WECEEM

Manual d’usuari

21/02/2014

Jesús Campos Muñoz

[jesus.campos@upc.edu](mailto:jesus.campos@upc.edu)

**Índex**

[1 Versió standlaone 9](#_Toc382472939)

[1.1 Funcuionament bàsic 9](#_Toc382472940)

[1.2 Creació d’elements 11](#_Toc382472941)

[1.2.1 Crear un Space 11](#_Toc382472942)

[1.2.2 Crear un widget 12](#_Toc382472943)

[1.2.3 Crear un link 12](#_Toc382472944)

[1.2.4 Crear un script Groovy 13](#_Toc382472945)

[1.2.5 Crear un Blog 13](#_Toc382472946)

[1.3 Pujada d’arxius 14](#_Toc382472947)

[1.3.1 Pujar una imatge al servidor 14](#_Toc382472948)

[1.3.2 Pujar un arxiu JavaScript 14](#_Toc382472949)

[1.3.3 Pujar un arxiu d’estils CSS 15](#_Toc382472950)

[1.4 Inserció d’elements GSP/HTML 16](#_Toc382472951)

[1.4.1 Inserció d’imatges 16](#_Toc382472952)

[1.4.2 Fer referència a una llibreria JavaScript 17](#_Toc382472953)

[1.4.3 Inserció d’un widget 17](#_Toc382472954)

[1.4.3.1 Enviant dades variables al widget 17](#_Toc382472955)

[1.4.4 Inserció d’un link 17](#_Toc382472956)

[1.4.5 Execució d’un script Groovy 18](#_Toc382472957)

[1.5 Tags i variables d’utilitat 20](#_Toc382472958)

[1.5.1 Variables 20](#_Toc382472959)

[1.6 Informació i opinions d’usuaris 21](#_Toc382472960)

[1.6.1 Llocs webs construits amb Weceem 21](#_Toc382472961)

[2 Administrador del sistema 22](#_Toc382472962)

[2.1 Descripció de taules 22](#_Toc382472963)

[2.1.1 Taules d’usuaris 22](#_Toc382472964)

[2.1.1.1 Taula cmsrole 22](#_Toc382472965)

[2.1.1.2 Taula cmsuser 22](#_Toc382472966)

[2.1.1.3 Taula cmsuser\_authorities 22](#_Toc382472967)

[2.1.2 Taules de continguts 23](#_Toc382472968)

[2.1.2.1 Taula wcm\_status 23](#_Toc382472969)

[2.1.2.2 Taula wcm\_space 23](#_Toc382472970)

[2.1.2.3 Taula wcm\_content\_version 23](#_Toc382472971)

[2.1.2.4 Taula wcm\_content 23](#_Toc382472972)

[2.1.2.5 Taula tags 23](#_Toc382472973)

[2.1.2.6 Taula tag\_links 23](#_Toc382472974)

[2.2 Solució de bugs de la plataforma 25](#_Toc382472975)

[2.2.1 No es pot eliminar l’usuari 25](#_Toc382472976)

**Índex de imatges**

[Imatge 1: Paràmetres per crear un nou *Space*. 11](#_Toc382473007)

[Imatge 2: Contingut d'un *Space* per defecte. 12](#_Toc382473008)

[Imatge 3: Pujar una imatge al servidor. 14](#_Toc382473009)

[Imatge 4: Pujar una imatge al servidor desde el PC. 14](#_Toc382473010)

[Imatge 5: Inserir una imatge. 16](#_Toc382473011)

[Imatge 6: Inserir imatge en mode gràfic. 16](#_Toc382473012)

[Imatge 7: Inserir un link creat amb l'editor. Primer cas. 18](#_Toc382473013)

[Imatge 8: Inserir un link creat amb l'editor. Segon cas. 18](#_Toc382473014)

**Índex de taules**

1. Versió standlaone
   1. Funcuionament bàsic

Un node pot ser qualsevol cosa: 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 selecciona 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 referneciar 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)**.

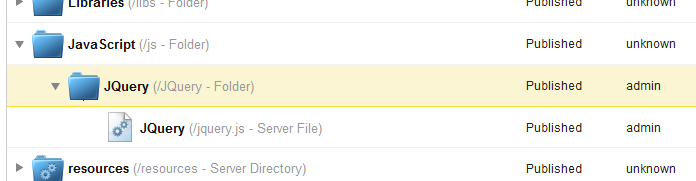
No es poden pujar dos **Server Files** que tinguin el mateix nom (el nom original de l’arxiu, el que apareix a **File**, NO el **Title**). Però sí que es poden pujar dos **Server Files** amb noms diferents i posar-lis el mateix nom a **Title**.

