

Projekthandbuch

Websiteerstellung für



(Strommer Gastronomiebetriebs KEG)

Klosterneuburg, Februar 2006

Ersteller: Andreas Harasztosi

1. Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis	2
2. Eigenständigkeitserklärung	4
3. Vorwort	5
4. Beschreibung der Organisation	6
5. Projektwürdigkeitsanalyse.....	7
6. Projektauftrag	8
7. Zeitliche und sachliche Projektkontextanalyse	9
8. Soziale Projektabgrenzung	10
9. Projektumweltanalyse	11
10. Objektstrukturplan	12
12. Arbeitspaketspezifikationen	14
13. Meilensteinplan.....	16
14. Balkenplan	17
15. Geplanter Arbeitsaufwand	18
16. Funktionsdiagramm.....	19
17. Kommunikationsstruktur	21
18. Spielregeln	22
19. Pflichtenheft	23
19.1 Allgemeine Angaben über das Unternehmen	23
19.2 Organisation des Anwendungsbereiches	23
19.2.1 Aufbauorganisation.....	23
19.2.2 Ablauforganisation	24
19.3 Darstellung des Informationsflusses.....	24
19.4 Einordnung des geplanten Anwendungsbereiches:	24
19.5 Darstellung des Mengengerüsts:	24
19.6 Anforderungen an die geplante EDV-Anwendung	24
19.6.1 Ziele	25
19.6.1.1 Ablauf	25
19.6.1.2 Allgemeine Gestaltung	25
19.6.1.3 Zielgruppen	25
19.6.1.4 Layout und Navigation	26
19.6.1.5 Home.....	27
19.6.1.6 Getränke	27
19.6.1.7 Speisen	27
19.6.1.8 Events	27
19.6.1.9 Galerie	27
19.6.1.10 Lageplan	28
19.6.1.11 Crew	28
19.6.1.12 Kontakt	28
19.6.1.13 Gästebuch	28
19.6.1.14 Links.....	28
19.6.1.15 Impressum	28
19.6.2 Nicht-Ziele	28
19.6.3 IST – SOLL Analyse.....	29
19.6.4 Schwachstellenanalyse	30
19.7 Terminplan für die Realisierung	30
19.7.1 Phase A	30
19.7.2 Phase B	30
19.7.3 Phase C	30
19.7.4 Phase D	31
19.8 Liefer-, Zahlungs- und Vertragsbedingungen.....	31

Technische Dokumentation (Deckblatt)	32
1. HTML und Dreamweaver MX.....	33
1.1 Allgemeines.....	33
1.2 Erstellung der Frames.....	34
1.3 Erstellung der CSS (Cascading Style Sheets)	35
1.4 Home	37
1.5 Getränke bzw. Speisen	38
1.6 Events	39
1.6.1 Allgemeines über PHP	39
1.6.2 Eventkalender.....	39
1.7 Crew	42
1.7.1 Allgemeines zu Javascript	42
1.7.2 Die „Crew“ auf der Website „Finale“	42
1.8 Rundblick	44
1.9 Kontakt.....	47
1.10 Gästebuch	49
1.11 Links.....	50
1.12 Impressum	50
2 Adobe Photoshop 8CS	51
2.1 Allgemeines.....	51
2.2 Logo	52
2.3 Galerie.....	53
2.4 Lageplan	55
3. Quellennachweis.....	57
4. Danksagung und Schlusswort.....	58

2. Eigenständigkeitserklärung

Ich versichere hiermit, dass ich die vorliegende Projektarbeit mit dem Titel:

**„Websiteerstellung für Café/Bar Finale
(Strommer Gastronomiebetriebs KEG)“**

selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel (im Anhang unter „Quellenverzeichnis“) benutzt habe.

Diese Arbeit wurde noch keiner Kommission zur Prüfung vorgelegt.

Klosterneuburg, im Februar 2006

.....

Andreas Harasztosi

3. Vorwort

In diesem Script ist die Projektarbeit „Websiteerstellung für Café/Bar Finale (Strommer Gastronomiebetriebs KEG)“ dokumentiert. Dieses Projekthandbuch umfasst sowohl die klare Abgrenzung des Projektes (im Pflichtenheft), als auch die Analyse des Umfeldes und die technische Dokumentation, in der beschrieben ist, wie ich die einzelnen Schritte dieses Projektes praktisch realisiert habe.



Ich habe versucht, die gesamte Dokumentation so zu verfassen, dass auch Laien — speziell das Technische betreffend — meine Arbeitsschritte nachvollziehen können.

Andreas Harasztosi

4. Beschreibung der Organisation

- Das/die Café/Bar wurde vor ca. 10 Jahren von Christian und Andreas Kampleitner eröffnet.
- Im Februar 2005 hat Emanuel Strommer die Geschäftsführung übernommen.
- Die Geschäftsform ist eine KEG (Kommandit-Erwerbsgesellschaft).
- Es handelt sich um einen Gastronomiebetrieb mit 14 fix Angestellten bzw. Aushilfen und einem Geschäftsführer (= Besitzer).
- Abendcafé/-bar mit Musik und warmer Küche; Freitag und Samstag mit DJ
- Events finden 2 bis 3 mal pro Monat statt: Cocktailparties, „Saturday Night Fever“, Tischfußballturniere, Themen-Events; meist mit speziellen Angeboten, wie z.B.: Trink 2 zahle 1, Happy Hour: bestimmte Getränke innerhalb einer gewissen Zeit billiger, etc.
- Wir erstellen eine Website speziell für das „Finale“ aus Interesse am Entwerfen einer Site für einen Gastronomiebetrieb. Projektleiter und Projektauftraggeber kennen einander gut. Die derzeitige Website ist teilweise etwas unübersichtlich, sie soll übersichtlicher und einfacher gestaltet werden.
- Der Webmaster hat in die Site Elemente integriert, die für ein sehr junges Publikum kreiert wurden. Jedoch sollte auch älteres Publikum angesprochen werden. Deshalb entwerfen wir eine Website, die das gesamte, auch etwas konservativere, Publikum anspricht.

5. Projektwürdigkeitsanalyse

Merkmal	hoch	mittel	niedrig	Begründung
Neuartig		X		Eine Website ist bereits vorhanden, jedoch wünscht der PAG eine neue. Unser Projektteam entwickelt zum ersten Mal eine Website.
Komplex		X		Unser P-Team kann sich von der bereits bestehenden Site inspirieren lassen. Texte und Bilder liefert der PAG, wir treffen die Auswahl und bearbeiten die gelieferten Materialien.
Zieldeterminiert	X			Geplanter Projektendtermin ist 17.01.2006; Zwischentermine müssen unbedingt eingehalten werden!
Strategisch bedeutsam		X		Geschäftsführer erhofft sich höhere Besucherzahlen im Lokal und einen höheren Bekanntheitsgrad.
riskant		X		Risiko ist innerhalb des Projektteams der Zeitmangel und der unvorhersehbare Ausfall eines Projektmitglieds.

Die Aufgabe wird als Projekt durchgeführt.

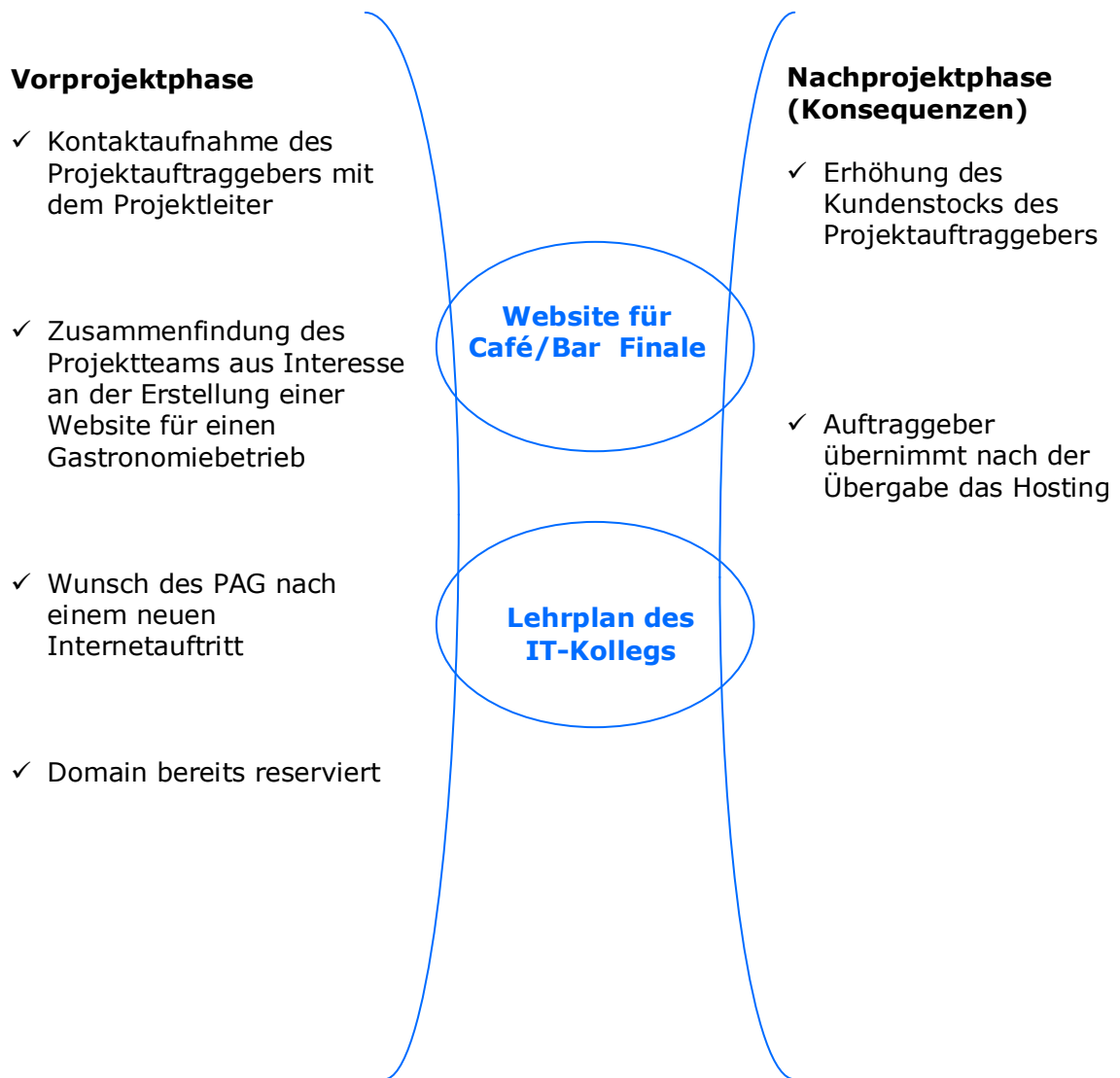
6. Projektauftrag

Projektname: Finale - Website für Strommer Gastronomiebetriebs KEG	
Projektauftraggeber: Emanuel Strommer	Projektleiter: Andreas Harasztosi
Startereignis: Start Workshop	Starttermin: 27.09.2005
Endereignis: Übergabe der Website	Endtermin: 02.03.2006
Hauptziele: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Erstellung einer Website mit IBM- und Mac-Kompatibilität ➤ eigene Logoerstellung für die Website, basierend auf dem Logo über der Eingangstür des Lokales 	
Nicht-Ziele: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verwendung des Logos für Corporate Identity (d.h. kein Briefpapier) ➤ Veröffentlichung der Website ➤ Betreuung der Site nach Fertigstellung ➤ Erstellung von Bild und Textmaterial 	
Zusatzziele: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Erhöhung der Besucherzahlen der Website * ➤ Erhöhung der Besucherzahlen im Lokal ** ➤ Erhöhung des Bekanntheitsgrades ** <p>*) messbar anhand des Besuchercounters auf der Website **) eventuell durch Umsatzerhöhung darauf schließbar</p>	
Hauptaufgaben: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Konzept erstellen ➤ Erstellen einer Website mit Dreamweaver ➤ Erstellen des Logos ➤ Integration: <ul style="list-style-type: none"> • einer Fotogalerie • eines Gästebuchs • eines Eventkalenders • eines Lageplans • einer Speise- und Getränkekarte ➤ Testen der Site mit verschiedenen Browsern 	
Budget: ----- unentgeltlich -----	
Besonderheiten: keine	
Projektteammitglieder: <ul style="list-style-type: none"> • Andreas Harasztosi • Adam Radwanski ¹ • Evelyn Respondek ² 	Projektbetreuerin: <ul style="list-style-type: none"> • Prof. Mag. Astrid Brunner
Datum:	
Unterschrift: Projektauftraggeber Projektleiter

¹ Teammitglied ist am 25. Oktober 2005 ausgeschieden.

