

HANDBUCH

Beschreibung der Funktionen



SITEDUMMY

Der einfachste Weg zur eigenen Homepage



1	KURZÜBERSICHT	
■	Login	Seite 4
■	Der Administrationsbereich	
	Aministrationsmenü	
	Ansicht wechseln	
	Modul-Administrationsbereich	
■	Der Editor	
2	ADMINISTRATIONSBEREICH	
■	Einstellungen	Seite 5
	Seitentitel	
	Headline	
	Logografik	
	Menü-Animation	
	Impressumlink	
	Startseite festlegen	
	Introseite	
	Vorschautext	
	Fußzeile	
	Suchfunktion	
	Druckfunktion	
	Suchmaschine	
■	Design	Seite 6
	Seite	
	Rand	
	Header & Footer	
	Menü	
	Content	
	Importfunktion	
■	Grafik	Seite 7
	Bild anzeigen	
	Datei uploaden	
	Platzangebot	
	Kacheln	
	Bildposition	
	Transparente Scrollbalken	
■	Menü	Seite 8
	Menüpunkte anlegen	
	Modul	
	Menüpunkte-Vorschau	
	Menüpunkte bearbeiten	
■	Dateibrowser	Seite 9
	Beschreibung des Dateibrowsers	
	Modul-Administrationsbereiche	Seite 10
	Quellcode-Editor	
■	System	Seite 11
	Passwort ändern	
	Suchindex	
	Titelzeile	
	Seite vorübergehend stilllegen	
	Editor-Einstellungen	
	eMail-Adresse vor Spam schützen	Seite 12
	Webspace-Belegung	
	Besucherzähler	

3 DER EDITOR

■ Toolbox	Seite 13
Speichern	
Rückgängig / Wiederherstellen	
Formatierung entfernen	
Schrifteigenschaften	
Tieferstellen / Höherstellen	
Textausrichtung	
Einzug	
Listen	
Textfarbe / Texthintergrundfarbe	
Anker einfügen	
Link einfügen / entfernen	
Bilder einfügen	Seite 14
Flash einfügen	
Medienmanager	
Tabelle einfügen	Seite 15
Horizontale Linie	
Seiteneinteilung einfügen	
Vorlagen / Templates erstellen	
Sonderzeichen	
HTML Blöcke	
Quelltext anzeigen	Seite 16
Format	
Schriftart	
Schriftgröße	
Schrift-Style	
■ Medienmanager	Seite 17
Dateiverwaltung	
Flashverwaltung	
Bildverwaltung	
■ Bildeditor	Seite 18
Speichern	
Skalieren	
Spiegeln	
Drehen	
Freistellen	
Text einfügen	
Überblenden	
Meßwerkzeug	

4 FREMDANWENDUNGEN

■ Modul-Administration	Seite 19
Administrationsbereiche	
Liste erstellen	
■ Designanpassungen	
Höhe des iFrames festlegen	
Einstellungen	
Automatische iFrame-Höhe	Seite 20
Stylesheets	
Module mit JavaScript ins iFrame zwingen	

■ Login

Nach erfolgreicher Anmeldung und Domain-Registrierung erreichen Sie Ihre neue Homepage unter: http://www.IHRE_DOMAIN.de. Wenn Sie Ihre Domain aufrufen, sehen Sie die **Besucheransicht** Ihrer Webseite. Um Ihre Seite bearbeiten zu können, müssen Sie sich einloggen. Den Login erreichen Sie über:

http://www.IHRE_DOMAIN.de/login

Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort aus der Bestätigungs-eMail der Anmeldung ein und loggen Sie sich ein. - Obwohl die Registrierung Ihrer Domain einige Tage dauern kann, können Sie bereits vorübergehend unter folgender Subdomain mit Ihrer Arbeit beginnen:

http://IHRE_KUNDENUMMER.sitedummy.de/login

Sobald Ihre Domain freigeschaltet wird, ist Ihre Homepage auch unter dieser erreichbar. - Nach dem Einloggen stehen Ihnen zwei Bereiche zur Bearbeitung Ihrer Homepage zur Verfügung. Im **Administrationsbereich** nehmen Sie allgemeine Einstellungen vor. Im **Editor** bearbeiten Sie die Inhalte der einzelnen Seiten.

■ Der Administrationsbereich

Am rechten unteren Seitenrand, neben dem Impressum, erscheint nach dem Einloggen der Link: **Admin**. Wenn Sie diesen Link anklicken, öffnet sich das Fenster für den **Administrationsbereich**.

Das Administrationsmenü

Über das Administrationsmenü erreichen Sie die einzelnen Bereiche der Administration. - Hier können Sie die Haupteinstellungen Ihrer Homepage vornehmen.

- **EINSTELLUNGEN:** Grundeinstellungen der Webseite
- **DESIGN:** Größen- und Farbeinstellungen, Schriftart
- **GRAFIK:** Gestaltung mit Hintergrundbildern
- **MENÜ:** Anlegen von Seiten und Kategorien, Module einbinden, Dateibrowser
- **SYSTEM:** Passwort ändern, erweiterte Einstellungen usw.

Ausserdem finden Sie den Button **Logout** zum Verlassen des Administrationsbereichs und den Button **Schließen** zum Schließen des Fensters.




Zwischen Besucheransicht und Administrationsansicht wechseln

Wenn Sie sehen möchten, wie Ihre Seite in der Besucheransicht aussieht ohne sich auszuloggen, klicken Sie einfach auf den Button **zur Besucheransicht wechseln** und es verschwinden alle Administrationselemente (außer dem *Admin*-Link). Durch nochmaliges Klicken auf den Button, schalten Sie wieder in die Administrationsansicht zurück.

Modul-Administrationsbereiche

Die Administrationsbereiche Ihrer Module lassen sich direkt über die Startseite aufrufen. Damit der Administrationsbereich eines Moduls in diesem Fenster aufgelistet wird, muß eine bestimmte Datei im Modulordner vorhanden sein. Wie Sie diese Datei erstellen können, lesen Sie bitte im Bereich **Fremdanwendungen** -> **Modul-Administration** -> **Liste erstellen** auf Seite 19.

■ Der Editor

Mit dem Editor können Sie Ihre Inhalte direkt auf der entsprechenden Seite bearbeiten. Um eine Seite zu bearbeiten, klicken Sie einfach auf den kleinen Stift , der sich unter dem Inhalt der Seite befindet. Es öffnet sich der Editor. Zum Speichern der geänderten Inhalte klicken Sie bitte auf das **Disketten-Symbol** . Nach dem Speichern erscheint zusätzlich ein **Rückgängig-Symbol**  neben dem Stift. Über diesen Button haben Sie die Möglichkeit, die letzte gespeicherte Version der Seite wieder herzustellen. Es sind maximal zwei Rückgängig-Schritte möglich.

Ausserdem erreichen Sie über den Editor einen **Medienmanager** sowie einen kleinen **Bildeditor**.

Mit dem **Medienmanager** verwalten Sie Ihre Bilder, Flashfilme und Flashvideos sowie Dateien, die Sie als Downloads zur Verfügung stellen möchten. Mit dem **Bildeditor** können Sie ein Bild z.B. verkleinern, drehen, freistellen oder mit einer Textzeile versehen.

■ Einstellungen

Bitte beachten Sie, daß die Änderungen im Bereich **Einstellungen** mit dem Button **Speichern** am unteren Rand der Seite bestätigt werden müssen.

Seitentitel

Der Seitentitel ist der Titel Ihrer Internetseite und erscheint nur im Browser (in der Zeile oben links). Dem Seitentitel wird automatisch der Name des angeklickten Links und ein Teil des Seiteninhalts vorangestellt.

Headline

Diese befindet sich in der Kopfzeile des Grundgerüsts. Dort können Sie z.B. einen Slogan eingeben.

Headline-Position: Mit dieser Einstellung positionieren Sie Ihre Headline.

Logografik

Hier legen Sie fest, ob eine Logografik angezeigt werden soll.

Grafik uploaden: Hier können Sie Ihr Logo von Ihrem PC auf den Server übertragen und in die Kopfzeile einfügen. Durch Setzen des Häkchens vor **Grafikhöhe auf [...]px skalieren** wird diese automatisch auf die angegebene Höhe skaliert. Folgende Dateiformate werden akzeptiert: **GIF, JPG** und **PNG**.

Logografik-Position: Mit dieser Einstellung positionieren Sie Ihre Grafik in der Kopfzeile.

Menü-Animation

Wenn Sie Kategorien anlegen, kann man diese durch Anklicken aufklappen, sodaß man die darin befindlichen Seiten sieht. Hier können Sie diese Funktion ein- bzw. ausschalten.

Impressumlink

Der Link für das Impressum wird standardmäßig in der Fußzeile Ihrer Homepage angezeigt. Sie können ihn auch als letzten Punkt in Ihrem Menü anzeigen lassen.


Startseite: Hier können Sie festlegen, welche Seite als Startseite erscheint, wenn man Ihre Domain aufruft.

