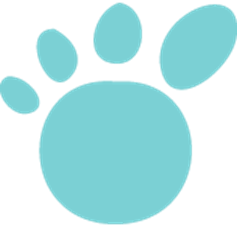
**­**



**Let’s   
play   
For  
play**

Как да работим   
с админ портала   
на **Форплей**?

Аз съм Бат Ваньо, а вие гледате **Лет‘с плей Форплей** или как да работим с админ портала ни. Изключително съм щастлива да ви представя първия от серията от туториали за вече работещия ни административен панел. Като за начало нека да започнем с…

# Общ преглед

В този преглед ще добием представа за общата организация на административния портал. Какво може да създаваме с него, как да намираме вече създадени неща за да ги редактираме и къде да следим за промени по съдържанието на **Форплей**.

## Тагове

В менюто за *Създаване на тагове* може да добавяте различни спомагателни обекти, които имат за цел да класифицират информацията, като това допринася за по-улесненото и търсене.

Също така те ще дадат възможност за предлагане на по-подробно съдържание към четената от потребителя статия, като това съдържание се избира на базата на съвпадение на таговете, с цел задържане на вниманието към страницата на Форплей за по-дълго време.

Таговете са групирани в основните за **Форплей** категории: *Игри*, *Кино и телевизия*, *Музика*, *Книги* и *Настолни игри*, като трябва да обърнем внимание, че някои от тях са общи за повече от една категории – *Компания*, *Герой*, *Персона* и т.н.

Не на последно място всеки таг може да съдържа допълнителна информация, като имена, град, държава, свързани тагове и т.н.

[С таговете ще се запознаем по-подробно в отделен материал посветен на таговете.](#_Създавене_на_тагове)

## Информация

Основната цел на менюто за *Добавяне на информация* е възможността за написване на различните типове статии: *новина*, *ревю*, *видео ревю* и *мнение*.

То също предоставя функционалността за създаване на по-малки спомагателни материали и обекти, като: *каре*, *цитат*, *брой*, *автор* и *реклама*.

Чрез него също ще се извършва качването и групирането на картинките.

[С всички тези неща може да се запознаете подробно в съответните материали за типовете статии и странична информация.](#_Добавяне_на_информация)

## Търсене

За да прегладете вече съществуващ материал използвайте бутона за *Търсене*. Той ще ви предостави лист с всички съществуващи тагове и статии и странично съдържание на **Форплей**.

Стандартно, търсените резултати са подредени хронологично, като най-скорошно въведените са логично на първо място. Може да промените това, като сортирате търсенето по различни критерии, както и да търсите направо за конкретна статия или таг.

След като намерите желаното съдържание натиснете два пъти с мишката, за да го отворите.

## Активност

За да поддържаме съдържанието на **Форплей** изрядно и без грешки е необходимо поне един от нас да преглежда материалите въведени от друг.

Може да следите въведените нови неща, както и направените промени, като натиснете бутона *Активност*.

Ще видите лист подреден по дата, с името на потребителя, типа промяна - добавяне или обновяване, адреса на статията и типа и. В най-крайната колонка е бутона за маркиране на прегледано съдържание – ако той се вижда, значи съответната активност не е подложена на ревю.

За да прегледате и редактирате съответната промяна натиснете два пъти с мишката. Когато се уверите, че всичко е наред, се върнете към листа с активността и маркирайте с бутона за потвърждение.

[В следващия материал ще се запознаем подробно със създаването и редактирането на тагове.](#_Създавене_на_тагове)

Време е за още от **Форплей** или как да работим с админ портала ни, като ще разгледаме функционалността за…

# Създаване на тагове

Ще се запознаете с предназначението на таговете, различните видове, създаването и редактирането им. Да повторим някои неща набързо:

Като за начало таговете имат за цел да класифицират информацията, което в последствие улеснява търсенето и ще даде възможност да се предлагат подобни статии на текущо отворената от потребителя.

В допълнените към всеки таг може да бъде записана информация за име, град, държава, платформа, жанр и т.н., която в последствие служи за предоставяне на допълнителна информация към потребителя за определена игра, филм, събитие и др.

Обърнете внимание, че от менюто с тагове може също да създавате и няколко допълнително обекта като: *Жанр*, *Стикер* и *Държава*.