² Teammitglied ist am 13. Februar 2006 ausgeschieden.

7. Zeitliche und sachliche Projektkontextanalyse



8. Soziale Projektabgrenzung

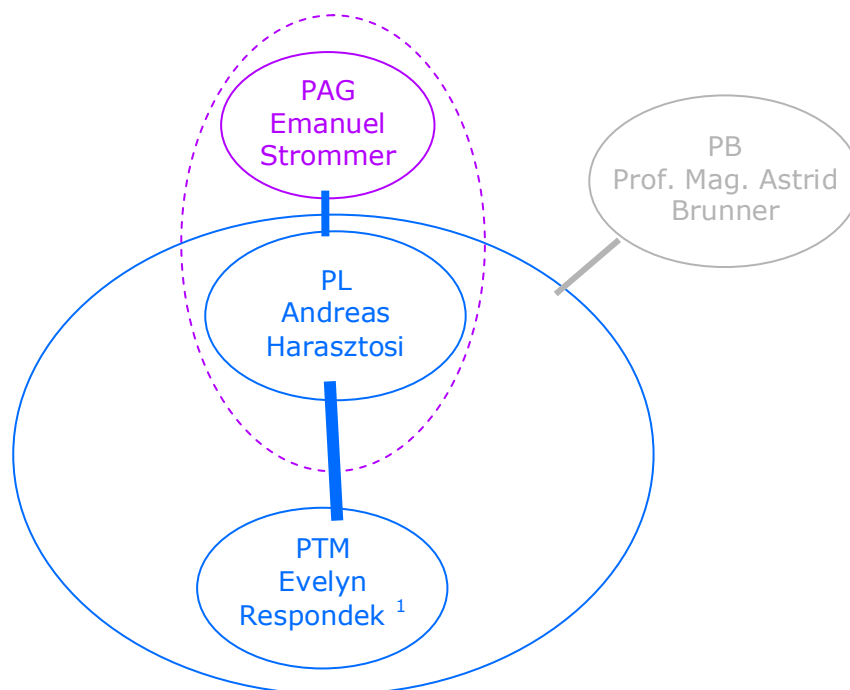
Projektauftraggeber: Emanuel Strommer

Projektleiter: Andreas Harasztosi

Projektteammitglied: Evelyn Respondek

Projektbetreuerin: Prof. Mag. Astrid Brunner

Projektorganigramm



Legende:

PAG = Projektauftraggeber

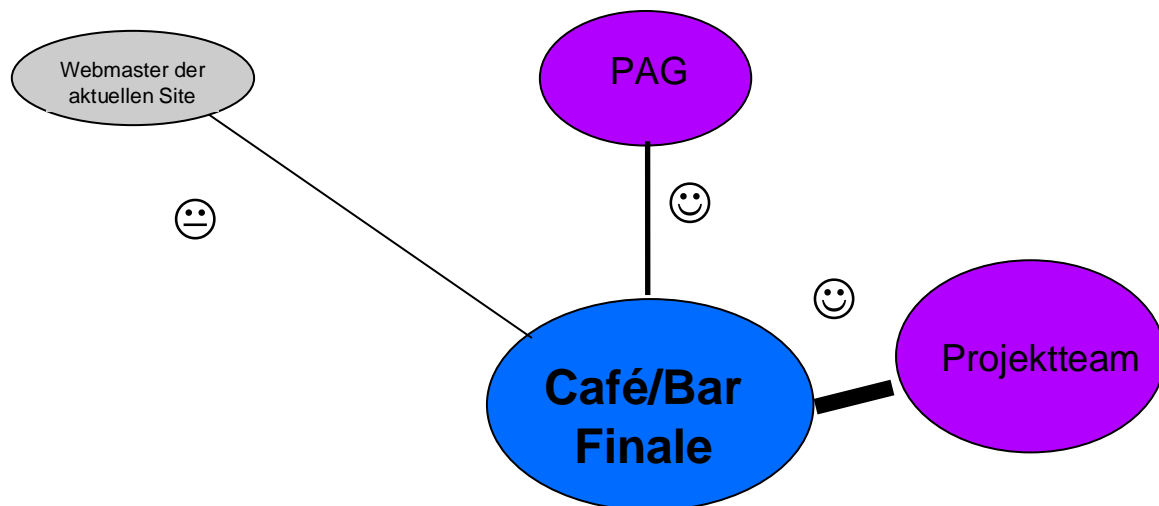
PL = Projektleiter

PTM = Projektteammitglied

PB = Projektbetreuer

1) Teammitglied ist am 13.02.2006 ausgeschieden.

9. Projektumweltanalyse



Entwicklung

Umwelt	Problem	Folge	Maßnahmen
Webmaster	➤ Ist von seiner bisherigen Website überzeugt	➤ Beeinflussung des Auftraggebers	➤ Genaue Information über das Projekt; ➤ Das Projektteam will Webmaster nicht verdrängen
PAG	➤ Beeinflussung durch den Webmaster	➤ Mangelndes Interesse	➤ Ständiges Austauschen von Informationen
Projektteam	➤ Ausfall eines Teammitgliedes	➤ Erhöhter Arbeitsaufwand für die übrigen Projektteammitglieder	➤ Reduktion der Website

10. Objektstrukturplan

Teilergebnis 1: Rohentwurf Website

Fixieren des einheitlichen Layouts
Integration des bearbeiteten Materials
Einbindung des Logos
Einbindung der Fotogalerie

Teilergebnis 2: Material

Auswahl des bereitgestellten Materials
Bearbeitung des Materials

Teilergebnis 3: Logo

Adaptieren des Logos

Teilergebnis 4: Gästebuch

Gästebuch integrieren

Teilergebnis 5: Endfassung

Website wurde mit dem Auftraggeber besprochen und korrigiert. Die Site wurde fertiggestellt und auf CD gebrannt.

Teilergebnis 6: Dokumentation

Projekthandbuch
Pflichtenheft
Dokumentation der Websiteerstellung
Gebundene Endfassung

11. Projektstrukturplan (PSP)

Website Café/Bar Finale					
1.0 Projektmanagement	2.0 Konzepterstellung	3.0 Materialbearbeitung	4.0 Websiteerstellung inkl. Logo	5.0 Projektdokumentation	6.0 Präsentation
1.1 Start M1	2.1 Ideen sammeln und bewerten M2	3.1 Material auswählen	4.1 Struktur der Site	5.1 Konzept erstellen	6.1 Planung inkl. Einladungen
1.2 Koordination		3.2 Fotos bearbeiten	4.2 Einheitliches Layout M3	5.2 Dokumentation erstellen	6.2 Durchführung M6
1.3 Controlling		3.3 Textauswahl und -bearbeitung	4.3 Materialien in die Website integrieren	5.3 Endfassung überarbeiten M5	
1.4 Abschluss M7		3.4 Grafiken erstellen und bearbeiten	4.4 Gästebuch integrieren	5.4 Dokumentation binden	
			4.5 Testen der Website in diversen Browsern		
			4.6 Website auf CD brennen M4		

12. Arbeitspaketspezifikationen

Es werden nur die Arbeitspakete detaillierter spezifiziert, die im PSP nicht klar genug definiert sind.

AP 4.3 Logo in Struktur

Inhalte

- das adaptierte Logo muss in die bereits vorab fixierte Webstruktur so eingebracht werden, dass es die nötige Aufmerksamkeit erhält, jedoch nicht vom Inhalt ablenkt.

Nicht-Inhalte

- Logo für die Weiterverwendung außerhalb der Website; nicht für Briefpapier, etc.

Ergebnisse

- Logo wird bestmöglich platziert und integriert

AP 4.4 Gästebuch integrieren

Inhalte

- Anpassen eines im Internet frei verfügbaren Gästebuchs

Nicht-Inhalte

- Betreuung des Gästebuchs

Ergebnisse

- ein Gästebuch, das Counterfunktionen enthält.

AP 4.6 Testen der Website mit diversen Browsern

Inhalte

- Diverse Browser auswählen und installieren
- Fertige Website mit den Browsern überprüfen
- Standardbrowser ist der Microsoft Internet Explorer

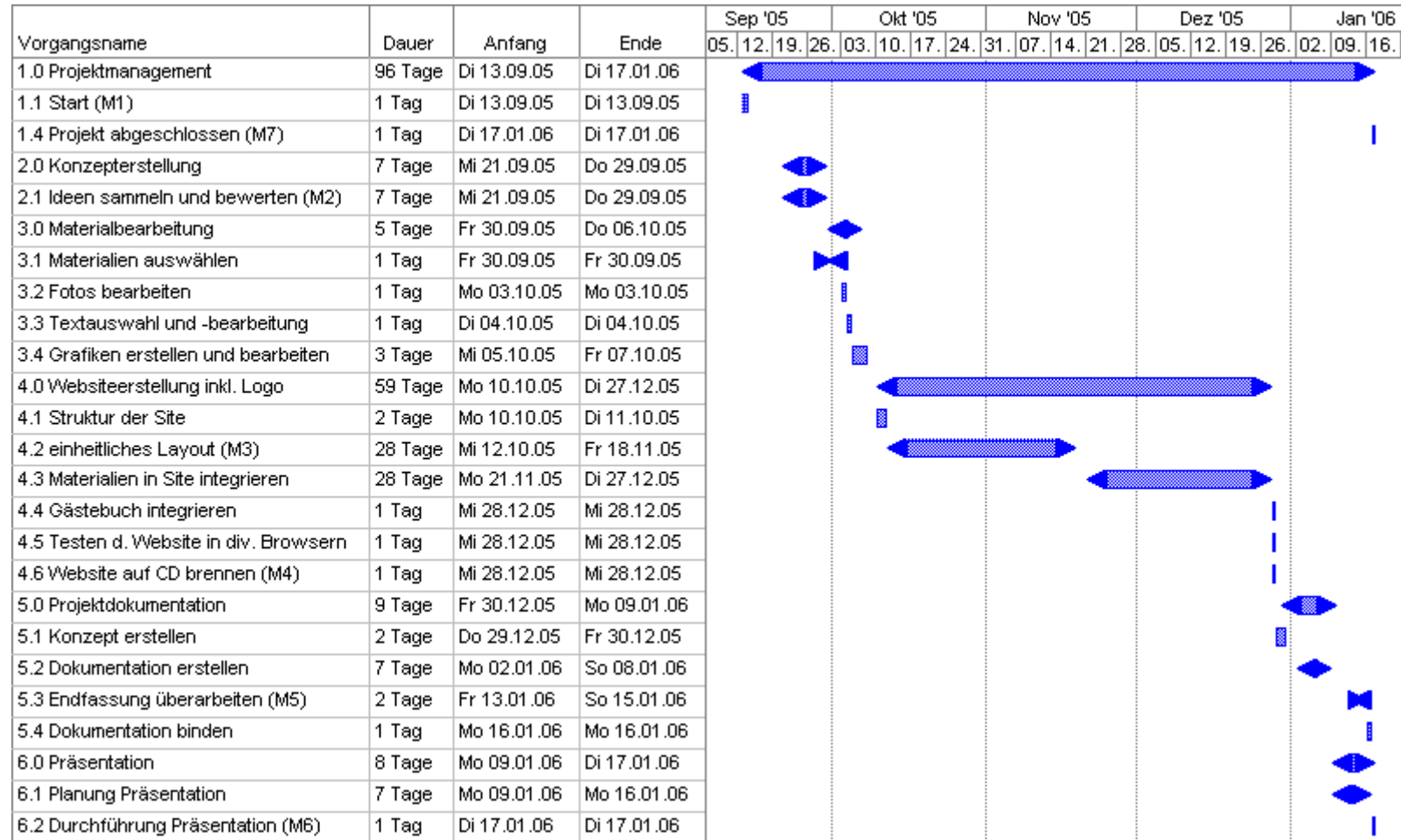
Ergebnisse

- MAC- und IBM-Kompatibilität

13. Meilensteinplan

Code	Meilenstein	Plan-Termine	Adaptierte Plan-Termine	Ist-Termine
1.1	M1 Projekt gestartet	14.09.2005		14.09.2005
4.1	M2 Ideen gesammelt und bewertet	08.11.2005		08.11.2005
4.2	M3 Einheitliches Layout	07.12.2005		07.12.2005
4.5	M4 Website auf CD gebrannt	08.12.2005	15.12.2005	15.12.2005
5.3	M5 Endfassung der Dokumentation überarbeitet	20.12.2005	21.02.2006	08.05.2006
6.2	M6 Durchführung der Präsentation	17.01.2006	09.03.2006	12.05.2006
1.4	M7 Projekt abgeschlossen	17.01.2006	09.03.2006	12.05.2006

