



eZ Publish 4.0

Manual do Usuário

©1999 – 2007 eZ Systems AS

Permissão concedida para copiar, distribuir e/ou modificar este documento sob a condição do GNU Free Documentation License, Versão 1.2 ou qualquer versão posterior publicadas pelo Free Software Foundation; sem as seções constantes, sem textos de capa ou textos de contra-capa
A cópia da licença pode ser baixada de <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>.

Correções e/ou sugestões sobre o texto e imagens originais podem ser enviadas para info@ez.no.

Correções e/ou sugestões sobre a tradução para a língua portuguesa e imagens adaptadas devem ser enviadas para cmsxpert@cmsxpert.com.br.

Conteúdo

A área administrativa	9
1.1 A página de acesso	10
1.1.1 Registro de novos usuários.....	11
1.2 Visão geral.....	14
1.3 A aba “Conteúdo”	17
1.4 A aba “Biblioteca”	28
1.5 A aba “Usuários”	30
1.5.1 Papéis e políticas	34
1.6 A interface de edição de objetos	36
1.6.1 Gerenciamento de versões.....	42
1.6.2 Visualização.....	44
1.6.3 Objetos relacionados	46
Tarefas diárias.....	49
2.1 Alterando sua conta de usuário.....	50
2.2 Navegando pela árvore de nós	51
2.3 Adicionando conteúdo.....	53
2.4 Editando conteúdo	55
2.5 Pré-visualizando o conteúdo	57

2.6 Desfazendo alterações	59
2.7 Lidando com conflitos de edição	60
2.8 Publicação em múltiplos locais	63
2.9 Copiando conteúdo	65
2.10 Movendo conteúdo	66
2.11 Removendo conteúdo	67
2.12 Restaurando conteúdo	69
2.13 Revelando e escondendo conteúdo.....	71
2.14 Usando os favoritos	73
2.15 Trocando nós.....	75
2.16 Manutenção de usuários.....	76
2.17 Gerenciando seções	79
2.18 Criando uma área protegida	81

Listagem das Figuras

Figura 1.1: Página de acesso	10
Figura 1.2: Página de registro de novos usuários.....	11
Figura 1.3: Registro bem sucedido.	12
Figura 1.4: Conta de usuário registrado.....	13
Figura 1.5: Visão geral da área administrativa	14
Figura 1.6: A aba “Conteúdo”	17
Figura 1.7: Menu em árvore desabilitado.....	18
Figura 1.8: Menu em árvore habilitado	18
Figura 1.9: Menu de contexto da árvore de conteúdo	19
Figura 1.10: Conteúdo – Área principal	21
Figura 1.11: Área de pré-visualização recolhida.....	22
Figura 1.12: Área de pré-visualização expandida.....	22
Figura 1.13: Área de detalhes do objeto.....	23
Figura 1.14: Área de traduções.....	24
Figura 1.15: Área de locais.....	25
Figura 1.16: Área de relacionamentos.	25
Figura 1.17: Área de sub-itens	26
Figura 1.18: A aba “Biblioteca”	28
Figura 1.19: Relacionamento de objetos	29
Figura 1.20: A aba “Usuários”.....	30
Figura 1.21: Usuários, grupos, políticas e papéis.	31
Figura 1.22: Interface de edição do tipo de dado “Conta de Usuário”	32
Figura 1.23: Configurações de conta de usuário	32
Figura 1.24: Área de papéis	33
Figura 1.25: Área de políticas.	33
Figura 1.26: Área de controle de acesso.....	34
Figura 1.27: Área de papéis.	34

Figura 1.28: Áreas de visualização de papéis.	35
Figura 1.29: A interface de edição de objetos.	36
Figura 1.30: A área “Informações do objeto”	37
Figura 1.31: A área “Rascunho atual”	37
Figura 1.32: A área “Traduzir a partir de”	38
Figura 1.33: A área principal de edição.	39
Figura 1.34: A caixa de seleção “Voltar para edição”	40
Figura 1.35: Meu modo de edição.....	40
Figura 1.36: A área principal de edição ao traduzir um objeto.	41
Figura 1.37: A relação da versão.....	42
Figura 1.38: A interface de visualização.....	44
Figura 1.39: Área de objetos relacionados.	46
Figura 1.40: Escolhendo objetos para relacionar.	47
Figura 1.41: Carregando um novo conteúdo relacionado.	47
Figura 2.1: Painel “Usuário atual”.	50
Figura 2.2: Interface “Mudar a senha”.	50
Figura 2.3: Zonas de navegação.	51
Figura 2.4: Área de pesquisa.....	52
Figura 2.5: A área “Criar aqui”.	53
Figura 2.6 : Área principal de edição	56
Figura 2.7: Interface de pré-visualização.	57
Figura 2.8: Interface de gerenciamento de versões.....	59
Figura 2.9: Conflito de edição - Mesmo usuário.	60
Figura 2.10: Conflito de edição - Usuário diferente.	61
Figura 2.11: Conflito de edição - Múltiplos usuários.	62
Figura 2.12: Área de locais.	63
Figura 2.13: Meu modo de edição.....	63
Figura 2.14: A área de locais do modo de edição.....	64
Figura 2.15: Diálogo de confirmação de remoção.	67

Figura 2.16: A interface da lixeira.....	69
Figura 2.17: Interface “Restaurar objeto”	70
Figura 2.18: Área de locais.....	71
Figura 2.19: Meu modo de edição.....	72
Figura 2.20: A área de locais no modo de edição.....	72
Figura 2.21: Pannel de favoritos.....	73
Figura 2.22: Interface “Meus favoritos”	74
Figura 2.23: A aba “Usuários”.....	76
Figura 2.24: Ativando e desativando contas de usuário	78
Figura 2.25: Desbloqueando contas de usuário	78
Figura 2.26: A interface de “Seções”.....	79

Capítulo 1

A área administrativa

O propósito deste capítulo é apresentar o procedimento de uso das partes mais utilizadas da área administrativa do eZ Publish. Note que a área administrativa é composta de muitas partes. Este capítulo não cobre tópicos avançados, ao invés disso, focaliza-se apenas nas partes mais utilizadas por usuários que querem simplesmente gerenciar conteúdo.

Introdução

O eZ Publish vem com uma interface de administração web que torna as tarefas cotidianas do site e o gerenciamento do conteúdo muito mais simples. Esta interface pode ser acessada e utilizada independente do local e/ou sistema operacional, desde que cumpram as seguintes exigências:

- O computador local deverá ser capaz de acessar o servidor do eZ Publish através de uma rede
- O computador local deverá estar equipado com um navegador (browser) de internet moderno

A área administrativa foi desenvolvida utilizando o padrão XHTML 1.0 Transitional, combinado com folhas de estilo (CSS). Além disso, utiliza JavaScript (uma tecnologia que vai além das limitações do (X)HTML) para criar um ambiente mais amigável. No entanto, o suporte à JavaScript no navegador não é obrigatório, ou seja, se o JavaScript estiver desabilitado, a área administrativa reverte automaticamente para páginas em HTML estático com soluções alternativas e assim funcionará corretamente em navegadores sem o suporte à JavaScript.

Navegadores Suportados

A área administrativa foi projetada para trabalhar nos principais navegadores e nos sistemas operacionais mais populares disponíveis na atualidade (2005). A solução foi testada e adaptada para trabalhar nos seguintes navegadores:

- Internet Explorer 5.5 no Microsoft Windows
- Internet Explorer 6.0 no Microsoft Windows
- Opera – todas as versões disponíveis/todas as plataformas
- Mozilla Firefox – todas as versões disponíveis/todas as plataformas
- Safari no Mac OSX da Apple
- Konqueror no GNU/Linux

Observe que a área administrativa deverá trabalhar em qualquer navegador capaz de interpretar XHTML 1.0 Transitional e com suporte a CSS. Sem o suporte a CSS, o sistema aparecerá sem design (estrutura de layout) mas ainda estará acessível por elementos em HTML padrão.

1.1 A página de acesso

Sempre que tentarmos acessar à área administrativa, a página de acesso será exibida. Esta página fornece um mecanismo de segurança que impede a usuários sem autorização de acessar o sistema. Para acessar o sistema, o usuário deverá digitar um nome de usuário e senha válidos. A figura 1.1 mostra a página de acesso.

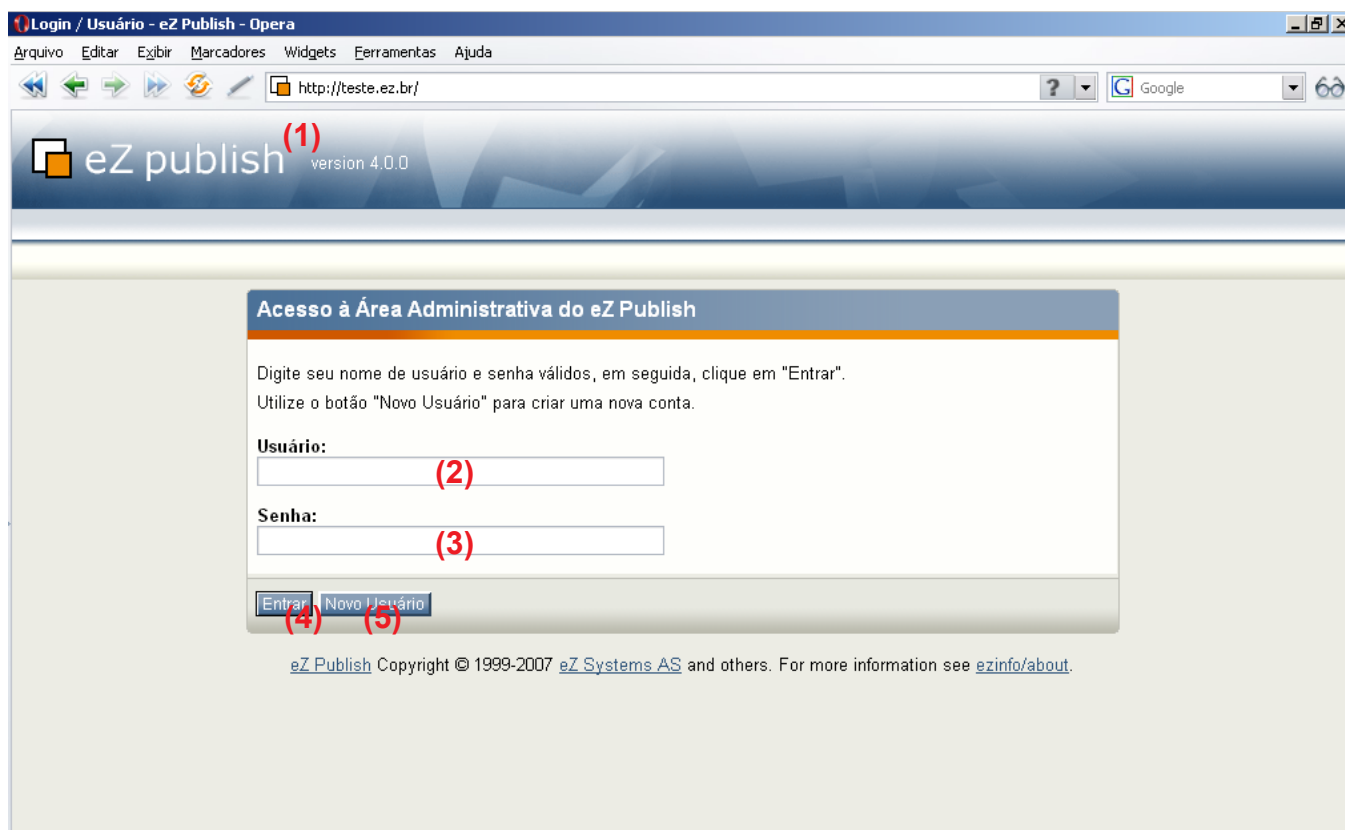


Figura 1.1: Página de acesso

(1) - Número de versão

O número de versão mostra qual a versão do eZ Publish está sendo utilizada. Este número será exibido em toda página que estiver com o design baseado na área administrativa.

(2) – Usuário

É o local onde o usuário deverá digitar um nome de usuário válido. O usuário padrão para o “Usuário Administrador” é “admin”.

(3) - Senha

É o local onde o usuário deverá digitar uma senha válida. A senha padrão para o “Usuário Administrador” é “publish”.

(4) – Botão “Entrar”

Quando uma combinação de usuário/senha válida for digitada, o usuário poderá acessar o sistema clicando nesse botão.

(5) – Botão “Novo Usuário”

Este botão permite a novos usuários, registrarem-se no sistema. Veja a seção “Registro de novos usuários” para maiores informações.

1.1.1 Registro de novos usuários

O mecanismo de registro de usuários permite que novos usuários registrem-se no sistema. Pode ser acessado clicando-se no botão “Novo Usuário” na página de acesso. Para completar o registro, o usuário deverá preencher os campos marcados como obrigatórios e em seguida clicar no botão “OK”.

A figura 1.2 mostra um exemplo do formulário de registro.

The screenshot shows the 'Registrar novo usuário' (Register new user) form in the eZ publish version 4.0.0 interface. The form contains the following fields and elements, each annotated with a red number in parentheses:

- (1)** Nome (Obrigatório): Text input field containing 'João'.
- (2)** Sobrenome (Obrigatório): Text input field containing 'Silva'.
- (3)** ID de usuário: Text input field containing '60'.
- (4)** Nome de usuário: Text input field containing 'jsilva'.
- (5)** Senha: Password input field containing '*****'.
- (6)** Confirme a senha: Password input field containing '*****'.
- (7)** Email: Text input field containing 'jsilva@cmsxpert.com.br'.
- Status da conta atual: ativa
- (8)** Assinatura: Text area containing placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus metus velit, pellentesque sit amet, nonummy ac, euismod eu, dui. Donec condimentum placerat eros. Vivamus arcu libero, gravida at, dignissim in, nonummy sed, enim. Praesent nec mi sit amet orci facilisis eleifend. Maecenas et urna. Vestibulum velit arcu, aliquam nec, facilisis.'
- (9)** Imagem: Section containing:
 - Imagem atual: Não existe nenhum arquivo de imagem.
 - Remover Imagem button
 - Novo arquivo de imagem para carregamento: Text input field containing 'C:\Documents and Settings\Administrador\Meus documentos\img060.jpg' and a Procurar... button.
 - Texto alternativo da imagem: Text input field containing 'João Silva'.
- (10)** OK button
- (11)** Cancelar button

At the bottom of the form, there is a footer: eZ Publish Copyright © 1999-2007 eZ Systems AS and others. For more information see [ezinfo/about](#).

Figura 1.2: Página de registro de novos usuários

(1) - Nome

É o local onde o usuário deverá digitar o seu nome (ex.: “João”).

(2) - Sobrenome

É o local onde o usuário deverá digitar o seu sobrenome (ex.: “da Silva”).

(3) - ID de usuário

Este número revela o número de identificação da conta de usuário que será criada.

(4) - Usuário

É o local onde o usuário deverá digitar o nome de usuário desejado (ex.: “jsilva”). O nome de usuário pode conter qualquer caractere. Este campo não diferencia maiúsculas de minúsculas, ou seja “JSilva” é igual a “jsilva”.

(5) - Senha

É o local onde o usuário deverá digitar a senha desejada (ex.: “T-1000”). A senha deve ter pelo menos 3 caracteres. Este campo diferencia maiúsculas de minúsculas, ou seja “t-1000” não é igual a “T-1000”.

(6) - Confirmar campo de senha

É o local onde deverá ser digitado exatamente a mesma senha do campo “Senha”. Esse campo permite que o sistema evite situações em que o usuário acidentalmente registre a sua conta com a senha digitada de forma incorreta.

(7) - Email

É o local onde o usuário deverá digitar o seu e-mail. Esse e-mail será usado sempre que o eZ Publish comunicar-se com o usuário. Por exemplo, o sistema enviará um e-mail de confirmação do registro para este endereço.

Observe que a configuração padrão do eZ Publish não permite que vários usuários se registrem com o mesmo e-mail.

(8) - Assinatura

Não é obrigatório o preenchimento desse campo. Pode ser usado para armazenar informações adicionais sobre o usuário.

(9) - Imagem

Este é o local que o usuário pode carregar sua foto. A imagem pode ser selecionada clicando no botão “Procurar”. Depois que a imagem for selecionada, o campo “Novo arquivo de imagem para carregamento” irá conter o local e o nome da imagem selecionada. Este campo também pode ser preenchido manualmente, em vez de usar o botão “Procurar”. O campo “Texto alternativo da imagem” permite ao usuário especificar um pequeno texto que será utilizado sempre que a imagem estiver inacessível ou quando a informação de registro for visualizada por modo alternativo (por exemplo, somente texto).

(10) - Botão “OK”

Este botão permite ao usuário enviar o registro. Quando clicado, o sistema tentará registrar o usuário.

(11) - Botão “Cancelar”

Este botão serve para cancelar a inscrição do usuário. Quando clicado, o sistema irá descartar as informações inseridas e voltará para a página de acesso.

Registro bem sucedido

Se todos os campos foram preenchidos corretamente, ao clicarmos no botão “OK”, o sistema registrará a nova conta de usuário e a seguinte tela será exibida:

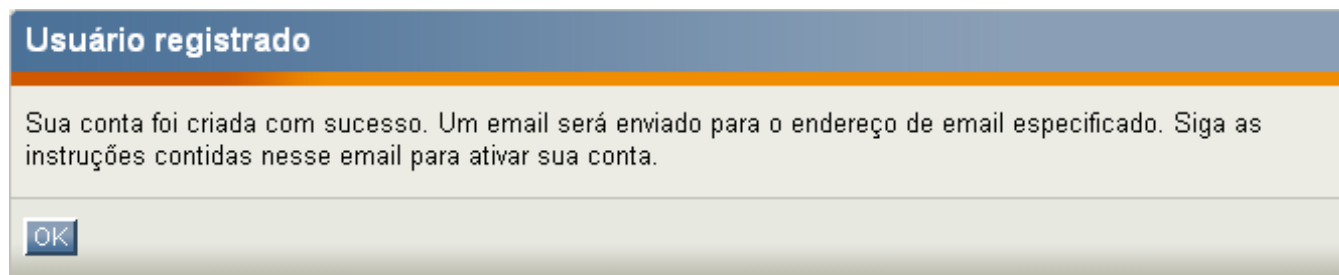


Figura 1.3: Registro bem sucedido.

A conta de usuário recém-criada permanece desativada até que o usuário verifique o seu e-mail e clique no link de confirmação do registro. Uma vez acessado, a conta registrada será ativada. Novas contas registradas serão colocadas no grupo “Convidados”, localizado abaixo do nó superior “Usuários”:

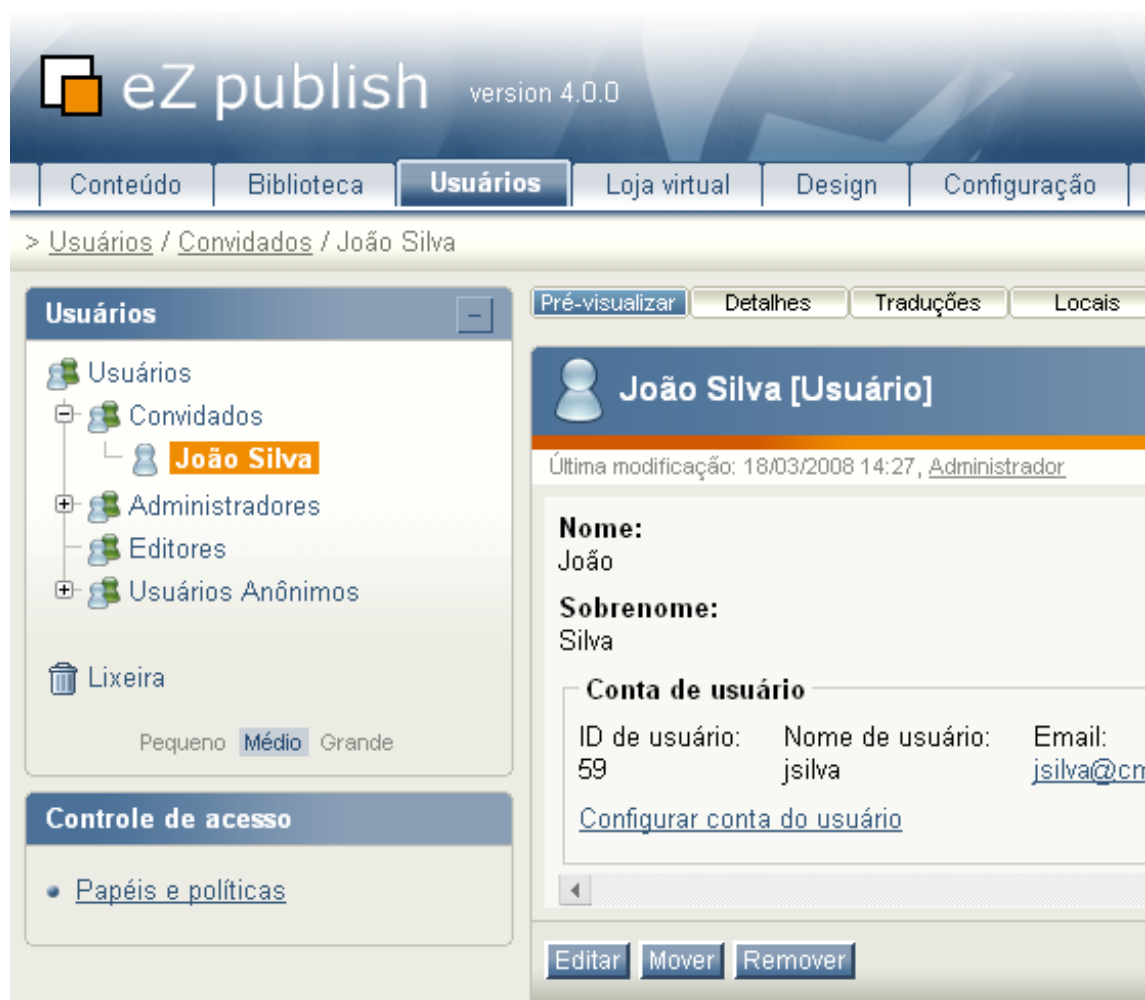


Figura 1.4: Conta de usuário registrado.

Se algo der errado, o sistema mostrará uma mensagem de erro, explicando o que está errado e o que pode ser feito para corrigir o problema.

1.2 Visão geral

Ao acessar o sistema com um usuário e senha válidos, a área administrativa exibirá por padrão, a aba “Conteúdo”, assim como o primeiro nó disponível da árvore de conteúdo. A figura 1.5 mostra esta página.

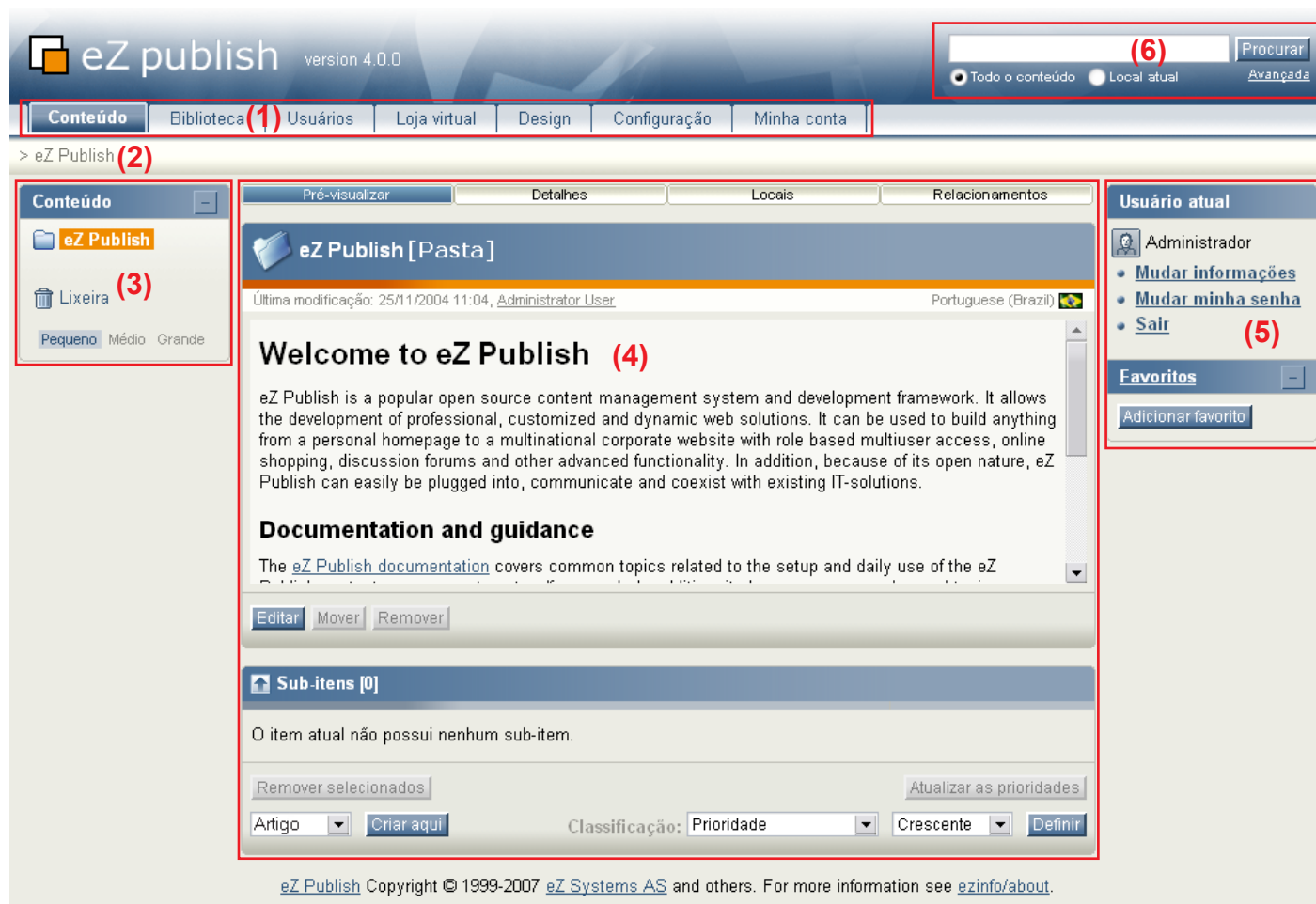


Figura 1.5: Visão geral da área administrativa

Como mostrado na figura 1.5, a interface pode ser dividida em seis zonas. Estas zonas são interativas e sempre estarão presentes. São os elementos primários da área administrativa.

