



Share your
information

eZ Publish 4.0

Manuale Utente



eZ Publish 4.0

Manuale Utente

Indice

1 L'interfaccia di amministrazione	8
1.1 La pagina di login.	9
1.1.1 Registrazione utente.	11
1.2 Panoramica.	14
1.3 La scheda "Struttura Contenuti".	18
1.4 La scheda "Media".	31
1.5 La scheda "Account Utenti".	33
1.5.1 Ruoli e policies.	38
1.6 L'interfaccia di modifica dell'oggetto.	40
1.6.1 Gestione delle versioni.	46
1.6.2 Anteprima.	49
1.6.3 Oggetti correlati.	50
2 Compiti di normale routine	54
2.1 Modificare il tuo account utente.	55
2.2 Navigare l'albero dei nodi	56

2.3 Aggiungere contenuti.	58
2.4 Modificare i contenuti.	60
2.5 Anteprima contenuti.	62
2.6 Annullare le modifiche.	64
2.7 Gestire i conflitti di modifica.	65
2.8 Pubblicare in collocazioni multiple.	68
2.9 Copiare i contenuti.	70
2.10 Spostare i contenuti.	72
2.11 Cancellare i contenuti.	73
2.12 Ripristinare i contenuti.	76
2.13 Nascondere e rivelare i contenuti.	78
2.14 Uso dei preferiti.	81
2.15 Scambiare i nodi.	83
2.16 Amministrare gli utenti.	84
2.17 Amministrare le sezioni.	88
2.18 Creare un'area riservata	90

Lista delle Figure

1.1 La pagina di login.	9
1.2 L'interfaccia di registrazione utente.	11
1.3 Il messaggio di registrazione riuscita.	13
1.4 Un account di utente registrato.	13
1.5 Panoramica dell'interfaccia di registrazione.	14
1.6 La scheda "Struttura contenuti".	18
1.7 Menù ad albero disabilitato.	19
1.8 Menù ad albero abilitato.	19
1.9 Pop-up menù struttura contenuti.	21
1.10 Area principale struttura contenuti.	23
1.11 Finestra anteprima disattivata.	24
1.12 Finestra anteprima attivata.	24
1.13 Dettagli nodo e oggetto.	25
1.14 Finestra traduzioni.	26
1.15 Finestra collocazioni.	27
1.16 Finestra relazioni.	28

1.17 Finestra sotto-elementi.	29
1.18 La scheda “Media”	31
1.19 Relazioni oggetti.	32
1.20 La scheda “Account Utenti”.	33
1.21 Utenti, gruppi, ruoli e policies.	34
1.22 Interfaccia di modifica oggetto attributo datatype “Account utente”	35
1.23 Impostazioni account utente.	36
1.24 Finestra ruoli.	37
1.25 Finestra policies.	37
1.26 Finestra controllo accessi.	38
1.27 Finestra ruoli.	38
1.28 Finestra visualizzazione ruoli.	38
1.29 L'interfaccia di modifica dell'oggetto.	40
1.30 Finestra “Informazioni oggetto”.	41
1.31 Finestra “Bozza corrente”	42
1.32 Finestra “Traduci da”	43
1.33 Finestra principale di modifica	43
1.34 Il checkbox “Torna alla modifica”	44

1.35 Impostazioni modalità di modifica	45
1.36 Finestra principale di modifica in modalità traduttore.	45
1.37 L'interfaccia versioni.	46
1.38 L'interfaccia di anteprima.	49
1.39 Finestra “Oggetti correlati”	50
1.40 Navigare gli oggetti correlati.	51
1.41 Caricare i contenuti correlati.	52
2.1 Il pannello “Utente attuale”	55
2.2 L'interfaccia “Modifica password”	55
2.3 Zone di navigazione.	56
2.4 La maschera di ricerca.	57
2.5 L'interfaccia ”Crea qui”	58
2.6 Finestra principale di modifica	61
2.7 Finestra di anteprima	62
2.8 L'interfaccia versioni	64
2.9 Conflitto di modifica – stesso utente.	65
2.10 Conflitto di modifica – utente diverso.	66

2.11 Conflitto di modifica – più utenti.	67
2.12 Finestra collocazioni.	68
2.13 Impostazioni modalità di modifica.	69
2.14 Collocazioni in modalità di modifica	69
2.15 Messaggio conferma cancellazione.	73
2.16 L'interfaccia del cestino.	76
2.17 L'interfaccia "Recupero oggetto".	77
2.18 Finestra collocazioni.	79
2.19 Impostazioni modalità di modifica	79
2.20 Finestra modalità di modifica collocazioni.	79
2.21 Il pannello dei preferiti personali.	81
2.22 L'interfaccia "I miei preferiti"	82
2.23 La scheda "Account Utenti".	84
2.24 Abilitare e disabilitare gli account utenti	87
2.25 Sbloccare gli account utenti	88
2.26 L'interfaccia "Sezioni"	89

Capitolo 1

L'interfaccia di amministrazione

Scopo di questo capitolo è presentare una panoramica delle parti più comunemente usate dell'interfaccia di amministrazione fornita con eZ Publish. Si noti che l'interfaccia di amministrazione si compone di diverse parti. Questo capitolo non si occupa di argomenti avanzati, bensì si concentra sulle parti che vengono più spesso usate da coloro che gestiscono solo i contenuti.

Introduzione

eZ Publish ha un'interfaccia di amministrazione web based che facilita molto le normali attività di gestione dei contenuti di un sito. L'interfaccia è raggiungibile ed utilizzabile indipendentemente dalla collocazione e dall'ambiente operativo se vengono soddisfatte le seguenti condizioni:

- Il client deve poter raggiungere il server di eZ Publish attraverso un network
- Il client dev'essere fornito di un web browser moderno/supportato

L'interfaccia di amministrazione è stata implementata con XHTML 1.0 Transitional standard in combinazione con Cascading Stylesheets (CSS). Inoltre viene usato JavaScript (una tecnologia che supera le limitazioni di (X)HTML) per creare un ambiente più user friendly. Comunque, il supporto di JavaScript da parte del client non è richiesto. Se JavaScript non è disponibile, l'interfaccia di amministrazione mostrerà automaticamente delle pagine HTML statiche con soluzioni alternative e perciò funzionerà correttamente con browsers non JavaScript compatibili.

Browsers supportati

L'interfaccia di amministrazione è progettata per lavorare con tutti i maggiori browsers su tutti i più utilizzati sistemi operativi oggi disponibili (2008). La soluzione è stata testata e strutturata per lavorare con i seguenti browsers:

- Internet Explorer 6.0 e 7.0 per Microsoft Windows
- Opera su tutte le piattaforme disponibili/supportate
- Mozilla Firefox su tutte le piattaforme disponibili/supportate
- Safari su Apple's OSX
- Konqueror su GNU/Linux

Da notare che l'interfaccia deve funzionare con qualsiasi browser in grado di interpretare XHTML 1.0 Transitional che supporti CSS. Se CSS non è supportato, il sistema apparirà senza il design ma sarà ancora accessibile

attraverso gli elementi standard HTML.

1.1 La pagina di login

Ogni volta che si accede per la prima volta ad un siteaccess che usa il design dell'amministrazione incluso, viene mostrata la pagina di login. Questa pagina fornisce un meccanismo di sicurezza che impedisce agli utenti non autorizzati l'accesso al sistema. Per poter superare la pagina di login, il visitatore deve fornire un nome utente e una password validi. La seguente figura mostra la pagina di login.

(vedi figura 1.1)

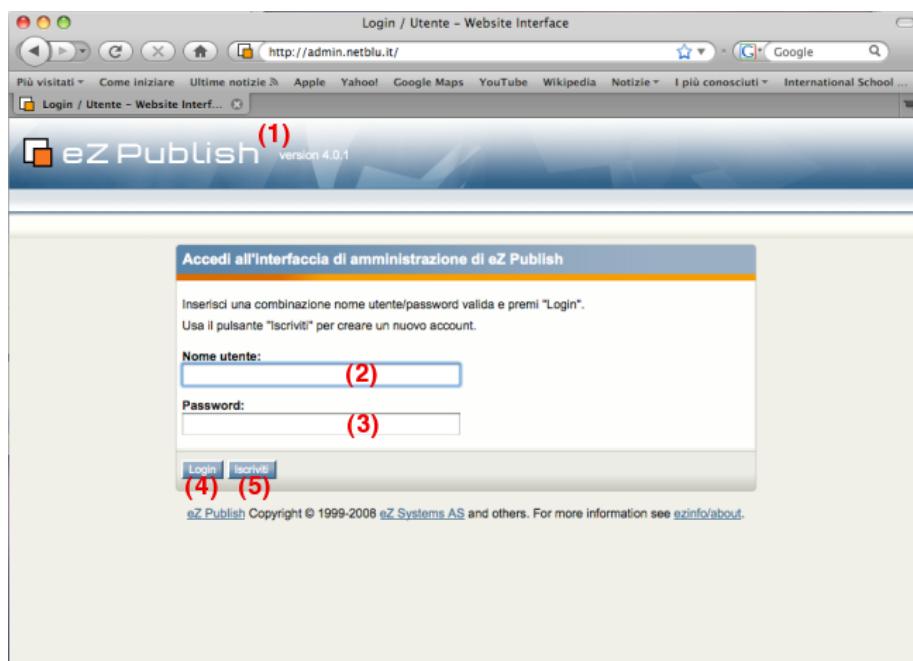


Figura 1.1: La pagina di login.

(1) – Numero versione

Il numero della versione mostra la versione di eZ Publish. Questo numero verrà mostrato in ogni pagina che usa il design dell'interfaccia di amministrazione.

(2) – Campo nome utente

Qui l'utente deve fornire un nome utente valido. Il nome utente predefinito per l'"Administrator User" è "admin".

(3) – Campo password

Qui l'utente deve fornire una password valida. La password predefinita per l'"Administrator User" è "publish".

(4) - Il pulsante di log in

Una volta che è stata inserita una combinazione nome utente/password valida, l'utente può provare ad effettuare il login premendo questo pulsante.

(5) - Pulsante di registrazione

Questo pulsante dà accesso ad un meccanismo che permette ai nuovi utenti di registrarsi sul sistema. Fare riferimento alla sezione "Registrazione utente" (pagina 9) per saperne di più su questa funzionalità.

1.1.1 Registrazione utente

Il meccanismo di registrazione utente fornisce un modulo che permette ai nuovi utenti di registrarsi sul sistema. Vi si può accedere premendo il pulsante "Registra" dalla pagina di login. Per registrarsi, l'utente deve riempire i campi marcati come richiesti e premere il pulsante "OK". La videata seguente mostra l'esempio di un modulo di registrazione completato.

(*vedi figura 1.2*)

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://admin.netbliss.it/user/register>. The page title is "Iscriviti / Utente - Website Interface". The main content is titled "Registra un nuovo utente". The form fields are labeled with red numbers:

- (1) First name (obbligatorio): Utente
- (2) Last name (obbligatorio): Demo
- (3) User account (obbligatorio): ID utente: 158
- (4) Nome utente: denouser
- (5) Password: (redacted)
- (6) Conferma password: (redacted)
- (7) Email: demo@mazienda.it
- (8) Stato dell'account corrente: abilitato
- (9) Signature: My signature
- (10) Image: Immagine corrente: Non c'è nessun file di immagine. Elimina immagine
- (11) Nuovo file immagine per l'upload: /Users/sandra/Desktop/IMC Sfoglia...
- (12) Testo alternativo immagine (alt): My picture

At the bottom are the "OK" and "Annulla" buttons.

Figura 1.2: L'interfaccia di registrazione utente.

(1) - Campo nome

Qui l'utente deve inserire il suo nome (ad esempio "John").

(2) - Campo cognome

Qui l'utente deve inserire il suo cognome (ad esempio "Connor").

(3) - ID utente

Questo numero rivela l'id dell'account che verrà creato.

(4) - Campo nome utente

Qui l'utente deve inserire un nome utente prescelto (ad esempio "jconnor"). Il nome utente può contenere qualsiasi carattere. Questo campo non è sensibile alle maiuscole/minuscole, cioè "JConnor" sarà uguale un "jconnor".

(5) - Campo password

Qui l'utente deve inserire una password prescelta (ad esempio "T-1000"). La password deve essere composta di almeno tre caratteri. Questo campo è sensibile alle maiuscole/minuscole, cioè "t-1000" non è lo stesso di "T-1000".

(6) - Campo conferma password

Questo campo deve contenere esattamente la stessa password inserita nel campo password. Permette al sistema di evitare che l'utente effettui la registrazione con una password sbagliata.

(7) - Campo email

Qui l'utente deve inserire il suo indirizzo email. L'indirizzo verrà usato ogni qualvolta eZ Publish cercherà di comunicare con l'utente. Ad esempio, il sistema invierà il messaggio di conferma registrazione a questo indirizzo.

Si noti che la configurazione predefinita di eZ Publish non permette a più utenti di registrarsi con lo stesso indirizzo email.

(8) - Campo firma

Questo campo non è richiesto. Può ad esempio contenere informazioni aggiuntive sull'utente.

(9) - Cluster immagine

Questa maschera permette all'utente di caricare la sua immagine. Si può scegliere un'immagine premendo il pulsante "Seleziona". Una volta scelta l'immagine, il campo "Nuovo file immagine da caricare" conterrà la collocazione ed il nome dell'immagine scelta. Questo campo può essere anche completato manualmente invece di utilizzare la funzione fornita dal pulsante "Seleziona". Il campo "Testo alternativo immagine" permette all'utente di specificare un breve testo da utilizzare ogni volta che l'immagine non sia accessibile o che l'informazione registrata venga vista in modalità diversa (ad esempio solo testo).

(10) - Pulsante OK

Questo pulsante permette all'utente di inoltrare il modulo di registrazione. Una volta premuto il pulsante, il sistema proverà a registrare l'utente.

(11) - Pulsante annulla

Questo pulsante può essere usato per annullare la registrazione dell'utente. Se premuto, il sistema si libererà delle informazioni inserite e riporterà l'utente alla pagina di login.

Registrazione riuscita

Se tutti i campi sono stati inseriti correttamente, il pulsante "OK" viene premuto e il sistema è in grado di registrare un nuovo account, apparirà il seguente messaggio: (*vedi figura 1.3*)

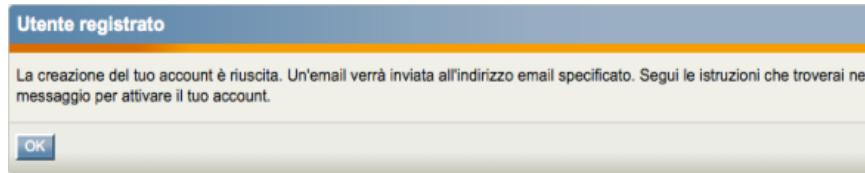


Figura 1.3: Messaggio di registrazione riuscita.

L'account utente appena generato sarà disabilitato fino a quando l'utente non controllerà la propria posta e cliccherà sul link di registrazione. Una volta entrati su questo link, l'account registrato verrà attivato. Gli accounts appena registrati vengono collocati nel gruppo utenti "Members" (o "Guest Accounts" a seconda della versione installata) che si trova sotto il nodo principale "Utenti": (*vedi figura 1.4*)

A screenshot of the ez Publish administration interface. The top navigation bar shows "ez Publish version 4.0.1" and various menu items like "Struttura contenuti", "Media", "Account utenti", "Negozio", "Design", "Impostazioni", and "Il mio account". Below the navigation is a breadcrumb trail: "Users / Members / Utente Demo". The main content area is titled "Utente Demo [User]". It displays the user's details: First name: Utente, Last name: Demo, and the User account section which includes ID utente: 158, Nome utente: demouser, Email: demo@mazienda.it, and Stato dell'account: abilitato. On the left, there's a sidebar with "Account utenti" expanded, showing categories like "Users", "Members" (which is selected), "Administrator users", "Editors", "Partners", and "Anonymous Users". There are also links for "Cestino", "Piccola", "Media", "Grande", and "Gestione accessi".

Figura 1.4: Un account utente registrato.

Se qualcosa va male, il sistema mostrerà un messaggio di errore che spiega cosa è andato male e cosa si può fare per risolvere il problema.

1.2 Panoramica

Dopo un login riuscito, l'interfaccia di amministrazione accederà in modo predefinito alla scheda "Struttura contenuti" e mostrerà il primo nodo disponibile dell'albero dei contenuti. La seguente videata mostra come dovrebbe apparire la pagina.

(*vedi figura 1.5*)

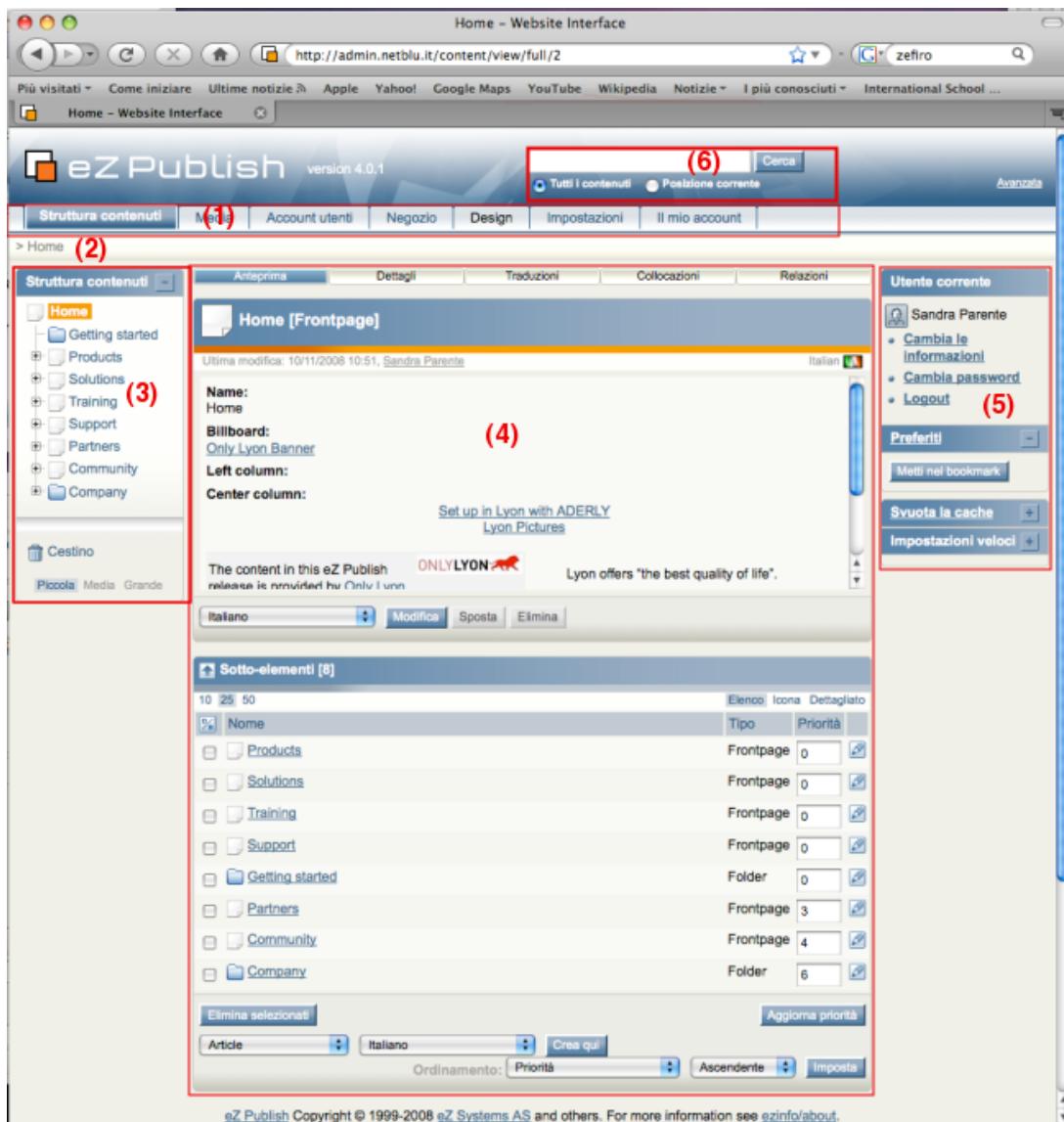


Figura 1.5: Panoramica dell'interfaccia di amministrazione.

Come mostra l'immagine in alto, l'interfaccia può essere divisa in 6 zone. Queste zone sono interattive e saranno sempre presenti. Esse sono gli elementi primari dell'interfaccia di amministrazione. Si noti che alcune zone saranno automaticamente disabilitate quando un utente innesca un'azione specifica (per esempio, alcune parti dell'interfaccia non sono interattive durante la modifica). L'interfaccia è costituita dai seguenti elementi:

1. Menù principale
2. Percorso
3. Menù secondario

4. Area principale
5. Area di destra
6. Maschera di ricerca

(1) - Menù principale

Il menù principale è un insieme di schede collocate sotto il logo "eZ Publish" e la maschera di ricerca. Il menù di sinistra / secondario (3) e l'area principale (4) mostreranno gli elementi che appartengono alla scheda selezionata. Inoltre, il percorso (2) verrà anch'esso aggiornato. L'area di destra che contiene la barra personale e gli strumenti opzionali di debug non cambieranno indipendentemente da quale scheda sia selezionata. Si noti che le prime tre schede funzionano nello stesso modo. La sola differenza è che danno accesso a parti diverse dell'albero dei nodi. Le schede rimanenti funzionano in modo diverso. La seguente tabella dà una breve panoramica degli elementi di menù disponibili insieme ad una breve descrizione.

elemento menù	descrizione
Struttura contenuti	La scheda "Struttura contenuti" condurrà l'utente in cima all'albero dei contenuti. L'albero può essere usato per creare una rappresentazione della struttura ad albero dei contenuti presenti sul sito pubblico. Se abilitato, il menù di sinistra (3) mostrerà un albero interattivo contenente i nodi che appartengono all'albero dei contenuti. L'area principale (4) mostrerà informazioni sul nodo di livello principale stesso insieme ad un elenco di nodi che sono direttamente sotto di esso.
Media	La scheda "Media" condurrà l'utente al nodo principale dell'albero dei media. Quest'albero può essere usato per immagazzinare dati spesso usati da altri nodi. Esso è tipicamente usato per registrare immagini, animazioni e documenti collegati a nodi collocati nell'albero dei contenuti. Se abilitato, il menù di sinistra (3) mostrerà un albero interattivo contenente i nodi che appartengono all'albero dei media. L'area principale mostrerà informazioni sul nodo di livello principale stesso insieme ad un elenco di nodi che sono

	direttamente sotto di esso.
Account utenti	La scheda "Account utenti" condurrà l'utente al nodo principale dell'albero utenti. Scopo di quest'albero è di registrare utenti e gruppi di utenti in modo strutturato. Se abilitato, il menù di sinistra (3) mostrerà un albero interattivo contenente i nodi che appartengono all'albero degli utenti. L'area principale mostrerà informazioni sul nodo di livello principale stesso insieme ad un elenco di nodi che si trovano direttamente sotto di esso.
Negozio	La scheda "Negozio" condurrà l'utente ad un'area dedicata che permette di vedere e modificare informazioni collegate al motore di e-commerce fornito. Questa sezione verrà usata solo se è configurata per ospitare un negozio.
Design	La scheda "Design" condurrà l'utente ad un'area dedicata che permette di vedere e modificare impostazioni relative al design.
Impostazioni	La scheda "Impostazioni" conduce l'utente all'area di configurazione principale. Quest'area è per utenti avanzati. In altre parole, utenti normali e autori di contenuti non devono manomettere questa parte del sistema.
Il mio account	La scheda "Il mio account" conduce l'utente alla propria area personale. Quest'area dà accesso ad elementi diversi ed interfacce che appartengono all'utente attualmente loggato.