14. Balkenplan



5. Geplanter Arbeitsaufwand

Code	Arbeitsschritte	Plan-Aufwand (in Stunden)	Adap- tierter Plan- Aufwand	Ist- Aufwand
1.1	Projektstart: Handbuch erstellen (M1)	12	14	16
2.1	Ideen sammeln und bewerten (M2)	6		5
3.1	Materialien auswählen	2		2
4.1	Konzepterstellung inklusive Struktur der Site	8		8
4.2	Einheitliches Layout (M3)	42		42
4.3	Materialien in die Website integrieren	100	130	130
4.4	Gästebuch integrieren	1		0,5
4.5	Testen der Site in diversen Browsern	1	2	2
5.0	Projektdokumentation	30	45	50
5.3	Endfassung der Projekt-dokumentation überarbeiten (M5)	10		15
6.1	Projektpräsentation vorbereiten	10	15	25
1.4	Projekt abgeschlossen (M7)	-----	-----	-----

16. Funktionsdiagramm

Funktionen	PAG	PL	PTM	PB
<i>Materialbearbeitung</i>		D	M	
Material auswählen	D	M	I	
Fotos bearbeiten		D	M	
Textauswahl und Bearbeitung		M	D	
Grafiken bearbeiten		D	M	
<i>Websiteerstellung inkl. Logo</i>		D	D	K
Struktur der Site	K	D	M	
einheitliches Layout inkl. Logoeinbindung		M	D	
Ideen sammeln und bewerten		D	D	
Gästebuch einbinden		D	M	
Materialien in die Website integrieren		M	D	
<i>Testen der Site in diversen Browsern</i>		D	- *	
<i>Projektdokumentation</i>		D	- *	
Konzept erstellen		D	- *	K
Dokumentation erstellen		D	- *	
Endfassung überarbeiten		D	- *	K
<i>Präsentation</i>		D	- *	
Planung inkl. Einladungen	I	D	- *	
Durchführung		D	- *	

Legende: D = Durchführen, M = Mitarbeiten, I = wird informiert, K = Kontrolle

*) Teammitglied ist am 13.02.2006 ausgeschieden.

Abkürzung	Erklärung	Funktion im Projekt
PAG	Emanuel Strommer	Projektauftraggeber
PL	Andreas Harasztosi	Projektleiter
PTM	Evelyn Respondek ¹	Projektteammitglied
PB	Prof. Mag. Astrid Brunner	Projektbetreuerin

¹ Teammitglied ist am 13.02.2006 ausgeschieden.

17. Kommunikationsstruktur (während der Projektdurchführung)

Bezeichnung	Inhalt	Teilnehmer	Häufigkeit/Dauer
Start-Workshop	Aufsetzen des Projektes	PL, alle PTM	1 x/3 Stunden
Projektauftraggeber-Meeting	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Zwischenberichte ➤ Unterstützung ➤ anstehende Entscheidungen 	PAG, PL	3 x/30 Minuten
Controlling-Sitzungen	Kontrolle und Steuerung	PL, alle PTM	Alle 3 Wochen/60 Minuten
Projektteam-Sitzungen	Koordination der Arbeiten im Projektteam	PL, alle PTM	Jede Woche, in der Unterricht stattfindet /20 Minuten
Projektabschluss-Sitzung	Evaluierung des Projekts, Festlegen von Verantwortlichkeiten nach dem Projekt	PL, alle PTM teilweise (für 1 Stunde) auch PAG	1x/3 Stunden

18. Spielregeln

- Für alle Projektteammitglieder besteht bei allen Projektteamsitzungen Anwesenheitspflicht.
- Gleichberechtigung innerhalb des Projektteams
- Gegenseitige Hilfestellung
- Über jedes Meeting wird ein Protokoll verfasst.
- Die maximale Dauer für Sitzungen beträgt 3 Stunden.
- Alle Beteiligten halten alle Termine pünktlich ein.
- Übernommene Arbeiten werden sorgfältig erledigt.
- Getroffene Vereinbarungen werden genau eingehalten.
- Wir kommunizieren höflich und freundlich.

19. Pflichtenheft

19.1 ALLGEMEINE ANGABEN ÜBER DAS UNTERNEHMEN

1995 wurde die Bar in bester Lage am Rathausplatz von Klosterneuburg eröffnet. Diese Kleinstadt befindet sich cirka 13 km nördlich von der Wiener Stadtgrenze entfernt. Im Februar 2005 übernahm Emanuel Strommer die Geschäftsleitung und beschäftigt 14 Mitarbeiter. Das Lokal hat eine sehr gemütliche und familiäre Atmosphäre. Außerdem ist es modern ausgestattet (z.B.: computergesteuertes Kassa-System) und bietet auch zahlreiche Freizeitaktivitäten, wie Tischfußball, Darts, Photoplay und einen kostenfreien Internetzugang.

Weiters wird sowohl kalte als auch warme Küche angeboten. Das Angebot ist reichhaltig und das Preis-/Leistungsverhältnis sehr gut.

Mehrmals im Monat finden Events statt, wie z.B. Cocktailparties, 70er/80er/90er Partys, Halloween-Party und zu Ehren des niederösterreichischen Landesschutzpatrons das jährliche allseits bekannte und beliebte Leopoldifest.

Die Bar öffnet täglich um 18 Uhr und am Wochenende sorgt ein DJ für Musik und gute Laune.

Es besteht bereits eine Website für das Lokal, die aber teilweise unübersichtlich ist, und deshalb wünscht sich der Projektauftraggeber eine Site, auf der sich auch ungeübte Internetnutzer schnell und leicht zurechtfinden.

19.2 ORGANISATION DES ANWENDUNGSBEREICHES

19.2.1 Aufbauorganisation

Als Inhaber und Geschäftsführer ist Emanuel Strommer für sämtliche Agenden verantwortlich. Seine einzige fix angestellte Servicekraft unterstützt ihn auch im organisatorischen Bereich. Weiters gibt es mehrere Aushilfskräfte im Service und freiberufliche DJs. Außerdem sorgt ein selbstständiger Webmaster für die Aktualität der derzeitigen Website und ist zusätzlich bei den Events auch als Fotograf engagiert. Auch nach der Übernahme der von uns gestalteten Website erfolgt das Hosting durch den Webmaster.

Die Website soll den Bekanntheitsgrad erhöhen und somit die Besucherzahlen steigern.

19.2.2 Ablauforganisation

In diesem Unternehmen ist der Geschäftsführer für alle Abläufe und Entscheidungen allein verantwortlich.

19.3 DARSTELLUNG DES INFORMATIONSFLUSSES

Der Projektleiter (Andreas Harasztosi) ist die Kontaktperson zwischen dem Projektauftraggeber und dem Projektteam. Andreas Harasztosi sucht regelmäßig das Lokal auf, um Informationen mit Herrn Strommer auszutauschen. Im Rahmen dieser Besprechungen werden auch die Materialien übergeben, welche anschließend beim Treffen des Projektteams ausgewählt werden. Die Meetings der Projektgruppe finden zweimal monatlich außerhalb des Schulbetriebs statt. Dabei werden das weitere Vorgehen besprochen und Arbeiten erledigt, die nur gemeinsam im Team erarbeitet werden können.

19.4 EINORDNUNG DES GEPLANTEN ANWENDUNGSBEREICHES:

Die Website soll nicht nur Stammgäste, sondern auch zukünftige Gäste über die Bar selbst und die Events informieren. Zusätzlich sollen die Kunden animiert werden, das Lokal zu besuchen, um somit den Umsatz zu steigern.

19.5 DARSTELLUNG DES MENGengerüstes:

Auf der aktuellen Website ist ein Besucherzähler eingebaut, der alle Zugriffe seit drei Jahren erfasst und die Zahl liegt derzeit bei ungefähr 42.000. Mit der neuen Site soll der Durchschnittswert von ca. 300 Zugriffen pro Woche übertroffen werden; es wird ebenfalls ein Counter von uns installiert.

Der Umfang der bereits bestehenden Website beträgt 13 Seiten. Da die Speichergröße der Website so gering wie möglich gehalten werden soll, wird sich der Umfang auf ca. 10 bis 11 Seiten beschränken.

19.6 ANFORDERUNGEN AN DIE GEPLANTE EDV-ANWENDUNG

Unsere Aufgabe bezüglich dieses Projekts ist eine Neuerstellung der bereits vorhandenen

Website für das „Finale“. Damit wird die Bar für neue Gäste werben, und Informationen werden ansprechend, aber auch einfach und übersichtlich zur Verfügung gestellt.

19.6.1 Ziele

19.6.1.1 Ablauf

- Das Hauptziel ist eine Neuerstellung der Website „Finale“, die sowohl für IBM-, als auch für MAC-Computer kompatibel ist.
- Während der Erstellung mit den bestmöglichen Mitteln und Wissen über das Erstellen von Websites werden die Meinungen des Projektauftraggebers eingeholt und eventuelle Änderungsvorschläge berücksichtigt (soweit dies im Rahmen des Pflichtenheftes möglich ist).
- Nach Abschluss des Projektes (17. Jänner 2006) wird von Herrn Emanuel Strommer festgelegt, **wann** er die Site online stellt. Das Hosting zur Aktualisierung der Website wird dann vom jetzigen Webmaster übernommen.

19.6.1.2 Allgemeine Gestaltung

- Die Website bekommt eine völlig neue visuelle Gestaltung, das heißt, das Corporate Design wird nicht übernommen. Somit weicht die Website vom Corporate Design ab.
- Da das Projektteam darauf achten wird, die Navigation möglichst einfach zu gestalten, sollte es auch für nicht sehr versierte Internetbenutzer sehr leicht sein, sich zurechtzufinden.
- Wir werden ein Augenmerk darauf legen, dass die Ladezeiten im Browser so gering wie möglich gehalten werden.
- Foto- und Textmaterial wird von uns bearbeitet und nach bestem Wissen und Gewissen in die Website integriert.
- Zusätzlich werden sinnvolle Metaangaben gewählt, damit diese Site von den Suchmaschinen besser und schneller gefunden werden kann.

19.6.1.3 Zielgruppen

- Die Website soll hauptsächlich jene Personen ansprechen, die gern abends in ein Café bzw. eine Bar gehen und sich in angenehmer Atmosphäre nach einem Arbeitstag und/oder am Wochenende erholen und unterhalten wollen.
- Auch „Partylöwen“ soll dieses Lokal durch die Website besser zugänglich gemacht werden, da es im „Finale“ mindestens zweimal pro Monat ein Event gibt.
- Natürlich darf man die Stammgäste nicht vergessen, für die zum Beispiel das Gästebuch (für Feedback und Gruß) und auch die Fotogalerie von Interesse wären.

19.6.1.4 Layout und Navigation

- Jede Seite erhält einen schwarzen Hintergrund (#000000).
- Die Schriftarten, -größen und -farben werden voraussichtlich wie folgt zugewiesen:

Überschriften	Arial	Hellviolett	#B200FF
Navigation		Blau	#006CFF
Text	Verdana	Hellgrau	#CCCCCC

- Das exakte Layout der Schrift wird erst beim Erstellen der Website definiert.
- Das Layout der Site soll auch mit den Farben des Logos harmonisieren.
- Wir bemühen uns um einen augenschonenden Kontrast.
- Die Website wird mit Hilfe von Frames erstellt. Die folgende Skizze zeigt den generellen Aufbau der Seite. Es steht noch nicht fest, ob die Frameabgrenzungen sichtbar bleiben.

