos documents.

Table1: Formats d'en-tête

Code	Description
`{BR}`	Insérer un saut de ligne.
`{Title}`	Insérer le texte du titre original.
`{Chapter}`	Insérer un numéro de chapitre.
`{Chapter:Word}`	Insérer un numéro de chapitre sous forme de mot.
`{Chapter:URoman}`	Insérer un numéro de chapitre sous la forme d'un chiffre romain majuscule.
`{Chapter:LRoman}`	Insérer un numéro de chapitre sous la forme d'un chiffre romain minuscule.
`{Scene}`	Insérer un numéro de scène dans le chapitre en cours.
`{Scene:Abs}`	Insérer un numéro de scène unique pour l'ensemble du manuscrit.
`{Char:POV}`	Insérer le *nom affiché* du personnage de point de vue.
`{Char:Focus}`	Insérer le *nom affiché* du personnage cible.

Vous pouvez prévisualiser le résultat de ces chaînes de formatage en cliquant sur *appliquer*, puis en cliquant sur *aperçu* dans la fenêtre principale de l'outil **Compiler le manuscrit**.

Note

The language used for generating chapter numbers is defined by the project language set in **Project Settings**. This feature relies on translation files existing for each language. If you want to help add new languages to novelWriter, see: *Contributing*.

Numérotation automatique

Le formateur de titres vous permet d'insérer automatiquement des numéros de chapitre et de scène dans vos titres. Le compteur automatique de numéros de chapitre sautera tous les titres de chapitre marqués comme non numérotés en utilisant le format de titre décrit dans *Niveaux d'en-tête*.

Les numéros de scène sont principalement destinés à être utilisés dans un brouillon de manuscrit. Vous pouvez soit insérer des numéros de scène absolus qui comptent toutes les scènes du roman, soit des numéros de scène par chapitre qui se remettent à 1 pour chaque nouveau chapitre.

Exemple

Cela créera un titre de chapitre au format « Chapitre 1 : Texte du titre » :

```
Chapter {Chapter}: {Title}
```

Cela créera un titre de scène au format « Scene 1.1 : Texte du titre » :

```
Scene {Chapter}.{Scene}: {Title}
```

Séparateurs de scènes

Si vous ne voulez pas de titres pour vos scènes (ou pour vos sections si vous en avez), vous pouvez laisser les cases de mise en forme vides. Dans ce cas, un paragraphe vide sera inséré entre les scènes ou les sections, ce qui créera un vide dans le texte. Vous pouvez également activer le paramètre *Caché*, qui les ignorera complètement. En d'autres termes, il n'y aura même pas d'espace supplémentaire inséré.

Alternativement, si vous voulez un texte séparateur entre eux, comme le commun * * *, vous pouvez entrer le texte séparateur désiré comme format. Si le format est un morceau de texte statique, il

sera toujours traité comme un séparateur. Un séparateur statique n'est inséré qu'entre les scènes, contrairement à un titre formaté qui est également inséré avant la première scène d'un chapitre.

Scènes dures et douces

Si vous souhaitez faire la distinction entre les ruptures de scène douces et dures, vous pouvez utiliser le format alternatif de l'en-tête de scène dans votre texte. Vous pouvez ensuite donner à ces titres un format différent dans les paramètres **En-têtes**.

Voir *Niveaux d'en-tête* pour plus d'informations sur la façon de formater des titres de scène alternatifs dans votre texte.

15.2.3 Paramètres de sortie

Les sections **Formatage** de la boîte de dialogue **Paramètres de compilation du manuscrit** contrôlent un certain nombre d'autres paramètres pour la sortie. Il s'agit notamment du formatage, mais aussi du contenu inclus. Vous pouvez par exemple choisir d'inclure les commentaires, le synopsis, les étiquettes et les références, et même d'exclure le corps du texte lui-même.

15.3 Création des manuscrits

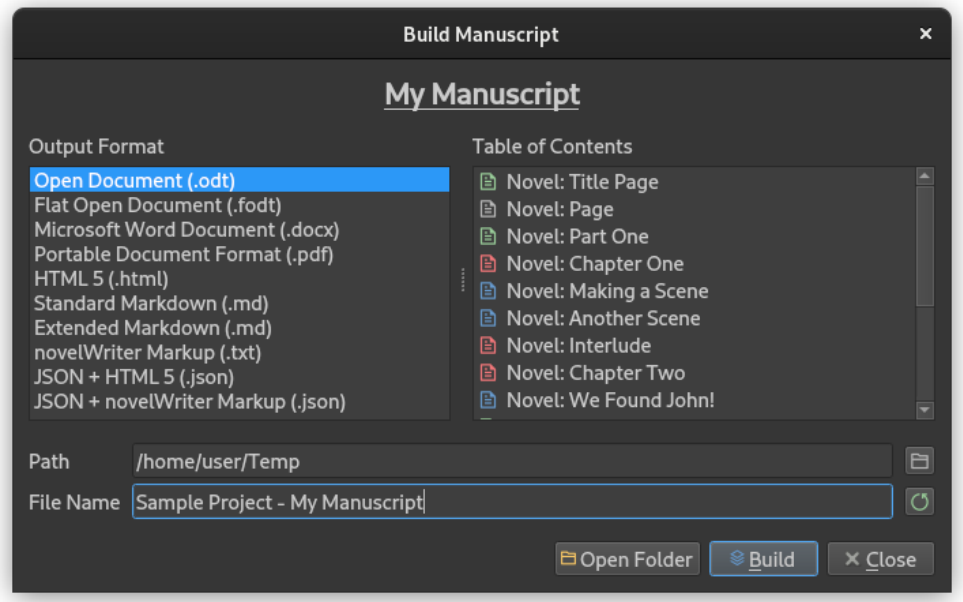


Figure5: Le dialogue **compiler le manuscrit** est utilisé pour créer les manuscrits proprement dits.

Lorsque vous appuyez sur le bouton *Construire* dans la fenêtre principale de l'outil **Compiler le manuscrit**, une boîte de dialogue spéciale s'ouvre. C'est là que vous choisissez le format de sortie désiré et l'endroit où écrire le fichier.

La partie gauche de la boîte de dialogue contient une liste de tous les formats de fichiers disponibles, et la partie droite, une liste des documents qui sont inclus en fonction de la définition de la construction que vous avez sélectionnée. Vous pouvez choisir un chemin de sortie et définir un nom de fichier de base. L'extension du fichier sera ajoutée automatiquement.

Pour générer le document manuscrit, appuyez sur le bouton *Construire*. Une petite barre de progression indique l'avancement de la construction, mais pour les petits projets, elle peut passer très vite.

15.3.1 Formats de fichiers

Les formats de documents suivants sont pris en charge :

Open Document
: L'outil de construction peut produire soit un fichier `.odt`, soit un fichier `.fodt`. Ce dernier n'est qu'une version plate du format du document sous la forme d'un fichier XML unique. La plupart des éditeurs de texte riche supportent le premier, et seulement quelques uns le second.

Document Microsoft Word
: Le format Microsoft Word Document permet d'écrire un seul fichier `.docx`. Il utilise un format assez basique qui devrait être compatible avec la plupart des éditeurs de texte riche.

Format de document portable (PDF)
: Le PDF est généré à partir d'une copie du document de prévisualisation et devrait avoir les mêmes capacités de formatage que la prévisualisation. Il est identique à celui qui est produit lorsque vous sélectionnez l'option d'impression et que vous imprimez au format PDF.

novelWriter HTML
: Le format HTML écrit un seul fichier `.htm` avec un formatage de style minimal. Le document HTML peut être traité par des outils de conversion de documents tels que Pandoc, importé dans un traitement de texte ou imprimé à partir d'un navigateur.

Markdown standard/étendu
: Le format Markdown existe en version standard et en version étendue. La *seule* différence en termes de fonctionnalité de novelWriter est la prise en charge du texte barré, qui n'est pas prise en charge par la version standard.

novelWriter Markup
: Il s'agit simplement d'une concaténation des documents du projet sélectionnés par les filtres dans un fichier `.txt`. Les documents sont empilés dans l'ordre où ils apparaissent dans l'arborescence du projet, avec les commentaires, les balises, etc. inclus s'ils sont sélectionnés. C'est un format utile pour exporter le projet et le réimporter plus tard dans novelWriter.

Ajouté dans la version 2.6: Les options de sortie Microsoft Word et PDF ont été ajoutées.

15.3.2 Formats supplémentaires

En plus des formats de document ci-dessus, les formats HTML et Markup de novelWriter peuvent également être enveloppés dans un fichier JSON. Ces fichiers auront une entrée pour les métadonnées et une entrée pour le corps du texte.

Le corps du texte est enregistré dans une liste à deux niveaux. La liste extérieure contient une entrée par document, dans l'ordre où ils apparaissent dans l'arborescence du projet. Chaque document est ensuite divisé en une liste, avec une entrée par paragraphe qu'il contient.

Ces fichiers sont principalement destinés au post-traitement par script pour ceux qui souhaitent cette option. Un fichier JSON peut être importé directement dans un objet dict de Python ou dans un tableau de PHP, pour ne citer que quelques options.

15.4 Impression

Le bouton *Imprimer* vous permet d'imprimer le contenu de la fenêtre de prévisualisation. Vous pouvez soit imprimer sur l'une des imprimantes de votre système, soit sélectionner le format PDF à partir de l'icône de l'imprimante dans la boîte de dialogue d'impression.

Note

Le format de papier doit être défini par défaut, quel que soit le format par défaut de votre système. Si vous souhaitez le modifier, vous devez le sélectionner dans la boîte de dialogue **Aperçu avant impression**.

CHAPTER 16

Statistiques d'écriture

Lorsque vous travaillez sur un projet, un fichier journal enregistre le moment où vous l'avez ouvert, le moment où vous l'avez fermé, et le nombre total de mots de vos nouveaux documents et notes à la fin de la session, à condition que la session ait duré plus de 5 minutes, ou que le nombre total de mots ait changé. Pour plus de détails sur le fichier journal lui-même, voir *Comment les données sont stockées*.

Un outil permettant de visualiser le contenu du fichier journal est disponible dans le menu **Outils** sous **Statistiques d'écriture**. Vous pouvez également le lancer en appuyant sur `F6`, ou le trouver dans la barre latérale.

L'outil affichera une liste de toutes vos sessions, ainsi qu'un ensemble de filtres à appliquer aux données. Vous pouvez également exporter les données filtrées vers un fichier JSON ou vers un fichier CSV qui peut être ouvert par un tableur comme par exemple Libre Office Calc ou Excel.

16.1 Temps d'inactivité

Le fichier journal enregistre la durée de la session passée en mode inactif. La définition de l'inactivité ici est que la fenêtre principale de novelWriter perd le focus, ou que l'utilisateur n'a pas fait de changements dans le document ouvert depuis cinq minutes. Vous pouvez modifier le nombre de minutes dans les **Préférences**.

16.2 Chronomètre de session

Un chronomètre de session est visible par défaut dans la barre d'état. L'icône affiche une horloge lorsque vous êtes actif et une icône de pause lorsque vous êtes considéré comme « inactif » selon les critères mentionnés ci-dessus.

Si vous ne souhaitez pas voir le chronomètre, vous pouvez cliquer une fois dessus pour le masquer. L'icône restera visible. Cliquez à nouveau sur l'icône pour afficher à nouveau le chronomètre.