## Типове

На първо място таговете биват класифицирани по основните за **Форплей** типове: *Игри*, *Кино и телевизия*, *Музика*, *Книги* и *Настолни игри*.

Съществува и допълнителен подтип, но той се определя автоматично от контекста в който бива използван даден таг. Примерно ако създавате филм може да използвате една и съща персона за *Режисьор*, *Сценарист*, *Оператор* и т.н.

## Създаване

За да създадете таг изберете най-подходящата категория и съответния обект, който отговаря на това, което искате да въведете.   
Примерно ако въвеждате **Halo** изберете Игри и после игра.  
Също така може да въведете едно и също заглавие за различни категории и обекти, като това в последствие се визуализира при избора на таг.  
Например **Halo** за игра, филм и поредица.  
Когато персона, герой или компания отговаря на повече от една категория е препоръчително да изберете само една по-популярната.  
Примерно **Джордж Р.Р. Мартин** само като персона в книги, но не и в кино, защото винаги впоследствие може да въвеждате името му и като автор и като сценарист в други обекти.

Важно е да запомните, че единственото задължително поле при създаване е *Таг*, след което обекта може да бъде записан и използван, но е препоръчително винаги да добавяте и текст за име на Английски или Български в зависимост от типа таг.

Когато пишете име на Английски това ще доведе до автоматичното генериране на валиден таг. Под валиден таг трябва да разбираме, че той съдържа само малки букви на латиница или кирилица и тирета, а всички други символи ще бъдат автоматично премахвани.  
Може да разчитате изцяло на генерираният автоматично таг, но има и случаи когато е по-добре да го игнорирате и да въведете по-интуитивен. Или с други думи тагът да служи като алтернативно име на играта при търсене.  
Най-удачният пример е със **Grant Theft Auto**, където може да се използва за таг **gta-2**, **gta-3**, **gta-4** и т.н. Ако примерно въведем за таг **grand-theft-auto-5**, при търсене на „gta“ няма да излезе нищо.

След като въведете таг и име може да продължите да добавяте още информация по желание. Тази информация е винаги необходима, когато правите ревю на *Игра*, *Филм*, *Албум*, *Книга* или *Събитие*.

Някои тагове се прости като *Персона*, *Герой*, *Компания* и *Банда* и включват само основните неща като *Име*, *Таг* и *Тип*, но други са по сложни като включително може да съдържат множество свързани тагове.   
Примерно компании за игрите или множество персони при филмите.

При такава ситуация в някои случи за ваше улеснение може да създадете под-обекта направо в текущия и той автоматично ще бъде добавен, към съответния лист.  
Примерно това е изключително удобно при добавянето на информация към филми, където колкото и актьори да има добавени в базата ни с данни, винаги ще има поне 3-4 нови.

От всеки обект ще съществува и възможност за автоматично качване на картинки за таг, корица и обложка, която на този етап не е завършена.

[За повече информация относно картинките може да прегледате съответния материал.](#_Картинки)

## Редактиране

Едно от задължително неща след създаване на тагове или каквито и да е други обекти и материали, е те да бъдат преглаждани от второ лице за грешки.

Стандартно това става чрез бутон *Активност* на началната страница, където може да видите последните непроверени неща, за които бутона за маркиране на прегледано съдържание е все още видим.  
Натиснете два пъти с мишката за да отворите, редактирате и запишете тага с обновената информация.

Ако намерите грешка в статия или решите да промените нещо също така може да използвате и търсачката. Просто натиснете бутон за Търсене, намерете желания таг и отново натиснете два пъти с мишката за да отворите, редактирате и запишете тага с обновената информация.

## Стикери

Към всеки таг може да бъдат добавени стикери, които по един или друг начин го описват най-добре. Те си използват също, както и таговете за допълнително групиране и като визуален елемент на началната страница.

Когато дадена статия е добавена на корица, стикерите от основния таг ще бъдат показани.

Точното значение на всеки стикер и кога да бъде добавен предстои да бъде обсъдено.

Ако се чувствате запознати с видовете тагове на **Форплей** нека отворим нова и най-съществена тема, а именно тази за…

# Добавяне на информация

Тук ще разгледаме набързо какви типове материали може да бъдат добавяни във **Форплей**, как да ги групираме по броеве, как да използваме най-рационално системата за тагове, как да си служим с шаблоните и каква е разликата между публикуване и запис.

