



# WECEEM CMS

---

## Manual d'usuari

21 de febrer de 2014





# Índex

1	Introducció .....	9
2	Versió standalone.....	10
2.1	Aspectes bàsics.....	10
2.2	Creació d'elements.....	12
2.2.1	Crear un Space .....	12
2.2.2	Crear un element dintre d'un element .....	13
2.2.3	Crear un widget .....	14
2.2.4	Crear un link .....	14
2.2.5	Crear un script Groovy .....	14
2.2.6	Crear un Blog .....	14
2.3	Pujada d'arxius .....	16
2.3.1	Pujar una imatge al servidor .....	16
2.3.3	Pujar un arxiu JavaScript .....	17
2.3.4	Pujar un arxiu d'estils CSS .....	17
2.4	Inserció d'elements GSP/HTML.....	18
2.4.1	Inserció d'imatges .....	18
2.4.2	Fer referència a una llibreria JavaScript.....	19
2.4.3	Inserció d'un widget.....	19
2.4.3.1	Enviant dades variables al widget .....	19
2.4.4	Inserció d'un link .....	19
2.4.5	Execució d'un script Groovy .....	20
2.5	Tags i variables d'utilitat.....	22
2.5.1	Variables.....	22
3	Administrador del sistema .....	23
3.1	Descripció de taules .....	23
3.1.1	Taules d'usuaris.....	23
3.1.1.1	Taula cmsrole .....	23



---

3.1.1.2	Taula cmsuser.....	24
3.1.1.3	Taula cmsuser_authorities .....	24
3.1.2	Taules de continguts .....	24
3.1.2.1	Taula wcm_status.....	24
3.1.2.2	Taula wcm_space .....	25
3.1.2.3	Taula wcm_content_version .....	25
3.1.2.4	Taula wcm_content.....	26
3.1.2.5	Taula tags .....	27
3.1.2.6	Taula tag_links.....	28
3.2	Estructura interna del gestor de continguts .....	29
3.2.1	Estructura de directoris i creació d'arxius .....	29
3.2.2	Emmagatzematge de fitxers.....	29
3.3	Solució de bugs de la plataforma .....	31
3.3.1	No es pot eliminar l'usuari .....	31
4	Informació i opinions d'usuaris .....	32
4.1	Llocs webs construïts amb Weceem .....	32
4.2	Opinions .....	32



## Índex de imatges

Imatge 1: Paràmetres per crear un nou <i>Space</i> .....	12
Imatge 2: Contingut d'un <i>Space</i> per defecte.....	13
Imatge 3: Aspecte d'un element seleccionat. ....	13
Imatge 4: Pujar una imatge al servidor. ....	16
Imatge 5: Pujar una imatge al servidor desde el PC.....	16
Imatge 6: Inserir una imatge. ....	18
Imatge 7: Inserir imatge en mode gràfic. ....	18
Imatge 8: Inserir un link creat amb l'editor. Primer cas.....	20
Imatge 9: Inserir un link creat amb l'editor. Segon cas.....	20





## Índex de taules

Taula 1: Camps de la taula cmsrole.....	24
Taula 2: Camps de la taula cmsuser. ....	24
Taula 3: Camps de la taula cmsuser_authorities. ....	24
Taula 4: Camps de la taula wcm_status. ....	25
Taula 5: Camps de la taula wcm_space.....	25
Taula 6: Camps de la taula wcm_content_version. ....	25
Taula 7: Camps més rellevants de la taula wcm_content.....	27
Taula 8: Altres camps interessants de la taula wcm_content.....	27
Taula 9: Camps de la taula tags.....	28
Taula 10: Camps de la taula tag_links. ....	28





## 1 Introducció

Aquest document pretén mostrar totes les possibilitats que ofereix el gestor de continguts o CMS (Content Manager System) Weceem desenvolupat en la plataforma Grails.

Un apartat consisteix en explicar com funcionen els elements bàsics de la versió *standalone* que és la que es faria servir desplegada en un servidor de producció Apache Tomcat o similar.

Altres apartats estan dedicats a intentar entendre la estructura interna de la plataforma Weceem. Com es guarden les dades a la base de dades, que carpetes i arxius genera i on, inclús, com modificar les vistes originals del CMS. Tot per poder aprofitar al màxim el gestor de continguts i poder personalitzar-lo a les nostres necessitats.

Finalment es recull diferent informació per tal de poder evaluar l'impacte de l'ús en producció d'aquesta plataforma.

## 2 Versió standalone

L'empaquetat WAR és la versió que es desplega a un servidor de producció, i per tant, és el producte final. La versió *standalone* descarregable de la web () és un arxiu WAR amb una configuració predeterminada.

Podem baixar el codi font, personalitzar-lo per tal d'adaptar la plataforma a les nostres necessitats i crear el nostre propi WAR.

### 2.1 Aspectes bàsics

Un node pot ser qualsevol element: un **Server Directory**, un **Folder**, una pàgina **HTML**, etc, del que penjen altres elements.

Si es crea un nou contingut (+ **New Content**), aquest es crearà dintre de la carpeta que hi hagi seleccionada en el moment de la creació. És a dir, si es té seleccionada la carpeta **Widgets**, en el moment de fer + **New Content** → **Server File** → **Create**, l'arxiu que podrem crear/pujar en el servidor s'ubicarà dintre d'aquesta carpeta.