Rundblick	Logo
Home Getränke Speisen Events Galerie Lageplan Crew Kontakt Gästebuch Links Impressum	
<p>Inhalt, der durch die oben ausgewählten Links angezeigt wird</p>	

- Man erreicht die Hauptseiten (Home, Getränke, Speisen, Events, Galerie, Lageplan, Crew, Kontakt, Gästebuch und Links) über die Buttons am oberen Rand.

- Es ist noch nicht sicher, ob die Reihenfolge der Buttons, wie in der Skizze oben dargestellt, belassen wird.
- Die Links werden vielleicht ihr Aussehen verändern, wenn man den Mauszeiger darüber bewegt und/oder wenn man sie anklickt.
- Um die Übersichtlichkeit auf der Website zu bewahren, werden wir, wenn nötig, weitere Hyperlinks einfügen.

19.6.1.5 Home

- Wenn die Internetadresse aufgerufen wird, gelangt der Besucher der Website auf diese Seite.
- Auf dieser Seite wird wahrscheinlich der Counter eingebaut werden. (Wie in Punkt 5 des Pflichtenheftes erwähnt.)

19.6.1.6 Getränke

- Auf dieser Seite werden alle Getränke mit ihren Preisen aufgelistet.

19.6.1.7 Speisen

- Hier werden alle Speisen (mit Erklärungen) und ihre Preise aufgelistet.
- Damit der Benutzer die Übersicht nicht verliert, wird die Hauptseite „Speisen“ in zwei Unterseiten („Kalte Speisen“, „Warme Speisen“) aufgeteilt.

19.6.1.8 Events

- Hier werden alle Flyer (vom Lokalbesitzer selbst erstellt), die das Event ankündigen, upgeloadet.
- Vielleicht werden sie auch mit der entsprechenden Unterseite der Galerie verlinkt.

19.6.1.9 Galerie

- In der Galerie wird der Benutzer alle Fotos der jeweiligen Events finden. Jedes Event hat eine eigene Unterseite, in der alle Bilder enthalten sind.
- Auf der Unterseite werden die Fotos in Thumbnails dargestellt, die beim Anklicken in ihrer Originalgröße erscheinen.
- Ob die „Thumbnail-Funktion“ mit Hilfe von PHP oder Javascript realisiert wird, ist noch nicht entschieden.

19.6.1.10 Lageplan

- Auf dieser Seite wird ein übersichtlicher Lageplan eingebaut.
- Ob auf dieser Seite ein kleiner Zusatzlink auf „www.map24.com“ erstellt wird, steht noch nicht fest.

19.6.1.11 Crew

- Hier wird das Personal, das im „Finale“ arbeitet, vorgestellt.
- Eventuell wird man hier auch eine kleine Entstehungsgeschichte über das Lokal lesen können.

19.6.1.12 Kontakt

- Auf dieser Seite sind die genaue Adresse und die Telefonnummer der Bar zu finden.

19.6.1.13 Gästebuch

- Mit einem Gästebuch ist einfach herauszufinden, ob die Gäste mit dem Lokal zufrieden sind. Ein weiterer Punkt ist, dass jeder diese Einträge lesen kann.
- Außerdem kann es den Webdesignern zeigen, ob das Design und der Inhalt der Website den Benutzer positiv anspricht.
- Zwecks Arbeitersparnis werden wir ein Gästebuch integrieren, bei dem alle Einträge sofort ersichtlich sind.

19.6.1.14 Links

- Hier wird eine Sammlung von verschiedenen Hyperlinks sein. Auf jeden Fall werden auf dieser Seite Hyperlinks zu den Websites der umliegenden Lokale zu finden sein.
- Möglicherweise wird diese Linksammlung in Untergruppen unterteilt.

19.6.1.15 Impressum

- Im Impressum werden das Projektteam mit dem Hinweis auf das Urheberrecht und der Betreuer der Website genannt.

19.6.2 Nicht-Ziele

- Ausfindigmachen der Zielgruppe
- Entwerfen eines Corporate Design

- Veröffentlichung der Website
- Betreuung der Site nach Fertigstellung
- Erstellung von Bild- und Textmaterial

19.6.3 IST – SOLL Analyse

	IST	SOLL
Über welche Medien betreibt die Bar Finale zurzeit Werbung?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Flyer für Events 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ neue Website ➤ übersichtlicher und benutzerfreundlicher als die aktuelle
Welche Informationen können über das Medium geliefert werden?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Logo ➤ Adresse ➤ Öffnungszeiten ➤ kleiner Lageplan ➤ Eventtermine 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ größerer Lageplan ➤ Fotogalerie ➤ Gästebuch ➤ Getränkekarte ➤ Speisekarte ➤ allgemeine Informationen
Was bezweckt die Werbung?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gäste über ein Event informieren ➤ Leute animieren in das Lokal zu gehen (auch wenn kein Event stattfindet) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vorstellung des Lokals ➤ Gäste anwerben ➤ Das Finale besser auffindbar zu machen ➤ Versuchen dem Gast eine heimelige, gemütliche und familiäre Atmosphäre zu vermitteln
Wie werden Informationen aktualisiert?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Flyer werden neu gedruckt 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Der zeitliche Aufwand und der Arbeitsaufwand zur Aktualisierung wird gesenkt ➤ Gäste erhalten immer die aktuellsten Informationen
Wünsche, Erwartungen?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mehr Gäste ➤ Umsatzsteigerung ➤ Das Lokal schneller, leichter und mehr publik machen 	

19.6.4 Schwachstellenanalyse

- Die Anzahl der vermittelbaren Informationen durch Flyer ist geringer.
- Das Finale kennen nur Ortskundige oder Personen, die daran vorbeigehen.
- Die Bar betritt eher jüngeres Publikum (die meisten sind unter 40 Jahre).

19.7 TERMINPLAN FÜR DIE REALISIERUNG

13.09.2005													17.01.2006				
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	1	2	3	
Phase A																	
		Phase B															
						Phase C											
														Phase D			

19.7.1 Phase A

- Zusammenfinden der Projektteammitglieder
- Ziele definieren
- Konzept für Projektauftrag formulieren
- Auftrag unterschreiben
- Logo bearbeiten

19.7.2 Phase B

- Beschaffung von Informationen
- Layout von Website entwerfen
- Feedback einholen
- Pflichtenheft erstellen
- Übergabe des Pflichtenheftes
- Bild- und Textmaterial beschaffen

19.7.3 Phase C

- Bild- und Textmaterial auswählen und bearbeiten
- Erstellen der Website
- Feedback einholen
- Homepage testen (wenn nötig, überarbeiten)

19.7.4 Phase D

- Fertigstellung der Projektdokumentation
- Projekt präsentieren
- Übergabe der Projektdokumentation und der Website (auf CD).
- Projekt dokumentieren

19.8 LIEFER-, ZAHLUNGS- UND VERTRAGSBEDINGUNGEN

Endtermin	Am 17.01.2006 ist die Projektpräsentation sowie die Übergabe der Projektdokumentaion und der Website (auf CD) angesetzt.
Wartung	Nach der Übergabe sorgt Herr Strommer selbst für das Hosting.
Haftung	Das Projektteam übernimmt nach dem Endtermin keinerlei Haftung für die Website in jeglicher Art.
Zahlungsbedingungen	Das Projekt wird unentgeltlich durchgeführt.

Technische Dokumentation

zur

Websiteerstellung

für



(Strommer Gastronomiebetriebs KEG)

1. HTML und Dreamweaver MX

1.1 ALLGEMEINES

Es gibt grundsätzlich zwei Arten eine Website zu erstellen. Die erste Möglichkeit ist, den HTML-Code (HTML steht für „Hyper-Text-Markup-Language“; sinngemäß auf Deutsch übersetzt ist das eine Sprache, die die Seite(n) beschreibt — also keine Programmiersprache im eigentlichen Sinne) direkt in einen Texteditor zu schreiben. Dies hat aber den großen Nachteil, dass man mit HTML sehr vertraut sein muss und außerdem ist diese Art der Code-Eingabe sehr arbeits- und zeitaufwendig.

Deswegen benutzt man so genannte HTML-Editoren, die automatisch die HTML-Befehle im Hintergrund mitschreiben, während (wie in einem Grafikprogramm) die Website bequem auf einer grafischen Oberfläche erstellt werden kann.

Heutzutage gibt es mehrere solcher HTML-Editoren — wie z.B. Microsoft Frontpage und Macromedia Dreamweaver. Da Microsoft Frontpage (erfahrungsgemäß) den Nachteil hat, dass im Hintergrund jede Menge an „unnötigem“ Code mitgeschrieben wird, habe ich mich für Dreamweaver MX von Macromedia entschieden. Bei dieser Software kann man zum Beispiel bequem zwischen Code-Ansicht und „grafischer Ansicht“ hin und her wechseln und außerdem beherrscht Dreamweaver noch ein paar andere Dinge, die man mit Microsoft Frontpage nicht bewerkstelligen kann. Es würde jedoch den Rahmen dieser Dokumentation sprengen, genauer darauf einzugehen.

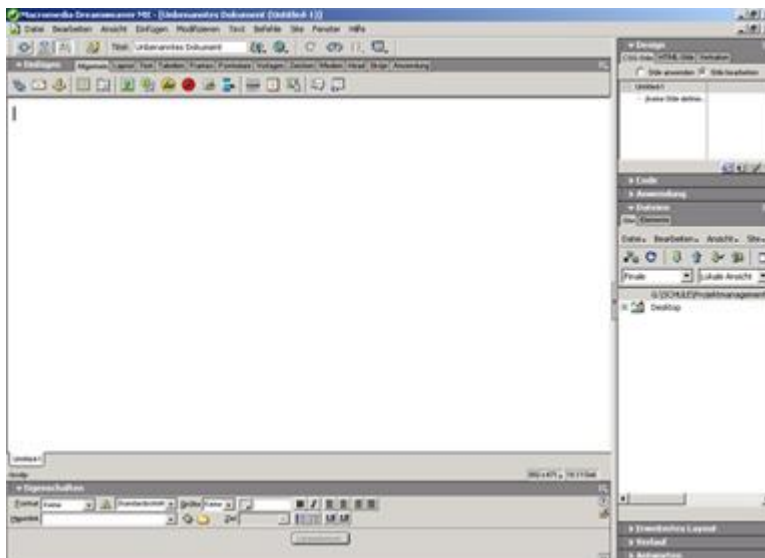


Abb. 1:
Die Arbeitsoberfläche von
Dreamweaver MX von
Macromedia

1.2 ERSTELLUNG DER FRAMES

Grundsätzlich gibt es zwei Arten, eine Website zu gliedern. Einerseits kann man Tabellen verwenden, um das grobe Layout der Seite(n) zu erstellen. Andererseits verwendet man so genannte „Frames“ (englisch: Rahmen), um dies zu realisieren. Nachdem es dem Projektteam einfacher schien, die Website unter Zuhilfenahme von Frames aufzubauen und (während des Projektes) besser verwalten zu können, wurde die Site darauf aufgebaut. Ein weiterer Vorteil von Frames ist, dass sich verschiedene Webanwendungen gleichzeitig in einem Browserfenster darstellen lassen. Außerdem muss nur der „Inhalt“ des Hauptframes neu geladen werden; Navigation und Logo müssen nicht mehr geladen werden.