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 perque 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 aixó (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:



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> |

Aixó 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**. Aixó vol dir que si tenim **Folders** el codi ha de ser escrit a ma.

Referent a la pujada d’arxius

ADMIN que té 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). Aixó 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:

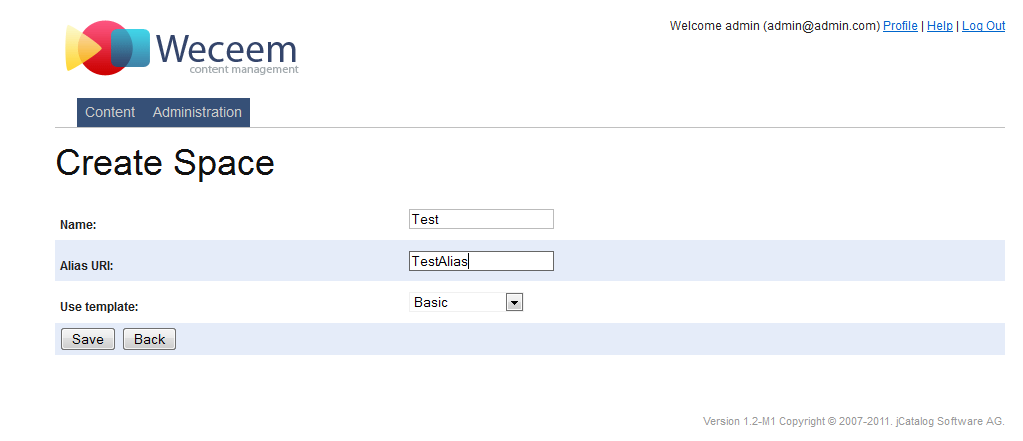
C:\Users\Jesus Campos\.grails\2.3.4\projects\weceem\plugins\weceem-1.2-M1\grails-app\services\org\weceem\services\WcmContentRepositoryService.groovy

* 1. Creació d’elements
     1. Crear un Space

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

Per crear un nou *Space* he de fer:

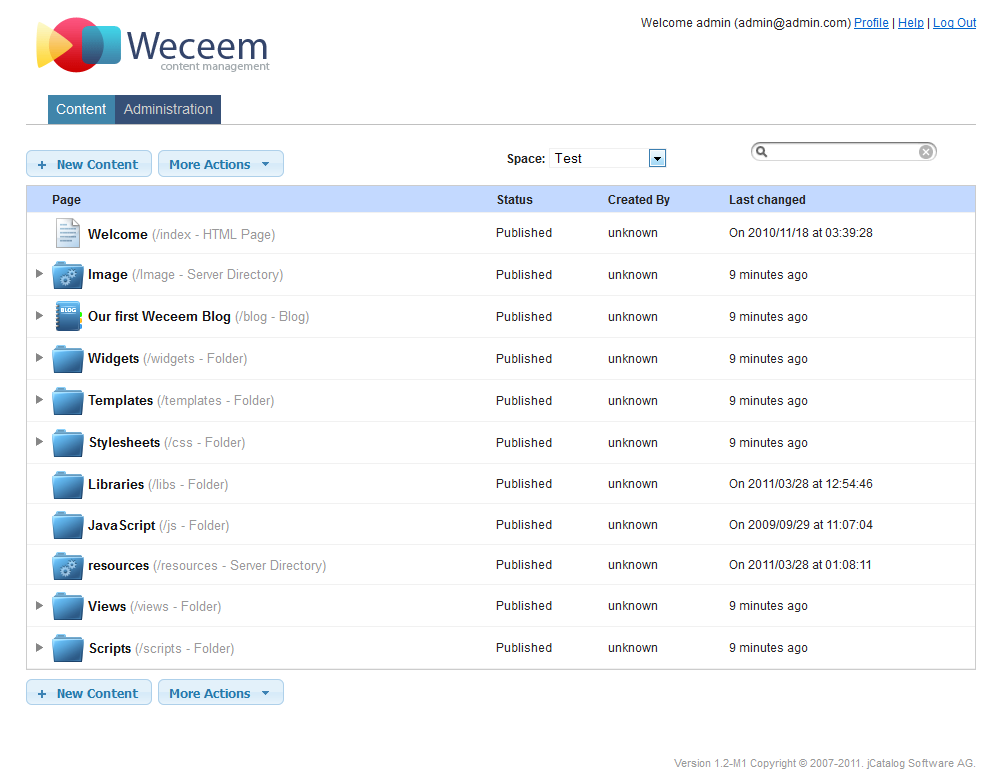
* Entrar com a administradors de la plataforma.
* Fer clic a la pestanya ***Administration***.
* Fer clic al link ***Spaces*** (Add, edit, … ).
* Clic ***Add***.
* Donar nom



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:



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.