Също ще обърнем внимание на допълнителното съдържание което може да се добави към всяка статия или към началната страница като: *Каре*, *Цитат* или *Реклама*.

Тук също ще може да качвате и управлявате картинките.

От това меню може да бъдат добавяни и нови автори.

## Типове

Основно може да разделим съдържаните на **Форплей** на две: *Статии* и *Странични* неща.

Статиите биват създавани от едно и също меню със същото име.

От страничните неща може да създавате *Карета*, които да бъдат добавяни към една или повече статии или дори да бъдат публикувани, като отделни материали.  
Да пишете *Цитати* на герои, персони или автори от екипа, които могат да бъдат вмъквани отстрани на параграфите в статия или автоматично зареждани на началната страница.  
Да добавяте *Реклама*.

## Статии

Основната част на **Форплей** са разбира се статиите. От секцията за *Статии* може да въвеждате ревюта, видео ревюта, новини и мнения.

Както и при таговете, статиите се групират в основните за **Форплей** типове: *Игри*, *Кино и телевизия*, *Музика*, *Книги* и *Настолни игри*.

В зависимост от типа статия може да добавяте и различна екстри, като връзки към филмчета, аудио записи и сравнение с други игри или филми.

От задължителни неща към всеки материал трябва да има избран автор, поне един таг, заглавие и подзаглавие и основни картинки.

Корицата е необходима само за материалите, които искате да бъдат показвани в банера на **Форплей**, но е препоръчително да бъдат въвеждани за всички статии. В най-общия случай с новините може да изберете една и съща картинка за всичко.  
Важно е всички картинки да бъдат избрани, защото съдържанието на началната страница се подрежда в по-голямата си степен автоматично и не винаги знаете, къде може да се озове дадена новина или ревю.

От основните картинки широката се използва за банер или основна картинка към новина, но само когато статията бива отворена, а карето и малката картинка се използва за оформление на началната страница.

Широката картинка и корицата могат да бъдат позиционирани.

Темата служи за да се добави цвят към определени елементи от статията, като цитатите и логото на **Форплей** например. Ако цвета не е подходящ за логото може да използвате менюто за подтема и да го смените на тъмно или светло.

С шаблоните може да наредите съдържанието на вашия материал по различни начини. Обърнете внимание, че може да пишете и форматирате текста направо през административния панел или за по-обемисти материали да копирате от **Word**.

С различните видове статии може да се запознаете в съответните материали за [Новина](#_Новина), [Ревю и Видео Ревю](#_Ревю_и_Видео), [Мнение](#_Мнение), както и [Странично съдържание](#_Странично_съдъжание).

## Тагове

Таговете са ключов компонента към всяка статия, но трябва да бъдат изпълвани правилно и с тях не бива да се прекалява. Максималният брой позволени тагове за статия е 5, така че изберете само онези, които наистина категоризират материала най-добре.

При писане на ревю е достатъчно да бъде добавен само един единствен таг: този на нещото, за което пишете. Цялата друга информация за компания, жанр, платформа и т.н. може да бъде извлечена от самия таг.  
Примерно ревю на **Hohokum**, с таг **hohokum**.  
Изключение може да се направи, когато в ревюто се говори за лице или герой тясно свързани с материала:  
Пимерно **Murasaki Baby**, с тагове **murasaki-baby** и **masimo-guarini**.

Не тагвайте с безброй заглавия, ако всичките те са част от една и съща поредица. Използвайте името на поредицата вместо това.  
Примерно мнение за **Междузвездни Войни**, може да бъде тагнато само със **star-wars** като поредица.

Ако статията е добавена на корица, само стикерите от първия таг ще бъдат показани.

Когато добавяме албум и искаме да покажем траклиста, първият таг е винаги този на албума, а парчетата към албума ще бъдат заредени автоматично, ако се предварително въведени.

## Шаблони

Всяка статия е изградена от отделни шаблони, който могат да бъдат текстови, с картинки или текст вмъкнат в картинка. Към шаблоните с картинки също така може да бъдат добавяни видео клипчета, траклисти и коментари.

По правило всеки първи шаблон е текстови и почти винаги се редуват текстове с картинки.