(2) - Percorso

C'è un percorso interattivo (2) collocato proprio sotto le schede che fornisce il menù principale (1). Questo percorso rivelerà sempre la collocazione dove l'utente si trova in quel momento indipendentemente dai contenuti e dalle funzionalità a cui sta accedendo. Il percorso è costituito da parole separate da barre. Tutti eccetto l'ultimo elemento sono links, ciò significa che il percorso può essere usato per navigare all'indietro.

(3) - Menù secondario

Il menù secondario dà accesso a contenuti e interfacce che sono associati con la scheda che è stata selezionata nel menù principale (1). Il menù di sinistra delle prime tre schede ("Struttura contenuti", "Media" e "Account utenti") appaiono e si comportano nello stesso modo. Questi menù danno accesso a diverse parti dell'albero dei nodi. Quando la scheda "Struttura contenuti" è selezionata, il menù di sinistra darà accesso all'albero dei contenuti, quando la scheda "Media" è selezionata, il menù di sinistra darà accesso all'albero dei media, ecc. Questi menù possono essere abilitati/disabilitati usando i pulsanti +/--. I menù di sinistra per le restanti schede si comportano diversamente e danno accesso a varie interfacce. A differenza delle rappresentazioni ad albero, questi menù non possono essere disabilitati e quindi vengono sempre mostrati.

(4) - L'area principale

L'area principale è la parte più dinamica e più importante dell'interfaccia di amministrazione. Essa mostra i contenuti attuali e le interfacce che sono associate con l'ultimo menù o link selezionato. Qui è dove si svolge la maggior parte del lavoro. Nella videata in alto all'area principale vengono mostrati i contenuti del livello principale del nodo contenuti.

(5) - L'area di destra

L'area di destra è dedicata all'utente attualmente loggato. Essa non cambia indipendentemente da ciò che l'utente sta facendo. Essa rivela il nome dell'utente e fornisce links che possono essere usati per modificare nome, password, ecc. dell'utente. Inoltre, essa fornisce il link "Logout" che può essere usato per concludere la sessione uscendo dal sistema. L'ultima parte dell'area di destra è la sezione "Preferiti" che contiene un elenco dei preferiti dell'utente attuale. Questi sono preferiti interni di eZ Publish che rimandano a diversi nodi nell'albero (non come i preferiti del web browser). Essa inoltre fornisce un pulsante che può essere usato per aggiungere ai preferiti il nodo attualmente mostrato. Il menù preferiti può essere abilitato/disabilitato usando i pulsanti +/--. Si noti che la parte più bassa dell'area di destra può inoltre contenere strumenti di sviluppo (richiede configurazioni aggiuntive).

(6) - La maschera di ricerca

La maschera di ricerca è collocata nell'angolo destro in alto. Essa è sempre presente e può essere usata per cercare indipendentemente da quale parte dell'interfaccia di amministrazione si trovi l'utente. Comunque, essa è disabilitata quando l'interfaccia è in modalità di modifica (per esempio, quando un oggetto è stato modificato). Il comportamento predefinito è che il sistema cercherà le parole specificate nell'intero albero dei nodi. Il pulsante radio "Collocazione attuale" rende possibile limitare la ricerca solo al nodo (e a tutti gli elementi sottostanti) mostrato in quel momento. Questa caratteristica è disponibile solo quando l'utente sta navigando l'albero dei nodi (quando una delle prime tre schede è selezionata). Il link "Avanzata" conduce l'utente alla maschera di ricerca avanzata.

1.3 La scheda "Struttura contenuti"

La scheda "Struttura contenuti" permette all'utente di sfogliare e gestire i nodi che appartengono al nodo di livello principale "Contenuti". Questa è la parte che compone la struttura attuale del sito. Può contenere menù elementi, cartelle, articoli, commenti, prodotti, messaggi, forum e così via. La seguente videata mostra ciò che l'interfaccia di amministrazione fa vedere quando la scheda "Struttura contenuti" è selezionata.

(*vedi figura 1.6*)

The screenshot shows the eZ Publish 4.0.1 Content Structure interface. At the top, there's a header with the eZ Publish logo, version 4.0.1, a search bar, and navigation links for 'Tutti i contenuti', 'Posizione corrente', and 'Avanzata'. Below the header is a menu bar with 'Struttura contenuti' (selected), 'Media', 'Account utenti', 'Negozio', 'Design', 'Impostazioni', and 'Il mio account'. A sidebar on the left titled 'Struttura contenuti' shows a tree view of the site structure under 'Home', including 'Getting started', 'Products', 'Solutions', 'Training', 'Support', 'Partners', 'Community', and 'Company'. Below this is a 'Cestino' (trash) section with 'Piccola', 'Media', and 'Grande' options. The main content area displays the 'Home [Frontpage]' node. It shows the node's name ('Home'), billboard ('Only Lyon Banner'), and left and center columns. The center column contains a link to 'Set up in Lyon with ADERLY Lyon Pictures'. Below the node details is a banner for 'ONLYLYON' with the text 'Lyon offers "the best quality of life"'. At the bottom of this panel are buttons for 'Modifica', 'Sposta', and 'Elimina'. To the right of the main content area is a sidebar titled 'Utente corrente' showing 'Sandra Parente' with links for 'Cambia le informazioni', 'Cambia password', and 'Logout'. Other sections in the sidebar include 'Preferiti', 'Metti nel bookmark', 'Svuota la cache', and 'Impostazioni veloci'. At the bottom of the main content area is a table titled 'Sotto-elementi [8]' showing a list of sub-nodes under 'Home'. The table has columns for 'Nome', 'Tipo', 'Priorità', and edit icons. The sub-nodes listed are 'Products', 'Solutions', 'Training', 'Support', 'Getting started' (a folder), 'Partners', 'Community', and 'Company'. There are buttons for 'Elimina seleziona!', 'Aggiorna priorità', and sorting options ('Ordinamento: Priorità Ascendente').

Figura 1.6: La scheda "Struttura contenuti".

L'interfaccia consiste di due parti: un menù a sinistra e un'area principale con finestre multiple.

Il menù di sinistra

Il menù di sinistra mostrerà un albero interattivo contenente i nodi che appartengono al nodo di livello principale "Contenuti". Inoltre, esso fornisce accesso al cestino. Questo menù può essere abilitato o disabilitato usando il pulsante +/- collocato nell'angolo destro in alto della stessa finestra di menù. Lo stato della finestra viene registrato per ogni utente. La seguente videata mostra il menù di sinistra della scheda "Struttura contenuti" in modalità nascosta/disabilitata.

(*vedi figura 1.7*)



Figura 1.7: Menù ad albero disabilitato.

Come la videata indica, la finestra non mostrerà l'albero quando il menù è disabilitato/nascosto. Comunque, mostrerà ancora il cestino e i links Piccola/Media/Grande, che possono essere usati per regolare l'ampiezza orizzontale del menù. L'ampiezza selezionata viene registrata per ogni utente. A differenza dell'ampiezza orizzontale, l'altezza verticale non può essere regolata. La finestra si adatterà automaticamente all'altezza dell'albero che viene mostrato. La seguente videata mostra il menù abilitato.

(*vedi figura 1.8*)

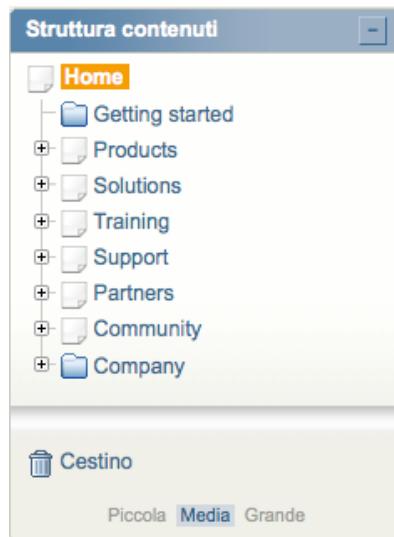


Figura 1.8: Menù ad albero abilitato.

Il menù ad albero in eZ Publish si comporta in modo molto simile alla maschera di un tipico file browser in un moderno sistema operativo. Esso permette all'utente di vedere ed esplorare in profondità l'albero dei contenuti espandendo i diversi nodi. Basta usare i piccoli pulsanti +/- collocati a sinistra delle icone. Se manca +/- significa che un nodo non ha figli e perciò non può essere esplorato. Se il target browser non supporta JavaScript o se il supporto per JavaScript è disabilitato, l'albero verrà mostrato come un elenco HTML statico. In questo caso, l'albero sarà sempre completamente esploso. Un nodo può essere selezionato cliccando sul suo nome. Quando un altro nodo è selezionato, l'interfaccia si ricaricherà e l'area principale mostrerà il nodo selezionato.

Questioni di configurazione

Nella versione 3.10 di eZ Publish, è stata introdotta una nuova implementazione del menù ad albero (chiamato "Menù dinamico struttura contenuti"). Usando la vecchia implementazione, la logica di presentazione richiede molta CPU del server e ampiezza di banda sui grandi siti, specialmente se il sistema è impostato per mostrare tutti i nodi. La nuova implementazione è basata sulla tecnologia AJAX, che rende possibile creare la struttura del menù al volo. Ciò incrementa la performance del menù e riduce l'uso dell'ampiezza di banda. Fare riferimento alla parte "Tree menu configuration" della pagina "Upgrading from 3.9.x a 3.10.y" del manuale tecnico per informazioni sulla configurazione del menù ad albero.

Il pop-up menù

Quando l'interfaccia viene vista in un browser con il supporto per JavaScript abilitato, è possibile far emergere un menù contestuale sensibile. Vi si può accedere da diverse parti dell'interfaccia, e fornisce un accesso veloce a funzioni comunemente usate. Si può accedere al menù contestuale sensibile dell'albero dei nodi premendo su una delle icone (cartella o articolo o prodotto, ecc.). L'icona deve essere premuta usando il pulsante sinistra (o primario) su un dispositivo indicatore con pulsanti multipli. La seguente videata mostra il pop-up menù. (*vedi figura 1.9*)

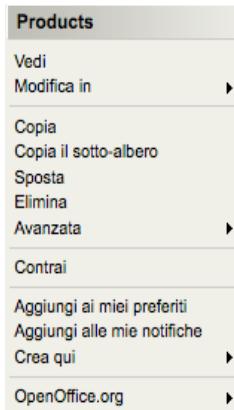


Figura 1.9: Pop-up menù struttura contenuti.

Il titolo del menù è il nome del nodo/oggetto che viene premuto. Nell'esempio precedente, viene premuto un nodo chiamato "Products". La seguente tabella mostra i diversi elementi del menù, insieme ad una breve descrizione.

elemento	descrizione
Vedi	Seleziona il nodo (uguale a premere sul nome del nodo). Il nodo selezionato verrà mostrato nell'area principale.
Modifica in	Modifica il nodo (equivale a premere sul pulsante "modifica" nella finestra prima/anteprima nell'area principale).
Copia	Crea una copia sia del nodo che dell'oggetto che ingloba. All'utente verrà chiesto di selezionare una collocazione per il nodo appena creato. Si noti che solo il nodo selezionato/premuto verrà duplicato, i suoi figli verranno lasciati da soli.
Copia il sotto-albero	Lavora in modo molto simile alla funzione "Copia" (descritta prima), però questa crea una copia di un intero sotto-albero. In altre parole, se un nodo con figli è selezionato, sia il nodo che i suoi figli verranno duplicati. Si noti che questa operazione può andare in time out se il sotto-albero selezionato contiene molti nodi. Una soluzione alternativa è usare lo script "ezsubtreecopy.php" da linea di comando. Questo script è collocato nella directory "bin/php/".

Sposta	Sposta il nodo da una collocazione a un'altra. All'utente verrà chiesto di selezionare una nuova collocazione per il nodo.
Elimina	Elimina il nodo. Se il nodo selezionato è l'unico riferimento all'oggetto, allora anche l'oggetto stesso verrà eliminato.
Espandi	Dischiude il nodo target mostrando tutti i nodi sotto di esso. Questa funzione può essere usata per esplorare un sotto-albero (senza dover premere ripetutamente i pulsanti +/-).
Contri	Esegue l'azione opposta ad "Espandi", contrae/richiude un sotto-albero aperto.

Aggiungi ai miei preferiti	Aggiunge il nodo ai preferiti dell'utente che è attualmente loggato.
Aggiungi alle mie notifiche	Aggiunge il nodo alle notifiche dell'utente che è attualmente loggato.
Crea qui	Crea un nuovo nodo del tipo selezionato (come figlio del nodo visualizzato).
OpenOffice.org	Fornisce una maschera per esportare ed importare dei contenuti a/da files OpenOffice (fare riferimento alla documentazione sull'estensione del formato Open Document).

L'area principale

Scopo dell'area principale è mostrare le informazioni sul nodo attualmente selezionato. Essa è formata da finestre diverse dove ogni finestra fornisce un'interfaccia dedicata. La seguente videata mostra una tipica visualizzazione dell'area principale. (*vedi figura 1.10*)

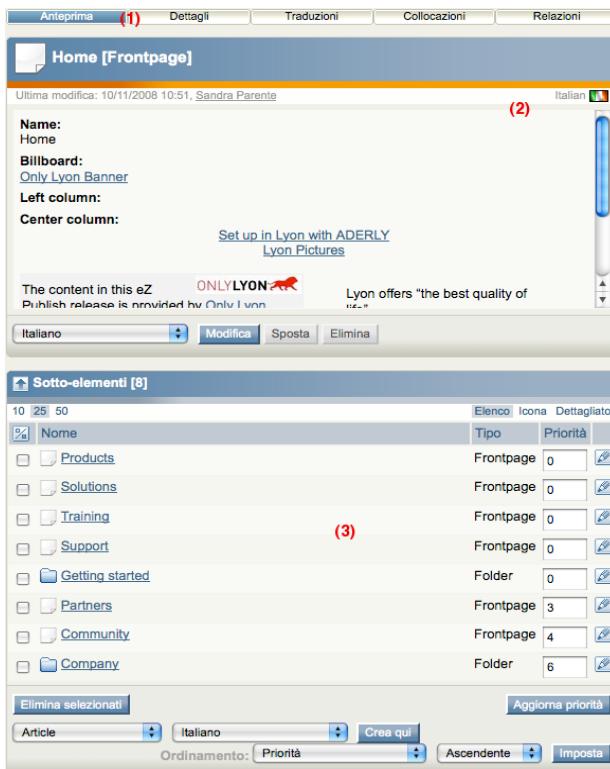


Figura 1.10: Area principale della Struttura contenuti.

La testata (2) e il fondo della pagina (3) sono sempre visibili. Mentre la testata mostra i contenuti del nodo selezionato, il fondo della pagina mostra i figli del nodo. In altre parole, se vi sono degli elementi sotto il nodo selezionato, vengono mostrati nel fondo della pagina. I pulsanti orizzontali collocati nella parte superiore per passare da una finestra all'altra (1) controllano la visibilità delle diverse finestre. Un sfondo bluastro indica che un pulsante è attivo e quindi che la finestra che controlla sarà attiva/visibile. Il testo seguente analizza in dettaglio le diverse finestre.

La finestra di anteprima

Scopo della finestra di anteprima è mostrare i contenuti attuali (gli attributi) dell'oggetto che si riferisce al nodo selezionato. A differenza delle altre finestre, questa non può essere completamente disattivata usando il pulsante "Anteprima". Disattivando il pulsante si nasconderanno solo i contenuti della finestra. La seguente videata mostra la finestra in modalità disattivata/contratta. (*vedi figura 1.11*)



Figura 1.11: Finestra anteprima contratta.

Quando la finestra è disattivata, non mostrerà gli attributi dell'oggetto. La seguente videata mostra la finestra in modalità attiva. (vedi figura 1.12)

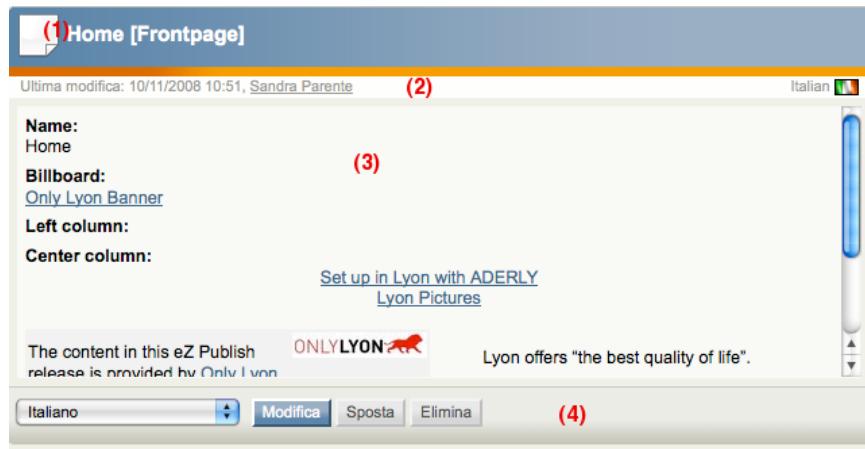


Figura 1.12: Finestra anteprima attivata.

(1) La barra del titolo

La barra del titolo è formata da tre elementi:

- un'icona che indica il tipo di oggetto. Premendo su quest'icona si attiva un pop-up menù (vedi di seguito).
- il nome dell'oggetto.
- il nome della classe della quale l'oggetto è un esempio (racchiuso in parentesi quadre).

(2) La barra informazioni

La barra informazioni contiene informazioni sulla versione e la traduzione visualizzata. La parte sinistra di quest'area evidenzia quando l'oggetto è stato modificato insieme ad un link del nome dell'utente che ha effettuato la modifica. L'area di destra evidenzia la traduzione visualizzata.

(3) Gli attributi dell'oggetto

L'area principale di questa finestra mostra gli attributi dell'oggetto in base all'ordine specificato nella definizione della classe. Gli attributi vengono visualizzati usando i templates standard di visualizzazione dei datatypes.

(4) La barra pulsanti

Il fondo di questa finestra contiene una barra pulsanti. Sono disponibili almeno i seguenti pulsanti: "Modifica", "Sposta" ed "Elimina". Queste azioni sono esattamente le stesse presenti nel pop-up menù del menù di sinistra. Dei pulsanti aggiuntivi appariranno a seconda degli attributi dell'oggetto, per esempio, se l'oggetto ha un attributo prezzo, appariranno i pulsanti "Aggiungi alla lista dei desideri" e "Aggiungi al carrello". Se l'oggetto contiene un attributo che è un raccoglitore informazioni, apparirà un pulsante con etichetta "Invia".

Dettagli

Scopo della finestra dettagli è fornire informazioni aggiuntive sul nodo selezionato e l'oggetto che racchiude. La seguente videata mostra la finestra dettagli. ([vedi figura 1.13](#))

Dettagli						
Creatore	Creato il	Sezione	Versioni	Traduzioni	ID Nodo	ID Oggetto
Utente Amministratore	10/11/2008 10:46	Standard	2	2	2	66

Figura 1.13: Dettagli nodo e oggetto.

Come indica la videata, questa finestra evidenzia le seguenti informazioni:

- L'utente che ha inizialmente creato l'oggetto.
- La data e l'ora in cui l'oggetto è stato inizialmente creato.
- La sezione a cui l'oggetto appartiene.
- Il numero di versioni che l'oggetto contiene.
- Il numero di traduzioni che l'attuale versione contiene.
- Il numero ID del nodo.
- Il numero ID dell'oggetto.

Traduzioni

Scopo della finestra delle traduzioni è mostrare le lingue nelle quali è tradotta l'ultima versione pubblicata dell'oggetto visualizzato. Questa finestra può essere attivata premendo il pulsante "Traduzioni" collocato nella parte superiore. (Si noti che il pulsante non verrà mostrato nel caso sia disponibile la traduzione in una sola lingua). La traduzione attualmente selezionata è

evidenziata con caratteri in grassetto. La seguente videata mostra la finestra delle traduzioni.

(*vedi figura 1.14*)

Lingua	Localizzazione	Principale
<input type="checkbox"/> Italiano	ita-IT	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> English (United Kingdom)	eng-GB	<input checked="" type="radio"/>

Lingue esistenti

Usa la lingua principale se non ci sono traduzioni prioritarie.

Aggiorna

Figura 1.14: Finestra traduzioni.

Come si può vedere dalla videata in alto, la tabella fornisce le seguenti informazioni per ogni lingua/traduzione:

- La lingua stessa (questo è il nome completo della lingua).
- Il locale della lingua.
- Se la lingua è quella iniziale/principale dell'oggetto o meno.

E' possibile modificare una traduzione premendo sull'icona di modifica della lingua corrispondente (sul lato destro). Premendo sul nome di una traduzione la pagina si ricaricherà e verrà mostrata la traduzione selezionata in una finestra di anteprima. Quando una o più lingue sono selezionate usando i checkboxes (sul lato sinistro), il pulsante "Elimina selezionati" può essere usato per eseguire una rimozione effettiva delle traduzioni selezionate. Il pulsante "Imposta principale" può essere usato per cambiare la lingua iniziale/principale. La lingua iniziale/principale non può essere eliminata.

Il checkbox "Usa la lingua principale se non ci sono traduzioni prioritarie" rende possibile marcere l'oggetto visualizzato come "sempre disponibile" (l'oggetto sarà disponibile da qualsiasi siteaccess indipendentemente dalle impostazioni della lingua del sito).