Introseite

Hier haben Sie die Möglichkeit ein Intro, z.B. eine Flashanimation, vor Ihre Startseite zu schalten. Um Ihre Introseite zu erstellen, aktivieren Sie die **Anzeige** für das Intro und klicken auf **Bearbeiten**. Zur Erstellung eines Intros sind Programmierkenntnisse erforderlich.

Link Intro schließen: Hier können Sie den Text, der Ihr Intro schließt und die Startseite aufruft, festlegen.

Vorschautext


Im Editor besteht die Möglichkeit eine Seite in mehrere Unterseiten zu unterteilen. Das Homepagesystem erzeugt daraus automatisch eine Vorschauseite mit kleinen Vorschautexten und Links auf die Unterseiten. Hier können Sie festlegen, wie lang diese Vorschautexte sein sollen. Informationen über die Funktionsweise der Seitenteilung finden Sie im Bereich **Editor** unter dem Werkzeug **Seitenteilung einfügen**  auf Seite 15.

Fußzeile: Dies ist der untere Bereich Ihrer Internetseite. Hier können Sie z.B. Ihre Adresse eintragen.

Suchfunktion aktivieren

Die Suchfunktion erscheint bei Aktivierung unter dem Navigationsmenü. Mit der Suchfunktion können nur Inhalte, die mit dem Editor erstellt wurden, durchsucht werden (Inhalte der Module sind davon ausgeschlossen).

Druckfunktion aktivieren

Durch die Aktivierung der Druckfunktion erscheint auf Ihren Seiten unten rechts ein Button in Form eines Druckersymbols . Durch Anklicken öffnet sich eine Schwarz-Weiß-Ansicht der Seite.

Druckansicht-Headline: Sie können eine separate Überschrift der druckbaren Seiten festlegen. Diese erscheint nur auf dem Ausdruck. Die Headline ist für alle Seiten gleich.

Meta-Informationen für die Suchmaschinen

Autor der Seite: Geben Sie hier den Namen ein, unter welchem Sie Ihre Internetseite veröffentlichen möchten.

Seitenbeschreibung: Geben Sie eine kurze allgemeine Beschreibung Ihrer Seite ein.

Suchbegriffe: Hier können Sie zusätzliche Suchbegriffe bzw. Schlüsselwörter für Ihre Seite eingeben.


Die Meta-Informationen erscheinen im Quelltext. Sie spielen nur eine untergeordnete Rolle bezüglich der Suchergebnisse. Wichtiger ist die **Suchmaschinenoptimierung** (siehe *So geht's*-Bereich unserer Website).

■ Design

Bitte beachten Sie, daß die Änderungen im Bereich **Design** mit dem Button **Speichern** am unteren Rand der Seite bestätigt werden müssen. Mit dem **Rückgängig**-Button können Sie Ihre Änderungen wieder löschen. Die aktuell gespeicherten Einstellungen werden wieder hergestellt.

Um das Thema Design übersichtlich zu halten, ist die Seite in fünf Grundelemente eingeteilt:

Seiteneinstellungen, Ränder, Kopf-/Fußzeile (Header/Footer), Menü, Inhalt (Content)

In der unteren Hälfte des Designbereichs befinden sich die Einstellungen der einzelnen Grundelemente. Um einem Element eine bestimmte Farbe zuweisen zu können, müssen Sie den **Radiobutton**  des entsprechenden Elements anwählen. Anhand des schwarzen Punktes sehen Sie, welches Element ausgewählt ist. Die **Farben** können Sie im Farbkreis einfach durch Anklicken wählen. Durch Anklicken der Graustufenleiste können Sie Ihre gewählte Farbe **aufhellen** oder **abdunkeln**.

Seite - Hier können Sie die Design-Grundeinstellungen Ihrer Homepage gestalten.

BG: Wählen Sie die Hintergrundfarbe des Browserfensters.

Schrift: Wählen Sie eine der vier Web-Standardschriftarten (*Arial, Courier, Times, Verdana*).

Breite: Hier können Sie zwischen einer automatischen Anpassung Ihrer Seite an die Bildschirmbreite Ihres Besuchers (*100%*) oder einer festen Breite wählen.

Höhe: Hier können Sie zwischen einer automatischen Anpassung Ihrer Seite an die Bildschirmhöhe Ihres Besuchers (*100%*), einer festen Höhe oder einer Höhe abhängig vom Inhalt der Seite (*auto*) wählen. Mit der Einstellung **auto** verschwindet der Scrollbalken des Contentbereichs und die gesamte Seite ist scrollbar.

Rand - Hier können Sie eine Umrandung festlegen.

BG: Wählen Sie die Farbe des Rahmens.

Stärke: Wählen Sie die Stärke des Rahmens.

Separator

Hier können Sie eine Abgrenzung zwischen den Bereichen **Header, Menü/Inhalt** und **Footer** festlegen.

BG: Wählen Sie die Farbe der Abgrenzung.

Stärke: Wählen Sie die Stärke der Abgrenzung.

Header & Footer - Hier können Sie den Kopf- und Fußbereich Ihrer Homepage einstellen.

BG: Wählen Sie die Hintergrundfarbe.

Höhe: Wählen Sie die Höhe des Kopfbereichs.

Text: Wählen Sie die Farbe der Schrift.

Größe: Wählen Sie die Größe der Schrift.

Fett: Wählen Sie die Schrifteigenschaft *Fett* oder *Normal*.

Menü - Hier können Sie den Bereich des Menüs gestalten.

BG: Wählen Sie die Hintergrundfarbe.

Breite: Wählen Sie die Breite des Menüfeldes.

Text: Wählen Sie die Farbe der Schrift.

Größe: Wählen Sie die Größe der Schrift.

Fett: Wählen Sie die Schrifteigenschaft *Fett* oder *Normal*.

Separator: Hier können Sie die Abgrenzung des Menüfeldes ein- bzw. ausblenden. **Separator 1** befindet sich links und **Separator 2** rechts neben dem Menü.

Content - Hier können Sie den Bereich des Inhalts gestalten. Der Editor bietet weitere Gestaltungsmöglichkeiten für die Strukturierung Ihrer Inhalte.

BG: Wählen Sie die Hintergrundfarbe.

HL: Wählen Sie die Farbe Ihrer Überschriften.

Elem: Wählen Sie die Farbe der Grafikelemente.

Text: Wählen Sie die Farbe der Schrift.

Größe: Wählen Sie die Größe der Schrift.

Separator: Hier können Sie die rechte Abgrenzung des Inhaltsbereichs ein- bzw. ausblenden.

Die Importfunktion

Sie können auch fertige Farbvorlagen importieren. Nachdem Sie sich auf www.sitedummy.de eingeloggt haben, finden Sie diese im Archiv unter **Farbkompositionen**. Klicken Sie auf den Button **exportieren** und kopieren Sie den Farbcode. Durch Anklicken des Buttons **Import** im Administrationsbereich Design öffnet sich ein neues Fenster, in welches Sie die kopierte Farbkomposition einfügen. Sie erscheint dann in der Vorschau. Klicken Sie auf **speichern**, um sie anzuwenden.

■ Grafik

Im Administrationsbereich **Grafik** können Sie Ihre Homepage mit **Hintergrundbildern** versehen. Wenn Sie diese Möglichkeit nutzen möchten, sollten Sie etwas Erfahrung mit einem Bildbearbeitungsprogramm sowie ein wenig Kreativität und Vorstellungsvermögen besitzen, um zu einem passablen Ergebnis zu gelangen.

Für die Gestaltung der Homepage mit Hintergrundbildern stehen **drei** übereinanderliegende **Ebenen** zur Verfügung.

■ Flächen

Die oberste Ebene enthält die einzelnen Flächen:
Header, Menü, Content und Footer.

■ Seite

Darunter liegt Ihre **Seite** (als eine Gesamtfläche).

■ Browser

Die unterste (hinterste) Ebene ist die **Hintergrundfläche des Browsers.**



Für jede einzelne Fläche haben Sie folgende Möglichkeiten der Bearbeitung:

Bild anzeigen

Setzen Sie ein Häkchen vor den jeweiligen Bereich, in welchem ein Bild angezeigt werden soll.

Neue Datei uploaden

Wählen Sie eine Bilddatei von Ihrem Computer, um Sie auf den Server zu übertragen. Es sind Bilder im **GIF-, JPG- und PNG-Format** möglich. Der Dateiname Ihres Bildes wird nach der Übertragung automatisch umbenannt. - Transparente PNG-Bilder werden erst ab dem Internet Explorer 7 vollständig unterstützt. Benutzen Sie solche Bilder deshalb erst, wenn sich dieser Browser durchgesetzt hat.

Platzangebot

Um Ihnen die Arbeit etwas zu erleichtern, werden hier die **Größen** Ihrer Flächen angezeigt. Die Angaben resultieren aus Ihren, im Administrationsbereich **Design** gemachten Einstellungen. Die Angabe **variabel** bedeutet, daß die Breite bzw. Höhe der Fläche keine feste Größe ist. Diese variable Größe ändert sich in Abhängigkeit des Inhalts Ihrer Seite (z.B bei Einstellung: *auto*) oder der Bildschirmauflösung bzw. Browser-fenstergröße (z.B. bei Einstellung: *100%*). - Ihre Grafikdatei sollte maximal so groß sein, wie der zur Verfügung stehende Platz. Dies verringert die Dateigröße und verbessert die Ladezeiten.