Към всеки шаблон може да се добавя и странична информация, но е желателно това да бъде използвано само за по-големи ревюта и мнения и да не се прекалява, за да може да има място и за автоматично генерирано съдържание и реклама.  
За всяко ревю шаблон горе вляво е резервиран за допълнителна информация.  
Обърнете внимание, че доста често тази информация е доста дълга, особено за филмите и има опасност да с застъпи с първия шаблон за картинки. При това положените ви съветваме да използвате вметнати цитата в текста с цел увеличаване на обемът му.

Текстът следва да е максимално прост, като опциите за форматиране са сведени до минимум: болд, италик, връзка и цитат и хединг 3.

С различните видове шаблони може да се запознаете по-подробно в съответните материали за [Новина](#_Новина), [Ревю и Видео Ревю](#_Ревю_и_Видео), [Мнение](#_Мнение), както и [Странично съдържание](#_Странично_съдъжание).

## Картинки

[За основните картинки и корицата вече споменахме, а останалите картинки ще разгледаме в подробности в отделен материал.](#_Картинки)

## Запис и публикуване

Може да записвате статиите по всяко време, но те няма да бъдат показвани докато не натиснете бутона за публикуване, където трябва да потвърдите датата на публикуване, броя и приоритета.

Ако използвате дата напред във времето от сегашния момент, тя също няма да бъде видима до тогава.

Публикувани статии без брой също няма да бъдат показвани на началната страница.

Приоритета ви дава възможност да покажете статията на някоя от основните позиции за корица, новина с видео или видео ревю, ревю или мнение.  
Стандартно всички новини с видео са с такъв приоритет.  
Приоритета за каре се използва, само когато искате каре да бъде показвано като стандартна новина.

Може и само да прегладете статия, като натиснете бутонa *Публикувай* веднъж и след това бутона *Преглед*, като статията трябва да е била записана преди това. След това е достатъчно само да обновявате този адрес след нов запис.

Тече всичко тече във **Форплей** и Идва и ред на темата за…

# Картинки

Те са съществена част от всички обекти и статии и чисто организационно не може да си позволим да ги качваме и използваме безразборно.

За съжаление функционалността за автоматично качване, организиране и оразмеряване не е завършена, но е редно да обърнем внимание как става това върху файловата система.

На първо време всички картинки се съхраняват в папки организирани по таг. Имената на папките трябва да отговарят напълно на въведените обекти и таговете им.  
Примерно **andy-serkis**, **divinity-original-sin** или **terminator-genisys**.

Имената на картинките в папките са комбинация от тага (името на папката) и пореден номер.  
Примерно **divinity-original-sin-01.jpg**, **divinity-original-sin-02.jpg**, **divinity-original-sin-03.jpg** и т.н.  
Moже да свалите готов скрипт, който да ви помогне да преименувате масово картинки в дадена папка. За целта свалете първо свалете скрипта от споделената папка на **Форплей**:  
<https://drive.google.com/drive/folders/0B7w4aGZRC07xbUpBZlFQSHJtck0>  
Поставете всички картинки, които желаете да бъдат преименувани в една папка, като бъдете сигурни, че те са във формат JPG. Отворете скрипта в текстов редактор и променете частта с името. Отворете папката с картинките и напишете PowerShell в лентата с адреса. Копирайте съдържанието на скрипта и натиснете ENTER – всички картинки ще бъдат автоматично номерирани. Това е изключително полезно, ако качвате голям на брой шотове за ревю.

Стандартно картинките са в JPG формат и може да бъдат използвани следните размери: 1920х1800 (16:9 Full HD), 1280х720 (16:9 HD), 960х544 (16:9 Vita), 1680х1050 (16:10 Desktop), 1280х800 (16:10 Notebook).

Имайте предвид, че картинките се оразмеряват и компресират автоматично при поискване и е нужно да качите само най-големият възможен размер в колкото се може по-добро качество – картинки с размер на съответстващ на 16:9 или 16:10 ще бъдат изрязвани при показване.

## Качване на картинки

Въпреки, че тази функционалност не е напълно готова нека спомен набързо как става качването на картинки.

Когато видите блок с възможност за картинка ще забележите два отделни вида икони. Иконата с картина означава, че ще трябва да изберем от галерията с предварително качени изображения на Форплей, а иконата със знак плюс, че ще качим ново изображение, което ще бъде подредено по папка и оразмерено автоматично.