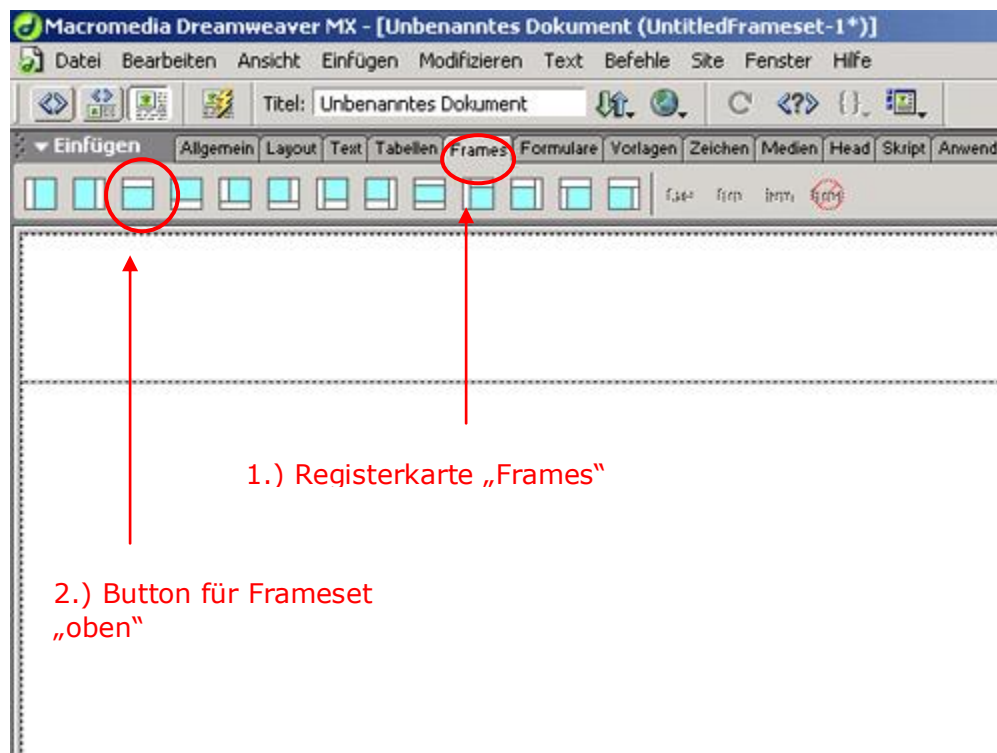


Abb. 2: „Frameset 1“

Zuerst klickt man auf die Registerkarte „Frames“ (wie in Abb. 2 „Frameset 1“ beschrieben). Hier klickt man auf den Button für Frameset „oben“. Danach stellt man den Cursor in den oberen Frame und wählt den Button Frameset für „oben und rechts“ aus. Zuletzt verändert man die Rahmen so, dass das Endergebnis wie auf der nächsten Seite aussieht (Abb. 3).

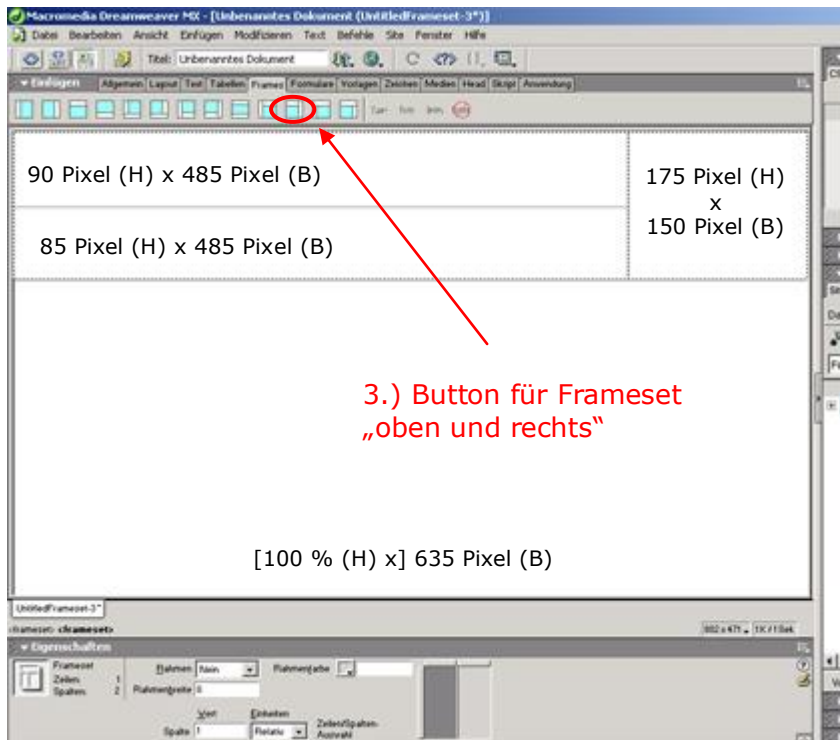


Abb. 3: „Frameset 2“

1.3 ERSTELLUNG DER CSS (CASCADING STYLE SHEETS)

CSS sind (meist) externe (Text-) Dateien mit der Endung „.css“ (z.B.: „format.css“), in denen, ähnlich wie im HTML-Code, geschrieben steht, wie jede einzelne Überschrift, Tabelle, etc. — sprich die Formatierung der Seite — auszusehen hat. Diese externe Datei wird dann mit all jenen Seiten verknüpft, die das selbe Layout aufweisen sollen.

Macromedia Dreamweaver bietet folgende drei Möglichkeiten zur Definition von Stilen:

- Neudefinition eines HTML-Tags (Tag = Befehl)
- Erstellung einer „Klasse“
- „CSS-Selektor“

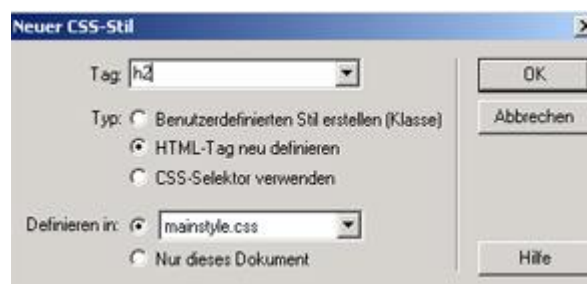


Abb. 4: Neuer CSS-Stil

Bei der Neudefinition eines HTML-Tags wird jedem einzelnen Tag — z.B. „h1“ (Überschrift 1) oder „p“ (Absatz) — ein neues Format zugeteilt (z.B.: Überschrift 1: Farbe = Rot und Schriftart = fett; oder Absatz: Textfarbe = Grau und Schriftart = kursiv) und somit hat man dann nach der Verknüpfung dieser CSS-Datei mit den entsprechenden Seiten alle Seiten einheitlich formatiert. Was macht man aber, wenn man z.B. auf einer (oder mehreren) Seite(n) nur einen bestimmten Absatz anders formatiert haben will? Dafür erstellt man eine „Klasse“. Sie ist meistens in der selben CSS-Datei definiert, wo auch alle anderen Formatierungsanweisungen abgespeichert sind. (Man erkennt eine Klasse daran, dass der Name dieser in Macromedia Dreamweaver mit dem Zeichen „.“ beginnt — z.B.: „.klasse1“.) Die Klasse muss dem Tag zugewiesen werden:

z.B. „<h3 class=„linkontop“>...</h3>“

Den CSS-Selektor verwendet man, wenn man die optischen Zustände der Links verändern will — d.h.: link (wenn die Seite zum ersten Mal geladen wird), hover (wenn man den Mauszeiger darüber bewegt), active (wenn man sich bereits am Ziel des Links befindet bzw. wenn man gerade darauf klickt) und visited (wenn das Ziel des Links bereits mindestens einmal besucht worden ist).

Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten in Dreamweaver CSS-Dateien zu erstellen. Die eine ist, mittels Keyboard die entsprechenden Anweisungen selbst einzugeben (siehe Abbildung 5 auf der nächsten Seite). „h2“ und „h3“ steht jeweils für „Überschrift 2“ und für „Überschrift 3“. Der Punkt vor „linkontop“ gibt an, dass es sich um eine Klasse handelt. Die Anweisungen beginnend mit „a:“ sind ein Hinweis auf die optischen Zustände der Links.

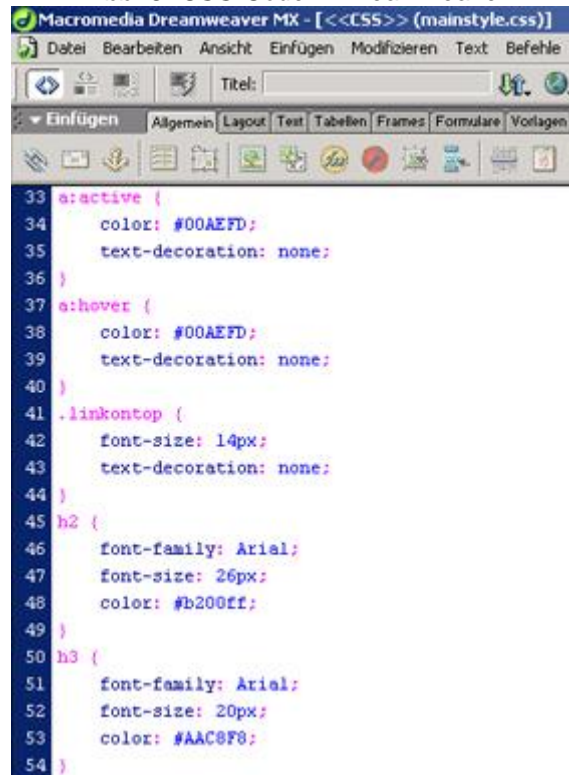
Die andere Möglichkeit ist, die Stile über das Menü zu definieren:

→ Text → CSS-Stile → Neue CSS-Stile ...

Danach bekommt man ein Fenster angezeigt, das aussieht wie in Abb. 4 auf der vorigen Seite. Hier wählt man aus, ob man einen HTML-Tag neu definieren will, ob man eine Klasse erstellen will, oder ob man den CSS-Selektor verwenden will. Nachdem man mit „OK“ bestätigt hat, gelangt man in eine Maske, in der man, ähnlich wie bei Microsoft Word, seine Formatierungen vornehmen kann. Wenn alles nach seinen Wünschen formatiert ist, braucht man nur noch die Style-Sheet-Datei mit den/der entsprechenden Seite(n) über den Menü-Befehl: „Text — CSS-Stile — Stylesheet anfügen“, zu verknüpfen und die Klassen zuzuordnen.

Im Projekt „Café/Bar Finale“ wurde jede „Unterseite“ mit der CSS-Datei „mainstyle.css“ verknüpft.

Abb. 5: CSS-Code in Dreamweaver



1.4 HOME

In die Mitte der „Home“-Seite wurde ein Foto aus der Galerie der bereits vorhandenen Website eingefügt. Ebenso ist mit dem Counter (Besucherzähler) verfahren worden, den das Projektteam gratis auf „www.andyhoppe.com“ eingerichtet hat. Zum Betrieb des Counters muss der folgende Code in den HTML-Quelltext der Seite eingefügt werden, auf der der Counter erscheinen soll:

```
<a href="http://www.andyhoppe.com/" target="_blank" title="Counter">  
</a>
```

Diesen Counter kann man mittels ID- und Passwort-Login — auf www.andyhoppe.com — an seine Bedürfnisse (wie Design und Startwert) anpassen.

Ein Screenshot der „Home“-Seite ist in der Abbildung Nr. 6 auf der nächsten Seite zu sehen.



Abb. 6: Die „Home“-Seite

1.5 GETRÄNKE BZW. SPEISEN

Das Original der Getränke- und Speisekarte wurde abgeschrieben und mittels Tabelle in die Website (zentriert) integriert. Dazu verwendet man in Dreamweaver unter der Registerkarte „Allgemein“ den Button „Tabelle einfügen“. Danach öffnet sich ein Fenster (siehe Abbildung Nr. 7), in dem man Anzahl der Zeilen, Anzahl der Spalten, Breite und Höhe sowohl in Pixel (absolut), als auch in Prozent (Größe relativ zur eingestellten Größe des Browserfensters) angeben kann. Die Tabelle der Getränkekarte besteht aus 21 Zeilen und 3 Spalten. Die Breite der Tabelle wurde mit 63% festgelegt. Ähnlich wurde die Speisekarte erstellt. Diese Tabelle besteht aus 8 Zeilen und 2 Spalten. Bei dieser Tabelle beträgt die Breite 94%. Zuletzt wurde den beiden Tabellen die Klasse „.tabelle1“ (siehe Punkt „1.3 Erstellung der CSS“ auf Seite 35) zugewiesen.