Quan es vol fer servir una funció carregada des d'un arxiu o carregar un estil CSS, l'arxiu en qüestió ha de ser marcat com a **Published**. En canvi, si el que es vol és carregar una imatge a una pàgina HTML no cal que la imatge estigui marcada com a **Published**. La imatge només ha de ser marcada com a **Published** si es fa servir en alguna funció JavaScript, en aquest cas no pot tenir altre estat.

El camp **Alias URI** és el que es fa servir per referenciar una fulla d'estils, un arxiu JavaScript, una imatge, etc. **Title** és el nom que veiem de l'arxiu a l'arbre de continguts del CMS (Content Manager System).

Un **Server Directory** té el mateix valor a **Title** i a **Alias URI**. Per a aquest tipus d'element es crea un directori al servidor amb el mateix nom que el valor de **Alias URI**.

Un **Folder** pot tenir un valor al camp **Title** i un altre a **Alias URI**. Per a aquest element no es crea cap directori al servidor.

No es pot esborrar un node del que contingui elements.

Pot existir al mateix temps un **Folder** amb *JavaScript* al seu camp **Title** i *js* al seu **Alias URI**, a l'arbre de continguts **JavaScript (/js – Folder)**, i un **Server Directory** anomenat *js*, a l'arbre de continguts **js (/js – Server Directory)**.


No es poden pujar dos **Server Files** que tinguin el mateix nom (el nom original de l'arxiu, el que apareix a **File**, NO el **Title**). Però sí que es poden pujar dos **Server Files** amb noms diferents i posar-los el mateix nom a **Title**.

No es pot crear un **Server File** al node arrel.

Crear un nou **JavaScript Source** i pegar dintre una llibreria sencera com podria ser JQuery no és bona idea perquè triga molt en pujar l'arxiu a la base de dades degut a la seva grandaria. A més si es talla la pujada després s'ha d'esborrar desde la base de dades de forma manual, amb els problemes que comporta això (problemes per accedir a un arxiu corrupte, s'ha de modificar el valor actual i el següent de la seqüència).

Problemes de càrrega d'arxius a pàgines HTML

Donat el següent cas:

▶ Libraries (/libs - Folder)	Published	unknown
▼ JavaScript (/js - Folder)	Published	unknown
▼ JQuery (/JQuery - Folder)	Published	admin
 JQuery (/jquery.js - Server File)	Published	admin
▶ resources (/resources - Server Directory)	Published	unknown

Si es vol carregar l'arxiu jquery.js s'hauria de fer servir:

```
<script type="text/javascript" src="{wcm.createLink(path:'js/jquery/jquery.js')}"></script>
```

Això NO funciona. Com es pot veure *js* i *JQuery* són dos elements tipus **Folder**, i l'últim conté un **Server File**. Si es vol carregar un arxiu tipus **Server File** que estigui dintre d'un **Folder** el CMS no ho permet. En canvi, si *js* i *JQuery* fossin dos **Server Directori** sí que carregaria correctament l'arxiu *jquery.js*. També seria correcte que *js* i *JQuery* fossin dos **Folders** i *jquery.js* fos un **JavaScript Source**. Això vol dir que si tenim **Folders** el codi ha de ser escrit a ma.

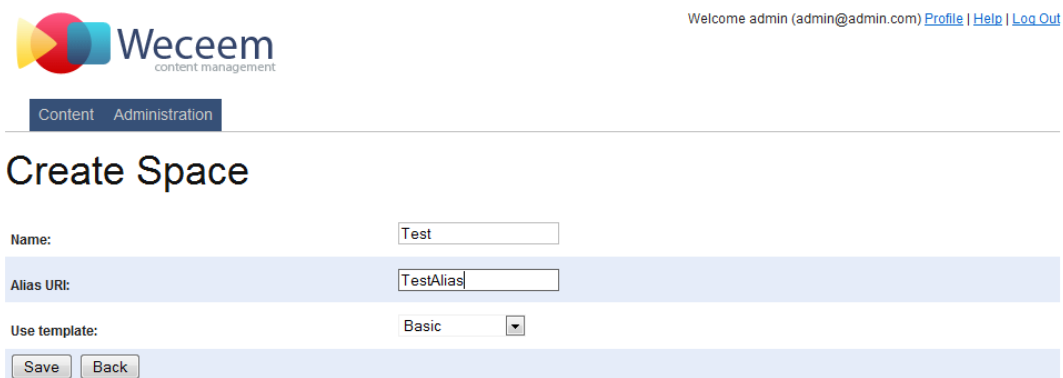
## 2.2 Creació d'elements

### 2.2.1 Crear un Space

L' *Spaces* és el contingut que es serveix al visitant. Cada *Space* representa una aplicació web diferent. Entre diferents *Spaces* no es comparteixen recursos.

Per crear un nou *Space* he de fer:

- Entrar com a administradors de la plataforma.
- Fer clic a la pestanya **Administration**.
- Fer clic al link **Spaces** (Add, edit, ... ).
- Clic **Add**.
- Donar nom



Welcome admin (admin@admin.com) [Profile](#) | [Help](#) | [Log Out](#)

Content Administration

## Create Space

Name:

Alias URI:

Use template:  ▼

Version 1.2-M1 Copyright © 2007-2011. JCatalog Software AG.

**Imatge 1: Paràmetres per crear un nou Space.**

Name és el nom que apareix al desplegable **Space** de la pestanya **Content**.