Ajouté dans la version 2.6: Depuis la version 2.6, un clic sur le texte ou l'icône du minuteur dans la barre d'état permet de basculer sa visibilité.

CHAPTER 17

Mise en évidence du dialogue

La reconnaissance des dialogues et le surlignage des couleurs sont disponibles à la fois pendant que vous écrivez et dans les documents manuscrits générés.

Les paramètres linguistiques par défaut de novelWriter sont ceux de l'anglais. Cela inclut les paramètres de mise en évidence des dialogues. Mais de nombreux styles de dialogue sont pris en charge. Vous pouvez ajuster un certain nombre de paramètres en fonction de vos préférences linguistiques et stylistiques dans la section « Surlignage du texte » des **Préférences**. Vous pouvez combiner ces paramètres.

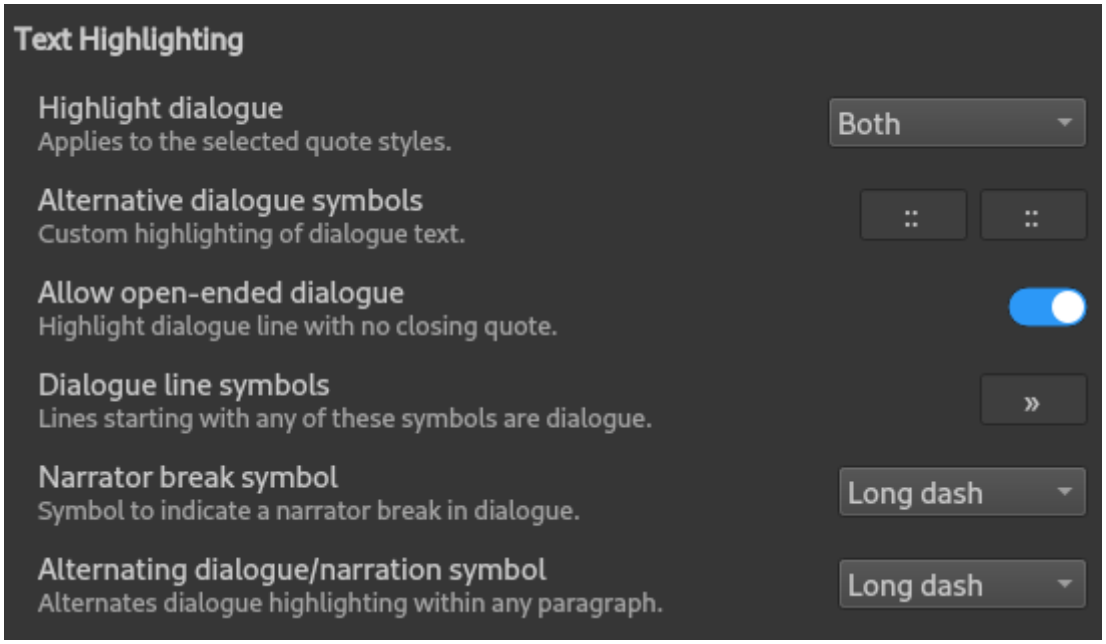


Figure1: La section **Mise en évidence du texte** des **Préférences**.

17.1 Dialogue entre guillemets

Par défaut, la mise en évidence du dialogue est activée pour les symboles de guillemets doubles que vous avez définis dans la section **Style de guillemets** des **Préférences**.

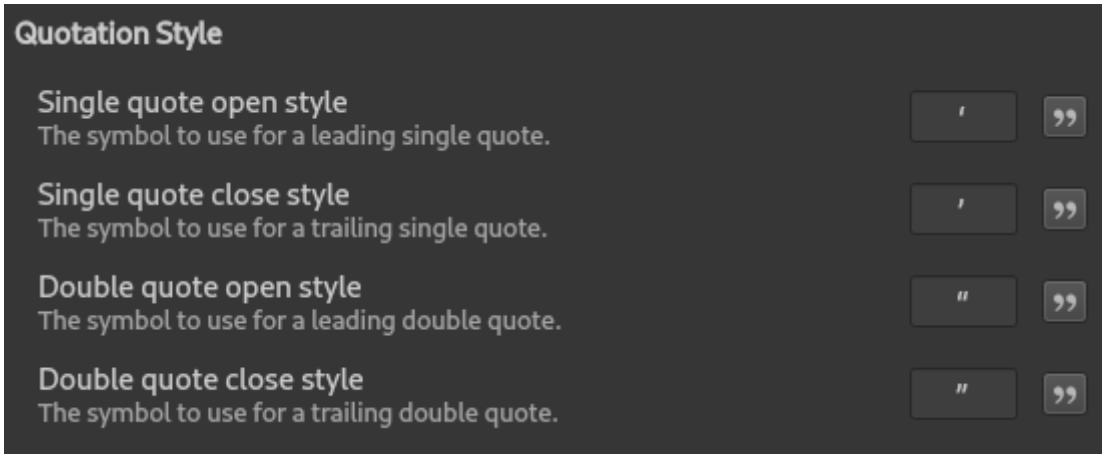


Figure2: La section **Style de guillemets** des **Préférences**.

Vous pouvez modifier les symboles de guillemets mis en évidence en sélectionnant « Aucun », « Simple », « Double » ou « Les deux » dans le paramètre « Mettre les dialogues en évidence » sous **Surlignage du texte**.

Vous pouvez également activer ou désactiver le paramètre « Autoriser les dialogues ouverts » pour autoriser le style dans lequel les dialogues à plusieurs paragraphes ne sont pas clos avant le dernier paragraphe.

Restrictions

La mise en évidence du dialogue pour les guillemets simples est difficile à traiter lorsque le même symbole de guillemet simple est également utilisé pour les apostrophes. Il n'existe pas de bonne solution à ce problème. Votre meilleure option dans les cas où la mise en évidence est erronée est d'insérer un symbole d'apostrophe alternatif à la place. Voir *Modificateur Lettre Apostrophe* pour plus de détails.

17.2 Dialogue alternatif

Vous pouvez utiliser le paramètre « Symboles de dialogue alternatifs » pour les symboles de dialogue personnalisés. Ceux-ci sont mis en évidence dans une couleur différente de celle des dialogues normaux.

Le cas d'utilisation prévu ici est celui où vous utilisez un style alternatif pour distinguer un style de communication différent. L'idée est venue d'une série de science-fiction dans laquelle la communication d'esprit à esprit utilisait un style de citation différent.

17.3 Symboles des lignes de dialogue

Dans certaines langues, un seul symbole au début d'un paragraphe peut indiquer que tout le paragraphe est un dialogue. Par exemple, ce symbole peut être un tiret demi-cadratin.

Vous pouvez activer cette fonction en ajoutant les symboles au paramètre « Symboles de la ligne de dialogue ». Plusieurs symboles sont autorisés.

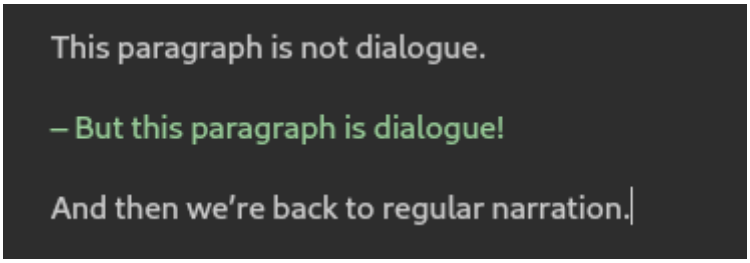


Figure3: Exemple de dialogue commençant par un tiret demi-cadratin.

17.4 Dialogue avec incise

Le réglage du symbole de dialogue ne détecte pas si le dialogue se termine dans le paragraphe. Dans certains styles, il n'y a aucun moyen d'indiquer le passage du dialogue à la narration ; dans d'autres, il y en a un. Ces symboles de rupture avec le narrateur sont généralement des tirets. Vous pouvez sélectionner l'un des symboles de tirets pris en charge pour les ruptures de narration. Ces symboles peuvent être utilisés avec n'importe lequel des paramètres de reconnaissance de dialogue ci-dessus.

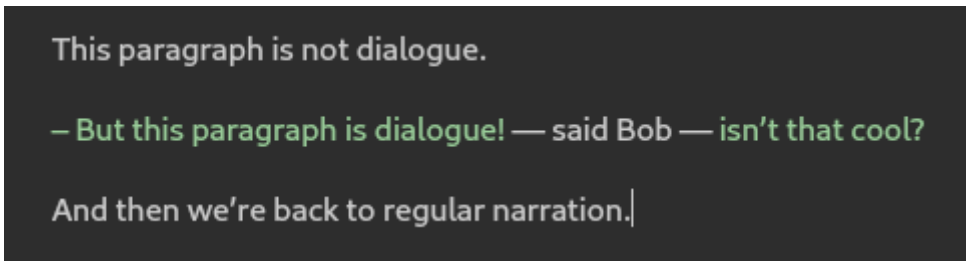


Figure4: Exemple de dialogue commençant par un tiret demi-cadratin, une incise par un tiret cadratin.

17.5 Dialogue et narration alternés

Le style de dialogue et de narration alternés est pris en charge par le paramètre « Symbole de dialogue/narration alternés ». Il peut être défini sur l'un des tirets pris en charge. Ce style passe en mode dialogue lorsqu'il rencontre pour la première fois le tiret sélectionné dans un paragraphe, et revient en mode dialogue lorsqu'il rencontre le tiret suivant, et ainsi de suite.

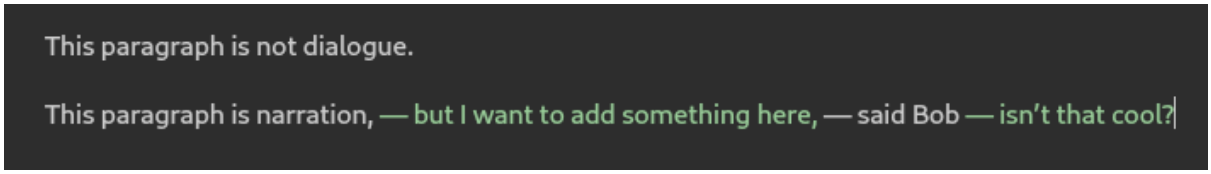


Figure5: Exemple d'alternance de dialogue et de narration à l'aide d'un tiret cadratin.

CHAPTER 18

Commentaires sur l'histoire

Un ensemble spécial de styles de commentaires permet d'annoter votre texte avec des informations sur la structure. Deux styles de commentaires sont disponibles. Ils sont une extension des commentaires normaux tels que décrits dans *Commentaires et notes*.

Ajouté dans la version 2.7.

18.1 Commentaires sur la structure de l'histoire

Vous pouvez annoter la structure de l'histoire en utilisant le style de commentaire `%Story`. Pour utiliser cette fonctionnalité, le premier mot du commentaire doit être `Story`, suivi d'un point, d'un terme de structure, de deux points, d'un espace et du texte correspondant à ce terme.

18.1.1 Utilisation

Le terme de l'histoire peut être n'importe quoi que vous voulez suivre dans le manuscrit. Cette construction est destinée à faciliter l'extraction des métadonnées d'une œuvre afin d'effectuer une analyse structurelle de l'histoire.

Il y a probablement autant de façons d'examiner la structure d'une histoire qu'il y a d'auteurs et d'éditeurs réunis. C'est la raison pour laquelle l'étiquette « histoire » est flexible. Vous pouvez utiliser les termes de votre choix et suivre tous les aspects de l'histoire qui vous intéressent.