Collocazioni

Scopo della finestra collocazioni è di mostrare i diversi nodi (collocazioni) che sono associati all'oggetto visualizzato. In eZ Publish, ogni oggetto è rappresentato da almeno un nodo all'interno dell'albero. Il nodo attualmente selezionato viene mostrato usando caratteri in grassetto. La seguente videata

mostra la finestra collocazioni.

(*vedi figura 1.15*)

Collocazioni [2]				
	Collocazione	Sotto-elementi	Visibilità	Principale
<input type="checkbox"/>	Home / Company / News	11	Visible [Nascondi] <input checked="" type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>	Home / News	0	Visible [Nascondi] <input type="radio"/>	
Elimina selezionati Aggiungi collocazioni			Imposta principale	

Figura 1.15: Finestra collocazioni.

Come indica la videata, la tabella evidenzia le seguenti informazioni per ogni collocazione/ nodo:

- La collocazione stessa (questo è il percorso del nodo attuale).
- Il numero di elementi che sono presenti sotto un certo nodo.
- La visibilità di un nodo (visibile, nascosto, nascosto dal superiore).
- Se il nodo è quello principale o no.

E' possibile aggiungere nuove ed eliminare collocazioni esistenti usando i pulsanti "Aggiungi collocazioni" ed "Elimina selezionati". Il pulsante "Imposta principale" può essere usato per cambiare il nodo principale. I links "Nascondi" e "Rivela" possono essere usati per alterare lo stato di visibilità di un nodo. Premendo su "Nascondi" nasconderà il nodo corrispondente insieme ai suoi figli. Premendo su "Rivela" farà l'opposto. Fare riferimento alle pagine della documentazione "The content node tree" e "Node visibility" per maggiori informazioni su oggetti, nodi e sulla funzione nascondi.

Relazioni

Scopo della finestra relazioni è fornire informazioni su oggetti che sono sia stati usati o che usano l'oggetto al quale si riferisce l'oggetto visualizzato. In eZ Publish, qualsiasi tipo di oggetto può connettersi a qualsiasi altro tipo di oggetto. Questa funzione è tipicamente utile quando c'è bisogno di collegare e/o riutilizzare informazioni disseminate nel sistema. La seguente videata mostra la finestra relazioni. (*vedi figura 1.16*)

Relazioni [5]		
Oggetti correlati [4]	Classe	Tipo di relazione
 Woman (Products)	Banner	Attributo (Billboard)
 CD/DVD Box I	Product	Incluso
 CD/DVD Box II	Product	Incluso
 CD/DVD Box III	Product	Incluso
Oggetti correlati inversi [1]	Classe	Tipo di relazione
 Company	Folder	Incluso

Figura 1.16: Finestra relazioni.

La videata in alto mostra che l'oggetto visualizzato usa un banner e tre prodotti. Inoltre, l'oggetto stesso è usato da una cartella chiamata "Company". Fare riferimento alla pagina della documentazione "Object relations" per saperne di più su come funziona in pratica questa parte del sistema.

Sotto-elementi

Scopo primario di questa finestra è fornire informazioni sui nodi collocati direttamente sotto quello visualizzato. Inoltre, esso permette le seguenti funzionalità:

- Creazione di nuovi nodi.
- Eliminazione di nodi esistenti.
- Modifica di nodi esistenti.
- Configurazione delle impostazioni di ordinamento del nodo selezionato.

E' inoltre possibile accedere al pop-up menù descritto precedentemente premendo col pulsante sinistro sulle icone in elenco. La seguente videata mostra la finestra dei sotto-elementi. ([vedi figura 1.17](#))

Sotto-elementi [8]		Elenco	Icona	Dettagliato
	Nome	Tipo	Priorità	
<input type="checkbox"/>	Products	Frontpage	0	
<input type="checkbox"/>	Solutions	Frontpage	0	
<input type="checkbox"/>	Training	Frontpage	0	
<input type="checkbox"/>	Support	Frontpage	0	
<input type="checkbox"/>	Getting started	Folder	0	
<input type="checkbox"/>	Partners	Frontpage	3	
<input type="checkbox"/>	Community	Frontpage	4	
<input type="checkbox"/>	Company	Folder	6	

Figura 1.17: Finestra sotto-elementi.

(1) Limite

I links di limite controllano il numero di nodi mostrati per pagina. La selezione predefinita è 25, che vuol dire che l'elenco mostrerà diverse pagine se vi sono più di 25 nodi sotto quello visualizzato.

(2) Modalità di visualizzazione

Questo selettori rende possibile scegliere diverse modalità di visualizzazione. Vi sono tre impostazioni:

- Elenco - un semplice elenco di nodi
- Icona – le immagini vengono mostrate come miniature
- Dettagliato – un elenco dettagliato per utenti esperti

(3) Elenco nodi

L'area principale dell'elenco dei figli contiene i nodi attuali che sono collocati direttamente sotto quello visualizzato. I checkboxes su lato sinistro possono essere usati per selezionare i nodi da eliminare. Sopra i checkboxes, c'è un pulsante che può essere usato per invertire l'attuale selezione. Per esempio, se nessun nodo è selezionato, quando si preme questo pulsante tutti i nodi saranno selezionati.

(4) Eliminazione dei nodi

Quando uno o più nodi sono selezionati, il pulsante "Elimina selezionati" può essere usato per effettuare l'effettiva eliminazione dei nodi selezionati.

(5) Creazione di nodi

L'interfaccia sotto il pulsante "Elimina selezionati" può essere usata per creare nuovi nodi di diversi tipi. L'elenco a cascata permette di scegliere il tipo di nodo che verrà creato. Questo elenco conterrà le classi di tutti gruppi di classi salvo i gruppi di classi "Utenti" e "Impostazioni".

Il pulsante "Crea qui" attiva l'effettivo processo di creazione e quindi il sistema mostrerà l'interfaccia di modifica dell'oggetto. Quando la modifica è eseguita, il nodo appena creato verrà posto nella collocazione in cui l'utente ha premuto il pulsante "Crea qui". Per esempio, se l'utente naviga in una cartella chiamata "International" dentro un'altra cartella chiamata "News" e crea un articolo, l'articolo verrà collocato nella cartella "International".

(6) Controlli ordinamento

I controlli ordinamento sono collocati verso la parte in basso a destra della finestra "sotto-elementi". Questi controlli possono essere usati per determinare come i nodi che sono sotto quello visualizzato devono essere ordinati. E' possibile controllare sia il metodo di ordinamento che la direzione usando gli elenchi a cascata. Finita l'operazione, il pulsante "Imposta" deve essere premuto per registrare le nuove impostazioni. Si noti che le impostazioni di ordinamento possono non essere usate dal template che mostra i nodi. In altre parole: la modifica dell'ordinamento nell'interfaccia di amministrazione può non essere visibile sul sito. Questa parte è completamente gestita dallo sviluppatore che crea i templates di visualizzazione per i diversi nodi.

Ordinamento priorità

Quando il metodo di ordinamento è impostato su "Priorità", l'elenco dei nodi nella finestra "Sotto-elementi" conterrà una colonna di campi input. Inoltre, verrà abilitato il pulsante "Aggiorna priorità". I campi input possono essere usati per ordinare manualmente i nodi. E' possibile usare numeri interi sia negativi che positivi (incluso zero). Bisogna premere il pulsante "Aggiorna priorità" per registrare le priorità modificate. Si noti che la direzione dell'ordinamento (ascendente o discendente) sarà anch'essa controllata dall'elenco a cascata delle direzioni.

1.4 La scheda "Media"

La scheda "Media" rende possibile sfogliare e gestire i nodi che appartengono al nodo di livello principale "Media". Questa parte dell'albero dovrebbe essere usata come una libreria per registrare diversi tipi di media. Per esempio, può essere usata per registrare immagini, animazioni/filmati, documenti, ecc. ai quali fanno riferimento nuovi articoli, pagine informative, pagine prodotti e così via. La seguente videata mostra ciò che appare nell'interfaccia di amministrazione quando la scheda "Media" viene selezionata. (*vedi figura 1.18*)

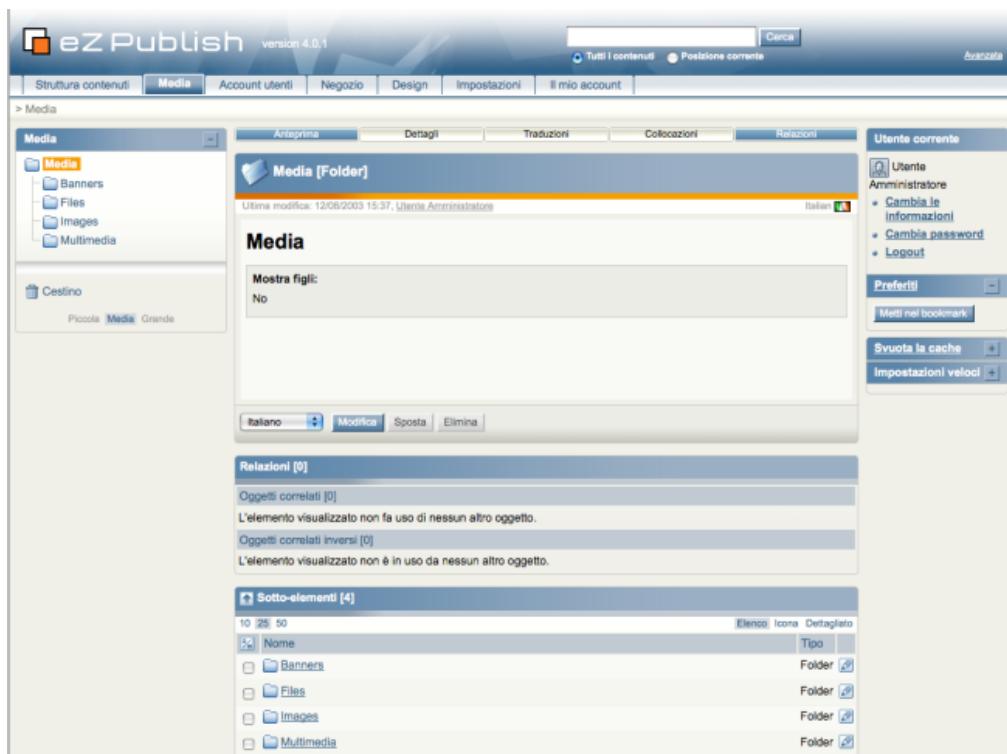


Figura 1.18: La scheda "Media".

Questa parte dell'interfaccia di amministrazione funziona quasi esattamente come la scheda "Struttura contenuti" (pagina 18). Il pulsante "Crea qui" sul fondo permetterà la creazione di tutte le classi salvo quelle che appartengono ai gruppi di classi "Utenti" e "Impostazioni".

Accesso

A differenza dell'albero "Contenuti", non si può accedere ai nodi del ramo "Media" direttamente dall'esterno. L'intero ramo appartiene ad una sezione alla quale l'utente Anonimo non ha accesso per default (Fare riferimento alla pagina della documentazione che si occupa delle "Sezioni" nel manuale tecnico per saperne di più). Sebbene questo comportamento può facilmente

essere modificato dando accesso alla sezione "Media" per gli utenti Anonimi, l'idea iniziale è tenere questa parte del sito protetta. Il testo seguente rivela come la sezione "Media" deve essere usata con i contenuti che sono organizzati nella sezione "Struttura contenuti".

Uso

Come evidenziato precedentemente, la scheda "Media" funziona nello stesso modo della scheda "Struttura contenuti" (pagina [18](#)). Essa rende possibile organizzare e gestire dei nodi dentro un sotto-albero. Lo scopo di questo sotto-albero è fare da contenitore per contenuti (tipicamente media, da qui il nome) che sono spesso riutilizzati. Per esempio, può contenere una grande collezione di immagini che sono referenziate da diversi nodi che si trovano sotto la scheda "Struttura contenuti". La seguente illustrazione mostra questo concetto.

(*vedi figura [1.19](#)*)

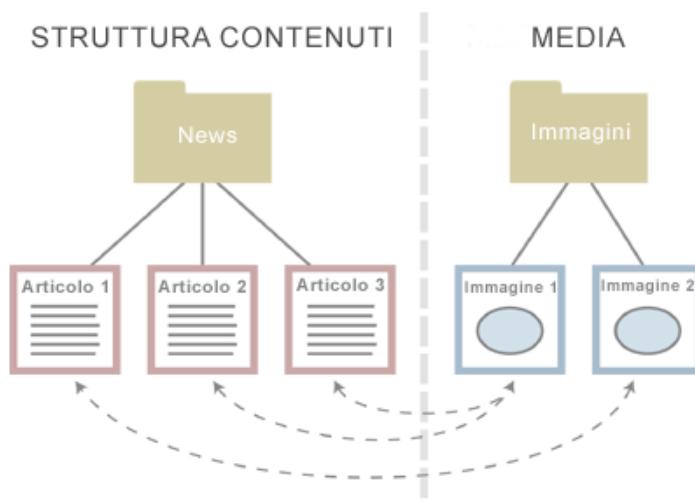


Figura 1.19: Relazioni oggetti.

L'illustrazione in alto mostra tre nuovi articoli collocati nella sezione "Struttura contenuti" e due immagini collocati nella sezione "Media". Mentre il secondo e il terzo articolo fanno uso della prima immagine, il primo articolo fa uso della seconda immagine. Come mostra l'illustrazione, le immagini sono completamente indipendenti dagli articoli e perciò possono essere facilmente cambiate, riutilizzate o eliminate. Questa funzionalità può essere ottenuta facendo uso di una tecnica spesso definita "relazioni oggetti" o "oggetti correlati". Il modello dei contenuti di eZ Publish rende possibile creare relazioni tra diversi oggetti. Qualsiasi tipo di oggetto può connettersi a qualsiasi altro tipo di oggetto premendo un pulsante. Questa operazione viene di solito eseguita quando un oggetto viene modificato. Fare riferimento alla pagina della documentazione "Relazioni oggetti" nel manuale tecnico per conoscere meglio questa caratteristica.

1.5 La scheda "Account utenti"

La scheda "Account utenti" rende possibile sfogliare e gestire nodi che appartengono al nodo di livello principale "Utenti". Questa parte dell'albero è riservata per organizzare gli *account degli utenti* e i *gruppi di utenti*. Inoltre, l'interfaccia dà accesso al sistema automatico di permessi, rendendo possibile gestire *ruoli* e *policies*. La seguente videata mostra come l'interfaccia di amministrazione appare quando la scheda "Account utenti" viene selezionata.

(*vedi figura 1.20*)

The screenshot shows the eZ Publish 4.0.1 administration interface. The top navigation bar includes links for Struttura contenuti, Media, Account utenti (which is selected and highlighted in blue), Negozio, Design, Impostazioni, and Il mio account. The main content area is titled "Users [User group]" and shows a node named "Users" with the following details:

- Ultima modifica: 06/10/2008 17:18, Utente: Amministratore
- Nome: Users
- Description: Main group
- Website Toolbar access: No

Below this, there is a section titled "Sotto-elementi [5]" containing a list of five user groups:

Nome	Tipo
Members	User group
Administrator users	User group
Editors	User group
Partners	User group
Anonymous Users	User group

At the bottom of the main content area, there are buttons for Elimina selezionati, Aggiorna priorità, and a search bar. The right sidebar, titled "Utente corrente", shows the current user as "Utente Amministratore" and provides links for Cambia le informazioni, Cambia password, and Logout. It also includes sections for Preferiti, Crea bookmark, Svuota la cache, and Impostazioni veloci.

Figura 1.20: La scheda "Account Utenti".

Si noti che in eZ Publish, account utenti e gruppi di utenti vengono registrati usando dei nodi. In altre parole, quando si gestiscono utenti e gruppi, il sistema lavora nello stesso modo come quando si gestiscono altri contenuti come articoli, cartelle, immagini, pagine informative, ecc.

Questa parte dell'interfaccia di amministrazione lavora in un modo simile alla scheda "Struttura contenuti" (pagina 18). Fondamentalmente permette all'utente di organizzare e modificare dei nodi. Però, il pulsante "Crea qui" in basso permetterà solo la creazione di classi che appartengono al gruppo della classe "Utenti".

Accesso

A differenza dell'albero "Contenuti", non si può accedere ai nodi del ramo "Account utenti" direttamente dall'esterno. L'intero ramo appartiene ad una sezione alla quale l'utente Anonimo non ha accesso per default (fare riferimento alla pagina della documentazione che si occupa delle "Sezioni" nel manuale tecnico per saperne di più). Sebbene questo comportamento può essere modificato, si raccomanda vivamente di tenere questo ramo protetto perché contiene informazioni sensibili.

Concetti

Il sistema automatico di permessi è basato sui seguenti elementi:

- Utenti
- Gruppi di utenti
- Policies
- Ruoli

La seguente illustrazione mostra le relazioni tra gli elementi nell'elenco in alto.

(vedi figura 1.21)

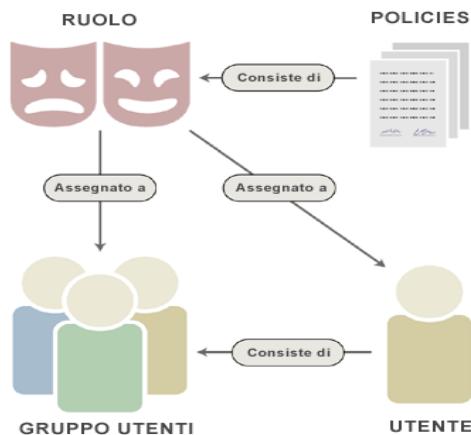


Figura 1.21: Utenti, gruppi, policies e ruoli.

Un *utente* definisce un valido account utente sul sistema. Un *gruppo utenti* è formato da utenti e altri gruppi di utenti. Una *policy* è una regola che dà accesso ai contenuti o ad una certa funzione del sistema. Per esempio, una policy può garantire accesso di lettura ad un insieme di nodi. Un *ruolo* è il nome di un insieme di policies. Un ruolo può essere assegnato ad utenti e a gruppi di utenti.

Uso

In particolare, vi sono due cose che la scheda "Account utenti" ti permette di fare. Prima di tutto, ti permette di gestire i tuoi utenti e gruppi di utenti usando l'albero dei nodi. Secondo, ti permette di gestire i tuoi ruoli e policies e di assegnare i ruoli a diversi utenti e/o gruppi di utenti. La gestione degli utenti e dei gruppi di utenti funziona in modo molto simile alla gestione di articoli, pagine informative e così via. Per la gestione dei ruoli e delle policies si usa un'interfaccia diversa (pagina [37](#)).

Gestire account utenti e gruppi di utenti

Come evidenziato precedentemente, utenti e gruppi vengono gestiti usando nodi. Ciò significa che puoi creare, modificare, eliminare, spostare, ecc. i tuoi utenti e nodi così come fai con articoli, cartelle, ecc.

La classe "Utente" predefinita fa uso del datatype "Account utente". Questo è un datatype speciale che si connette profondamente nel sistema. Tutti gli oggetti che usano questo datatype diventano automaticamente dei validi utenti sul sistema. Il datatype "Account utente" rende possibile la registrazione di una combinazione nome utente/password e di un indirizzo email. La seguente videata mostra l'interfaccia di modifica per questo datatype. (*vedi figura 1.22*)

User account (obbligatorio)

ID utente:
14

Nome utente: admin Password: Conferma password: Email: admin@nomeazienda.it

Stato dell'account corrente: abilitato

Figura 1.22: Interfaccia di modifica oggetto per il datatype "Account utente".

Si può cambiare la password di un utente o l'indirizzo email semplicemente modificando il nodo dell'utente. Si noti che non è possibile cambiare il nome utente una volta che è stato già inserito nel sistema.

Abilitare e disabilitare gli utenti

Per default, tutti gli account utenti sono abilitati. Se disabilitato, un account continuerà ad esistere, ma l'utente non potrà loggarsi fino a quando l'account non è riabilitato. Si può accedere alla funzione abilita/disabilita seguendo il link "Configura impostazioni account utente" che appare nella finestra di anteprima quando un utente è visualizzato. La seguente videata mostra l'interfaccia che appare quando si accede al link. Si noti che la funzione del "Numero massimo di login contemporanei" non è attivata in modo predefinito e perciò è disabilitata per l'intero sistema. (*vedi figura 1.23*)

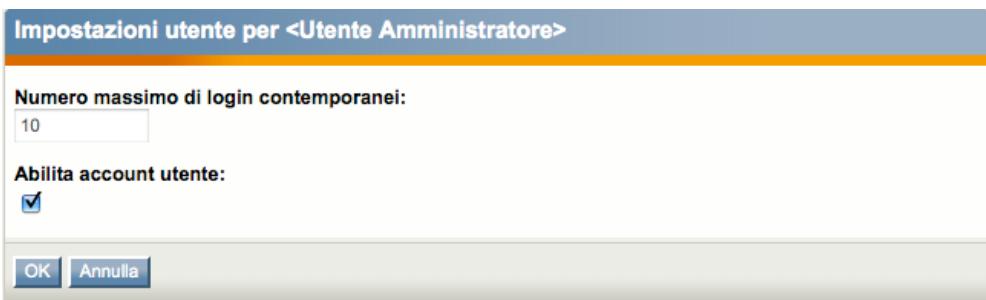


Figura 1.23: Impostazioni per l'account utente.

Si raccomanda di usare questa funzione quando si vuole eliminare un utente dal sistema. La ragione è che, probabilmente, l'utente ha relazioni con alcuni nodi. Per esempio, l'utente può avere inviato messaggi sui forum, scritto nuovi articoli e così via. Rimuovendo l'account utente queste relazioni risulteranno interrotte. Se l'utente ha inviato messaggi sui forum, non sarà possibile vedere che quell'utente ha scritto quei messaggi.

Sbloccare gli account utenti

Dalla 3.9, un account utente può inoltre essere automaticamente bloccato dal sistema se il numero di tentativi di login falliti ha superato il limite (che è controllato dall'impostazione "MaxNumberOfFailedLogin" collocata nella sezione "[UserSettings]" del file di configurazione "settings/site.ini" o suo override). Una volta che l'account è bloccato, l'utente non potrà loggarsi fino a quando il suo account viene sbloccato da un altro utente con privilegi di amministratore.

Gruppi di utenti

I gruppi di utenti possono contenere account utenti e gruppi di altri utenti. In altre parole, un gruppo di utenti è solo un insieme come una directory che contiene files e subdirectories in un filesystem.

Finestre aggiuntive

Come nelle schede "Struttura contenuti" e "Media", i pulsanti che si trovano nella parte superiore dell'area principale controllano la visibilità delle diverse finestre. Quando la scheda "Account utenti" è selezionata, il sistema dà accesso a due finestre aggiuntive chiamate "Ruoli" e "Policies". Quando sono abilitate, queste finestre rivelano informazioni dettagliate sui ruoli e le policies che sono valide per l'account utente o il gruppo di utenti visualizzato. La seguente videata mostra la finestra "ruoli".