Si es selecciona l'*Space* que s'ha creat es pot veure com que de bon inici hi tenim:

Content Administration

+ New Content More Actions

Space: Test

Page	Status	Created By	Last changed
<b>Welcome</b> (/index - HTML Page)	Published	unknown	On 2010/11/18 at 03:39:28
<b>Image</b> (/Image - Server Directory)	Published	unknown	9 minutes ago
<b>Our first Weceem Blog</b> (/blog - Blog)	Published	unknown	9 minutes ago
<b>Widgets</b> (/widgets - Folder)	Published	unknown	9 minutes ago
<b>Templates</b> (/templates - Folder)	Published	unknown	9 minutes ago
<b>Stylesheets</b> (/css - Folder)	Published	unknown	9 minutes ago
<b>Libraries</b> (/libs - Folder)	Published	unknown	On 2011/03/28 at 12:54:46
<b>JavaScript</b> (/js - Folder)	Published	unknown	On 2009/09/29 at 11:07:04
<b>resources</b> (/resources - Server Directory)	Published	unknown	On 2011/03/28 at 01:08:11
<b>Views</b> (/views - Folder)	Published	unknown	9 minutes ago
<b>Scripts</b> (/scripts - Folder)	Published	unknown	9 minutes ago

+ New Content More Actions

Imatge 2: Contingut d'un *Space* per defecte.

Si volem accedir al lloc crear mitjançant un navegador hem d'escriure la següent direcció:

`https://merlot.upc.edu/weceem-1.2-M1/TestAlias/index`

S'ha fet servir el nom indicat al paràmetre **Alias** en el formulari de creació. En lloc del nom de l'arxiu **Welcome** es fa servir **/index** com s'indica a la imatge.

## 2.2.2 Crear un element dintre d'un element

Per crear un element (o node) dintre d'un altre, primer s'ha de seleccionar l'element que es vol que el contingui.

Per seleccionar un element de qualsevol tipus s'ha de fer click en qualsevol zona de la fila on es trobi l'element en la que no aparegui una icona amb forma de ma. A la imatge següent es mostra un exemple d'on es podria fer click per seleccionar el següent element: (interior zona vermella)

<b>About us</b> (/about - HTML Page)	Published	unknown
<b>Contact us</b> (/contact - HTML Page)	Published	unknown
<b>Image</b> (/Image - Server Directory)	Published	unknown

Imatge 3: Aspecte d'un element seleccionat.

Una vegada seleccionat l'element, la seva fila tindrà un color groguenc, i tots els elements que es creïn nous fent **+ New Content** → ... penjaran

En aquest exemple s'ha creat un HTML dintre d'un altre HTML, cosa que en principi no té gaire sentit però que mostra les possibilitats que ofereix el CMS.

### 2.2.3 Crear un widget

Fer **+ New Content** → **Widget** → **Create** dintre de la carpeta desitjada.

Per inserir-lo, consultar l'apartat 2.4.3 Inserció d'un widget.

### 2.2.4 Crear un link

Serveix per poder reutilitzar el link inserint-lo en forma de tag predefinit al codi GSP.

- Seleccionar el lloc on es vol que estigui contingut el link. Aquest element no ha de ser necessàriament de caràcter **Published**.
- Clickar a **+ New Content** i triar l'opció **External Link**.
- **Alias URI** serà el nom que es farà servir per tal que el link sigui operatiu.
- A **URL** s'ha d'indicar on es vol fer el redireccionament.

### 2.2.5 Crear un script Groovy

Serveix per poder escriure un script Groovy que tindrà que ser vinculat mitjançant un element de tipus **Action** ala pàgina HTML.

- Seleccionar el lloc on es vol que estigui contingut l'script.
- Clickar a **+ New Content** i triar l'opció **Groovy Script**.
- A **Content** s'escriu el contingut de l'script.
- **Alias URI** serà el nom que es farà servir quan es vulgui referenciar l'script.

Un exemple d'script podria ser el següent:

```
println "----->GROOVY SCRIPT<-----"
```

Aquest script escriurà a la consola del server on estigui ubicat el CMS Weceem el missatge que hi ha entre cometes. Per tal de poder utilitzar/cridar l'script s'han de seguir el passos de l'apartat .

### 2.2.6 Crear un Blog



Per crear un blog s'han de fer un mínim de dues coses:

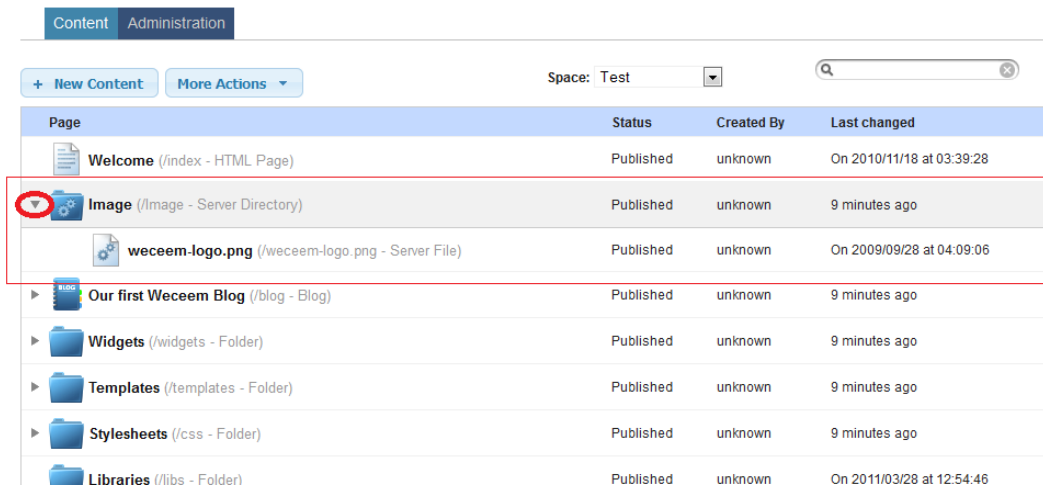
- Crear la carpeta que contindrà el blog:
- Crear una entrada per ser consultada.