Un exemple de méthode a été proposé par Shawn Coyne dans *The Story Grid*. Cette méthode affirme qu'une histoire est composée de « temps » et que chaque temps comporte un incident déclencheur, une complication, une crise et une résolution. On pourrait saisir les éléments d'un temps où un personnage surmonte sa peur de faire un discours comme suit :

Exemple

```
### Scene

%Synopsis: Carol overcomes her fear of giving a speech.

```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
%Story.incite: Carol is pleased to be invited to a conference to see her boss␣
↪deliver a keynote.
%Story.complication: Carol's boss calls in sick and asks her to deliver a big␣
↪speech.
%Story.crisis: Carol has a fear of appearing on stage.
%Story.resolution: Carol engages the help of a coach who helps her overcome␣
↪her fears and delivers a great speech.
```

D'autres modèles analytiques proposent de suivre le rythme d'une scène, la façon dont il affecte l'ambiance de l'histoire ou les éléments du genre de l'histoire qui sont satisfaits. Un auteur peut utiliser ce mécanisme pour suivre n'importe quel élément d'une scène. Il peut s'agir, par exemple, de l'heure, du temps qui s'écoule dans la scène ou même de la forme physique d'un personnage qui change de forme. Si l'histoire fait appel à la magie, il est possible de savoir quelle baguette le personnage principal tient en main. C'est à l'auteur de décider.

Lorsque les métadonnées de l'histoire et d'autres scènes sont extraites sous forme de tableau, il est possible d'obtenir une vue d'ensemble de l'histoire et d'identifier les problèmes éventuels. Par exemple, un si grand nombre de scènes au rythme rapide, sans pause, que les lecteurs risquent de se fatiguer ou d'être trop stimulés.

18.1.2 Production

Les commentaires sur la structure de l'histoire peuvent être inclus dans le manuscrit et sont formatés de la même manière que les commentaires sur le synopsis :

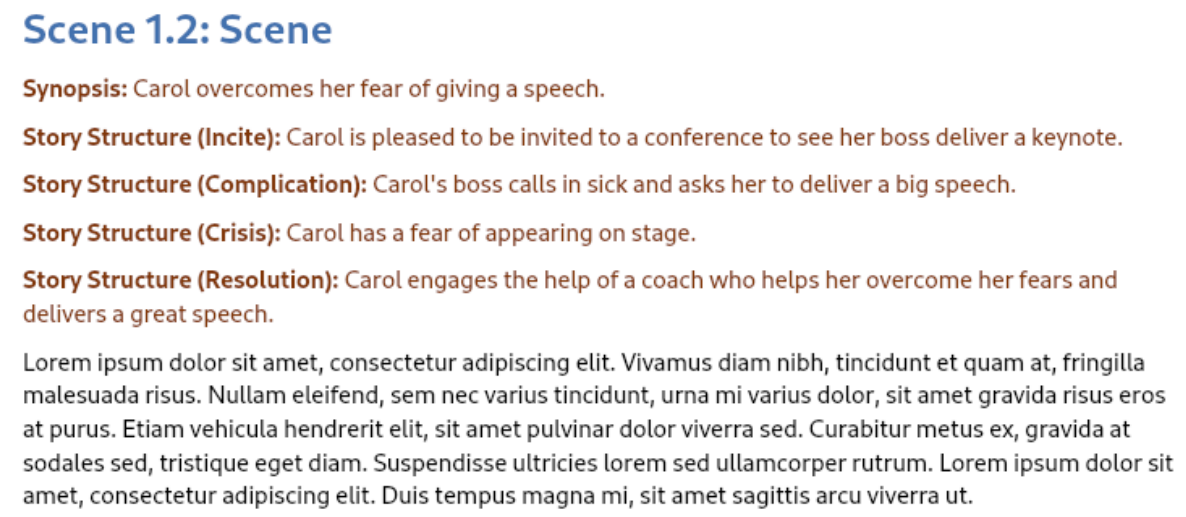


Figure1: Une série de commentaires sur la structure de l'histoire, tels qu'ils apparaissent dans l'outil Manuscrit.

Lorsque vous exportez les données de votre projet à partir de la vue en plan, tous les termes de la structure du récit sont ajoutés en tant que colonnes au fichier exporté, qui peut ensuite être ouvert dans le logiciel de feuille de calcul de votre choix.

18.2 Notes sur l'histoire

Les notes de récit sont similaires aux commentaires de structure de récit, mais n'ont pas de signification prédéfinie. Il s'agit essentiellement d'une généralisation du commentaire de structure, et le seul intérêt de ce format supplémentaire est de vous permettre de les filtrer dans et hors de votre manuscrit de manière indépendante.

Vous pouvez annoter les notes d'articles en utilisant le style de commentaire `%Note`. Pour utiliser cette fonctionnalité, le premier mot du commentaire doit être « Note », suivi d'un point, d'un terme, de deux points, d'un espace et du texte de la note.

18.2.1 Utilisation

Ces notes sont libres, mais l'une des utilisations prévues est d'ajouter des annotations de cohérence à votre texte pour vous rappeler où vous avez décrit quelque chose qui doit être vérifié ultérieurement par rapport à d'autres parties de votre texte.

Exemple

```
### Scene

%Synopsis: Carol overcomes her fear of giving a speech.