* + 1. Crear un widget

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

Per inserir-lo, consultar l’apartat 4.3 Inserció d’un widget.

* + 1. 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.
  + 1. 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<------------------------------" |

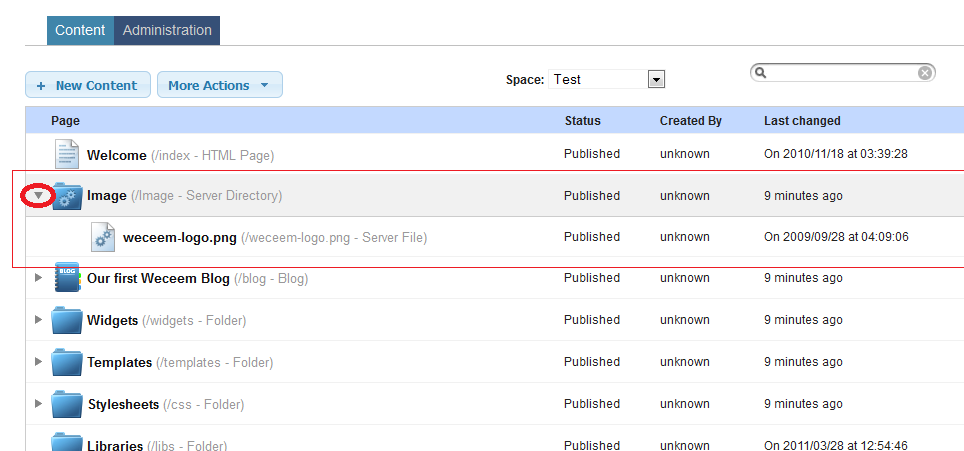
Aquest script escriurà a la consola del server on estigui ubicat el CMS Weceem el missatge que hi ha entre cometes. Per tal de poder utilitzar/cridar l’script s’han de seguir el passos de l’apartat (XXX).

* + 1. Crear un Blog

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

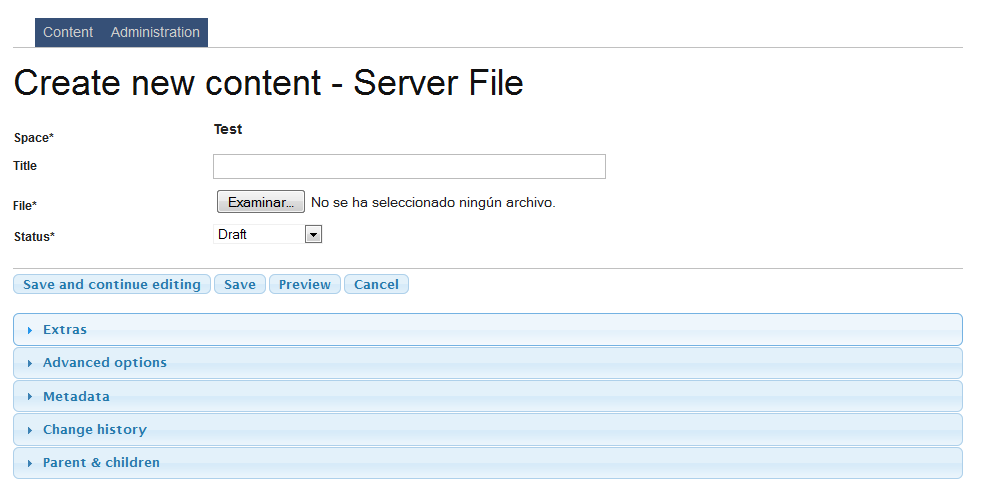
* Crear la carpeta que contindrà el blog:
* Crear una entrada per ser consultada.
  1. Pujada d’arxius
     1. Pujar una imatge al servidor

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 3: Pujar una imatge al servidor.

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



Imatge 4: Pujar una imatge al servidor desde el PC.

* Llavors se li posa un nom I es clicka a ***Save***.
  + 1. 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 desitji 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**.