(*vedi figura 1.24*)

Ruoli assegnati [3]		
Nome	Limitazione	
Editor	Subtree (/1/2/)	
Editor	Subtree (/1/43/)	
Member	Nessuna limitazione	

Figura 1.24: Finestra ruoli.

In questo caso, solo un ruolo è stato assegnato all'utente/gruppo visualizzato. Il nome del ruolo è "Editor" ed è stato assegnato senza limitazioni. E' possibile modificare direttamente il ruolo premendo sull'icona di modifica. La seguente videata mostra la finestra "Policies".

(vedi figura 1.25)

Policy disponibili [7]			
Ruolo	Modulo	Funzione	Limitazione
Anonymous	content	read	Section(Standard)
Anonymous	content	pdf	Section(Standard)
Anonymous	rss	feed	Nessuna limitazione
Anonymous	user	login	SiteAccess(ezwebin_site_user)
Anonymous	user	login	SiteAccess(ita)
Anonymous	user	login	SiteAccess(eng)
Anonymous	content	read	Class(Flash , Image , Quicktime , Windows media , Real video , Banner) , Section(Media)

Figura 1.25: Finestra policies.

In questo caso, l'utente o il gruppo visualizzato ha accesso a sette policies. Le policies sono definite nel ruolo "Anonymous". Mentre le prime due danno accesso al "Contenuti" (lettura e pdf), la terza dà pieno accesso al modulo rss, e le altre danno accesso alla funzione "login" del modulo "utente".

1.5.1 Ruoli e policies

Quando la scheda "Account utenti" è selezionata, è possibile aprire l'interfaccia di gestione dei ruoli dal seguente link collocato sotto il menù di sinistra (quello che contiene l'albero). Il link stesso è contenuto nella sua stessa finestra chiamata "Controllo accessi". La seguente videata mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 1.26)



Figura 1.26: Finestra controllo accessi.

Quando si accede al link, il sistema mostra una finestra con tutti i ruoli che sono stati definiti. La seguente videata mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 1.27)

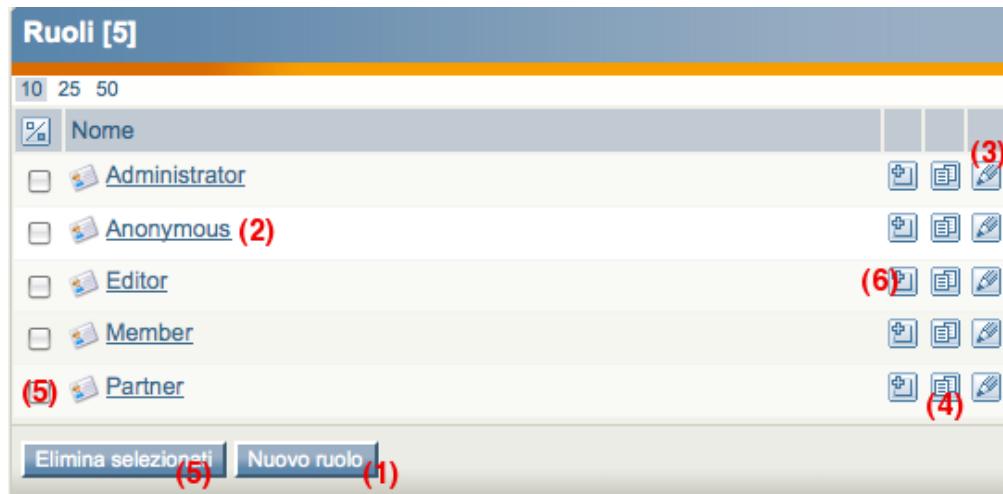


Figura 1.27: Finestra ruoli.

La finestra "ruoli" permette di eseguire le seguenti operazioni:

- Creare un nuovo ruolo (1)
- Vedere un ruolo esistente (2)
- Modificare un ruolo esistente (3)
- Creare una copia di un ruolo esistente (4)
- Eliminare un ruolo esistente (5)
- Assegnare un ruolo ad account utenti e/o gruppi di utenti (6)

Visualizzare un ruolo

Quando si preme sul nome di un ruolo, il sistema mostra due finestre che contengono informazioni dettagliate su quel ruolo. La seguente videata mostra come appaiono queste finestre. (*vedi figura 1.28*)

The screenshot shows two windows side-by-side. The top window is titled "Document editor [Ruolo]" and displays a table of permissions (Policy [2]). The bottom window is titled "Utenti e gruppi che usano il ruolo <Document editor> [1]" and displays a list of users/grupo assigned to the role.

Document editor [Ruolo]

Modulo	Funzione	Limitazione
content	tutte le funzioni	Nessuna limitazione
user	login	Nessuna limitazione

Utenti e gruppi che usano il ruolo <Document editor> [1]

Utenti/gruppi	Limitazione
Documentation Editors	Nessuna limitazione

Buttons at the bottom of the bottom window: Elimina selezionati, Assegna, Sotto-albero, Assegna con limitazione.

Figura 1.28: Finestra visualizzazione ruoli.

Nella videata in alto si clicca sul ruolo chiamato "Documentation editor". La finestra in alto rivela le policies attribuite al ruolo. In questo caso, il ruolo è formato da due policies, una che dà pieno accesso all'intero modulo "Contenuti" (e quindi a tutte le sue funzioni), la seconda che dà accesso alla funzione "login" del modulo "utente". La seconda finestra mostra un panoramica degli account utenti e/o gruppi di utente ai quali il ruolo è stato assegnato. La videata in alto indica che il ruolo selezionato ("Documentation editor") è stato assegnato al gruppo utenti "Documentation Editors" senza alcuna limitazione. Il pulsante "Elimina selezionati" può essere usato per eliminare le assegnazioni. I pulsanti "Assegna" e "Assegna con limitazione" permettono di assegnare il ruolo ad altri accounts utenti e/o gruppi utenti. L'elenco a cascata può essere usato per scegliere il tipo di limitazione che dev'essere usata. E' possibile limitare un intero ruolo ad un *sotto-albero* di

nodi o ad oggetti che appartengono ad una *sezione* specifica. Quando viene usato uno dei pulsanti per assegnare, il sistema entra in modalità di navigazione e permette la selezione di account utenti e gruppi di utenti ai quali il ruolo dev'essere assegnato. Si noti che il pulsante "Assegna" in questa interfaccia lavora nello stesso modo dell'icona "Assegna" nella finestra che mostra una panoramica di tutti i ruoli.

1.6 L'interfaccia di modifica dell'oggetto

Ogni volta che premi il pulsante "Crea qui" per aggiungere dei contenuti, il pulsante "Modifica" nella finestra di anteprima o una delle icone di modifica nella finestra dei sotto-elementi, il sistema attiverà l'interfaccia di modifica dell'oggetto. Quest'interfaccia permette di modificare i contenuti attuali degli oggetti. Inoltre, ti permette di gestire le versioni dell'oggetto e vedere in anteprima la versione che viene modificata. La seguente videata mostra come quest'interfaccia appare solitamente.

(*vedi figura 1.29*)

The screenshot shows the ez Publish 4.0.1 content editor interface. The main window displays a 'Modifica <Knowledgebase> [Documentation page]' form. The left sidebar contains sections for 'Informazioni sull'oggetto' (1), 'Bozza corrente' (2), 'Traduci da' (3), and 'Section: Standard [8]' (5). The right sidebar includes 'Utente corrente' (4) and various user management links. The central form area has fields for 'Title (obbligatorio)' containing 'Knowledgebase', a large text area for 'Body' with sample text, and buttons for 'Torna alla modifica', 'Pubblica', 'Registra bozza', and 'Annulla bozza'. A footer bar at the bottom includes 'Elimina selezionati', 'Aggiungi esistente', and 'Upload nuovo'.

Figura 1.29: L'interfaccia di modifica dell'oggetto.

L'interfaccia di modifica dell'oggetto di solito è formata da 5 finestre:

- Informazioni sull'oggetto (1)
- Bozza corrente (2)
- Traduci da (3)
- Finestra principale di modifica (4)
- Oggetti correlati (5)

La finestra "Informazioni sull'oggetto"

La finestra "Informazioni oggetto" rivela informazioni sull'oggetto che è stato modificato. La seguente immagine mostra come questa finestra appare.

(*vedi figura 1.30*)



Figura 1.30: La finestra "Informazioni sull'oggetto".

La videata rivela che l'ID dell'oggetto che viene modificato è 99. L'oggetto è stato inizialmente creato il 10 Novembre 2008 da Utente Amministratore alle 10:46. L'oggetto è stato modificato l'ultima volta dallo stesso utente il 10 Novembre 2008 alle 10:46 . L'oggetto esiste in un'unica versione è quella che verrà mostrata quando l'oggetto è visualizzato.

Il pulsante "Gestisci versioni" attiva l'interfaccia delle versioni (pagina 45) che rende possibile amministrare le versioni dell'oggetto che viene modificato.

La finestra "Bozza corrente"

La finestra "Bozza corrente" rivela informazioni sulla versione che viene attualmente modificata. L'immagine seguente mostra questa finestra.

(*vedi figura 1.31*)



Figura 1.31: La finestra "Bozza corrente".

Ogni volta che un oggetto viene creato o modificato, eZ Publish creerà automaticamente una nuova *bozza*. Una *bozza* contiene solo la lingua che viene modificata dall'utente. Se un nuovo oggetto viene creato o una nuova traduzione viene aggiunta ad un oggetto esistente la *bozza* diverrà vuota. Comunque, se una traduzione esistente di un oggetto viene modificata allora il sistema creerà una *bozza* che contiene questa traduzione copiata dall'ultima versione pubblicata.

Questa finestra semplicemente rivela informazioni su quando la *bozza* (che viene modificata) è stata in origine creata, chi l'ha creata e quando è stata modificata l'ultima volta (registrata). Inoltre, la finestra rivela il numero di versione attuale della bozza.

Si noti che il numero di versione corrente della bozza è diverso dal numero della versione pubblicata (mostrato nella finestra "Informazioni oggetto"). La ragione è che eZ Publish non permette la modifica di versioni pubblicate e archiviate. Ti permette solo di modificare delle bozze. Quando un oggetto è modificato, una nuova bozza verrà creata ed è questa bozza che potrai modificare.

Il pulsante "Visualizza" attiva l'interfaccia di anteprima (pagina 48) che può essere usata per generare un'anteprima dei contenuti modificati senza averli ancora pubblicati. Quando si preme il pulsante "Registra ed esci", il sistema registrerà la bozza ed uscirà dall'interfaccia di modifica dell'oggetto. La bozza verrà resa disponibile nell'elenco "Le mie bozze" collocato sotto la scheda "Il mio account". Essa può essere rimodificata in qualsiasi momento.

La finestra "Traduci da"

La finestra "Traduci da" rivela informazioni sulle lingue esistenti e permette di selezionare la lingua sulla quale basare la traduzione modificata. La seguente immagine mostra come questa finestra appare per un oggetto che esiste in Inglese. (vedi figura 1.32)

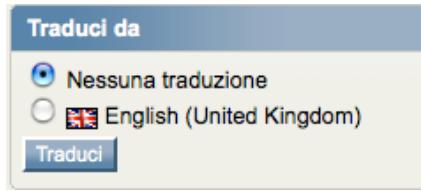


Figura 1.32: La finestra "Traduci da".

Se l'utente seleziona una lingua usando i pulsanti radio collocati in questa finestra e preme il pulsante "Traduci" allora la finestra principale di modifica verrà attivata in una speciale "modalità traduttore" che permette di tradurre più facilmente un oggetto dalla lingua selezionata.

La finestra principale di modifica

La finestra principale di modifica serve a modificare i contenuti dei diversi attributi che costituiscono l'oggetto che viene modificato. Per esempio, se un articolo delle news viene modificato, questa finestra ti permetterà probabilmente di modificare il titolo dell'articolo, il testo della intro e il corpo. Gli attributi verranno mostrati nello stesso ordine impostato quando la classe (che definisce l'effettiva struttura dei dati) è stata creata. Richiede campi che hanno il testo aggiuntivo "richiesto" nell'etichetta. La seguente immagine mostra come questa finestra appare quando una pagina di documentazione viene modificata. (*vedi figura 1.33*)

Figura 1.33: La finestra principale di modifica.

In questo caso, vi sono 4 attributi che possono essere modificati: "Titolo", "Corpo" "Tags" e "Mostra figli".

Il pulsante "Pubblica" cercherà di validare i contenuti degli attributi e invierà la bozza per la pubblicazione. Se vi sono problemi (per esempio dati non validi o mancanti) il sistema lo indicherà usando una cornice gialla sulla finestra principale di modifica. Se tutto è ok, la bozza diverrà la versione attuale/pubblicata per l'oggetto e la versione precedentemente pubblicata verrà archiviata. Poichè la bozza contiene solo i dati per una lingua, il sistema copierà le altre lingue dall'ultima versione pubblicata di quest'oggetto alla bozza quando questa viene pubblicata.

Il pulsante "Registra bozza" rende possibile registrare le informazioni che sono state inserite. Questo pulsante è particolarmente utile quando stai lavorando su alcune cose e vuoi salvare il tuo lavoro di tanto in tanto. Inoltre, poichè eZ Publish cercherà di validare gli input, questo pulsante può anche essere usato per verificare che i dati inseriti siano corretti in base alle definizioni impostate quando la classe (la definizione della struttura dei dati) è stata creata. Si noti che la versione pubblicata dell'oggetto non cambierà.

Il pulsante "Annulla bozza" rende possibile gettare via la bozza che viene attualmente modificata. La bozza non verrà validata o registrata, verrà semplicemente buttata via.

Il checkbox "Torna alla modifica"

Il checkbox "Torna alla modifica" può essere usato per modificare il comportamento del sistema. E' utile quando stai lavorando con gli oggetti correlati e i nodi nascosti. Se abilitato, appare in fondo alla finestra di modifica, accanto al pulsante "Pubblica", come mostra la seguente videata.

(*vedi figura 1.34*)

The screenshot shows the 'Modifica <Knowledgebase> [Documentation page]' interface. At the top, there's a title bar with the page name and a language selection for 'English (United Kingdom)'. Below the title, there are fields for 'Title (obbligatorio)' and 'Body', which contains some placeholder text. Under the 'Body' field, there's an 'Enable editor' button. Below the body, there's a 'Tags:' field and a 'Display sub items:' checkbox. At the bottom of the main content area, there are three buttons: 'Torna alla modifica' (highlighted with a red border), 'Pubblica', and 'Registra bozza'. Below these buttons, there's a section titled 'Oggetti correlati [0]' with buttons for 'Elimina selezionati', 'Aggiungi esistente', and 'Upload nuovo'.

Figura 1.34: Il checkbox "Torna alla modifica".

Se selezionato, il sistema riporterà l'utente all'interfaccia di modifica dell'oggetto dopo aver premuto il pulsante "Pubblica". In altre parole, puoi continuare a lavorare sull'oggetto (pubblicarlo e modificarlo) senza doverlo manualmente ancora rimodificare. Si noti che lo stato di questo checkbox non è persistente, ed è reimpostato (non selezionato) ogni volta che l'interfaccia di modifica dell'oggetto viene mostrata.

Per default, questo checkbox non è disponibile nell'interfaccia di modifica dell'oggetto. Può essere abilitato premendo il link "on" per "Ri-modifica" nelle "Impostazioni modalità di modifica" quando si seleziona la scheda "Il mio account". Fare riferimento alla seguente videata per maggiori dettagli.

(*vedi figura 1.35*)



Figura 1.35: Impostazioni modalità di modifica.

La modalità "traduttore"

La finestra principale di modifica si può attivare in una speciale "modalità traduttore" cosicché i contenuti attuali nella lingua selezionata esistente verranno mostrati sopra tutti i campi attributo. Ciò facilita la traduzione di un oggetto da una lingua esistente in una nuova. La seguente immagine mostra come questa finestra appare quando una pagina di documentazione viene tradotta dall'Inglese all'Italiano. (*vedi figura 1.36*)

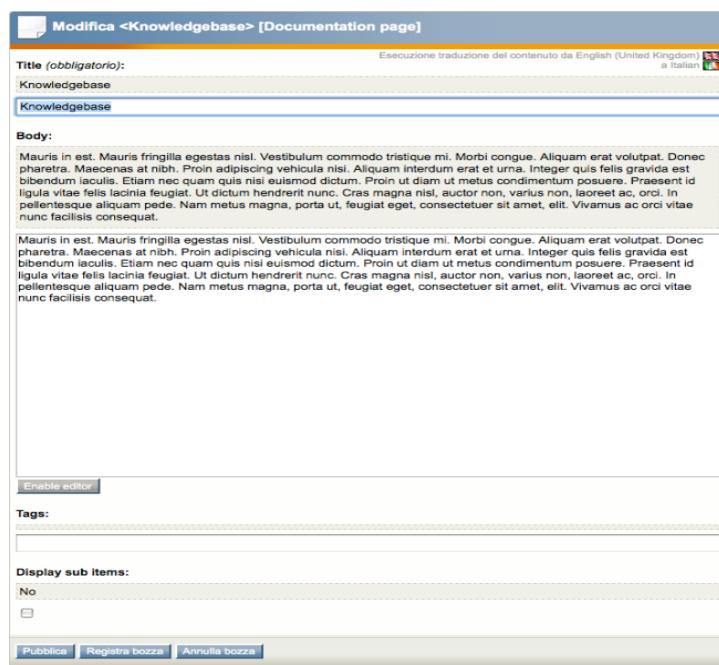


Figura 1.36: La finestra principale di modifica in modalità traduttore.

1.6.1 Gestione delle versioni

L'interfaccia delle versioni rende possibile visualizzare, gestire e confrontare tutte le versioni che appartengono all'oggetto che viene modificato. Vi si può accedere premendo il pulsante "Gestisci versioni" collocato nella finestra "informazioni oggetto" dell'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39). Un altro modo per accedervi è premendo su un'icona collocata sulla barra del titolo della finestra di anteprima quando si visualizza il nodo/oggetto target e si seleziona "Gestisci versioni" dal pop-up menù. E' inoltre possibile selezionare l'elemento "Gestisci versioni" dalla sezione "Avanzate" del menù contestuale sensibile che si trova nell'albero dei nodi (menù in alto a sinistra) o la finestra "sotto-elementi".

La seguente immagine mostra come l'interfaccia versioni appare.

(*vedi figura 1.37*)

The screenshot displays three windows of a software interface for managing object versions:

- Window (1): Versioni per <Customer Service> [2]**

Versione	Stato	Traduzione modificata	Creatore	Creato il	Modificato il	Actions
1	Pubblicato	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	30/03/2007 13:20	30/03/2007 13:21	
2	Bozza	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	15/11/2008 15:58	15/11/2008 15:58	

Buttons: Elimina selezionati, English (United Kingdom), 1, 2, Mostra le differenze, Indietro.
- Window (2): Versione pubblicata**

Versione	Traduzioni	Creatore	Creato il	Modificato il	Copia traduzione	Actions
1	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	30/03/2007 13:20	30/03/2007 13:21	English (United Kingdom)	
- Window (3): Nuove bozze**

Versione	Traduzione modificata	Creatore	Creato il	Modificato il	Actions
2	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	15/11/2008 15:58	15/11/2008 15:58	

Figura 1.37: L'interfaccia versioni.

Scopo di quest'interfaccia è fornire una panoramica delle versioni che appartengono ad un oggetto. Inoltre, essa rende possibile eliminare, duplicare, modificare versioni esistenti e vederne le differenze.

L'interfaccia è formata dalle seguenti tre finestre:

1. Versioni
2. Versione pubblicata
3. Nuove bozze

Come la videata indica, la finestra "Versioni" (1) mostra i diversi numeri di versione, la traduzione modificata per ogni versione, il nome dell'autore, la

data e l'ora in cui le versioni sono state inizialmente create e ultimamente modificate. Si noti che i numeri di versione e le traduzioni modificate sono rappresentate come links. Questi links faranno mostrare al sistema le diverse versioni/traduzioni usando l'interfaccia di anteprima (pagina 48).

Nell'esempio in alto, ci sono 2 versioni nella finestra "Versioni" (1). Se le versioni sono *archiviate*, ciò significa che sono state pubblicate tempo fa, ma sono state rimpiazzate da versioni più recenti. In altre parole, non sono più in uso. La versione *pubblicata* (a volte chiamata anche "attuale") è la 1. E' quella che il sistema mostra quando l'oggetto è visualizzato. L'ultima versione è di solito quella che viene attualmente modificata. E' una bozza perché non è stata ancora pubblicata. Questa bozza contiene solo la traduzione che è stata modificata dall'utente. Quando la versione 2 viene pubblicata, il sistema copierà tutte le altre traduzioni dalla versione 1 a questa e la versione 1 verrà archiviata.

La finestra "Versione pubblicata" (2) viene mostrata sotto la finestra "Versioni". Essa rivela informazioni che sono legate all'attuale versione: il numero della versione, le traduzioni, il nome dell'autore, la data e l'ora in cui la versione è stata inizialmente creata e ultimamente modificata. Inoltre, c'è un elenco a cascata che contiene le traduzioni disponibili per essere copiate. Esso contiene le stesse traduzioni che sono elencate nella colonna "traduzioni".

La finestra "nuova bozza" (3) contiene informazioni su bozze appena create che appartengono all'oggetto. La finestra mostra il numero della versione attuale, la traduzione modificata, il nome dell'autore, la data e l'ora in cui la versione è stata inizialmente creata e ultimamente modificata. Dopo aver copiato una traduzione da una versione, la nuova bozza apparirà in questa finestra.

Aggiungere nuove traduzioni

Se la versione 2 viene pubblicata e quindi qualcuno traduce l'oggetto in una nuova lingua, il sistema creerà una nuova bozza contenente solo la nuova traduzione. La bozza diverrà la versione 3. La versione 2 rimarrà la versione pubblicata fino a quando la bozza viene pubblicata. Quando la bozza è pubblicata, il sistema copierà tutte le traduzioni esistenti dalla versione 2 e quindi la versione 3 sarà costituita dalle ultime traduzioni.

Modificare le traduzioni esistenti

Se la versione 2 viene pubblicata e quindi qualcuno modifica una delle traduzioni dell'oggetto, il sistema copierà questa traduzione dalla versione pubblicata (in questo caso la versione 2). La copia diverrà la versione 3 e sarà una bozza.