## 2.3 Pujada d'arxius

### 2.3.1 Pujar una imatge al servidor

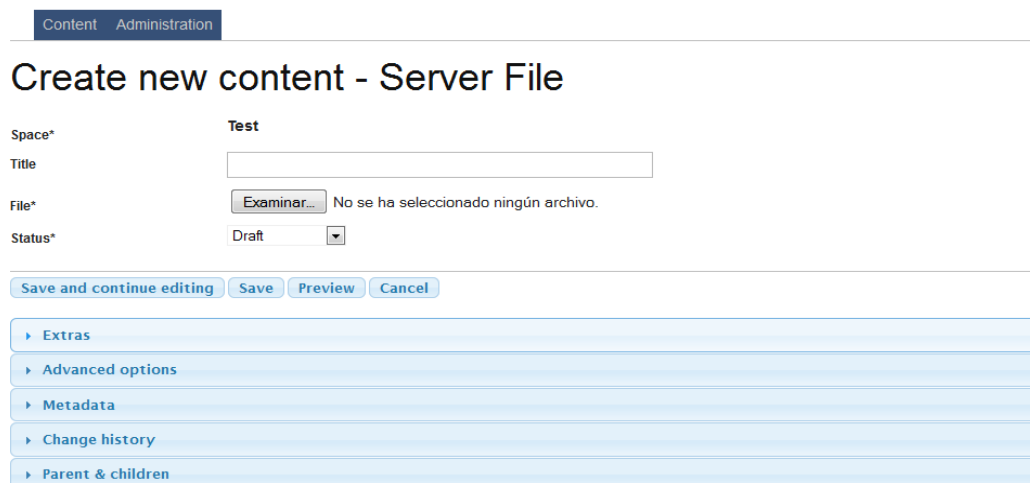
Si es vol pujar una imatge al servidor s'han de realitzar els següents passos:

- Desplegar la carpeta **Image** fent clic a la fletxeta de l'esquerra i seleccionant-la:



Imatge 4: Pujar una imatge al servidor.

- A continuació **+ New Content** i triar l'opció **Server File**.
- Clic a **Create** i apareixerà:



Content Administration

### Create new content - Server File

Space\* Test

Title

File\*  No se ha seleccionado ningún archivo.

Status\* Draft

- ▶ Extras
- ▶ Advanced options
- ▶ Metadata
- ▶ Change history
- ▶ Parent & children

Imatge 5: Pujar una imatge al servidor desde el PC.

- Llavors se li posa un nom i es clicka a **Save**.



### 2.3.2 Pujar un arxiu JavaScript

- Desplegar la carpeta **JavaScript (/js – Folder)** i seleccionar-la.
- A continuació **+ New Content** i triar l'opció **Server File**.
- Llavors es tria l'arxiu que es desitja pujar (per exemple **jquery.js**) i a **Title** es posa el nom que es vulgui (per exemple **JQueryFile**).

En el moment de fer referència al fitxer, s'haurà de fer servir el nom original de l'arxiu, **jquery.js**, i no el que s'ha posat a Title, **JQueryFile**.

Per fer referència a l'arxiu JavaScript consultar l'apartat 2.4.2 Fer referència a una llibreria JavaScript.

### 2.3.3 Pujar un arxiu d'estils CSS







- Desplegar la carpeta **Stylesheets (/css – Folder)** i seleccionar-la.
- A continuació **+ New Content** i triar l'opció **Server File**.
- Llavors es tria l'arxiu que es desitja pujar (per exemple **estils.css**) i a **Title** es posa el nom que es vulgui (per exemple **CSSFile**).

En el moment de fer referència al fitxer, s'haurà de fer servir el nom original de l'arxiu, **estils.css**, i no el que s'ha posat a Title, **CSSFile**.

## 2.4 Inserció d'elements GSP/HTML

### 2.4.1 Inserció d'imatges

Si tenim la següent situació:

Page	Status	Created By	Last changed
 Welcome (/index - HTML Page)	Published	unknown	0 seconds ago
▼  Image (/Image - Server Directory)	Published	unknown	4 hours ago
 weceem-logo.png (/weceem-logo.png - Server File)	Published	unknown	On 2009/09/28 at 04:09:06
 Logo (/Logo_UPC.png - Server File)	Published	admin	Never
 hide_end.png (/hide_end.png - Server File)	Published	admin	4 hours ago
 hide_start.png (/hide_start.png - Server File)	Published	admin	Never

Imatge 6: Inserir una imatge.