Observe que algumas zonas estarão desabilitadas automaticamente quando o usuário ativar uma ação específica (exemplo: algumas partes da interface não são interativas durante a edição). A área administrativa consiste nos seguintes elementos:

1. Menu principal
2. Caminho
3. Menu secundário
4. Área principal
5. Área direita
6. Área de pesquisa

(1) - Menu principal

O menu principal consiste em uma série de abas localizadas abaixo do logotipo do “eZ Publish” e da área de pesquisa. O menu secundário (3) e a área principal (4) exibirão elementos que pertencem à aba selecionada. Além disso, o caminho (2) também será atualizado. A área à direita contém a barra pessoal e as ferramentas opcionais de depuração, esta área permanece inalterada independente de qual aba for selecionada. Observe que as três primeiras abas funcionam do mesmo modo. A única diferença é que dão acesso às diferentes partes da árvore. As abas restantes funcionam de modo diferente. A tabela a seguir apresenta uma visão geral dos itens do menu principal e uma breve descrição.

Item do menu	Descrição
Conteúdo	<p>A aba “Conteúdo” traz o usuário ao topo da árvore de conteúdo. Esta árvore é usada para criar uma representação da estrutura do site (área pública) em forma de árvore.</p> <p>Se habilitado, o menu esquerdo (3) exibirá uma árvore interativa que contém os nós que pertencem à árvore de conteúdo. A área principal (4) exibirá informações sobre o nó que está no topo, junto a uma lista dos nós que estão um nível abaixo dele.</p>
Biblioteca	<p>A aba “Biblioteca” traz o usuário ao topo da árvore de mídia. Esta árvore é usada geralmente para armazenar dados que são frequentemente usados por outros nós. É usada para armazenar imagens, animações, vídeos e documentos que estão relacionados aos nós localizados na árvore de conteúdo. Se habilitado, o menu esquerdo (3) exibirá uma árvore interativa que contém os nós pertencentes à árvore de mídia. A área principal (4) exibirá informações sobre o nó que está no topo, junto a uma lista dos nós que estão um nível abaixo dele.</p>
Usuários	<p>A aba “Usuário” traz o usuário ao topo da árvore de usuários. O propósito desta árvore é armazenar os usuários e grupos de usuários de um modo estruturado. Se habilitado, o menu esquerdo (3) exibirá uma árvore interativa que contém os nós pertencentes à árvore de usuários. A área principal (4) exibirá informações sobre o nó que está no topo, junto a uma lista dos nós que estão um nível abaixo dele.</p>
Loja virtual	<p>A aba “Loja virtual” traz o usuário a uma área dedicada que permite visualizar e alterar informações relacionadas ao sistema de comércio eletrônico embutido no eZ Publish. Esta seção só deverá ser utilizada se a solução estiver configurada para hospedar uma loja virtual.</p>
Design	<p>A aba “Design” traz o usuário a uma área dedicada que permite visualizar e modificar questões relacionadas com design.</p>
Configuração	<p>A aba “Configuração” traz o usuário a área principal de configurações. Esta área é para usuários avançados. Ou seja, usuários comuns, autores de conteúdo não devem utilizar esta área do sistema.</p>
Minha conta	<p>A aba “Minha conta” traz o usuário a sua área pessoal. Esta área dá acesso a diversos elementos e outras áreas que pertencem ao usuário autenticado no momento.</p>

(2) - Caminho

Há um caminho (de links) interativo (2) localizado abaixo das abas do menu principal (1). Este caminho sempre revelará o local em que o usuário está no momento, independentemente do conteúdo / funcionalidade que está sendo acessado. O caminho é composto por palavras separadas por barras. Todos os elementos, até o último são links, o que faz com que o caminho possa ser utilizado para navegar para trás.

(3) - Menu secundário

O menu secundário dá acesso a conteúdos e/ou áreas especiais associadas com a aba que foi selecionada no menu principal (1). O menu esquerdo das três primeiras abas (“Conteúdo”, “Biblioteca” e “Usuários”) possuem semelhanças na aparência e no comportamento. Estes menus acessam diferentes partes da árvore de nós. Quando a aba “Conteúdo” é selecionada, o menu esquerdo dará acesso à árvore de conteúdo, quando a aba “Biblioteca” é selecionada, o menu esquerdo dará acesso à árvore de mídia, e assim por diante. Estes menus podem ser habilitados / desabilitados usando os botões + / - localizados no topo da caixa. Para as abas restantes, o menu esquerdo comporta-se de maneira diferente, fornecendo acesso a outras áreas do sistema. Ao contrário das representações em árvore, estes menus não podem ser desabilitados, portanto eles sempre serão exibidos.

(4) - Área principal

A área principal é a parte mais importante e dinâmica da área administrativa. Exibe o conteúdo atual e/ou interface que está associada com o último menu / link selecionado. Aqui é onde a maioria do trabalho é feito. A figura 1.5 mostra a área principal exibindo o conteúdo do nó que está no topo da árvore.

(5) - Área direita

A área da direita é dedicada ao usuário que está autenticado no momento. Esta área não muda, independente do que o usuário estiver fazendo. Ela mostra o nome do usuário e fornece links que servem para alterar o nome de usuário, senha, etc. Além disso, também possui o link “Sair”, usado para encerrar a sessão e sair do sistema. A última parte da área da direita é o painel “Favoritos”, que contém uma lista dos nós favoritos do usuário atual. Estes favoritos são internos do eZ Publish e servem apenas para os nós da árvore (não são os mesmos favoritos do navegador de internet). Também possui um botão que pode ser usado para adicionar o nó que está sendo exibido. O menu de favoritos pode ser ativado / desativado usando os botões + / - . Observe que a parte inferior da área da direita também pode conter ferramentas para desenvolvedores (requer configuração adicional).

(6) - Área de pesquisa

A área de pesquisa localiza-se no canto superior direito. Está sempre presente e é usada para pesquisar, independentemente de qual parte da área administrativa está sendo acessada. Porém ela é desativada quando a interface está no modo de edição (exemplo: quando um conteúdo está sendo editado). O comportamento padrão é que o sistema procure especificamente pela palavra por todos os nós da árvore. Selecionando “Local atual” a pesquisa limita-se apenas ao nó (e todos os itens abaixo deste), que está sendo exibido. Este recurso está disponível somente quando o usuário estiver navegando em um nó da árvore (quando uma das três primeiras abas estão selecionadas). A opção “Avançada” leva o usuário à interface de pesquisa avançada.

1.3 A aba “Conteúdo”

A aba “Conteúdo” permite ao usuário navegar e gerenciar os nós abaixo do nó superior de “Conteúdo”. Esta é a parte que compõe a atual estrutura do site. Pode conter itens de menu, pastas, artigos, comentários, produtos, mensagens de fórum etc. A figura 1.6 mostra o que a área administrativa exibe quando a aba “Conteúdo” é selecionada.



Figura 1.6: A aba “Conteúdo”

Esta interface consiste em duas partes: o menu esquerdo e a área principal com múltiplas áreas.

O menu esquerdo

O menu esquerdo exibirá uma árvore interativa contendo os nós que pertencem ao nó superior de “Conteúdo”. Além disso, também fornece acesso à lixeira. Este menu pode ser habilitado ou desabilitado usando o botão + / - localizado no canto superior direito da própria área de menu. O estado desta área é armazenado para cada usuário. A figura 1.7 mostra o menu esquerdo da aba “Conteúdo” no modo escondido / desabilitado.



Figura 1.7: Menu em árvore desabilitado

Como indica a figura, a área não exibirá a árvore quando o menu estiver escondido / desabilitado. Porém, ainda mostrará a lixeira e as opções Pequeno / Médio / Grande, utilizadas para ajustar a largura do menu. O tamanho selecionado é armazenado para cada usuário.

Ao contrário da largura, a altura não pode ser ajustada. A área se ajustará automaticamente de acordo com a altura da árvore que está sendo exibida. A figura 1.8 mostra o menu no modo visível/habilitado.

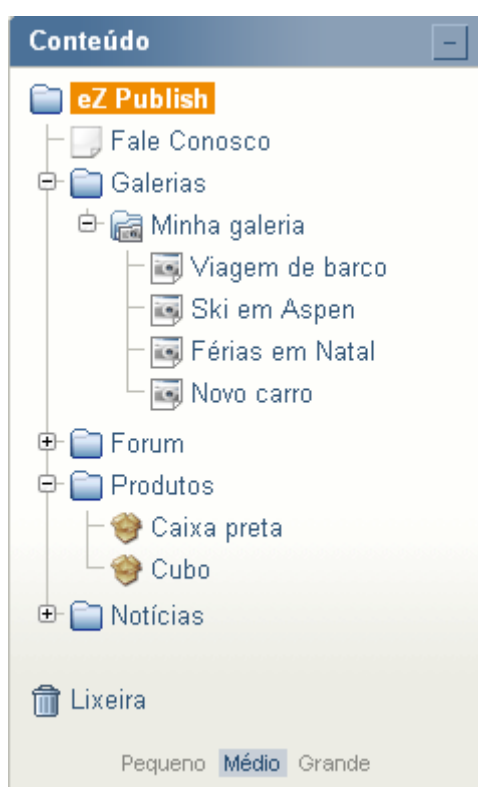


Figura 1.8: Menu em árvore habilitado

O menu em árvore do eZ Publish comporta-se da mesma maneira que a interface de um típico navegador de arquivos de um sistema operacional moderno. Permite ao usuário ver e explorar as profundidades da árvore de conteúdo expandindo os diferentes nós. Isto pode ser feito usando os pequenos botões + / - que estão localizados no lado esquerdo dos ícones. Quando o botão + / - está ausente, significa que o nó não tem filhos, sendo assim ele não pode ser expandido. Se o navegador não tem suporte ao JavaScript ou se o suporte ao JavaScript está desativado, a árvore será exibida como uma lista em HTML estático. Neste caso, a árvore será plenamente expandida em todas as ocasiões.

Um nó pode ser selecionado clicando em seu nome. Sempre que um nó diferente for selecionado, esta área será recarregada e a área principal exibirá o nó selecionado.

Problemas de configuração

A partir da versão 3.10 do eZ Publish, uma nova implementação do menu em árvore (chamada “menu de estru-

tura dinâmico”) foi introduzida. Na implementação antiga, a visualização da árvore consumia grande quantidade de CPU e tráfego de rede em sites grandes, especialmente se o sistema estivesse configurado para exibir todos os nós. A nova implementação é baseada na tecnologia AJAX, o que possibilita criar a estrutura do menu sob demanda. Isto aumenta o desempenho do menu e reduz o tráfego de rede.

Acesse a seção “Atualizando a configuração do sistema” da página “Atualizando da versão 3.9.x para 3.10.0” para maiores informações sobre configurações do menu em árvore.

O menu de contexto

Quando a interface da área administrativa é exibida em um navegador com suporte habilitado a JavaScript, é possível exibir um menu sensível ao contexto. Este menu pode ser acessado em diferentes partes da interface, provendo acesso rápido a funções comumente utilizadas. O menu sensível ao contexto da árvore de nós pode ser acessado clicando em um dos ícones da árvore. O ícone deve ser clicado utilizando o botão esquerdo do mouse. A figura 1.9 mostra este menu.

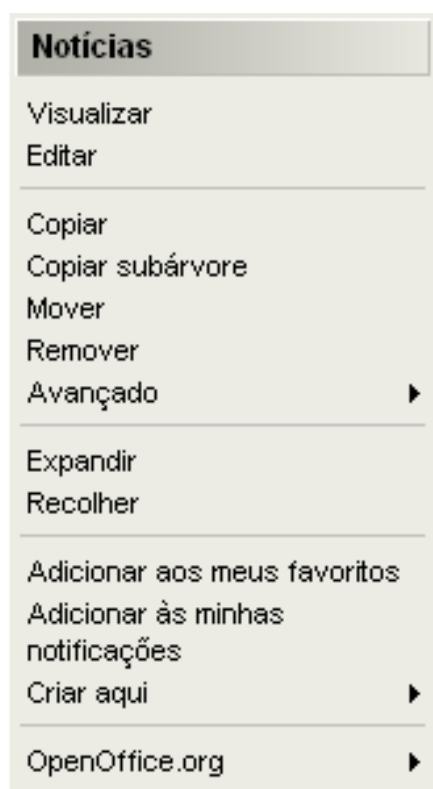


Figura 1.9: Menu de contexto da árvore de conteúdo

O título do menu é o nome do nó / objeto que foi clicado. No exemplo da figura 1.9, o clique foi em um nó chamado “Notícias.” A tabela a seguir mostra os diferentes itens do menu e uma breve descrição.

Item	Descrição
Visualizar	Seleciona o nó (o mesmo que clicar no nome do nó). O nó selecionado será exibido na área principal.
Editar	Edita o nó (o mesmo que clicar no botão “Editar” na área de visualização na área principal).

Item	Descrição												
Visualizar	Seleciona o nó (o mesmo que clicar no nome do nó). O nó selecionado será exibido na área principal.												
Copiar	Cria uma cópia tanto do nó como do objeto que ele incorpora. Será solicitado ao usuário um local para o nó que deve ser criado. Observe que apenas o nó selecionado / clicado será duplicado, os filhos não serão.												
Copiar subárvore	Opera da mesma forma que a função “Copiar” (descrita acima). Porém, este recurso cria uma cópia de uma subárvore inteira. Ou seja, se um nó com filhos é selecionado, tanto o nó quanto seus filhos serão duplicados. Observe que se a subárvore selecionada conter muitos nós, esta operação pode exceder o tempo para uma operação segura. Uma solução alternativa é usar o script “ezsubtreecopy.php” de linha de comando. Este script está localizado na pasta/diretório “bin/php/” do eZ Publish.												
Mover	Move o nó de um local para outro. Será solicitado ao usuário um novo local para o nó.												
Remover	Remove o nó. Se o nó selecionado for o único que incorpora o objeto, então o próprio objeto também será removido.												
Avançado	<table> <tr> <th>Item</th><th>Descrição</th></tr> <tr> <td>Trocar com outro nó</td><td>Troca o nó com outro nó. Esta função é particularmente útil quando houver a necessidade de mudar o nó do topo. O nó do topo não pode ser removido do sistema, mas pode ser trocado/substituído por outro nó.</td></tr> <tr> <td>Esconder / revelar</td><td>Esta função serve para esconder ou exibir um único nó ou uma subárvore inteira. Acesse a página de documentação “Visibilidade de nós” para maiores informações sobre esta característica.</td></tr> <tr> <td>Visualizar índice</td><td>Esta função gera um mapa de site simples (uma representação visual da estrutura da árvore de nós). O nó selecionado será usado como o nó inicial.</td></tr> <tr> <td>Relacionamento reverso da subárvore</td><td>Esta função pode ser usada para ver o objetos relacionados em reverso de uma subárvore inteira.</td></tr> <tr> <td>Gerenciar versões</td><td>Exibe a interface de gerenciamento de versões para o objeto incorporado pelo nó atual. Para maiores informações, veja “Gerenciamento de versões” (página 43) .</td></tr> </table>	Item	Descrição	Trocar com outro nó	Troca o nó com outro nó. Esta função é particularmente útil quando houver a necessidade de mudar o nó do topo. O nó do topo não pode ser removido do sistema, mas pode ser trocado/substituído por outro nó.	Esconder / revelar	Esta função serve para esconder ou exibir um único nó ou uma subárvore inteira. Acesse a página de documentação “Visibilidade de nós” para maiores informações sobre esta característica.	Visualizar índice	Esta função gera um mapa de site simples (uma representação visual da estrutura da árvore de nós). O nó selecionado será usado como o nó inicial.	Relacionamento reverso da subárvore	Esta função pode ser usada para ver o objetos relacionados em reverso de uma subárvore inteira.	Gerenciar versões	Exibe a interface de gerenciamento de versões para o objeto incorporado pelo nó atual. Para maiores informações, veja “Gerenciamento de versões” (página 43) .
Item	Descrição												
Trocar com outro nó	Troca o nó com outro nó. Esta função é particularmente útil quando houver a necessidade de mudar o nó do topo. O nó do topo não pode ser removido do sistema, mas pode ser trocado/substituído por outro nó.												
Esconder / revelar	Esta função serve para esconder ou exibir um único nó ou uma subárvore inteira. Acesse a página de documentação “Visibilidade de nós” para maiores informações sobre esta característica.												
Visualizar índice	Esta função gera um mapa de site simples (uma representação visual da estrutura da árvore de nós). O nó selecionado será usado como o nó inicial.												
Relacionamento reverso da subárvore	Esta função pode ser usada para ver o objetos relacionados em reverso de uma subárvore inteira.												
Gerenciar versões	Exibe a interface de gerenciamento de versões para o objeto incorporado pelo nó atual. Para maiores informações, veja “Gerenciamento de versões” (página 43) .												

Avançado	<table border="1"> <tr> <td>Gerenciar apelidos de URL</td><td>Mostra a interface de gerenciamento de URLs virtuais do nó atual. Para maiores informações, veja “Gerenciamento de apelidos de URL”.</td></tr> </table>	Gerenciar apelidos de URL	Mostra a interface de gerenciamento de URLs virtuais do nó atual. Para maiores informações, veja “Gerenciamento de apelidos de URL”.
Gerenciar apelidos de URL	Mostra a interface de gerenciamento de URLs virtuais do nó atual. Para maiores informações, veja “Gerenciamento de apelidos de URL”.		
Expandir	Expandir e exibe recursivamente todos os nós abaixo do nó selecionado. Esta função serve para explorar rapidamente uma subárvore (sem ter que clicar repetidamente nos botões + / -) .		
Recolher	Faz o oposto de “Expandir”, recolhe uma subárvore aberta.		
Adicionar aos meus favoritos	Acrescenta o nó aos favoritos do usuário atualmente autenticado.		
Adicionar as minhas notificações	Acrescenta o nó às notificações do usuário atualmente autenticado.		
Criar aqui	Cria um novo nó do tipo selecionado (como um filho do nó que está sendo visualizado).		
OpenOffice.org	Fornecer uma interface para exportar e importar conteúdo de/para arquivos do OpenOffice/BrOffice (consulte a documentação da extensão Open Document Format).		

A área principal

O propósito da área principal é exibir informações sobre o nó atualmente selecionado. Consiste em diversas áreas onde cada área provê uma interface dedicada. A figura 1.10 mostra uma típica visão da área principal.

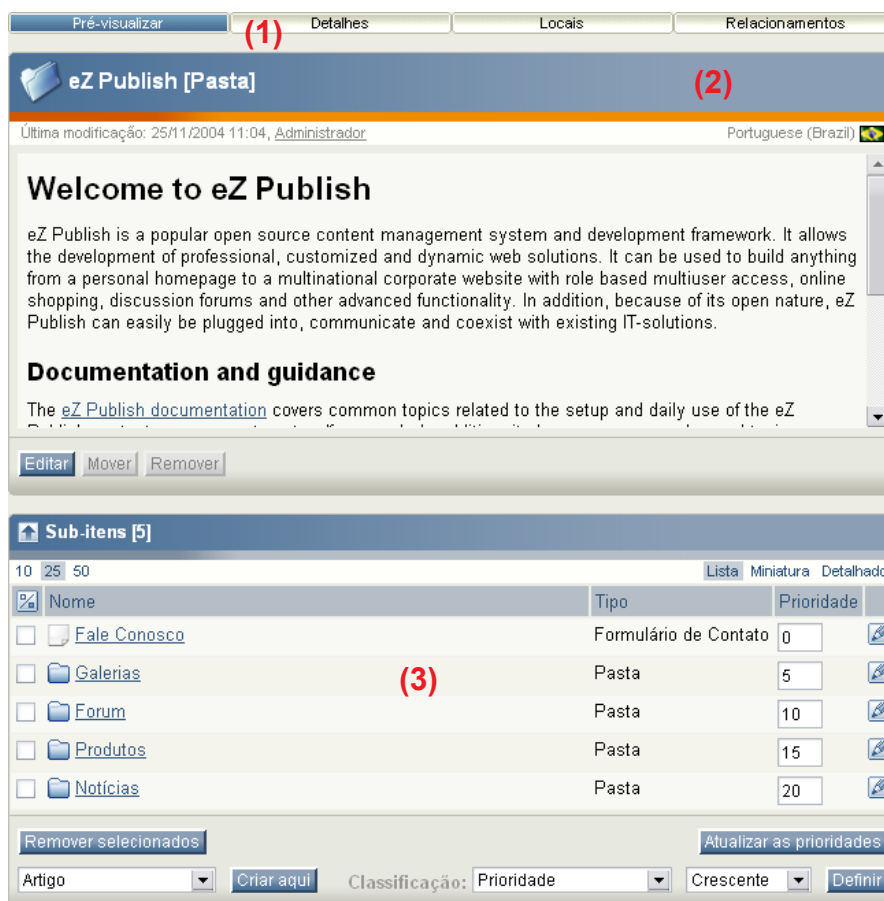


Figura 1.10: Conteúdo – Área principal

A área superior (2) e a inferior (3) são sempre visíveis. Enquanto a área superior exibe o conteúdo do nó selecionado, a inferior exibe os nós filhos. Ou seja, se houver qualquer item abaixo do nó selecionado, serão mostrados na área inferior. Os botões alinhados horizontalmente (1) na área superior controlam a visibilidade das diferentes áreas. Um fundo azulado indica que o botão está ativo e que a área que ele controla está ativa / visível. O texto a seguir demonstra o procedimento de uso detalhado das diferentes áreas.

A área de pré-visualização

O propósito da área de pré-visualização é exibir o conteúdo atual (os atributos) do objeto que é incorporado pelo nó selecionado. Ao contrário das outras áreas, esta não pode ser desabilitada completamente utilizando o botão “Pré-visualizar”. Desativando a área pelo botão somente esconderá o conteúdo da área. A figura 1.11 mostra a área desativada / recolhida.



Figura 1.11: Área de pré-visualização recolhida.

Quando a área for ativada, exibirá os atributos do objeto. A figura 1.12 mostra a área de pré-visualização ativa / expandida.