Eliminare le versioni

I checkboxes e il pulsante "Elimina selezionati" rendono possibile l'eliminazione delle versioni non necessarie dal sistema. Sia le bozze archiviate che le bozze possono essere eliminate. La versione pubblicata non può mai essere eliminata (questa è la versione che il sistema mostrerà quando l'oggetto è visualizzato).

Modificare le versioni

Una versione può essere modificata premendo sulla sua icona di modifica corrispondente (sul lato destro). Si noti che eZ Publish ti permetterà di modificare solo le bozze. Versioni pubblicate e archiviate non possono essere modificate.

Copiare una traduzione da una versione

E' possibile copiare la traduzione modificata da ogni versione indipendentemente dal tipo di versione (pubblicato, archiviato, bozza, ecc). Basta premere l'icona di copia collocata nella riga della tabella corrispondente alla versione. La copia generata diventerà una bozza e sarà possibile modificarla. Mentre viene modificata, la bozza conterrà solo la copia della traduzione. Quando la bozza viene pubblicata, il sistema copierà automaticamente tutte le altre traduzioni dalla versione pubblicata e perciò la versione che ne risulterà conterrà tutte le ultime traduzioni. Inoltre, puoi usare la finestra "Versione pubblicata" (2) per copiare qualsiasi traduzione dalla versione pubblicata. Per farlo bisogna selezionare la traduzione desiderata usando l'elenco a cascata collocato nel campo "Copia traduzione" e premendo l'icona di copia.

Confrontare le diverse versioni

E' possibile richiedere una panoramica di modifiche fra le diverse versioni di un oggetto. Per farlo bisogna selezionare la lingua e le due versioni che devono essere confrontate dall'elenco a cascata in basso a destra nella finestra "Versioni" (1). Premendo il pulsante "Mostra le differenze" si vedranno le differenze fra le versioni selezionate.

1.6.2 Anteprima

L'interfaccia di anteprima rende possibile generare una vera anteprima di qualsiasi versione che esista sul sistema. Quest'interfaccia è usata tipicamente per creare un'anteprima della bozza che viene attualmente modificata. Può essere aperta premendo il pulsante "Visualizza" nell'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) o seguendo i links versione/traduzione nell'interfaccia versioni (pagina 45). La seguente videata mostra come appare l'interfaccia di anteprima. (*vedi figura 1.38*)

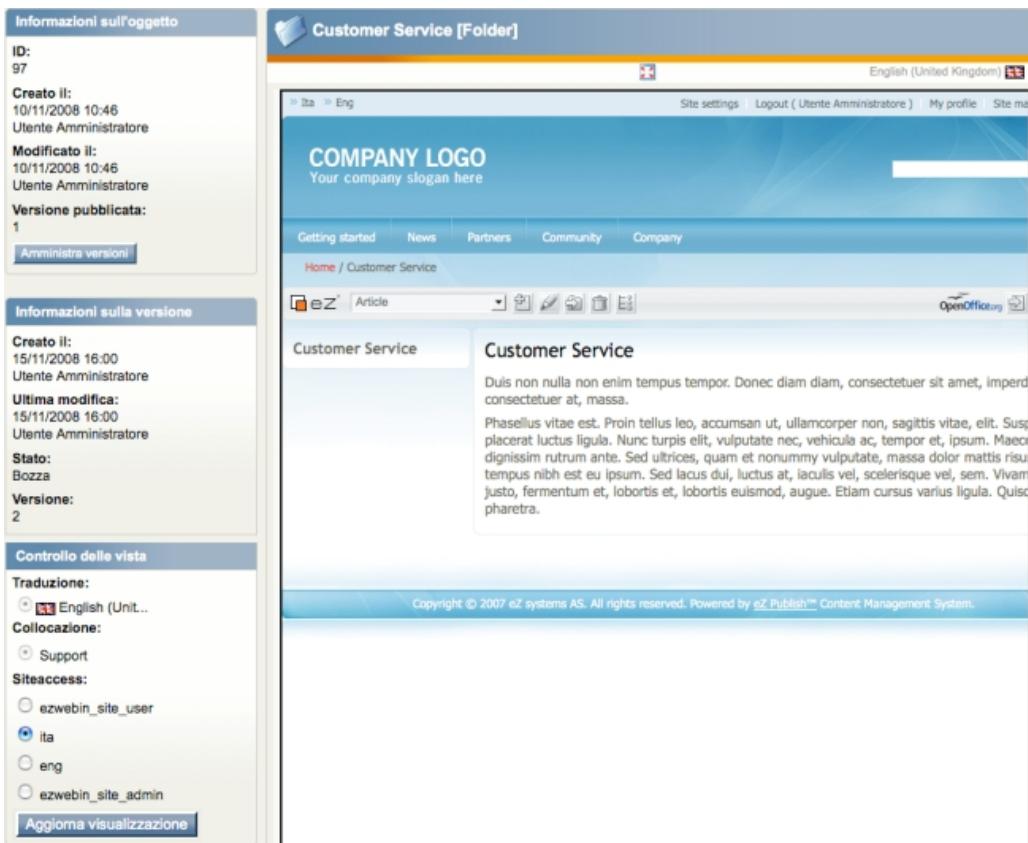


Figura 1.38: La finestra di anteprima.

Lo scopo di quest'interfaccia è generare una presentazione reale di come la pagina attuale (basata sui contenuti dell'oggetto che viene visto in anteprima) apparirà usando i diversi designs. In particolare, quest'interfaccia è usata tipicamente per avere un'impressione di come la pagina sulla quale si sta lavorando apparirà sul sito (ciò che i visitatori vedranno). La videata in alto mostra come una cartella chiamata "Customer Service" apparirà usando il design che è associato con il siteaccess "ita".

Un'anteprima a schermo pieno può essere generata usando il pulsante che è collocato giusto sopra l'area di anteprima (appare come una piccola finestra con quattro frecce rosse ai suoi lati). I pulsanti "Gestisci versioni" e "Modifica" riportano l'utente o all'interfaccia versioni (pagina 45) o all'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) (a seconda da dove

provengono).

La finestra "Controlla vista"

La finestra "Controlla vista" rende possibile controllare quale design deve essere usato per generare l'anteprima. In eZ Publish, i diversi designs sono associati ai siteaccesses. Selezionando un siteaccess si istruirà il sistema ad usare il design di quel siteaccess. L'elenco delle collocazioni può essere usato per controllare come l'oggetto apparirà quando verrà visualizzato su diverse collocazioni (se esso esiste realmente su diverse collocazioni nell'albero dei nodi). Il pulsante "Aggiorna visualizzazione" semplicemente rigenera l'anteprima in base alle selezioni fatte nella finestra "Controlla visualizzazione".

1.6.3 Oggetti correlati

La finestra "Oggetti correlati" nell'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) rende possibile collegare altri oggetti a quello che viene modificato. Qualsiasi tipo di oggetto può connettersi a qualsiasi altro tipo di oggetto. Questa caratteristica è utile tipicamente quando c'è bisogno di collegare e/o riutilizzare informazioni sparse in giro nel sistema.

Per esempio, il concetto di oggetti correlati rende possibile aggiungere immagini ad articoli di news. Le immagini possono essere registrate come oggetti separati fuori dall'articolo. Esse possono essere collegate all'articolo e usate dall'interno degli attributi dell'articolo stesso.

Questo approccio è piuttosto flessibile perché non forza alcuna limitazione riguardo alla quantità e al tipo di informazioni da includere. Si noti che se si crea un link ad un altro oggetto (per esempio si inserisce un link ad una pagina prodotti in un articolo di news), l'oggetto linkato verrà collegato a quello che viene modificato. La seguente immagine mostra come la finestra "Oggetti correlati" appare una volta create le relazioni. (vedi figura 1.39)

Oggetti correlati [5]			
Oggetti correlati [5]			
Nome	Tipo	Codice XML	Tipo di relazione
<input type="checkbox"/> Web publishing	Folder	<embed href="ezobject://76" /> <link href="ezobject://76"></link>	Incluso, Collegato
<input type="checkbox"/> Content management	Folder	<embed href="ezobject://80" /> <link href="ezobject://80"></link>	Incluso, Collegato
<input type="checkbox"/> Fusce sagittis sagittis	Article	<embed href="ezobject://77" /> <link href="ezobject://77"></link>	Incluso
<input type="checkbox"/> In hac habitasse platea	Article	<embed href="ezobject://79" /> <link href="ezobject://79"></link>	Incluso
<input type="checkbox"/> Etiam posuere sodales arcu	Article	<embed href="ezobject://78" /> <link href="ezobject://78"></link>	Incluso

Figura 1.39: La finestra "Oggetti correlati".

La videata indica che l'oggetto che viene attualmente modificato fa uso di altri oggetti. Le immagini collegate verranno mostrate come miniature. I files correlati verranno mostrati con informazioni aggiuntive (tipo di file e grandezza). Tutti gli altri oggetti verranno mostrati come quello nell'elenco "Oggetti correlati" come mostra la videata in alto.

I checkboxes e il pulsante "Elimina selezionati" possono essere usati per eliminare le relazioni. Si noti che solo le relazioni verranno eliminate e non gli oggetti stessi.

I links embed possono essere copiati e incollati negli attributi che usano il datatype blocco XML. Per esempio, se si collegano delle immagini ad un articolo e si vuole farle apparire in qualsiasi punto del testo, basta copiare e incollare i links suggeriti nel corpo dell'articolo. Si noti che questo processo si semplifica moltissimo quando è installato l'Online Editor.

Il pulsante "Aggiungi esistente" rende possibile navigare l'albero dei nodi e selezionare oggetti multipli che devono essere collegati a quello attualmente modificato. A seconda dei permessi dell'utente, la funzionalità di navigazione permetterà all'utente di selezionare gli oggetti collocati nelle diverse parti del sistema (Contenuti, Media, Utenti, etc.). La seguente immagine mostra cosa succede quando il pulsante "Aggiungi esistente" viene premuto.

(*vedi figura 1.40*)

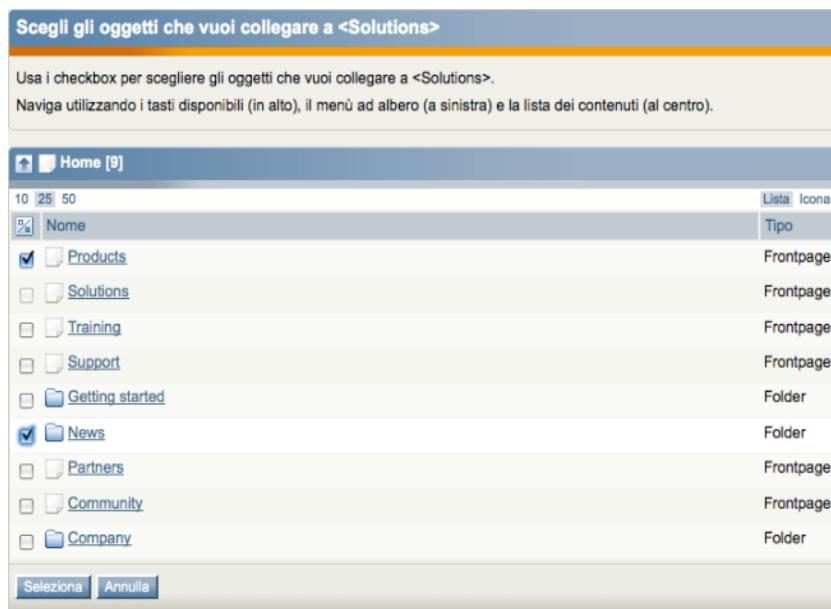


Figura 1.40: Navigare in cerca di oggetti da collegare.

L'immagine in alto mostra l'area principale dell'interfaccia per navigare. Quest'interfaccia rende possibile selezionare oggetti che sono stati collocati ovunque nell'albero dei nodi. Si noti che è inoltre possibile usare la prima delle tre schede (Contenuti, Media e Utenti), il percorso, il menù di sinistra e la sezione preferiti per navigare.

Il pulsante "Upload nuovo" rende possibile caricare un nuovo contenuto nel sistema e automaticamente correlarlo all'oggetto che viene attualmente modificato. Questo pulsante è utile tipicamente quando per esempio si vuole correlare un'immagine che non è stata ancora aggiunta al sistema. La seguente immagine mostra cosa accade quando questo pulsante viene premuto.

(*vedi figura 1.41*)

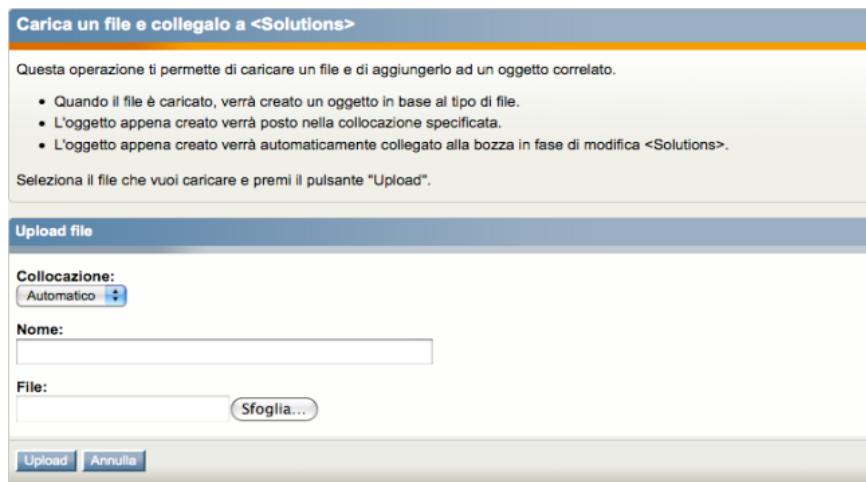


Figura 1.41: Caricare contenuto da collegare.

Il pulsante "Seleziona" permette la selezione di un file da caricare dal filesystem locale. Il campo "Nome" permette all'utente di impostare un nome personale per l'oggetto che viene caricato. Il menù a cascata "Collocazione" rende possibile controllare dove il file caricato dev'essere collocato nell'albero dei nodi. L'impostazione "Automatico" lascerà ad eZ Publish decidere la collocazione basata sull'estensione e/o il tipo MIME del file caricato.

Quando il pulsante "Upload" è premuto, il file verrà caricato su eZ Publish. Il sistema creerà un oggetto, il tipo dell'oggetto verrà determinato usando l'estensione e/o il tipo MIME del file. Finalmente, l'oggetto verrà correlato a quello che viene modificato e così diverrà visibile nella finestra "Oggetti correlati".

Il pulsante "Annulla" fa abortire l'operazione e porta l'utente indietro all'interfaccia di modifica dell'oggetto.

Aggiungere oggetti correlati come figli

Quando si caricano nuovi oggetti correlati, si possono collocare sotto l'oggetto che viene attualmente modificato. Per farlo bisogna selezionare il nome dell'oggetto dall'elenco a cascata "Collocazione" nella finestra di dialogo. Comunque, questa operazione si può effettuare solo se l'oggetto padre è stato già pubblicato (altrimenti non appare nell'albero dei contenuti e

non può avere alcun sotto-elemento). Per esempio, se un nuovo articolo è creato come bozza, non sarà possibile aggiungere immagini correlate come figli fino a quando la bozza non viene pubblicata. I passi seguenti mostrano una soluzione a questo problema:

1. Pubblicare un articolo non finito come nodo nascosto.
2. Rimodificare l'articolo e caricare le immagini correlate come figli.
3. Rivelare l'articolo quando è finito.

Questa procedura può essere ottimizzata selezionando il checkbox "Torna alla modifica" collocato in fondo all'interfaccia di modifica dell'oggetto (riferirsi alla sezione "L'interfaccia di modifica dell'oggetto" per maggiori dettagli).

Capitolo 2

Compiti di normale routine

Scopo di questo capitolo è spiegare come i compiti di normale routine possono essere eseguiti utilizzando l'interfaccia di amministrazione di eZ Publish. E' stato scritto per non tecnici che usano il sistema semplicemente per gestire i contenuti. Gli argomenti del capitolo sono i seguenti:

- Modificare il tuo account utente
- Navigare l'albero dei nodi
- Aggiungere contenuti
- Modificare contenuti
- Anteprima contenuti
- Annullare le modifiche
- Gestire i conflitti di modifica
- Pubblicare in collocazioni multiple
- Copiare contenuti
- Spostare contenuti
- Cancellare contenuti
- Ripristinare contenuti
- Nascondere e rivelare contenuti
- Usare i preferiti
- Scambiare i nodi
- Amministrare gli utenti
- Amministrare le sezioni
- Creare un'area riservata

2.1 Modificare il tuo account utente

Il pannello "Utente attuale" sul lato destro fornisce un insieme di links che puoi usare per modificare velocemente il tuo account utente. La seguente immagine mostra come appare questo pannello.

(*vedi figura 2.1*)



Figura 2.1: Il pannello "Utente attuale".

Il link "Modifica informazioni utente" permette di modificare il nodo che rappresenta il tuo account utente. Quando questo link viene premuto, il sistema attiverà l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39). Si possono quindi cambiare tutti i tuoi dettagli salvo il nome utente. Fatto questo, basta premere il pulsante "Pubblica" e il tuo account utente verrà aggiornato.

Cambiare la tua password

Il modo più facile per cambiare la tua password è usare il link "Cambia password" collocato nel pannello "Utente attuale". Quando questo link viene premuto, il sistema attiva un'interfaccia che ti permette di cambiare la tua password, mentre le altre informazioni dell'utente resteranno invariate. La seguente immagine mostra come appare quest'interfaccia.

(*vedi figura 2.2*)

A screenshot of a password change form titled 'Cambia password per l'utente <admin>'. It contains four input fields: 'Nome utente:' with the value 'admin', 'Vecchia password:' (empty), 'Nuova password:' (empty), and 'Conferma la nuova password:' (empty). At the bottom are 'OK' and 'Annulla' buttons.

Figura 2.1: Il pannello "Utente attuale".

Inserisci la tua vecchia password, la nuova password (due volte) e premi il pulsante OK - il sistema aggiornerà quindi la password per il tuo account utente.

2.2 Navigare l'albero dei nodi

In eZ Publish, tutti i contenuti vengono registrati come *nodi*, i nodi possono essere considerati come le pagine del sito. Per esempio, un nodo può essere un articolo di news, una pagina informativa, un messaggio forum e così via. I nodi sono organizzati in un grande albero. L'albero è diviso in tre grandi parti: "Contenuti", "Media" e "Utenti". La prima delle tre schede nell'interfaccia di amministrazione conduce all'inizio di questi sotto-alberi.

Navigazione standard: cliccare i links

Quando si cerca un certo nodo (di solito per qualche operazione di modifica, spostamento, ecc.), bisogna navigare l'albero. Le cornici rosse nella seguente videata mostrano le zone primarie di navigazione (le interfacce che possono essere usate per navigare l'albero dei nodi).

(*vedi figura 2.3*)

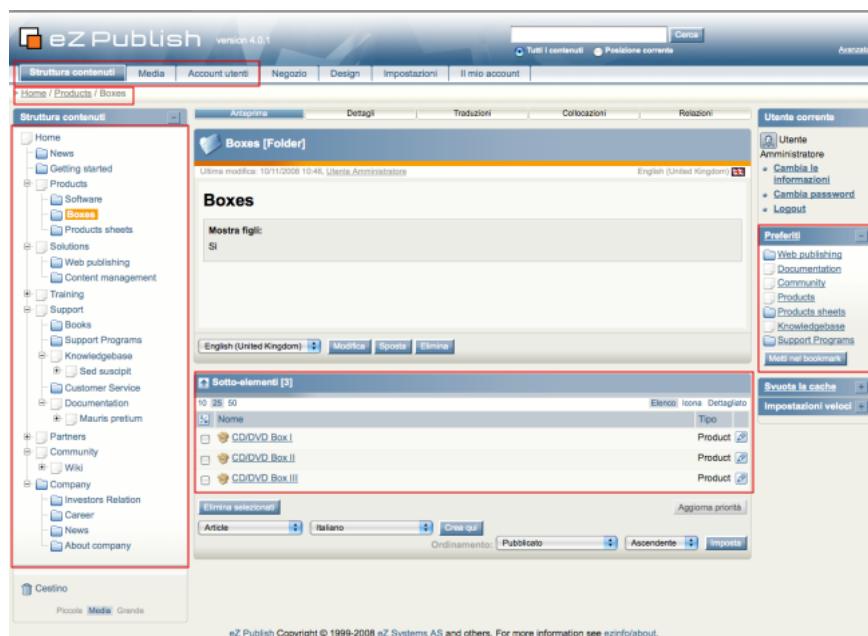


Figura 2.3: Zone di navigazione.

Il modo più conveniente è usare il menù sul lato sinistro, che permette di esplorare l'albero aprendo i diversi rami come si fa quando si naviga un filesystem locale. Le prime tre schede permettono di selezionare le diverse parti dell'albero (Contenuti, Media, Utenti). L'albero può inoltre essere navigato usando il percorso e la finestra dei "Sotto-elementi". Quando si usa la finestra dei "Sotto-elementi", bisogna premere sui nomi dei nodi che portano a quello che si desidera modificare. Si noti che questo metodo richiede molto più tempo rispetto al menù ad albero di sinistra, perché ogni volta che si preme si ricarica la pagina.

Navigazione alternativa: cercare

E' possibile usare la maschera di ricerca inclusa per localizzare il nodo (pagina) che si vuole modificare, spostare, eliminare o collocare dove si vuole per pubblicare un nuovo contenuto. La maschera di ricerca è collocata nell'angolo destro in alto dell'interfaccia di amministrazione. La seguente immagine mostra la maschera di ricerca.

(*vedi figura 2.4*)



Figura 2.4: La maschera di ricerca.

Questa maschera permette di ricercare qualsiasi contenuto (che sia però indicizzabile) dentro l'albero dei nodi. Per default, il sistema ricercherà nell'intero albero. Comunque, si può limitare la ricerca ad una parte specifica dell'albero a cominciare dal nodo (pagina) che si sta attualmente guardando. Ciò si può ottenere selezionando il pulsante radio "Collocazione attuale".

Si noti che il contenuto che si sta cercando dev'essere marcato come ricercabile oppure non verrà indicizzato dal motore di ricerca. Basta inserire il nome o una parte del contenuto registrato nel nodo target (pagina) e premere il pulsante "Cerca". I risultati disponibili verranno elencati e basterà semplicemente premere sul nome del nodo che si vuole, ad esempio, modificare. Il sistema attiverà il nodo e quindi si potrà premere il pulsante "Modifica" per modificarlo.

