

# **eZ Publish 4.0**

## Manuale utente

©1999 – 2007 eZ Systems AS

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license can be downloaded from <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>.

Corrections and/or suggestions might be sent to [info@ez.no](mailto:info@ez.no).

This PDF file is generated automatically from the online documentation available at <http://doc.ez.no>.

This version was generated on October 7, 2008.

Italian translation by Ixora Team s.r.l. a Publishing Company

<http://www.ixorateam.com>

# Contents

# Capitolo 1

## 1. L'interfaccia di amministrazione

Lo scopo di questo capitolo è quello di presentare un percorso sulle funzionalità più comuni dell'interfaccia di amministrazione che viene fornita con eZ Publish. Da notare che l'interfaccia di amministrazione è composta da molte sezioni. Questo capitolo non affronterà le funzionalità avanzate ma si concentrerà su quelle più comunemente utilizzate da coloro che dovranno gestire il contenuto.

### Introduzione

eZ Publish possiede un'interfaccia di amministrazione “web-based” che agevole le quotidiane operazioni di editing molto semplici ed intuitive. L'interfaccia può essere raggiunta se sono soddisfatti i seguenti requisiti:

- Il client deve essere in grado di raggiungere un server eZ Publish attraverso una rete
- Il client deve possedere un browser di ultima generazione

L'interfaccia di amministrazione è stata implementata utilizzando lo standard XHTML 1.0 Transitional combinato con i Cascading StyleSheets. I Javascript (una tecnologia che supera le limitazioni del (X)HTML) sono stati utilizzati per creare un ambiente di lavoro più amichevole, sebbene l'utilizzo di questa tecnologia non sia un requisito necessario per il funzionamento dell'interfaccia che in assenza di Javascript presenta delle semplici pagine HTML che comunque permettono tutte le funzionalità previste.

### Browsers supportati

L'interfaccia di amministrazione è stata progettata per funzionare con la maggior parte dei browser e dei sistemi operativi disponibili oggi (2005). La soluzione è stata testata per operare con i seguenti browser:

- Internet Explorer 5.5 per Microsoft Windows
- Internet Explorer 6.0 per Microsoft Windows
- Opera per tutti i sistemi operativi
- Mozilla Firefox per tutti i sistemi operativi
- Safari per Apple's OSX
- Konqueror per GNU/Linux

Si noti che l'interfaccia opera su qualunque browser che sia in grado di interpretare XHTML 1.0 Transitional e supporti l'utilizzo dei CSS. Se non fosse presente il supporto per i CSS il sistema apparirà senza design/layout ma sarà comunque accessibile attraverso elementi standard di HTML.

## 1.1 La pagina di login

Ogni volta che un siteaccess tenta di accedere per la prima volta all'interfaccia di amministrazione viene automaticamente visualizzata la pagina di login. Questa pagina fornisce un sistema di sicurezza che impedisce agli utenti non autorizzati di accedere al sistema e quindi al contenuto. Per accedere è necessario fornire al sistema un nome utente ed una password valida. La figura 1 mostra un esempio di pagina di Login. (vedi figura 1.1)