Kacheln

Kacheln bedeutet, daß Ihr Bild solange dupliziert und aneinandergereiht wird, bis die gesamte sichtbare Fläche ausgefüllt ist. Damit ein Kacheleffekt entsteht, muß das Bild natürlich kleiner sein als der vorhandene Platz.

Bildposition in den Ebenen

Für die Bildpositionierung können Sie zwischen den drei Ebenen hin- und herspringen. Klicken Sie dann den entsprechenden Radiobutton, um Ihrem Bild die gewünschte Position zu geben.

Transparente Scrollbalken

Wenn Sie Hintergrundbilder benutzen, können Sie im Internet Explorer anhand der **Transparenzfarbe** auch die Scrollbalken des Menüs und des Contentbereichs transparent darstellen. Der Hintergrund der Scrollbalken wird mit dieser Farbe eingefärbt und dann transparent gemacht. Ihre gewählte Farbe sollte deshalb weder im Menü noch im Inhaltsbereich und auch nicht in den Bildern vorkommen. Jedes Pixel, welches Ihre gewählte Farbe enthält, wird durch Transparenz ersetzt! Den benötigten Farbcode können Sie sich aus dem Colorwheel im Administrationsbereich **Design** kopieren und in das Eingabefeld übertragen.

Anmerkung:

Die Ebenentransparenz-Technik des Internet Explorers funktioniert nicht in jeder Konstellation. Sollte es zu Darstellungsproblemen kommen, verzichten Sie bitte auf diese Funktion durch Löschen der Farbangabe.

■ Menü

Hier legen Sie das **Navigationsmenü** Ihrer Homepage an. - Auf der linken Seite erzeugen Sie Ihre Menüpunkte. In der Mitte erhalten Sie eine Vorschau Ihres Menüs. Auf der rechten Seite können Sie die erzeugten Menüpunkte bearbeiten. Die Beschreibung des **Dateibrowsers** finden Sie auf der nächsten Seite.

Menüpunkte anlegen

Kategorie

Sie können Ihre Seiten und Module in Kategorien einteilen. Eine Homepage mit vielen einzelnen Seiten oder Modulen erhält durch diese Sortierung eine übersichtliche Struktur. Schreiben Sie den gewünschten Namen Ihrer Kategorie in das Eingabefeld und klicken Sie auf den Button **Kategorie erzeugen**.

Seite

Hier können Sie eine Seite erstellen. Schreiben Sie den gewünschten Namen Ihrer Seite in das Eingabefeld und klicken Sie auf den Button **Seite erzeugen**. Den Inhalt der Seite können Sie im **Editor** bearbeiten.

Modul

Hier können Sie Module (eigenständige Anwendungen) in Ihre Homepage bzw. Ihr Menü einbinden, wie z.B. eine andere Internetseite, eine Bildergalerie oder ein Kontaktformular.

In neuem Fenster öffnen

Durch Setzen des Häkchens bestimmen Sie, daß Ihr Modul in einem neuen Browserfenster geöffnet wird.

Beispiel: Wählen Sie aus der **Auswahlbox http://** und schreiben Sie eine Internetadresse (z.B. *www.design-by.com*) in das daneben erscheinende Eingabefeld. Tragen Sie in das darüber liegende Eingabefeld den gewünschten Namen für den Link ein (z.B. *Design*). Setzen Sie das Häkchen bei **In neuem Fenster öffnen** und klicken Sie anschließend auf **Modul einbinden**. Schließen Sie den Administrationsbereich und klicken Sie in Ihrem Navigationsmenü auf den Link. Die eingebundene Seite öffnet sich in einem neuen Fenster.

Menüpunkte-Vorschau

Menüstruktur

Hier sehen Sie ein Vorschau-Fenster Ihrer erstellten Menüstruktur. Es erscheinen die Namen Ihrer Kategorien, Seiten und Module. Das Kreuz vor einem Menüpunkt [x] bedeutet, daß dieser noch **nicht online** zu sehen ist. - Markieren Sie diesen Menüpunkt indem Sie ihn anklicken. Durch Anklicken des Buttons **freigeben**, verschwindet das Kreuz und der Menüpunkt ist online. - Auf die gleiche Weise haben Sie die Möglichkeit einen Menüpunkt zu verstecken. Das Kreuz erscheint wieder und der Menüpunkt ist nicht mehr online.

Hinweis: Beim Verstecken einer Kategorie muß jeder, in ihr befindliche, Menüpunkt einzeln versteckt werden. Die Seiten sind sonst weiterhin erreichbar. - **Module** werden beim Verstecken nur aus dem Menü ausgeblendet. Ein Modul muß in seinem Administrationsbereich über eine eigene Stilllegungsfunktion verfügen, damit es nicht mehr aufrufbar ist.

Menüpunkte bearbeiten

Aktionen

Hier können Sie die erstellten Menüpunkte mit Hilfe der Pfeil-Buttons verschieben. - Nachdem Sie Ihr Menü sortiert haben, müssen die Änderungen durch den Button **speichern** bestätigt werden.

Button: Pfeil nach oben/unten



Markieren Sie den gewünschten Menüpunkt durch Anklicken und bewegen Sie ihn anhand der **oben/unten-Pfeile** nach oben oder nach unten.

Button: Pfeil nach links/rechts



Mit den **links/rechts-Pfeilen** können Sie Menüpunkte in eine Kategorie einfügen oder aus einer Kategorie herausholen. - Markieren Sie den gewünschten Menüpunkt durch Anklicken und positionieren Sie ihn mit den **Pfeilen oben/unten** über der gewünschten Kategorie, in die der Menüpunkt eingeordnet werden soll. Mit dem **Pfeil nach rechts** geben Sie den Befehl zum **Einfügen**. Mit dem **Pfeil nach links** können Sie den Menüpunkt wieder aus der Kategorie **herausholen**.

Umbenennen

Markieren Sie den gewünschten Menüpunkt und wählen Sie **umbenennen**. In dem sich öffnenden Popup-Fenster können Sie einen neuen Namen eingeben. Speichern Sie Ihre Änderung.

Löschen

Markieren Sie den gewünschten Menüpunkt und klicken Sie auf **löschen**. Bestätigen Sie die Aktion im Popup-Fenster. - Beim Löschen des Menüpunktes einer Seite wird auch die dazugehörige Seite gelöscht. Module werden nicht gelöscht. Sie können jederzeit wieder ins Menü eingebunden werden.

■ Dateibrowser

Der Dateibrowser stellt eine **Alternative zu FTP** dar und ist erreichbar über den Administrationsbereich **Menü**. Hier haben Sie die Möglichkeit einzelne Module upzuloaden und die Dateien zu bearbeiten.

Alle Module sind eigenständig PHP-Anwendungen, wie z.B. das Kontaktformular. Der Dateibrowser bietet Ihnen lediglich die Möglichkeit, die einzelnen Dateien der Fremdanwendungen zu verwalten. Er ist auf das Wichtigste beschränkt. Funktionen, wie z.B. das Umbenennen oder Verschieben von Dateien in andere Verzeichnisse, sind nur über den FTP-Zugang möglich. Ein FTP-Programm finden Sie im **Downloadbereich** unserer Webseite.

Der Dateibrowser ist auch nur zur Verwaltung geringer Dateimengen geeignet. Anwendungen mit 100 oder mehr Dateien sollten Sie über den FTP-Zugang verwalten. Der Dateibrowser wird dann zu langsam, da er ständig alle Dateien des Modulverzeichnisses auslesen muß.

FTP-Programm

Loggen Sie sich mit Ihrem FTP-Programm auf Ihrem Webspaces ein, erstellen Sie ein Modulverzeichnis und kopieren Sie die Moduldateien von Ihrem Computer in dieses Verzeichnis.

Dateibrowser

Im Dateibrowser gibt es zwei Möglichkeiten ein Modul einzubinden.

1. Modulordner erstellen

Wenn Ihr Modul nur aus wenigen Dateien besteht (3-5), legen Sie einen Modulordner an und übertragen Sie die einzelnen Dateien von Ihrem Computer in diesen Ordner.

2. Modul aus Ziparchiv erstellen

Besteht Ihr Modul aus vielen Dateien (max. 100), können Sie auf Ihrem Computer ein Zip-Archiv aus diesen Dateien erstellen und das komplette Modul anschließend über den **Archiv-Upload** auf den Server übertragen. Wählen Sie das erstellte Ziparchiv über den Button **Durchsuchen** unter **Modul aus Ziparchiv erstellen** aus und klicken Sie auf **Archiv uploaden**. Nach der Übertragung auf den Server wird Ihr Archiv automatisch entpackt und als Modul dem Homepagesystem zur Verfügung gestellt.

Wichtig!