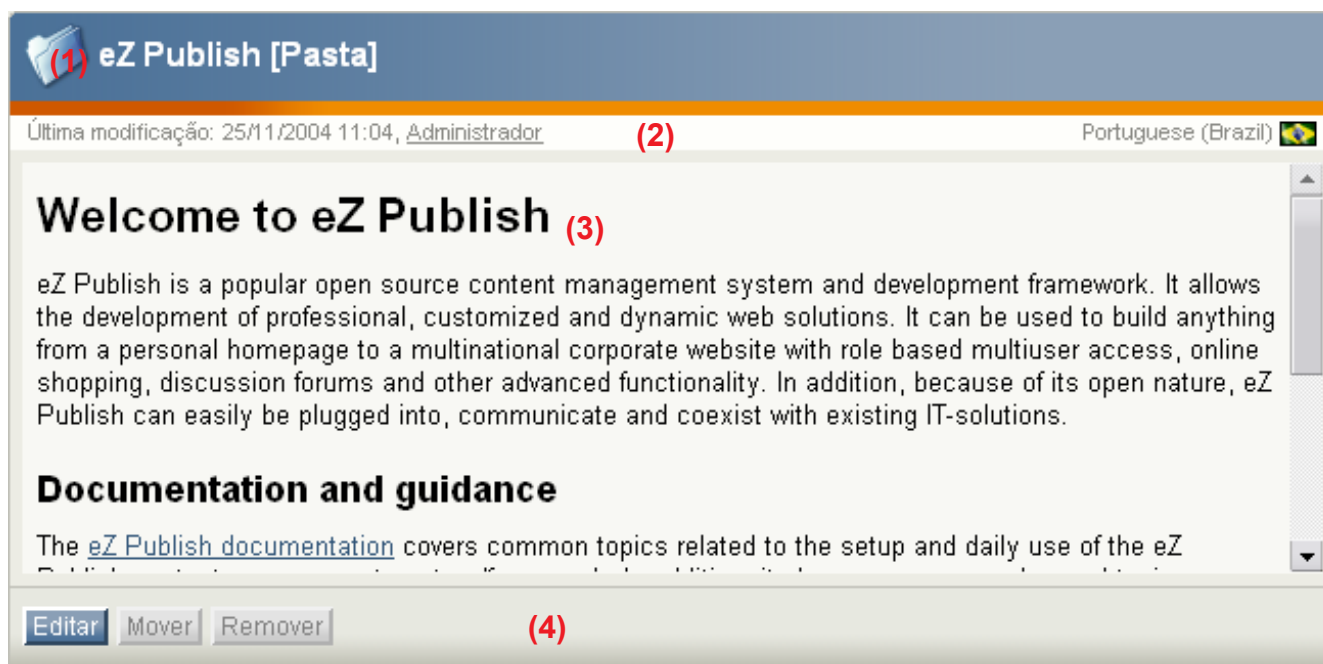


Figura 1.12: Área de pré-visualização expandida.

(1) Barra de título

A barra de título consiste em três elementos:

- Um ícone que indica o tipo de objeto. Clicando neste ícone, o menu de contexto é exibido (veja abaixo).
- O nome do objeto.
- O nome da classe de conteúdo (tipo) que o objeto pertence (entre colchetes).

(2) Barra de informações

A barra de informações exibe a versão e o idioma que estão sendo utilizados. O lado esquerdo desta área exibe a data em que o objeto foi modificado pela última vez e o usuário que fez a modificação atual. O lado direito exibe o idioma que está sendo utilizado.

(3) Atributos do objeto

O setor principal desta área exibe os atributos do objeto de acordo com a ordem em que foram especificados na definição da classe de conteúdo (tipo). Os atributos são exibidos utilizando os modelos de visualização padrão para os tipos de dados utilizados.

(4) Barra de botões

Na parte inferior desta área está a barra de botões. Estarão disponíveis no mínimo os seguintes botões: “Editar”, “Mover” e “Remover”. As ações são exatamente iguais as do menu de contexto. Dependendo dos atributos do objeto, podem aparecer botões adicionais. Por exemplo, se o objeto tem um atributo de preço, então aparecerão os botões “Adicionar à lista de desejos” e “Adicionar à cesta de compras”. Se o objeto conter um atributo que é coletor de informação, aparecerá o botão “Enviar”.

Detalhes

O propósito da área de detalhes é prover informações adicionais sobre o nó visualizado e do objeto incorporado pelo nó. A figura 1.13 mostra a área de detalhes.

Detalhes						
Criado por	Criado	Seção	Versões	Traduções	ID do Nó	ID do objeto
Administrador	06/10/2002 12:19	Standard	1	1	2	1

Figura 1.13: Área de detalhes do objeto.

Como indica a figura 1.13, esta área revela as seguintes informações:

- O usuário que inicialmente criou o objeto.
- A data exata de quando o objeto foi criado.
- A seção a qual o objeto pertence.
- O número de versões que o objeto contém.
- O número de traduções que a versão atual contém.
- O número ID (identificador) do nó.
- O número ID (identificador) do objeto.

Traduções

O propósito da área de traduções é mostrar os idiomas existentes da última versão publicada do objeto que está sendo visualizado. Esta área pode ser ativada clicando-se no botão “Traduções” localizado na área superior. (Observe que o botão não será mostrado caso haja somente um idioma disponível no site). A tradução atualmente visualizada é exibida em negrito. A figura 1.14 mostra a área de traduções.

	Idioma	Localização	Principal	
<input checked="" type="checkbox"/>	Português	por-BR	<input checked="" type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>	Castillan (Spain)	esl-ES	<input type="radio"/>	
<input type="checkbox"/>	English (United Kingdom)	eng-GB	<input type="radio"/>	

Remover selecionados Definir como principal

☐ Use o idioma principal se não houver tradução.

Atualizar

Figura 1.14: Área de traduções.

Como você pode ver na figura 1.14, a tabela mostra as seguintes informações para cada idioma / tradução:

- O idioma (este é o nome completo do idioma).
- A localidade do idioma.
- Se o idioma é o inicial / principal do objeto ou não.

É possível editar uma tradução clicando no ícone de edição correspondente ao idioma (à direita). Ao clicar em uma tradução, a página será recarregada e a tradução selecionada será exibida na área de pré-visualização. Quando um ou mais idiomas são selecionados, usando as caixas de seleção (à esquerda), o botão “Remover selecionados” pode ser usado para remover as traduções selecionadas. O botão “Definir como principal” é utilizado para mudar o idioma inicial / principal. O idioma inicial / principal não pode ser removido.

A caixa de seleção “Use o idioma principal se não houver tradução” torna possível marcar o objeto como “Sempre disponível” (o objeto estará disponível independente do idioma do site acessado).

Locais

O propósito da área de locais é mostrar os diferentes nós (locais) que estão associados ao objeto que está sendo visualizado. No eZ Publish, cada objeto é representado por pelo menos um nó dentro da árvore. O nó atualmente selecionado é exibido em negrito. A figura 1.15 mostra a área de locais.

Como indica a figura 1.15, a tabela mostra as seguintes informações para cada local / nó:

- O próprio local (este é o caminho do nó atual).
- O número de nós que estão abaixo deste nó (filhos).
- A visibilidade do nó (visível, escondido, escondido por superior).
- Se o nó é o principal ou não.

Locais [2]			
Local	Sub-itens	Visibilidade	Principal
<input type="checkbox"/> eZ Publish / Notícias / Nova solução	0	Visível [Esconder]	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> eZ Publish / Forum / Nova solução	0	Visível [Esconder]	<input checked="" type="radio"/>
Remover selecionados		Adicionar locais	Definir como principal

Figura 1.15: Área de locais.

É possível adicionar novos locais e remover os existentes usando os botões “Adicionar locais” e “Remover selecionados.” O botão “Definir como principal” pode ser usado para mudar o nó principal. Os links “Esconder” e “Revelar” podem ser usados para alterar a visibilidade de um nó. Clicando-se em “Esconder”, o nó correspondente e seus filhos serão escondidos. Clicando-se em “Revelar” ocorrerá o oposto.

Veja a página de documentação “A árvore de nós de conteúdo” e “Visibilidade de nós” no manual técnico para maiores informações sobre objetos, nós e o recurso de esconder / revelar.

Relacionamentos

O propósito da área de relacionamentos é mostrar informações sobre os objetos que são usados pelo objeto atual ou que usam o objeto que está sendo visualizado. No eZ Publish, qualquer tipo de objeto pode ser conectado a qualquer outro tipo de objeto. Esta funcionalidade é muito útil em situações onde haja a necessidade de se vincular e/ou reutilizar informações que estão espalhadas pelo sistema. A figura 1.16 mostra a área de relacionamentos.

Relacionamentos [4]		
Objetos relacionados [3]	Classe	Tipo de relacionamento
Minha galeria	Galeria de Imagens	Comum
Ski em Aspen	Imagem	Incorporado
Viagem de barco	Imagem	Incorporado
Objetos relacionados em reverso [1]	Classe	Tipo de relacionamento
Produtos	Pasta	Linkado

Figura 1.16: Área de relacionamentos.

A figura 1.16 mostra que o objeto visualizado utiliza duas imagens e uma galeria. Além disso, o objeto é usado por um artigo chamado “Produtos”. Veja a página de documentação “Relacionamento de objetos” do manual técnico para maiores informações sobre como esta parte do sistema opera.

Sub-itens

O principal objetivo desta área é exibir informações sobre os nós que estão localizados diretamente abaixo do nó (filhos) que está sendo visualizado. Além disso, permite as seguintes operações:

- Criação de novos nós.
- Remoção de nós existentes.
- Edição de nós existentes.
- Configuração dos ajustes de classificação dos nós selecionados.

Também é possível acessar o menu de contexto descrito anteriormente, clicando-se com o botão esquerdo do mouse nos ícones da listagem. A figura 1.17 mostra a área de Sub-itens.



Figura 1.17: Área de sub-itens

(1) Limite de itens exibidos

O limite de itens exibidos, controla o número de nós que são exibidos por página. A seleção padrão é 25, o que significa que a listagem terá várias páginas se houver mais de 25 nós abaixo do nó que está sendo visualizado.

(2) Modos de visualização

Estas opções tornam possível escolher entre diferentes modos de visualização. São três opções:

- Lista - uma listagem simples com os nós
- Miniatura - imagens são mostradas como miniaturas
- Detalhado - uma listagem detalhada para usuários experientes

(3) Listagem de nós

A área principal da lista de filhos contém os nós atuais que ficam situados diretamente abaixo (1 nível) do que está sendo visualizado. Podem ser usadas as caixas de seleção à esquerda para selecionar os nós para remoção. Sobre as caixas de seleção, há um botão que pode ser usado para inverter os itens selecionados. Se nenhum nó for selecionado, clicando-se neste botão, todos os nós serão selecionados.

(4) Remoção de nós

Quando são selecionados um ou vários nós, o botão “Remover selecionados” pode ser usado para remover os nós selecionados.

(5) Criação de nós

A interface abaixo do botão “Remover selecionados” serve para criar diferentes tipos de nós. A lista suspensa serve para escolher o tipo de nó que será criado. Esta lista conterá as classes de todos os grupos de classes (tipos de conteúdo), exceto as classes dos grupos “Usuários” e “Configuração”.

O botão “Criar aqui” iniciará o processo de criação e assim o sistema exibirá a interface de edição do objeto. Quando terminada a edição, o nó criado será colocado no local onde o usuário clicou no botão “Criar aqui”. Por exemplo, se o usuário navegar em uma pasta chamada “Internacional” dentro de uma outra pasta chamada “Notícias” e criar um artigo, o artigo será colocado na pasta “Internacional”.

(6) Controles de classificação

Os controles de classificação estão situados abaixo e à direita da área “Sub-itens”. Estes controles podem ser usados para determinar como os nós que estão abaixo do nó que está sendo visualizado, devem ser classificados (a ordem de exibição). É possível controlar o método e a direção da classificação utilizando as listas suspensas. Depois de escolher as opções desejadas, o botão “Definir” deve ser clicado para armazenar os novos ajustes.

Observe que os controles de classificação podem não ser usados pelo modelo que exibe os nós. Ou seja: a mudança da classificação na área administrativa pode não ser visível no site. Esta parte é completamente voltada para o desenvolvedor que cria os modelos de visualização para os diferentes nós.

Classificação por prioridade

Quando o método de classificação é definido como “Prioridade”, a lista de nós da área “Sub-itens” conterá uma coluna de campos para preenchimento. Além disso, o botão “Atualizar as prioridades” será habilitado. Os campos para preenchimento são usados para ordenar os nós manualmente. É possível utilizar números inteiros, negativos e positivos (incluído zero). O botão “Atualizar as prioridades” deve ser clicado para armazenar as prioridades alteradas. Observe que a escolha da direção (crescente ou decrescente) ainda será controlada pela direção escolhida da lista suspensa.

1.4 A aba “Biblioteca”

A aba “Biblioteca” torna possível navegar e administrar os nós que pertencem ao nó superior “Media”. Esta parte da árvore deve ser usada como uma biblioteca para armazenar diferentes tipos de mídia. Pode ser usada para armazenar imagens, animações, filmes, documentos, etc. que são referenciados por artigos, páginas de informação, páginas de produto e assim por diante. A figura 1.18 mostra o que a área administrativa exibe quando a aba “Biblioteca” é selecionada.

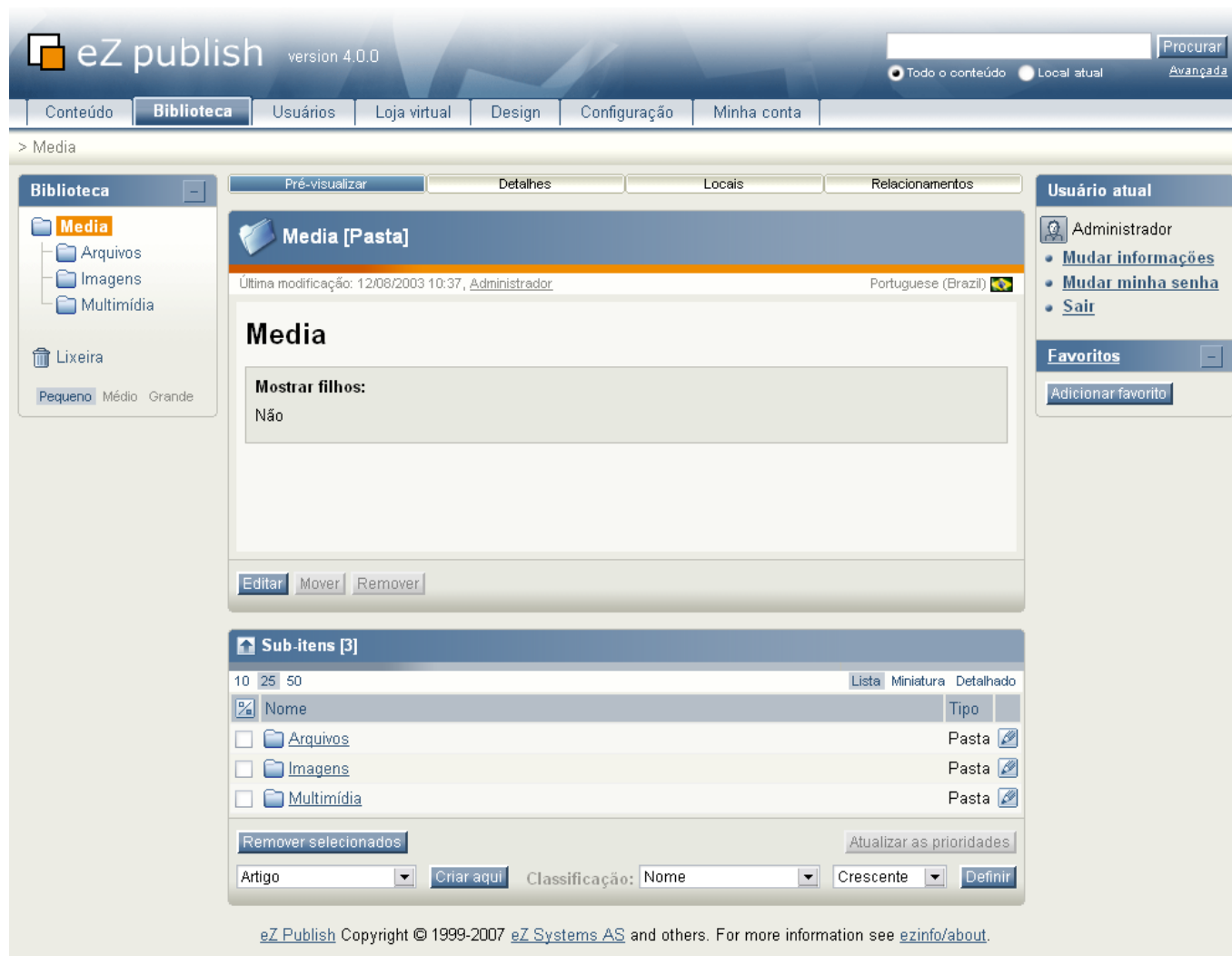


Figura 1.18: A aba “Biblioteca”

Esta parte da área administrativa trabalha de modo semelhante ao da aba “Conteúdo” (página 17). A interface “Criar aqui”, situada na parte inferior, permite a criação de todas as classes (tipos de conteúdo) exceto as classes dos grupos “Usuários” e “Configuração”.

Acesso

Ao contrário da árvore “Conteúdo”, os nós da subárvore “Biblioteca” não podem ser acessados diretamente da área pública. Esta subárvore inteira pertence a uma seção que o usuário anônimo não tem acesso por padrão (Acesse à página de documentação “Seções” no manual técnico para maiores informações). Embora este comportamento possa ser alterado facilmente concedendo acesso para usuários anônimos à seção “media”, a ideia original é manter este local protegido. O texto seguinte mostra como a “Biblioteca” deve ser usada junto com o conteúdo que está organizado dentro da aba “Conteúdo”.

Uso

Como dito anteriormente, a aba “Biblioteca” funciona do mesmo modo que a aba “Conteúdo”. Isto torna possível organizar e administrar os nós dentro da subárvore. O propósito desta subárvore é servir como um recipiente para conteúdos (geralmente mídia) que são frequentemente reutilizados. Por exemplo, esta subárvore pode conter uma grande quantidade de imagens que são usadas por diferentes nós situados abaixo da aba “Conteúdo”. A figura 1.19 mostra este conceito.

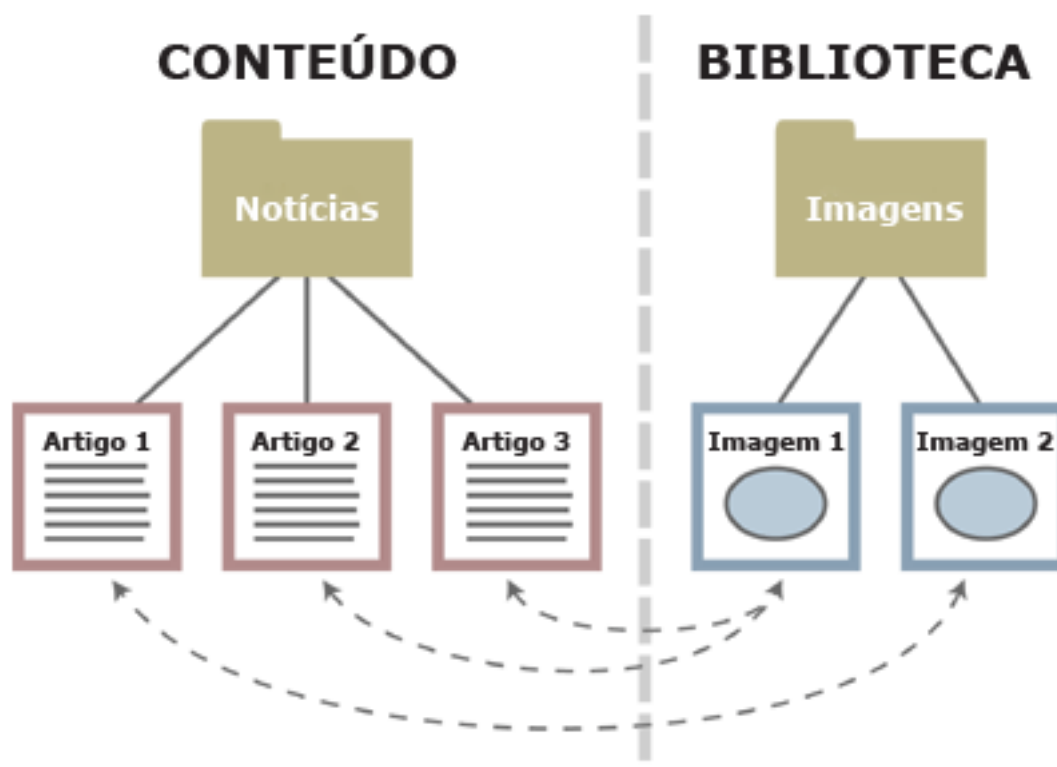


Figura 1.19: Relacionamento de objetos

A figura 1.19 mostra três artigos de notícias localizados na parte de “Conteúdo” e duas imagens localizadas na parte “Biblioteca”. Enquanto o segundo e o terceiro artigo utiliza a primeira imagem, o primeiro artigo utiliza a segunda imagem. Como a ilustração demonstra, as imagens são completamente independentes dos artigos e assim elas podem ser facilmente modificadas, reutilizadas ou removidas. Esta funcionalidade pode ser alcançada utilizando uma técnica chamada de “Relacionamentos de objeto” ou “Objetos relacionados”.

O modelo de conteúdo do eZ Publish torna possível criar relacionamentos entre os diversos objetos. Qualquer tipo de objeto pode ser conectado a qualquer outro tipo de objeto com um simples clique de um botão. Isto é feito normalmente quando um objeto está sendo editado. Consulte a página de documentação “Relacionamentos de objeto” do manual técnico para obter maiores informações sobre esse recurso.

1.5 A aba “Usuários”

A aba “Usuários” torna possível navegar e administrar nós que ficam abaixo do nó superior “Usuários”. Esta parte da árvore está reservada para organizar contas de usuários e grupos de usuários. Além disso, esta seção dá acesso ao sistema interno de permissões, que permite gerenciar papéis e políticas. A figura 1.20 mostra a aparência da área administrativa quando a aba “Usuários” é selecionada.

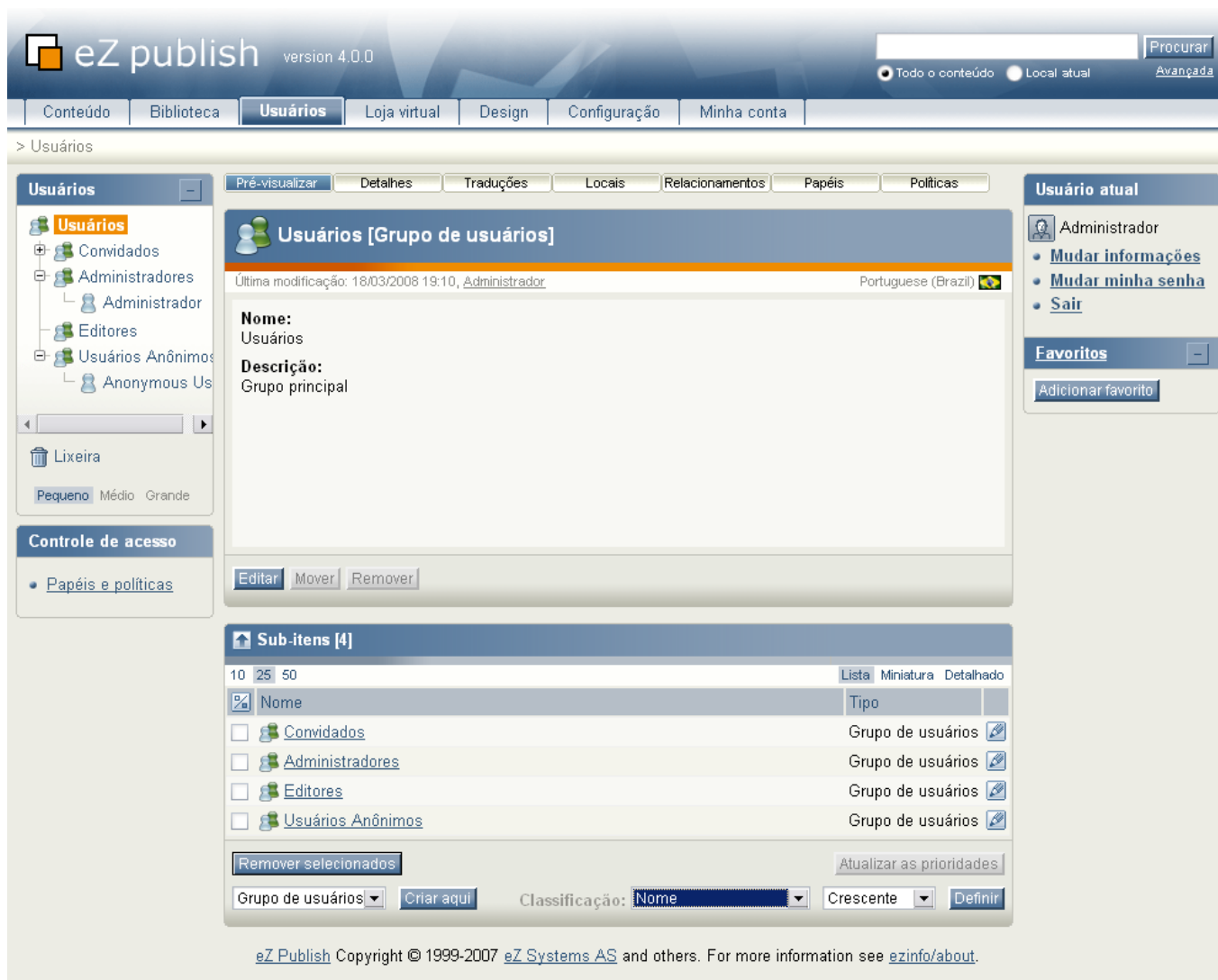


Figura 1.20: A aba “Usuários”.

