

*Vous souhaitez partager vos connaissances en tant qu'expert en électronique numérique et embarqué ? Voici la marche à suivre...*

## Partie 1 Écrire un article dans Hackable

### Généralités

Les contributions à nos publications sont ouvertes à tous. **Il doit s'agir d'articles originaux qui n'ont jamais fait l'objet d'une diffusion (ni papier, ni en ligne) et qui ne soient pas, non plus, une traduction d'un contenu déjà diffusé dans une autre langue. Nous ne diffusons pas de publi-rédactionnel ou, en d'autres termes, d'articles dont le seul but est de faire la promotion d'un produit ou d'une entreprise.**

Pour soumettre un article, il vous suffit simplement d'envoyer votre proposition à la rédaction du magazine (voir la partie « Contacts »).

Avant de commencer à rédiger, nous vous recommandons fortement de soumettre tout d'abord un sujet d'article accompagné d'un plan. Il est en effet possible que le sujet ait déjà fait l'objet d'un article ou encore qu'un article similaire, proposé par un autre auteur, soit en cours de validation par la rédaction. Si le sujet et le plan sont validés, vous pourrez alors, en toute sérénité, commencer à rédiger une première version et la soumettre. Un échange avec la rédaction (commentaires, questions, éclaircissements, etc.) suivra afin d'affiner votre proposition et conduire à une version définitive de l'article satisfaisant à la fois la rédaction et vous-même.

Une fois la version finale validée, votre article sera prêt à être publié. La date de publication sera déterminée en fonction du planning rédactionnel et des impératifs de publication (présence de sujets connexes, nombre de pages disponibles dans la rubrique concernée, etc.).

### Paiement

Les articles publiés dans nos magazines sont rémunérés. L'éditeur achète les droits d'utilisation exclusifs de l'article. Les droits moraux (reconnaisants de la paternité de l'article) ne peuvent faire l'objet de cession en France. Vous restez l'auteur de l'article et personne n'a le droit de vous priver de cela. La cession des droits et la rémunération se font via un contrat de cession (par article) sous forme de note AGESEA. L'AGESEA, organisme collecteur de charges sociales, prélève ainsi une part de CSG et de CRDS sur le montant brut et l'auteur reçoit un virement ou un chèque du montant net.

La rémunération est calculée en fonction du nombre de caractères (symboles imprimables) qui composent l'article une fois validé, code inclus. Elle s'élève à **43€ bruts pour 1500 caractères imprimables (espaces non compris)**.

### IMPORTANT !

Pour que nous puissions éditer votre note d'auteur, vous devrez nous préciser :

- ▶ Vos nom, prénom et adresse postale ;
- ▶ Votre numéro de sécurité sociale (sauf si vous êtes fiscalement résident à l'étranger) ;
- ▶ Le magazine concerné et le titre de votre article.

Ces informations sont à envoyer à <[agessa@ed-diamond.com](mailto:agessa@ed-diamond.com)>.

**Remarque :** Pour ce qui est de la déclaration de vos notes de droits d'auteurs aux impôts, veuillez consulter :  
<https://www.impots.gouv.fr/portail/particulier/droits-dauteur>.

## Fin du processus de publication

Une fois l'article validé par le rédacteur en chef et sa présence confirmée dans le prochain numéro du magazine, notre système de suivi d'articles vous informera par e-mail de la procédure à suivre concernant la rémunération de votre article.

## Contacts

- ▶ Pour tout ce qui concerne la rédaction, le formatage et la validation de votre article : <contrib@hackable.fr>
- ▶ Pour tout ce qui porte sur sa rémunération : <agessa@ed-diamond.com>.

## Partie 2 Guide de formatage d'un article pour Hackable

### Généralités

Nous utilisons le format ouvert, standard et multiplateforme OpenDocument (LibreOffice ODT) pour la soumission et la validation des articles. **Pour que votre article soit validé, celui-ci doit nous parvenir formaté au moyen de la feuille de styles fournie par la rédaction. Retrouvez celle-ci dans le fichier hackable.ott** (utilisez la touche [F11] pour afficher la boîte « Styles et formatage » dans LibreOffice et en bas de celle-ci, sélectionnez « Styles personnalisés »).