%Note.consistency: This is the first time in the story Carol gives a speech.
```

18.2.2 Production

Les notes de récit sont incluses dans le manuscrit de la même manière que les commentaires sur la structure du récit, mais elles ont un paramètre d'inclusion distinct dans les paramètres de construction. Elles sont également incluses dans les exportations CSV à partir de la **Vue d'ensemble**.

CHAPTER 19

Raccourcis clavier

La plupart des fonctionnalités de novelWriter sont disponibles sous forme de raccourcis clavier. Il s'agit d'une liste de référence de ces raccourcis. La plupart d'entre eux sont également listés dans l'interface utilisateur de l'application.

Note

Sous MacOS, remplacez `Ctrl` par `Cmd`.

19.1 Raccourcis de la fenêtre principale

Raccourci	Description
`F1`	Ouvrir le manuel d'utilisation en ligne
`F5`	Ouvrir l'outil **Compiler le manuscrit**
`F6`	Ouvrir l'outil **Statistiques d'écriture**
`F8`	Basculer **Mode sans distraction**
`F9`	Reconstruire l'index du projet
`F11`	Basculer en mode plein écran
`Ctrl+,`	Ouvrir la boîte de dialogue **Préférences**
`Ctrl+E`	Changement ou basculement du focus de l'éditeur ou du visualisateur
`Ctrl+T`	Changement de focalisation de l'arborescence du projet ou de la vue du roman
`Ctrl+Q`	Quitter novelWriter
`Ctrl+Maj+,`	Ouvrir la boîte de dialogue **Paramètres du projet**
`Ctrl+Maj+O`	Ouvrir la boîte de dialogue de bienvenue pour ouvrir ou créer un projet
`Ctrl+Maj+S`	Enregistrer le projet en cours
`Ctrl+Maj+T`	Basculer vers la vue d'ensemble
`Ctrl+Maj+W`	Fermer le projet en cours
`Maj+F1`	Ouvrir le manuel d'utilisation local (PDF) s'il est disponible
`Maj+F6`	Ouvrir la boîte de dialogue **Détails du projet**

19.2 Raccourcis de l'arborescence du projet

Raccourci	Description
F2	Modifier le libellé de l'élément sélectionné
Retour	Ouvrir le document sélectionné dans l'éditeur
Alt+Haut	Sauter ou aller à l'élément précédent au même niveau dans "l'arborescence
Alt+Bas	Sauter ou aller à l'élément suivant au même niveau dans l'arborescence
Alt+Gauche	Sauter à l'élément parent dans l'arborescence
Alt+Droite	Sauter au premier élément enfant dans l'arborescence du projet
Ctrl+.	Ouvrir le menu contextuel de l'élément sélectionné
Ctrl+L	Ouvrir le menu **Liens rapides**
Ctrl+N	Ouvrir le menu **Créer un nouvel élément**
Ctrl+O	Ouvrir le document sélectionné dans l'éditeur
Ctrl+R	Ouvrir le document sélectionné dans le visualisateur
Ctrl+Haut	Déplacer l'élément sélectionné d'un cran dans l'arborescence
Ctrl+Bas	Déplacer l'élément sélectionné d'un cran dans l'arborescence
Ctrl+Maj+Suppr	Déplacer l'élément sélectionné vers la corbeille

19.3 Raccourcis de l'éditeur de documents

19.3.1 Raccourcis de recherche de texte

Raccourci	Description
F3	Trouver la prochaine occurrence du mot recherché
Ctrl+F	Ouvrir la recherche et rechercher le mot sélectionné
Ctrl+G	Trouver la prochaine occurrence du mot recherché
Ctrl+H	Ouvrir remplacer et rechercher le mot sélectionné (Mac Cmd+=)
Ctrl+Maj+1	Remplacer l'occurrence sélectionnée et passer à la suivante
Ctrl+Maj+G	Trouver l'occurrence précédente du mot recherché
Ctrl+Maj+F	Ouvrir la recherche de projet et recherchez le mot sélectionné
Maj+F3	Trouver l'occurrence précédente du mot recherché

19.3.2 Raccourcis de mise en forme du texte

Raccourci	Description
`Ctrl+'`	Mettre le texte sélectionné, ou le mot sous le curseur, entre guillemets simples
`Ctrl+"`	Mettre le texte sélectionné, ou le mot sous le curseur, entre guillemets
`Ctrl+/`	Modifier le format des commentaires pour le bloc ou le texte sélectionné
`Ctrl+0`	Supprimer le format d'un bloc ou d'un texte sélectionné
`Ctrl+1`	Modifier le format du bloc au niveau de titre 1
`Ctrl+2`	Modifier le format du bloc en titre de niveau 2
`Ctrl+3`	Modifier le format du bloc en titre de niveau 3
`Ctrl+4`	Modifier le format du bloc en titre de niveau 4
`Ctrl+5`	Aligner le bloc à gauche
`Ctrl+6`	Aligner le bloc au centre
`Ctrl+7`	Aligner le bloc à droite
`Ctrl+8`	Ajouter une marge gauche au bloc
`Ctrl+9`	Ajouter une marge droite au bloc
`Ctrl+B`	Formater le texte sélectionné, ou le mot sous le curseur, en gras
`Ctrl+D`	Formater le texte sélectionné, ou le mot sous le curseur, en le barrant
`Ctrl+I`	Formater le texte sélectionné, ou le mot sous le curseur, avec de l'italique
`Ctrl+M`	Highlight selected text, or word under cursor
`Ctrl+Maj+/`	Supprimer le format d'un bloc ou d'un texte sélectionné
`Ctrl+Maj+D`	Basculer le format de texte ignoré pour le bloc ou le texte sélectionné

19.3.3 Autres raccourcis de l'éditeur

Raccourci	Description
`F7`	Ré-exécuter le correcteur orthographique sur le document
`Ctrl+.`	Ouvrir le menu contextuel à l'emplacement actuel du curseur
`Ctrl+A`	Sélectionner tout le texte dans le document
`Ctrl+C`	Copier le texte sélectionné dans le presse-papiers
`Ctrl+K`	Activer les commandes d'insertion (voir la liste dans *Raccourcis d'insertion*)
`Ctrl+R`	Ouvrir ou recharger le document en cours dans le visualisateur
`Ctrl+S`	Enregistrer le document en cours
`Ctrl+V`	Coller le texte du presse-papiers à la position du curseur
`Ctrl+W`	Fermer le document en cours
`Ctrl+X`	Couper le texte sélectionné dans le presse-papiers
`Ctrl+Y`	Rétablir la dernière annulation
`Ctrl+Z`	Annuler les dernières modifications
`Ctrl+Retour arrière`	Supprimer le mot précédant le curseur
`Ctrl+Suppr`	Supprimer le mot après le curseur
`Ctrl+F7`	Vérifier l'orthographe
`Ctrl+Retour`	Ouvrir la balise ou la référence sous le curseur dans le visualiseur
`Ctrl+Maj+A`	Sélectionner tout le texte du paragraphe en cours

19.3.4 Raccourcis d'insertion

Un ensemble de fonctions d'insertion sont également disponibles par le biais de raccourcis, mais elles nécessitent une double combinaison de séquences de touches. La fonction d'insertion est activée avec `Ctrl+K`, suivi d'une touche ou d'une combinaison de touches pour le contenu inséré.

Raccourci	Description
`Ctrl+K`, `Espace`	Insérer un espace insécable
`Ctrl+K`, `_`	Insérer un tiret long
`Ctrl+K`, `.`	Insérer un point de suspension
`Ctrl+K`, `'`	Insérer une apostrophe
`Ctrl+K`, `*`	Insérer une puce de liste
`Ctrl+K`, `%`	Insérer un symbole pour mille
`Ctrl+K`, `~`	Insérer un tiret (de la même largeur qu'un chiffre)
`Ctrl+K`, `-`	Insérer un tiret court
`Ctrl+K`, `1`	Insérer un guillemet simple gauche
`Ctrl+K`, `2`	Insérer un guillemet simple à droite
`Ctrl+K`, `3`	Insérer un double guillemet gauche
`Ctrl+K`, `4`	Insérer un double guillemet droit
`Ctrl+K`, `C`	Insérer un mot-clé `@char`
`Ctrl+K`, `E`	Insérer un mot-clé `@entity`
`Ctrl+K`, `F`	Insérer un mot-clé `@focus`
`Ctrl+K`, `G`	Insérer un mot-clé `@tag`
`Ctrl+K`, `H`	Insérer un bref commentaire de description
`Ctrl+K`, `L`	Insérer un mot-clé `@location`
`Ctrl+K`, `M`	Insérer un mot-clé `@mention`
`Ctrl+K`, `O`	Insérer un mot-clé `@object`
`Ctrl+K`, `P`	Insérer un mot-clé *@plot`*
`Ctrl+K`, `S`	Insérer un commentaire de synopsis
`Ctrl+K`, `T`	Insérer un mot-clé `@time`
`Ctrl+K`, `V`	Insérer un mot-clé `@pov`
`Ctrl+K`, `X`	Insérer un mot-clé `@custom`
`Ctrl+K`, `Ctrl+Espace`	Insérer un espace fin insécable
`Ctrl+K`, `Ctrl+_`	Insérer une barre horizontale
`Ctrl+K`, `Ctrl+'`	Insérer une prime
`Ctrl+K`, `Ctrl+"`	Insérer une double prime
`Ctrl+K`, `Ctrl+*`	Insérer une fleur (puce alternative)
`Ctrl+K`, `Ctrl+-`	Insérer une puce à tiret (puce alternative)
`Ctrl+K`, `Ctrl+D`	Insérer un signe de division
`Ctrl+K`, `Ctrl+O`	Insérer un symbole de degré
`Ctrl+K`, `Ctrl+X`	Insert a times sign
`Ctrl+K`, `Maj+Espace`	Insérer un espace fin

19.4 Raccourcis de la fenêtre de visualisation des documents

Raccourci	Description
`Alt+Gauche`	Reculer dans l'historique des vues
`Alt+Droite`	Avancer dans l'historique des vues
`Ctrl+C`	Copier le texte sélectionné dans le presse-papiers
`Ctrl+Maj+A`	Sélectionner tout le texte du paragraphe en cours
`Ctrl+Maj+R`	Fermer l'afficheur de documents

CHAPTER 20

Vim Mode

Vim is a keyboard-centric text editor. « Vim mode » refers to another editor implementing the ability to perform a subset of vim motions. This will allow you to write, select, edit, copy, paste, navigate, etc, efficiently by using keyboard commands.

Vim is modal. Three such modes have been implemented in novelWriter:

- **Normal** mode is the default mode used to navigate text.
- **Insert** mode is where you can write text like in a "normal" text editor.
- **Visual** mode is for selecting text, with:
  - **Visual** mode for per character selection.
  - **V-Line** mode for per-line selection.

The vim mode setting is found in the **Features** section of the **Preferences**.

Note

Vim mode is an advanced feature. When you enable it, the text editor will behave very differently than a standard text editor. A label in the footer of the editor will show which of the vim modes it is in.

20.1 Mode Switching

To switch between the various vim modes, these keystrokes implemented:

From Mode	To Mode	Keystrokes
Normal	Insert	`i`, `I`, `a`, `A`, `o`, `O`
Insert	Normal	`Esc`
Normal	Visual	`v`, `V`

You can exit visual mode back to normal mode by pressing `Esc`, but all visual mode commands that logically « terminate » the visual mode usage will return you to normal mode.

For instance, press `V` to enter V-Line mode, select next word with `w`. press `y` to yank (copy), you are now automatically put back in normal mode as you have completed selecting your text.

20.2 Implemented Keystrokes (Vim Motions)

The table below shows the vim motions currently implemented in novelWriter.

Motion	Mode(s)	Description
`i`	Normal → Insert	Enter insert mode
`I`	Normal → Insert	Jump to first non-blank of line and enter insert
`v`	Normal → Visual	Enter character-wise visual mode
`V`	Normal → V-Line	Enter line-wise visual mode
`dd`	Normal	Delete (cut) current line
`x`	Normal	Delete character under cursor
`w`	Normal / Visual	Move to next word start
`b`	Normal / Visual	Move to previous word start
`e`	Normal / Visual	Move to next word end
`dw`	Normal	Delete from cursor to next word start
`de`	Normal	Delete from cursor to next word end
`db`	Normal	Delete from cursor to previous word start
`d$`	Normal	Delete from cursor to end of line
`yw`	Normal	Yank (copy) from cursor to next word start
`gg`	Normal / Visual	Jump to first line
`G`	Normal / Visual	Jump to last line
`yy`	Normal	Yank current line
`p`	Normal	Paste after current line
`P`	Normal	Paste before current line
`o`	Normal → Insert	Open new line below and enter insert
`O`	Normal → Insert	Open new line above and enter insert
`$`	Normal / Visual	Move to end of line
`a`	Normal → Insert	Enter insert after cursor
`A`	Normal → Insert	Enter insert at end of line
`u`	Normal	Undo last change
`zz`	Normal	Centre cursor vertically
`h`	Normal / Visual	Move left
`j`	Normal / Visual	Move down
`k`	Normal / Visual	Move up
`l`	Normal / Visual	Move right
`d`	Visual / V-Line	Delete selection
`x`	Visual / V-Line	Delete selection
`y`	Visual / V-Line	Yank selection
`0`	Visual	Move to start of line (extend selection)

20.3 Known Issues

- Currently, `dd` on an empty line will not delete, but using `x` will.
- `vypyy` will have `ypyy` in command memory and thus not register `yy`. Expected behavior would be visual mode, yank, paste, yank line.
- Differing behavior from vim: the `e` command behaves a bit differently with regards to the last character of a word. The behavior is inconsistent with vim but functional and still logical to use. The cursor is placed at the end of the word after the last character rather than on the last character.