Beim Erstellen eines Ziparchivs bitte folgendes beachten:

1. Die Datei, mit der gestartet werden soll (meist index.php), muss sich im Hauptverzeichnis befinden! Befindet sich diese Datei nicht im Hauptordner, müssen Sie Ihr Modul über das Feld **http://** der Auswahlbox (Administrationsbereich **Menü** -> **Modul einbinden**) mit komplettem Pfad in Ihr Navigationsmenü einbinden.
2. Manche Zip-Programme packen ein Archiv so, daß sich das Hauptverzeichnis nach dem Entpacken doppelt auf dem Server befindet (*/haupt/haupt*). Versuchen Sie in diesem Fall Ihr Archiv durch Markieren der einzelnen Dateien zu zippen und nicht durch Zippen des Hauptordners (-> ins Hauptverzeichnis wechseln -> Dateien und Ordner markieren -> Ziparchiv erstellen). Sollte das Problem weiterhin bestehen, können Sie Ihr Modul über das Feld **http://** mit Angabe des kompletten Pfades einbinden oder Sie benutzen ein FTP-Programm für die Übertragung Ihres Moduls auf den Server.

Bei Übertragung per FTP müssen Sie ebenfalls auf die Ordnerstruktur achten. Erstellen Sie ein Hauptverzeichnis mit dem Namen, den Ihr Modul bekommen soll. Übertragen Sie Ihre Skripte in dieses Verzeichnis. Die Startdatei muß sich direkt in diesem Modulordner befinden. Sonst ist das Einbinden des Moduls in Ihr Menü nur über das Feld **http://** möglich.

Beschreibung des Dateibrowsers

Es gibt zwei Ansichtsspalten und eine Aktionsspalte.

Ansichtsspalten

Die Ansichtsspalte **Verzeichnis wählen** listet alle Modulordner sowie die Unterordner eines angeklickten Moduls auf. In der Ansichtsspalte **Objekt zur Bearbeitung** wählen werden alle Dateien und Ordner des, in der Ansichtsspalte **Verzeichnis wählen** angeklickten, Ordners aufgelistet. Aktionen können **nur** für, in der Ansichtsspalte **Objekt zur Bearbeitung wählen** angeklickte Dateien oder Ordner, durchgeführt werden.

Aktionsspalte

Ordner anlegen

Markieren Sie in der Spalte **Objekt zur Bearbeitung wählen** das Verzeichnis, in welchem ein neuer Ordner angelegt werden soll. Geben Sie einen Namen für den Ordner ins Eingabefeld ein und klicken Sie auf **Ordner anlegen**. Der Ordner wird im angeklickten Verzeichnis angelegt.

Datei uploaden

Klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen Sie eine Datei von Ihrem Computer. Klicken Sie auf **Datei uploaden**. Die Datei wird in das, in der Spalte **Objekt zur Bearbeitung wählen** angeklickte, Verzeichnis übertragen.

Löschen

Klicken Sie auf eine Datei oder einen Ordner in der Spalte **Objekt zur Bearbeitung wählen** und danach auf **löschen**. Die Datei oder der Ordner wird gelöscht. Ordner können nur gelöscht werden, wenn sie leer sind.

Bearbeiten

Klicken Sie auf eine Datei oder in der Spalte **Objekt zur Bearbeitung wählen** und anschließend auf **bearbeiten**. Die Datei wird in einem Texteditor geöffnet. Hier können Sie Änderungen am Quellcode vornehmen. Die Änderungen werden übernommen, indem Sie unten rechts auf **speichern** klicken. Klicken Sie auf **abbrechen**, öffnet sich wieder der Dateibrowser. Ordner können nicht bearbeitet werden. Dateien in den Formaten *.css, *.html, *.htm, *.js, *.php und *.xml werden im **Quellcode-Editor** (s.u.) geöffnet.

Rechte setzen

Rechte müssen in der Regel nicht gesetzt werden. Sollte es doch einmal nötig sein, die Rechte einer Datei oder eines Ordners zu ändern, halten Sie sich bitte an die, in der Beschreibung Ihres Moduls, angegebene Vorgehensweise. Falsch gesetzte Rechte können unabsehbare Folgen haben.

Modul Administrationsbereich

Wenn Sie im Dateibrowser rechts unten bei **Modul-Administrationsbereiche** auf **anzeigen** klicken, öffnet sich ein Popup-Fenster, in welchem Sie den gewünschten Adminbereich eines Moduls öffnen können. Informationen darüber, wie Sie erreichen, daß Ihre Module in diesem Popup-Fenster aufgelistet werden, finden Sie im Bereich **Fremdwendungen -> Administration** auf Seite XX

Der Quellcode-Editor








Wenn Sie eine Datei oder ein Skript zur Bearbeitung öffnen, wird der Quellcode in einem Text-Eingabefenster angezeigt. Hier können Sie Änderungen am Quellcode vornehmen. - Wenn die verwendete Skript-Sprache (z.B. PHP oder JavaScript) vom Quellcode-Editor unterstützt wird, haben Sie die Möglichkeit, in die Editor-Ansicht zu wechseln. Setzen Sie dazu ein Häkchen bei **Quellcode-Editor einschalten** unter dem Textfenster.

Wichtig! Im Internet Explorer darf die Editoransicht nur bei kleineren Dateien (ca. 150-200 Zeilen) verwendet werden. Größere Dateien bringen den Editor oder Ihren Computer zum Absturz. *Faustregel: 150 bis 200 Zeilen* bedeutet, daß der Scrollbalken des **Text-Eingabefensters** ca. ein viertel so groß ist, wie die Scrollleiste.

Der Editor erleichtert Ihnen das Arbeiten mit Quellcodes. Dabei geht es in erster Linie um die Funktion **Syntax Highlighting**. Dies bedeutet, daß der Quellcode in verschiedenen Farben dargestellt und dadurch wesentlich übersichtlicher wird.

Nachdem Sie den Quellcode-Editor eingeschaltet haben, erscheint oben eine kleine **Toolbox**. In der Mitte erscheint der farbig hervorgehobene Quellcode mit **Zeilenangabe**. Unten sehen Sie die Anzeige der momentanen **Cursor-Position** sowie eine Angabe der **Quellcode-Größe**.

Bedienung des Quellcode-Editors

-  **Syntax Highlighting an-/ ausschalten:** Die farbig Hervorhebung des Quellcodes kann aus- und wieder eingeschaltet werden.
-  **Highlighting neu laden:** Die farbliche Darstellung wird neu geladen. (Wenn Sie mitten im Quellcode Änderungen vornehmen, kann es vorkommen, daß die farbig Hervorhebung unterbrochen wird.)
-  **Marker aktivieren / deaktivieren:** Bei ausgeschaltetem Syntax-Highlighting kann die farbig Markierung der momentanen Zeile mit diesem Button ausgeschaltet werden.
-  **Suche.** Der Quellcode-Editor bietet eine **Suchen/Ersetzen-Funktion**. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie z.B. eine bestimmte Variable suchen und mit einer anderen ersetzen möchten.
-  **Gehe zu Zeile:** Hier öffnet sich ein Eingabefenster. Geben Sie eine Zeilennummer Ihres Quellcodes ein und bestätigen Sie mit OK. Der Cursor springt dann im Quellcode zur eingegebenen Zeile.
-  **Rückgängig / Wiederherstellen.** Änderungen Ihres Quellcodes können rückgängig gemacht werden. Aber auch der Rückgängig-Schritt kann wieder rückgängig bzw. der Ursprung wiederhergestellt werden.
- Schriftgröße** Hier können Sie die Schriftgröße des Quellcodes ändern.
-  **Hilfe:** Hier finden Sie eine Übersicht über verschiedene Kurzbefehle. Diese Tastatur-Kurzbefehle können die Bedienung des Editors wesentlich beschleunigen.

■ System

Hier haben Sie die Möglichkeit einige System-Einstellungen vorzunehmen, wie *Ändern Ihres Passworts*, *Erstellen des Suchindexes*, *Editor-Einstellungen* oder *Schützen Ihrer eMail-Adresse*. Ausserdem können Sie Ihren Speicherplatz auf dem Server und Ihre Besucherzahl überprüfen.

Passwort ändern

Wenn Sie Ihr Passwort ändern, müssen Sie sich anschließend wieder neu einloggen.

Suchindex erstellen

Wenn Sie die Suchfunktion aktiviert haben (siehe *Einstellungen -> Suche aktivieren*), können Sie hier eine automatisierte oder manuelle Erstellung des Suchindexes auswählen.

Was ist der Suchindex?

Wenn man in der Suchfunktion einen Suchbegriff eingibt, werden alle Seiten, auf denen dieses Wort existiert, angezeigt. - Um nicht ständig alle Internetseiten durchsuchen zu müssen, wird eine Liste mit allen Wörtern, die auf dem gesamten Internetauftritt vorkommen, erstellt. Dadurch findet die Suchfunktion das gesuchte Wort schneller und zeigt die gefundenen Seiten an.