Качването на картинки за тагове, обложки и плакати става от менюто за *Създаване на тагове* в съответния таг. Обърнете внимание, че когато отваряте таг с вече качена картинки, тя ще бъде показана.

Качването на шотове и други картинки към текста за статиите се извършва през специализираната секция *Картинки*. От там може да изберете една или повече картинки, да ги асоциирате с вече съществуващ таг, да напишете коментар по подразбиране, и да изберете дали картинката да бъде показвана като част от галерията към съответната игра, филм и т.н.

## Шаблони с картинки

Вече качените картинки могат да бъдат подреждани в различни шаблони при правенето на статия. Към почти всички картинки може да бъде закачан специфичен коментар или да бъде вмъквано видео.

Избора на картинка на този етап става като посочвате картинката директно от вашата файлова система. Единственото необходимо условие е тя да бъде правилно именуване и естествено да е предварително качена на **Форплей**.  
Примерно имате картинки в папката: C:\Users\ivladimirov\Desktop\kur kapan\hohokum-01.jpg. Ако имате същата картинка в папката \assets\articles\hohokum\hohokum-01.jpg тя ще бъде показана коректно.

Използвания основен формат за всички изображения във Форплей е 16:9 но при шаблоните с картинки в група по 3 има възможност и за 16:10, което може да бъде използвано за някои ревюта с шотове направени от автора.

При писане на музикални ревюто към по-големите картинки има възможност и за добавяне на траклиста, като тя се генерира автоматично спрямо избрания основен таг на албум.

Шахматните шаблони позволяват и добавяне на произволен брой картинки.

Шаблоните, които позволяват добавянето на текст към картинка или сет от изображения са отделени в специализирана под-секция. Обикновено те се използват за оформлението на по-претенциозни статии като ревюта с повече от един автор или засукани фийчъри. За тези шаблони имате допълнителни опции като позициониране на карето с текст и добавяне на автор за статии с второ мнение. По-нестандартни ефекти може да постигнете и като използвате специално изготвени прозрачни картинки, за ултимативно-автентичен дизайн на материала. Когато добавяте такива шаблони трябва и да внимавате с количеството тест, защото страницата на **Форплей** се променя в зависимост от големината на екрана и ако текста ви се струва, че седи добре на по-малък екран може и да излезе извън рамките на картинката.  
Такива прозрачни картинки следват същия принцип за именуване и оразмеряване, като всички стандартни изображения към статия, като разликата е във формата необходим за прозрачност **lana-del-rey-02.png**. Все пак бъдете внимателни с тези картинки, защото техния размер е значително по-голям и може да доведат до сериозно забавяне в отварянето на материала, ако се използват безразборно.

## Карета

Съществува още един специален формат картинка, който може да се качи при писането на самата статия и той е за картинките тип каре. Тези картинки се показват за определени статии на началната страница и служат за разнообразяване на начина по който се показва съдържанието. Повечето от тези картинки са прозрачни и може да седят добре върху различни фонове на страницата.

Каретата се записват със специално име, използват формата за прозрачност и са винаги с размер 512х512: **divinity-original-sin-caret.png**.

## Тагове, обложки и плакати

Както вече казахме този тип картинки ще могат да се качват, когато създавате различните обекти и тагове.

Към всеки таг може да бъде прикачена малка картинка във формат 128х128, която може в последствие да се използва при визуализирането на различни елементи от страницата.  
Примерно при показване на сравнение при ревю на игра или филм.

Различните плакати и обложки служат при показването на допълнителната информация към Игра, Филм, Събитие, Албум или Книга.   
Обложките към игри са с различен размер в зависимост от платформата и може да обърнете внимание на специалния начин на именуване: **divinity-original-sin-win.jpg** (Windows; 356x512), **alien-isolation-ps4.jpg** (PlayStation 4; 410x512), **dark-souls-2-360.jpg** (Xbox 360; 362x512), **hohokum.jpg** (Vita; 512x512). За да намерите обложки в хубав размер за всяка платформа ви препоръчвам amazon.co.uk.  
Плакатите към филми, книги и събития са именувани и оразмерени така: **dawn-of-the-planet-of-the-apes-poster.jpg** (Филм; 345х512), **sofia-rocks-2014-poster.jpg** (Събитие; 345х512), **villa-triste-cover.jpg** (Книга; 345х512).  
И на последно място картинката за обложка на албум: **manslaughter-cover.jpg** (Албум; 512х512).