Abb. 7: Tabelle einfügen

1.6 EVENTS

Da der Eventkalender auf PHP basiert, müssen noch ein paar allgemeine Worte über diese (auch recht häufig verwendete) Scriptsprache gesagt werden.

1.6.1 Allgemeines über PHP

PHP ist im Gegensatz zu z.B. Javascript eine serverseitige Scriptsprache. Darunter versteht man, dass alle Aktivitäten, beispielsweise Suchkriterien bei einem Formular, zunächst auf dem Server durchgeführt werden (und nicht wie eben bei Javascript, wo diese Aktivitäten im Browser abgehandelt werden). Dieser schickt dann seine Antwort zurück an den Browser des Clients. Somit lassen sich auf relativ einfache Art und Weise Websites mit dynamischen Inhalten erstellen (wie im Falle dieses Projektes der Eventkalender).

1.6.2 Eventkalender

Wie unter Punkt 1.6.1 erwähnt, basiert der hier verwendete Eventkalender auf PHP. Der Vollständigkeit halber muss noch erwähnt werden, dass zusätzlich eine SQL-Datenbank zum Verwalten der Einträge des Kalenders integriert ist. Ich gehe in dieser Dokumentation nicht näher auf Datenbanken (und speziell auf SQL) ein, da dieser Event-Kalender keine diesbezüglichen Kenntnisse erfordert.

Der Eventkalender wurde von „www.ikemcg.com/scripts/pec/index“ heruntergeladen. (Die Windows-Benutzer benötigen die Datei „pec-x.y.tar“.) Danach entpackt¹ man den Ordner „phpEventCalendar“ zunächst in ein beliebiges Verzeichnis.

Damit dieser Eventkalender lokal funktioniert, wurde auf dem Laptop des Projektleiters „XAMPP“ installiert. XAMPP ist ein Programm, mit dem man verschiedene Serverarten simulieren kann — unter anderem auch den notwendigen Apache-Server, der dafür sorgt, dass PHP funktioniert, und den SQL-Server, mit dem man dem Computer, auf dem man arbeitet, einen Datenbank-Server „vortäuscht“. Jedoch würde es auch hier den Rahmen dieser Dokumentation sprengen, die Funktionsweise und die Installation von XAMPP zu beschreiben. Aus organisatorischen Gründen (und da es noch nicht feststeht, **wann** die Seite für die Verwendung online gestellt wird) wird nur für die Präsentation, hauptsächlich wegen des Kalenders, die gesamte Website online gestellt.

In der Regel kopiert man den Ordner „phpEventCalendar“ irgendwo auf seinen Server

¹ Entpacken: dekomprimieren einer Datei in die Originalgröße mit Hilfe eines Entpack-Programmes (z.B.: WinZip)

(wenn man eine Domain¹ hat) — in diesem Fall in den Ordner „htdocs“, der im Hauptverzeichnis von XAMPP zu finden ist, da für diese Website während der Erstellung keine Domain zur Verfügung stand. Weiters öffnet man die Datei „config.php“ (entweder mit einem Editor oder mit Dreamweaver — in der Quelltext-Ansicht) und führt die Änderungen — Einstellung der Sprache, Zeitformat: 12 oder 24 Stunden-Anzeige, etc. — durch. (Der Quelltext ist gut dokumentiert, sodass es nicht schwierig ist, die Änderungen zu bewerkstelligen.) Danach lädt man in einem Web-Browser die Datei „createtables.php“ (einfach indem man im Browser die Adresse „www.domainname.at/phpEventCalendar/createtables.php“ eingibt), die die Tabellen der Datenbank beim Laden dieser Datei erstellt. Wenn man alles richtig gemacht hat, bekommt man mit dieser Datei auch einen Link zum Kalender mit dem „Standard-User“-Namen „admin“ und –Passwort „password“.

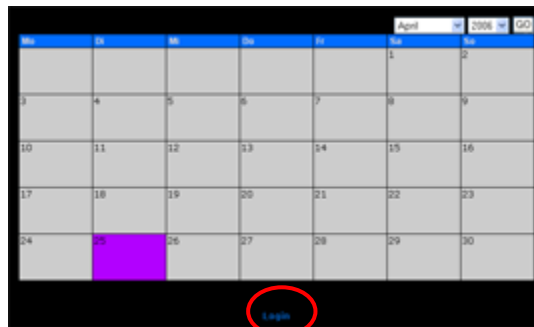


Abb. Nr. 8: Der Eventkalender mit angepassten Farben (im roten Kreis der „Login“-Link)

Es ist sehr empfehlenswert zuerst sein Passwort zu ändern, indem man sich zuerst einloggt — der Link dafür ist in Abbildung 8 im roten Kreis zu sehen. (Die Violett gefärbte Zelle ist der aktuelle Tag.) Klickt man auf den „Login“-Link, öffnet sich das in Abbildung 9 gezeigte Fenster.

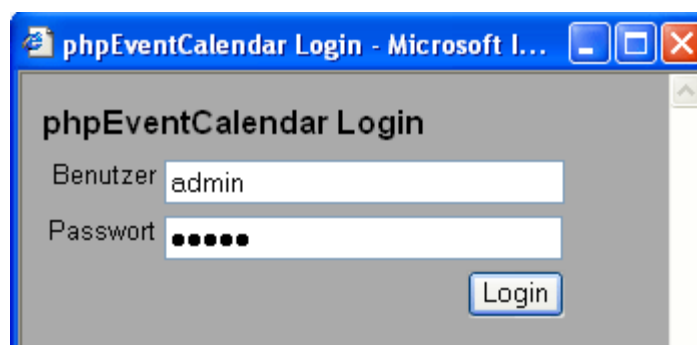


Abb. Nr. 9: Das „Login“-Fenster

¹ Domain: Name (bzw. Adresse) einer Website

Nach dem Klicken auf den Button „Login“ gelangt man auf eine Seite des Kalenders, auf der man als Benutzer nur sein Passwort ändern kann (siehe Abbildung 11: unten, Mitte „Passwort ändern“) oder, wenn man auf einen Kalendertag klickt, auch Ereignisse eintragen kann, wie auf Abbildung 11 zu sehen ist. Hat man jedoch Administratorrechte, kann man auch Kalenderbenutzer hinzufügen/löschen oder ändern. (siehe Abbildung 10)

Abb. Nr. 10: Erstellen eines Benutzers

Hinweis: Wenn man weder Administrator noch Benutzer ist, kann man keine Ereignisse eintragen.

Abb. Nr. 11: Eintragen eines Ereignisses

Wenn man nun nur Besucher dieser Website ist und sich ansehen möchte, welche Events, wann stattfinden, klickt man auf den Titel des Ereignisses (wie auf der nächsten Seite in Abbildung 12 gezeigt). Es öffnet sich ein Fenster, in dem man genauere Informationen über das Ereignis erhält.

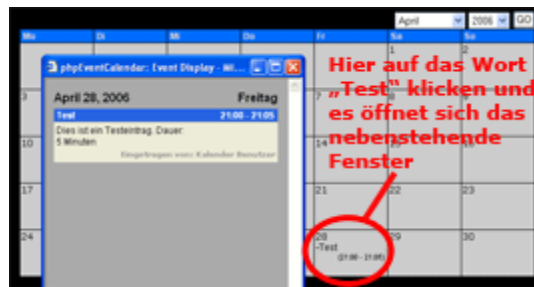


Abb. Nr. 12: Ereignis ansehen

1.7 CREW

Da das Projektteam sowohl die Pop-Up-Fenster für die „Crew“, als auch den Rundblick mit Hilfe von Javascript realisiert hat, möchte ich ein paar allgemeine Worte dazu sagen.

1.7.1 Allgemeines zu Javascript

Javascript ist eine Programmiersprache, die sehr häufig bei der Erstellung von Websites verwendet wird. Grundsätzlich besteht eine in Javascript geschriebene Anwendung meist aus zwei Teilen: den Funktionen, die im „Head“ definiert sind, sowie einem so genannten „Event Handler“, der die Funktion aufruft (z.B.: onload="Funktionsname()").

1.7.2 Die „Crew“ auf der Website „Finale“

Wenn man auf die Miniaturbilder (die als Link definiert sind) klickt, öffnet sich in der Mitte ein Pop-Up-Fenster, in dem man ein Foto der jeweiligen Person und ein paar Kommentare sieht. Diese Pop-Ups wurden auch mit Javascript realisiert.

Die Miniaturbilder wurden mit Hilfe von einer Tabelle positioniert. Der nun folgende Text ist die Syntax zur Javascript-Funktion für die Pop-Up-Fenster. Diese Funktion ist (wie unter 1.6.1 beschrieben) im „Head“ definiert. Der Funktionsname lautet „shckbp“ (siehe Syntax; 4. Zeile)

Syntax:

```
<script><!-- © Christian Köchy --><!-- http://www.shck.de -->
<!-- mail@shck.de -->
function shckbp(shckp,shckti,shckte)
{ var undefined;
  if (shckte==undefined)
    {shckte="";}
```

```
if (shckti==undefined)
{shckti='www.shck.de';}
shcknw = window.open("", "", 'resizable=1');
with (shcknw)
{document.open();
  document.write('<!--\n\t© Christian
Köchy\n\thttp://www.shck.de\n\tmail@shck.de\n-->\n\n');
  document.write('<title>'+shckti+'</title>');
  document.write('<meta http-equiv=\"imagetoolbar\" content=\"no\">');
  document.write('<body leftmargin=\"0\" topmargin=\"0\"
marginwidth=\"0\" marginheight=\"0\" scroll=\"no\"
onload=\"opener.shckrez(document.images[0].width,document.images[0].height)
\">');
  document.write('<a href=\"javascript:self.close()\">');
  document.write('<img src=\"'+shckp+'\" border=\"0\"
alt=\"'+shckte+'\">');
  document.close();}
}
function shckrez(x,y)
{if (navigator.appName == 'Microsoft Internet Explorer')
{shcknw.resizeTo(x+10,y+29);}
else
{if(navigator.appVersion.substring(0,1) < "5")
  {shcknw.resizeTo(x,y);}
  else
    {shcknw.resizeTo(x+8,y+28);}
}
shckx=(screen.availWidth/2)-(x/2);
shcky=(screen.availHeight/2)-(y/2);
shcknw.moveTo(shckx,shcky);
}
</script>
```

Die Funktion wird in diesem Fall in einem „Anker“-Tag, d.h. in einem Hyperlink, aufgerufen.

Syntax (Beispiel):

```
<a href="javascript:shckbp('./images/crew/glubschi_gr.jpg','Emanuel Strommer  
- Geschäftsführer')">  
  
</a>
```

In den ersten zwei eckigen Klammern wird die Funktion (mit Hilfe eines Links) aufgerufen:

`<... "javascript:shckbp(...)">` ruft die Funktion auf;

`<... ('./images/crew/glubschi_gr.jpg' ...>` gibt den Pfad und den Dateinamen des Bildes an, das im Pop-Up-Fenster erscheinen soll und `<... , 'Emanuel Strommer - Geschäftsführer')">` gibt den Titel des Pop-Up-Fensters an;

Zwischen den spitzen Klammern ist der Pfad und Dateiname, sowie die Breite und die Höhe des Miniaturbildes angegeben. `border="0"` bedeutet, dass das kleine Bild keinen sichtbaren Rahmen hat.

`""` schließt den „Anker“-Tag.

1.8 RUNDBLICK

Nachdem der Projektleiter im „Finale“ ein paar Fotos gemacht hatte, wurden 13 ausgewählt und diese zunächst in Adobe Photoshop (hinsichtlich Kontrast, Entfernen eventueller Farbstiche, etc.) bearbeitet. Diese 13 Bilder wurden zuerst auf eine Größe von jeweils 120 Pixel x 90 Pixel (B x H) verkleinert. Im zweiten Schritt wurde ein passendes Script von „J.a.d.I – JavaScripte.aus.dem.Internet“ herunter geladen und laut Instruktionen (hier im Quellcode selbst) modifiziert.

Da das Javascript (namens „Carousel“) nur funktioniert, wenn die Fotos im selben Ordner liegen wie die Seite, in der das Script installiert ist, sind die Bilder *nicht* im Unterordner „other_img“ zu finden, sondern im Unterordner „frame_pages“, in dem auch die Datei „rundblick.htm“ abgespeichert ist.