**Vous pouvez illustrer votre article avec des captures d'écran, des photos, des schémas ou autres éléments graphiques (formats PNG, JPG, SVG, EPS), fournis séparément et non intégrés dans le document ODT (c'est important).** La position des images dans le corps de l'article est précisée par l'intermédiaire d'un style spécifique (« pragma ») permettant d'ajouter des remarques à l'attention de la rédaction et du service d'infographie.

**Il est impératif de vous assurer de l'origine de ces illustrations et de la légalité de leur utilisation.** Elles doivent être libres de droits ou soumises à une licence autorisant la reproduction et la publication à des fins commerciales.

### Structure d'un article

Un article est obligatoirement composé des parties suivantes, dans l'ordre indiqué :

- ▶ un titre principal ;
- ▶ un chapeau ;
- ▶ une signature (nom et prénom pouvant être accompagnés de la profession exercée) ;
- ▶ une introduction non numérotée ;
- ▶ des sections numérotées ;
- ▶ une conclusion non numérotée ;
- ▶ éventuellement une section de références bibliographiques.

## ✂ Les principaux styles

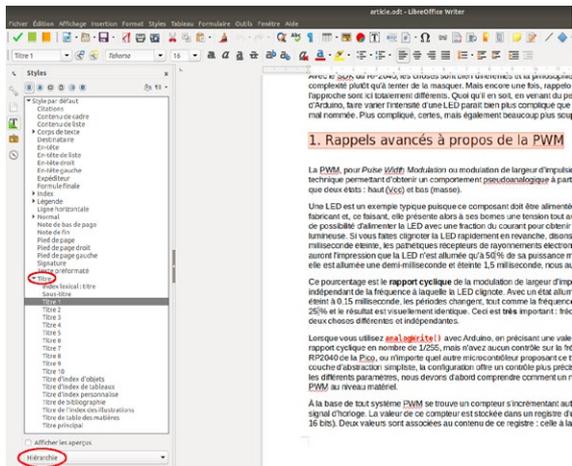
Voici un récapitulatif des styles que nous utilisons et des cas dans lesquels appliquer ces derniers :

STYLES DE PARAGRAPHES	
<b>Normal</b>	Texte standard/normal
<b>chapeau</b>	Introduction/en-tête de l'article
<b>Titre</b>	Titre de l'article
<b>Titre1</b>	Titre de niveau 1 (1.)
<b>Titre2</b>	Titre de niveau 2 (1.1)
<b>Titre3</b>	Titre de niveau 3 (1.1.1)
<b>Titre4</b>	Titre de niveau 4 (1.1.1.1)
<b>code</b>	Fichier de configuration, extrait de logs, etc.
<b>console</b>	Dump de terminaux, commandes interactives, sorties de commandes, etc.
<b>pragma</b>	Messages et commentaires à destination de la rédaction/relecture/PAO
<b>legende</b>	Légendes des illustrations
<b>Signature</b>	Nom de l'auteur
<b>note</b>	Notes, avertissements, remarques, définitions
<b>iquestion</b>	Questions d'interview
<b>ireponse</b>	Réponses d'interview
STYLES DE CARACTÈRES	
<b>code_par</b>	Mention de code, commandes, options, noms de fichiers, etc., dans un paragraphe de style « Normal »
<b>code_em</b>	Mise en évidence d'un bout de code dans un bloc en style « code » ou « console »
<b>url</b>	URL et liens
<b>menu</b>	Mention de menus, boutons et options d'une interface graphique ou texte
<b>italic</b>	Italique ( <b>ne pas utiliser le style italique directement proposé par votre traitement de texte</b> )
<b>gras</b>	Gras ( <b>ne pas utiliser le style gras directement proposé par votre traitement de texte</b> )
<b>exposant</b>	Mise en exposant
<b>indice</b>	Mise en indice

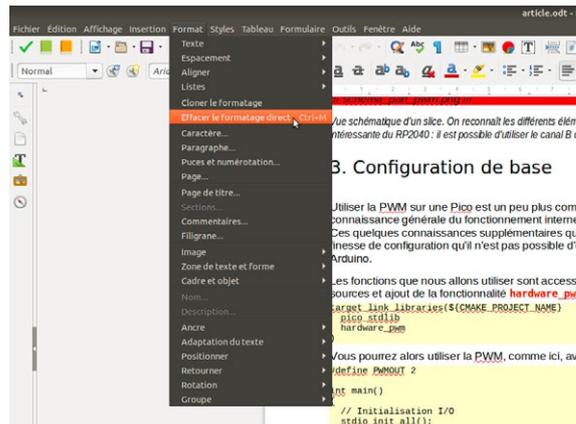
## Comment bien appliquer les styles dans LibreOffice ?