```
test
   ^ Cursor placed here in vim
test
    ^ Cursor placed here in novelWriter vim mode
```

  You will only really ever notice this behavior if you try to combine the `e` command with another. For instance, `de` will not delete the last character but delete forward as it starts one character after the word boundary.

CHAPTER 21

Décompte des mots et des textes

Il s'agit d'une vue d'ensemble de la manière dont les mots et autres comptages de votre texte sont effectués. Les règles de comptage devraient être relativement standard, et sont comparables aux règles de Libre Office Writer.

Les décomptes fournis dans l'application sur le texte brut sont approximatifs. Pour des décomptes plus précis, vous devez compiler votre manuscrit avec **Compiler le manuscrit** et vérifier les décomptes sur l'aperçu généré.

21.1 Décompte des mots du texte et statistiques

Il s'agit des règles relatives aux principaux décomptes disponibles pour chaque document d'un projet.

Pour tous les décomptes, les règles suivantes s'appliquent.

1. Les tirets demi-cadratin (–) et cadratin (—) sont considérés comme des séparateurs de mots.
2. Toute ligne commençant par `%` ou `@` est ignorée.
3. Les espaces blancs de fin de ligne sont ignorés, y compris les sauts de ligne.
4. Les > de début et les < de fin sont ignorés, de même que les espaces qui les accompagnent.
5. Les shortcodes valides et les autres commandes entre crochets `[]` sont ignorés.
6. La syntaxe Markdown en ligne dans les paragraphes de texte est traitée comme faisant partie du texte.

Après la préparation du texte, les chiffres suivants sont disponibles.

Décompte des caractères
: Le nombre de caractères est la somme des caractères par ligne, y compris les caractères d'en-tête et les caractères d'espacement dans le texte, mais pas les caractères d'espacement de fin. Les Shortcodes dans le texte ne sont pas inclus, mais les codes Markdown le sont. Seuls les en-têtes et le texte sont pris en compte.

Décompte des mots
: Le nombre de mots est la somme des blocs de caractères continus par ligne, séparés par un nombre quelconque de caractères d'espacement ou de tirets. Seuls les titres et le texte sont comptés.

Décompte des paragraphes
: Le nombre de paragraphes est le nombre de blocs de texte séparés par une ou plusieurs lignes vides. Une ligne constituée uniquement d'espaces blancs est considérée comme vide.

21.2 Décompte du manuscrit

Voici les règles pour les décomptes disponibles pour un manuscrit dans l'outil **Outil Manuscrit**. Les règles ont été ajustées pour correspondre à LibreOffice Writer, mais varieront légèrement en fonction du contenu de votre texte. LibreOffice Writer compte également le texte dans l'en-tête de la page, ce que ne fait pas l'outil **Outil Manuscrit**.

Le contenu de chaque ligne est compté après le traitement de toutes les mises en forme, de sorte que le résultat sera plus précis que les décomptes pour les documents textuels dans d'autres parties de l'application. Les règles suivantes s'appliquent :

1. Les tirets demi-cadratin (–) et cadratin (—) sont considérés comme des séparateurs de mots.
2. Les espaces blancs de début et de fin sont généralement inclus, mais les sauts de paragraphe ne le sont pas.
3. Les retours à la ligne dans un paragraphe sont considérés comme des caractères d'espacement.
4. Tous les codes de formatage sont ignorés, y compris les shortcodes, les commandes et Markdown.
5. Les séparateurs de scène et de section sont pris en compte.
6. Les lignes de commentaires et de métadonnées sont comptées après leur mise en forme.
7. Les en-têtes sont comptés après avoir été formatés avec des formats personnalisés.

Les décomptes suivants sont disponibles :

En-têtes
: Le nombre d'entêtes dans le manuscrit.

Paragraphes
: Le nombre de paragraphes dans le manuscrit.

Mots
: Le nombre de mots du manuscrit, y compris les commentaires et les métadonnées.

Mots dans le texte
: Nombre de mots dans les paragraphes, à l'exclusion de tout autre texte.

Mots dans les entêtes
: Le nombre de mots dans les entêtes, y compris le formatage inséré comme les numéros de chapitre, etc.

Caractères
: Le nombre de caractères de toutes les lignes, y compris les commentaires et le texte des métadonnées. Les sauts de paragraphe ne sont pas comptés, mais les sauts de ligne dans les paragraphes le sont.

Caractères dans le texte
: Nombre de caractères dans les paragraphes. Les sauts de paragraphe ne sont pas comptés, mais les sauts de ligne dans les paragraphes le sont.

Caractères dans les entêtes
: Le nombre de caractères dans les en-têtes.

Caractères dans le texte, sans les espaces
: Le nombre de caractères dans les paragraphes considérés comme faisant partie d'un mot ou d'une ponctuation. En d'autres termes, les caractères d'espacement ne sont pas pris en compte.

Caractères dans les en-têtes, sans les espaces
: Le nombre de caractères dans les en-têtes considérés comme faisant partie d'un mot ou de la ponctuation. En d'autres termes, les caractères d'espacement ne sont pas pris en compte.

CHAPTER 22

Notes typographiques

novelWriter prend en charge certains symboles typographiques qui ne sont généralement pas disponibles dans de nombreux éditeurs de texte. Cela inclut par exemple les guillemets unicode, les tirets, les ellipses, les espaces fins, etc. Tous ces symboles sont disponibles dans le menu **Insérer**, et via des raccourcis clavier. Voir *Raccourcis d'insertion*.

Ce chapitre fournit des informations supplémentaires sur la manière dont novelWriter gère ces symboles.

22.1 Tirets et points de suspension

Lorsque la fonction de remplacement automatique est activée (voir *Remplacement automatique au fur et à mesure de la saisie*), les deux et trois traits d'union sont automatiquement convertis en tirets demi-cadratin et cadratin, les quatre traits d'union en barre horizontale et les trois points en points de suspension.

Astuce

Le dernier remplacement automatique peut toujours être annulé avec la commande d'annulation `Ctrl+Z`, rétablissant le texte tel qu'il était avant le remplacement automatique.

En outre, le « tiret chiffré » est disponible. Il s'agit d'un tiret de la même largeur que les chiffres de la même police, pour la plupart des polices. Il permet de bien aligner les chiffres dans les colonnes lorsque vous devez utiliser un tiret.

22.2 Guillemets simples et doubles

Tous les différents guillemets listés sur la page Wikipedia Quotation Mark sont disponibles, et peuvent être sélectionnés comme symboles auto-remplacés pour les touches de guillemets simples et doubles. Les réglages se trouvent dans les **Préférences**.

Si votre texte contient des guillemets simples et doubles, deux fonctions pratiques du menu **Format** permettent de reformater une section de texte sélectionnée avec les symboles de guillemets corrects.

Vous pouvez activer la reconnaissance du dialogue et la mise en évidence des couleurs pour les nouveaux documents. Voir *Mise en évidence du dialogue* pour plus de détails.

22.3 Simple et double prime

Les symboles de prime simple et double sont disponibles dans le menu **Insérer**. Ces symboles sont les symboles corrects à utiliser pour les symboles d'unités pour les pieds, les pouces, les minutes et les secondes. L'utilisation de ces symboles est décrite plus en détail sur la page Prime de Wikipedia. Ils ressemblent beaucoup aux guillemets simples et doubles et peuvent être rendus de la même manière par la police, mais ils ont des codes différents. En les utilisant correctement, vous éviterez que les fonctions de remplacement automatique et de mise en évidence des dialogues ne se méprennent sur leur signification dans le texte.

22.4 Modificateur Lettre Apostrophe

La fonction de remplacement automatique considère tout guillemet droit simple orienté vers la droite comme un symbole de guillemet, même s'il s'agit d'une apostrophe. Cela s'applique également à l'outil de mise en évidence de la syntaxe, qui peut supposer que la première apostrophe qui suit est le symbole de fermeture d'une région de texte entre guillemets.

Pour contourner ce problème, il existe une apostrophe alternative. Il s'agit d'un caractère Unicode spécial qui n'est pas considéré comme une ponctuation, mais comme un modificateur. Il est généralement rendu de la même manière que les guillemets simples de droite, en fonction de la police de caractères. Il existe un article de Wikipédia sur la lettre modificatrice apostrophe avec plus de détails.

Note

Lors de l'exportation à l'aide de l'outil **Compiler le manuscrit**, ces apostrophes seront automatiquement remplacées par le symbole de guillemet simple de droite correspondant, comme cela est généralement recommandé. Par conséquent, il importe peu que vous les utilisiez uniquement pour corriger la coloration syntaxique à certains endroits, et pas à d'autres.

22.5 Symboles de l'espace

Quelques variations du caractère espace régulier sont prises en charge. La manière typographique correcte de séparer un nombre de son unité est d'utiliser une espace fine. Sa largeur est généralement égale aux deux tiers de celle d'une espace normale. Pour les nombres et les unités, il doit en outre s'agir d'un espace insécable, c'est-à-dire que l'habillage du texte ne doit pas ajouter de saut de ligne sur cet espace particulier.

Un espace régulier peut également être transformé en espace insécable si nécessaire.

Tous les espaces insécables sont mis en évidence par un arrière-plan de couleur différente pour faciliter leur repérage dans le texte. La couleur dépend du thème de couleur sélectionné.

Vous pouvez insérer ces espaces dans votre texte en utilisant les combinaisons de clavier suivantes :

- Un espace insécable peut être inséré avec `Ctrl+K`, `Espace`.
- Les espaces courtes sont également supportés, et peuvent être insérés avec `Ctrl+K`, `Maj+Espace`.
- Une espace courte insécable peut être insérée avec `Ctrl+K`, `Ctrl+Espace`.

Ce sont toutes des fonctions d'insertion, et le menu **Insérer** en propose d'autres. Les raccourcis clavier sont également listés dans *Raccourcis clavier*.

CHAPTER 23

Spell Check Dictionaries

Spell checking is provided by the Enchant library. Depending on your operating system, it may or may not load all installed spell check dictionaries automatically.

23.1 Linux and MacOS

On Linux and MacOS, you generally only have to install hunspell, aspell or myspell dictionaries on your system like you do for other applications. See your distro or OS documentation for how to do this. These dictionaries should show up as available spell check languages in novelWriter.

23.2 Windows

For Windows, English is included with the installation. For other languages you have to download and add dictionaries yourself.

Install Tool

A small tool to assist with this can be found under **Tools > Add Dictionaries**. It will import spell checking dictionaries from Free Office or Libre Office extensions. The dictionaries are then installed in the install location for the Enchant library and should thus work for any application that uses Enchant for spell checking.

Manual Install

If you prefer to do this manually or want to use a different source than the ones mentioned above, You need to get compatible dictionary files for your language. You need two files files ending with `.aff` and `.dic`. These files must then be copied to the following location:

`C:\Users\<USER>\AppData\Local\enchant\hunspell`

This assumes your user profile is stored at `C:\Users\<USER>`. The last one or two folders may not exist, so you may need to create them.

You can find the various dictionaries on the Free Desktop website.

Note

The Free Desktop link points to a repository, and what may look like file links inside the dictionary folder are actually links to web pages. If you right-click and download those, you get HTML files, not dictionaries!

In order to download the actual dictionary files, right-click the « plain » label at the end of each line and download that.

CHAPTER 24

Custom Themes

There are a few ways you can customise novelWriter yourself. Currently, you can relatively easily add new GUI themes. You can also add new icon themes, although this is not as straightforward.

24.1 Colour Themes

Adding your own colour themes is relatively easy, although it requires that you manually edit config files with colour values. The themes are defined by simple plain text config files with meta data and colour settings.

Pour créer vos propres versions, copiez d'abord l'un des fichiers existants sur votre ordinateur local et modifiez-le à votre guise.

The existing colour themes are stored in novelwriter/assets/themes.

N'oubliez pas de changer également le nom de votre thème en modifiant le paramètre `name` en haut du fichier, sinon vous ne pourrez pas les distinguer dans les **Préférences**.

For novelWriter to be able to locate the custom theme files, you must copy them to the *Données d'application* location in your home or user area. There should be a folder there named `themes` for colour themes. These folders are created the first time you start novelWriter.

Une fois les fichiers copiés, ils devraient apparaître dans les **Préférences** avec le nom que vous avez défini dans le fichier.

Note

Les formats des fichiers de thème changent régulièrement dans les nouvelles versions. C'est à vous qu'il incombe de mettre à jour les fichiers des thèmes personnalisés.

24.1.1 The Theme File Format

A colour theme `.conf` file consists of the following settings:

Listing 1: The theme file for the « Default Light Theme »

```
[Main]
name   = Default Light Theme
mode   = light
author = Veronica Berglyd Olsen
credit = Veronica Berglyd Olsen
url    = https://github.com/vkbo/novelWriter

[Base]
base    = #fcfcfc
default = #303030
faded   = #6c6c6c
red     = #a62a2d
orange  = #b36829
yellow  = #a39c34
green   = #296629
cyan    = #269999
blue    = #3a70a6
purple  = #b35ab3

[Project]
root     = blue
folder   = yellow
file     = default
title    = green
chapter  = red
scene    = blue
note     = yellow
active   = green
inactive = red
disabled = faded

[Icon]
tool      = default
sidebar   = default
accept    = green
reject    = red
action    = blue
altaction = orange
apply     = green
create    = yellow
destroy   = faded
reset     = green
add       = green
change    = green
remove    = red
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
shortcode = default
markdown  = orange
systemio  = yellow
info      = blue
warning   = orange
error     = red

[Palette]
window          = base:D105
windowtext      = default
base            = base
alternatebase   = #e0e0e0
text            = default
tooltipbase     = #ffffc0
tooltiptext     = #15150d
button          = #efefef
buttontext      = default
brighttext      = base
highlight       = #3087c6
highlightedtext = base
link            = blue
linkvisited     = blue
accent          = #3087c6