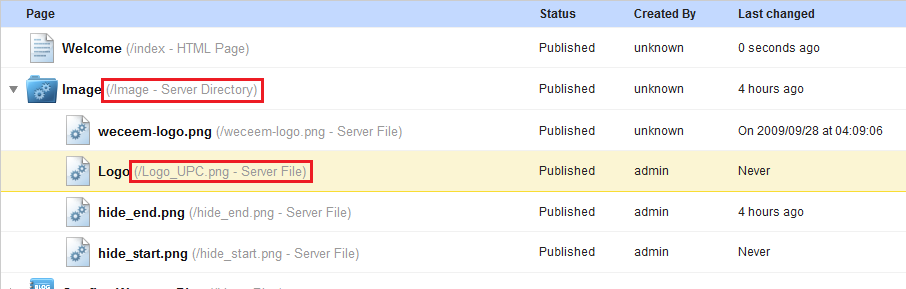
Per fer referència a l’arxiu JavaScript consultar l’apartat 4.2 Fer referència a una llibreria JavaScript.

* + 1. 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 desitji 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**.

* 1. Inserció d’elements GSP/HTML
     1. Inserció d’imatges

Si tenim la següent situació:



Imatge 5: Inserir una imatge.

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

|  |
| --- |
| <img alt="" src="/weceem-1.2-M1/WeceemFiles/TestAlias/Image/Logo\_UPC.png" style="width: 196px; height: 42px;"/> |

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

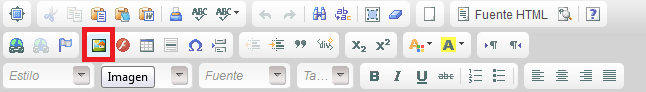
**/weceem-1.2-M1/WeceemFiles/[Space\_Alias]/[Directori\_Imatge]/[Nom\_Imatge]**

S’han de fer servir les rutes I noms assenyalats en vermell a la Imatge 5. Es fa referència a **Logo\_UPC.png** i no a **Logo**. Aquest manera només funciona a la versió *standalone*.

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

|  |
| --- |
| <img src="${wcm.createLinkToFile(path:' Image/Logo\_UPC.png ')}"/> |

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



Imatge 6: 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***.

* + 1. 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> |

* + 1. 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 inclós 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.

* + - 1. Enviant dades variables al widget

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

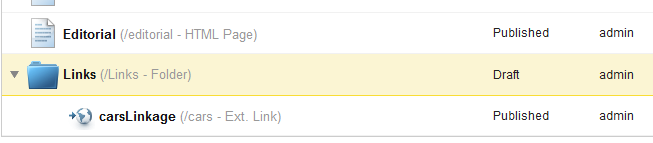
|  |
| --- |
| <wcm:widget path="widgets/gadget4" model="[Xvariable:'some value',Zvariable:'other value']"/> |

I al widget les variables es recuperen mitjançant les expressions:

|  |
| --- |
| ${Xvariable}  ${Zvariable} |

* + 1. Inserció d’un link

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



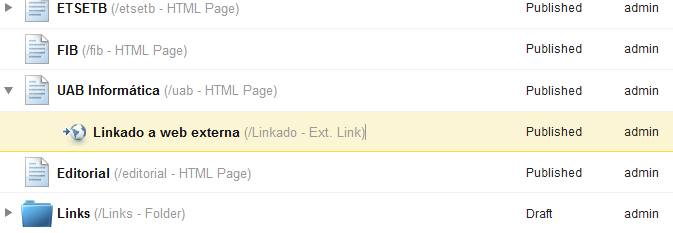
Imatge 7: Inserir un link creat amb l'editor. Primer cas.

Que s’ha creat segons s’indica a l’apartat 2.3 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**, peró 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:



Imatge 8: 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.

* + 1. Execució d’un script Groovy

Un cop s’ha creat l’script Groovy seguint els passos de l’apartat 2.4 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* acepta 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 recarrgar 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> |

* 1. Tags i variables d’utilitat
     1. Variables
* Idioma: ${node.language}
* Obtenir l’Space: ${node.space}
  1. Informació i opinions d’usuaris
     1. Llocs webs construits amb Weceem

Web realizada con Weceem

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

Clasificación de CMS’s:

<http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_content_management_systems>

1. 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 interesants 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.

* 1. Descripció de taules

El CMS crea un total de 10 taules a la base de dades.

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.

* + 1. Taules d’usuaris

Emmagatzemen dades referents a l’autenticació d’usuari.