2.3 Aggiungere contenuti

Quando si è trovata la collocazione dove aggiungere i contenuti (una nuova pagina per mezzo di un nuovo nodo), bisogna usare i due menù a cascata e il pulsante "Crea qui" che sono collocati nell'angolo a sinistra in basso della finestra "Sotto-elementi". Nella seguente videata una cornice rossa evidenzia questi elementi.

(*vedi figura 2.5*)

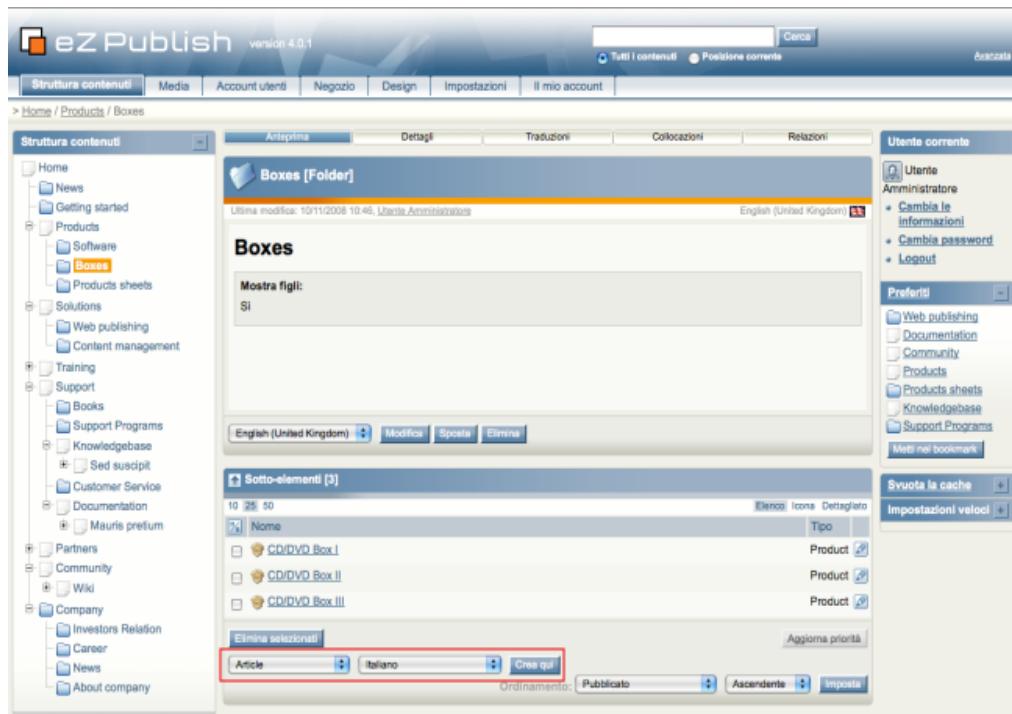


Figura 2.5: La maschera "Crea qui".

Come indica la videata, ci troviamo in un cartella chiamata "Boxes". Vi sono due elenchi a cascata in basso. Il primo ci permette di selezionare il tipo di nodo (pagina) che dev'essere creato. Si noti che i contenuti di questo elenco dipendono dalle *classi* disponibili (le strutture dei dati che sono state impostate per il sito) e i permessi dell'utente che è attualmente loggato. Questo elenco a cascata permette tipicamente di creare pagine informative generiche, articoli news, pagine prodotti, forums e così via. Il secondo elenco a cascata permette di selezionare la lingua che dev'essere usata quando si crea un oggetto (pagina). Nella videata sopra "Articolo" è selezionato dal primo elenco a cascata e "Italiano" è selezionato dal secondo. Ciò significa che quando si preme il pulsante "Crea qui", il sistema andrà avanti e creerà un articolo in italiano nella cartella "Boxes".

Non vi sono limitazioni di alcun tipo per quanto riguarda i diversi tipi di nodi.

In altre parole, puoi creare qualsiasi tipo di nodo sotto qualsiasi altro nodo se la classe è configurata come contenitore. Quando si preme il pulsante "Crea qui", il sistema mostrerà l'interfaccia di modifica dell'oggetto. Di seguito si elencano i passi che riassumono le azioni da compiere quando vuoi aggiungere/ creare un nuovo contenuto:

1. Assicurati di essere loggato nell'interfaccia di amministrazione.
2. Usa le prime tre schede, il menù di sinistra e la finestra dei "sotto-elementi" per trovare la collocazione dove aggiungere il nuovo contenuto.
3. Usa i box a cascata nella finestra "sotto-elementi" per selezionare il tipo di contenuto che vuoi aggiungere (articolo, pagina informativa, utente, ecc.) e la lingua scelta per questo contenuto.
4. Premi il pulsante "Crea qui", il sistema attiverà l'interfaccia di modifica.
5. Usa l'interfaccia di modifica per aggiungere il contenuto. Fai riferimento alla pagina di modifica del contenuto per maggiori dettagli.
6. Una volta fatto, premi il pulsante "Pubblica", il contenuto verrà pubblicato nella collocazione scelta nel passo 2.

2.4 Modifica dei contenuti

In eZ Publish ogni modifica dei contenuti viene effettuata attraverso l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina [39](#)). Quest'interfaccia verrà automaticamente mostrata ogni volta che si seleziona "Modifica" dal menù contestuale, si preme i pulsanti/icone "Modifica" o si crea un nuovo nodo usando il pulsante "Crea qui". Il seguente testo rivela come si modifica un nodo usando diversi approcci.

Usando il menù ad albero e il menù contestuale

1. Usa il menù ad albero sulla sinistra per localizzare il nodo che vuoi modificare.
2. Premi sull'icona del nodo per attivare il menù contestuale.
3. Seleziona "Modifica" dal menù contestuale. Il sistema mostrerà l'interfaccia di modifica.

Usando il pulsante "modifica"

1. Usa l'interfaccia di amministrazione per navigare (pagina [55](#)) fino al nodo (pagina) che vuoi modificare. In altre parole, assicurati che il nodo venga mostrato.
2. Premi il pulsante "Modifica" che è collocato nella finestra di anteprima. Il sistema attiverà l'interfaccia di modifica.

Usando le icone di modifica

1. Usa l'interfaccia di amministrazione per navigare (pagina [55](#)) fino al nodo (pagina) che contiene quello che vuoi modificare. In altre parole, assicurati che venga mostrato il nodo padre.
2. Guarda la finestra dei "sotto-elementi" e localizza il nodo che vuoi modificare. Premi sull'icona di modifica del nodo corrispondente (sul lato destro). Il sistema mostrerà l'interfaccia di modifica.

Usando i preferiti

1. Assicurati che i tuoi preferiti vengano mostrati (usa il segno "+" per aprire la finestra).
2. Localizza il nodo che vuoi modificare e premi sulla sua icona per attivare il menù contestuale.
3. Seleziona "Modifica" dal menù contestuale e premilo. Il sistema mostrerà l'interfaccia di modifica.

Questi passi funzioneranno per i siti monolingua. Se usi diverse lingue sul tuo sito, fai riferimento a questa sezione per le istruzioni di modifica degli oggetti in diverse lingue.

Usando l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina [39](#)) puoi modificare i contenuti dell'oggetto che è incapsulato dal nodo (pagina) che viene

selezionato per le modifiche. Qui è dove di solito si svolge la maggior parte del lavoro. Userai quest'interfaccia per aggiungere, modificare o eliminare contenuti esistenti. Per esempio, userai quest'interfaccia per pubblicare nuovi articoli, modificare i contenuti di articoli esistenti e così via. La seguente immagine mostra quale parte viene usata per modificare i diversi attributi. ([vedi figura 2.6](#))

The screenshot shows a web-based editing interface titled "Modifica <Knowledgebase> [Documentation page]". At the top, there's a "Title (obbligatorio)" field containing "Knowledgebase" and a language selector showing "English (United Kingdom) 🇬🇧". Below the title is a "Body" field containing a large block of placeholder text from a Lorem ipsum generator. Underneath the body is an "Enable editor" button. Further down are "Tags:" and "Display sub items:" fields, each with a corresponding input field and a checkbox. At the bottom of the interface are three buttons: "Pubblica" (highlighted in blue), "Registra bozza", and "Annulla bozza".

Figura 2.6: La finestra principale di modifica.

L'immagine in alto mostra come la parte principale dell'interfaccia di modifica appare quando qualcuno sta modificando una pagina di documentazione. Una pagina di documentazione è formata da solo quattro attributi: nome, corpo, parole chiave e mostra figli. Si noti che probabilmente lavorerai con diversi tipi di attributi. Come mostra l'immagine, puoi usare i campi input per cambiare i valori dei contenuti. Una volta finito dovrà premere il pulsante "Pubblica". Se vuoi solo salvare il tuo lavoro senza pubblicarlo usa il pulsante "Registra bozza". In questo modo il sistema validerà il tuo input, lo registrerà e ti permetterà di continuare a modificarlo. Il pulsante "Annulla bozza" può essere usato per uscire dall'interfaccia e annullare le modifiche. Fai riferimento alla documentazione sull'interfaccia di modifica dell'oggetto ([pagina 39](#)) per conoscere meglio l'uso di quest'interfaccia.

2.5 Anteprima contenuti

L'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) rende possibile vedere l'anteprima dei contenuti prima di pubblicarli. Ciò significa che puoi per esempio generare una vera anteprima di un articolo mentre lo stai scrivendo. Non c'è bisogno di pubblicarlo prima di vederlo. La funzione di anteprima si può attivare sia dall'interfaccia di modifica che dalla gestione versioni. Nell'interfaccia di modifica si può accedere premendo il pulsante "Visualizza", nell'interfaccia della gestione versioni si può premere sui diversi numeri di versioni e traduzioni. La seguente immagine mostra come appare l'interfaccia di anteprima. (vedi figura 2.7)

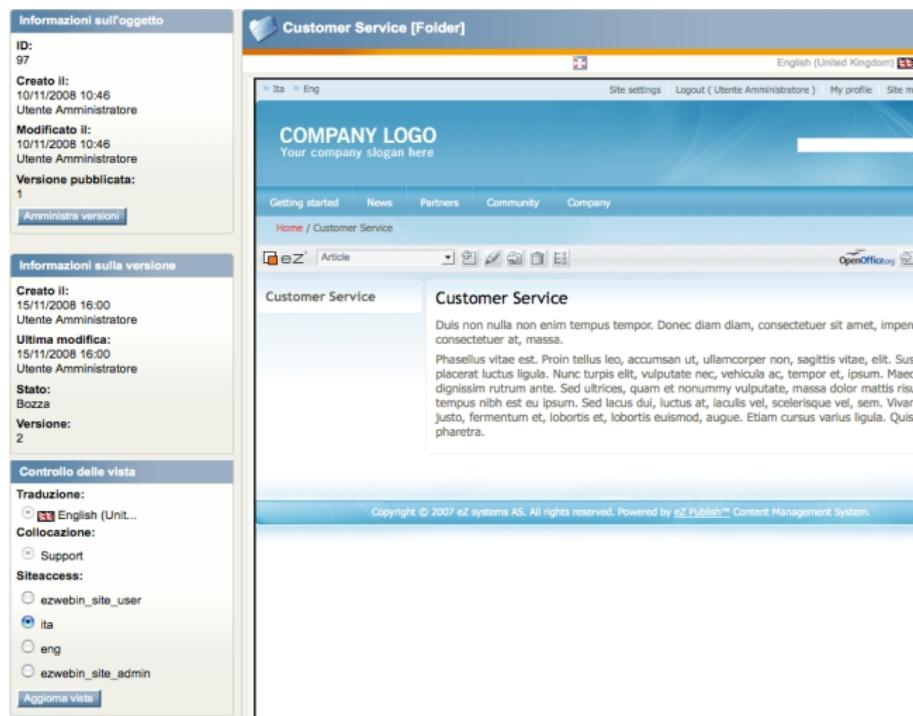


Figura 2.7: L'interfaccia di anteprima.

Si noti che è possibile generare un'anteprima senza l'interfaccia di amministrazione intorno. Basta premere sull'icona con le frecce rosse agli angoli, che è collocata in cima alla finestra di anteprima.

Anteprima dell'oggetto che viene modificato

1. Assicurati che stai modificando un oggetto.
2. Premi il pulsante "Visualizza" nella finestra "Bozza corrente". Il sistema attiverà l'interfaccia di anteprima.
3. Seleziona il siteaccess che usa il design con il quale vuoi generare l'anteprima. Probabilmente dovrà selezionare quello con lo stesso nome del tuo sito attuale.

4. Premi il pulsante "Aggiorna visualizzazione" per rigenerare l'anteprima.
5. Fatto questo, premi il pulsante "Modifica" per tornare alla modalità di modifica.

Anteprima di una versione

1. Assicurati di stare usando l'interfaccia versioni (premi il pulsante "Gestisci versioni" in modalità di modifica).
2. Premi su uno dei numeri di versione o una delle traduzioni. Il sistema attiverà l'interfaccia di anteprima.
3. Seleziona il siteaccess che usa il design con il quale vuoi generare l'anteprima. Probabilmente dovrai selezionare quello con lo stesso nome del tuo sito attuale.
4. Premi il pulsante "Aggiorna visualizzazione" per rigenerare l'anteprima.
5. Fatto questo, premi il pulsante "Modifica" per tornare alla modalità di modifica.

2.6 Annullare le modifiche

Il sistema di gestione delle versioni incluso rende possibile annullare le modifiche. Basta riportare i contenuti di un oggetto ad una versione precedente. In eZ Publish tutti i contenuti sono controllati dalle versioni. Ogni volta che modifichi un oggetto, una nuova versione verrà creata (una copia del contenuto esistente). Le versioni esistenti non verranno toccate. Le versioni possono essere amministrate usando l'interfaccia di gestione versioni che si raggiunge dall'interfaccia di modifica dell'oggetto. La seguente immagine mostra come appare l'interfaccia di gestione versioni.

(*vedi figura 2.8*)

Versione	Traduzione	Creatore	Creato il	Modificato il	Copia traduzione
1	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	30/03/2007 13:20	30/03/2007 13:21	<input type="button" value="Copiare"/>
2	Bozza English (United Kingdom)	Utente Amministratore	15/11/2008 15:58	15/11/2008 15:58	<input type="button" value="Copiare"/>

Versione	Traduzione	Creatore	Creato il	Modificato il	Copia traduzione
1	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	30/03/2007 13:20	30/03/2007 13:21	<input type="button" value="Copiare"/>

Versione	Traduzione	Creatore	Creato il	Modificato il	
2	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	15/11/2008 15:58	15/11/2008 15:58	<input type="button" value="Modificare"/>

Figura 2.8: L'interfaccia Versioni.

Il seguente testo spiega come puoi annullare modifiche riportando i contenuti di un oggetto ad una versione precedente.

1. Naviga l'albero per localizzare un nodo contenente le modifiche che vuoi annullare.
2. Modifica il nodo (usa il pulsante "modifica", il menù contestuale o le icone di modifica nella finestra "sotto-elementi").
3. Premi il pulsante "Gestisci versioni" nella finestra "Informazioni oggetto". Vedrai un elenco di versioni.
4. Localizza la versione che vuoi ripristinare. Puoi vedere le diverse versioni premendo su di esse - premi di nuovo il pulsante "Gestisci versioni" per tornare all'interfaccia gestione versioni.
5. Copia la versione che vuoi ripristinare premendo il corrispondente pulsante "Copia".
6. Modifica la copia appena creata premendo il corrispondente pulsante "Modifica". Verrai riportato all'interfaccia di modifica dell'oggetto.

7. Premi il pulsante "Pubblica". Il sistema pubblicherà quindi la versione copiata, la versione precedente verrà archiviata.

2.7 Gestire i conflitti di modifica

A causa della natura di eZ Publish, potrebbero esserci dei conflitti durante l'operazione di modifica dei contenuti. Ciò di solito accade quando due persone stanno cercando di lavorare sullo stesso oggetto. Un altro scenario è quando qualcuno esce dall'interfaccia di modifica senza pubblicare l'oggetto che viene modificato. Indipendentemente della ragione effettiva, prima o poi ti imbatterai in un avviso intitolato "Possibile conflitto di modifica". Il seguente testo evidenzia i diversi conflitti insieme alle spiegazioni e alle soluzioni.

Bozza non pubblicata - stesso utente

A volte quando modifichi un oggetto, potresti accidentalmente chiudere il browser o semplicemente premere il pulsante "Registra ed esci". Ciò che accadrà quindi è che l'oggetto avrà una bozza che non è stata pubblicata. Ogni qualvolta rimodificherai l'oggetto il sistema ti avviserà di questo problema. La seguente immagine mostra come appare questo avviso.

(*vedi figura 2.9*)



Figura 2.9: Conflitto di modifica – stesso utente.

Il sistema sta semplicemente cercando di dirti che avevi già cominciato a modificare quest'oggetto ma non ne hai ancora pubblicato il contenuto. Si noti che potresti aver lasciato diverse bozze. In questo caso, la finestra sotto l'avviso mostrerà tutti le tue bozze non pubblicate per questo oggetto.

Soluzioni possibili

- Puoi selezionare una delle bozze e modificarla. Non è l'approccio più comunemente usato poiché di solito vi è solo una bozza non

pubblicata. Se vi sono diverse bozze non pubblicate dovrà quindi eliminarle per evitare ulteriori conflitti. Inoltre, devi selezionare la bozza più recente per modificarla per poter continuare a lavorare sulla versione più aggiornata.

- Puoi creare una nuova bozza premendo il pulsante "Nuova bozza" e modificarla. Comunque, considera che la nuova bozza diverrà una copia della versione pubblicata. La bozza che sta causando il conflitto potrebbe contenere nuove informazioni. Se crei una nuova bozza, assicurati anche di eliminare quella che sta causando il conflitto.
- Il pulsante "Annulla" cancellerà semplicemente l'intera operazione di modifica ed il sistema verrà riportato nello stesso stato di quando hai cercato di modificare l'oggetto. In altre parole: non verrà fatta alcuna modifica.

Bozza non pubblicata – utente diverso

A volte qualcun'altro potrebbe stare modificando lo stesso oggetto che tu vuoi modificare. Può essere che l'altra persona lo sta modificando nello stesso momento, o che l'altra persona abbia lasciato una bozza non pubblicata. Non importa quale delle due, quando provi a modificare lo stesso oggetto, il sistema mostrerà un avviso che indica che vi è un conflitto. La seguente immagine mostra come appare questo avviso.

(*vedi figura 2.10*)

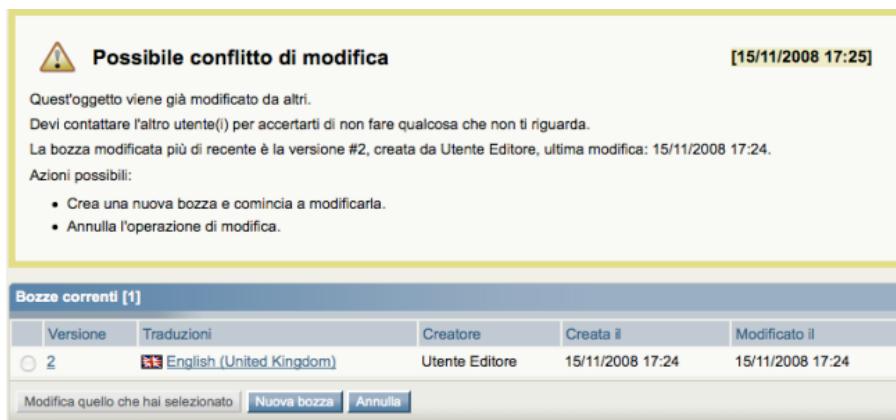


Figura 2.10: Conflitto di modifica – utente diverso.

Il sistema sta semplicemente cercando di dirti di stare attento, perché qualcun'altro sta lavorando sullo stesso oggetto. Si noti che ci potrebbero essere nell'elenco diverse bozze. Comunque, di solito ce n'è solo una. A differenza del precedente scenario, non puoi modificare la bozza (da cui deriva il conflitto) perché appartiene ad un utente diverso.

Soluzioni possibili

- Puoi creare una nuova bozza premendo il pulsante "Nuova bozza" e modificarla. Comunque, tieni a mente che la nuova bozza diverrà una copia della versione pubblicata. La bozza che sta causando il conflitto potrebbe contenere informazioni aggiornate/nuove. Dovresti contattare la persona a cui appartiene la bozza esistente prima di fare qualunque altra cosa.
- Il pulsante "Annulla" cancellerà semplicemente l'intera operazione di modifica ed il sistema verrà riportato nello stesso stato di quando hai cercato di modificare l'oggetto. In altre parole: non verrà fatta alcuna modifica.

Bozza non pubblicata - utenti diversi incluso te

A volte qualcun'altro potrebbe stare modificando lo stesso oggetto che vuoi modificare. Inoltre, può essere che tu abbia lasciato delle bozze sul sistema. In questo caso, l'interfaccia di amministrazione mostrerà un avviso simile a quelli mostrati nei casi precedenti. La seguente immagine mostra come appare quest'avviso.

(*vedi figura 2.11*)

The screenshot shows a user interface for managing drafts. At the top, a yellow-bordered dialog box displays a warning icon and the text "Possibile conflitto di modifica" [Possible modification conflict]. To the right, the date "[15/11/2008 17:22]" is shown. The main area contains the following text:
Quest'oggetto viene già modificato da altri, oltre che da te.
Devi contattare l'altro utente(i) per accertarti di non fare qualcosa che non ti riguarda.
La bozza modificata più di recente è la versione #3, creata da Utente Editore, ultima modifica: 15/11/2008 17:21.
Azioni possibili:

- Continua a modificare una delle tue bozze.
- Crea una nuova bozza e comincia a modificarla.
- Annulla l'operazione di modifica.

Below the dialog box is a table titled "Bozze correnti [2]". The table has columns: Versione, Traduzioni, Creatore, Crea il, and Modificato il. It lists two entries:

Versione	Traduzioni	Creatore	Crea il	Modificato il
<input checked="" type="radio"/> 2	English (United Kingdom)	Utente Amministratore	15/11/2008 17:16	15/11/2008 17:16
<input type="radio"/> 3	English (United Kingdom)	Utente Editore	15/11/2008 17:21	15/11/2008 17:21

At the bottom of the table are three buttons: "Modifica quello che hai selezionato" [Edit what you selected], "Nuova bozza" [New draft], and "Annulla" [Cancel].

Figura 2.11: Conflitto di modifica – utenti multipli.

Questo è lo scenario peggiore e dovresti realmente contattare le altre persone prima di fare qualunque altra cosa. Inoltre, devi eliminare le tue stesse bozze.