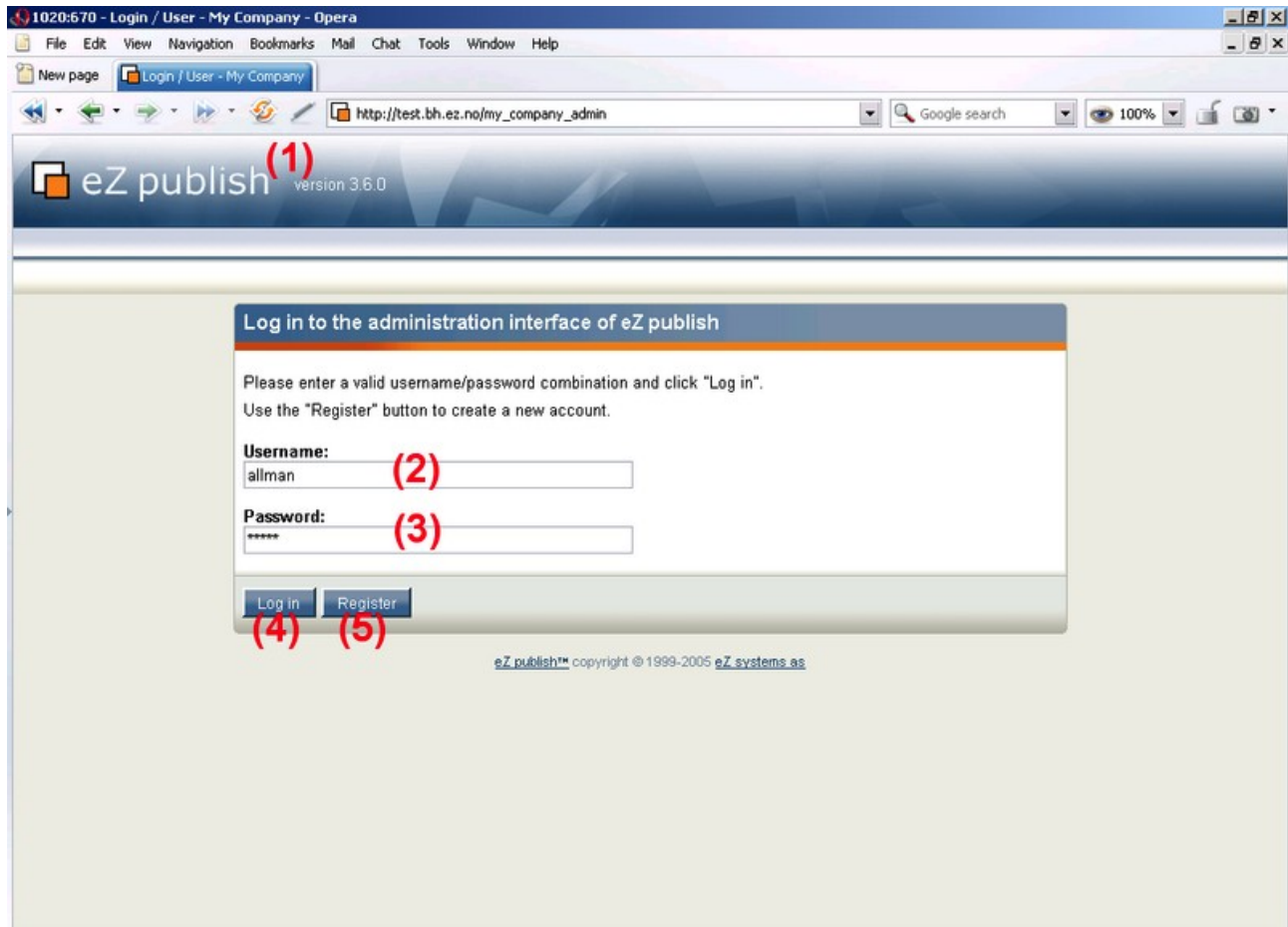


Figura 1.1: La pagina di Login

### (1) - Version number

Mostra il numero di versione di eZ Publish. Tale numero viene visualizzato sempre in ciascuna pagina all'interno dell'interfaccia di amministrazione.

### (2) - Campo Username

In questo campo è necessario inserire un nome utente valido. Il nome utente di default per l'amministratore di sistema è admin.

### (3) - Campo Password

In questo campo è necessario specificare la password associata al nome utente inserito precedentemente. La password di default per l'utente admin è "publish".

### (4) - Tasto Log in/Accedi

Non appena specificati nome utente e password l'utente dovrà premere il tasto Login per accedere.

### (5) - Tasto Register/Registrati

Questo tasto permette di accedere al meccanismo di registrazione che permette agli utenti di registrarsi da soli al sistema. Per ulteriori informazioni su questa procedura fare riferimento alla sezione "Registrazione utente" (pagina 11).

## 1.1.1 Registrazione utente

Il meccanismo di registrazione utente fornisce una form che permette ai nuovi utenti registrarsi nel sistema.

Per accedere a questa funzionalità è sufficiente premere il Tasto Register/Registra presente nella pagina di Login. Per concludere la registrazione l'utente deve specificare tutte le informazioni obbligatorie e premere il tasto OK. L'immagine che segue mostra una form precompilata di esempio (vedi figura 1.2)

The screenshot shows a web browser window titled "1020:670 - Register / User - My Company - Opera". The address bar shows "http://test.bh.ez.no/index.php/my\_company\_admin/user/register". The page header says "eZ publish version 3.6.0". The main content area is a registration form titled "Register new user". The form has several sections: "First name (required):" with the value "John" (annotated with (1)); "Last name (required):" with the value "Connor" (annotated with (2)); "User account (required):" which includes "User ID:" with the value "68" (annotated with (3)), "Username:" with the value "jconnor" (annotated with (4)), "Password:" with masked characters (annotated with (5)), "Confirm password:" with masked characters (annotated with (6)), and "E-mail:" with the value "john@example.com" (annotated with (7)). Below this is a "Signature:" section with a text area containing placeholder text (annotated with (8)). Then there is an "Image" section with "Current image:" showing "There is no image file." and a "Remove image" button (annotated with (9)). Below that is "New image file for upload:" with a text input showing "C:\Documents and Settings\Allman\Desktop\john.jpg" and a "Choose" button. At the bottom is "Alternative image text:" with the value "John Connor". At the very bottom of the form are "OK" and "Cancel" buttons (annotated with (10) and (11) respectively). The footer of the page says "eZ publish™ copyright © 1999-2005 eZ systems as".