Podem inserir una imatge a la pàgina HTML/GSP mitjançant el següent codi:

```

```

On **src** ha de tenir la següent ruta:

**/weceem-1.2-M1/WeceemFiles/[Space\_Alias]/[Directori\_Imatge]/[Nom\_Imatge]**

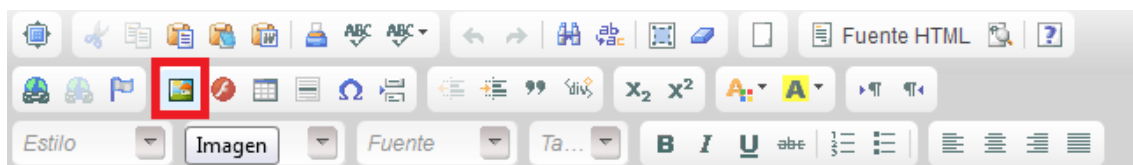
S'han de fer servir les rutes i noms assenyalats en vermell a la Imatge 6. Es fa referència a **Logo\_UPC.png** i no a **Logo**. Aquesta manera només funciona a la versió *standalone*.

Una altra forma fent servir codi del gestor de continguts és:

```

```

També es pot fer servir el mode d'edició WYSWYG (edició gràfica) amb el següent botó i seleccionar la imatge desitjada:



Imatge 7: Inserir imatge en mode gràfic.

Per poder accedir a la pantalla d'edició s'ha treure la verificació a la casella **Allow GSP** i donar a **Save**.

#### 2.4.2 Fer referència a una llibreria JavaScript

Per fer servir funcions implementades en una llibreria JavaScript i que es troba a la carpeta **JavaScript (/js – Folder)** i s'anomena **query.js** com a nom original de l'arxiu (en cas de ser una pujada) o **Alias URI** en el cas de ser un arxiu creat al servidor, s'ha de fer servir el següent codi:

```
<script type="text/javascript" src="{wcm.createLink(path:'js/jquery.js')}"></script>
```

#### 2.4.3 Inserció d'un widget

Per inserir un widget al codi GSP s'ha de fer servir:

```
<wcm:widget path="widgets/gadget3"/>
```

Suposant que el widget s'ha inclòs en la carpeta dels widgets **Widgets (/widgets – Folder)** i s'anomeni **gadget3** (nom que té a l'apartat **Extras → Alias URI**).

No fa falta que sigui **Published** per tal de poder fer-lo servir.

##### 2.4.3.1 Enviant dades variables al widget

Si volem passar-li algun tipus de dada al widget es pot fer de la següent manera:




```
<wcm:widget path="widgets/gadget4" model="[Xvariable:'some value',Zvariable:'other value']"/>
```

I al widget les variables es recuperen mitjançant les expressions:

```
${Xvariable}  
${Zvariable}
```

#### 2.4.4 Inserció d'un link

Per tal d'inserir un link com el que es mostra a continuació:

 <b>Editorial</b> (/editorial - HTML Page)	Published	admin
▼  <b>Links</b> (/Links - Folder)	Draft	admin
➔  <b>carsLinkage</b> (/cars - Ext. Link)	Published	admin







Imatge 8: Inserir un link creat amb l'editor. Primer cas.

Que s'ha creat segons s'indica a l'apartat 2.2.4 Crear un link, s'ha de fer servir:

```
<wcm:link path="Links/cars">Aston Martin</wcm:link>
```

No és necessari que la carpeta que el contingui sigui **Published**, però sí ha de ser-ho el link.

En el cas que el link estigui ubicat dintre de la pàgina tal i com es pot veure:

▶  <b>ETSETB</b> (/etsetb - HTML Page)	Published	admin
 <b>FIB</b> (/fib - HTML Page)	Published	admin
▼  <b>UAB Informàtica</b> (/uab - HTML Page)	Published	admin
➔  <b>Linkado a web externa</b> (/Linkado - Ext. Link)	Published	admin
 <b>Editorial</b> (/editorial - HTML Page)	Published	admin
▶  <b>Links</b> (/Links - Folder)	Draft	admin

Imatge 9: Inserir un link creat amb l'editor. Segon cas.

Es fa de manera molt similar:

```
<wcm:link path="uab/Linkado">UPC</wcm:link>
```

A l'atribut **path** es fa servir l'**Alias URI** de la pàgina web que conté el link i l'**Alias URI** del link.

#### 2.4.5 Execució d'un script Groovy

Un cop s'ha creat l'script Groovy seguint els passos de l'apartat 2.2.5 Crear un script Groovy, el que s'ha de fer es crear un element tipus **Action**. Aquest element es farà servir per vincular l'script dintre de la pàgina web.

Creació de l'element **Action**: (suposem que l'anomenem *ScriptedAction1* i es situa a l'arrel de continguts)

- Seleccionar el lloc on es vol que estigui contingut l'element tipus **Action**.
- Clickar a **+ New Content** i triar l'opció **Action**.
- A **Allowed HTTP Methods** s'ha d'indicar els mètodes que s'accepten desde la petició (*GET*, *POST*,...). NO funciona bé, si indiquem *POST* accepta crides desde un formulari amb mètode *GET*.
- A **Script** s'ha d'indicar l'script que es vol executar quan es cridi a l'element **Action**.

A continuació s'ha d'inserir l'element **Action** en una pàgina HTML. A continuació es mostren dos exemples de com fer-ho.

En el primer es farà servir un link per cridar a l'element **Action**. Dintre del codi GSP s'ha d'incloure:

```
<wcm:link src="${wcm.createLink(path:'ScriptedAction1')}">Action Groovy</wcm:link>
```

O bé:

```
<wcm:link src="ScriptedAction1">Action Groovy</wcm:link>
```

En aquest cas, cada vegada que es faci clic al link, es tornarà a recarregar la pàgina.