[GUI]
helptext  = #5c5c5c
fadedtext = #6c6c6c
errortext = red

[Syntax]
background     = base
text           = default
line           = default:32
link           = blue
headertext     = green
headertag      = green:L135
emphasis       = orange
whitespace     = orange:64
dialog         = blue
altdialog      = red
note           = yellow:D125
hidden         = faded
shortcode      = blue
keyword        = red
tag            = green
value          = green
optional       = blue
spellcheckline = red
errorline      = green
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
replacetag     = green
modifier       = blue
texthighlight  = yellow:72
```

24.1.2 Theme Sections

The theme file is made up of different sections depending on what part of novelWriter the theme affects.

Table1: Theme Sections Overview

Section	Description
`[Main]`	Meta data about the theme, You must at least set `name`, `mode` and `author`, and `mode` must be either `light` or `dark`.
`[Base]`	The base colours of the theme. These are also selectable colours in various places inside the app, like for icon colours in **Preferences**.
`[Projec`	The colours used for icons and markers for the different project item types.
`[Icon]`	The colours used for icons and buttons on the user interface. The names correspond to button and icon roles.
`[Palett`	The colours used for styling the user interface. The values correspond to the ColorRole values in the Qt library.
`[GUI]`	The colours used for styling additional elements of the user interface.
`[Syntax`	The colours used for syntax highlighting in documents.

24.1.3 Colour Value Formats

There are several ways to enter colour values:

Table2: Colour Formats

Syntax	Description
`#RRGGBB`	A CSS style hexadecimal values, like `#ff0000` for red.
`#RRGGBBAA`	A CSS style hexadecimal values with transparency, like `#ff00007f` for half-transparent red.
`name`	A name referring to one of the colours already specified under the `[Base]` section, like `red`. Note that you should not use named colours in the `[Base]` section itself as that may have unintended results.
`name:255`	A name referring to one of the colours already specified under the `[Base]` section, with a transparency value added. The value must be in the range `0` to `255`, like `red:127` for half-transparent red.
`name:L100`	A name referring to one of the colours already specified under the `[Base]` section, where the L-number is a percentage value that makes it lighter. The value must be greater than `0`. `L100` means no change.
`name:D100`	A name referring to one of the colours already specified under the `[Base]` section, where the D-number is a percentage value that makes it darker. The value must be greater than `0`. `D100` means no change.
`r, g, b`	A set of red, green and blue numbers in the range `0` to `255`, like `255, 0, 0` for red.
`r, g, b, a`	A set of red, green, blue and alpha numbers in the range `0` to `255`, like `255, 0, 0, 127` for half-transparent red.

Ajouté dans la version 2.5: Les entrées de couleur des thèmes `fadedtext` et `errortext` ont été ajoutées.

Ajouté dans la version 2.7: Le paramètre `icontheme` a été supprimé car le thème des icônes a maintenant son propre paramètre. Les sections `[Icons]` et `[Project]` ont été ajoutées, et le paramètre `status*` a été supprimé.

Ajouté dans la version 2.8: The `[Syntax]` section was moved into the main theme file. Previously, these settings were in their own file. The `[Icons]` section was renamed to `[Base]`, and a new `[Icon]` section added for button and icon roles. Added the `line` and `whitespace` settings. Dropped the `license`, `licenseurl`, and `description` settings. The `author` field is now required if the theme is included in the app, but not for user themes.

24.2 Icon Themes

Icon themes are *not* straightforward to add, but if you want to make the effort, this section describes how to do it.

Les thèmes d'icônes existants sont stockés dans novelwriter/assets/icons.

As with colour themes, remember to change the name of your theme by modifying the `name` setting at the top of the file, otherwise you may not be able to distinguish them in **Preferences**.

For novelWriter to be able to locate the custom theme files, you must copy them to the *Données d'application* location in your home or user area. There should be a folder there `icons` for icon themes. These folders are created the first time you start novelWriter.

24.2.1 The Icons File Format

Icon themes are kept in files with the `.icons` file extension. The file format is a custom format with entries on the form `section:key = value`.

Listing 2: The icons file for « Material Symbols - Rounded Medium » (truncated)

```
# Meta
meta:name    = Material Symbols - Rounded Medium
meta:author  = Google Inc
meta:license = Apache 2.0

# Icons
icon:alert_error     = <svg ...>
icon:alert_info      = <svg ...>
icon:alert_question  = <svg ...>
icon:alert_warn      = <svg ...>
icon:cls_archive     = <svg ...>
icon:cls_character   = <svg ...>
icon:cls_custom      = <svg ...>
icon:cls_entity      = <svg ...>
icon:cls_none        = <svg ...>
icon:cls_novel       = <svg ...>
icon:cls_object      = <svg ...>
icon:cls_plot        = <svg ...>
icon:cls_template    = <svg ...>
```

(suite sur la page suivante)

(suite de la page précédente)