No eZ Publish, as contas de usuário e os grupos de usuários são armazenados usando nós. Ou seja, ao lidar com usuários e grupos, o sistema trabalha do mesmo modo como lida com outros tipos de conteúdo como artigos, pastas, imagens, páginas de informação etc.

Esta parte da área administrativa trabalha de modo semelhante ao da aba “Conteúdo” (página 17). Basicamente permite ao usuário organizar e editar nós. Porém, o botão “Criar aqui”, permitirá somente a criação de classes que pertencem ao grupo de classes “Usuários”.

Acesso

Ao contrário da árvore “Conteúdo”, os nós da subárvore “Usuários” não podem ser acessados diretamente da área pública. A subárvore inteira pertence a uma seção que o usuário anônimo não tem acesso por padrão (Consulte à página de documentação “Seções” do manual técnico para maiores informações). Embora o comportamento padrão possa ser alterado, é altamente recomendado manter esta subárvore protegida por conter informações importantes.

Conceitos

O sistema de controle de permissões de acesso está baseado nos seguintes elementos:

- Usuários
- Grupos de usuários
- Políticas
- Papéis

A figura 1.21 mostra as relações entre os elementos da lista acima.

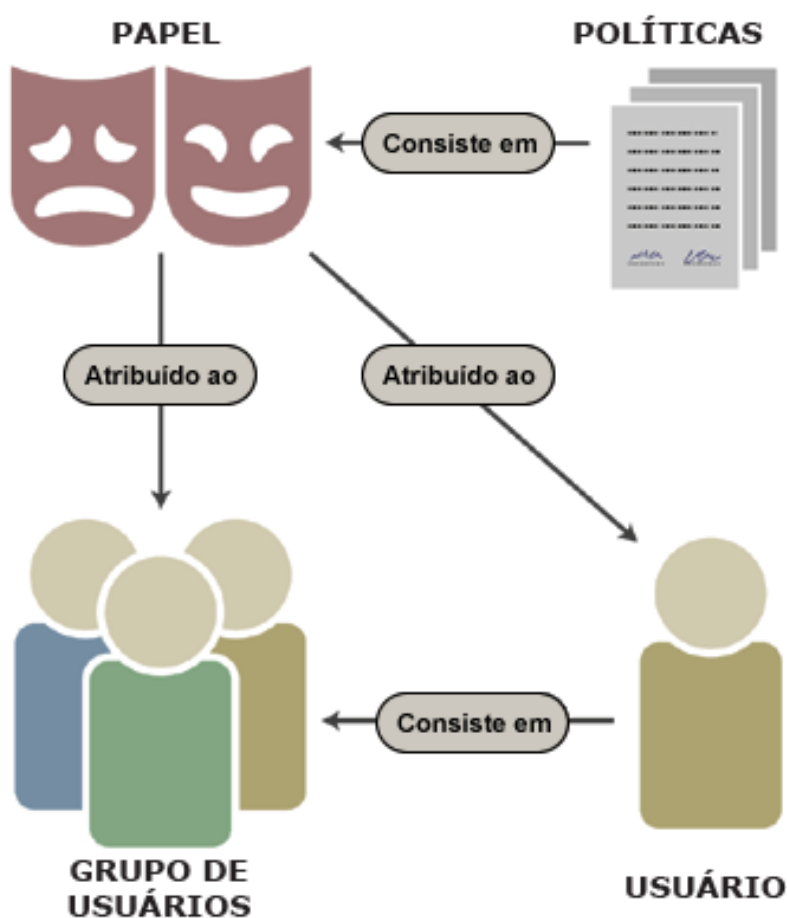


Figura 1.21: Usuários, grupos, políticas e papéis.

Um usuário define uma conta de usuário válida no sistema. Um grupo de usuários consiste em um ou mais usuários e outros grupos de usuários. Uma política é uma regra que concede acesso a um conteúdo ou a uma certa função do sistema. Por exemplo, uma política pode conceder acesso de leitura a um conjunto de nós. Um papel é um conjunto de políticas com um nome. Um papel pode ser nomeado a usuários e grupos de usuários.

Uso

A seção “Usuários” permite realizar duas tarefas importantes. Em primeiro lugar, ela permite administrar usuários e grupos de usuários usando a árvore de nós. Em segundo lugar, permite gerenciar papéis e políticas que tenham os papéis atribuídos a diferentes usuários e/ou grupos de usuários. A administração de usuários e de grupos de usuários é feita da mesma maneira como com artigos, páginas de informação etc. A administração de papéis e políticas são feitas usando uma interface diferente (página 34).

Gerenciando usuários e grupos de usuários

Como dito anteriormente, usuários e grupos de usuários são manuseados utilizando nós. Isso significa que você pode criar, editar, apagar, mover, etc, seus usuários e grupos, da mesma maneira como faria ao lidar com artigos, pastas, etc.

A classe nativa “Usuário” faz uso do tipo de dado “Conta de Usuário”. Este é um tipo de dado especial que está mais enraizado no sistema. Todos os objetos que usam este tipo de dado se tornarão usuários válidos automaticamente no sistema. O tipo de dado “Conta de Usuário” torna isto possível ao armazenar uma combinação usuário/senha e um endereço de e-mail. A figura 1.22 mostra a interface de edição desse tipo de dado.

A interface de edição do tipo de dado “Conta de Usuário” é exibida dentro de um container com o título “Conta de usuário (Obrigatório)”. O formulário contém os seguintes campos:

- ID de usuário:** Um campo de texto com o valor “59”.
- Nome de usuário:** Um campo de texto com o valor “jsilva”.
- Senha:** Um campo de senha com caracteres ocultos por pontos.
- Confirme a senha:** Um campo de senha com caracteres ocultos por pontos.
- Email:** Um campo de texto com o valor “jsilva@cmsxpert.com.br”.
- Status da conta atual:** Um campo de texto com o valor “ativa”.

Figura 1.22: Interface de edição do tipo de dado “Conta de Usuário”

Para mudar a senha ou endereço de e-mail de um usuário, basta editar o nó do usuário. Observe que não é possível mudar o nome de usuário depois de inserido inicialmente no sistema.

Ativando e desativando usuários

Por padrão, todas as contas de usuário são ativas. Quando desativada, a conta continuará existindo, mas o usuário não poderá entrar no sistema até que a conta seja reativada. O recurso ativar/desativar pode ser acessado seguindo o link “Configurar conta do usuário” que é exibido na área de pré-visualização quando um usuário é selecionado. A figura 1.23 mostra a interface que será exibida quando o link é acessado. Observe que o “Número máximo de conexões simultâneas” não funciona e está portanto desabilitado para o sistema inteiro.

A interface “Configurações de usuário para <João Silva>” apresenta as seguintes opções:

- Número máximo de conexões simultâneas:** Um campo de texto com o valor “0”.
- Máximo de tentativas sem sucesso para entrar no sistema: 3**
- Tentativas de entrar no sistema sem sucesso deste usuário: 2** (acompanhado de um botão “Reiniciar”).
- Ativar/desativar conta de usuário:** Um campo com uma caixa de seleção marcada.
- Botões “OK” e “Cancelar” na base.

Figura 1.23: Configurações de conta de usuário

É recomendado usar este recurso sempre que houver a necessidade de um usuário ser removido do sistema. A razão para isto é porque provavelmente, o usuário pode ter relacionamentos com alguns nós. Por exemplo, o usuário poderia ter postado mensagens no fórum, artigos, notícias e assim por diante. Removendo a conta do usuário resultará no rompimento destes relacionamentos. Se o usuário postou mensagens no fórum, não será possível ver quem de fato é o usuário que escreveu estas mensagens.

Desbloqueando contas de usuários

Desde a versão 3.9, uma conta de usuário pode também ser bloqueada automaticamente pelo sistema se o número de tentativas de entrar no sistema sem sucesso é excedido (isto é controlado pela diretiva “MaxNumberOfFailedLogin” que está localizado dentro da seção “[UserSettings]” do arquivo de configuração “settings/site.ini” ou seu substituto). Quando a conta é bloqueada, não será permitido ao usuário entrar no sistema, até que a conta dele seja desbloqueada por outro usuário com privilégios de administrador.

Grupos de usuários

Grupos de usuários podem conter contas de usuários e outros grupos de usuários. Em outras palavras, um grupo de usuários é uma coleção similar ao conceito de pastas/diretórios que contêm arquivos e subpastas/subdiretórios em um sistema de arquivos.

Áreas adicionais

Como nas abas “Conteúdo” e “Biblioteca”, os controles alinhados horizontalmente na parte superior da área principal, controlam a visibilidade das diferentes áreas. Quando a aba selecionada é a “Usuários”, o sistema mostra duas áreas adicionais: “Papéis” e “Políticas”. Quando habilitadas, estas áreas mostram informações detalhadas sobre os papéis e políticas atribuídas à conta de usuário ou grupo de usuário que está sendo visualizado. A figura 1.24 mostra a área de “Papéis”.


Papéis atribuídos [1]		
Nome	Limitação	
 Editor de documentação	Sem limitação	

Figura 1.24: Área de papéis

No caso mostrado, só um papel foi atribuído ao usuário/grupo que está sendo visualizado. O nome do papel é “Editor de documentação” e foi atribuído sem limitações. É possível editar o papel diretamente clicando no ícone de edição. A figura 1.25 mostra a área de “Políticas”.

Políticas em vigor [2]			
Papel	Módulo	Função	Limitação
Editor de documentação	content	todas as funções	Sem limitações
Editor de documentação	user	login	Sem limitações

Figura 1.25: Área de políticas.

Neste caso, o usuário ou o grupo que está sendo visualizado tem duas políticas em vigor. Ambas as políticas estão definidas no papel “Editor de documentação”. Enquanto a primeira dá acesso completo ao módulo “content” (e todas as suas funções), a segunda política dá acesso para a função “login” (entrar no sistema) do módulo “user” (usuário).

1.5.1 Papéis e políticas

Quando a aba selecionada for “Usuários”, é possível ter acesso a interface de administração de papéis seguindo o link que fica situado abaixo do menu esquerdo (o que contém a árvore). O link está em uma área própria intitulada “Controle de acesso”. A figura 1.26 mostra a aparência desta área.

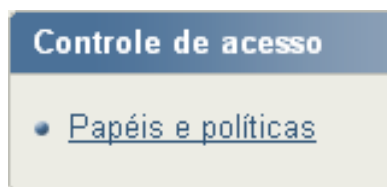


Figura 1.26: Área de controle de acesso.

Quando o link é acessado, o sistema exibirá uma área que mostra todos os papéis definidos. A figura 1.27 mostra a aparência desta área.



Figura 1.27: Área de papéis.

A área de “Papéis” fornece acesso às seguintes operações:

- Crie um papel novo (1)
- Visualizar um papel existente (2)
- Editar um papel existente (3)
- Criar uma cópia de um papel existente (4)
- Remover um papel existente (5)
- Atribuir um papel existente a um usuário e/ou grupo de usuários (6)

Visualizando um papel

Ao clicar no nome de um papel, o sistema exibirá duas áreas que contêm informações detalhadas sobre o papel que foi acessado. A figura 1.28 mostra a aparência destas áreas.

Editor de documentação [Papel]

Nome:
Editor de documentação

Políticas [2]

Módulo	Função	Limitação
content	todas as funções	Sem limitações
user	login	Sem limitações

Editar

Usuários e grupos usando o papel <Editor de documentação> [1]

Usuário/grupo	Limitação
<input type="checkbox"/> Editores de documentação	Sem limitações

Remover selecionados **Atribuir**

Subárvore **Atribuir com limitação**

Figura 1.28: Áreas de visualização de papéis.

A figura 1.28 mostra quando um papel com o nome de “Editor de documentação” foi clicado. A área superior exhibe as políticas que compõem o papel. O papel mostrado possui duas políticas, uma que concede acesso completo para o módulo “content” (conteúdo) e uma que concede acesso à função “login” do módulo “user”.

A segunda área mostra um resumo das contas de usuários e/ou grupos de usuários em que o papel foi atribuído. A figura 1.28 também indica que o papel selecionado (“Editor de documentação”) foi atribuído ao grupo de usuários “Editores de documentação” sem qualquer limitação. O botão “Remover selecionados” pode ser usado para remover as atribuições.

Os botões “Atribuir” e “Atribuir com limitação” são usados para atribuir o papel a usuários e/ou grupos de usuários. A lista suspensa pode ser usada para escolher o tipo de limitação que deve ser usada. É possível limitar um papel inteiro a uma subárvore de nós ou a objetos que pertencem a uma seção específica. Quando um dos botões de atribuição é usado, o sistema irá para o modo de navegação pela árvore, permitindo a seleção de contas de usuários e grupos de usuários em que o papel será atribuído. Observe que o botão “Atribuir” funciona da mesma maneira que o ícone “Atribuir” da área que mostra o resumo de todos os papéis.

1.6 A interface de edição de objetos

Sempre que você clicar no botão “Criar aqui” para adicionar um conteúdo, no botão “Editar” da área de pré-visualização ou em um dos ícones de edição da área de sub-itens, o sistema exibirá a interface de edição de objetos. Esta interface torna possível a tarefa de editar o conteúdo atual dos objetos. Além disso, permite gerenciar as versões do objeto e visualizar a versão (a aparência do conteúdo no site) que está sendo editada. A figura 1.29 mostra a aparência desta interface.



Figura 1.29: A interface de edição de objetos.

A interface de edição de objetos consiste em 5 áreas:

- Informações do objeto (1)
- Rascunho atual (2)

- Traduzir a partir de (3)
- A área principal de edição (4)
- Objetos relacionados (5)

A área “Informações do objeto”

A área “Informações do objeto” exibe as informações sobre o objeto que está sendo editado. A figura 1.30 mostra aparência desta área.

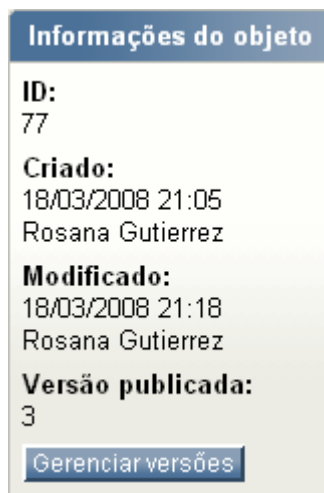


Figura 1.30: A área “Informações do objeto”

A figura 1.30 mostra que o ID do objeto que está sendo editado é 77. O objeto foi criado inicialmente em 18 de março de 2008 por Rosana Gutierrez às 21:05. O objeto foi modificado por último pelo mesmo usuário em 18 de março de 2008 às 21:18. O objeto possui várias versões e a 3ª versão, é a versão atualmente publicada. Em outras palavras, é a 3ª versão que será exibida quando o objeto for visualizado.

O botão “Gerenciar versões” levará o usuário a interface que torna possível gerenciar as versões do objeto que está sendo editado.

A área “Rascunho atual”

A área “Rascunho atual” exibe informações sobre o rascunho que está sendo editado atualmente. A figura 1.31 mostra aparência desta área.



Figura 1.31: A área “Rascunho atual”

Toda vez que um objeto é criado ou editado, o eZ Publish criará automaticamente um novo rascunho. Um rascunho contém apenas o idioma que está sendo editado pelo usuário. Se um novo objeto é criado ou uma nova tradução é acrescentada a um objeto existente, o rascunho estará vazio. Porém, se um idioma/tradução existente de um objeto é editado, então o sistema criará um rascunho contendo uma cópia da tradução/idioma da última versão publicada.

Esta área mostra informações sobre quando o rascunho (que está sendo editado) foi criado originalmente, quem o criou e quando foi modificado (salvo) pela última vez. Além disso, esta área também mostra o número da versão atual do rascunho.

Observe que o número da versão do rascunho atual difere do número da versão publicada (mostrado na área “Informações do objeto”). Isso acontece porque o eZ Publish não permite a edição de versões publicadas e arquivadas. Só é permitido editar rascunhos. Quando um objeto é editado, um novo rascunho será criado e é este rascunho que você poderá editar.

O botão “Visualizar” mostra a interface de visualização que é usada para pré-visualizar (a aparência do conteúdo no site) o conteúdo que está sendo editado sem a necessidade de publicar esse conteúdo. Quando o botão “Salvar e sair” é clicado, o sistema armazenará o rascunho e encerrará a interface de edição de objetos. O rascunho estará disponível dentro de “Meus rascunhos” localizado abaixo da aba “Minha conta”. Podendo ser reeditado a qualquer momento.

A área “Traduzir a partir de”

A área “Traduzir a partir de” exibe informações sobre os idiomas existentes e permite selecionar o idioma no qual a tradução editada deverá servir como base. A figura 1.32 mostra a aparência desta área de um objeto que existe nos idiomas Português, Espanhol e Inglês.



Figura 1.32: A área “Traduzir a partir de”

Se o usuário selecionar um idioma utilizando os botões de opção localizados nesta área e clicar no botão “Traduzir”, então a área principal de edição será trocada para o “modo de tradutor” tornando mais fácil a tradução de um objeto a partir do idioma selecionado (tradução existente).

A área principal de edição

A área principal de edição é onde você pode modificar o conteúdo dos diferentes atributos que compõem o objeto editado. Por exemplo, se um artigo de notícias está sendo editado, esta área provavelmente permitirá mudar o título do artigo, o texto de introdução e o texto principal (corpo). Os atributos serão exibidos na mesma ordem em que foram ordenados quando a classe (que define a estrutura de dados atual) foi criada. Campos obrigatórios terão o texto adicional “obrigatório” no rótulo. A figura 1.33 mostra a aparência desta área quando uma página de documentação é editada.

Editar <Modelos> [Página de Documentação]

Portuguese (Brazil) 🇧🇷

Título (Obrigatório):
Modelos

Corpo:
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus metus velit, pellentesque sit amet, nonummy ac, euismod eu, dui. Donec condimentum placerat eros. Vivamus arcu libero, gravida at, dignissim in, nonummy sed, enim. Praesent nec mi sit amet orci facilisis eleifend. Maecenas et urna. Vestibulum velit arcu, aliquam nec, facilisis.
 Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.
 Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur

Mostrar filhos:
☐

Enviar para publicação Salvar o rascunho Descartar o rascunho

Figura 1.33: A área principal de edição.

Na figura 1.33, há 3 atributos que podem ser editados: “Título”, “Corpo” e “Mostrar filhos”.

O botão “Enviar para publicação” tentará validar o conteúdo do atributos e então enviar o rascunho para publicação. Se houver algum problema (por exemplo: dados inválidos ou faltando), o sistema mostrará uma mensagem numa área amarela em cima da área principal de edição. Se tudo estiver correto, o rascunho se tornará a versão corrente / publicada do objeto e a versão anteriormente publicada será arquivada. Se o rascunho contiver dados de apenas um idioma, o sistema copiará os outros idiomas da última versão publicada deste objeto para o rascunho ao publica-lo.

O botão “Salvar o rascunho” é usado para salvar as informações que foram inseridas. Este botão é útil quando você estiver trabalhando em algo e quiser salvar o seu trabalho em intervalos de tempo. Além disso, o eZ Publish tentará validar os dados inseridos, este botão pode ser usado para verificar se estes dados estão corretos e de acordo com as definições da classe (a definição da estrutura de dados). Observe que a versão publicada do objeto não será alterada.

O botão “Descartar o rascunho” serve para descartar as informações do rascunho que está sendo editado. O rascunho não será validado ou armazenado, simplesmente será descartado.

A caixa de seleção “Voltar para edição”

A caixa de seleção “Voltar para edição” pode ser usada para alterar o comportamento do sistema. É útil quando você estiver trabalhando com objetos relacionados e nós escondidos. Quando habilitada, aparece na parte inferior da área de edição, perto do botão “Enviar para publicação”, como mostrado na figura 1.34.

Editar <Modelos> [Página de Documentação]

Portuguese (Brazil)

Título (Obrigatório):
Modelos

Corpo:
 totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.
 Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur
 At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint occaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedita distinctio.
 Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod

Mostrar filhos:
☐

☒ Voltar para edição

Figura 1.34: A caixa de seleção “Voltar para edição”

Quando marcado, o sistema trará o usuário de volta à interface de edição do objeto depois que o botão “Enviar para publicação” for clicado. Em outras palavras, você pode continuar trabalhando no objeto (publicando e editando) sem ter que reeditar manualmente. Observe que o estado desta caixa de seleção não é persistente, é desmarcada toda vez que a interface de edição de objetos é exibida.

Por padrão, esta opção não está disponível na interface de edição de objetos. Pode ser habilitada clicando no link “ativo” de “Reeditar” dentro da área “Meu modo de edição” quando a aba “Minha conta” é selecionada. A figura 1.35 mostra o detalhe.

Meu modo de edição


Locais: **ativo** inativo



Reeditar: **ativo** inativo

Figura 1.35: Meu modo de edição.

O modo de “tradutor”

A área principal de edição pode ser trocada para o “modo de tradutor” de forma que o conteúdo atual do idioma selecionado e existente será exibido acima de cada campo de atributo. Isto torna mais fácil a tarefa de traduzir um objeto a partir de um idioma existente. A figura 1.36 mostra a aparência desta área quando uma página de documentação é traduzida do espanhol para o inglês.

 **Editar <Templates> [Página de Documentação]**

Traduzindo o conteúdo de Castilian (Spain)  para English (United Kingdom) 

Título (Obrigatório):

Modelos

Corpo:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus metus velit, pellentesque sit amet, nonummy ac, euismod eu, dui. Donec condimentum placerat eros. Vivamus arcu libero, gravida at, dignissim in, nonummy sed, enim. Praesent nec mi sit amet orci facilisis eleifend. Maecenas et urna. Vestibulum velit arcu, aliquam nec, facilisis.

Mostrar filhos:

Não

☐

Enviar para publicação

Salvar o rascunho

Descartar o rascunho

Figura 1.36: A área principal de edição ao traduzir um objeto.

1.6.1 Gerenciamento de versões

A interface de gerenciamento de versões torna possível visualizar, gerenciar e comparar todas as versões que pertencem ao objeto que está sendo editado. Pode ser acessada clicando no botão “Gerenciar versões” localizado no interior da área “Informações do objeto” da interface de edição de objetos (página 36). Uma outra maneira de acessá-la é clicando no ícone situado na barra de título da área de pré-visualização ao visualizar o nó / objeto desejado e selecionando “Gerenciar versões” no menu de contexto. Também é possível selecionar “Gerenciar versões” na seção “Avançada” do menu de contexto situado na árvore de nós (menu à esquerda) ou na área de “Sub-itens”

A figura 1.37 mostra a aparência da interface de gerenciamento de versões.

Versões de <Modelos> [4] (1)

Versão	Status	Tradução modificada	Criado por	Criado	Modificado	
<input type="checkbox"/> 1	Arquivado	Castillan (Spain)	Rosana Gutierrez	18/03/2008 21:06	18/03/2008 21:07	
<input type="checkbox"/> 2	Arquivado	Português	Rosana Gutierrez	18/03/2008 21:08	18/03/2008 21:18	
<input type="checkbox"/> 3	Publicado	English (United Kingdom)	André Lima	18/03/2008 21:45	18/03/2008 21:46	
<input type="checkbox"/> 4	Rascunho	Português	André Lima	18/03/2008 21:46	18/03/2008 21:47	

Remover selecionados Português 3 4 Mostrar diferenças

Voltar

Versão publicada (2)

Versão	Traduções	Criado por	Criado	Modificado	Copiar tradução
3	English (United Kingdom) Castillan (Spain) Portuguese (Brazil)	André Lima	18/03/2008 21:45	18/03/2008 21:46	English (United Kingdom)

Novos rascunhos [] (3)

Versão	Tradução modificada	Criado por	Criado	Modificado	
4	Português	André Lima	18/03/2008 21:46	18/03/2008 21:47	

Figura 1.37: A relação da versão.

A finalidade desta interface é fornecer uma visão geral das versões que pertencem a um objeto. Além disso, torna possível remover, duplicar, editar e visualizar diferenças entre versões.

Esta interface consiste em três áreas:

1. Versões
2. Versão publicada
3. Novos rascunhos

Como a figura 1.37 indica, a área “Versões” (1) mostra o número das diferentes versões, a tradução modificada para cada versão, o nome dos autores, a data/hora em que as versões foram criadas inicialmente e da última modificação. Note que os números de versão e as traduções modificadas são representados por links. Estes links instruirão o sistema para mostrar as versões/traduções diferentes usando a interface de visualização (página 44).