En el segon exemple es mostra com fer-lo servir des d'un formulari:

```
<form action="ScriptedAction1" method="POST">  
  <button type="submit">Click Me!</button>  
</form>
```



## 2.5 Tags i variables d'utilitat

### 2.5.1 Variables

- Idioma: `${node.language}`
- Obtenir l'Space: `${node.space}`

### 3 Administrador del sistema

En aquesta secció es descriuran les relacions entre les diferents taules creades pel CMS per tal de poder funcionar correctament.

A més es mostraran aspectes que són interessants per l'usuari que fa servir el codi font. Per exemple, com editar les pantalles GSP originals del CMS, com eliminar un usuari (en la versió *standalone* una vegada creat l'usuari no es pot esborrar), etc.

Cal dir que una vegada s'ha descarregat el codi font l'aplicació pot funcionar de dues formes:

- Arrancada de manera local desde l'entorn GGTS.
- Crear l'arxiu war a partir del codi font desde l'entorn GGTS i fer que funcioni com una versió *standalone*. L'aventatge d'aquest sistema és que es pot aconseguir una versió *standalone* modificada al nostre gust.

En alguns casos, depenent de com funcioni el nostre CMS la descripció dels següents apartats serà diferent per cada cas.

#### 3.1 Descripció de taules

El CMS crea un total de 10 taules a la base de dades. Això és vàlid tant per la versió que corre sobre l'entorn de desenvolupament GGTS i per la que ho en un contenidor Apache Tomcat o similar.

Totes les claus primàries de totes les taules segueixen la mateixa numeració. És a dir, una clau primària de una taula no pot tenir el mateix valor una altra clau primària d'una altra taula. Aquest control el porta **hibernate\_sequence** de l'apartat **Seqüències** (PostgreSQL). Si s'esborra manualment algun camp, és a dir, sense fer servir l'editor de continguts del CMS, s'haurà de modificar també de manera manual aquest apartat per establir el valor de manera correcta.

##### 3.1.1 Taules d'usuaris

Emmagatzemen dades referents a l'autenticació d'usuari i rols que poden tenir entre d'altres.

###### 3.1.1.1 Taula cmsrole

És la taula d'autoritats (authorities). Emmagatzema els diferents rols que pot tenir un usuari.

Nom	Definició	Descripció
id [PK]	bigint NOT NULL	L'identificador del rol d'usuari.
authority	character varying(128) NOT NULL	El tipus de rol.

Taula 1: Camps de la taula cmsrole.

### 3.1.1.2 Taula cmsuser

És la taula d'usuaris. Conté les dades d'un usuari. L'email, la contrasenya encriptada, si està actiu o no el seu identificador (**id**), etc.

Nom	Definició	Descripció
<b>id [PK]</b>	bigint NOT NULL	Identificador de l'usuari.
<b>email</b>	bigint NOT NULL	Email d'usuari.
<b>passwd</b>	character varying(128) NOT NULL	Contrasenya encriptada.
<b>username</b>	character varying(40) NOT NULL	Nom d'usuari.

Taula 2: Camps de la taula cmsuser.

### 3.1.1.3 Taula cmsuser\_authorities

Relaciona l'identificador de la taula d'autoritats amb l'identificador de la taula d'usuaris. D'aquesta forma es pot saber els rols assignats a un usuari.

La taula únicament en té dos camps que són els següents:

Nom	Definició	Descripció
<b>cmsuser_id [PK]</b>	bigint NOT NULL	Identificador de l'usuari. Camp <b>id</b> de la taula <b>cmsuser</b> .
<b>cmsrole_id</b>	bigint NOT NULL	Identificador del rol. Camp <b>id</b> de la taula <b>cmsrole</b> .

Taula 3: Camps de la taula cmsuser\_authorities.

## 3.1.2 Taules de continguts

Emmagatzemen dades referents als elements que es troben al CMS i que posteriorment es faran servir per construir els diferents espais.

### 3.1.2.1 Taula wcm\_status

Emmagatzema els tipus d'estats que poden tenir els elements.





Nom	Definició	Descripció
id [PK]	bigint NOT NULL	Identificador de l'estat.
public_content	boolean NOT NULL	Indica si l'estat és accessible o no.
description	character varying(80) NOT NULL	Nom de l'estat.

Taula 4: Camps de la taula wcm\_status.

### 3.1.2.2 Taula wcm\_space

Emmagatzema els diferents Spaces creats.

Nom	Definició	Descripció
id [PK]	bigint NOT NULL	Identificador de l'Space.
aliasuri	boolean NOT NULL	Alias URI de l'arxiu (Edició → Extras → Alias URI).
name	character varying(80) NOT NULL	Title de l'arxiu (Edició → Title).

Taula 5: Camps de la taula wcm\_space.

### 3.1.2.3 Taula wcm\_content\_version

Emmagatzema el número de revisió (versió que passar a quedar obsoleta) de cada arxiu al que se li fa **Save** en la pàgina d'edició.

És a dir, un arxiu que s'ha creat només però no sh'a modificat no apareixerà reflectit en aquesta taula. Aquí només apareixeran arxius que han sigut modificats, i la taula reflexarà la versió anterior a la actual.

Nom	Definició	Descripció
id [PK]	bigint NOT NULL	Identificador del tag.
name	character varying(255) NOT NULL	Nom del tag.