2.8 Pubblicazione in collocazioni multiple

La struttura contenuti di eZ Publish rende possibile pubblicare lo stesso oggetto in diverse collocazioni nell'albero. Ciò significa che puoi per esempio avere lo stesso articolo di news in diversi posti sul tuo sito. Si noti che questa caratteristica funziona solo con i singoli nodi. Se aggiungi una nuova collocazione per una cartella che contiene molti articoli di news, il sistema creerà una nuova collocazione per la cartella stessa ma non per gli articoli.

Puoi sia aggiungere una nuova collocazione ad un oggetto che è già stato pubblicato o puoi pubblicare un oggetto in collocazioni multiple allo stesso tempo. Si noti che il primo approccio richiede che le informazioni siano già state pubblicate. Il secondo approccio non lo richiede perchè puoi controllare la collocazione in cui le informazioni devono essere pubblicate dall'interfaccia di modifica. Il testo seguente spiega entrambi gli approcci.

Aggiungere una nuova collocazione ad un oggetto pubblicato

Quest'approccio ti permette di pubblicare un oggetto già pubblicato in una nuova collocazione nell'albero. Per esempio, se hai un articolo di news che vuoi rendere disponibile altrove sul sito, puoi semplicemente aggiungere una nuova collocazione (un nodo) all'oggetto che contiene l'articolo. Per fare questo, devi abilitare la finestra "Collocazioni" premendo il pulsante "Collocazioni" nella barra degli strumenti collocata in cima/nel mezzo dell'area principale. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 2.12)

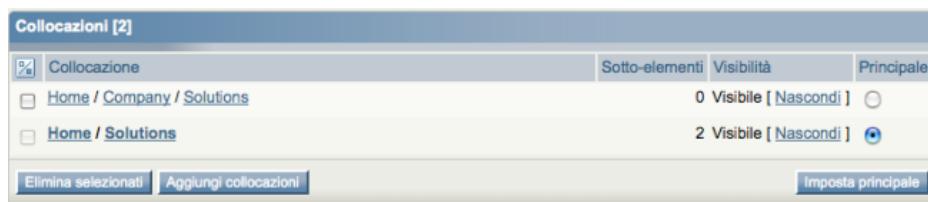


Figura 2.12: Collocazioni

Il testo seguente spiega come puoi aggiungere una nuova collocazione.

1. Naviga l'albero dei nodi fino a quando non trovi il nodo (pagina) che vuoi rendere disponibile in un'ulteriore collocazione. Assicurati di stare guardando il nodo.
2. Premi il pulsante "Aggiungi collocazione" nella finestra "Collocazioni". Il sistema attiverà l'interfaccia di navigazione.
3. Usa l'interfaccia di navigazione per selezionare l'ulteriore collocazione in cui l'oggetto dev'essere pubblicato.

4. Premi OK - l'oggetto verrà pubblicato nella collocazione selezionata e così apparirà su diverse collocazioni nell'albero.

Controllare la collocazione prima della pubblicazione

Prima di tutto, devi abilitare la finestra "Collocazioni". Per fare questo devi premere sul link "Attiva" per "Collocazioni" nella finestra "Impostazioni modalità di modifica" che appare quando la scheda "Il mio account" è selezionata.

(vedi figura 2.13)



Figura 2.13: "Impostazioni modalità di modifica."

Fatto questo, l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) conterrà una finestra aggiuntiva in basso. Questa finestra ti permetterà di controllare dove l'oggetto che viene modificato dev'essere pubblicato. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 2.14)



Figura 2.14: Collocazioni in modalità di modifica

Puoi usare questa finestra per controllare dove l'oggetto dev'essere pubblicato e come dev'essere pubblicato (impostazioni ordinamento, stato di visibilità e così via).

Per evitare possibili conflitti quando un oggetto è modificato da molti utenti nello stesso tempo, il sistema non permetterà più di cambiare collocazione per mezzo dell'interfaccia di modifica dell'oggetto salvo per la prima versione dell'oggetto. Ciò significa che puoi controllare la collocazione quando crei un nuovo oggetto ma non quando ne stai modificando uno esistente. Comunque, è ancora possibile modificare la collocazione di oggetti esistenti usando la finestra collocazioni che viene mostrata quando si visualizza un oggetto.

2.9 Copiare dei contenuti

L'interfaccia di amministrazione ti permette di copiare dei nodi (pagine). Si noti che quando si fanno delle copie, le informazioni verranno duplicate. Ciò significa che se modifichi il nodo originale, la copia non verrà aggiornata e viceversa. Il seguente testo spiega come puoi copiare un nodo singolo da una collocazione ad un'altra.

1. Naviga l'albero dei nodi fino a trovare il nodo che vuoi copiare. Se stai usando la finestra "sotto-elementi", assicurati che il nodo target appaia nell'elenco.
2. Premi l'icona del nodo (sia nel menù ad albero sulla sinistra o nella finestra "sotto-elementi") per attivare il menù contestuale.
3. Seleziona "Copia", il sistema attiverà l'interfaccia di navigazione.
4. Usa l'interfaccia di navigazione per scegliere una collocazione per la copia che verrà fatta.
5. Premi OK - il nodo verrà copiato nella collocazione selezionata.

Si noti che le istruzioni in alto faranno solo una copia del nodo selezionato. Qualsiasi nodo ulteriore collocato sotto il nodo selezionato non verrà copiato. Per esempio, se usi questo metodo per copiare una cartella chiamata "News" che contiene diversi articoli, il sistema farà solo una copia della stessa cartella "News", ma non degli articoli. Fare riferimento alla sezione seguente per dettagli su come copiare un intero sotto-albero di nodi.

Copiare un sotto-albero di nodi

Un intero sotto-albero di nodi può essere copiato usando la funzione "Copia sotto-albero". Questa funzione può essere attivata usando il menù contestuale. Si noti che le impostazioni di configurazioni predefinite ti permettono di copiare solo fino a 30 nodi con un'unica operazione. Se cerchi di copiare un sotto-albero che contiene più di 30 nodi, il sistema mostrerà un avviso e rifiuterà di effettuare l'operazione. Ciò si può risolvere aumentando il valore della direttiva "MaxNodesCopySubtree" nella configurazione di override per "content.ini". Il seguente elenco di passi spiega come puoi copiare un intero insieme di nodi da una collocazione ad un'altra.

1. Naviga l'albero dei nodi fino a trovare il nodo che vuoi copiare. Se stai usando la finestra "sotto-elementi", assicurati che il nodo target appaia nell'elenco.
2. Premi l'icona del nodo (sia nel menù ad albero sulla sinistra o nella finestra "Sotto-elementi") per attivare il menù contestuale.
3. Seleziona "Copia sotto-albero", il sistema attiverà l'interfaccia di navigazione.

4. Usa l'interfaccia di navigazione per scegliere una collocazione target per la copia che verrà fatta.
5. Premi OK - il nodo e i suoi nodi sottostanti verranno copiati nella collocazione selezionata.

Si noti che non è consigliabile usare l'interfaccia di amministrazione per copiare grandi sotto-alberi. Il browser potrebbe andare in time out nel bel mezzo dell'operazione e così il database rimarrebbe in uno stato inconsistente. Per risolvere questo problema puoi sia aumentare il timeout o invece semplicemente usare lo script "ezsubtreecopy.php" che è collocato nella directory "/bin/php" dell'installazione eZ Publish (hai bisogno che sia installato [PHP CLI](#) ed avere accesso alla linea di comando).

2.10 Spostare i contenuti

L'interfaccia di amministrazione ti permette di spostare un nodo insieme ai suoi nodi sottostanti da una collocazione ad un'altra. Basta usare o il pulsante "Sposta" nella finestra di anteprima o l'elemento "Sposta" nel menù contestuale. Il seguente testo spiega come farlo.

1. Naviga l'albero dei nodi fino a trovare il nodo che vuoi spostare.
2. Se il nodo viene mostrato nella finestra di anteprima, premi il pulsante "Sposta". Se il nodo viene mostrato nell'albero dei nodi o nella finestra "Sotto-elementi", premi l'icona del nodo per attivare il menù contestuale e scegli "Sposta". Il sistema attiverà l'interfaccia di navigazione.
3. Usa l'interfaccia di navigazione per selezionare una nuova collocazione target per il nodo.
4. Premi OK - il nodo (e i suoi nodi sottostanti) verranno spostati nella collocazione selezionata.

Si noti che se sposti un nodo usando questo approccio, il sistema sposterà anche i suoi nodi sottostanti. Per esempio, se vuoi spostare una cartella contenente articoli news da una collocazione ad un'altra, anche gli articoli verranno spostati.

2.11 Eliminare contenuti

Puoi eliminare nodi dal sistema usando diversi approcci. Quest'operazione funziona in modo simile alla eliminazione di files e directories da un filesystem. Se elimini un nodo che ha dei nodi sottostanti, tutti i nodi verranno eliminati. Per esempio, se elimini una cartella che contiene diversi articoli, sia il cartella stessa che gli articoli in essa contenuti verranno eliminati.

Se il nodo che viene eliminato ha dei nodi sottostanti, l'interfaccia di amministrazione ti avviserà. In più casi, il sistema ti chiederà conferma e se vuoi tenere gli oggetti eliminati nel cestino. (Questo comportamento predefinito è controllato dalle impostazioni di configurazione collocate nella sezione [RemoveSettings] del "content.ini".) La seguente immagine mostra il messaggio di conferma eliminazione.

(*vedi figura 2.15*)

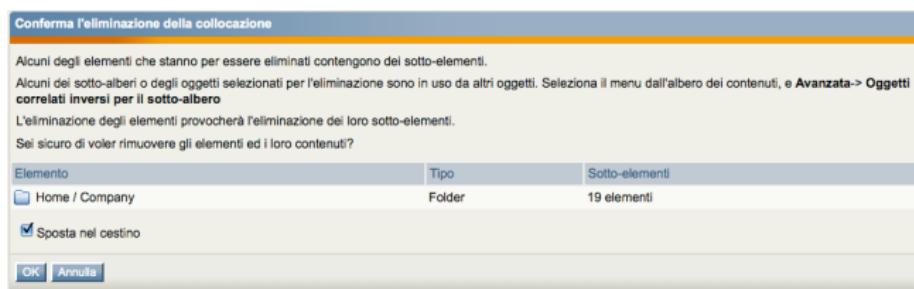


Figura 2.15: Messaggio di conferma eliminazione

Nell'esempio in alto, l'utente sta cercando di eliminare un nodo che contiene altri nodi (sotto-elementi). Se viene selezionato il checkbox "Sposta nel cestino", gli oggetti verranno spostati nel cestino invece di essere cancellati permanentemente.

Si noti che non è consigliabile usare l'interfaccia di amministrazione per eliminare grandi sotto-alberi. Il browser potrebbe andare in time out nel bel mezzo dell'operazione e così il database rimarrebbe in uno stato inconsistente. Per risolvere questo problema puoi sia aumentare il timeout o invece semplicemente usare lo script "ezsubtreeremove.php" che è collocato nella directory "/bin/php" dell'installazione eZ Publish (hai bisogno che sia installato [PHP CLI](#) ed avere accesso alla linea di comando).

Il seguente testo spiega i diversi approcci che possono essere usati per eliminare un singolo nodo o molti nodi dal sistema.

Eliminare il nodo che viene attualmente visualizzato

Puoi eliminare il nodo visualizzato semplicemente premendo il pulsante

"Elimina" nella finestra di anteprima.

Eliminare un nodo singolo usando il menù contestuale

Un altro modo di eliminare un nodo singolo è usare il menù contestuale. Semplicemente premi sull'icona del nodo sia nel menù ad albero o nella finestra "Sotto-elementi" e seleziona "Elimina".

Eliminare nodi multipli

La finestra "Sotto-elementi" rende possibile eliminare diversi nodi con la stessa operazione. Usa i checkboxes per selezionare i nodi che vuoi eliminare e premi il pulsante "Elimina selezionati".

Il cestino

E' importante capire che il cestino in eZ Publish è una struttura piatta. E' diverso da ciò a cui la gente è abituata nei moderni sistemi operativi. Quando un nodo viene eliminato e il checkbox "Sposta nel cestino" è selezionato, è solo l'oggetto stesso che verrà spostato nel cestino. Dalla versione 3.8, il sistema inoltre ricorda l'ultima collocazione dell'oggetto nell'albero e così gli oggetti nel cestino possono essere recuperati nella loro collocazione originale. Ciò però è possibile solo se i loro nodi padri non sono stati cancellati. Altrimenti, l'utente deve specificare una nuova collocazione per gli oggetti durante il recupero. Si noti che si può specificare una nuova collocazione indipendentemente se il sistema è in grado di ripristinare un oggetto cancellato nella sua collocazione originale o meno.

Inoltre, se una cartella che contiene alcuni articoli news viene cancellata, sia la cartella che gli articoli appariranno sullo stesso livello dentro il cestino. Ripristinare la cartella stessa non porterà indietro gli articoli poichè i links fra la cartella e gli articoli vengono persi quando i nodi vengono cancellati. In questo caso, bisogna prima recuperare la cartella. Dopodichè, ogni articolo deve essere recuperato e collocato manualmente.

Nota sui permessi

In eZ Publish precedente alla 3.9, gli oggetti che sono stati spostati nel cestino erano disponibili a tutti gli utenti indipendentemente dai loro diritti di accesso. Dalla 3.9, gli oggetti nel cestino sono disponibili solo agli utenti con sufficienti privilegi. Gli utenti che hanno accesso sia alla funzione "ripristino" che "lettura" del modulo "Contenuti" senza alcuna limitazione potranno accedere a tutti gli oggetti nel cestino. Nel caso in cui l'utente ha solo accesso limitato alla funzione "lettura" del modulo "Contenuti", il sistema selezionerà quali oggetti mostrare in base ai diritti di accesso dell'utente. Per

esempio, mettiamo che una cartella chiamata "Company" contiene due cartelle chiamate "News" e "About", ognuna con una serie di articoli all'interno, e uno degli articoli viene cancellato dalla cartella "News" finendo nel cestino. Se l'accesso dell'utente alla funzione "lettura" del modulo "Contenuti" è limitato alla cartella "Company" ed ai suoi sotto-elementi (limitazione sotto-albero), l'utente avrà il permesso di accedere all'articolo eliminato. Comunque, se l'accesso dell'utente alla funzione "lettura" del modulo "Contenuti" è limitato alla cartella "About" ed ai suoi sotto-elementi (limitazione sotto-albero), l'articolo eliminato non sarà disponibile per quell'utente.

2.12 Ripristinare i contenuti

Il cestino rende possibile recuperare oggetti che sono stati precedentemente eliminati dal sistema. Ogni volta che un nodo è stato eliminato, eZ Publish chiederà all'utente se l'oggetto a cui il nodo è associato dev'essere messo nel cestino (si noti che questo accade solo se l'oggetto ha solo una collocazione, che è il caso più frequente). Se il checkbox "Sposta nel cestino" è selezionato, ciò è esattamente quello che accadrà. Altrimenti, l'oggetto verrà perduto per sempre. Il contenuto del cestino può essere ispezionato accedendo al link "Cestino" collocato sotto il menù ad albero sulla sinistra. La seguente immagine mostra l'interfaccia del cestino.

(*vedi figura 2.16*)

Cestino [19]				
Nome	Tipo	Sezione	Collocazione originale	
<input type="checkbox"/> About company	Folder	Standard	/company	
<input type="checkbox"/> Career	Folder	Standard	/company	
<input type="checkbox"/> Company	Folder	Standard	/	
<input type="checkbox"/> Company banner	Image	Standard	/company	
<input type="checkbox"/> Contact	Feedback form	Standard	/company	
<input type="checkbox"/> Events	Multicalendar	Standard	/company	
<input type="checkbox"/> Investors Relation	Folder	Standard	/company	
<input type="checkbox"/> Lyon attracts world leaders	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon encourages talents	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon puts Europe at your doorstep	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon, an European metropolis	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon: a culture of partnership	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon: a land of projects	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon: a widely envied quality of life	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon: more for your money	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon: the testing ground	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Lyon: world class facilities	Article	Standard	/company/news	
<input type="checkbox"/> Morbi neque	Infobox	Standard	/company/contact	
<input type="checkbox"/> Set up in Lyon with ADERLY	Article	Standard	/company/news	
Elimina selezionati		Svuota il cestino		

Figura 2.16: Interfaccia del cestino

Dalla 3.9, un oggetto nel cestino può essere rimesso esattamente nella collocazione da dove è stato eliminato. Ciò però è possibile solo se il nodo padre originale è ancora nell'albero. Se invece il nodo padre originale dell'oggetto è stato eliminato (o anche se è stato ripristinato), dovrà specificare manualmente una collocazione durante il recupero. Il seguente testo spiega come puoi recuperare un oggetto dal cestino.

1. Attiva l'interfaccia del cestino premendo il link "Cestino". Il sistema mostrerà un elenco di oggetti che sono stati messi nel cestino.

2. Localizza l'oggetto che vuoi riportare nell'albero dei nodi.
3. Premi l'icona di modifica corrispondente all'oggetto (sul lato destro). Il sistema attiverà l'interfaccia "Recupero oggetto" e suggerirà sia di ripristinare l'oggetto nella sua collocazione originale (questa caratteristica è disponibile solo se il nodo padre dell'oggetto non è stato eliminato dall'albero) o di selezionare una nuova collocazione dove l'oggetto dev'essere riposizionato. La seguente videata dimostra come appare l'interfaccia "Recupero oggetto".

(*vedi figura 2.17*)

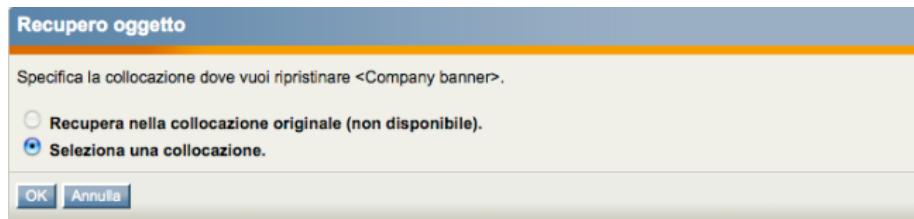


Figura 2.17: Interfaccia di "Recupero oggetto"

4. Se vuoi ripristinare l'oggetto nella sua collocazione originale, seleziona il corrispondente pulsante radio e premi "OK". Se hai bisogno di specificare una nuova/alternativa collocazione per l'oggetto che viene recuperato, seleziona il corrispondente pulsante radio e scegli la collocazione usando l'interfaccia di navigazione; l'oggetto verrà recuperato nella collocazione selezionata. Si noti che il sistema chiederà automaticamente di trovare una nuova collocazione se il nodo padre dell'oggetto è stato eliminato (inoltre, non importa se è stato ripristinato, una volta che il nodo padre è eliminato, la relazione fra oggetti è persa).

2.13 Nascondere e rivelare i contenuti

Una volta che un oggetto è pubblicato, non può essere non-pubblicato perché eZ Publish non fornisce questa caratteristica. Invece, il sistema fornisce un meccanismo per nascondere che puoi usare per modificare la visibilità dei tuoi nodi (pagine). Questa caratteristica rende possibile istruire il sistema a nascondere i contenuti di oggetti pubblicati sul tuo sito.

Questo funzione è utile tipicamente quando non vuoi che i visitatori vedano che stai lavorando su alcune cose. Puoi semplicemente nascondere un singolo nodo o un insieme di nodi. Potrai sempre accedervi tramite l'interfaccia di amministrazione, ma non verranno mostrati sul tuo sito. Si noti che quando nascondi un nodo, il sistema nasconderà automaticamente i nodi che sono sotto di esso. Ad esempio, se nascondi un cartella che contiene un insieme di articoli news, sia la cartella stessa che gli articoli verranno nascosti.

Nascondere nodi

Il modo più semplice di nascondere un nodo (o un sotto-albero di nodi) è premendo sulla sua icona nel menù ad albero. Devi selezionare Seleziona l'elemento "Nascondi/Rivela" dal submenù "Avanzato". Il sistema quindi cambierà lo stato di visibilità del nodo target. Per default tutti i nodi sono visibili. Quando fai questo per la prima volta, il nodo target (e i nodi sotto di esso, se ve ne sono) verranno nascosti.

Rivelare nodi

Un nodo nascosto (o sotto-albero di nodi) può essere rivelato usando la stessa tecnica descritta in "Nascondere nodi". Dovrai premere sull'icona del nodo che vuoi rivelare e selezionare l'elemento "Nascondi/Rivela" dal submenù "Avanzato". Fatto ciò, il sistema rivelerà il nodo (e i suoi nodi sottostanti, se ve ne sono).

Controllare lo stato di visibilità dei nodi

Lo stato di visibilità dei nodi è indicato dallo sfondo del loro testo nel menù ad albero. Un nodo visibile ha uno sfondo bianco/trasparente. I nomi dei nodi nascosti hanno gli sfondi grigi. Per controllare la visibilità di un nodo puoi anche passare col mouse sul nome del nodo per esempio nella finestra "sotto-elementi" e il tooltip ti rivelerà lo stato di visibilità del nodo. Una terza via è abilitare la finestra "Collocazioni", che contiene informazioni dettagliate (incluso lo stato di visibilità) sulla collocazione del nodo visualizzato. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(*vedi figura 2.18*)

Collocazioni [2]		Sotto-elementi	Visibilità	Principale
<input type="checkbox"/>	Collocazione		0 Visibile [Nascondi]	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Home / Training / Books		1 Visibile [Nascondi]	<input checked="" type="radio"/>
<input type="button" value="Elimina selezionati"/> <input type="button" value="Aggiungi collocazioni"/>			<input type="button" value="Imposta principale"/>	

Figura 2.18: Collocazioni

Si noti che il titolo della finestra di anteprima (che mostra il nodo che è attualmente visualizzato) indicherà se il nodo è nascosto o meno.

Nascondere prima della pubblicazione

A volte vuoi pubblicare un nodo ma non vuoi che sia visibile sul sito quando viene pubblicato. Forse contiene del lavoro non finito o forse non vuoi pubblicarlo prima di una data o un orario. Puoi semplicemente cambiare lo stato di visibilità nell'interfaccia di modifica mentre lo stai modificando prima di premere il pulsante "pubblica".

Prima di tutto, dovrà abilitare la finestra "Collocazioni". Basta premere il link "Attiva" per "Collocazioni" nella finestra "Impostazioni modalità di modifica" sotto la scheda "Il mio account" come mostrato nella seguente videata.

(vedi figura 2.19)

Modalità di modifica	
Collocazioni:	<input type="button" value="Abilitato/a"/> <input type="button" value="Disabilitato/a"/>
Ri-modifica:	<input type="button" value="Abilitato/a"/> <input type="button" value="Disabilitato/a"/>

Figura 2.19: Impostazioni modalità di modifica.