No exemplo acima, há 4 versões na área de “Versões” (1). As versões 1 e 2 estão arquivadas, isto significa que

foram publicadas há algum tempo, mas foram substituídas por versões mais novas. Ou seja já não estão em uso. A versão publicada (também chamada de “corrente”) é a 3. Esta é a versão que o sistema mostra quando o objeto é visualizado. A última versão é geralmente a que está sendo editada no momento. É um rascunho porque ainda não foi publicada. Este rascunho contém somente a tradução/idioma que está sendo editada pelo usuário. Quando a versão 4 for publicada, o sistema copiará todas as outras traduções/idiomas da versão 3 para ela e então a versão 3 será arquivada.

A área “Versão publicada” (2) aparece abaixo da área “Versões”. Mostra informações relacionadas à versão atual: o número de versão, traduções, o nome do autor, a data/hora em que a versão foi criada inicialmente e da última modificação. Além disso, há um menu suspenso que contém as traduções disponíveis com a finalidade de criar uma cópia. Contém as mesmas traduções que são listadas na coluna “Traduções”.

A área “Novos rascunhos” (3) contém informações sobre os rascunhos criados recentemente e que pertencem ao objeto. Esta área mostra o número da versão atual, a tradução modificada, o nome do autor, a data/hora em que o rascunho foi criado inicialmente e da última modificação. Após copiar uma tradução de uma versão, o novo rascunho aparecerá nesta área.

Adicionando novas traduções

Se a versão 4 for publicada e então alguém traduzir o objeto para um novo idioma, o sistema criará um novo rascunho contendo somente a nova tradução. O rascunho será a versão 5. A versão 4 permanecerá como versão publicada até que o rascunho seja publicado. Quando o rascunho for publicado, o sistema copiará todas as traduções existentes da versão 4 e assim a versão 5 será composta pelas últimas traduções.

Editando traduções existentes

Se a versão 4 for publicada e então alguém editar uma das traduções do objeto, o sistema copiará esta tradução da versão publicada (neste caso versão 4). A cópia será a versão 8 e será um rascunho.

Removendo versões

As caixas de seleção e o botão “Remover selecionados” tornam possível remover versões indesejadas do sistema. Versões arquivadas e rascunhos podem ser removidos. A versão publicada nunca pode ser removida (esta é a versão que o sistema exibe quando o objeto é visualizado no site).

Editando versões

Uma versão pode ser editada clicando no ícone de edição correspondente (no lado direito). Observe que o eZ Publish permitirá que você edite somente rascunhos. Versões publicadas e arquivadas não podem ser editadas.

Copiando uma tradução de uma versão

É possível copiar a tradução modificada de qualquer versão não importando o tipo da versão (publicada, arquivada, rascunho, etc.). Isto pode ser feito clicando no ícone de cópia situado na linha correspondente de uma versão na tabela. A cópia gerada será transformada em um rascunho e então será possível editá-lo. Ao ser editado, o rascunho conterá somente a tradução copiada. Quando o rascunho for publicado, o sistema copiará automaticamente todas as demais traduções da versão publicada e assim a versão resultante conterá todas as últimas traduções.

Além disso, você pode usar a área “Versão publicada” (2) para copiar qualquer tradução da versão publicada. Para isto, basta selecionar a tradução desejada usando o menu suspenso situado no campo “Copiar tradução” e clicar no ícone de cópia.

Comparando versões diferentes

É possível obter do sistema uma visão geral das mudanças feitas entre versões diferentes de um objeto. Isto pode ser feito selecionando o idioma e as duas versões que devem de ser comparadas a partir das listas suspensas no canto inferior direito da área “Versões” (1). Ao clicar no botão “Mostrar diferenças”, o sistema exibirá as diferenças entre as versões selecionadas.

1.6.2 Visualização

A interface de visualização torna possível gerar uma visualização real de qualquer versão que existir no sistema. Essa interface é usada tipicamente para criar uma pré-visualização (a aparência no site) do rascunho que está sendo editado no momento. Basta clicar no botão “Visualizar” da interface de edição de objetos (página 36) ou no link da versão/tradução na interface de gerenciamento de versões (página 42). A figura 1.38 mostra a aparência da interface de visualização.

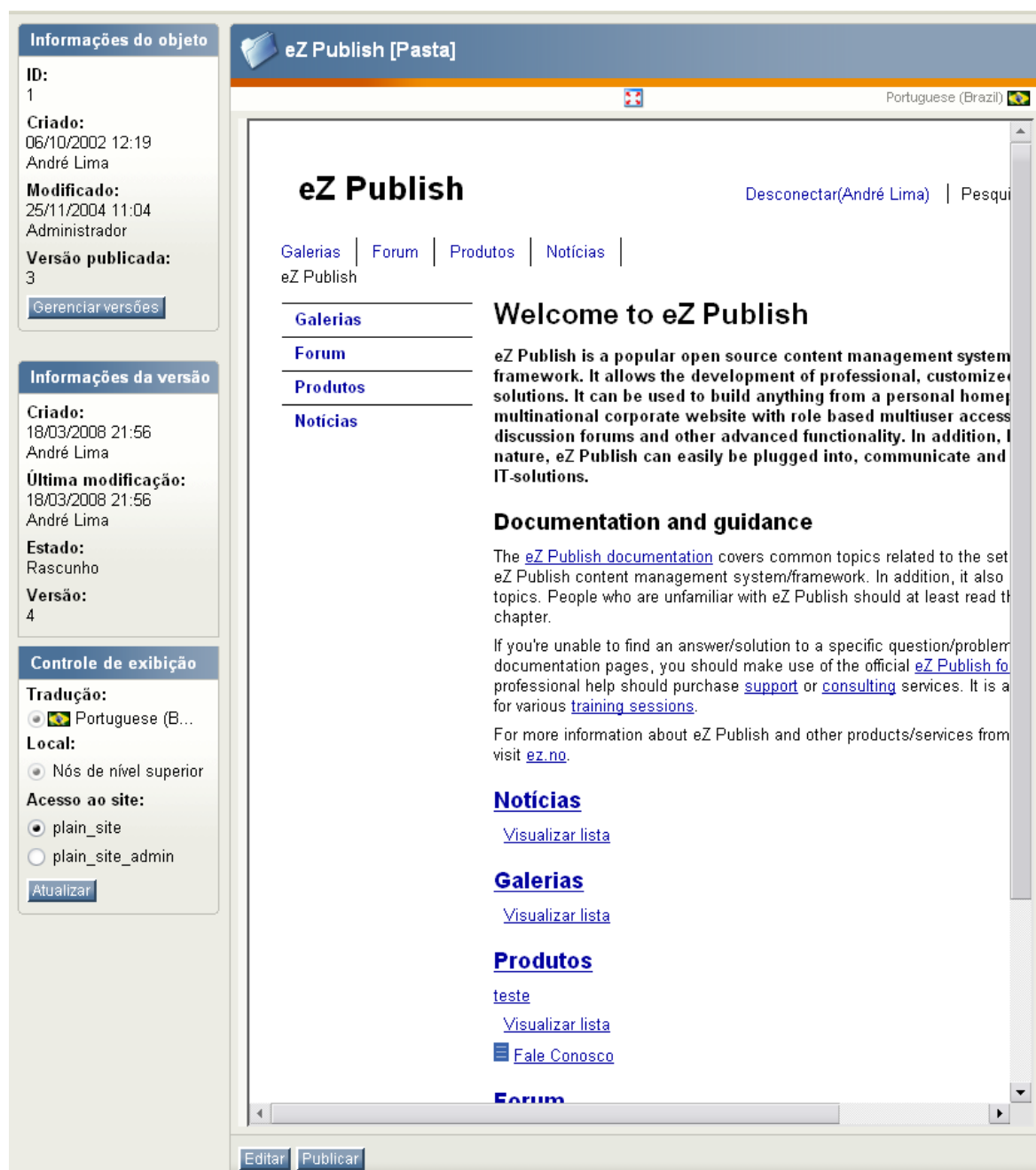


Figura 1.38: A interface de visualização.

A finalidade desta interface é gerar uma apresentação real de como a página atual (baseada no conteúdo do objeto que está sendo visualizado) aparecerá utilizando designs diferentes. Esta interface é usada para se ter uma idéia de como a página/conteúdo que alguém está trabalhando aparecerá no site (o que será mostrado aos visitantes). A figura 1.38 mostra como a pasta raiz chamada “eZ Publish” aparecerá utilizando o design que está associado com o acesso de site “plain_site”.

Uma visualização em tela cheia pode ser obtida usando o botão situado acima da área de visualização (tem a aparência de uma janela pequena com quatro setas vermelhas nos cantos). Os botões “Gerenciar versões” e “Editar” trazem o usuário de volta à interface de edição de objetos (página 36) ou à interface de gerenciamento de versões (página 42) (depende de onde vieram).

A área “Controle de exibição”

A área “Controle de exibição” serve para controlar qual design deve ser usado para gerar a visualização. No eZ Publish, designs diferentes estão associados com o acesso de site. Selecionar um acesso de site instruirá o sistema para usar o design daquele acesso de site. A lista de locais é usada para verificar como o objeto será exibido quando visto em locais diferentes (se de fato o objeto existir em locais diferentes na árvore de nós). O botão “Atualizar” irá gerar novamente a visualização baseada nas opções selecionadas na área “Controle de exibição”.


1.6.3 Objetos relacionados

A área “Objetos relacionados” da interface de edição de objetos (página 36) torna possível relacionar outros objetos ao que está sendo editado. Qualquer tipo de objeto pode ser conectado a qualquer outro tipo de objeto. Esta característica é geralmente útil em situações quando há a necessidade de criar links e/ou reutilizar informações que estão dispersas pelo sistema.

O conceito de objetos relacionados torna possível adicionar imagens a um novo artigo, por exemplo. As imagens podem ser armazenadas como objetos separados fora do artigo. Elas podem então, serem relacionadas ao artigo e utilizadas dentro dos atributos do próprio artigo. Esta abordagem é muito flexível pois não impõe qualquer limitação de quantidade e nem ao tipo de informação que deve ser incluída. Note que se você criar um link para outro objeto (por exemplo você insere um link em um novo artigo para uma página de produto), o objeto alvo do seu link será relacionado a este que está sendo editado. A figura 1.39 mostra a aparência da área “Objetos relacionados” quando estes relacionamentos foram feitos.

Objetos relacionados [2]

Imagens relacionadas [1]




☐ Índio

```
<embed href='ezobject://79' />
<link href='ezobject://79'></link>
```

(Comum)

Conteúdo relacionado [1]

Nome	Tipo	Código XML	Tipo de relacionamento
<input type="checkbox"/>  Nova solução	Artigo	<pre><embed href='ezobject://73' /> <link href='ezobject://73'></link></pre>	Comum

Remover selecionados Adicionar existente Carregar novo

Figura 1.39: Área de objetos relacionados.

A figura 1.39 indica que o objeto que está sendo editado utiliza outros dois objetos. As imagens relacionadas serão exibidas como miniaturas. Os arquivos relacionados serão mostrados com informações adicionais (tipo e tamanho do arquivo). Todos os objetos restantes serão mostrados em uma lista de “Conteúdo relacionado” como mostrado na figura 1.39.

As caixas de seleção e o botão “Remover selecionados” podem ser usados para remover os relacionamentos. Note que somente os relacionamentos serão removidos e não os objetos em si.

Os links embutidos podem ser copiados e colado nos atributos que utilizam o tipo de dado bloco XML. Por exemplo, se você relacionar imagens a um artigo e quiser exibi-las em algum lugar no texto, você pode copiar & colar os links sugeridos no corpo do artigo. Observe que este processo torna-se muito mais simples quando o editor online está instalado.

O botão “Adicionar existente” torna possível navegar pela árvore de nós e selecionar múltiplos objetos para serem relacionados a este que está sendo editado. Dependendo das permissões do usuário, a funcionalidade de navegar pela árvore permitirá que o usuário selecione objetos situados em diferentes partes do sistema (Conteúdo, Biblioteca, Usuários, etc.). A figura 1.40 mostra o que acontece quando o botão “Adicionar existente” é clicado.

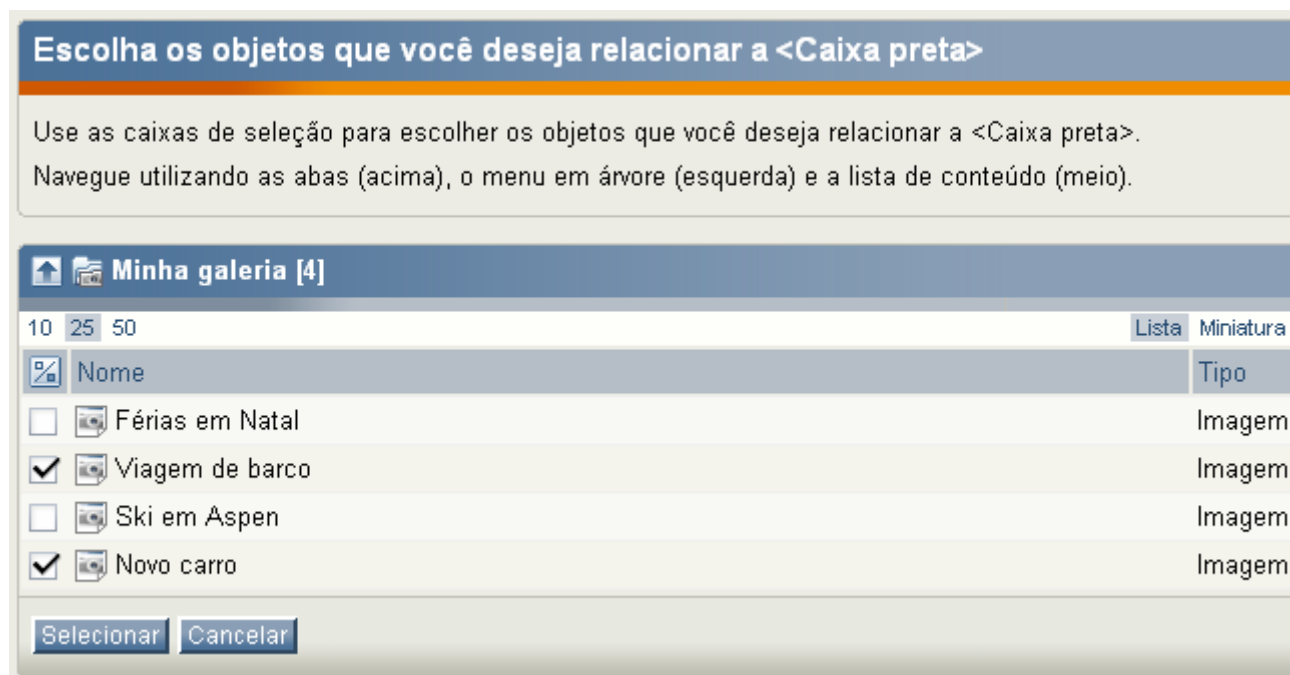


Figura 1.40: Escolhendo objetos para relacionar.

A figura 1.40 mostra a área principal da interface de navegação por objetos. Esta interface torna possível selecionar os objetos que foram colocados em algum lugar da árvore de nós. Note que também é possível usar as três primeiras abas (Conteúdo, Biblioteca, Usuários), o caminho, o menu da esquerda e os favoritos para navegar.

O botão “Carregar novo” torna possível carregar um novo conteúdo para o sistema e relacioná-lo automaticamente ao objeto que está sendo editado. Este botão é útil quando você quer por exemplo relacionar uma imagem que ainda não esteja no sistema. A figura 1.41 mostra o que acontece quando este botão é clicado.

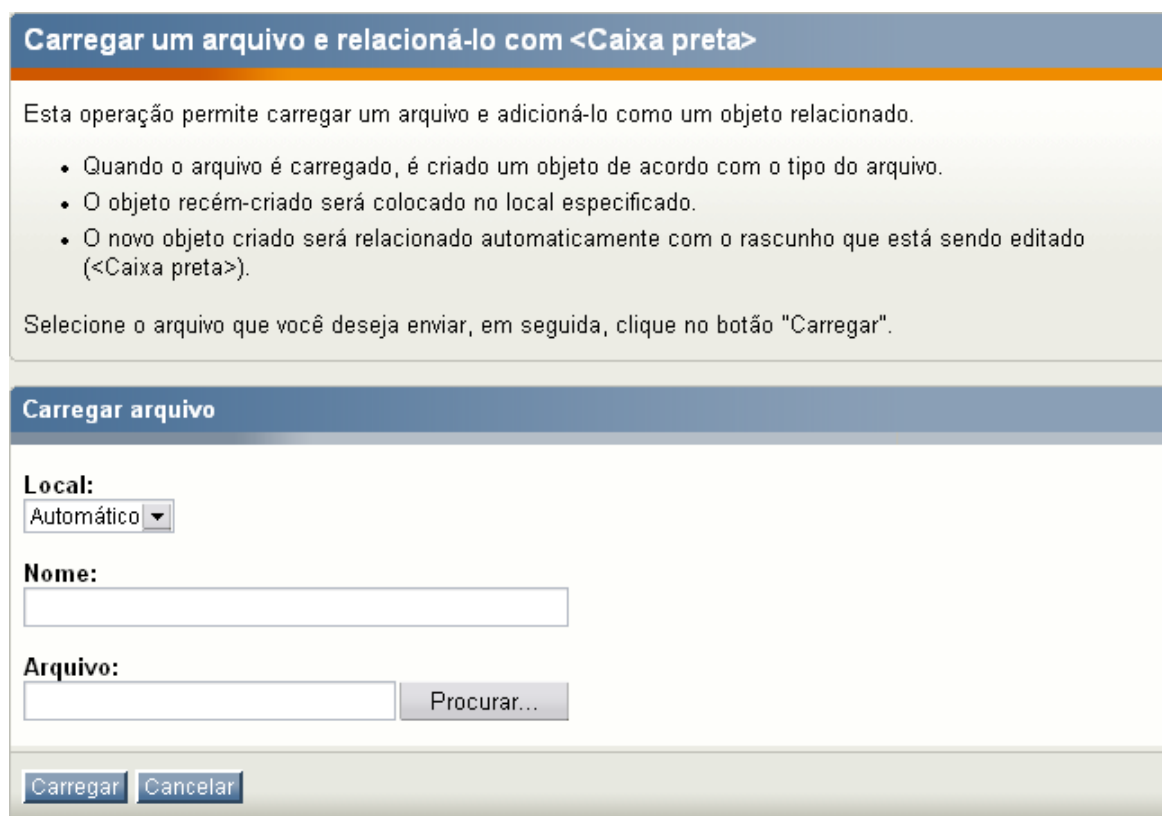


Figura 1.41: Carregando um novo conteúdo relacionado.

O botão “Procurar” permite selecionar um arquivo para transferir do computador local para o sistema.

O campo “Nome” permite ao usuário inserir o nome desejado no objeto que está sendo transferido. O menu suspenso torna possível controlar onde o arquivo transferido deve ser colocado na árvore de nós. Selecionando “Automático” deixará o eZ Publish decidir o local baseado na extensão do arquivo e/ou no seu tipo de MIME.

Quando o botão “Carregar” for clicado, o arquivo será transferido para o eZ Publish. O sistema criará um objeto, o tipo do objeto será determinado pela extensão do arquivo e/ou pelo seu tipo de MIME. Finalmente, o objeto será relacionado a esse que está sendo editado e estará visível na área de “Objetos relacionados”.

O botão “Cancelar” aborta a operação e traz o usuário de volta a interface de edição do objeto.

Adicionando objetos relacionados como filhos

Ao carregar novos objetos relacionados, você pode colocá-los abaixo do objeto que está sendo editado atualmente. Isto pode ser feito selecionando o nome do objeto no menu suspenso da área de transferência de arquivos. Entretanto, isto só pode ser feito se o objeto pai já foi publicado (caso contrário não será mostrado na árvore de conteúdo e logo não pode conter nenhum sub-item). Por exemplo, se um novo artigo é criado como um rascunho, não será possível adicionar imagens relacionadas como filhos até que o rascunho seja publicado. As seguintes etapas mostram a solução para esse problema:

1. Publique um artigo inacabado como um nó escondido.
2. Reedite o artigo e transfira as imagens relacionadas como filhos.
3. Revele o artigo quando finalizado.

Este procedimento pode ser aperfeiçoado marcando a caixa de seleção “Voltar para edição” situada na parte inferior da interface de edição do objeto (veja “A interface de edição de objetos” para maiores detalhes).

Capítulo 2

Tarefas diárias

O propósito deste capítulo é explicar como tarefas cotidianas podem ser realizadas utilizando a área administrativa do eZ Publish. Foi escrito em uma linguagem para leigos, que simplesmente querem utilizar o sistema para manusear conteúdo. Os seguintes tópicos são abordados:

- Alterando sua conta de usuário
- Navegando na árvore de nós
- Adicionando conteúdo
- Editando conteúdo
- Pré-visualizando conteúdo
- Desfazendo alterações
- Lidando com conflitos de edição
- Publicando em múltiplos locais
- Copiando conteúdo
- Movendo conteúdo
- Removendo conteúdo
- Restaurando conteúdo
- Escondendo e revelando conteúdo
- Utilizando os favoritos
- Trocando nós
- Gerenciamento de usuários
- Gerenciamento de seções
- Criando uma área protegida

2.1 Alterando sua conta de usuário

O painel “Usuário atual” no lado direito fornece um grupo de links que você pode usar para alterar rapidamente sua conta de usuário. A figura 2.1 mostra esse painel.



Figura 2.1: Painel “Usuário atual”.

O link “Mudar informações”, permite que você edite o nó que representa a sua conta de usuário. Quando o link é clicado, o sistema exibe a interface de edição de objetos (página 36). Você pode mudar todas as suas informações, exceto o nome de usuário. Feito isto, clique no botão “Enviar para publicação” e sua conta de usuário será atualizada.

Mudando sua senha

A maneira mais simples de mudar sua senha é usar o link “Mudar minha senha” localizada no painel “Usuário atual”. Quando este link é clicado, o sistema mostra a interface que permite mudar a sua senha, qualquer outra informação de usuário permanecerá inalterada. A figura 2.2 mostra esta interface.

A imagem mostra uma interface de usuário para mudar a senha. O título é "Mudar a senha de <rosana>". Abaixo, há um campo "Usuário:" com o valor "rosana". Seguem três campos de senha: "Senha antiga:", "Nova senha:" e "Confirme a nova senha:". No rodapé, há dois botões: "OK" e "Cancelar".

Figura 2.2: Interface “Mudar a senha”.

Digite sua senha antiga (a atual), a nova senha (duas vezes) e clique no botão OK - o sistema atualizará a senha da sua conta.

2.2 Navegando pela árvore de nós

No eZ Publish, todo o conteúdo é armazenado utilizando nós, os nós podem ser vistos como páginas do site. Por exemplo, um nó pode ser um artigo, uma página de informação, uma mensagem do fórum e assim por diante. Os nós são organizados em uma grande árvore. Esta árvore é dividida em três partes maiores: “Conteúdo”, “Biblioteca” e “Usuários”. As três primeiras abas da área administrativa levam você à parte superior / inicial das subárvores.

Navegação padrão: clicando ao redor

Ao procurar por um determinado nó (normalmente porque você deseja fazer algo com ele: editar, mover, etc.), você terá que navegar pela árvore de nós. As seleções em vermelho na figura 2.3 mostram as zonas de navegação primárias (usadas para navegar pela árvore de nós).