```
icon:cls_timeline    = <svg ...>
icon:cls_trash       = <svg ...>
icon:cls_world       = <svg ...>
```

The icon keys are associated with icon placement locations inside novelWriter, and the template for them is defined in the script that generates the default icon themes.

The script can be found under utils/icon_themes.py in the source code.

This file includes all the code needed to generate the themes that are included in novelWriter. The icon keys are mapped to icon keys from the specific themes in JSON files in the `icon_themes` folder next to the script. This is the recommended way to generate these themes. Doing it manually is not advisable.

24.2.2 Icon Value Format

As can be seen from the example, an icon is defined in the `icon` section with a key and an in-line SVG XML block. The XML must fit on one line and obey the following rules:

1. It must be single colour, that is, the fill colour attribute must be able to colourise the entire icon.
2. The fill colour attribute *must* be defined and must be set to: `fill="#000000"`. This value is replaced by the relevant theme colour when the icon is processed in novelWriter.

Ajouté dans la version 2.7: The icon theme files were added. Previously, icons were stored as individual SVG files with a config file mapping the file names to the internal icon keys.

CHAPTER 25

Traitement des erreurs

En cas de problème, novelWriter dispose de quelques fonctions intégrées pour réduire le risque de perte de votre travail. En cas de panne, il essaiera également d'enregistrer les modifications que vous avez apportées avant de quitter, si cela est possible.

La solution de stockage est conçue pour sauvegarder chaque document texte indépendamment, de sorte que seul le document sur lequel vous travaillez risque de perdre des données en cas de panne.

25.1 Documents récupérés

Si novelWriter se plante ou se termine sans sauvegarder l'état du projet, ou si vous utilisez un outil de synchronisation de fichiers qui se désynchronise, il peut y avoir des fichiers dans le dossier de stockage du projet qui ne sont pas suivis dans le fichier de base du projet. Ces fichiers, lorsqu'ils sont découverts, sont récupérés et ajoutés au projet lorsqu'un projet est ouvert.

Les fichiers découverts sont analysés à la recherche de métadonnées qui donnent des indices sur l'emplacement antérieur du document dans le projet. La routine de chargement du projet essaiera de les replacer aussi près que possible de cet emplacement, s'il existe toujours. En général, le document sera ajouté à la fin du dossier où il se trouvait auparavant. Si ce dossier n'existe pas, il essaiera de l'ajouter au type de dossier racine correct. S'il ne parvient pas à déterminer quel est le bon dossier racine, le document sera ajouté au dossier racine **Nouveau**. Enfin, si un **Nouveau** n'existe pas, il en sera créé un.

Si le titre du document peut être récupéré, le mot « Récupéré : » sera ajouté comme préfixe pour indiquer qu'il peut nécessiter une attention supplémentaire. Si le titre ne peut être déterminé, le document sera nommé d'après sa clé interne, qui est une chaîne de caractères et de chiffres.

25.2 Fichier de verrouillage du projet

Pour éviter la perte de données causée par des conflits de fichiers lorsque les projets novelWriter sont synchronisés via des outils de synchronisation de fichiers, un fichier de verrouillage de projet est écrit dans le dossier de stockage du projet lorsqu'un projet est ouvert. Si vous essayez d'ouvrir un projet dans lequel un tel fichier est déjà présent, vous recevrez un avertissement et des informations sur l'endroit où novelWriter pense que le projet est également ouvert. Vous aurez la possibilité d'ignorer cet avertissement et de continuer à ouvrir le projet à vos risques et périls.

Note

Si, pour une raison quelconque, novelWriter ou votre ordinateur tombe en panne, le fichier de verrouillage peut subsister même si aucune autre instance ne maintient le projet ouvert. Dans ce cas, il est prudent d'ignorer l'avertissement relatif au fichier de verrouillage lors de la réouverture du projet.

Avertissement

Si vous choisissez d'ignorer l'avertissement et de continuer à ouvrir le projet, et que plusieurs instances du projet sont en fait ouvertes, vous risquez de provoquer des incohérences et de créer des fichiers de projet divergents, ce qui peut entraîner une perte de données et des fichiers orphelins. Il est peu probable que vous perdiez du texte à moins que les deux instances aient le même document ouvert dans l'éditeur, et novelWriter essaiera de résoudre les incohérences du projet la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

CHAPTER 26

Modifications du format des projets

La plupart des modifications apportées aux formats de fichiers au cours de l'histoire de novelWriter n'ont pas d'impact sur l'utilisateur. Les fichiers de projet sont généralement mis à jour automatiquement. Cependant, certains changements nécessitent des actions mineures de la part de l'utilisateur.

Les principales modifications apportées aux formats sont énumérées dans ce chapitre, ainsi que les actions requises de la part de l'utilisateur, le cas échéant.

Une spécification complète du format de fichier du projet est disponible sous « Plus d'informations ».

Prudence

Lorsque vous mettez à jour un projet d'une version de format à la suivante, le projet ne peut plus être ouvert par une version de novelWriter antérieure à la version où le nouveau format de fichier a été introduit. Vous recevrez une notification concernant toute mise à jour du format de fichier de votre projet et vous aurez la possibilité de refuser la mise à jour.

26.1 Format 1.5 Modifications

Ce format de projet a été introduit dans la version 2.0 RC 2 de novelWriter.

Il s'agit d'une modification du format 1.4. Il rend le XML plus cohérent en ce sens que les métadonnées ont été déplacées vers leurs nœuds de section respectifs en tant qu'attributs, et que les paramètres clé/valeur ont désormais un format cohérent. Les indicateurs logiques sont sauvegardés sous forme de oui/non au lieu de True/False de Python, et le titre principal du document est désormais sauvegardé dans l'article plutôt que dans l'index. La conversion est effectuée automatiquement lors du premier chargement d'un projet. Aucune action de l'utilisateur n'est nécessaire.

26.2 Format 1.4 Modifications

Ce format de projet a été introduit dans la version 2.0 RC 1 de novelWriter. Comme il s'agissait d'une version candidate, il est peu probable que votre projet l'utilise, mais c'est peut-être le cas si vous avez installé une préversion.

Ce format modifie la manière dont les éléments du projet (dossiers, documents et notes) sont stockés. Il s'agit d'un format plus compact, plus simple et plus rapide à analyser, et plus facile à étendre. La conversion se fait automatiquement lors du premier chargement d'un projet. Aucune action de l'utilisateur n'est nécessaire.

26.3 Format 1.3 Modifications

Ce format de projet a été introduit dans la version 1.5 de novelWriter.

Avec ce format, le nombre de présentations de documents a été réduit de huit à deux. La conversion des présentations de documents s'effectue automatiquement lors de l'ouverture du projet.

En raison de la réduction des présentations, certaines caractéristiques qui étaient auparavant contrôlées par ces présentations seront perdues. Ces fonctionnalités sont désormais contrôlées par des codes syntaxiques. Pour les récupérer, l'utilisateur doit donc apporter quelques modifications mineures aux documents sélectionnés.

Les modifications manuelles que l'utilisateur doit apporter sont très peu nombreuses car elles s'appliquent à des mises en page de documents qui ne doivent être utilisées qu'à quelques endroits dans un projet donné. Ces modifications sont les suivantes :

Pages de titres

- Le formatage du titre de niveau 1 sur la page de titre doit être modifié de `# Title Text` à `# ! Title Text` afin de conserver la fonctionnalité précédente. Voir *Niveaux d'en-tête*.
- Tout texte qui était précédemment centré sur la page doit être centré manuellement en utilisant la fonction d'alignement du texte. Voir *Alignement et indentation*.

Chapitres non numérotés

- La mise en page spécifique pour les chapitres non numérotés ayant été abandonnée, ces chapitres doivent tous utiliser le code de formatage `# ! Nom du chapitre` au lieu de *## Nom du chapitre* `. Cela inclut également les chapitres marqués d'un astérisque : *## *Nom de chapitre* `, car cette fonctionnalité a également été abandonnée. Voir *Niveaux d'en-tête*.

Pages vierges

- La mise en page appelée « page simple » a également été supprimée. La seule caractéristique de cette mise en page était qu'elle garantissait que le contenu commençait toujours sur une nouvelle page. Dans le nouveau format, les nouvelles pages peuvent être placées n'importe où dans le texte avec le code `[new page]`. Voir *Espace vertical et sauts de page*.

26.4 Format 1.2 Modifications

Ce format de projet a été introduit dans la version 0.10 de novelWriter.

Avec ce format, la façon dont les entrées de remplacement automatique étaient stockées dans le fichier XML du projet principal a changé. La conversion de ce format se fait automatiquement.

26.5 Format 1.1 Modifications

Ce format de projet a été introduit dans la version 0.7 de novelWriter.

Avec ce format, le dossier `content` a été introduit dans le stockage du projet. Auparavant, tous les documents de novelWriter étaient sauvegardés dans une série de dossiers numérotés de `data_0` à `data_f`.

Il réduit également le nombre de métadonnées et de fichiers de cache. Ces fichiers sont automatiquement supprimés lorsqu'un ancien projet est ouvert. C'est également à cette époque que le fichier de table des matières a été introduit. La conversion de ce format se fait automatiquement.

26.6 Format 1.0 Modifications

Il s'agit du format de fichier et de la structure de projet d'origine. Il a été utilisé jusqu'à la version 0.6.3.

CHAPTER 27

Emplacement des fichiers

novelWriter créera quelques fichiers sur votre système en dehors du dossier de l'application elle-même. L'emplacement de ces fichiers est décrit dans ce chapitre.

27.1 Configuration

La configuration générale de novelWriter, y compris tout ce qui se trouve dans les **Préférences**, est enregistrée dans un fichier de configuration central. L'emplacement de ce fichier dépend de votre système d'exploitation. Les chemins d'accès au système sont fournis par la classe Qt QStandardPaths et sa valeur `ConfigLocation`.

Les chemins standard sont les suivants :

- Linux : `~/.config/novelwriter/novelwriter.conf`
- MacOS: `~/Library/Preferences/novelwriter/novelwriter.conf`
- Windows: `C:\Users\<USER>\AppData\Local\novelwriter\novelwriter.conf`

Ici, ~ correspond au répertoire personnel de l'utilisateur sous Linux et MacOS, et `<USER>` est le nom d'utilisateur de l'utilisateur sous Windows.

Note

Il s'agit des emplacements standard définis par le système d'exploitation. Si votre système a été configuré différemment, ces emplacements peuvent également être différents.

27.2 Données d'application

novelWriter stocke également un certain nombre de données générées par les actions de l'utilisateur. Cela inclut la liste des projets récents de la boîte de dialogue **Bienvenue**. Les thèmes personnalisés devraient également être sauvegardés ici. Les chemins d'accès au système sont fournis par la classe Qt QStandardPaths et sa valeur `AppDataLocation`.

Les chemins standard sont les suivants :

- Linux: `~/.local/share/novelwriter/`
- MacOS: `~/Library/Application Support/novelwriter/`
- Windows: `C:\Users\<USER>\AppData\Roaming\novelwriter\`

Ici, ~ correspond au répertoire personnel de l'utilisateur sous Linux et MacOS, et `<USER>` est le nom d'utilisateur de l'utilisateur sous Windows.

Note

Il s'agit des emplacements standard définis par le système d'exploitation. Si votre système a été configuré différemment, ces emplacements peuvent également être différents.

L'emplacement des données d'application contient également plusieurs dossiers :

`cache`
: Ce dossier est utilisé pour enregistrer les données de prévisualisation pour l'outil **Compilation de manuscrit**.

`icons`, `syntax` and `themes`
: Ces dossiers sont vides par défaut, mais c'est là que l'utilisateur peut stocker des fichiers de thèmes personnalisés. Voir *Custom Themes* pour plus de détails.

CHAPTER 28

Comment les données sont stockées

Ce chapitre contient des détails sur la manière dont novelWriter stocke et gère les données du projet.

28.1 Présentation générale

Les fichiers d'un projet novelWriter sont stockés dans un dossier dédié au projet. La structure du projet est conservée dans un fichier à la racine de ce dossier appelé `nwProject.nwx`. Tous les fichiers de documents et les métadonnées associées sont stockés dans d'autres dossiers sous le dossier du projet.

Ce mode de stockage des données a été choisi pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, tout le texte que vous ajoutez à votre projet est enregistré directement dans le dossier de votre projet, dans des fichiers séparés. Seule la structure du projet et le texte que vous êtes en train d'éditer sont stockés en mémoire à un moment donné, ce qui signifie qu'il y a moins de risque de perdre des données si l'application ou votre ordinateur tombe en panne.

Deuxièmement, le fait d'avoir plusieurs petits fichiers signifie qu'il est très facile de les synchroniser entre ordinateurs à l'aide d'outils de synchronisation de fichiers standard.

Troisièmement, si vous utilisez un logiciel de contrôle de version pour suivre les modifications apportées à votre projet, les formats utilisés pour les fichiers sont bien adaptés. Tous les documents JSON comportent des sauts de ligne et des retraits, ce qui facilite leur suivi avec un logiciel de contrôle de version.

Note

Comme novelWriter doit garder la trace d'un grand nombre de fichiers et de dossiers lorsqu'un projet est ouvert, il peut ne pas fonctionner correctement sur certains systèmes de fichiers virtuels. Un fichier ou un dossier doit être accessible avec exactement le chemin avec lequel il a été sauvegardé ou créé. Un exemple où ce n'est pas le cas est la façon dont Google Drive est mappé sur les bureaux Linux Gnome en utilisant gvfs/gio.

Prudence

Vous ne devez pas ajouter vous-même des fichiers supplémentaires au dossier du projet. En règle générale, vous ne devez pas non plus modifier manuellement les fichiers qui s'y trouvent. Si vous devez vraiment modifier manuellement les fichiers texte, par exemple dans le cadre d'une tâche automatisée, vous devez reconstruire l'index du projet lorsque vous ouvrez à nouveau le projet.

L'édition de fichiers texte dans le dossier `content` est moins risquée car il s'agit de texte simple. Cependant, éditer le fichier XML du projet principal peut rendre le fichier du projet illisible et vous risquez de planter novelWriter et de perdre les informations sur la structure et les paramètres du projet.

28.2 Structure du projet

Tous les fichiers novelWriter sont écrits avec l'encodage utf-8. Comme Python convertit automatiquement les fins de ligne Unix en fins de ligne Windows sur les systèmes Windows, novelWriter ne fait aucune adaptation au formatage sur les systèmes Windows. Ceci est entièrement géré par la bibliothèque standard de Python. Python s'en occupe également lorsqu'il travaille sur les mêmes fichiers sur les systèmes d'exploitation Windows et Unix.

28.2.1 Fichier principal du projet

Le projet lui-même nécessite un dossier dédié pour stocker ses fichiers, où novelWriter créera son propre « système de fichiers » où la hiérarchie des dossiers et des fichiers du projet est décrite dans un fichier XML du projet. C'est le fichier principal du projet dans le dossier racine du projet avec le nom `nwProject.nwx`. Ce fichier contient également toutes les métadonnées requises pour le projet (à l'exception des données d'index), ainsi qu'un certain nombre de paramètres liés au projet.

Si ce fichier est perdu ou corrompu, la structure du projet est perdue, mais pas le texte lui-même. Il est important de sauvegarder ce fichier, soit à l'aide de l'outil de sauvegarde intégré, soit à l'aide de votre propre solution de sauvegarde.

Le fichier XML du projet est formaté en indentation et convient aux outils de comparaison et de contrôle de version, car la majeure partie du fichier reste statique, bien qu'un horodatage soit défini dans la section méta à la ligne 2 et que diverses entrées de données méta soient incrémentées à chaque enregistrement.

Une spécification complète du format de fichier du projet est disponible sous « Plus d'informations ».

28.3 Documents de projet

Tous les documents du projet sont enregistrés dans un sous-dossier du dossier principal du projet nommé `content`. Chaque document possède un identifiant de fichier basé sur un nombre aléatoire de 52 bits, représenté sous la forme d'une chaîne hexadécimale. Les documents sont enregistrés avec un nom de fichier assemblé à partir de cet identifiant et de l'extension `.nwd`.

Si vous souhaitez trouver l'emplacement du système de fichiers d'un document dans le projet, vous pouvez soit le rechercher dans le fichier XML du projet, soit sélectionner **Afficher les détails du fichier** dans le menu **Document** lorsque le document est ouvert dans l'éditeur, soit rechercher dans le fichier `ToC.txt` à la racine du dossier du projet. Le fichier `ToC.txt` contient une liste de tous les documents du projet, référencés par leur étiquette, et l'endroit où ils sont sauvegardés.

La raison de ce nom de fichier cryptique est d'éviter les problèmes liés aux conventions de dénomination des fichiers et aux restrictions sur les différents systèmes d'exploitation, et aussi d'avoir un nom de fichier

qui ne dépend pas du nom que vous donnez au document dans le projet, ou des modifications que vous lui apportez. Ceci est particulièrement utile lors de l'utilisation d'un système de gestion des versions.

Chaque fichier de document contient une version en texte brut du texte de l'éditeur. Le fichier peut en principe être édité dans n'importe quel éditeur de texte, et convient pour le diffing et le contrôle de version si on le souhaite. Assurez-vous simplement que le fichier reste en encodage utf-8, sinon les caractères unicode risquent d'être altérés lorsque le fichier est ouvert dans novelWriter.

Il est généralement déconseillé de modifier ces fichiers. La raison en est que l'index ne sera pas automatiquement mis à jour, ce qui signifie que novelWriter ne sait pas que vous avez modifié le fichier. Si vous modifiez un fichier de cette manière, vous devez reconstruire l'index lorsque vous ouvrez le projet dans novelWriter.

Les premières lignes du fichier peuvent contenir des métadonnées commençant par les caractères `%%~`. Ces lignes sont principalement là pour restaurer certaines informations si le fichier est perdu dans le fichier principal du projet, et ces informations peuvent être utiles si vous ouvrez le fichier dans un éditeur externe car elles contiennent l'étiquette du document ainsi que la classe et la mise en page du document. Les lignes peuvent être supprimées sans conséquences pour le reste du contenu du fichier, et seront ajoutées la prochaine fois que le document sera sauvegardé dans novelWriter.

28.3.1 Le processus d'enregistrement des fichiers

Lors de l'enregistrement du fichier de projet ou de l'un des documents, les données sont d'abord enregistrées dans un fichier temporaire. En cas de succès, l'ancien fichier de données est alors supprimé et remplacé par le fichier temporaire. Cela garantit que les données précédemment enregistrées ne sont remplacées que lorsque les nouvelles données ont été enregistrées avec succès sur le support de stockage.

28.4 Métadonnées du projet

Le dossier du projet contient un sous-dossier nommé `meta`, contenant un certain nombre de fichiers. Le dossier meta contient des fichiers semi-importants. C'est-à-dire qu'ils peuvent être perdus avec un impact mineur sur le projet. Tous les fichiers de ce dossier sont des fichiers JSON ou JSON Lines, bien que certains autres fichiers puissent provenir de versions antérieures de novelWriter, car ils n'ont pas tous été des fichiers JSON dans le passé.

Si vous utilisez un logiciel de contrôle de version pour votre projet, vous pouvez exclure ce dossier, même si vous souhaitez suivre le fichier journal de la session et la liste des mots personnalisés.

28.4.1 L'index des projets

Entre les sessions d'écriture, l'index du projet est sauvegardé dans un fichier JSON dans `meta/index.json`. Ce fichier n'est pas critique. S'il est perdu, il peut être complètement reconstruit à partir de novelWriter dans le menu **Outils**.

L'index est maintenu et mis à jour chaque fois qu'un document ou une note est enregistré dans l'éditeur. Il contient toutes les références et les balises des documents et des notes, ainsi que l'emplacement de tous les en-têtes dans le projet et le nombre de mots dans chaque section de l'en-tête.

L'intégrité de l'index est vérifiée lorsque le fichier est chargé. Il est possible de corrompre l'index si le fichier est édité et manipulé manuellement, c'est pourquoi cette vérification est importante pour éviter les plantages soudains de novelWriter. Si le fichier contient des erreurs, novelWriter le reconstruira automatiquement. Si la vérification échoue d'une manière ou d'une autre et que novelWriter continue à se bloquer, vous pouvez supprimer le fichier manuellement et reconstruire l'index. Si cela échoue également, vous avez probablement rencontré un bogue.

28.4.2 Définitions des compilations

Les définitions de construction de l'outil **Compilation du manuscrit** sont conservées dans le fichier `meta/builds.json`. Si ce fichier est perdu, toutes les définitions de construction personnalisées sont également perdues.

28.4.3 Options de l'interface graphique mises en cache

Un fichier nommé `meta/options.json` contient le dernier état des différents boutons de l'interface graphique, des commutateurs, de la taille des fenêtres de dialogue, de la taille des colonnes, etc, de l'interface graphique. Ce sont les paramètres de l'interface graphique qui sont spécifiques au projet. Les paramètres globaux de l'interface graphique sont stockés dans le fichier de configuration principal.

Le fichier n'est pas critique, mais s'il est perdu, toutes les options de l'interface graphique reviendront à leurs paramètres par défaut.

28.4.4 Liste des mots personnalisés

Un fichier nommé `meta/userdict.json` contient tous les mots personnalisés que vous avez ajoutés au projet à des fins de vérification orthographique. Le contenu de ce fichier peut être édité à partir du menu **Outils**. Si vous perdez ce fichier, tous vos mots personnalisés pour la vérification orthographique seront également perdus.

28.4.5 Statistiques de la session

La progression de l'écriture est sauvegardée dans le fichier `meta/sessions.jsonl`. Ce fichier enregistre la durée et le nombre de mots de chaque session d'écriture sur le projet donné. Ce fichier est utilisé par l'outil **Statistiques d'écriture**. Si ce fichier est perdu, l'historique qu'il contient est également perdu, mais cela n'a par ailleurs aucun impact sur le projet.

Chaque session est enregistrée sous la forme d'un objet JSON sur une seule ligne du fichier. Chaque enregistrement de session est ajouté au fichier.

CHAPTER 29

Exécuter depuis la source

Ce chapitre décrit les différentes façons d'exécuter novelWriter directement à partir du code source, et comment construire les différents composants tels que les fichiers de traduction et la documentation.

Note

Le texte ci-dessous suppose que la commande `python` correspond à un exécutable Python 3. Python 2 est maintenant déprécié, mais sur de nombreux systèmes, la commande `python3` peut être utilisée à la place. De même, `pip` peut être remplacé par `pip3`.

La plupart des commandes personnalisées pour construire des paquets de novelWriter, ou pour construire des actifs, sont contenues dans le script `pkgutils.py` à la racine du code source. Vous pouvez lister les commandes disponibles en lançant :