До този момент болното място в съдържанието на любимата ни страница беше липсата на новини. От този момент нататък това може да се промени и за целта нека да видим как се публикува…

# Новина

Както вече споменахме всички статии се качват от секцията *Статии*. Новините също трябва да бъдат категоризирани по основните раздели: *Игри*, *Кино и телевизия*, *Музика*, *Книги* и *Настолни игри*, а от менюто *Тип* изберете новина.

Специфично за новините е, че ви дават възможност да изберете видео или аудио материал, който да закачите към статията.

## Информация

Видео материалите са основно връзки към **Youtube**, който биват показвани директно на **Форплей** в рамките на картинката, която съдържа плейъра. Също така може да бъде въведена връзка към MP4 видео файл качен на **Форплей**. Има възможност и за поддръжка на **Vimeo** формат, но тази функционалност не се поддържа от последната версия на плейъра, който ползваме и зависи от нас дали искаме да използваме някога клипчета в този формат.  
Изключително важно е когато взимате връзки от **Youtube**, да се уверите, че всички допълнителни параметри към адреса са премахнати. За целта просто натиснете на клипчето с десния бутон на мишката и използвайте бутона Copy video URL.

Аудио материалите са във формат **Mixcloud** и се използват главно за подкастите не **Форплей**.   
За да добавите аудио препратките отидете на <https://www.mixcloud.com/>, влезте в профила на Форплей (ForPlay\_BG; qwerty), изберете подкаст и после Embed. Копирайте адреса от Share и го поставете в полето аудио препратка. От Embed изберете Classic Widget, стандартно се използва тъмната тема със скрита картинка. Копирайте iframe кода и от него оставете само адреса между кавичките в атрибута src.

Останалите полета за новина са стандартните заглавие, подзаглавие, тагове и автор, като за повечето новини е препоръчително да се публикуват анонимно от името на Forplay.

За корица и основни картинки използвайте едно и също изображение, освен ако не желаете новината да бъде показана и като корица с различно изображение. Стандартно последните новини се показват хронологично под кориците и с всяка следваща се изместват последователно с една позиция надясно и надолу.

## Тагове

За разлика от ревютата, където е ясно, че основна цел на съдържанието е съответната игра или филм и тага се избира без колебаене за новините не е така.  
Добре е да категоризираме съдържанието с отделни помощни тагове, като за целта те трябва да са предварително създадени.   
Обърнете внимание, че когато излезете от статията и влезете в друго меню всичко, което не е записано ще бъде изгубено. С времето ще имаме достатъчно тагове за всичко и това няма да бъде проблем надявам се.

Не прекалявайте с таговете, а използвайте само тези които биха били най-полезни при търсене или атрактивни при препоръчване на подобно съдържание.  
Примерно ако е новина за филм с участието на Меган Фокс и поредния ша-лъф, който иска да и го бодне може да тегнете само: **transofrmers-6**, **megan-fox**, без да изброявате всички замесени до 9-то коляно.

## Съдържание

Съдържанието на новините обикновено е много кратко и е достатъчно да бъде събрано в един единствен текстов шаблон. Естествено може да напишете текст, колко ви душа иска и да добавяте повече от една картинки.  
Картинките трябва да са предварително качени и подредени в папка по съответния таг.  
Моля да обърнете внимание, че дори и видео клиповете в един момента се преместват надолу и биват показвани, като стандартни новини. Затова е необходимо винаги да има прикрепен кратък текст в рамките на 1-2 изречения. Целта е сумарно заглавието, подзаглавието и текста да са поне 300 символа + интервалите, за да не излиза дупка, когато статията отиде по-надолу в съдържанието. Административния панел ще ви предупреди в случай, че това не е така, но въпреки всичко няма да ви спре да публикувате статията.

Относно публикуването, текущата дата и час са автоматично избрани за вас. Стандартно новините са без приоритет, но може да изберете по-гръмките да се покажат и на корица, за да поддържаме по-разнообразен банер. Видео приоритета е по-подразбиране за всички новини, които са основно трейлъри, тийзъри и други такива видео препратки с малко текст. Броевете са по номерация от 0 и само трябва да знаете кой е последния.