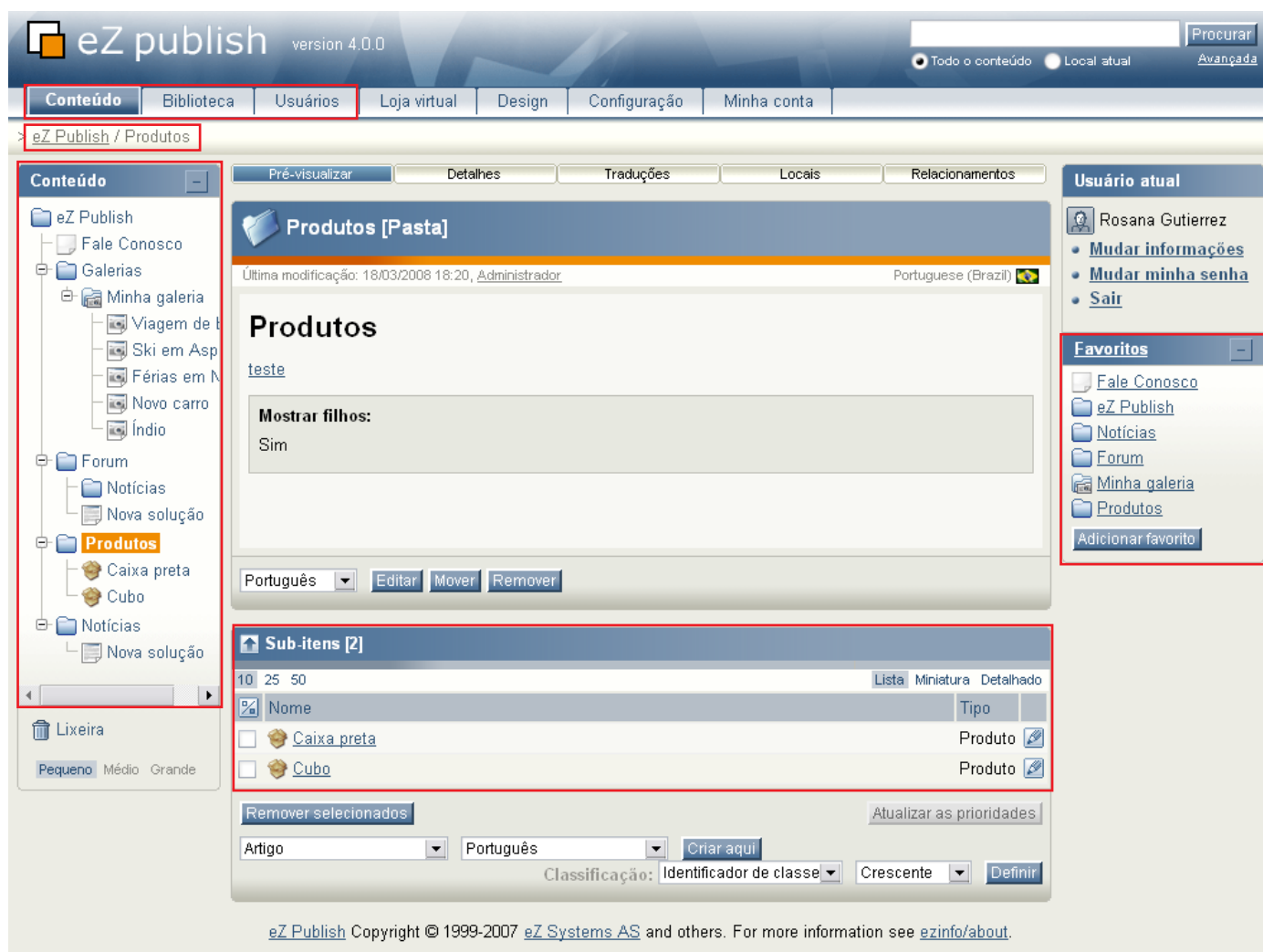


Figura 2.3: Zonas de navegação.

A maneira mais conveniente é usar o menu do lado esquerdo, que possibilita explorar a árvore abrindo diferentes “galhos” como você faria ao navegar em um sistema de arquivos local. As três primeiras abas permitem que você selecione diferentes partes da árvore (Conteúdo, Biblioteca, Usuários). A árvore pode ser também navegada usando o “Caminho” e a área “Sub-itens”. Ao usar a área de “Sub-itens”, clique sobre os nomes dos nós para ir até o que você deseja editar. Isto leva mais tempo do que usar o menu em árvore da esquerda, porque cada clique exige que a página seja recarregada.

Navegação alternativa: Pesquisando

É possível usar a área de pesquisa para encontrar o nó (página) que você deseja editar, mover, remover ou o lugar onde você deseja publicar um novo conteúdo. A área de pesquisa está localizada no canto superior direito da área administrativa. A figura 2.4 mostra a área de pesquisa.



Figura 2.4: Área de pesquisa.

Esta área permite que você pesquise por todo o conteúdo (contanto que seja procurável) dentro da árvore de nós. Por padrão, o sistema pesquisará na árvore inteira. Entretanto, você pode limitar a pesquisa a uma parte específica da árvore que começa com o nó (página) que você está visualizando no momento. Isto pode ser feito selecionando o botão de opção “Local atual”.

Note que o conteúdo que você está pesquisando deve ser marcado como procurável ou então não será capturado pelo sistema de pesquisa. Você pode digitar apenas o nome ou uma parte do conteúdo que está armazenado dentro do nó (página) e clicar no botão “Procurar”. Os resultados disponíveis serão listados e você pode simplesmente clicar sobre o nome do nó que você deseja editar, por exemplo. O sistema mostrará o nó escolhido e você então poderá clicar no botão “Editar”.

2.3 Adicionando conteúdo

Quando você encontrar o local onde deseja adicionar conteúdo (uma nova página/nó), você deve usar as duas listas suspensas e o botão “Criar aqui” - situados no canto inferior esquerdo abaixo da área de “Sub-itens”. Na figura 2.5 a seleção em vermelho é usada para indicar o local destes itens.

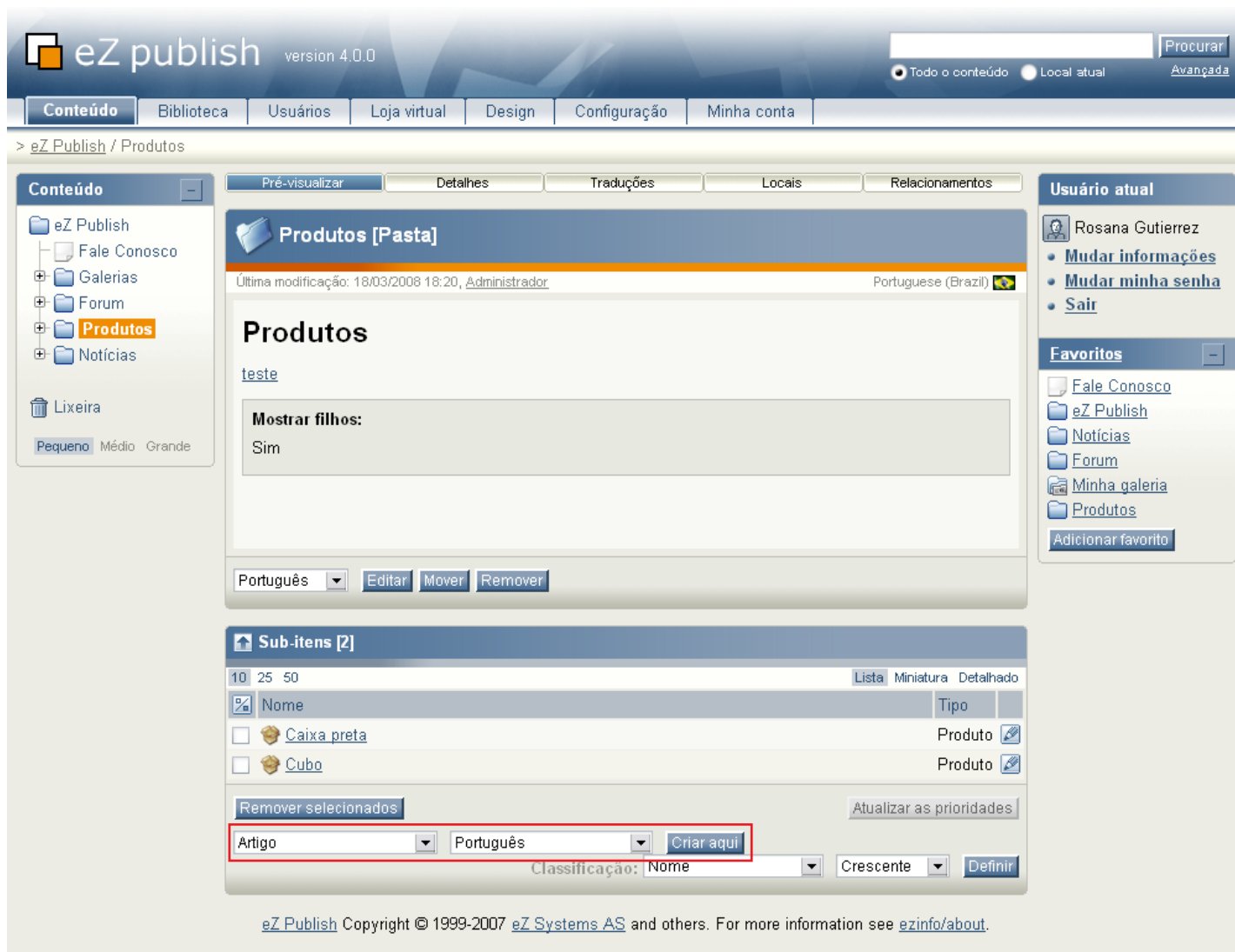


Figura 2.5: A área “Criar aqui”.

Como a figura 2.5 indica, navegamos por uma pasta chamada “Produtos”. Há duas listas suspensas na parte inferior. A primeira nos permite selecionar o tipo de nó (página) que deve ser criado. Note que o conteúdo desta lista depende das classes disponíveis (as estruturas de dados que foi configurada para o site) e das permissões para o usuário atualmente conectado. Esta lista permite que você crie páginas genéricas de informação, artigos, notícias, páginas de produto, fóruns e assim por diante. A segunda lista suspensa permite selecionar o idioma que deve ser usado ao criar o objeto (página). Na tela acima, foi selecionado “Artigo” da primeira lista suspensa e “Português (Brasil)” da segunda. Isto significa que quando você clicar em “Criar aqui”, o sistema criará um artigo em português dentro da pasta “Produtos”.

Não há nenhuma limitação quanto aos diferentes tipos de nós. Em outras palavras, você pode criar qualquer tipo de nó dentro de outro nó contanto que a classe seja configurada como recipiente. Quando você clicar no botão “Criar aqui”, o sistema mostrará a interface de edição do objeto. A lista a seguir resume os passos que você deve seguir, quando quiser adicionar/criar um novo conteúdo:

1. Certifique-se de que você está conectado à área administrativa.
2. Use as três primeiras abas, o menu da esquerda e a área de “Sub-itens” para encontrar o local onde você deseja adicionar o novo conteúdo.
3. Use as listas suspensas da área de “Sub-itens” para selecionar o tipo de conteúdo que você deseja adicionar (artigo, página de informação, usuário, etc.) e o idioma desejado para este conteúdo.
4. Clicar no botão “Criar aqui”, o sistema mostrará a interface de edição do objeto.
5. Use a interface de edição para adicionar o conteúdo. (Veja a página “Editando conteúdo” para maiores detalhes).
6. Quando terminar, clique no botão “Enviar para publicação”, o conteúdo será publicado no local que foi escolhido no passo 2.

2.4 Editando conteúdo

No eZ Publish toda a edição de conteúdo é feita através da interface de edição de objetos (página 37). Esta interface é mostrada automaticamente sempre que você selecionar “Editar” no menu de contexto, clicar nos botões/ícones “Editar” ou cria um novo nó utilizando o botão “Criar aqui”. O texto seguinte mostra como você pode editar um nó usando as diferentes abordagens.

Usando o menu em árvore e o menu de contexto

1. Use o menu em árvore à esquerda para encontrar o nó que você deseja editar.
2. Clique (botão esquerdo do mouse) sobre o ícone do nó para mostrar o menu de contexto.
3. Selecione “Editar” no menu de contexto. O sistema mostrará a interface de edição.

Usando o botão “Editar”

1. Use a área administrativa para navegar (página 51) até o nó (página) que você deseja editar. Em outras palavras, certifique-se de que o nó está sendo visualizado.
2. Clicar no botão “editar” situado na área de pré-visualização. O sistema mostrará a interface de edição.

Usando os ícones de edição

1. Use a área administrativa para navegar (página 51) até o nó (página) que contém o nó que você deseja editar. Em outras palavras, certifique-se de que o nó pai está sendo visualizado.
2. Veja a área de “Sub-itens” e encontre o nó que você deseja editar. Clique no ícone de edição (do lado direito) do nó correspondente. O sistema mostrará a interface de edição.

Usando os favoritos

1. Certifique-se de que os seus “Favoritos” estão sendo visualizados (use o sinal “+” para mostrar a área).
2. Encontre o nó que você deseja editar e clique (botão esquerdo do mouse) sobre o seu ícone, para mostrar o menu de contexto.
3. Selecione “Editar” no menu de contexto e clique nele. O sistema mostrará a interface de edição.

Estes passos funcionarão em sites com apenas um idioma. Se você usa diversos idiomas no seu site, veja a seção que contém instruções sobre a edição de objetos em diferentes idiomas.

Usando a interface de edição de objetos (página 36) você pode editar o conteúdo do objeto incorporado pelo nó (página) que foi selecionado para edição. Este é o lugar onde a maioria do trabalho é feito geralmente. Você usará esta interface para adicionar, modificar ou remover conteúdo existente. Você usará esta interface por exemplo, para publicar novos artigos, editar os conteúdos de artigos existentes e assim por diante. A figura 2.6 mostra a parte que é utilizada para editar os diferentes atributos.

Editar <Modelos> [Página de Documentação]

Portuguese (Brazil) 🇧🇷

Título (Obrigatório):
Modelos

Corpo:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus metus velit, pellentesque sit amet, nonummy ac, euismod eu, dui. Donec condimentum placerat eros. Vivamus arcu libero, gravida at, dignissim in, nonummy sed, enim. Praesent nec mi sit amet orci facilisis eleifend. Maecenas et urna. Vestibulum velit arcu, aliquam nec, facilisis.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.

Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur

Mostrar filhos:
☐

Enviar para publicação | Salvar o rascunho | Descartar o rascunho

Figura 2.6 : Área principal de edição

A figura 2.6 mostra a aparência da parte principal da interface de edição quando alguém está editando uma página da documentação. Esta página de documentação consiste em somente três atributos: Título, Corpo e Mostrar filhos. Observe que você provavelmente estará trabalhando com uma gama diferente de atributos. Como a imagem mostra, você pode usar os campos de edição para modificar o conteúdo. Uma vez terminado, você deve clicar no botão “Enviar para publicação”. Se você quer somente salvar o seu trabalho sem publicá-lo, use o botão “Salvar o rascunho”. Isto simplesmente irá validar seu conteúdo, salvá-lo e continuar editando este conteúdo. O botão “Descartar o rascunho” pode ser usado para sair da edição e descartar qualquer mudança feita. Veja a documentação da interface de edição de objetos (página 36) para maiores informações sobre como usar esta interface.

2.5 Pré-visualizando o conteúdo

A interface de edição de objetos torna possível pré-visualizar o conteúdo antes que este seja publicado. Isto significa que você pode gerar uma pré-visualização real de um artigo quando você ainda estiver editando-o. Não há necessidade de publicá-lo apenas para visualizá-lo. A pré-visualização pode ser feita durante a edição e na interface de gerenciamento de versões. Na interface de edição esta função pode ser acessada ao clicar no botão “Visualizar”, na interface de gerenciamento de versões, você pode clicar nos números de versão e nas traduções. A figura 2.7 mostra a aparência da interface de pré-visualização.

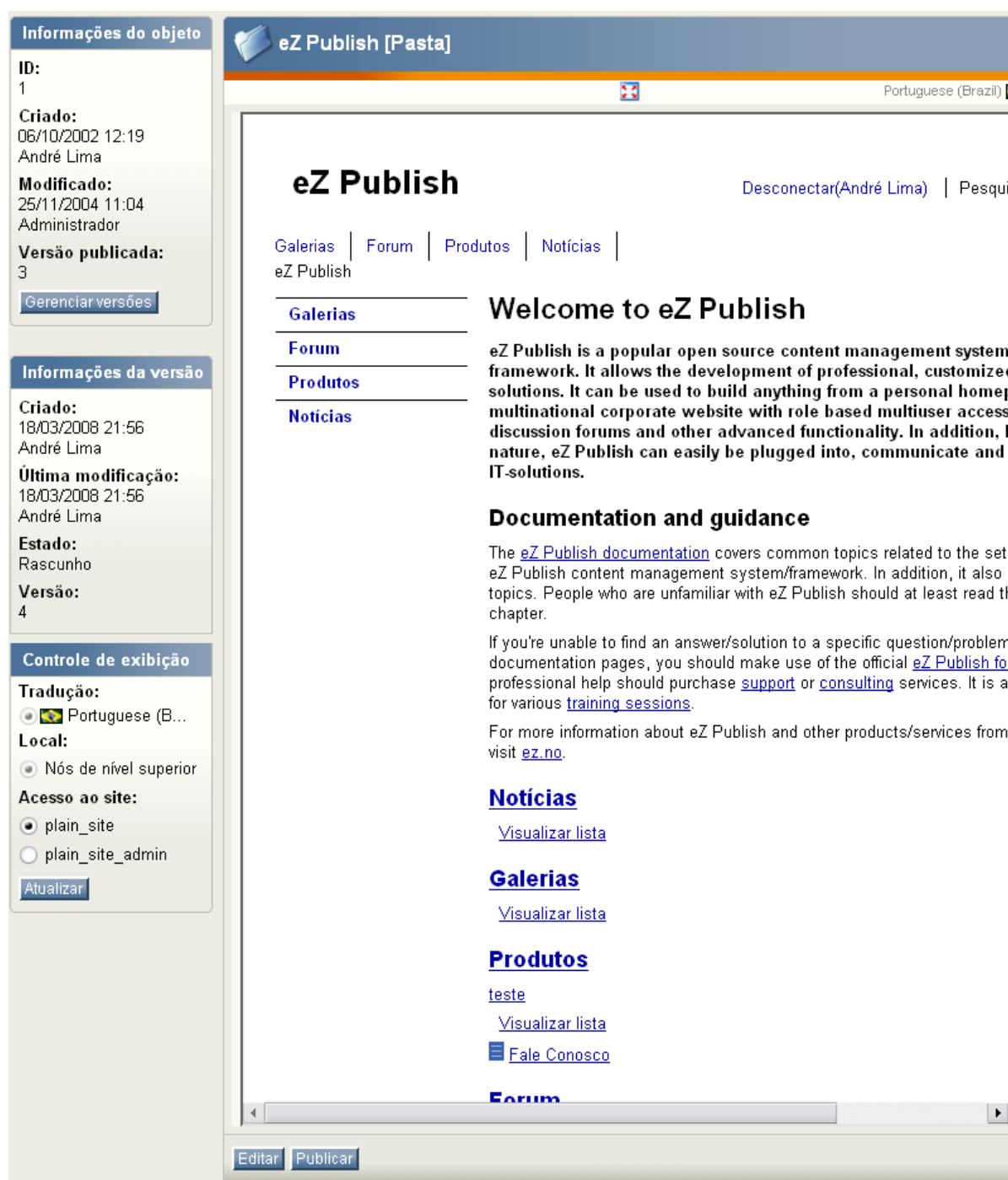


Figura 2.7: Interface de pré-visualização.

Note que é possível gerar uma visualização sem a área administrativa em torno dela. Isto é feito clicando-se no ícone com as setas vermelhas nos cantos, ele está situado na parte superior da área de visualização.

Pré-visualizando o objeto que está sendo editado

1. Certifique-se de que você está editando um objeto.
2. Clique no botão “Visualizar” da área “Rascunho atual”. O sistema mostrará a interface de pré-visualização.
3. Selecione o acesso de site que utiliza o design que deverá ser usado para gerar a visualização. É provável que você tenha que selecionar o que tenha o mesmo nome que o seu site.
4. Clique no botão “Atualizar” para gerar novamente a visualização.
5. Clique no botão “Editar” para voltar ao modo de edição.

Pré-visualizando uma versão

1. Certifique-se de que você está usando interface de gerenciamento de versões (clique no botão “Gerenciar versões” no modo de edição).
2. Clique em um dos números de versão ou em uma das traduções. O sistema mostrará a interface de pré-visualização.
3. Selecione o acesso de site que utiliza o design que deverá ser usado para gerar a visualização. É provável que você tenha que selecionar o que tenha o mesmo nome que o seu site.
4. Clique no botão “Atualizar” para gerar novamente a visualização .
5. Clique no botão “Gerenciar versões” para voltar a interface de gerenciamento de versões.

2.6 Desfazendo alterações

O sistema interno de gerenciamento de versões torna possível desfazer alterações indesejadas. Isto é feito voltando o conteúdo de um objeto para uma versão anterior. No eZ Publish todo o conteúdo é controlado em versões. Cada vez que você edita um objeto, uma nova versão (uma cópia do conteúdo existente) será criada. A versão existente permanecerá inalterada. As versões podem ser administradas usando a interface de gerenciamento de versões que pode ser acessada pela interface de edição de objetos. A figura 2.8 mostra a aparência da interface de gerenciamento de versões.

Versões de <Modelos> [4] (1)

Versão	Status	Tradução modificada	Criado por	Criado	Modificado
1	Arquivado	Castillan (Spain)	Rosana Gutierrez	18/03/2008 21:06	18/03/2008 21:07
2	Arquivado	Português	Rosana Gutierrez	18/03/2008 21:08	18/03/2008 21:18
3	Publicado	English (United Kingdom)	André Lima	18/03/2008 21:45	18/03/2008 21:46
4	Rascunho	Português	André Lima	18/03/2008 21:46	18/03/2008 21:47

Remover selecionados: Português 3 4 Mostrar diferenças

Voltar

Versão publicada (2)

Versão	Traduções	Criado por	Criado	Modificado	Copiar tradução
3	English (United Kingdom) Castillan (Spain) Portuguese (Brazil)	André Lima	18/03/2008 21:45	18/03/2008 21:46	English (United Kingdom) Copiar tradução

Novos rascunhos [] (3)

Versão	Tradução modificada	Criado por	Criado	Modificado
4	Português	André Lima	18/03/2008 21:46	18/03/2008 21:47

Figura 2.8: Interface de gerenciamento de versões.

O texto a seguir explica como você pode desfazer alterações voltando o conteúdo de um objeto para uma versão anterior.


1. Navegue pela árvore para encontrar o nó que contém as alterações que você deseja desfazer.
2. Edite o nó (use o botão “Editar”, o menu de contexto ou os ícones de edição da área de “Sub-itens”).
3. Clique no botão “Gerenciar versões” na área de “Informações do objeto”. Você verá a lista de versões.
4. Encontre a versão para qual você deseja voltar. Você pode visualizar as diferentes versões clicando nelas - clique no botão “Gerenciar versões” outra vez para retornar à interface de gerenciamento de versões.
5. Copie a versão para qual você deseja voltar usando o botão “Copiar” correspondente.
6. Edite a cópia recentemente criada clicando no botão “Editar” correspondente. Você retornará à interface de edição de objetos.
7. Clique no botão “Enviar para publicação”. O sistema então publicará a versão copiada, a versão anterior/indesejada será arquivada.

2.7 Lidando com conflitos de edição

Devido à natureza do eZ Publish, às vezes ocorrerão conflitos ao editar um conteúdo. Isto acontece geralmente quando duas pessoas estão tentando trabalhar no mesmo objeto. Outra possibilidade é quando alguém sai da interface de edição sem publicar o objeto que está sendo editado. A razão real você encontrará nos avisos intitulados “Possível conflito de edição”. O texto a seguir mostra os diferentes conflitos junto com suas explicações e soluções.

Problema de rascunho não publicado - Mesmo usuário

Às vezes, quando você edita um objeto, pode acidentalmente fechar o navegador ou simplesmente clicar no botão “Salvar e sair”. O que acontecerá então, é que o objeto terá um rascunho que não foi publicado. Sempre que você tentar reeditar o objeto, o sistema mostrará uma advertência. A figura 2.9 mostra a aparência deste aviso.



Possível conflito de edição
[18/03/2008 22:26]


Este objeto já está sendo editado por você.

O seu último rascunho modificado é a versão #3, última modificação: 18/03/2008 22:25.

Ações possíveis:

- Continuar editando um de seus rascunhos.
- Criar um novo rascunho e começar a editá-lo.
- Cancelar a operação de edição.

Rascunhos atuais [1]

Versão	Traduções	Criado por	Criado	Modificado
<input checked="" type="radio"/> 3	 Portuguese (Brazil)	Rosana Gutierrez	18/03/2008 22:25	18/03/2008 22:25

Editar selecionado
Novo rascunho
Cancelar

Figura 2.9: Conflito de edição - Mesmo usuário.

O sistema está simplesmente tentando dizer que você já começou a editar esse objeto mas não publicou o conteúdo. Note que você pode ter deixado vários rascunhos. Se deixou, a área abaixo do aviso mostrará todos os seus rascunhos não publicados deste objeto.

Possíveis soluções


- Selecione um dos rascunhos e edite-o. Esta é a abordagem mais comum, desde que haja somente um rascunho não publicado. Se houver diversos rascunhos não publicados, então você deve removê-los para evitar outros conflitos. Você também deve selecionar o rascunho mais recente para editar, a fim de trabalhar com a versão mais recente.

- Crie um novo rascunho, clicando no botão “Novo rascunho” e então edite-o. Entretanto, lembre-se que o novo rascunho será uma cópia da versão publicada. O rascunho que está causando o conflito pode conter informações atualizadas/novas. Se você criar um novo rascunho, certifique-se de remover o que está causando o conflito.

• O botão “Cancelar” simplesmente cancelará a operação de edição e o sistema permanecerá no mesmo estado em que estava quando você tentou editar o objeto. Em outras palavras: nenhuma mudança será feita.