Le modèle d'article fourni avec ce document (fichier **modele-article-hackable.odt**) vous donnera un bon aperçu de la manière dont les styles devront être appliqués dans votre article. Vous trouverez dans le reste de ce document quelques illustrations qui vous permettront de vous familiariser avec l'utilisation de styles et le formatage d'articles pour le magazine.

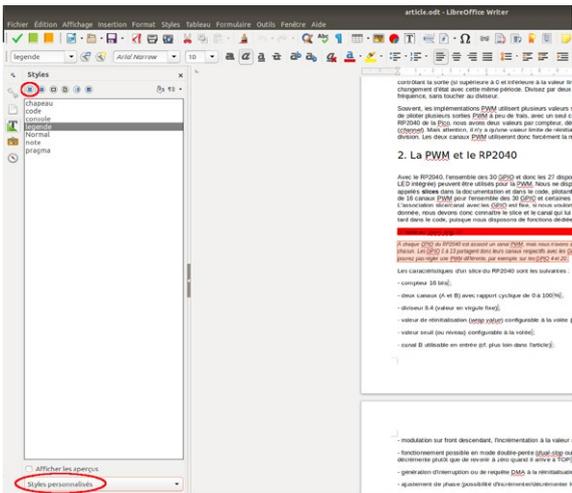
### Les titres



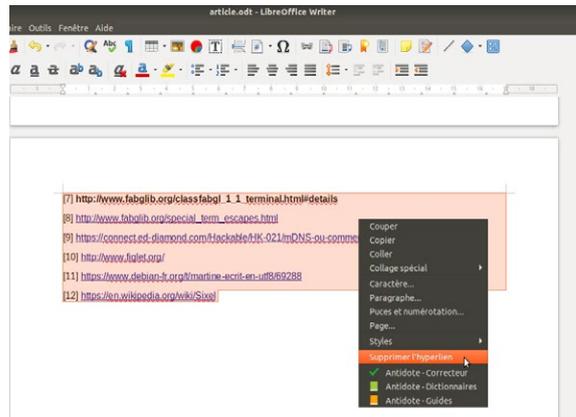
### Vérifier que les styles ont été bien appliqués