Когато сте готови само натиснете Публикувай и новината ще бъде добавена.

В **Лет‘с плей Форплей** продължаваме със публикуването на статии и темата ни сега ще бъде…

# Ревю и Видео Ревю

Неизменно трябва да разгледаме особеностите при създаване на статиите от този тип, като за щастие **Форплей** вече изобилства от материали, който могат да служат за примери.

На първо време основната разлика между новина и ревю е наличието за въвеждане на оценка, тествана версия за игрите и а ако е игра или филм сравнение с други обекти.

Съществуват и два типа ревюто: нормално текстово и видео ревю.

Видео ревюто на практика се визуализира точно като новина, с основата разлика, че може да въведем допълнителните полета изброени преди малко. Тъй като цялата информация се съдържа във видео материала имам един единствен шаблон с кратък уводен текст, за да изглежда всичко прегледно на началната страница.

Още сега е хубаво да споменем, че за ревютата има и един отделен приоритет със съответното име. Статии с такъв приоритет излизат под шаблона с най-новите видео клипчета и в последствие биват визуализирани малко по-различно по-надолу в съдържанието. Другите опции за публикуване на корица или като видео също с удачни, особено ако говорим за ААА заглавие.

## Информация

Оценката както знаем е от 1-10 със възможност за половинки.

Към всяко ревю на първия шаблон горе вляво ще бъде показване допълнителна информация асоциирана с главния таг, а за игрите от тестваната версия зависи коя обложка да бъде показна.

Сравнението става като се посочва по-добра, по-лоша или равностойна игра, филм или друг обект. Обърнете внимание, че тези полета не са задължителни за всяко ревю, а за игри и филми може да ги попълните по избор.  
Стандартно е да изберете по-добра и по-лоша и да не напишете равностойна. Също така може да игнорирате по-лоша и да въведете само равностойна.   
Може да въведете и по-зле и равностойна без по-добра.  
Ако въведете и трите равностойна е с приоритет и само тя ще бъде визуализирана заедно с по-добра.

Към всяко сравнение излиза стандартен текст съчетан с името на тага. По-желание може да добавяте и произволен текст.  
Примерно „По-зле от **камшика на Инди**”, като избягвайте максимално да създавате неиреални тагове само заради сравнителните картинки. В случая може да използваме картинката от „Похитителите на изчезналия кивот“, вместо да създаваме обект камшик.

Естествено понякога не се сдържаме да изплескаме някое сравнение като „По-зле от **Дедова усуканица**“, при което нямаме подходяща категория за таг. В този случай може да прикачите картинката към някой от по-простите тагове: *Персона*, *Банда*, *Герой* или *Компания*.   
Примерно може да създадете таг **дедова-усуканица** като *Компания* или **bulgarian-national-football-team** като *Банда*. Последното се вписва чудесно и в категорията филм или сериал.

## Тагове

Ревюто бива тагвано само със съответния таг на ревюираната игра, филм и т.н. - задължително като първи таг, защото всичката друга информация може да бъде извлечена от информацията съдържаща се в главния таг: жанр, производител, разпространител, актьори и т.н.   
В много малки изключения има споменати имена на персони, герой или компании, който не присъстват в тази допълнителна информация и има резон да бъдат добавени.  
Пимерно **Murasaki Baby**, с тагове **murasaki-baby** и **masimo-guarini**.

## Съдържание

Най-съществена част от ревюта съставляват шаблоните. За разлика от новините тук количеството текст и снимков материал е значително и използването на повече от 2-3 шаблона е почти задължително.

Може да наредите статията по какъвто желаете начин, но ето някои основни насоки, които ще ви помогнат това да става по-бързо.

Като за начало стандартно за всички ревюто редуваме текстови и шаблони с картинки последователно, като първия и последния за винаги текстови. Текста е добре да бъде разпределен равномерно като количество между картинките, но също така е добре и да бъде смислено отделен.  
Примерно за игри въведение, сценарии и геймплей, аудио и визуална част, мултиплейър и т.н.

Текста за разлика от новините ще ви е предполагаемо по-удобно да приготвите в Уърд, като винаги може да ги копирате безпроблемно след това и да го редактирате вече във **Форплей**. Единствения по-значим проблем при копирането е с текста болд и италик, където може да се появят ненужни интервали или неправилно форматиране. За целта админа ви улеснява, като редува цветовете при текстове с болд и италик форматиране.  
Примерно ако имате име катo **Grand Theft Auto 5** и то излезе в различни цветове, това значи, че нещо не е наред. За да го поправите просто го маркирайте махнете форматирането и го направете болд отново.