Problema de rascunho não publicado - Usuário diferente

Às vezes alguém mais pode estar editando o mesmo objeto que você deseja editar. Pode ser que a outra pessoa esteja editando ao mesmo tempo, ou que a outra pessoa deixou um rascunho não publicado. Não importa o motivo, quando você tentar editar o mesmo objeto, o sistema mostrará uma advertência indicando o conflito. A figura 2.10 mostra a aparência deste aviso.



Possível conflito de edição

[18/03/2008 22:28]

Este objeto está sendo editado por outra pessoa.

Você deve contatar o(s) outro(s) usuário(s) para ter certeza que não está atrapalhando o serviço de outra(s) pessoa(s).

O rascunho modificado mais recentemente é a versão #3, criada por Rosana Gutierrez, última modificação: 18/03/2008 22:25.

Ações possíveis:

- Criar um novo rascunho e começar a editá-lo.
- Cancelar a operação de edição.

Rascunhos atuais [1]


	Versão	Traduções	Criado por	Criado	Modificado
<input type="radio"/>	3	 Portuguese (Brazil)	Rosana Gutierrez	18/03/2008 22:25	18/03/2008 22:25

Figura 2.10: Conflito de edição - Usuário diferente.

O sistema está simplesmente tentando dizer que você deve ser cuidadoso, porque alguém mais está trabalhando no mesmo objeto. Note que pode haver diversos rascunhos na lista. Entretanto, geralmente há apenas um. Ao contrário da ocorrência anterior, você não pode editar o rascunho (que está causando o conflito) pois pertence a um outro usuário.


Possíveis soluções

• Crie um novo rascunho clicando no botão “Novo rascunho” e então edite-o. Entretanto, lembre-se que o novo rascunho será uma cópia da versão publicada. O rascunho que está causando o conflito pode conter informações atualizadas/novas. Você deve contatar o dono do rascunho existente antes de iniciar qualquer ação.

• O botão “Cancelar” simplesmente cancelará a operação de edição e o sistema permanecerá no mesmo estado em que estava quando você tentou editar o objeto. Em outras palavras: nenhuma mudança será feita.

Problema de rascunho não publicado - Múltiplos usuários incluindo você

Às vezes outra pessoa pode estar editando o mesmo objeto que você deseja editar. Além disso, pode haver rascunhos que você deixou no sistema. Neste caso, a área administrativa mostrará uma advertência similar as mostradas nos casos anteriores. A figura 2.11 mostra a aparência deste aviso.



Possível conflito de edição

[18/03/2008 22:29]

Este objeto está sendo editado por outra pessoa. Além disso, está sendo editado por você.



Você deve contatar o(s) outro(s) usuário(s) para ter certeza que não está atrapalhando o serviço de outra(s) pessoa(s).

O rascunho modificado mais recentemente é a versão #4, criada por André Lima, última modificação: 18/03/2008 22:29.

Ações possíveis:

- Continuar editando um de seus rascunhos.
- Criar um novo rascunho e começar a editá-lo.
- Cancelar a operação de edição.

Rascunhos atuais [2]

	Versão	Traduções	Criado por	Criado	Modificado
<input type="radio"/>	3	 Portuguese (Brazil)	Rosana Gutierrez	18/03/2008 22:25	18/03/2008 22:25
<input checked="" type="radio"/>	4	 Portuguese (Brazil)	André Lima	18/03/2008 22:29	18/03/2008 22:29

Editar selecionado

Novo rascunho

Cancelar

Figura 2.11: Conflito de edição - Múltiplos usuários.

Este é o pior caso e você deve realmente contatar as outras pessoas antes de iniciar qualquer outra ação. Além disso, você deve começar livrando-se dos seus próprios rascunhos.

2.8 Publicação em múltiplos locais

A estrutura de conteúdo do eZ Publish torna possível publicar o mesmo objeto em diferentes locais da árvore. Isto significa que você pode por exemplo, ter o mesmo artigo aparecendo em diferentes locais do seu site. Esta característica trabalha somente com nós únicos. Se você adicionar um novo local para uma pasta que contenha diversos artigos, o sistema criará um novo local somente para a pasta, não para os artigos.

Você pode adicionar um novo local para um objeto que já foi publicado ou pode publicar um objeto em múltiplos locais ao mesmo tempo. A primeira abordagem exige que a informação já tenha sido publicada. A segunda não possui esta exigência, você pode controlar os locais onde a informação deve ser publicada na interface de edição. O texto a seguir explica ambas abordagens.

Adicionando um novo local a um objeto publicado

Esta abordagem permite que você publique um objeto já publicado em um novo local da árvore. Por exemplo, se você tem um artigo e deseja deixar disponível para outra pessoa no site, você pode simplesmente adicionar um novo local (um nó) ao objeto que contem o artigo. Para que isto funcione, você precisará habilitar a área “Locais”. Isto pode ser feito clicando no botão “Locais” na barra de botões, situada na parte superior da área principal. A figura 2.12 mostra a aparência da área de locais.

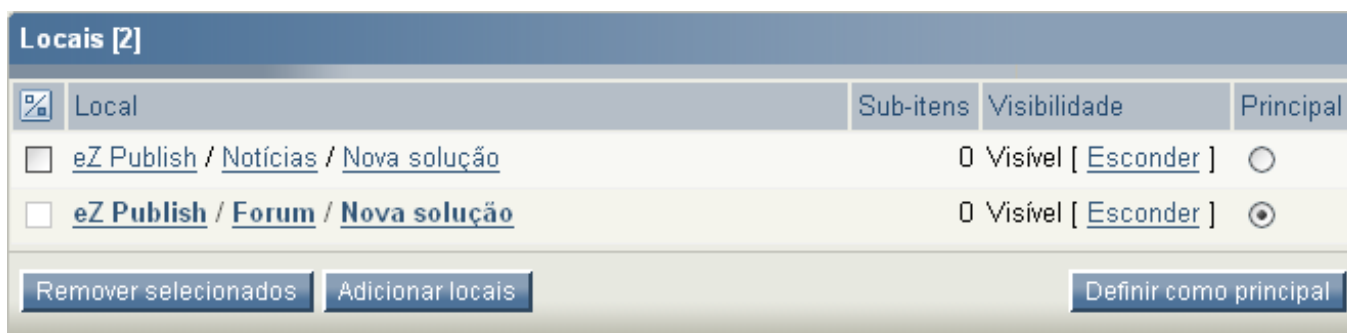


Figura 2.12: Área de locais.

O texto a seguir explica como você pode adicionar novos locais.

1. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o nó (página) que você deseja deixar disponível em um local alternativo. Certifique-se de que você está realmente visualizando o nó.
2. Clique no botão “Adicionar locais” na área “Locais”. O sistema mostrará a interface de navegar pela árvore de nós.
3. Use a interface de navegar pela árvore de nós para selecionar os locais alternativos onde o objeto deve ser publicado.
4. Clique em OK - o objeto será publicado nos locais selecionados e com isso deverá aparecer nos diferentes locais da árvore.

Controlando os locais antes de publicar

Antes de mais nada, você precisará habilitar a área de “Locais”. Isto pode ser feito clicando no link “ativo” de “Locais” na área “Meu modo de edição” mostrada quando do a aba “Minha conta” é selecionada. A figura 2.13 mostra a aparência desta área.

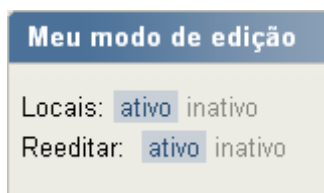


Figura 2.13: Meu modo de edição.

Quando ativado, a interface de edição de objetos (página 36) conterá uma área adicional na parte inferior. Esta área permitirá que você controle onde o objeto que está sendo editado deve ser publicado. A figura 2.14 mostra a aparência da área de locais.

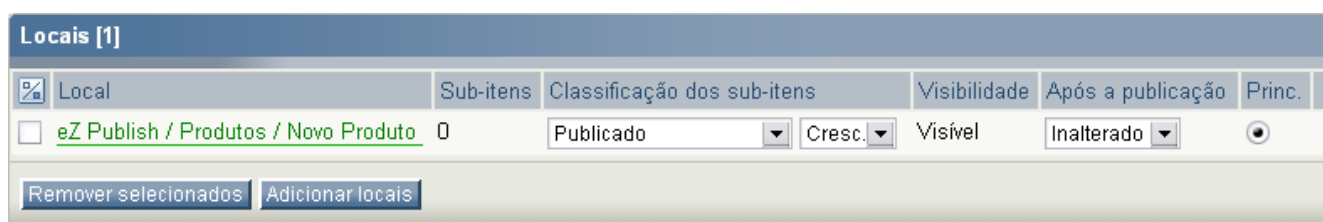


Figura 2.14: A área de locais do modo de edição.

Você pode usar esta área para controlar onde o objeto deve ser publicado e como deve ser publicado (ajustes de classificação, status de visibilidade e assim por diante).

A fim de evitar possíveis conflitos quando um objeto é editado por múltiplos usuários ao mesmo tempo, o sistema não permite alterar o local do objeto através da interface de edição de objetos exceto na primeira versão do objeto. Isto significa que você pode controlar os locais ao criar um novo objeto, mas não ao editar um objeto existente. Entretanto, é possível modificar os locais de objetos existentes usando a área de locais mostrada ao visualizar um objeto.

2.9 Copiando conteúdo

A área administrativa permite que você copie nós (páginas). Quando você cria cópias, a informação será duplicada. Isto significa que se você editar o nó original, a cópia não será atualizada e vice-versa. O texto a seguir explica como você pode copiar um único nó de um local para outro.

1. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o nó que você deseja criar uma cópia. Se você está usando a área de “Sub-itens”, certifique-se de que o nó desejado é exibido na lista.
2. Clique no ícone do nó (no menu em árvore da esquerda ou na área de “Sub-itens”) afim de mostrar o menu de contexto.
3. Selecione “Copiar”, o sistema mostrará a interface de navegação pela árvore de nós.
4. Use a interface de navegação para escolher um local para a cópia que será criada.
5. Clique em “OK” - o nó será copiado para o local selecionado.

As instruções acima criarão somente uma cópia do nó selecionado. Qualquer nó adicional situado abaixo do nó selecionado (filho) não será copiado. Por exemplo, se você usar este método para copiar uma pasta chamada “Artigos” que contenha diversos artigos, o sistema criará somente uma cópia da pasta “Artigos”, mas não dos artigos em si. Veja a seção seguinte para mais detalhes sobre como copiar uma subárvore de nós inteira.

Copiando uma subárvore de nós

Uma subárvore de nós inteira pode ser copiada usando a função “Cópiar subárvore”. Esta função pode ser acionada utilizando o menu de contexto. Note que a configuração padrão permite que você copie somente até 30 nós dentro em uma operação. Se você tentar copiar uma subárvore que contenha mais de 30 nós, o sistema mostrará um aviso e se recusará a realizar a operação. Isto pode ser resolvido aumentando o valor da diretiva “MaxNodesCopySubtree” dentro do arquivo de configuração substituto “content.ini”. A lista a seguir, mostra os passos de como você pode copiar um grupo inteiro de nós de um local para outro.

1. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o nó que deseja criar uma cópia. Se você está usando a área de “Sub-itens”, certifique-se de que o nó desejado é mostrado na lista.
2. Clique no ícone do nó (no menu em árvore da esquerda ou na área de “Sub-itens”) afim de mostrar o menu de contexto.
3. Selecione “Copiar subárvore”, o sistema mostrará a interface de navegação pela árvore de nós.
4. Use a interface de navegação para escolher um local para a cópia que será criada.
5. Clique em “OK” - o nó e seus nós filhos serão copiados para o local selecionado.

Não é recomendável usar a área administrativa para copiar grandes subárvores. O navegador pode expirar o tempo no meio da operação e o banco de dados ficaria inconsistente. Para resolver esta questão você pode aumentar o tempo limite ou simplesmente usar o script “ezsubtreecopy.php” situado na pasta/diretório “bin/php/” da instalação do eZ Publish (você precisará ter instalado o PHP CLI e ter acesso à linha de comando).

2.10 Movendo conteúdo

A área administrativa permite que você mova um nó junto com seus nós filhos de um local para outro. Isto pode ser feito usando o botão “Mover” na área de pré-visualização ou o item “Mover” do menu de contexto. O texto à seguir explica como você pode fazer isto.

1. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o nó que deseja mover.
2. Se o nó for exibido na área de pré-visualização, clique no botão “Mover”. Se o nó for exibido na árvore de nós ou na área de “Sub-itens”, clique no ícone do nó para mostrar o menu de contexto e selecione “Mover”. O sistema mostrará a interface de navegação pela árvore de nós.
3. Use a interface de navegação para escolher um novo local para o nó.
4. Clique em “OK” - o nó (e seus nós filhos) será movido para o local selecionado.

Se você mover um nó usando este método, o sistema também moverá seus nós filhos. Por exemplo, se você move uma pasta que contenha alguns artigos de um local para outro, os artigos também serão movidos.

2.11 Removendo conteúdo

Você pode remover nós do sistema usando diversos métodos. Esta operação funciona da mesma maneira como quando você remove arquivos e pastas/diretórios de um sistema de arquivos. Se você remover um nó que contenha outros nós (filhos), todos os nós serão removidos. Por exemplo, se você remover uma pasta que contenha diversos artigos, a pasta e os artigos nela contidos serão removidos.

Se o nó que estiver sendo removido contiver outros nós (filhos), a área administrativa fará uma advertência sobre isto. Na maioria dos casos, o sistema pedirá uma confirmação e se você quer manter os objetos removidos na lixeira. (Este comportamento padrão é controlado pelas diretivas localizadas na seção [RemoveSettings] em “content.ini”). A figura 2.15 mostra o diálogo de confirmação de remoção.

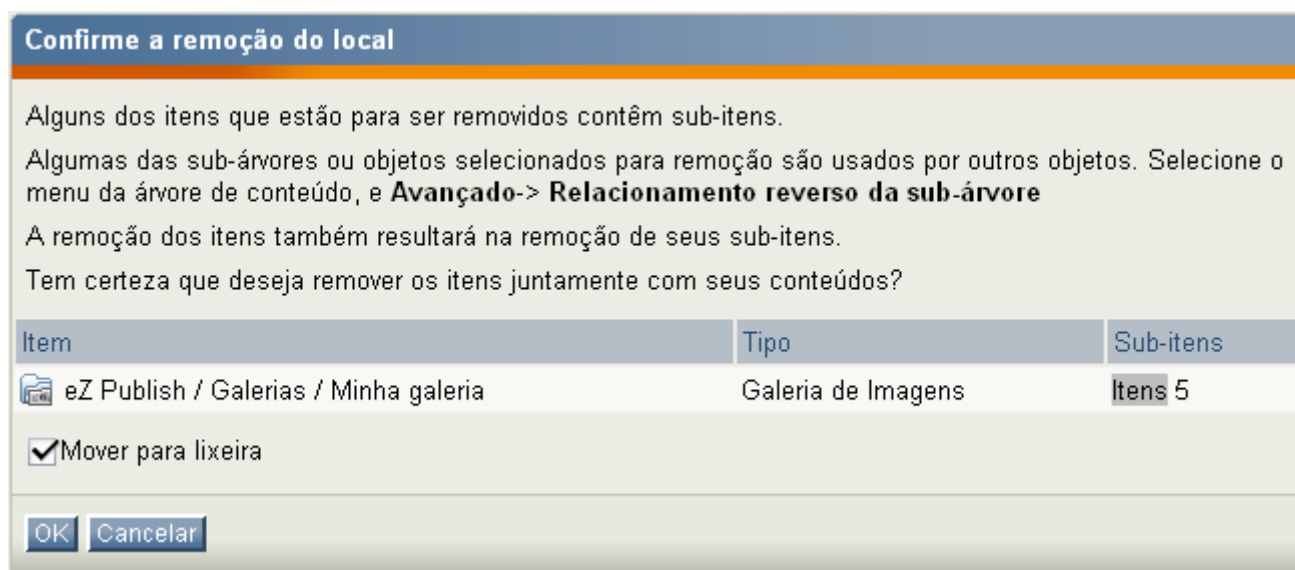


Figura 2.15: Diálogo de confirmação de remoção.

No exemplo da figura 2.15, o usuário está tentando remover um nó que contém outros 5 nós (sub-itens). Se a caixa de seleção “Mover para lixeira” estiver selecionada, os objetos irão para a lixeira em vez de serem apagados permanentemente.

Não é recomendável remover grandes subárvores usando a área administrativa. O navegador pode expirar o tempo no meio da operação e o banco de dados ficaria inconsistente. Para resolver esta questão você pode aumentar o tempo limite, ou simplesmente usar o script “ezsubtreeremove.php” situado na pasta/diretório “bin/php/” da instalação do eZ Publish (você precisará ter instalado o PHP CLI e ter acesso à linha de comando).

O texto a seguir explica os diferentes métodos que podem ser usados para remover um único nó ou múltiplos nós do sistema.

Removendo o nó que está sendo visualizado atualmente

Você pode remover o nó que está sendo visualizado simplesmente clicando no botão “Remover” na área de pré-visualização.

Removendo um único nó usando o menu de contexto

Uma outra maneira de remover um único nó é usando o menu de contexto. Clique sobre o ícone de um nó no menu em árvore ou na área de “Sub-itens” e selecione “Remover”.

Removendo múltiplos nós

A área de “Sub-itens” torna possível remover diversos nós numa única operação. Use as caixas de seleção para selecionar os nós que você deseja remover e clique no botão “Remover selecionados”.

Lixeira

É importante compreender que a lixeira no eZ Publish é uma estrutura plana. Essa estrutura é diferente do que as pessoas estão acostumadas nos sistemas operacionais modernos. Quando um nó é apagado e caixa de seleção “Mover para lixeira” está selecionada, apenas o próprio objeto será movido para a lixeira. Desde a versão 3.8, o sistema recorda a última posição do objeto dentro da árvore de nós, tornando possível restaurar um objeto da lixeira para o seu local original. Entretanto, isto é possível somente se os seus nós pais originais não foram removidos. Se não, o usuário deverá especificar novos/alternativos locais para os objetos durante a restauração. Note que especificar um novo/alternativo local pode ser feito apenas se o sistema puder restaurar o objeto apagado ao seu local original ou não.

Além disso, se uma pasta que contenha vários artigos é apagada, a pasta e os artigos aparecerão no mesmo nível dentro da lixeira. Restaurar a própria pasta não vai restaurar os artigos pois os vínculos entre a pasta e os artigos perderam-se quando os nós foram apagados. Neste caso, a pasta precisa ser restaurada primeiro. Depois disso, cada artigo tem que ser restaurado fornecendo um local manualmente.

Nota sobre permissões

No eZ Publish antes da versão 3.9, os objetos que eram movidos para a lixeira estavam disponíveis a todos os usuários, apesar dos direitos de acesso de cada um deles. A partir da versão 3.9, objetos na lixeira estão disponíveis somente a usuários com privilégios suficientes.

Usuários que tenham acesso às funções “restore” (restaurar) e “read” (leitura) do módulo “content” (conteúdo) sem quaisquer limitações estarão habilitados a acessar todos objetos na lixeira.

Caso seja concedido ao usuário somente acesso limitado à função “read” do módulo “content”, o sistema selecionará os objetos a serem exibidos baseados no direito de acesso do usuário. Por exemplo, digamos que uma pasta chamada “Empresa” que contenha outras duas pastas: “Notícias” e “Sobre”, cada uma contendo diversos artigos e você apague um artigo da pasta “Notícias” e ele vai parar na lixeira. Se o direito de acesso do usuário à função “read” do módulo “content” é limitado a pasta “Empresa” e seus sub-itens (limitação de subárvore). O usuário terá acesso ao artigo removido. Entretanto, se o direito de acesso do usuário à função “read” do módulo “content” está limitado a pasta “Sobre” e seus sub-itens (limitação de subárvore), o artigo removido não estará disponível para esse usuário.

2.12 Restaurando conteúdo

A lixeira torna possível restaurar os objetos que foram removidos previamente do sistema. Sempre que um nó está a ponto de ser removido, o eZ Publish perguntará ao usuário se o objeto que está associado a esse nó será colocado na lixeira (note que isto acontece apenas se o objeto tem somente uma localização, que é o caso mais comum). Se a caixa de seleção “Mover para lixeira” estiver marcada, é exatamente isso que irá acontecer. Se não, o objeto será apagado permanentemente. O conteúdo da lixeira pode ser inspecionado, acessando o link “Lixeira” localizado abaixo do menu em árvore a esquerda. A figura 2.16 mostra a interface da lixeira.



Lixeira [7]				
10 25 50				
	Nome	Tipo	Seção	Local original
<input type="checkbox"/>	 Caixa preta	Produto	Standard	/produtos
<input type="checkbox"/>	 Cubo	Produto	Standard	/produtos
<input type="checkbox"/>	 Índio	Imagem	Standard	/galerias/minha_galeria
<input type="checkbox"/>	 Nova solução	Artigo	Standard	/forum
<input type="checkbox"/>	 Novo carro	Imagem	Standard	/galerias/minha_galeria
<input type="checkbox"/>	 Ski em Aspen	Imagem	Standard	/galerias/minha_galeria
<input type="checkbox"/>	 Viagem de barco	Imagem	Standard	/galerias/minha_galeria

Remover selecionados Esvaziar a lixeira

Figura 2.16: A interface da lixeira.

Desde a versão 3.9, um objeto na lixeira pode ser restaurado de volta ao local de onde foi apagado. Entretanto, isto é possível somente se o nó pai ainda estiver na árvore. Se o nó pai original do objeto foi removido (e mesmo se foi restaurado), você terá que especificar manualmente um local durante a restauração. O texto a seguir explica como você pode restaurar um objeto da lixeira.

1. Clique no link “Lixeira” para exibir a interface da lixeira. O sistema irá mostrar uma lista de objetos que foram colocados na lixeira.
2. Encontre o objeto que você deseja colocar de volta na árvore de nós.
3. Clique no ícone de edição correspondente do objeto (no lado direito). O sistema exibirá a interface “Restaurar objeto” e irá sugerir restaurar o objeto em seu local original (esta característica está disponível somente se o nó pai do objeto não foi removido da árvore) ou para selecionar um novo local onde o objeto deverá ser colocado. A figura 2.17 mostra a aparência da interface “Restaurar objeto”.

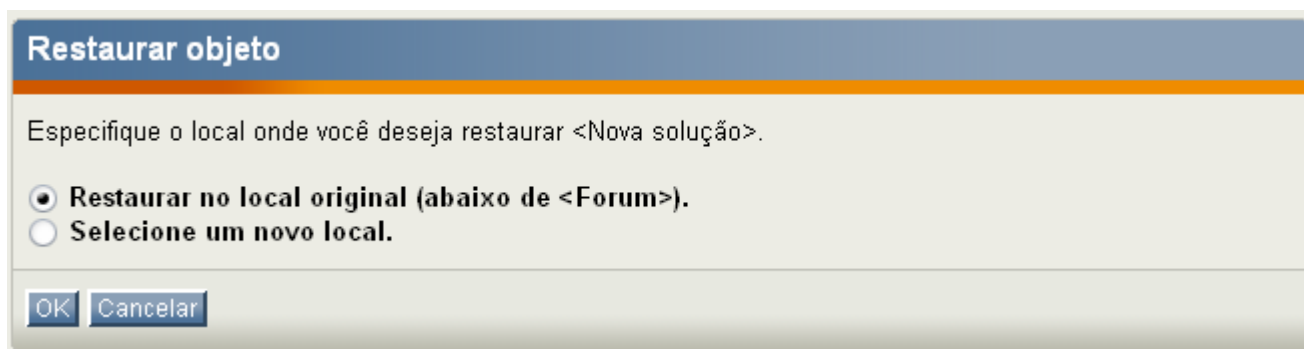


Figura 2.17: Interface “Restaurar objeto”

4. Se você deseja restaurar o objeto ao seu local original, selecione o botão correspondente e clique em “OK”. Se você precisar especificar um novo local para o objeto que está sendo restaurado, selecione o botão correspondente e escolha o local desejado usando a interface de navegação pela árvore de nós, o objeto será restaurado no local selecionado. O sistema solicitará automaticamente um novo local se o nó pai original foi apagado (não importa se foi restaurado, uma vez que o nó pai original é removido, o vínculo entre os objetos é perdido).

2.13 Revelando e escondendo conteúdo

Uma vez que um objeto é publicado, não pode ser despublicado porque o eZ Publish não possui tal função. Ao invés disso, o sistema fornece um mecanismo de esconder que você pode usar para mudar a visibilidade dos seus nós (páginas). A funcionalidade de esconder torna possível impedir que o sistema mostre o conteúdo de objetos publicados no seu site.