Suchindex automatisch erstellen lassen

Wählen Sie diese Option, wird der Suchindex automatisch nach **jeder** Änderung, wie zum Beispiel beim Speichern im Editor oder beim Löschen von Seiten im Administrationsbereich *Menü*, aktualisiert. Das heißt, die von Ihnen bearbeitete Seite wird durchsucht und Wörter, die nicht mehr existieren werden automatisch aus dem Index gelöscht bzw. neue Wörter werden hinzugefügt.

Suchindex manuell erstellen

Das Umschalten auf das manuelle Erstellen des Suchindexes kann, bei einer größeren Anzahl von Seiten, nötig werden. Bei automatischer Erstellung kann es zu einer Überlastung des Servers kommen und die Verarbeitung wird abgebrochen. Sollten beim Speichern einer Seite Probleme auftreten (Fehlermeldungen), schalten Sie den Suchindex bitte auf **manuell** und erzeugen Ihren Suchindex durch Anklicken von *Index erstellen* per Hand neu.

Erstellung der Titelzeile

Das Gleiche gilt für die Erstellung der Titelzeile im Browserfenster. - Da die Titelzeile aus verschiedenen Textkomponenten einer Seite zusammengestellt und dabei die Seite jedes Mal komplett durchsucht wird, empfehlen wir auch hier bei vielen Seiten das Umschalten auf **manuelle Erstellung**. Nach einer Änderung klicken Sie dann bitte auf den Button *Titel erstellen*.

Seite vorübergehend stilllegen

Hier haben Sie die Möglichkeit Ihre Homepage stillzulegen, z.B. bei einer größeren Überarbeitung. In dem Feld daneben können Sie einen Text eingeben, der dem Besucher während der Stilllegung angezeigt wird.

Editor - Einstellungen

Bildverkleinerung

Hier können Sie die Größe der Bildverkleinerung beim Upload im Medienmanager festlegen.

Eigene Templates erstellen

Hier können Sie dem Editor eigene Templates (Vorlagen) zur Verfügung zu stellen. Ihre Templates werden dann im Auswahlfenster des Tools *Vorlagen* aufgelistet. Für die Erstellung von Templates sind HTML-Programmierkenntnisse erforderlich. Weitere Informationen finden Sie auf der Seite *Toolbox* des Editors.

Eigene Stylesheets erstellen

Sollten Ihnen die Gestaltungsmöglichkeiten des Administrationsbereiches *Design* nicht ausreichen, können Sie auch eigene Stylesheet-Klassen erstellen. Ihre selbst erstellten Stylesheets werden in der Auswahlbox *Style* des Editors aufgelistet. Zum Erstellen eigener Stylesheet-Klassen sind CSS-Programmierkenntnisse erforderlich. Weitere Informationen finden Sie auf der Seite *Toolbox* des Editors.

Bearbeitung eigener JavaScripte

Es ist nicht möglich JavaScripte über den Editor im Quellcode zu speichern. Für visuelle Effekte haben Sie hier die Möglichkeit, JavaScript-Funktionen in Ihre Homepage zu integrieren. Für die Verwendung von JavaScripten sind Programmierkenntnisse notwendig. Funktionsaufrufe, die normalerweise in *onload* im Body-Tag gehören, können durch *window.onload=Funktionsname()* aufgerufen werden.

Schützen Sie Ihre eMail-Adresse

eMail-Adresse in ein Bild umwandeln

Es gibt automatisierte Programme, die selbstständig durchs Internet wandern (sogenannte Bots) und Seiten nach eMail-Adressen absuchen, um Sie mit unerwünschter Werbung (Spam) zu belästigen. Da Sie durch den Gesetzgeber verpflichtet sind, auch Ihre eMail-Adresse im Impressum anzugeben, können Sie sich vor Spam schützen, indem Sie Ihre Adresse in ein Bild umwandeln. Zusätzlich sollten Sie das, ins Impressum eingefügte, Bild der eMail-Adresse, mit dem Kontaktformular verlinken, um der gesetzlichen Bestimmung zur elektronischen Kontaktaufnahme eines Besuchers mit dem Webseitenbetreiber nachzukommen. Das erzeugte Bild kann wie jedes andere über den **Medienmanager** in die Seiten eingefügt werden.

Breite

Hier können Sie die Breite des Bildes in Pixeln laut Skala eintragen.

Spacing

Da der Buchstabenabstand des Schriftbildes nicht dem der HTML-Schrift entspricht, haben Sie hier die Möglichkeit den Zwischenraum zwischen den Buchstaben zu korrigieren. Der Spacing-Wert steigt in der Regel mit der Schriftgröße.


Wieviele Megabyte belegen meine Daten?

Wenn Sie auf den Button **anzeigen** klicken, erhalten Sie Ihren aktuell belegten Speicherplatz auf dem Server. So können Sie überprüfen, wann Ihr Freivolumen von 100 MB verbraucht ist.

Besucherkähler

Neben dem großen Statistiktool **Webalizer** haben Sie hier noch einen kleinen Besucherkähler. Dieser eignet sich besonders gut, wenn Sie die Besucherzahlen über einen bestimmten Zeitraum prüfen möchten.

■ Toolbox

Um eine neu angelegte Seite zu bearbeiten, rufen Sie die Seite auf und klicken auf den kleinen Stift  unten rechts. Es öffnet sich der Editor. Nun können Sie Ihre Seite mit Inhalt füllen oder diesen bearbeiten, wie Sie es von einem Textverarbeitungsprogramm gewohnt sind.



Speichern

Ihre Änderungen werden gespeichert und Sie kehren zur normalen Seitenansicht zurück.



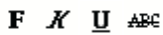
Rückgängig / Wiederherstellen

Sie können bis zu 15 Änderungen rückgängig machen bzw. wiederherstellen



Formatierung entfernen

Hier können Sie eine formatierte Textstelle wieder in den Ursprungszustand zurückversetzen.



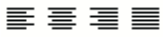
Fett, Kursiv, Unterstrichen oder Durchgestrichen

Wählen Sie eine Schriftart, um eine Textstelle hervorzuheben.



Tiefgestellt, Hochgestellt

Hier können Sie Wörter oder Buchstaben höher oder tiefer setzen.



Linksbündig, Zentriert, Rechtsbündig, Blocksatz

Hier können Sie die Ausrichtung eines Textblocks mit dem entsprechenden Button vornehmen. Der Textblock muß vorher als Absatz formatiert werden!



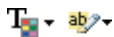
Einzug verringern, Einzug erhöhen

Hier können Sie Textblöcke einrücken. Der Textblock muß vorher als Absatz formatiert werden!



Nummerierte, unnummerierte Liste einfügen

Mit einer Liste können Aufzählungen kenntlich gemacht werden. Der Textblock muß vorher als Absatz formatiert werden.



Textfarbe, Text markieren

Hier können Sie Text einfärben oder markieren wie mit einem Textmarker.



Anker einfügen

Ein Anker kann an einer beliebigen Stelle einer Webseite gesetzt werden. Durch das Setzen eines Ankers besteht die Möglichkeit, diese Stelle der Webseite direkt aufzurufen, ohne daß der Besucher dorthin scrollen muß. Anker werden über eine Verlinkung erreicht. Setzen Sie den Cursor an die Stelle, wo sich der Anker befinden soll. Klicken Sie auf den Button **Anker einfügen** und vergeben Sie einen Namen für den Anker. Mit **OK** bestätigen. Der Anker ist gesetzt. (Das Symbol ist nur im Editor sichtbar.) - Zum Entfernen brauchen Sie nur den Anker anklicken und die Entfernen-Taste auf der Tastatur drücken. - Nun müssen Sie noch einen Link zu Ihrem Anker setzen. Lesen Sie dazu im nächsten Abschnitt Verlinkung auf einen Anker.



Link einfügen, Link entfernen

Hier haben Sie die Möglichkeit einen Link zu plazieren. Markieren Sie eine Textstelle oder ein Bild, das Sie verlinken möchten und klicken Sie auf den Button **Link einfügen**. Das Fenster **Link einfügen** öffnet sich.

Link Info

URL / Verlinkung einer Internetseite

Mit dem Link-Typ **URL** können Sie auf eine www-Adresse verlinken, z.B. www.design-by.com. Wenn sich die URL in einem anderen Fenster öffnen soll, vergeben Sie bitte die entsprechende Einstellung unter dem Reiter **Zielseite**.

Anker in dieser Seite / Verlinkung auf einen Anker

Hier können Sie auf einen Anker in der selben Seite verlinken. Wenn Sie auf einen Anker einer anderen Seite verlinken möchten, wählen Sie **URL** als Link-Typ, geben den Pfad zu der entsprechenden Seite ein, gefolgt von dem Raute-Symbol # und dem Ankernamen. (Anker sollten zuerst gesetzt und dann verlinkt werden.) Erfahrene Benutzer können auch im Quelltext IDs an einzelne HTML-Elemente vergeben, welche dann ebenfalls als Anker genutzt werden können.

eMail / Verlinkung auf eine eMail-Adresse

Sie können Text oder ein Bild mit einer eMail-Adresse verlinken. Markieren Sie eine Textstelle auf Ihrer Webseite, klicken Sie auf **Link einfügen**, wählen Sie als Link-Typ **eMail** und geben Sie Ihre eMail-Adresse ein. (Wenn Sie sich vor Spam schützen möchten, sollten Sie diese Funktion nicht nutzen.) In den Feldern **Betreffzeile** und **Nachrichtentext** können Sie einen vordefinierten Text eintragen, der im Fenster des eMail-Programms Ihres Besuchers erscheinen soll.