Към първия шаблон винаги се прикача информация затова имайте предвид, че тя може да отиде под първия шаблон с картинки, ако нямате достатъчно текст. В този случай ако не може да добавите текст без да наруши смисловото разпределение може да копирате част от текста като цитат. Естествено е малко странно да цитирате нещо вече казано или още повече нещо, което е следващото изречение.  
Друго решение е да използвате шаблона с картинки „*Две малки + голяма*“, който оставя доста празна място вляво до първия малък шот, особено ако добавите по-кратък коментар.

Картинките може да използвате както намерите за добре, като с течение на времето ще имаме и нови по-разнообразни темплейти.

Не е практика да използваме текста в картинка при писане на ревю, но за някои по-големи, като това за **Драгън Ейдж** може да се направи и изключение. Например не се приема използването на номерирани или неномерирани листове за текст, освен траклисти, но може да използвате текстовете в картинки, за подобно цел.  
Примерно в споменатото ревю за **Драгън Ейдж** има един момент, в който се изброяват любими моменти от играта, което в текста е със номериран лист. Вместо това за добра визия в самия текст това може да бъде постигнато с текст в картинка, като изображенията се връзват със съдържанието. Обърнете и внимание как текст може да отрязва част от картинката, като създава интереси ефекти.

В по-големите картинки може да бъдат вмъквани и видео-клипчета. Това позволява за изключително интерактивно съдържание, а в последствие може да направим и така, че видеото да тръгва автоматично.

За ревюто на албуми може да вмъкнете траклиста, като само изберете къде, а той ще бъде автоматично извлечен от основния таг.

Оценката се добавя автоматично след последния параграф с текст.

Тук идва и един проблем при статии с второ мнение – второто мнение не бива да съдържа текстови шаблони в противен случай оценката ще отиде след последния такъв.  
За да го решим нека разграничим статиите така: такива написани от 2-ма и повече автори, като общия материал е един текст и всеки има принос към него, и такива написани предимно от един човек, но и с прилежащо мнение или каре на друг автор.  
В първия случай изписваме имената на двамата автори в съответното поле и редим текста, като стандартно ревю.  
Във втория случай добавяме само главния автор, а след последния параграф с оценката използваме шаблони с картинки и вмъкнат текст за да добавим по-краткото мнение и името на неговия автор.  
За втория случай може да се дадат пример с **Dragon Age**, **Call of Duty** и **Ethan Carter**.

[Може да добавяте и различни карета и цитати с цел най-прекрасна визия, като естествено те трябва да бъдат предварително написани, което ще разгледаме по-подробно в друг материал.](#_Странично_съдържание)

Публикуването става, както и при новините, плюс споменатия допълнителен приоритет.

# Мнение

За да поставим на ултимативния дизайнерски тест админ панела на Форплей ще се спрем на статиите от типа мнение или както са по-известни с побългареното фийчъри.

Материалите от този тип не предлагат възможност за допълнителна информация, като оценки, видео, аудио и т.н., но пък за сметка на това поради лисата на шотове и текста, който често обхваща по-голяма тематика ви дават възможност за по автентична подредба на материала използвайки разнообразни артове и картинки.

## Тагове

Както и при новините тук трябва да категоризираме темата на мнението с подходящите тагове, като не заброявайте, че всички статии са лимитирани то максимум 5 тага.

И не забравяйте, че таговете имат за основна цел да улеснят търсенето и най-вече да подпомогнат препоръчването на съдържание подобно на мнението.  
Примерно, ако пишете мнение за рок фестивал, е достатъчно да тегнете само и единствено с името на фестивала, защото всичката останала информация за изпълнителите и т.н. може да бъде добавена като съдържание на самия таг.   
Друг пример с фийчъра са игрите от серията Соулс, където не е нужно да тагваме всички игри от поредицата и прилежащите им dlc-та. Напълно достатъчно е да добавим серията и евентуално името на компанията разработчик – в случая оставаме без таг на конкретна игра и няма от къде да извлечем тази информация.

## Съдържание

# Странично съдържание