Esta funcionalidade é útil quando você não quer que os visitantes vejam algo em que você está trabalhando. Você pode simplesmente esconder um único nó ou um grupo de nós. Você ainda poderá acessá-los na área administrativa, mas eles não serão exibidos no seu site. Quando você esconde um nó, o sistema esconderá automaticamente os nós que estão abaixo dele (filhos). Por exemplo, se você esconder uma pasta que contenha diversos artigos, a própria pasta e os artigos serão escondidos.

Escondendo nós

A maneira mais simples de esconder um nó (ou uma subárvore de nós) é clicando em seu ícone no menu de árvore. Você deverá selecionar o item “Esconder / revelar” no sub-menu “Avançado”. O sistema então mudará o status de visibilidade do nó desejado. Por padrão todos os nós são visíveis. Quando você faz isto pela primeira vez, o nó alvo (e seus nós filhos, se houverem) serão escondidos.

Revelando nós

Um nó escondido (ou uma subárvores de nós) podem ser revelados usando a mesma técnica que foi descrita em “Escondendo nós”. Você deve clicar sobre o ícone do nó que você deseja revelar e selecionar “Esconder / revelar” no sub-menu “Avançado”. Quando isto for feito, o sistema revelará o nó (e seus nós filhos, se houverem).

Verificando o status de visibilidade dos nós

O status de visibilidade dos nós é indicado pelo fundo do seu texto no menu em árvore. Um nó visível tem fundo branco/transparente. Os nomes de nós escondidos têm fundos acinzentados. Para verificar a visibilidade de um nó você pode passar o mouse sobre o nome do nó na área de “Sub-itens”. A caixa de dicas revelará o status de visibilidade do nó. Uma terceira maneira é habilitar a área de “Locais”, que contém informações detalhadas (inclusive o status de visibilidade) sobre os locais do nó que está sendo visualizado. A figura 2.18 mostra a aparência desta área.


Locais [2]			
 Local	Sub-itens	Visibilidade	Principal
<input type="checkbox"/> eZ Publish / Notícias / Nova solução		0 Visível [Esconder]	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> eZ Publish / Forum / Nova solução		0 Visível [Esconder]	<input checked="" type="radio"/>
<input type="button" value="Remover selecionados"/> <input type="button" value="Adicionar locais"/>		<input type="button" value="Definir como principal"/>	

Figura 2.18: Área de locais.

Note que o título da área de pré-visualização (que mostra o nó que está sendo visualizado no momento) indicará se o nó está escondido ou não.

Esconder antes de publicar

Às vezes você quer publicar um nó mas você não o quer visível no site quando for publicado. Talvez seja um trabalho inacabado ou talvez você não queira publicá-lo antes de uma certa data/hora. Você pode simplesmente mudar o status de visibilidade na interface de edição ao editar, antes de clicar no botão “Enviar para publicação”.

Antes de mais nada, você precisará habilitar a área de “Locais”. Isto pode ser feito clicando no link “ativo” de “Locais” na área “Meu modo de edição” mostrada quando do a aba “Minha conta” é selecionada.

Você pode usar esta área para controlar onde o objeto deve ser publicado e como deve ser publicado (ajustes de classificação, status de visibilidade e assim por diante). A figura 2.19 mostra a área “Meu modo de edição”.

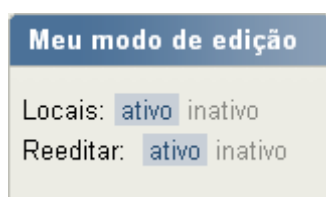


Figura 2.19: Meu modo de edição.

Quando ativado, a interface de edição de objetos (página 36) conterá uma área adicional na parte inferior. Esta área permitirá que você controle onde o objeto que está sendo editado deve ser publicado. A figura 2.20 mostra a aparência da área de locais.

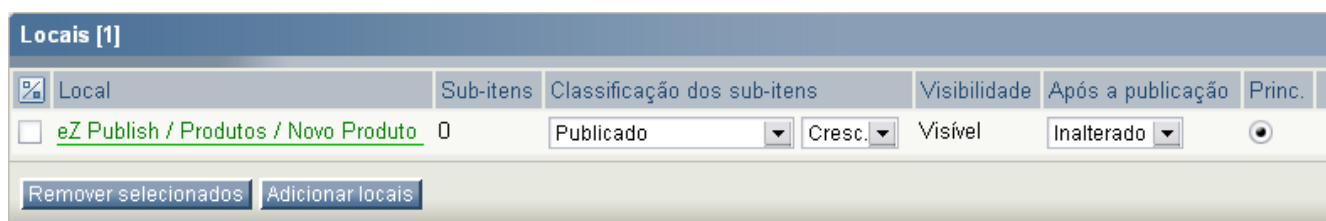


Figura 2.20: A área de locais no modo de edição.

Você pode usar esta área para controlar onde o objeto deve ser publicado e como deve ser publicado (ajustes de classificação, status de visibilidade e assim por diante).

Filhos relacionados

Uma das razões para publicar um objeto adicionado recentemente como escondido pode ser por você desejar adicionar um conteúdo relacionado diretamente abaixo do nó correspondente na árvore de conteúdo. Isto não é possível até que o objeto seja publicado pela primeira vez. Uma vez que um objeto é publicado, o nó correspondente (visível ou escondido) aparecerá na árvore de nós de conteúdo e assim você poderá colocar conteúdo abaixo dele.

Por exemplo, você pode publicar um artigo inacabado como um nó escondido, carregar imagens relacionadas como filhos, reeditar o artigo escondido e revelá-los quando terminado. Neste caso, talvez você deseje continuar editando o objeto logo após tê-lo publicado pela primeira vez (ou continuamente) - significando que você quer voltar a interface de edição do objeto depois de clicar no botão “Enviar para publicação”. Isto pode ser feito marcando a caixa de seleção situada na parte inferior da interface de edição de objetos. Note que, por padrão a caixa de seleção “Voltar para edição” não faz parte da interface de edição de objetos. Pode ser adicionada, clicando no link “ativo” de “Reeditar” na área “Meu modo de edição” exibida quando do a aba “Minha conta” é selecionada.

2.14 Usando os favoritos

O eZ Publish vem com um mecanismo de favoritos que permite que cada usuário armazene um conjunto de links de diferentes nós (páginas). Pode ser usado por exemplo, para armazenar nos seus favoritos uma página que você acessa o tempo todo para editar/atualizar. O sistema de favoritos pode ser usado somente com nós do eZ Publish. Em outras palavras, você não pode salvar nos favoritos, itens especiais (como por exemplo um item da aba “Configuração”) e páginas externas (situadas fora da árvore de nós do eZ Publish). O texto a seguir explica como gerenciar e usar os seus favoritos.

Adicionando aos favoritos

Há três maneiras de adicionar favoritos. A maneira mais fácil é navegar até o nó desejado e simplesmente clicar no botão “Adicionar favorito” localizado dentro da área “Favoritos” no painel pessoal à direita. Note que a interface deverá ser habilitada usando o sinal “+” (para novos usuários, está desabilitada por padrão). A figura 2.21 mostra a aparência desta área.



Figura 2.21: Painel de favoritos.

O link “Favoritos” levará você à interface “Meus favoritos” da aba “Minha conta”. Esta interface permite que você organize os seus itens favoritos (apagando existentes e adicionando novos). Os favoritos listados nessa área são links internos para os diferentes nós. Clicando neles, o sistema mostrará os próprios nós. Note que você também pode clicar sobre os ícones para mostrar o menu de contexto que permite que você visualize ou edite o nó e o remova dos seus favoritos. O botão “Adicionar favorito” permite que você adicione o nó que está sendo visualizado no momento aos seus favoritos.

Usando o menu de contexto para adicionar aos favoritos

É possível usar o menu de contexto para adicionar aos favoritos. Você pode fazer isto clicando no ícone de um nó do menu em árvore, ou na área de “Sub-itens” e selecionar “Adicionar aos meus favoritos”.

Meus favoritos

A interface “Meus favoritos” localizada na aba “Minha conta” permite que você gerencie os seus favoritos. Com esta interface você pode remover ou adicionar vários nós ao mesmo tempo nos seus itens favoritos. A figura 2.22 mostra a aparência desta interface.



Figura 2.22: Interface “Meus favoritos”

A imagem acima mostra uma lista de itens favoritos que já foram adicionados. Se você clicar sobre os nomes, o sistema mostrará os próprios nós. Você pode editar os nós diretamente, usando os ícones de edição localizados à direita. As caixas de seleção e o botão “Remover selecionados” podem ser usados para apagar um ou vários itens dos seus favoritos. Note que esta operação apagará somente os favoritos, não os nós realmente.

Adicionando múltiplos nós aos favoritos

Você pode usar o botão “Adicionar itens” para adicionar múltiplos nós aos favoritos. Quando clicado, o sistema permitirá que você navegue pelas diferentes árvores de nós (conteúdo, biblioteca e usuários) e selecione múltiplos nós que devem ser adicionados aos favoritos. Navegue pela árvore, selecione os nós e clique em “Ok”, o sistema atualizará sua lista de favoritos e seus novos itens estarão disponíveis para uso.

2.15 Trocando nós

A área administrativa torna possível trocar (substituir) um determinado nó (página) com outro. Esta característica é considerada uma funcionalidade avançada. Ela é útil quando você deseja mudar o tipo de um nó mas quer manter a estrutura que está abaixo dele. Por exemplo, pode haver uma situação onde você deseje substituir uma pasta que contenha diversos artigos (ou mesmo uma hierarquia complexa) com um tipo diferente de nó (como um tipo especial de pasta).

Esta característica também é útil quando há a necessidade de mudar um dos nós superiores (conteúdo, biblioteca, usuários). No eZ Publish, um nó superior não pode ser removido do sistema, mas pode ser trocado/substituído com outro nó. Por exemplo, se você quiser usar um artigo em vez de uma pasta (que é o padrão) como nó superior, você pode apenas trocar a pasta com um nó de um artigo existente. O texto a seguir explica como você pode trocar um nó com outro.

1. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o nó que deseja substituir com outro nó.
2. Clique sobre o ícone do nó para mostrar o menu de contexto.
3. Selecione o item “Troca com outro nó” do sub-menu “Avançado”, a interface de navegação pela árvore de nós será mostrada.
4. Use a interface de navegação pela árvore de nós para encontrar o nó que deve ser usado, em vez do que você encontrou no passo 1.
5. Clique em “OK” - o nó desejado será trocado com esse que você selecionou pela interface de navegação.

2.16 Manutenção de usuários

A aba “Usuários” permite que você controle os usuários e os grupos de usuários que foram adicionados no sistema. No eZ Publish, usuários e grupos de usuários são gerenciados de maneira similar como se estivessem em um sistema de arquivos. Os usuários podem ser colocados em grupos e os grupos podem conter outros grupos. A figura 2.23 mostra a aparência da área administrativa quando você seleciona a aba “Usuários”.

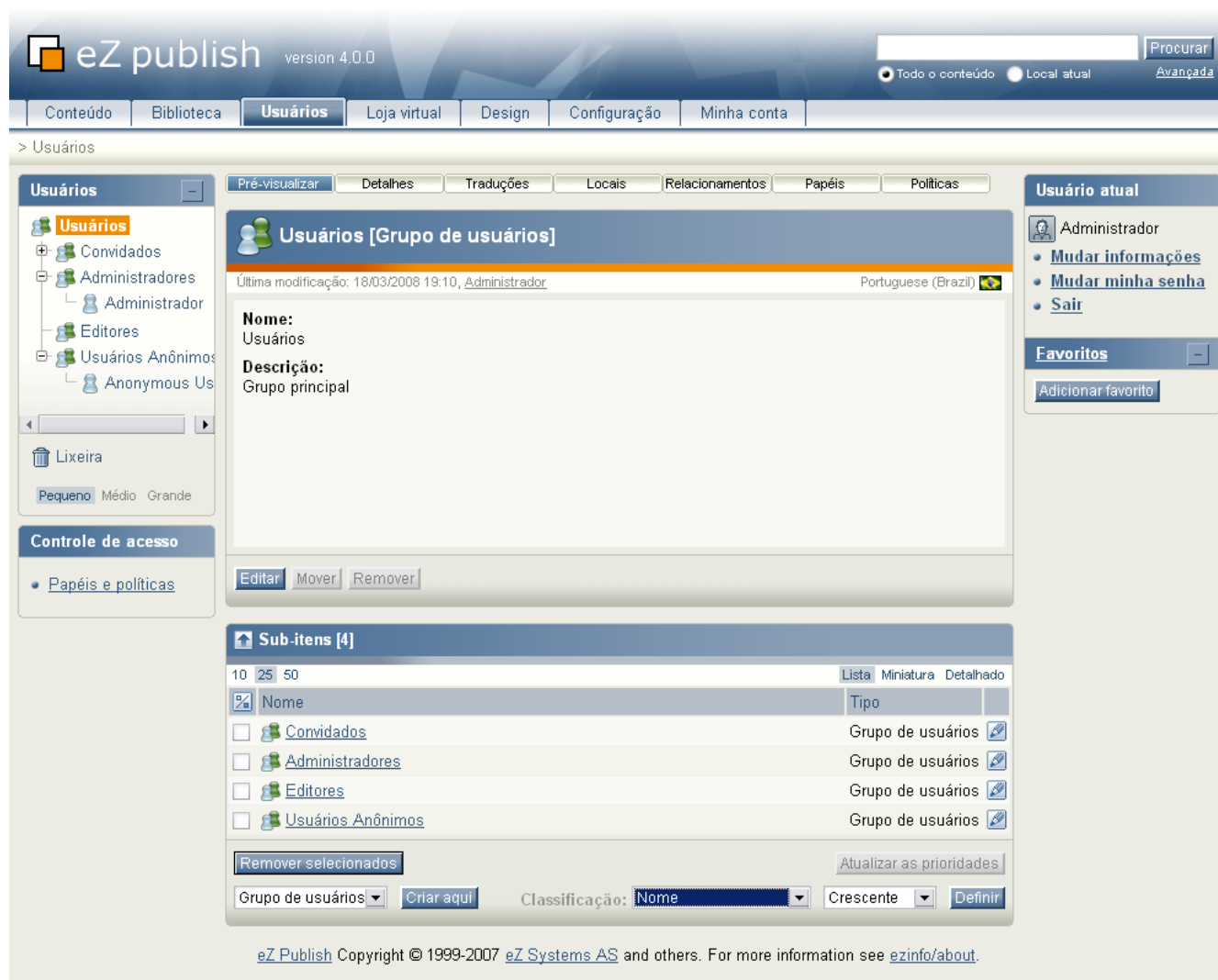


Figura 2.23: A aba “Usuários”.

O texto a seguir explica como você pode realizar tarefas cotidianas relativas aos usuários do sistema.

Adicionando um novo grupo de usuários

Você pode adicionar novos grupos de usuários da mesma maneira que você adiciona outro conteúdo (artigos, pastas, etc.).

1. Clique na aba “Usuários”.
2. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o local onde deseja adicionar o novo grupo de usuários.
3. Selecione “Grupo de usuários” na lista suspensa da área de “Sub-itens” e clique no botão “Criar aqui”. A interface de edição de objetos será mostrada.

4. Preencha as informações necessárias (nome e descrição) e clique no botão “Enviar para publicação”. O grupo de usuários será publicado no local selecionado. Você pode prosseguir e adicionar novos usuários e/ou grupos adicionais a este grupo.

Adicionando novas contas de usuários

Você pode adicionar novos usuários da mesma maneira que você adiciona outro conteúdo (artigos, pastas, etc.).

1. Clique na aba “Usuários”.
2. Navegue pela árvore de nós até que você encontre o local (normalmente um grupo de usuários) onde você deseja adicionar o novo usuário.
3. Selecione “Usuário” na lista suspensa da área de “Sub-itens” e clique no botão “Criar aqui”. A interface de edição de objetos será mostrada.
4. Preencha as informações necessárias (email, nome de usuário, senha, etc.).
5. Clique no botão “Enviar para publicação” - o usuário será publicado no local selecionado.

Note que um usuário recentemente criado não poder entrar e/ou acessar informações no site. Isto é controlado pelos papéis que são atribuídos ao usuário ou ao grupo que o usuário pertence. Por exemplo, um usuário colocado no grupo “Administradores” terá acesso ilimitado a todas as funções no sistema. Você pode modificar e atribuir papéis usando a interface que pode ser acessada ao clicar no link “Papéis e políticas” localizado abaixo da árvore de usuários.

Mudando detalhes de um usuário

Você pode mudar o email de um usuário, senha, etc. editando o nó que representa o usuário. Ou seja, você pode mudar os detalhes do usuário da mesma maneira que mudaria por exemplo, o conteúdo de um artigo.

1. Clique na aba “Usuários”.
2. Encontre o nó que representa o usuário que você quer mudar, navegando pela árvore de nós.
3. Edite o usuário da mesma maneira que você editaria uma pasta, um artigo, etc.
4. Use a interface de edição para fazer as mudanças e então clique no botão “Enviar para publicação”.

Ativando e desativando usuários

Uma conta de usuário pode ser ativada ou desativada. Uma conta de usuário desativada não pode acessar o sistema. Recomenda-se desativar usuários em vez de apagá-los para manter relações existentes. O texto a seguir explica como você pode ativar/desativar uma conta de usuário.

1. Clique na aba “Usuários”.
2. Encontre a conta de usuário que você deseja ativar/desativar, navegando pela árvore de nós.
3. Certifique-se de que o usuário é exibido na área principal (o objeto visualizado no momento).
4. Na área de pré-visualização, localize e clique no link “Configurar conta do usuário”. O sistema mostrará a interface “Configurações de usuário”.
5. Use a caixa de seleção ativar/desativar e clicar no botão “OK” para concluir.

A figura 2.24 mostra a aparência da interface “Configurações de usuário”.

Configurações de usuário para <André Lima>

Número máximo de conexões simultâneas:

Ativar/desativar conta de usuário:
☒

Figura 2.24: Ativando e desativando contas de usuário

Desbloqueando contas de usuário

Se o número máximo de tentativas de entrar no sistema é excedido, a conta de usuário é automaticamente bloqueada pelo sistema. Não será permitido ao usuário entrar no sistema até que a conta seja desbloqueada por um outro usuário com privilégios de administrador. O texto a seguir explica como as contas de usuário podem ser desbloqueadas.

1. Clique na aba “Usuários”.
2. Encontre a conta de usuário que você deseja desbloquear, navegando pela árvore de nós.
3. Certifique-se de que o usuário é exibido na área principal (o objeto que está sendo visualizado atualmente).
4. Na área de pré-visualização, localize e clique no link “Configurar conta do usuário”. O sistema mostrará a interface “Configurações de usuário”.
5. Clique no botão “Reiniciar”. O número máximo de tentativas de entrar no sistema para este usuário será restaurado a zero e a conta será desbloqueada. Clique em “OK”.

A figura 2.25 mostra a interface “Configurações de usuário” quando a conta do usuário está bloqueada.

A interface “Configurações de usuário” também pode ser acessada, solicitando “/user/setting/<user_id>” na URL, onde o <user_id> é o número de identificação da conta do usuário que precisa ser desbloqueada.

Configurações de usuário para <Rosana Gutierrez>

Número máximo de conexões simultâneas:

A conta foi bloqueada após 3 de tentativas sem sucesso!

Máximo de tentativas sem sucesso para entrar no sistema: 3
Tentativas de entrar no sistema sem sucesso deste usuário: 7

Ativar/desativar conta de usuário:
☒

Figura 2.25: Desbloqueando contas de usuário

2.17 Gerenciando seções

A área administrativa permite que você segmente seu conteúdo em diferentes partes. Isto pode ser feito usando seções. Uma seção nada mais é do que um número de identificação. Atribuindo seções diferentes aos diferentes nós (páginas), você pode facilmente dividir seu site em diversas partes. Note que um nó pode pertencer somente a uma seção. A idéia por trás disso é que você possa fazer partes do seu site comportarem-se de maneira diferente. Por exemplo, você pode usar uma seção para criar uma área protegida (página 81) no seu site e que pode ser acessada somente por um determinado grupo de usuários.

As seções podem ser administradas usando a interface de seções. Esta interface pode ser acessada clicando no link “Seções” da aba “Configuração”. A figura 2.26 mostra a aparência desta interface.



Figura 2.26: A interface de “Seções”.

O botão “Nova seção” adicionará uma nova seção. Você terá apenas que preencher o nome e clicar em “OK”. Você pode ver os detalhes sobre uma seção (junto com os conteúdos, papéis, etc. que pertencem à seção) clicando no nome da seção. Os ícones de edição que ficam no lado direito, permitem que você renomeie as seções. Os outros ícones (com um pequeno sinal de mais) tornam possível atribuir as seções às diferentes partes da árvore de nós. Se você clicar em um ícone de atribuição, o sistema mostrará a interface de navegação pela árvore de nós e permitirá que você selecione a parte do site que deverá usar esta seção.

Note que quando você atribui uma seção a um nó, todos os nós abaixo dele serão atribuídos igualmente à mesma seção. Por exemplo, se você cria uma nova seção chamada “Notícias premiadas” e a atribui a uma pasta que contenha notícias, a pasta e as notícias pertencerão à seção “Notícias premiadas”.

Clicando no botão “Remover selecionados” permite que você remova as seções que estão marcadas através das caixas de seleção. Você deve ter muito cuidado com isto, porque remover uma seção indevida pode corromper o sistema. Certifique-se de que a seção que você deseja remover não está em uso.

Criando uma nova seção

1. Clique na aba “Configuração” e então em “Seções”. O sistema mostrará a interface de seções.
2. Clique no botão “Nova seção”.
3. Digite um nome para a seção, por exemplo “Minha seção” e clique em “OK”.

Atribuindo uma seção a um nó (ou um grupo de nós)

1. Clique na aba “Configuração” e então em “Seções”. O sistema mostrará a interface de seções.
2. Encontre a seção que você deseja atribuir e clique sobre ícone de atribuição correspondente. O sistema mostrará a interface de navegação pela árvore de nós.
3. Selecione os nós que você deseja atribuir à seção e clicar em “OK”. A seção será atribuída aos nós selecionados (e seus filhos, se houverem).

2.18 Criando uma área protegida

O comportamento padrão do eZ Publish é que tudo o que é publicado abaixo do nó superior de “Conteúdo” se transforma numa parte visível do seu site. Por exemplo, se você publicar um artigo, todo usuário (inclusive visitantes anônimos) poderão ler esse artigo a menos que o site inteiro exija que todos os usuários estejam conectados (através de usuário/senha) ao sistema.

Por padrão todo o conteúdo abaixo do nó superior de “Conteúdo” pertence à seção “standard”. No eZ Publish, seções são usadas para segmentar a árvore de nós. Você pode facilmente criar uma área protegida introduzindo uma nova seção e atribuindo esta a um nó. Além disso, você pode configurar o sistema interno de permissões, de modo que permita a somente um grupo de usuários acessarem sua seção “Secreta”. Tudo o isto pode ser feito usando somente a área administrativa; o texto a seguir explica como.

1. Crie uma pasta chamada “Documentos secretos” em algum lugar abaixo nó superior de “Conteúdo”.
2. Vá para “Configurações” e depois em “Seções”, crie uma seção chamada “Seção secreta” usando o botão “Nova seção”.
3. Atribua a seção criada à pasta “Documentos secretos” - que você criou no passo 1.
4. Abra o seu site em uma outra janela/aba do navegador e tente acessar a pasta “Documentos secretos”. Você não conseguirá acessá-la.
5. Vá até a aba “Usuários” e crie um novo grupo de usuários chamado “Usuários secretos”.
6. Crie um novo usuário dentro do grupo “Usuários secretos”, por exemplo “João Cunha”.
7. Clique no link “Papéis e políticas” (localizado na área “Controle de acesso” da aba “Usuários”).
8. Crie um novo papel chamado “Papel secreto” - você deverá ver a interface de edição de papeis.
9. Adicione uma nova política ao papel.
10. Quando questionado sobre qual módulo a política deve conceder acesso, selecione “content”. Quando questionado sobre qual função a política deve conceder acesso, selecione “read”. Durante o passo final, certifique-se que a política concede o acesso a “Seção secreta”. Clique em “OK”(duas vezes).
11. Atribua o papel “Anônimo” e o recentemente criado ao grupo “Usuários secretos” (use os ícones de atribuição no lado direito da lista).
12. Abra o seu site novamente e tente entrar com o usuário que foi criado dentro do grupo “Usuários secretos”. O usuário deverá ter acesso aos “Documentos secretos”, enquanto usuários anônimos continuam bloqueados.

Se você quiser que os usuários do grupo “Usuários secretos” possam adicionar e editar conteúdo dentro da área “Documentos secretos”, você terá que adicionar algumas políticas extras ao papel “Papel secreto”. Repita os passos 9 e 10, certifique-se de conceder permissões as funções “create” e “edit” ao papel. Você pode usar os controles de limitação, para limitar as ações dos usuários de diferentes maneiras.