Taula 6: Camps de la taula wcm\_content\_version.

Cada cop que fem un **Save** a la pàgina d'edició en crea un registre nou en aquesta taula.

### 3.1.2.4 Taula wcm\_content

Aquesta taula conté totes les dades principals del elements que hi ha al CMS. Els relaciona amb les seves dependències, diu com s'han d'ordenar i en segons quins casos guarda el seu contingut o sino indica on poder aconseguir-lo.

Els camps més importants d'aquesta taula són:

Nom	Definició	Descripció
<b>aliasuri</b>	character varying(50) NOT NULL	<b>Alias URI</b> de l'arxiu ( <b>Edició → Extras → Alias URI</b> ).
<b>content_dependencies</b>	character varying(500)	Referència dels recursos que fa servir el contingut. Aquest camp es pot modificar a <b>Edició → Advanced options → Depends on content</b> .  Exemple: l' <b>Action actionA(/actionA – Scripted Action)</b> executa l'script <b>New Groovy Script(/gscr – Groovy Script)</b> que es troba a la carpeta <b>Scripts(scripts – Folder)</b> . Llavors en el cas de l' <b>Action</b> , aquest camp valdrà <b>scripts/gscr</b> .
<b>order_index</b>	integer	Ordre que ocupa l'element al node on estigui ubicat, ja sigui a l'arbre general de continguts o node pare (com el cas de la pàgina per defecte <b>Welcome</b> ) o dintre de la carpeta/element on es trobi.
<b>parent_id</b>	bigint	Es correspon amb el camp <b>id</b> d'aquesta taula del node al que pertany.
<b>space_id</b>	bigint NOT NULL	Identificador (camp <b>id</b> de la taula <b>wcm_space</b> ) de l'Space.
<b>content</b>	character varying(500000)	En el cas que sigui un arxiu editat aquest camp tindrà el codi HTML/CSS/JS.  Els <b>Server Files</b> no es guarda aquí el seu contingut, encara que siguin arxius de text.
<b>status_id</b>	bigint NOT NULL	Indica l'estat de l'element i el relaciona amb l' <b>id</b> de l'estat (taula <b>wcm_status</b> ).
<b>valid_for</b>	integer	El temps indicat en segons que han de passar per tal que s'actualitzi l'arxiu ( <b>Edició → Advanced options → Is updated</b> ).

		Altres valors: 0 → All the time Built → Template decides
--	--	--

Taula 7: Camps més rellevants de la taula wcm\_content.

N'hi altres camps a la taula que també és interessant destacar encara que no siguin tan importants com els anteriors:

Nom	Definició	Descripció
<b>changed_by</b>	character varying(255)	Quin usuari va modificar l'arxiu.
<b>created_by</b>	character varying(255)	Quin usuari va crear l'arxiu.
<b>created_on</b>	timestamp without time zone	El moment de creació de l'arxiu.
<b>description</b>	character varying(500)	Camp Edició →Extras → Description.
<b>identifier</b>	character varying(80)	Camp Edició →Extras →Identifier.
<b>language</b>	character varying(3)	Camp Edició →Extras → Language.
<b>meta_copyright</b>	character varying(200)	Camp Edició →Metadata →Copyright .
<b>meta_creator</b>	character varying(80)	Camp Edició →Metadata →Creator.
<b>meta_publisher</b>	character varying(80)	Camp Edició →Metadata →Publisher.
<b>meta_source</b>	character varying(80)	Camp Edició →Metadata →Source.

Taula 8: Altres camps interessants de la taula wcm\_content.

### 3.1.2.5 Taula tags

Emmagatzema els tags amb els seus identificadors.

Camps més significatius de la taula:

Nom	Definició	Descripció
<b>content_title</b>	character varying(255) NOT NULL	Nom de l'arxiu que s'ha modificat ( <b>Title</b> ).



<b>created_by</b>	character varying(255)	Qui va realitzar la modificació. Nom usuari de l'usuari.
<b>created_on</b>	timestamp without time zone	Moment en que es va realitzar la modificació.
<b>revision</b>	integer	Número de revisió.
<b>space_name</b>	character varying(255) NOT NULL	Space al que pertany l'arxiu modificat.

Taula 9: Camps de la taula tags.

### 3.1.2.6 Taula tag\_links

Relaciona el tag amb el contingut al que fa referència.

Alguns camps de la taula són:

Nom	Definició	Descripció
<b>tag_id</b>	bigint NOT NULL	Identificador del tag en la taula <b>wcm_tags</b> .
<b>tag_ref</b>	bigint NOT NULL	A quin contingut fa referència el tag. Es correspon amb el camp <b>id</b> de la taula <b>wcm_content</b> de l'element al que fa referència, que és en el que es van incloure els tags en la pàgina d'edició.

Taula 10: Camps de la taula tag\_links.



## 3.2 Estructura interna del gestor de continguts

En aquest apartat es pretén mostrar com es reflexa al servidor cada acció que es realitza al CMS com a usuari. Això significa saber on es guarden, en el cas que es faci, els arxius que s'han pujat a l'Space.

### 3.2.1 Estructura de directoris i creació d'arxius

En el cas que el CMS estigui funcionant sobre l'entorn de desenvolupament GGTS per defecte els arxius i directoris es guarden a la direcció:

```
C:\var\www\weceem.org\uploads
```

En aquest directori és on es generen les carpetes dels diferents Spaces que conté el CMS. Originalment només hi existeixen les carpetes **\_ROOT** i **Defaulty**. Per cada nou Space al CMS es crearà una nova carpeta amb el valor indicat a **URI Alias** en el moment de creació.