Fatto questo, l'interfaccia di modifica dell'oggetto conterrà una finestra aggiuntiva in fondo. Questa finestra ti permetterà di controllare come e dove l'oggetto che viene modificato dev'essere pubblicato. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 2.20)

Collocazioni [1]		Sotto-elementi	Ordinamento Sotto-elementi	Visibilità corrente	Visibilità dopo la pubblicazione	Principale
<input type="checkbox"/>	Collocazione			Publicato	Asc.	Visibile
<input type="checkbox"/>	Home / Products / Boxes	3		<input type="button" value="Non Modificato"/>		
<input type="button" value="Elimina selezionati"/> <input type="button" value="Aggiungi collocazioni"/>		<input type="button" value=""/>				

Figura 2.20: Collocazioni in modalità di modifica

Puoi usare questa finestra per controllare dove l'oggetto dev'essere

pubblicato e come dev'essere pubblicato (impostazioni ordinamento, stato di visibilità e così via).

Figli correlati

Una delle ragioni per pubblicare un oggetto appena aggiunto in modalità nascosta può essere che vuoi aggiungere dei contenuti correlati direttamente sotto il nodo corrispondente nell'albero dei contenuti. Ciò non è possibile fino a quando l'oggetto è pubblicato per la prima volta. Una volta che un oggetto è pubblicato, apparirà nell'albero dei contenuti un nodo corrispondente (visibile o nascosto) e quindi potrai collocare dei contenuti sotto di esso.

Per esempio, puoi pubblicare un articolo non finito come nodo nascosto, caricare delle immagini correlate come figli, rimodificare l'articolo nascosto e rivelarlo una volta finito. In questo caso, potresti voler continuare modificando l'oggetto subito dopo la prima pubblicazione – e quindi tornare all'interfaccia di modifica dell'oggetto dopo aver premuto il pulsante "Pubblica". Basta selezionare il checkbox "Torna alla modifica" collocato in fondo all'interfaccia di modifica dell'oggetto. Si noti che per default, il checkbox "Torna alla modifica" non è parte dell'interfaccia di modifica dell'oggetto. Lo si può aggiungere premendo il link "Attiva" per "Ri-modifica" nella finestra "Impostazioni modalità di modifica" sotto la scheda "Il mio account".

2.14 Uso dei preferiti

eZ Publish ha un meccanismo incorporato dei preferiti che permette ad ogni utente di registrare un insieme di links a diversi nodi (pagine). Per esempio, questo sistema può essere usato per aggiungere ai preferiti e accedere a pagine che vuoi aggiornare/modificare sempre. Si noti che il sistema dei preferiti può essere utilizzato solo con nodi dentro eZ Publish. In altre parole, non puoi aggiungere ai preferiti elementi speciali (come per esempio un elemento nella scheda "impostazioni") e non puoi aggiungere ai preferiti pagine esterne (collocate al di fuori dell'albero dei nodi di eZ Publish). Il seguente testo spiega come gestire e usare i tuoi preferiti.

Aggiungere preferiti

Vi sono attualmente tre modi per aggiungere i preferiti. Il modo più semplice è navigare al nodo target e semplicemente premere il pulsante "Metti nel bookmark" collocato nella sezione "Preferiti" del pannello personale sul lato destro. Si noti che l'interfaccia dev'essere abilitata usando il segno "+" (per un nuovo utente è disabilitato per default). La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(*vedi figura 2.21*)

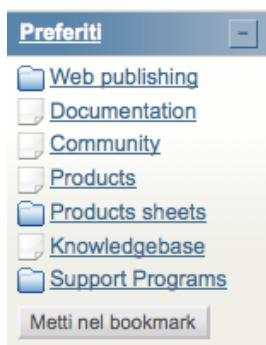


Figura 2.21: Pannello personale dei preferiti

Il link "Preferiti" ti porterà all'interfaccia "I miei preferiti" della scheda "Il mio account". Quest'interfaccia ti permette di organizzare i tuoi personali preferiti (cancellarne esistenti e aggiungerne nuovi). I preferiti elencati nella finestra sono links interni ai diversi nodi. Premendo su di essi ti porterà ai nodi stessi. Si noti che puoi anche premere sulle icone per attivare un menù contestuale che ti permetterà di vedere o modificare il nodo ed eliminare i preferiti stessi. Il pulsante "Aggiungi elementi" ti permette semplicemente di aggiungere il nodo che è attualmente visualizzato ai tuoi personali preferiti.

Usare il menù contestuale e aggiungere ai preferiti

E' possibile usare il menù contestuale per aggiungere preferiti. Basta premere sull'icona di un nodo sia nel menù ad albero o nella finestra "sotto-elementi" e selezionare "Metti nel bookmark".

I miei preferiti

L'interfaccia "I miei preferiti" collocata nella scheda "Il mio account" ti permette di gestire i tuoi preferiti. Con quest'interfaccia puoi eliminare o aggiungere preferiti multipli allo stesso tempo.

La seguente immagine mostra come appare quest'interfaccia.

(*vedi figura 2.22*)

I miei preferiti [7]			
	Nome	Tipo	Sezione
<input type="checkbox"/>	Web publishing	Folder	Standard
<input type="checkbox"/>	Documentation	Documentation page	Standard
<input type="checkbox"/>	Community	Frontpage	Standard
<input type="checkbox"/>	Products	Frontpage	Standard
<input type="checkbox"/>	Products sheets	Folder	Standard
<input type="checkbox"/>	Knowledgebase	Documentation page	Standard
<input type="checkbox"/>	Support Programs	Folder	Standard

Figura 2.22: Interfaccia "I miei preferiti"

L'immagine in alto mostra un insieme di preferiti che sono già stati aggiunti. Se premi sui nomi, il sistema attiverà i diversi nodi. Puoi modificare i nodi direttamente usando le icone di modifica collocate sul lato destro. I checkboxes e il pulsante "Elimina selezionati" possono essere usati per cancellare uno o più preferiti. Si noti che quest'operazione cancellerà semplicemente i preferiti stessi ma non i nodi attuali.

Aggiungere preferiti multipli

Puoi usare il pulsante "Aggiungi elementi" per aggiungere preferiti multipli. Una volta premuto, il sistema ti permetterà di navigare i diversi alberi di nodi (Contenuti, Media, Utenti) e selezionare nodi multipli che devono essere segnati come preferiti. Semplicemente naviga nell'albero, seleziona i nodi e premi "OK", l'elenco dei preferiti verrà aggiornato e i tuoi nuovi preferiti diverranno disponibili per l'uso.

2.15 Scambiare nodi

L'interfaccia di amministrazione rende possibile scambiare (sostituire) un certo nodo (pagina) con un altro. Si noti che questa caratteristica è considerata una funzionalità avanzata. E' tipicamente utile quando vuoi cambiare il tipo di un nodo mantenendo la struttura che si trova sotto di esso. Per esempio, vi può essere una situazione dove vuoi sostituire una cartella che contiene diversi nuovi articoli (o anche una gerarchia complessa) con un diverso tipo di nodo (per esempio uno speciale tipo di cartella).

Questa caratteristica è utile anche quando c'è bisogno di cambiare uno dei livelli principali dei nodi (Contenuti, Media, Utenti). In eZ Publish, un livello principale nodo non può essere eliminato dal sistema, ma può essere scambiato/sostituito con un altro nodo. Per esempio, se vuoi usare un articolo news invece di una cartella (che è quella predefinita) come livello principale del nodo, puoi semplicemente scambiare la cartella con il nodo di un articolo esistente. Il seguente testo spiega come puoi scambiare un nodo con un altro.

1. Naviga l'albero fino a trovare il nodo che vuoi sostituire con un altro nodo.
2. Premi sull'icona del nodo per attivare il menù contestuale.
3. Seleziona l'elemento "Scambia con un altro nodo" dal submenù "Avanzato", ed apparirà l'interfaccia di navigazione.
4. Use l'interfaccia di navigazione per localizzare il nodo che dev'essere usato invece di quello trovato nel passo 1.
5. Premi OK - il nodo target verrà quindi scambiato con quello che hai selezionato usando l'interfaccia di navigazione.

2.16 Gestire gli utenti

La scheda "Account utenti" ti permette di gestire gli utenti e i gruppi di utenti che sono stati aggiunti al sistema. In eZ Publish utenti e gruppi sono gestiti come se fossero su un filesystem. Gli utenti possono essere messi in gruppi e i gruppi possono contenere altri gruppi. La seguente videata mostra come appare l'interfaccia di amministrazione quando selezioni la scheda "Account utenti".

(*vedi figura 2.23*)

The screenshot shows the eZ Publish administration interface. The top navigation bar includes links for Struttura contenuti, Media, Account utenti (which is highlighted), Negozio, Design, Impostazioni, and Il mio account. A search bar and an advanced search link are also present. The main content area has tabs for Anteprima, Dettagli, Traduzioni, Collocazioni, Relazioni, Ruoli, and Policy. On the left, a sidebar titled 'Account utenti' shows a tree view of user groups: 'Users' (Members, Administrator users, Editors, Partners, Documentation Editors, Anonymous Users) and 'Destino' (Piccola, Media, Grande). Below this is a 'Gestione accessi' section with 'Ruoli e policy'. The central panel displays the 'Users [User group]' details for the 'Users' group, including its name, description ('Main group'), and website toolbar access ('No'). It also shows the last modification date ('Ultima modifica: 06/10/2002 17:19, Utente Amministratore'). A 'Sotto-elementi [6]' table lists the members of this group. The right sidebar shows the current user ('Utente Amministratore') with options to change information or password, and a 'Preferiti' sidebar listing various website sections like Web publishing, Documentation, Community, Products, etc.

Figura 2.23: Scheda "Account utenti"

Il seguente testo spiega come puoi eseguire compiti di normale routine correlati agli utenti sul sistema.

Aggiungere un nuovo gruppo di utenti

Puoi aggiungere nuovi gruppi di utenti nello stesso modo in cui aggiungi altri contenuti (articoli, cartelle, ecc.).

1. Premi la scheda "Account utenti".
2. Naviga l'albero dei nodi fino a trovare la collocazione dove vuoi aggiungere il nuovo gruppo utente.
3. Seleziona "Gruppo utente" dall'elenco a cascata nella finestra "sotto-elementi" e premi il pulsante "Crea qui". Verrà mostrata l'interfaccia di modifica dell'oggetto.

4. Completa con le necessarie informazioni (nome e descrizione) e premi il pulsante "Pubblica". Il gruppo utente verrà pubblicato nella collocazione selezionata. Quindi puoi continuare e aggiungere nuovi utenti e/o altri gruppi a questo gruppo.

Aggiungere nuovi account utenti

Puoi aggiungere nuovi utenti nello stesso modo in cui aggiungi altri contenuti (articoli, cartelle, ecc.).

1. Premi la scheda "Account utenti".
2. Naviga l'albero dei nodi fino a trovare la collocazione (tipicamente un gruppo utente) dove vuoi aggiungere il nuovo utente.
3. Seleziona "account utente" dall'elenco a cascata nella finestra "sotto-elementi" e premi il pulsante "Crea qui". Verrà mostrata l'interfaccia di modifica dell'oggetto.
4. Completa con le necessarie informazioni (Email, nome utente, password, ecc.).
5. Premi il pulsante "Pubblica" - l'utente verrà pubblicato nella collocazione selezionata.

Si noti che un utente appena creato potrebbe non essere in grado di effettuare il login e accedere alle informazioni sul sito. Ciò è controllato dai *ruoli* che sono assegnati all'utente o al gruppo di cui l'utente è membro. Ad esempio, un utente del gruppo "Administrator users" avrà accesso illimitato a tutte le funzioni sul sistema. Puoi modificare e assegnare ruoli usando l'interfaccia che si può attivare premendo sul link "Ruoli e policies" collocati sotto l'albero utenti.

Modificare i dettagli di un utente

Puoi modificare email, password, ecc. di un utente modificando il nodo che rappresenta l'utente. In altre parole, puoi cambiare i dettagli dell'utente nello stesso modo in cui per esempio cambi i contenuti di un articolo di news.

1. Premi la scheda "Account utenti".
2. Trova il nodo che rappresenta l'utente che vuoi cambiare navigando l'albero dei nodi.
3. Modifica l'utente nello stesso modo in cui modifichi una cartella, un articolo, ecc.
4. Usa l'interfaccia di modifica per effettuare le modifiche e premi il pulsante "Pubblica".

Abilitare e disabilitare gli utenti

Un account utente può essere abilitato o disabilitato. Un account utente disabilitato non può essere usato per loggarsi nel sistema. Si raccomanda di disabilitare gli utenti invece di cancellarli allo scopo di mantenere le relazioni esistenti. Il seguente testo spiega come si può abilitare/disabilitare un account utente.

1. Premi la scheda "Account utenti".
2. Trova l'account utente che vuoi abilitare/disabilitare navigando l'albero dei nodi.
3. Assicurati che l'utente venga mostrato nell'area principale (dev'essere l'oggetto attualmente visualizzato).
4. Nella finestra di anteprima, localizza e premi il link "Configura impostazioni account utente". Il sistema attiverà l'interfaccia "Impostazioni utente".
5. Usa l'interfaccia per abilitare/disabilitare l'utente e premi il pulsante "OK" per completare. (*vedi figura 2.24*)

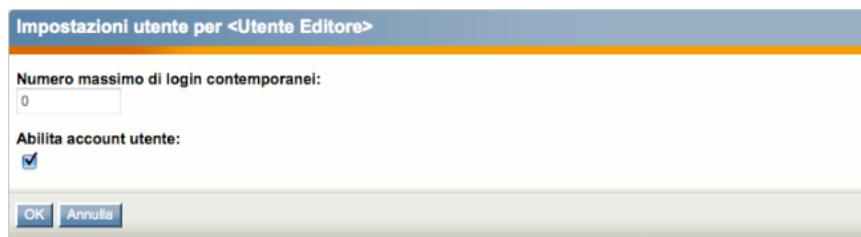


Figura 2.24: Abilitare e disabilitare gli account utenti

Sbloccare gli account utenti

Se il massimo numero di tentativi di login falliti viene superato, un account utente viene automaticamente bloccato dal sistema. L'utente non potrà loggarsi fino a quando l'account non verrà sbloccato da un altro utente con privilegi di amministratore. Il seguente testo spiega come gli accounts utenti possono essere sbloccati.

1. Premi la scheda "Account utenti".
2. Trova l'account utente che vuoi sbloccare navigando l'albero dei nodi.
3. Assicurati che l'utente venga mostrato nell'area principale (dev'essere l'oggetto attualmente visualizzato).
4. Nella finestra di anteprima, localizza e premi il link "Configura impostazioni account utente". Il sistema attiverà l'interfaccia "Impostazioni utente".

5. Premi il pulsante "Resetta". Il numero di tentativi di login falliti per questo utente verrà resettato a zero e l'account verrà sbloccato. Premi "OK".

(*vedi figura 2.25*)

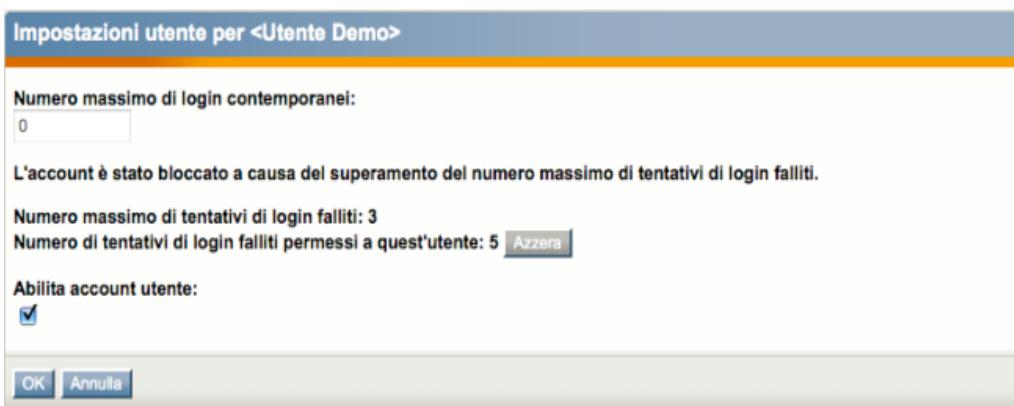


Figura 2.25: Sbloccare gli account utenti

L'interfaccia "Impostazioni utente" può inoltre essere attivata richiedendo "/utente/setting/<utente id>" nella URL, dove <utente id> è il numero ID dell'account utente che ha bisogno di essere sbloccato.

2.17 Gestire le sezioni

L'interfaccia di amministrazione ti permette di segmentare i tuoi contenuti in diverse parti usando le *sezioni*. Una sezione non è nient'altro che un numero ID. Assegnando le diverse sezioni a diversi nodi (pagine), puoi facilmente dividere il tuo sito in diverse parti. Si noti che un nodo può appartenere solo ad una sezione. L'idea che sta dietro ciò è poter fare in modo che le diverse parti del tuo sito si comportino diversamente. Per esempio, puoi usare le sezioni per creare un'area protetta (pagina 88) sul tuo sito alla quale può accedere solo un gruppo di utenti.

Le sezioni possono essere amministrate usando l'interfaccia sezioni. Quest'interfaccia si può attivare premendo sul link "Sezioni" sotto la scheda "impostazioni". La seguente immagine mostra come appare quest'interfaccia.

(*vedi figura 2.26*)

Sezioni [6]	
Nome	ID
Design	5
Media	3
Restricted	6
Setup	4
Standard	1
Users	2

Figura 2.26: L'interfaccia "Sezioni".

Il pulsante "Nuova sezione" aggiungerà una nuova sezione. Dovrai solo completare il nome e premere "OK". Puoi vedere maggiori dettagli sulla sezione (insieme ai contenuti, ruoli, ecc. che le appartengono) premendo sul nome della sezione. Le icone di modifica sul lato destro ti permettono di rinominare le sezioni. Le altre icone (quelle con un piccolo segno +) rendono possibile assegnare le sezioni a diverse parti dell'albero dei nodi. Se premi un'icona di assegnazione, il sistema attiverà l'interfaccia di navigazione e ti lascerà selezionare la parte del sito che dovrà usare quella sezione.

Si noti che quando assegnerai una sezione ad un nodo, anche tutti nodi sotto di esso saranno assegnati alla stessa sezione. Per esempio, se crei una nuova sezione chiamata "Hot news" e la assegnerai ad una cartella contenente articoli news, sia la cartella che gli articoli appariranno alla sezione "Hot news".

Il pulsante "Elimina selezionati" ti permette di eliminare le sezioni che sono selezionate usando i checkboxes. Bisogna fare molta attenzione usando questa funzione perché rimuovendo una sezione si può corrompere il sistema. Assicurati che la sezione che stai per eliminare non sia in uso.

Creare una nuova sezione

1. Attiva l'interfaccia sezioni (premi la scheda "Impostazioni" e quindi "Sezioni").
2. Premi il pulsante "Nuova sezione".
3. Inserisci un nome per la sezione, per esempio "Mia sezione" e premi il pulsante "OK".

Assegnare una sezione ad un nodo (o ad un insieme di nodi)

1. Attiva l'interfaccia sezioni (premi la scheda "Impostazioni" e quindi "Sezioni").
2. Localizza la sezione che vuoi assegnare e premi sulla sua icona di assegnazione corrispondente. Il sistema mostrerà l'interfaccia di navigazione.
3. Seleziona i nodi che vuoi assegnare alla sezione e premi "OK". La nuova sezione verrà quindi assegnata ai nodi selezionati (ed ai loro figli, se ve ne sono).

2.18 Creare un'area protetta

Il comportamento standard di eZ Publish è che qualsiasi cosa venga pubblicata sotto il nodo di livello principale "Contenuti" diventa una parte visibile del tuo sito. Per esempio, se pubblicherai un articolo news, qualsiasi utente (incluso i visitatori anonimi) potranno leggere quell'articolo a meno che l'intero sito non richieda a tutti gli utenti di loggarsi.

Per default tutti i contenuti che vanno sotto il nodo di livello principale "Contenuti" appariranno alla sezione "standard". In eZ Publish, le sezioni sono usate per segmentare l'albero dei nodi. Puoi facilmente creare un'area protetta introducendo una nuova sezione e assegnandola ad un nodo. Inoltre, puoi impostare il sistema di permessi incorporato cosicché permetta solo ad un gruppo di utenti di accedere alla tua sezione "segreta". Tutto questo si può fare usando solo l'interfaccia di amministrazione; il seguente testo spiega come.

1. Crea una cartella chiamata "documenti segreti" ovunque sotto il nodo di livello principale "Contenuti".
2. Vai a "Impostazioni", quindi "Sezioni" e crea una sezione chiamata "sezione segreta" usando il pulsante "nuova sezione".
3. Assegna la sezione appena creata alla cartella "documenti segreti" che hai creato nel passo 1.
4. Attiva il tuo sito in un'altra finestra/scheda del browser e prova l'accesso alla cartella "documenti segreti". Non dovresti accedervi.
5. Vai alla scheda "Account utenti" scheda e crea un nuovo gruppo utente chiamato "utenti segreti".
6. Crea un nuovo utente dentro il gruppo "utenti segreti", per esempio "John Connor".
7. Premi sul link "ruoli e policies" (collocato sotto "Controllo accesso" nella scheda "Account utenti").
8. Crea un nuovo ruolo chiamato "ruolo segreto" - dovresti vedere il ruolo nell'interfaccia di modifica.
9. Aggiungi una nuova policy al ruolo.
10. Quando ti viene chiesto a quale modulo la policy deve dare accesso, seleziona "Contenuti". Quando ti viene chiesto a quale funzione la policy deve dare accesso, seleziona "read". Durante il passo finale, assicurati che la policy dia accesso alla "sezione segreta". Premi OK (due volte).
11. Assegna il ruolo sia all'"Anonimo" e all'appena creato gruppo "utenti segreti" (usa le icone di assegnazione sul lato destro dell'elenco).
12. Attiva il tuo sito e prova a loggarti con l'utente creato nel gruppo "utenti segreti". L'utente deve avere accesso alla parte

“documenti segreti” del sito mentre gli utenti anonimi saranno ancora bloccati.

Se vuoi che gli utenti del gruppo “utenti segreti” siano abilitati ad aggiungere e modificare i contenuti nell’area “documenti segreti”, dovrà aggiungere alcune policies extra al ruolo “ruolo segreto”. Ripeti i passi 9 e 10, assicurati che il ruolo abbia accesso alle funzioni “creare” e “modificare”. Puoi usare l’interfaccia di limitazione per limitare le azioni degli utenti in diversi modi.