Medien durchsuchen

Über den Button **Durchsuchen...** gelangen Sie zum **Medienmanager**. Wenn Sie dort eine Datei als URL auswählen, wird statt einer neuen Seite die Datei geöffnet bzw. zum Download angeboten.

Zielseite

Hier haben Sie die Möglichkeit festzulegen, wie sich die verlinkte Seite öffnen soll. Wenn Sie nichts angeben, öffnet sich die verlinkte Seite im selben Browserfenster. Alternativ kann sich die Seite in einem neuen oder in einem Popup-Fenster öffnen.

Optionen

In den Optionen können Sie einen Linktitel vergeben. Das ist nützlich für die Suchmaschinenoptimierung. Außerdem können Sie dem Link eine ID geben. Er kann damit z.B. als Anker genutzt oder von einem Javascript angesprochen werden. Mit einer Stylesheet-Klasse oder einer Style-Definition kann das Aussehen des Links verändert werden.

Bilder einfügen

Bild-Info

Bildauswahl

Klicken Sie auf den Button **Medien durchsuchen** und wählen Sie ein Bild aus dem **Medienmanager**, um es in Ihre Seite einzufügen. Wie Sie ein Bild im Medienmanager uploaden erfahren Sie auf Seite 17. Das gewählte Bild erscheint im Vorschau-Fenster.

Alternativer Text

In diesem Fenster können Sie eine Bildbeschreibung festlegen. Dies ist von Bedeutung hinsichtlich der Suchmaschinenoptimierung.

Breite / Höhe

Hier können Sie die Bildgröße verändern. Ist das **Schloss** geschlossen, verändert sich die Größe proportional. Beim Anklicken öffnet sich das Schloss und Sie können Breite und Höhe einzeln verändern. Klicken Sie auf das **Pfeil-Symbol**, wird das Bild in seine Originalgröße zurückversetzt.

H-/V-Abstand / Ausrichtung

Hier können Sie Ihr Bild in die gewünschte Position bringen. H- bzw. V-Abstand definiert den horizontalen bzw. vertikalen Abstand vom oberen bzw. linken Rand in Pixeln. - Ausserdem haben Sie verschiedene Möglichkeiten der Ausrichtung.

Optionen

Hier können Sie dem Bild eine ID geben und die Bildeigenschaften mit einer Stylesheet-Klasse oder einer Style-Definition beeinflussen.

Flash einfügen

Sie können Flashfilme und Flashvideos einfügen. Bei Videos wird automatisch der mitgelieferte Videoplayer geladen.

Info

Klicken Sie auf den Button **Medien durchsuchen**, um einen Flashfilm aus dem **Medienmanager** auszuwählen. Der Film erscheint im Vorschau-Fenster.

Optionen

Vergeben Sie einen Filmtitel und Abspieloptionen. Desweiteren kann eine ID sowie eine Stylesheet-Klasse und / oder Style-Definition vergeben werden.

Medienmanager öffnen

Mit diesem Button können Sie den **Medienmanager** direkt öffnen, so daß eine schnellere Bearbeitung Ihrer Medien möglich ist.

Tabelle einfügen

Tabellen sind ein nützliches Gestaltungselement. Mit Hilfe von Tabellen kann das Layout einer Seite in verschiedene Blöcke (Spalten/Zeilen) eingeteilt werden. Klicken Sie auf **Tabelle einfügen**. Im Popup-Fenster können Sie die Anzahl der **Zeilen** und **Spalten** sowie die **Breite** und **Höhe** der Tabelle festlegen.

Wählen Sie keinen **Rahmen** (Einstellung **0**) vergeben, wird im Editor eine gestrichelte Hilfslinie angezeigt. In der normalen Seitenansicht ist die Tabelle dann unsichtbar.

Mit der Einstellung **Zellenabstand außen** können Sie einen Abstand zwischen den Zellen in Pixeln festlegen. Der **Zellenabstand innen** bezeichnet den Abstand Ihres Textes oder Bildes zum Zellenrand. Die **Ausrichtung** positioniert die Tabelle.

Contextmenü

Eine erstellte Tabelle kann auch über das sogenannte Contextmenü geändert werden. Klicken Sie dafür mit der rechten Maustaste in eine Tabellenzelle und wählen Sie einen Menüpunkt aus der angezeigten Liste, um Details der Tabelle zu bearbeiten.

Horizontale Linie einfügen

Mit einer horizontalen Linie können Textblöcke besser sichtbar voneinander getrennt werden.

Seitenteilung einfügen

Mit dem Button **Seitenteilung einfügen** besteht die Möglichkeit eine Seite für die Besucheransicht in mehrere Unterseiten zu teilen. Schauen Sie sich zur Verdeutlichung die Seite **News** der **Demoversion** an. Die einzelnen Newsseiten sind im Editor eine einzige Seite. Eine Seiteneinteilung darf nicht willkürlich eingefügt werden. Behandeln Sie die Inhalte im Editor vor und nach einer Seitenteilung wie eigenständige, abgeschlossene Seiten.

Beispiel: Einleitungstext
<Seitenteilung>
Inhalt Unterseite 1
<Seitenteilung>
Inhalt Unterseite 2
<Seitenteilung>
Inhalt Unterseite 3

Das Homepagesystem erstellt für den Besucher daraus automatisch eine Vorschauseite mit Links auf die Unterseiten.

Vorlagen

Hier haben Sie eine Auswahl verschiedener Templates (Layoutvorlagen). Ihre im Administrationsbereich **System** erstellten Templates werden ebenfalls in dieser Liste aufgeführt. - Wenn Sie ein Template anklicken, wird der entsprechende, formatierte Block an der Stelle Ihrer Seite eingefügt, an der sich der Cursor befindet. Haben Sie ein Template mit Bild ausgewählt, erscheint ein Platzhalter für das Bild. Klicken Sie den Platzhalter an und anschließend auf **Bild einfügen/editieren**. Wählen Sie ein Bild aus (siehe Beschreibung **Bild einfügen**), das den Platzhalter ersetzen soll. Mit **OK** bestätigen.

Templates erstellen

Ein Template ist nichts anderes als HTML-Quelltext. Templates sind nützlich, um Elemente, die sich auf der Homepage wiederholen, nicht jedes mal neu erstellen zu müssen (z.B. eine Tabelle mit einer bestimmten Größe, Hintergrundfarbe, Schriftgröße usw.). Am einfachsten erstellt man ein Template folgendermaßen: Erstellen Sie ein Layout mit dem **Editor**. Kopieren Sie den Quelltext der **Editor-Quelltextansicht** und fügen Sie ihn im Administrationsbereich **System** unter dem Punkt **eigene Templates im Editor bereitstellen** in die Template-Datei ein.

Wichtig

Mehrere Templates müssen mit **%%next_template%%** voneinander getrennt werden. - Ausserdem haben Sie die Möglichkeit Ihrem Template mit **%%name%%TEMPLATENAME%%/name%%** einen Namen und mit **%%text%%TEMPLATEBESCHREIBUNG%%/text%%** eine Beschreibung zu geben. So finden Sie Ihre Templates im Auswahlfenster leichter wieder.

Sonderzeichen

Hier können Sie Sonderzeichen in Ihren Text einfügen, wie z.B.: © ® « ™ • ¼ ½ ± Ø ×



HTML Blöcke anzeigen

Mit diesem Button können Sie die HTML-Blockstruktur Ihrer Webseite sichtbar machen und wieder ausblenden.



Quelltext anzeigen

Hier können Sie in den Quelltext Ihrer Seite umschalten und diesen ändern.

Format

Wenn Sie einen Textabschnitt als Überschrift kenntlich machen möchten, muß dieser erst in einen **Absatz** umgewandelt werden! Sie erhalten einen Absatz, indem Sie hinter die Überschrift klicken und anschließend die *Enter-Taste* drücken. - Sollte sich normaler Text vor Ihrer Überschrift befinden, klicken Sie vor den ersten Buchstaben Ihrer Überschrift und drücken Sie ebenfalls *Enter-Taste*. - Wenn Sie Ihre Überschrift in einen Absatz umgewandelt haben, klicken Sie einfach in die Überschrift und wählen **Überschrift 1 bis 6** aus der Auswahlbox **Format**.