Aquesta direcció per defecte es troba indicada a l'arxiu **Config.groovy** de l'apartat **conf** del workspace, en la definició **environments** → **development**. Modificant aquesta definició es pot variar la ubicació d'on es guarden els fitxers en aquest mode de funcionament.

En el cas que estiguem utilitzant una versió *standalone* sobre un contenidor Apache Tomcat o similar la ruta d'emmagatzematge per defecte serà:

```
C:\Users\Nom_Usuari\weceem-uploads\WeceemFiles
```

Aquesta configuració es pot canviar modificant l'arxiu **WcmContentRepositoryService.groovy** que es troba ubicat a:

```
C:\Users\Nom_Usuari\.grails\2.3.4\projects\weceem\plugins\weceem-1.2-M1\grails-app\services\org\weceem\services
```

Dintre d'aquest arxiu, la instrucció **System.getProperty("user.home")** ens permet aconseguir el directori de l'usuari.

### 3.2.2 Emmagatzematge de fitxers

Referent a la pujada d'arxius

Encara que es tingui accés al directori del servidor on està instal·lat el Apache Tomcat on es desplega l'aplicació, NO es poden pujar arxius copiant-los directament al directori del servidor que utilitza el CMS (no es poden copiar arxius per darrere). Això és degut a que quan es puja un arxiu queda enregistrat a la base de dades, i quan es vol referenciar a algun element



sempre es va a buscar on trobar-lo a la base de dades. Copiar-lo directament al directori del servidor és no tenir enregistrar l'arxiu. → S'han de pujar tots els arxius d'un en un.

ADMIN per editar la pàgina que carrega l'editor → `wcmEditor\edit.gsp`, que es troba a `C:\User\.grails\2.3.4\projects\Weceem\plugins\weceem-1.2-M1\grails-app\views`.

ADMIN per esborrar un usuari, s'ha de fer desde la taula de la base de dades, o modificar la pantalla GSP per tal que funcioni correctament.

Lugar donde se guarda la ruta que se utiliza en producción:

`C:\Users\Jesus Campos\.grails\2.3.4\projects\weceem\plugins\weceem-1.2-M1\grails-app\services\org\weceem\services\WcmContentRepositoryService.groovy`

### 3.3 Solució de bugs de la plataforma

#### 3.3.1 No es pot eliminar l'usuari

A la pantalla d' **Administration** → **Users** es mostra la llista d'usuaris que estan enregistrats al sistema. Es pot veure com cada usuari té un botó per editar-lo i per eliminar-lo. Aquest últim, el botó que teòricament elimina l'usuari no funciona en la versió descarregable del codi font (<https://github.com/iCatalog/weceem-app>) ni en la versió *standalone* per desplegar-la directament a un Apache Tomcat (<http://www.weceem.org/weceem/Download>).

Aquesta pantalla es correspon amb la vista **list** del controlador **CMSUserController** i el formulari on està ubicat aquest botó fa una petició tipus *GET* i crida al mètode **delete**. L'error és degut al controlador s'indica que el mètode **delete** només pot rebre peticions de tipus *POST* mitjançant la següent ordre a l'inici del controlador:

```
static allowedMethods = [save: "POST", update: "POST", delete: "POST"]
```

Una solució seria fer el formulari de tipus *POST* i permetre que al mètode edit es pugui accedir mitjançant una petició de tipus *POST*. També es pot modificar la línia de codi anterior i posar *GET* al mètode **delete**.



## 4 Informació i opinions d'usuaris

Es recullen diferents enllaços a pàgines que estiguin creades amb el gestor de continguts Weceem per poder valorar el seu rendiment en aplicacions ja fetes de manera professional.

### 4.1 Llocs webs construïts amb Weceem

Web realitzada amb Weceem:

<http://idmllib.com/ILWebsite/documentation>

Catàleg dels diferents CMS's existents classificats per plataforma de desenvolupament:

[http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_content\\_management\\_systems](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_content_management_systems)

### 4.2 Opinions

<http://www.linkedin.com/groups/Anyone-used-Weceem-Maybe-someone-39757.S.65913362>

Resum: Opinions de tot tipus. És la plataforma a escollir si es desenvolupa amb Grails però totes coincideixen en que encara queda molt camí per arribar al nivell dels Joomla, Drupal, etc. Tot i això reconeixen que el core de l'aplicació és bastant estable. Hi ha opinions que recomanen quina plataforma fer servir en lloc de Weceem.

<http://www.linkedin.com/groups/weceem-CMS-anyone-using-it-67067.S.230747176>

Resum: és una bona plataforma però la costumització necessita temps i experiència. La gent queda sorpresa per Weceem i ho manté com una opció futura tot i decantar-se per altres plataformes ara per ara.

[http://www.thorntech.com/2012/09/case-study-high-traffic-mobile-website-using-grails-and-weceem-plugin/?goback=.gde\\_39757\\_member\\_160148664](http://www.thorntech.com/2012/09/case-study-high-traffic-mobile-website-using-grails-and-weceem-plugin/?goback=.gde_39757_member_160148664)

Resum: article d'una empresa de software que parla del rendiment de Weceem amb un volum alt de visites. Diu que el rendiment és satisfactori.