Damit der Rundblick genau zentriert über dem Navigationsframe liegt, wurde das „Karussell“ mit Hilfe einer Ebene positioniert. Diese fügt man so ein: Menü „Einfügen“ → „Ebene“; danach muss man die Position und die Größe im Quellcode anpassen.

Hier ist die Syntax des Rundblickes — in der die wichtigsten „Parameter“ (auf Englisch) erklärt werden. Die von mir angepassten Parameter sind fett gedruckt.

Syntax (Carousel):

```

<!--Die Body Onloadanweisung nicht vergessen-->
<body onload="Carousel()">
<div align="center">
  <div id="Layer1" style="position:absolute; width:200px; height:115px; z-
index:1; top: 5; left: 125;">
    <script type="text/javascript">
<!--
/*****
* Carousel Slideshow script- © Ger Versluis 2003
* Permission granted to DynamicDrive.com to feature script
* This notice must stay intact for legal use
* Visit http://www.dynamicdrive.com/ for full source code
*****/

/*****
Create a div with transparent place holder in your html
<div id="Carousel" style="position:relative">
  
</div>
placeholder width:
  4 sided: 1.42 * carousel image width + 3
  6 sided: 2 * carousel image width +4
  8 sided: 2.62 * carousel image width + 5
  12 sided: 3.87 * carousel image width + 7
placeholder height:
  carousel image height+2

Insert onload in body tag
  <body onload="Carousel()">
*****/

// 7 variables to control behavior
var Car_Image_Width=120;
var Car_Image_Height=90;
var Car_Border=true;           // true or false
var Car_Border_Color="#000000";
var Car_Speed=4;
var Car_Direction=true;        // true or false

```

```
[...]

</script>

  <div id="Carousel" style="position:relative"> 
  </div>
</div>

<div align="left"></div>

<table align="center" width="190" border="0" >
  <tr><td valign="center">&nbsp;</td></tr>
</table></div>

</body>

***Ende der Syntax (Carousel)***
```



Abb. Nr. 13: Rundblick, Navigation und Logo

1.9 KONTAKT

Das Kontaktformular bietet die Möglichkeit unter Angaben einiger Daten dem Webmaster direkt eine Nachricht zukommen zu lassen. Unter Zuhilfenahme zweier Javascript Funktionen wird vor dem Abschicken nochmals „nachgefragt“, ob alle Eingaben korrekt sind bzw. ob man das Formular wirklich leeren will. Diese zwei Javascriptfunktionen — „formcheck()“ und „sicher()“ — werden im Form-Tag (der Tag, der ein HTML-Formular beschreibt) aufgerufen:

Syntax:

```
<form action="mailto:info@cafebarfinale.at" method="post" enctype="text/plain"
name="kontakt"
id="Bestellung" onSubmit="return formcheck()" onReset="return
sicher()">
...
...
<p align="center">
    <input name="Abschicken" type="submit" id="Abschicken"
value="Abschicken">
    <input name="Zurücksetzen" type="reset"
value="Zurücksetzen">
    <br>
</p>
</form>
```

Die beiden fett gedruckten Anweisungen im oberen Teil — „onSubmit“, für das Abschicken des Formulars, ruft die Javascript-Funktion „formcheck()“ auf; „onReset“, für das Leeren des Formulars, ruft die Javascript-Funktion „sicher()“ auf — werden durch das Klicken auf den jeweiligen Button („Abschicken“ und „Zurücksetzen“) ausgeführt. Diese zwei Buttons werden mit dem Input-Tag — die fettgedruckten Anweisungen im unteren

Teil — eingefügt. Die Attribute „value“ geben an, welche Zeichenkette der Benutzer auf dem Button liest. („ü“ muss statt dem Umlaut-U beim value „Zurücksetzen“ eingesetzt werden, damit jeder Browser in jeder Sprache das Wort mit dem Umlaut richtig darstellt bzw. interpretieren kann.)

Syntax der Funktionen „formcheck()“ und „sicher()“:

```
<script type="text/javascript">
<!--
function formcheck(){
var nachname, vorname, email, frage;
nachname=document.kontakt.nachname.value;
email=document.kontakt.email.value;
vorname=document.kontakt.vorname.value;
frage=confirm("Nachname: " + nachname + ", E-Mail-Adresse: " + email + ",
Vorname: " + vorname + ". Ist alles korrekt?");
if(frage==true){
alert("Die Daten werden jetzt abgeschickt!"); }
else{ return frage; }
}

function sicher() {
var antwort;
antwort=confirm("Sind Sie sicher, dass Sie das Formular leeren wollen?");
if (antwort==true) {
alert("Das Formular wird gelöscht!")
}
else {
return antwort;
}
}
//-->
</script>
```


Abb.-Nr. 14: Das Kontaktformular

1.10 GÄSTEBUCH

Beim Gästebuch erschien es mir am einfachsten, ein bereits funktionsfähiges Gästebuch (in Flash programmiert) einzubinden. Dieses Gästebuch ist von „1a-Flashgästebücher“ und liegt auf einem „fremden“ Server. Die Art der Einbindung und der Verwaltung basiert auf dem selben Prinzip wie der in diesem Projekt verwendete Counter, indem man sich auf der „1a-Flashgästebücher“-Website (www.1a-flashgaestebuch.de) registriert, ein vorgefertigtes Gästebuch auswählt und es seinen Wünschen bezüglich Layout anpasst. Sobald man sich auf der „1a-Flashgästebücher“-Website erfolgreich registriert hat, bekommt man an die angegebene Emailadresse eine Bestätigungsmail, in der der Link angeführt ist, dem der Browser folgen muss, um das Gästebuch aufzurufen. (Vergleiche dazu Punkt „1.4 Home“ auf Seite 37.)

Abb.-Nr. 15: Das Gästebuch

Der nun folgende Link muss zum Betrieb des Gästebuchs in den HTML-Quelltext eingefügt werden:

```
<a href="http://www.1a-flashgaestebuch.de/cgi-bin/gb.pl?id=a33052"
target="mainFrame">G&auml;stebuch</a>
```

Das Gästebuch bietet folgende Funktionen an:

- Eintragen des Namens
- Eintragen der Emailadresse
- Eintragen der Domain
- Eintragen eines Kommentars
- Datum des Eintrags wird automatisch eingetragen

1.11 LINKS

Auf der Seite „Links“ wurden Hyperlinks, die auf verschiedene Seiten verweisen, eingefügt. Sie wurden in zwei Kategorien geteilt: „Lokale“ und „Sonstige“; das Ziel dieser Links öffnet sich immer in einem neuen Fenster.

1.12 IMPRESSUM

Auf der Seite „Impressum“ stehen alle Angaben über die „Firma“, die laut E-Commerce-Gesetz notwendig sind: Anbieter der Seite (Firmenname — ist der Name, der im Firmengrundbuch steht, Anschrift), Firmenbuchnummer, UID-Nr. (Umsatzsteuer-identifikations-Nummer), Standort des Firmenbuchgerichts, die Behörde gemäß des E-Commerce-Gesetzes und die Namen des Komplementärs (Geschäftsführer; Herr Strommer) sowie des Kommanditisten (Herr Kamleitner).

Außerdem weist das Projektteam auf dieser Seite darauf hin, dass es für die Inhalte der fremden Sites, auf die per Hyperlink verwiesen wird, nicht verantwortlich ist.

Abschließend wird hier auf das Copyright der gesamten Website ausdrücklich hingewiesen. (Es gibt die Möglichkeit, durch Folgen eines Hyperlinks dem Projektleiter ein Email zu schicken.)

2 Adobe Photoshop 8CS

2.1 ALLGEMEINES

Um die Bilder, die in die Website integriert wurden, nach unseren Vorstellungen (und auch nach denen des Projektauftraggebers) bestmöglich bearbeiten zu können, haben wir Adobe Photoshop 8CS gewählt. Der Grund für diese Entscheidung ist, dass Adobe Photoshop ein sehr mächtiges Werkzeug in Grafikerstellung und Bildbearbeitung ist und für professionelle Aufgaben in diesem Bereich programmiert worden ist. Hinzuzufügen ist, dass wir Adobe Photoshop nicht zuletzt deshalb gewählt haben, da dem Umgang mit diesem Programm auch durch dessen Einsatz im Unterricht eine gewisse Erfahrung zugrunde liegt.

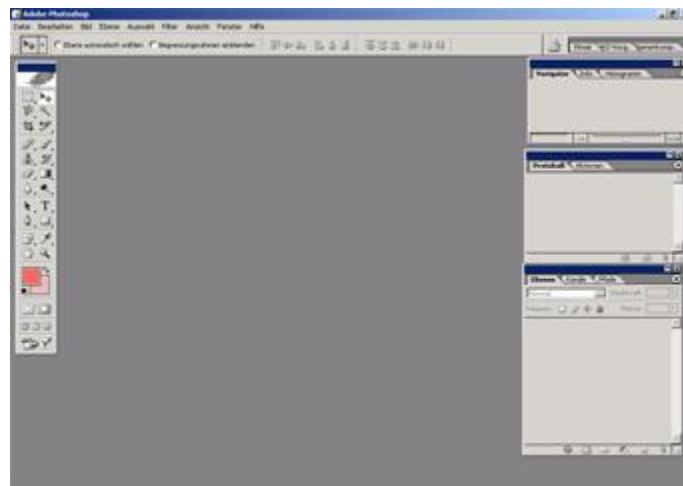


Abb. Nr. 16: Die Arbeitsoberfläche von Adobe Photoshop 8 CS

2.2 Logo

Das Logo wurde mit Adobe Photoshop erstellt. Den Schriftzug erhielt das Projektteam vom Projektauftraggeber als PSD-Datei (Dateierweiterung der Adobe Photoshop-Dateien).



Abb. Nr. 17: Der Schriftzug für das Logo

Die Schriftzüge „Finale“, „Cafe“ und „Bar“ sowie der Hintergrund sind jeweils eine eigene Ebene. Unter Zuhilfenahme des Verlaufswerkzeuges wurde das Logo eingefärbt. Hierfür wurde für die Vordergrundfarbe (siehe Abb. 18), im Hexadezimalcode angegeben, „#23D0DF“ — ein helles Türkisblau — und für die Hintergrundfarbe (ebenfalls in Abbildung 18 zu sehen) „#1537A4“ — ein Dunkelblau — gewählt. Nachdem man die zwei gewünschten Farben ausgewählt hat, klickt man das Verlaufswerkzeug an und zieht im Bild eine Diagonale von links oben nach rechts unten. Der Hintergrund wurde schwarz eingefärbt.

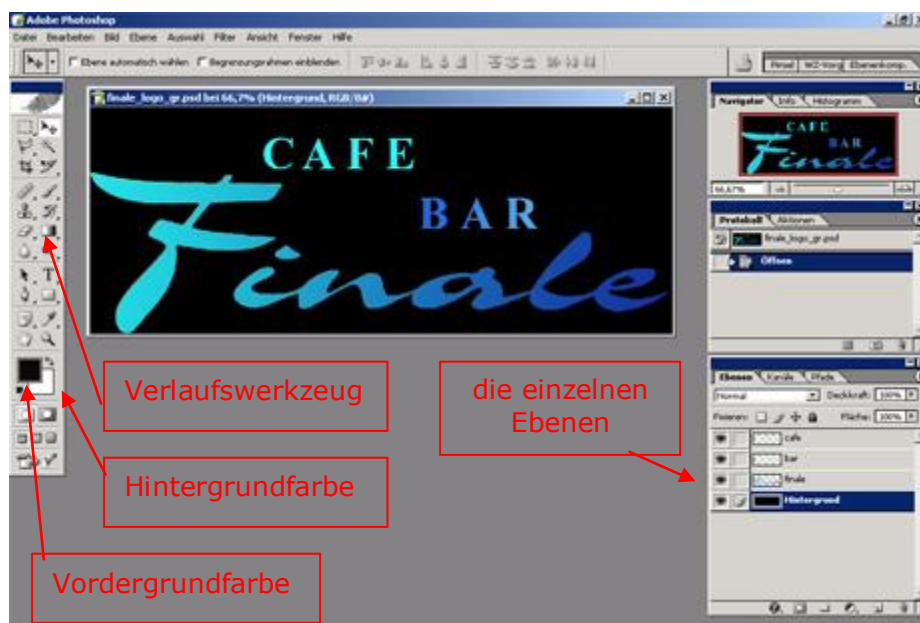


Abb. Nr. 18: Das eingefärbte Logo (in Photoshop)

Für die Integration in die Website wurde das Bild auf 150 Pixel x 58 Pixel (B x H) verkleinert und als JPG-Datei abgespeichert (Pfad: Finale\images\other_img). Die Auf-

lösung des Bildes wurde bei 72 dpi (dots per inch = Punkte pro Zoll) belassen (Standard-einstellung in Photoshop), da diese Auflösung für die Bildschirmanzeige erforderlich ist. Die Bildgröße ändert man unter dem Menüpunkt „Bild“ → „Bildgröße...“.