Die Überschriftenformatierung hilft bei der Positionierung Ihrer Internetseite in den Suchmaschinen. Als Überschrift markierte Textabschnitte werden von den Suchmaschinen höher bewertet als normale Textabschnitte. - Aber Vorsicht: Google läßt sich nicht täuschen. Wenn Sie z.B. den kompletten Text als Überschrift markieren, ist es wahrscheinlich, daß diese Seite nicht im Suchergebnis erscheint. Nutzen Sie Überschriften nur für tatsächliche Überschriften. Wenn Sie mehrere Überschriften auf einer Seite verwenden, geben Sie ihnen eine Hierarchie:

Hauptüberschrift -> *Überschrift 1*, Nebenüberschrift -> *Überschrift 2* usw.

Weitere Infos finden Sie im Bereich **So geht's** unserer Webseite unter **Suchmaschinenoptimierung**.

Schrift

Im Administrationsbereich **Design** wurde die **Standardschriftart** festgelegt. Wenn Sie diese für einzelne Wörter oder Sätze ändern möchten, markieren Sie den entsprechenden Abschnitt und wählen Sie eine andere Schriftart.

Wichtig: Wenn Sie eine geänderte Schriftart wieder entfernen oder durch eine andere ersetzen möchten, müssen Sie die vorhandene Schriftart erst entfernen. Markieren Sie den entsprechenden Textabschnitt, öffnen Sie die Auswahlbox **Schrift** und klicken Sie auf die farbig markierte Schriftart, um diese zu entfernen.

Grösse

Im Administrationsbereich **Design** wurde die **Standardgröße** des Textes festgelegt. Wenn Sie diese für einzelne Wörter oder Sätze ändern möchten, markieren Sie den entsprechenden Abschnitt und wählen eine größere oder kleinere Schriftgröße aus.

Wichtig: Wenn Sie eine geänderte Größe wieder entfernen oder durch eine andere ersetzen möchten, müssen Sie die vorhandene Schriftgröße erst entfernen. Markieren Sie den entsprechenden Textabschnitt, öffnen Sie das Auswahlfenster **Größe** und klicken Sie auf die farbig markierte Auswahl, um diese zu entfernen.

Style

Hier können Sie selbst definierte Stylesheet-Klassen einzelnen Seitenelementen zuweisen. Markieren Sie das Element (z.B. eine Tabelle, Text oder ein Bild) und wählen Sie Ihre Stylesheet-Klasse aus der Auswahlbox **Style**.

Wichtig: Wenn Sie eine Stylesheet-Klasse durch eine andere ersetzen möchten, müssen Sie die vorhandene Klasse erst entfernen. Markieren Sie die entsprechende Stelle, öffnen Sie die Auswahlbox **Style** und klicken Sie auf die farbig markierte Auswahl, um diese zu entfernen.

Stylesheets erstellen

Für die Programmierung eigener Stylesheets sind CSS-Kenntnisse erforderlich. Sie können Styles für IDs oder HTML-Elemente erstellen oder Stylesheet-Klassen definieren. In der Auswahlbox werden nur Klassen aufgelistet. Damit Ihre Styles die Standardstyles des Sitedummys überschreiben, sollten Sie hinter jeder Definition ein **!important** einfügen (z.B. **font-size: 20px !important;**). Stylesheets werden im Administrationsbereich **System** gespeichert und sind anschließend im **Editor** aufrufbar.

■ Medienmanager



Den Medienmanager erreichen Sie über den Button **Medien durchsuchen**. Diesen Button finden Sie in den Popup-Fenstern von **Link einfügen**, **Flash einfügen** und **Bild einfügen**. Der Medienmanager listet jeweils die, dem Bereich entsprechenden, Dateien auf. Um Dateien im Editor einbinden zu können, müssen diese im Medienmanager zuerst auf den Server geladen werden. Sie können auch Unterverzeichnisse erstellen, um Ihre Dateien zu sortieren.

Dateiverwaltung

Unter **Link einfügen** können Medien folgender Formate übertragen werden:

***.avi, *.mov, *.wmv, *.mpg, *.mpeg, *.mp3, *.pdf, *.doc, *.ppt, *.xls, *.txt und *.zip**

Dateien dieser Formate müssen auf der Webseite verlinkt werden, um sie dem Besucher präsentieren zu können. Erstellen Sie dafür einfach einen Link, wählen Sie anschließend eine Datei aus dem **Medienmanager** statt einer **http://-Adresse**. Über diesen Link öffnet sich beim Besucher entweder ein installiertes Browser-Plugin (z.B. der Acrobat Reader bei einer PDF-Datei) oder die Datei wird zum Download angeboten.

Durch Anklicken der Lupe  öffnet sich ein Popup-Fenster mit einer Vorschau Ihrer Datei. Mit dem Papierkorb  können Dateien und Verzeichnisse gelöscht werden.

Flash und Bilder können ebenfalls verlinkt werden. Wechseln Sie dafür einfach in die entsprechende Dateiverwaltung.


Flashverwaltung

Als Flashmedien werden Flash-Animationen ***.swf** und Flash-Videos ***.flv** unterstützt.


Wenn Sie ein Video in Ihre Webseite einbinden, wird automatisch der, in den Sitedummy integrierte, Videoplayer geladen. Es besteht die Möglichkeit ein **Vorschaubild** in den Videoplayer zu laden. Gehen Sie folgendermaßen vor: Erstellen Sie ein Bild (in einem Bildbearbeitungsprogramm) mit der Größe **200 Pixel Breite** und **150 Pixel Höhe** und speichern Sie es unter dem gleichen Namen wie Ihr Video im **JPG-Format**. Ersetzen Sie anschließend die Endung **.jpg** durch **.tmb** (z.B. **my_video.tmb**) und übertragen Sie es auf den Server. Beide Dateien müssen sich im gleichen Verzeichnis befinden! Das Bild wird automatisch als Vorschaubild in den Videoplayer geladen. Flash-Videos können z.B. mit dem kostenlosen Tool **Riva-FLV_Encoder** von **www.rivavx.de** aus ***.avi-** oder ***.mpeg-**Formaten erstellt werden.

Bildverwaltung

Sie können Bilder in folgenden Internetformaten auf den Server übertragen: ***.jpg, *.gif, *.jpeg, *.png**

In der Bildverwaltung finden Sie hinter dem Dateinamen ein kleines **Pinselicon** . Wenn Sie dieses Icon anklicken, öffnet sich der **Bildeditor** und Sie können Ihr Bild online bearbeiten. Die Beschreibung des Bildeditors finden Sie auf der nächsten Seite.

■ Bildeditor

Den Bildeditor erreichen Sie per Doppelklick auf das zu bearbeitende Bild im *Editor* oder über das *Pinselicon*  in der *Bildverwaltung* des *Medienmanagers*.

Der Bildeditor bietet nur eingeschränkte Möglichkeiten und ist kein Ersatz für ein Bildbearbeitungsprogramm. Für kleinere Änderungen ist er aber durchaus geeignet und hat den Vorteil, daß Sie Ihr Bild für die Bearbeitung nicht extra herunterladen müssen.

Der Bildeditor bietet folgende Möglichkeiten:



Speichern

Sie können Ihr Bild im **GIF**-, **PNG**- und **JPG**-Format speichern. Beim **JPG**-Format können Sie außerdem die **Bildqualität** und somit die Dateigröße selbst bestimmen.



Skalieren

Hier können Sie Ihr Bild verkleinern oder vergrößern. Mit dem Häkchen vor **Proportional** bleiben die Größenverhältnisse erhalten. Ohne Häkchen verzerren Sie das Bild.



Spiegeln

Hier können Sie Ihr Bild horizontal oder vertikal spiegeln.



Drehen

Hier können Sie Ihr Bild um 90°, 180° oder um einen selbst definierten Winkel drehen.



Freistellen

Hier können Sie Ihr Bild beschneiden. Wählen Sie einen Ausschnitt und klicken Sie auf **Anwenden**. Der Bereich ausserhalb des gewählten Ausschnitts wird entfernt.



Text

Hier können Sie eine Textzeile formatieren und in Ihr Bild einfügen.



Überblenden

Hier können Sie ein zweites, kleineres Bild einfügen, positionieren und mit Hilfe des **Transparenzreglers** überblenden (z.B. als Wasserzeichen).



Meßwerkzeug

Zusätzlich steht Ihnen ein Werkzeug zum Messen von Bildmaßen zur Verfügung



sowie ein Button zum Wechseln der **Markierungsfarbe** zur besseren Sichtbarkeit.

Jede Änderung Ihres Bildes muß mit dem Button **Anwenden** bestätigt werden. Bis Sie das Bild *speichern* arbeitet der Editor im **PGN**-Format, um eine optimale Bildqualität zu gewährleisten. Das **PNG**-Format hat, im Vergleich zum **GIF**- oder **JPG**-Format eine höhere Dateigröße. Bei einer langsamen Internetverbindung kann es deshalb etwas länger dauern, bis das geänderte Bild im Bildeditor geladen ist.

Module integrieren

Sie können jede beliebige PHP-Anwendung (oder auch einfache HTML-Seiten) in den Sitedummy integrieren. Dies wird über die sog. **iFrame-Technik** realisiert. Ein iFrame kann man als einen leeren Rahmen innerhalb Ihrer Sitedummy-Webseite bezeichnen, in welchem, die von Ihnen gewünschte Anwendung, geöffnet wird. Durch die iFrame-Technik werden mehrere Webseiten gleichzeitig innerhalb einer Webseite angezeigt.