Figura 1.2: La form di registrazione utente.

**(1) - Campo Nome**

In questo campo deve essere specificato il vostro nome (per esempio "Gianni").

**(2) - Campo Cognome**

In questo campo deve essere specificato il vostro cognome (per esempio "Rossi").

**(3) - User ID**

Questo numero mostra l'identificativo che verrà associato al nuovo utente registrato.

**(4) - Campo Username**

In questo campo dovreste specificare il nome utente desiderato per l'accesso al sistema (ad esempio "grossi"). Il nome utente non è "case sensitive"; in altre parole "grossi" equivale a "GROSSI".

**(5) - Password field**

In questo campo inserite la password desiderata che volete associare al vostro username. La password deve contenere almeno 3 caratteri.

**(6) - Confirm password field**

In questo campo va reinserita la password digitata sopra per conferma. Questo meccanismo evita di specificare password errate e quindi di non accedere al sistema.

**(7) - E-mail field**

In questo campo va specificato un indirizzo email valido. L'indirizzo verrà utilizzato tutte le volte che ez Publish avrà necessità di comunicare con l'utente. Per esempio per l'invio della conferma di registrazione senza la quale l'accesso dell'utente non potrà essere concluso.

Da notare che per default la configurazione di ez Publish non permette la registrazione multipla con indirizzi email identici.

**(8) - Signature field**

Questo campo non è obbligatorio. Viene normalmente utilizzato per specificare note aggiuntive riguardo l'utente.

**(9) - Image cluster**

Questo campo permette di eseguire l'upload di immagine dell'utente. L'immagine potrà essere selezionata premendo il tasto "Scegli...". Una volta che l'immagine è stata selezionata il campo "Nuova immagine" conterrà il riferimento al file da inviare. Il campo può essere compilato anche manualmente senza premere il tasto "Scegli...". Il campo "Testo alternativo" permette agli utenti di specificare un testo che verrà visualizzato quando non sarà possibile visualizzare l'immagine.

**(10) - Tasto "OK"**

Il tasto permette di inviare la form di registrazione per la convalida.

**(11) - Tasto Cancel/Annulla**

Questo tasto viene utilizzato per annullare la registrazione. Questo farà ritornare l'utente alla pagina di login.

**Conclusione della registrazione**

Se tutti i campi sono stati compilati correttamente il sistema sarà in grado di registrare il nuovo utente. L'immagine che segue mostra la finestra che apparirà dopo la registrazione.:

(vedi figura 1.3)

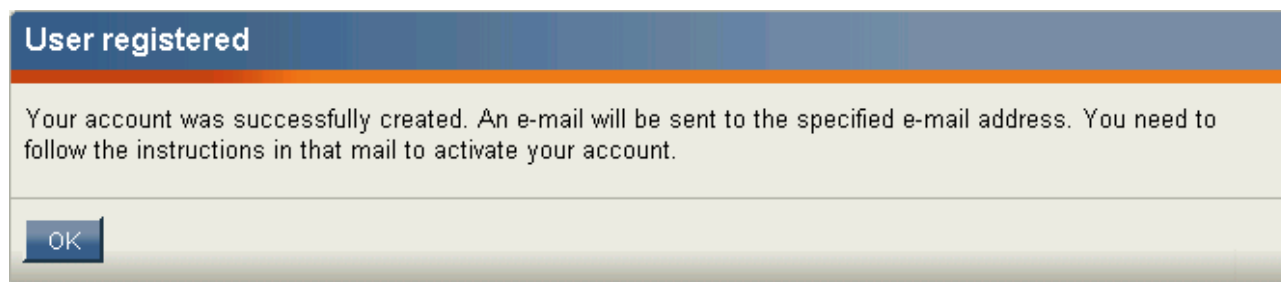


Figura 1.3: Finestra di registrazione.

Il nuovo account appena creato sarà disabilitato fino a quando l'utente, controllando la propria posta, non confermi la propria registrazione facendo click sul link indicato nel testo. Se l'utente esegue anche questa operazione l'account verrà automaticamente attivato e l'utente sarà posizionato automaticamente nel gruppo "Guest accounts" che si trova sotto il nodo top level "Users".

(vedi figura 1.4)



Figura 1.4: Esempio di un utente registrato.

Se qualche informazione non fosse stata compilata correttamente il sistema visualizzerà dove si trova l'errore e come risolverlo.



## 1.2 Introduzione

Dopo aver eseguito correttamente il login il sistema visualizza la “Struttura dei contenuti” e mostra il primo nodo disponibile nella struttura esistente. La prossima immagine mostra una pagina come potrebbe comunemente comparire.