2.3 GALERIE

Um während des Hostings die Galerie möglichst einfach aktualisieren zu können, habe ich einfach hierfür die Funktion von Adobe Photoshop verwendet (Menü: Datei — Automatisieren — Web Fotogalerie ...). In dieser Maske (siehe Abbildung 19) kann man sowohl das Layout anpassen, als auch festlegen, in welchem Ordner sich die Original-bilder befinden und in welchem die Dateien für die Galerie selbst — welche von Photoshop automatisch erzeugt werden — eingefügt werden sollen.

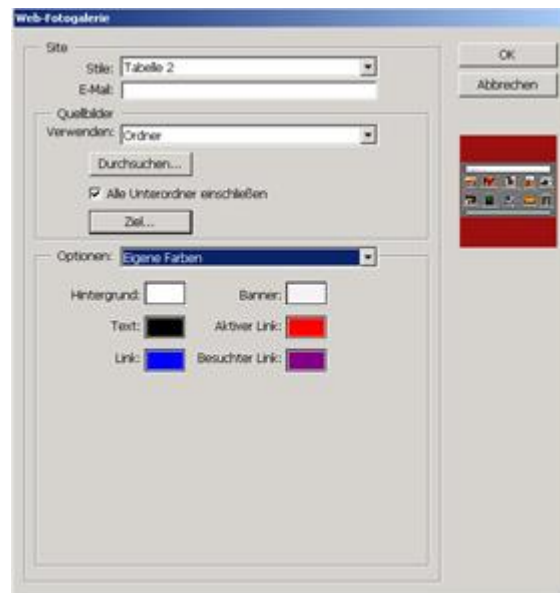


Abb.-Nr. 19: Die Maske zum Erstellen der Web-Fotogalerie in Adobe Photoshop 8CS

Unter „Stile“ wählt man aus mehreren (in Photoshop vorhandenen) Vorlagen den gewünschten Stil, den man für seine Fotogalerie verwenden will. In der rechten oberen Ecke des Fensters ist eine Vorschau zu sehen, die das „Grunddesign“ (d.h. die eingestellten Farben werden in dieser Vorschau nicht berücksichtigt) des ausgewählten Stils darstellt. Für dieses Projekt wurde der Stil „Tabelle 2“ ausgewählt, da dieses Design am besten in die Website passt.

Bei „E-Mail“ kann man eine E-Mailadresse eintragen, die dann als Hyperlink in der Galerie aufscheint und es ermöglicht, einen Kommentar zu einem oder mehreren Fotos

an den Ersteller/Betreuer dieser Fotogalerie/Fotos per E-Mail zu schicken. In diesem Projekt wurde keine E-Mailadresse angegeben.

Unter „Quellbilder“ klickt man zunächst auf „Durchsuchen...“ und wählt den Ordner aus, in dem sich die Originalbilder befinden. In diesem Fall befinden sich die Originalbilder für die Web-Fotogalerie im Ordner „images“ (Pfad: ...\\Finale\\images), in welchem die Unterordner der jeweiligen Events zu finden sind (hier: „karaokee_13.01.06“ und „soul_brother_event_07.01.06“).

Wenn das Kontrollkästchen „Alle Unterordner einbeziehen“ aktiv ist, werden alle Bilder, die in einem Unterordner von dem bei „Durchsuchen...“ angegebenen Ordner abgespeichert sind, in die Fotogalerie mit einbezogen.

Beim Button „Ziel...“ wählt man den Zielordner der gesamten Fotogalerie aus.

Die Einstellungen unter „Allgemein“ (auszuwählen in der Combobox bei „Optionen“) — wurden nicht geändert. Im Dialogfenster „Banner“ kann man den Namen der Fotogalerie, den Namen des Fotografen, Kontaktinformationen sowie das Erstellungsdatum der Galerie eintragen.

Unter „Große Bilder“ tätigt man verschiedene Einstellungen der Bildergröße, die die großen Bilder (also die Bilder, die angezeigt werden, wenn man auf die kleinen Bilder klickt) betreffen. Analog dazu gelten die Einstellungsmöglichkeiten für die „Miniaturen“ — die sog. Thumbnails (die kleinen Bilder in der Galerie).

Damit die Fotogalerie farblich mit dem Rest der Website übereinstimmt, wurde bei der Option „Eigene Farben“ folgendes eingestellt:

Hintergrund: Schwarz (#000000)

Text: Hellgrau (#CCCCCC)

Link: Dunkelblau (#006CFF)

Banner: Schwarz (#000000)

Aktiver Link: Hellgrau (#CCCCCC)

Besucher Link: Dunkelblau (#006CFF)

Bei der Option „Schutz“ kann man Copyright-Hinweise für die Fotogalerie eingeben. Jetzt klickt man auf „OK“ und die Web-Fotogalerie wird automatisch erstellt.

Auf der nächsten Seite ist in Abbildung 20 die eingebundene Galerie zu sehen.

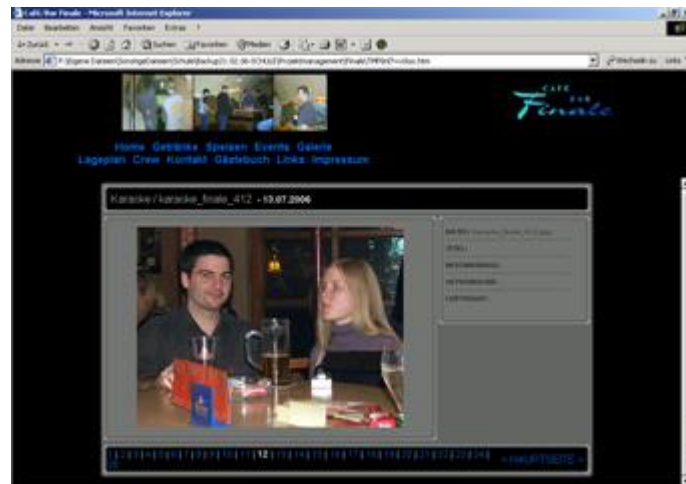


Abb. Nr. 20: Die eingebundene Fotogalerie vom Karaoke-Abend am 13.07.2006

2.4 LAGEPLAN

Der Lageplan wurde vom Projektteam selbst erstellt, indem zunächst eine Handskizze der Straßen gezeichnet und dann eingescannt wurde (siehe Abbildung 21).

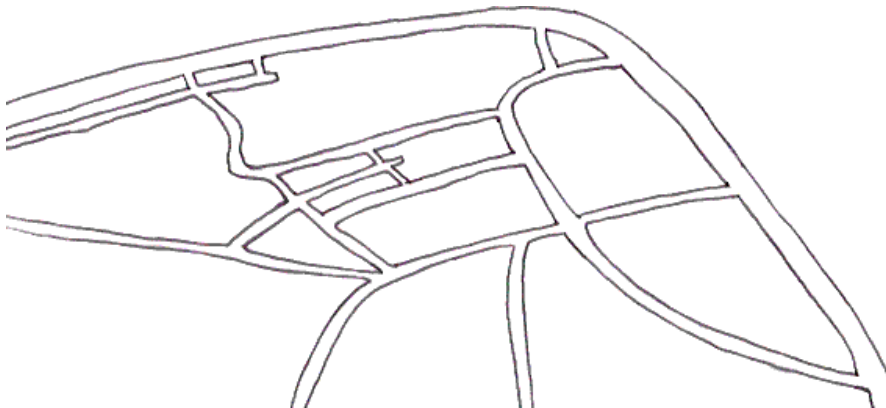


Abb. Nr. 21: Die Handskizze der Straßen

Danach wurde die Skizze in Photoshop unter Zuhilfenahme von Text- und Füllwerkzeugen bearbeitet, sodass das Ergebnis wie folgt aussieht:



Abb. Nr. 22: Das Endergebnis des „Finale“-Lageplans

3. Quellennachweis

- Besucherzähler (Counter): www.andyhoppe.com
- PHP-Eventkalender: www.ikemcg.com/scripts/pec/index
- Javascripte (Pop-Up-Fenster für „Crew“ und „Carousel“ für Rundblick):
<http://home.arcor.de/scripte/index1>
- Gästebuch: www.1a-flashgaestebuch.de
- Internetadressen für die Linksammlung auf der Seite „Links“:
www.cafebarfinale.at (= bereits existierende Website)
- Theoretisches Wissen:
 - www.wikipedia.de
 - „Macromedia MX Webpublishing“ von Herbert Bauer
(2003 Addison-Wesley Verlag; ISBN: 3-8273-2062-3)
- Alle Fotos, Grafiken sowie alle anderen Materialien (sofern in der Dokumentation nicht anders erwähnt): **Projektauftraggeber**

4. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: „Die Arbeitsoberfläche von Dreamweaver MX von Macromedia“.....	33
Abb. 2: „Frameset 1“	34
Abb. 3: „Frameset 2“	35
Abb. 4: Neuer CSS-Stil.....	35
Abb. 5: CSS-Code in Dreamweaver.....	37
Abb. 6: Die „Home“-Seite	38
Abb. 7: Tabelle einfügen.....	38
Abb. 8: Der Eventkalender mit angepassten Farben (im roten Kreis der „Login“-Link)	40
Abb. 9: Das „Login“-Fenster.....	40
Abb. 10: Erstellen eines Benutzers.....	41
Abb. 11: Eintragen eines Ereignisses.....	41
Abb. 12: Ereignis ansehen	42
Abb. 13: Rundblick, Navigation und Logo.....	47
Abb. 14: Das Kontaktformular.....	49
Abb. 15: Das Gästebuch.....	49

Abb. 16: Die Arbeitsoberfläche von Adobe Photoshop 8 CS	51
Abb. 17: Der Schriftzug für das Logo	52
Abb. 18: Das eingefärbte Logo (in Photoshop)	52
Abb. 19: Die Maske zum Erstellen der Web-Fotogalerie in Adobe Photoshop 8CS	53
Abb. 20: Die eingebundene Fotogalerie vom Karaoke-Abend am 13.07.2006	55
Abb. 21: Die Handskizze der Straßen	55
Abb. 22: Das Endergebnis des „Finale“-Lageplans.....	56

5. Danksagung und Schlusswort

Hiermit möchte ich mich bei allen, die am Projekt „Finale“ mitgearbeitet haben, herzlichst bedanken.

Ein spezielles Dankeschön gilt dem Projektauftraggeber (Emanuel Strommer), der sehr viel Geduld und Verständnis aufgebracht hat, um das Projektteam bis zur Fertigstellung des Projektes unterstützend zu begleiten.

Auch nicht minder möchte ich mich bei der Projektbetreuerin (Mag. Astrid Brunner) für die tatkräftige Unterstützung, sowohl für das (technische) Know-How, als auch für den moralischen Beistand, bedanken.

Da dies mein erstes Projekt war (und ich zum ersten mal Projektleiter sein durfte), habe ich Erfahrungen in Projektmanagement gemacht, die ich nicht mehr missen möchte. Jedoch weise ich darauf hin, dass es doch recht anstrengend war, in der Rolle des Projektleiters zu sein, da ich die administrative Arbeit zusätzlich erledigen musste. Außerdem bin ich froh, dass ich über das meiste Wissen hinsichtlich der technischen Umsetzbarkeit selbst verfüge, da andernfalls nach dem Ausfall der beiden Teammitglieder die Fertigstellung der Projektarbeit gefährdet gewesen wäre.