* + - 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. |

* + - 1. 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** |
| **id** **[PK]** | bigint NOT NULL | Identificador de l’usuari. |
| **email** | bigint NOT NULL | Email d’usuari. |
| **passwd** | character varying(128) NOT NULL | Contrasenya encriptada. |
| **username** | character varying(40) NOT NULL | Nom d’usuari. |

* + - 1. 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 únicamente en té dos camps que són els següents:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Definició** | **Descripció** |
| **cmsuser\_id** **[PK]** | bigint NOT NULL | Identificador de l’usuari. Camp **id** de la taula **cmsuser**. |
| **cmsrole\_id** | bigint NOT NULL | Identificador del rol. Camp **id** de la taula **cmsrole**. |

* + 1. Taules de continguts

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

* + - 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 accesible o no. |
| **description** | character varying(80) NOT NULL | Nom de l’estat. |

* + - 1. 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**). |

* + - 1. 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 peró 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. |

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

* + - 1. 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 aconguir-lo.

Els camps més importants d’aquesta taula són:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Definició** | **Descripció** |
| **aliasuri** | character varying(50) NOT NULL | **Alias URI** de l’arxiu (**Edició → Extras → Alias URI**). |
| **content\_dependencies** | character varying(500) | Referència dels recursos que fa servir el contingut. Aquest camp es pot modificar a **Edició → Advanced options → Depends on content**.  Exemple: l’**Action** **actionA(/actionA – Scripted Action)** executa l’script **New Groovy Script(/gscr – Groovy Script)** que es troba a la carpeta **Scripts(scripts – Folder)**. Llavors en el cas de l’**Action**, aquest camp valdrà **scripts/gscr**. |
| **order\_index** | 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 **Welcome**) o dintre de la carpeta/element on es trobi. |
| **parent\_id** | bigint | Es correspon amb el camp **id** d’aquesta taula del node al que pertany. |
| **space\_id** | bigint NOT NULL | Identificador (camp **id** de la taula **wcm\_space**) de l’Space. |
| **content** | character varying(500000) | En el cas que sigui un arxiu editat aquest camp tindrà el codi HTML/CSS/JS.  Els **Server Files** no es guarda aquí el seu contingut, encara que siguin arxius de text. |
| **status\_id** | bigint NOT NULL | Indica l’estat de l’element i el relaciona amb l’**id** de l’estat (taula **wcm\_status**). |
| **valid\_for** | integer | El temps indicat en segons que han de passar per tal que s’actualitzi l’arxiu (**Edició → Advanced options → Is updated)**.  Altres valors:  0 → All the time  Buit → Template decides |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Definició** | **Descripció** |
| **changed\_by** | character varying(255) | Quin usuari va modificar l’arxiu. |
| **created\_by** | character varying(255) | Quin usuari va crear l’arxiu. |
| **created\_on** | timestamp without time zone | El moment de creació de l’arxiu. |
| **description** | character varying(500) | Camp **Edició →Extras → Description**. |
| **identifier** | character varying(80) | Camp **Edició →Extras →Identifier**. |
| **language** | character varying(3) | Camp **Edició →Extras → Language**. |
| **meta\_copyright** | character varying(200) | Camp **Edició →Metadata →Copyright** . |
| **meta\_creator** | character varying(80) | Camp **Edició →Metadata →Creator**. |
| **meta\_publisher** | character varying(80) | Camp **Edició →Metadata →Publisher**. |
| **meta\_source** | character varying(80) | Camp **Edició →Metadata →Source**. |

* + - 1. Taula tags

Emmagatzema els tags amb els seus identificadors.

Camps més significatius de la taula:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Definició** | **Descripció** |
| **content\_title** | character varying(255) NOT NULL | Nom de l’arxiu que s’ha modificat (**Title**). |
| **created\_by** | character varying(255) | Qui va realitzar la modificació. Nom usuari de l’usuari. |
| **created\_on** | timestamp without time zone | Moment en que es va realitza la modificació. |
| **revision** | integer | Número de revisió. |
| **space\_name** | character varying(255) NOT NULL | Space al que pertany l’arxiu modificat. |

* + - 1. Taula tag\_links

Relaciona el tag amb el contingut al que fa referència.

Alguns camps de la taula són:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Definició** | **Descripció** |
| **tag\_id** | bigint NOT NULL | Identificador del tag en la taula **wcm\_tags**. |
| **tag\_ref** | bigint NOT NULL | A quin contingut fa referència el tag. Es correspon amb el camp **id** de la taula **wcm\_content** de l’element al que fa referència, que és en el que es van incloure els tags en la pàgina d’edició. |

* 1. Estructura de directoris i creació d’arxius

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

* 1. Solució de bugs de la plataforma
     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/jCatalog/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 accdeir mitjançant una petició de tipus *POST*. També es pot modificar la línia de codi anterior i posar *GET* al mètode **delete**.