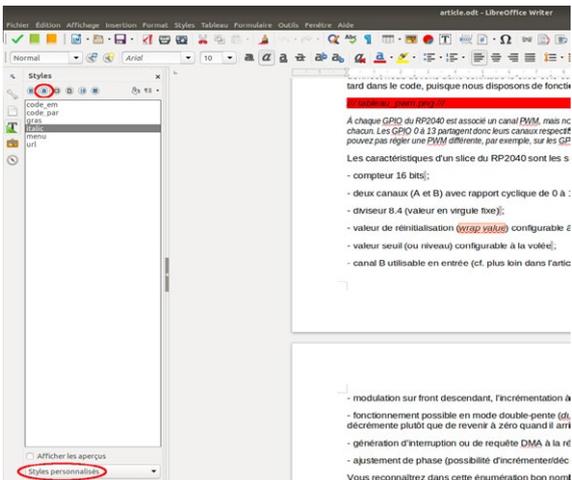
### Les styles de paragraphes



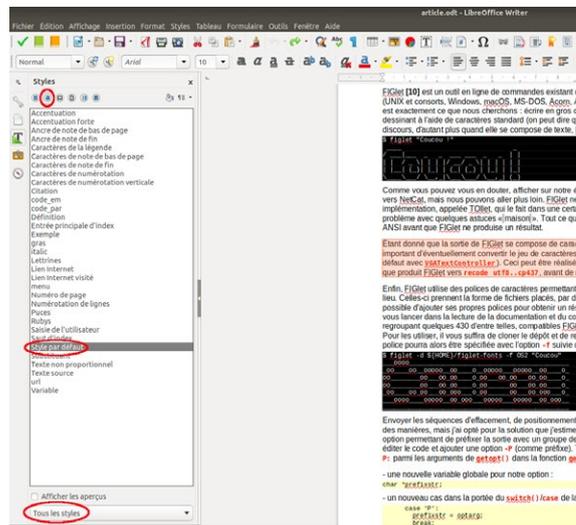
### Supprimer les hyperliens



### Les styles de caractères



### Revenir au style par défaut



## À savoir

### Notes de bas de page

La maquette du magazine ne comporte pas de notes de bas de page. Si vous souhaitez ajouter des informations complémentaires à votre article, vous avez la possibilité de lister celles-ci à la fin ou d'ajouter des encadrés mentionnés à l'aide du style « pragma » (voir le modèle d'article fourni).

### Numérotation et puces

Tous les titres devront être numérotés manuellement de la manière suivante : 1., 1.1, 1.1.1, 1.1.1.1... (sauf la conclusion ainsi que les éventuels remerciements, liens et références présents en fin d'article). Merci de désactiver la numérotation automatique des titres. Idem concernant les puces qui devront être listées à la main.

### Références

Les références (URL, bibliographiques, informations complémentaires...) présentes dans l'article sont présentées entre crochets (et signalées par une numérotation relative à l'ordre d'apparition) et listées à la fin de l'article.

délicatement le boîtier de la console, nous obtiendrons quelque chose de discret et d'ergonomique permettant de refermer l'ensemble et de développer sereinement, sans avoir à s'inquiéter d'éventuel court-circuit.

breux projets dérivés ont fait leur apparition, qu'il s'agisse de code ou de modifications matérielles.

Konrad Beckmann travaille activement au portage de Retro-GO [5], un framework d'émulation multiconsole (NES, GameBoy, Sega Master System, etc.) et son code est une source d'inspiration très utile. Enfin, précisons qu'un serveur Discord [6] est en place et constitue le point de rendez-vous de la communauté. Si vous souhaitez partager votre expérience ou obtenir de l'aide, c'est par ici qu'il faudra commencer. **DB**

### Utilisation de symboles

Veillez à bien utiliser les styles de caractère « exposant » ou « indice » présents dans la feuille de styles. Si votre article comporte des formules mathématiques ou autres, merci de mentionner la présence de celles-ci à l'aide du style « pragma » et intégrez-les sous forme d'images.

**RÉFÉRENCES**

- [1] [https://www.st.com/resource/en/user\\_manual/dm00105823-stm32-nucleo64-boards-mb1136-stmicroelectronics.pdf](https://www.st.com/resource/en/user_manual/dm00105823-stm32-nucleo64-boards-mb1136-stmicroelectronics.pdf)
- [2] <https://connect.ed-diamond.com/Hackable/HK-037/Installer-OpenOCD-special-Pico-pour-votre-Debian>
- [3] <https://developer.arm.com/tools-and-software/open-source-software/developer-tools/gnu-toolchain/gnu-rm/downloads>
- [4] <https://www.st.com/en/development-tools/stm32cubemx.html>
- [5] <https://github.com/kbeckmann/game-and-watch-retro-go>
- [6] <https://discord.com/invite/rE2nHVAKvn>

### Code et console

Les lignes de code, de configuration ou encore les sessions de commandes interactives etc., sauf cas particuliers, doivent être présentées à l'aide des styles « code » et « console » et non faire l'objet de captures d'écran à intégrer à l'article.

### Ne pas créer de nouveaux styles

Seuls les styles de notre feuille de style seront pris en compte. S'il vous faut indiquer quelque chose au service de relecture ou de mise en page, le style « pragma » pourra être utilisé à cet effet.

### Ne pas utiliser les options de formatage de LibreOffice

LibreOffice s'accompagne déjà de quelques options de formatage : gras, italique, souligné... Celles-ci ne devront pas être utilisées. Il faudra **uniquement** recourir aux styles de la feuille de style fournie, qui sont les seuls pris en compte par notre processus de publication.



**N. B. :** Les Éditions Diamond se réservent le droit d'appliquer une moins-value de 25 % au règlement de tout article qui ne respecterait pas les principes de formatage préétablis.