```
python pkgutils.py --help
```

29.1 Dépendances

novelWriter a été conçu pour s'appuyer sur le moins de dépendances possible. Seul le wrapper Python pour les bibliothèques Qt GUI est nécessaire. Le paquetage pour la vérification orthographique est optionnel, mais recommandé. Tout le reste est géré par les bibliothèques Python standard.

Les paquets Python suivants sont nécessaires pour exécuter toutes les fonctionnalités de novelWriter :

- `PyQt6` - nécessaire pour se connecter aux bibliothèques Qt6.
- `PyEnchant` - nécessaire pour la vérification orthographique (optionnel).

Si vous voulez un correcteur orthographique, vous devez installer le paquet `PyEnchant`. La bibliothèque de vérification orthographique doit être au moins en version 3.0 pour fonctionner sous Windows. Sous Linux, la version 2.0 fonctionne également très bien.

If you install novelWriter from PyPi, these dependencies should be installed automatically.

You can run novelWriter directly from source with uv:

```
uv run novelwriter
```

If you prefer to install dependencies using `pip`, you must first generate the `requirements.txt` file:

```
python pkgutils.py gen-req
pip install -r requirements.txt
```

Note

Sur les distributions Linux, la bibliothèque Qt est généralement divisée en plusieurs paquets. Dans certains cas, des dépendances secondaires peuvent ne pas être installées automatiquement. Pour novelWriter, les fichiers de la bibliothèque pour le rendu des icônes SVG peuvent être omis et doivent être installés manuellement. C'est le cas, par exemple, sous Arch Linux.

29.2 Compiler et installer à partir des sources

Si vous souhaitez installer novelWriter directement à partir des sources disponibles sur GitHub, vous devez d'abord construire le paquet à l'aide de l'outil de construction de la Python Packaging Authority. Il peut être installé avec :

```
pip install build
```

Sur les systèmes basés sur Debian, l'outil peut également être installé avec :

```
sudo apt install python3-build
```

Une fois l'outil installé, exécutez la commande suivante à partir de la racine du code source de novelWriter :

```
python -m build --wheel
```

Cela devrait générer un fichier `.whl` dans le dossier `dist/` de votre emplacement actuel. Le fichier wheel peut alors être installé sur votre système. Ici avec l'exemple de la version numéro 2.0.7, mais la vôtre peut être différente :

```
pip install --user dist/novelWriter-2.0.7-py3-none-any.whl
```

29.3 Création des fichiers de traduction

Si vous avez installé novelWriter à partir d'un paquetage, les fichiers de traduction devraient être préconstruits et inclus. Si vous exécutez novelWriter à partir du code source, vous devrez générer les fichiers vous-même. Les fichiers dont vous avez besoin seront écrits dans le dossier `novelwriter/assets/i18n`, et auront l'extension `.qm`.

Vous pouvez construire les fichiers `.qm` avec :

```
python pkgutils.py qtlrelease
```

Cela nécessite que l'outil Qt Linguist soit installé sur votre système. Sur Ubuntu et Debian, le paquet nécessaire s'appelle `qttools5-dev-tools`.

Note

Si vous voulez améliorer novelWriter avec des fichiers de traduction pour une autre langue, ou mettre à jour une traduction existante, les instructions pour contribuer peuvent être trouvées dans le fichier `README.md` dans le dossier `i18n` du code source.

29.4 Construction du projet d'exemple

Afin de pouvoir créer de nouveaux projets à partir des fichiers d'exemple, vous avez besoin d'un fichier `sample.zip` dans le dossier `assets` de la source. Ce fichier peut être construit à partir du script `pkgutils.py` en exécutant :

```
python pkgutils.py sample
```

29.5 Élaboration de la documentation

A local copy of this documentation can be generated as HTML.

If you're using `pip`, you must first generate the `requirements.txt` file:

```
python pkgutils.py gen-req docs
pip install -r requirements.txt
```

La documentation peut ensuite être créée à partir du dossier racine du code source en lançant le programme :

```
make -C docs html
```

Or you can run directly with uv:

```
uv run make -C docs html
```

En cas de succès, la documentation devrait être disponible dans le dossier *docs/build/html* et vous pouvez ouvrir le fichier *index.html* dans votre navigateur.

Vous pouvez également créer un manuel PDF à partir de la documentation en utilisant le script `pkgutils.py` :

```
python pkgutils.py docs-pdf en
```

Cela permettra de créer la documentation anglaise au format PDF en utilisant LaTeX. Le fichier sera ensuite copié dans le dossier assets et rendu disponible dans le menu **Aide** de novelWriter. Remplacez `en` par `all` pour construire pour toutes les langues. Le système de construction Sphinx a quelques dépendances supplémentaires lors de la construction du PDF. Veuillez consulter la Docs Sphinx pour plus de détails.

CHAPTER 30

Exécution des tests

Le code source de novelWriter est bien couvert par des tests. Le cadre de test utilisé pour le développement est `pytest` avec l'utilisation d'une extension pour Qt.

30.1 Test simple

Pour exécuter les tests, il suffit d'exécuter ce qui suit à partir de la racine du dossier source :

```
uv run pytest
```

This uses uv. See below for manually installing dependencies using `pip`.

Puisque plusieurs des tests impliquent l'ouverture de l'interface graphique de novelWriter, vous pouvez désactiver l'interface graphique pour la durée de l'exécution du test. Si vous déplacez votre souris pendant que les tests sont en cours d'exécution, vous risquez d'interférer avec l'exécution de certains tests.

You can disable the rendering of the GUI by setting the flag `QT_QPA_PLATFORM=offscreen`:

```
export QT_QPA_PLATFORM=offscreen pytest
```

30.1.1 Dépendances

To generate the requirements file and install dependencies using `pip`, run:

```
python pkgutils.py gen-req app test
pip install -r tests/requirements.txt
```

Cela installera quelques paquets supplémentaires pour la couverture et la gestion des tests. Le minimum requis est `pytest` et `pytest-qt`.

30.2 Options avancées

L'ajout du drapeau `-v` à la commande `pytest` augmente la verbosité de l'exécution du test.

Vous pouvez également ajouter la génération de rapports de couverture. Par exemple en HTML :

```
export QT_QPA_PLATFORM=offscreen pytest -v --cov=novelwriter --cov-report=html
```

D'autres formats de rapport utiles sont `xml`, et `term` pour la sortie terminal.

Vous pouvez aussi lancer des tests par sous-paquet de novelWriter avec la commande `-m`. Les groupes de sous-paquetages disponibles sont `base`, `core`, et `gui`. Prenons un exemple :

```
export QT_QPA_PLATFORM=offscreen pytest -v --cov=novelwriter --cov-
↪report=html -m core
```

Ceci n'exécutera que les tests du paquet « core », c'est-à-dire toutes les classes qui traitent les données d'un projet novelWriter. Les tests « gui », de même, exécuteront les tests des composants de l'interface graphique, et les tests « base » couvriront les éléments intermédiaires.

Vous pouvez également filtrer les tests avec le commutateur `-k`. Ce qui suit fera la même chose que `-m core` :

```
export QT_QPA_PLATFORM=offscreen pytest -v --cov=novelwriter --cov-
↪report=html -k testCore
```

Tous les tests sont nommés de manière à ce que vous puissiez les filtrer en ajoutant d'autres éléments aux noms des tests. Ils commencent tous par le mot « test ». Vient ensuite le groupe : « Core », "Base", "Dlg", "Tool" ou "Gui". Enfin, vient le nom de la classe ou du module, qui correspond généralement à un seul fichier de code source. Par exemple, l'exécution de ce qui suit lancera tous les tests pour l'éditeur de documents :

```
export QT_QPA_PLATFORM=offscreen pytest -v --cov=novelwriter --cov-
↪report=html -k testGuiEditor
```

Pour lancer un seul test, il suffit d'ajouter le nom complet du test au commutateur `-k`.