■ Modul-Administration

Alle Module haben separate Administrationsbereiche. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zu diesen separaten Administrationsbereichen zu gelangen:

1. Wenn Sie den Administrationsbereich (Link *Admin*) Ihres Homepagesystems öffnen, erscheint auf der Startseite eine Liste mit Ihren Modulen.

Dieselbe Liste finden Sie auch, wenn Sie im Administrationsbereich **Menü** unten links auf den Button **Dateibrowser öffnen** klicken. Im Dateibrowser klicken Sie unten rechts bei **Modul Administrationsbereiche** auf den Button **anzeigen**. Im aufgehenden Popup-Fenster werden die Module aufgelistet. Klicken Sie z.B. für den Administrationsbereich des Kontaktformulars auf **admin.php öffnen**.

2. Zu diesem Modul-Administrationsbereich gelangen Sie auch, wenn Sie die entsprechende Adresse direkt in die Adresszeile Ihres Browser-fensters eingeben. Beim Kontaktformular lautet diese zum Beispiel:

`http://www.Ihre_Domain.de/module/kontakt/admin.php`

■ Datei für Modulanzeige in Liste erstellen

Damit Ihr Modul auf der Startseite bzw. im Popup-Fenster angezeigt wird, müssen Sie die Datei **init_sdmodul.txt** anlegen und im entsprechenden Modul-Ordner ablegen. Gehen Sie dabei bitte folgendermaßen vor:

- Öffnen Sie einen Texteditor (z.B. Notepad, Word ist kein Texteditor!)
- Tragen Sie den Pfad zum Administrationsbereich Ihres Moduls ein.
- Wenn die Datei, die den Moduladminbereich öffnet z.B. *login.php* heißt und sich im Ordner *admin* befindet, lautet der Pfad: *admin/login.php*.
- Speichern Sie die Datei als **init_sdmodul.txt** auf Ihren Computer.
- Wechseln Sie in den **Dateibrowser** Ihres Sitedummy-Administrationsbereichs.
- Klicken Sie in der mittleren Ansichtsspalte (*Objekt zur Bearbeitung wählen*) auf den Ordner Ihres Moduls.
- Klicken Sie in der Spalte *Aktionen* auf **Durchsuchen...** und wählen Sie die Datei **init_sdmodul.txt** von Ihrem Computer aus.
- Klicken Sie auf **Datei uploaden**, um die Datei auf den Server in Ihr Modulverzeichnis zu übertragen.

Wenn Sie alles korrekt ausgeführt haben, ist der Administrationsbereich Ihres Moduls nun aufgelistet und anklickbar. Für das Kontaktformular und alle anderen, in unserem **Downloadbereich** angebotenen, Module existiert diese Datei bereits.

■ Designanpassungen

■ Die Höhe des iFrames festlegen

Wenn Sie im Administrationsbereich **Design** die Höhe Ihrer Webseite auf **auto** stellen, paßt sich diese automatisch dem Inhalt an. Bei einem Modul funktioniert dies nicht, da ein Modul eine zweite Internetseite ist, die mit dem Sitedummy-Rahmenlayout aufgerufen wird. Deshalb können/müssen Sie die Höhe des iFrame für jedes Modul einzeln anpassen.

■ Einstellungen

Klicken Sie in Ihrem Navigationsmenü auf den Link eines Moduls. Am oberen Rand der Modulseite erscheint eine Einstellungsleiste für die **iFramehöhe**. Sie können zwischen der Bildschirmhöhe und einem Pixelwert wählen. Mit der Einstellung **Bildschirmhöhe** nimmt der Sitedummy-Rahmen die gesamte, zur Verfügung stehende, Höhe des Browserfensters ein. Ihr Modul wird dann in einem scrollbaren Bereich angezeigt. Mit der Einstellung **Wert** können Sie dem iFrame eine feste Höhe in Pixeln geben. Ist das iFrame durch den eingestellten Wert kleiner als die aufgerufene Seite, erscheint ein Scrollbalken.

Automatische iFrame-Höhe

Wenn Sie möchten, daß sich das iFrame automatisch der Höhe des Inhalts der aufgerufenen Modulseite anpasst, dann ist auch dies möglich. Dafür müssen Sie Ihr Modul nur durch eine JavaScript-Funktion erweitern. Fügen Sie einfach folgendes Script in den <head>-Bereich der Dateien Ihres Moduls ein:

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
<!--
function iFrameResize() {
    if (parent.frames.length != 0) {
        parent.document.getElementById('moduleframe').style.height =
            document.body.scrollHeight + 20 + "px";
    }
}
window.onload = iFrameResize();
//-->
</script>
```

Das Script funktioniert nur mit Seiten, die von derselben Domain stammen wie der Sitedummy. Das Modul, welches das Script beinhaltet, muß sich also in Ihrem Modulordner befinden. Bei externen Seiten, z.B. einem Gästebuch, welches ein Dienstleistungsanbieter kostenlos zur Verfügung stellt, verhindern die JavaScript-Sicherheitseinstellungen des Browsers die Ausführung des Scriptes.

Stylesheets

Wenn Sie eine fremde, nicht von uns bereitgestellte, Anwendung verwenden möchten, können Sie zur Designanpassung folgendes Stylesheet in den <head>-Bereich Ihrer Dateien einfügen:

```
<link href="http://www.Ihre_Domain.tld/style/css/modstyle.css"
rel="stylesheet" type="text/css" />
```

Ihre Anwendung sollte in XHTML geschrieben sein. Der Pfad zur Stylesheetdatei muß komplett, also inklusive Domain, angegeben werden. Ein relativer Pfad (../..) ist nicht möglich! Das Stylesheet stellt alle, im Administrationsbereich **Design** gemachten, Einstellungen zur Verfügung. Spezielle Styles Ihrer Anwendung, wie z.B. Größenangaben, müssen beibehalten werden. Sie sollten die Zeile deshalb **nach** den vorhandenen Stylesheet-Dateien Ihres Moduls einfügen. Auf diese Weise wird das Sitedummy-Design in Ihrem Modul ergänzt.

Abhängig vom Doctype (Typ des Dokuments) Ihrer Anwendung, entsteht im Internet Explorer ab Version 6 am unteren Ende des iFrame-Fensters ein **horizontaler Scrollbalken**. Diesen Scrollbalken können Sie mit folgendem Stylesheet unterdrücken:

```
<style type="text/css">
<!--[if gte IE 6]>
    html { overflow-x: hidden; }
    body { width: 97%; }
<![endif]-->
</style>
```

Diese Stylesheet-Definition haben wir vom allgemeinen Modul-Stylesheet getrennt, damit der Scrollbalken nur auf Wunsch ein- bzw. ausgeschaltet werden kann.

Das Modul mit JavaScript ins iFrame zwingen

Die iFrame-Technik hat auch einen Nachteil. Ihre Anwendung kann ohne das Rahmenlayout des Sitedummys geöffnet werden. Dies passiert wenn z.B. ein Besucher über die Suchmaschine direkt auf eine Seite Ihrer Anwendung gelangt. Dieses Problem läßt sich mit JavaScript folgendermaßen beheben: Laden Sie als erstes folgende Datei herunter: <http://www.sitedummy.de/datei-id-1.phtml>. Entpacken Sie die Datei und übertragen Sie sie in Ihr Modulverzeichnis. Dieses Script integrieren Sie dann anhand folgender Zeile in den <head>-Bereich der Dateien Ihrer Anwendung:

```
<script src="framing.js" language="JavaScript" type="text/javascript"> </script>
```

Direkt danach fügen Sie folgendes Script ein:

```
<script language="JavaScript" type="text/javascript">
<!--
var seturl = GetCookie("url");
if(seturl != null) {
if(self.location != unescape(seturl)) {
self.location = unescape(seturl);
}
}
if (parent.frames.length == 0) {
var expdate = new Date ();
expdate.setTime(expdate.getTime() + (3 * 1000));
SetCookie("url", self.location, expdate);
top.location = "?????";
}
}
//-->
</script>
```

Ersetzen Sie die Fragezeichen nach **top.location** mit dem Link, welcher Ihr Modul aufrufen soll, z.B. http://www.Ihre_Domain.de/modul-beispiel.phtml. Wichtig ist, daß Sie den gesamten Pfad, inklusive **http://** eintragen. Durch die Scripte wird automatisch für jede Ihrer Modulseiten das Sitedummy-Rahmenlayout nachgeladen. Nach dem Reload wird nicht die Startseite Ihres Moduls aufgerufen, sondern die ursprüngliche, vom Besucher aufgerufene Modulseite bleibt erhalten.



SiteDUMMY

www.sitedummy.de

[www.](http://www.design-by.com)  design-by.com

Designstudio Leopold und Zinke
Grosse Gasse 6a
56642 Kruft

Fon 0 26 52 - 93 53 00 · Fax 0 26 52 - 93 63 01
eMail info@leopold-zinke.de