(vedi figura 1.5)

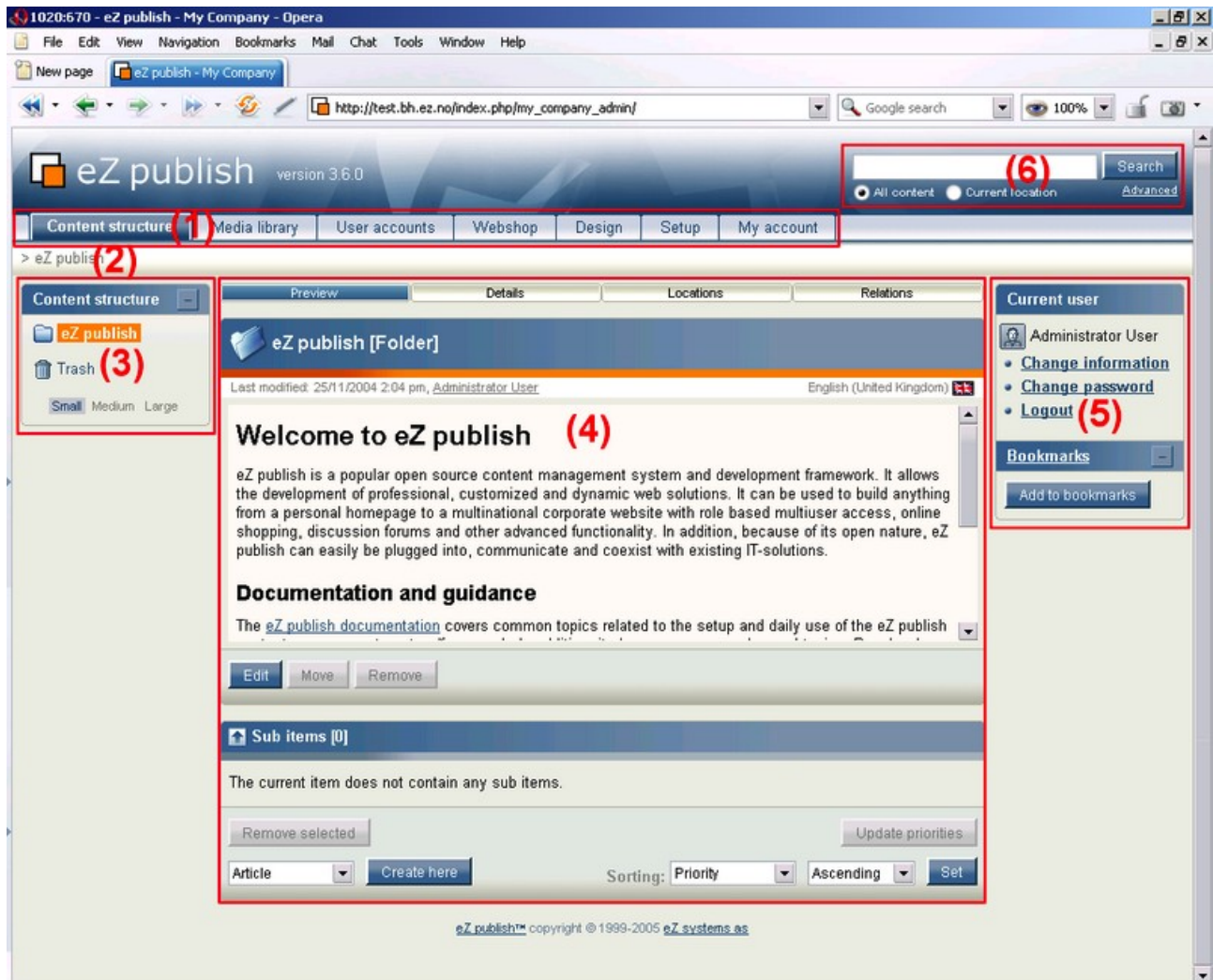


Figura 1.5: Aspetto dell'interfaccia di amministrazione

Come mostrato nell'immagine qui sopra l'interfaccia di amministrazione può essere suddivisa in 6 zone. Queste zone sono interattive e sono sempre presenti. Sono gli elementi principali del sistema. Alcune di queste zone si disabilitano in base alle azioni che l'utente sta compiendo.

L'interfaccia è composta dai seguenti elementi:

1. Menu Principale/Main menu
2. Percorso/Path
3. Menu secondario/Secondary menu
4. Area principale/Main area
5. Area di destra/Right area
6. Interfaccia di ricerca/Search interface

### (1) - Menu principale/Main menu

Il Menu principale è una serie di sezioni (Tabs) posizionate sotto il logo di “eZ Publish” e l’interfaccia di ricerca. Il menu secondario di sinistra (3) e l’area principale (4) visualizzano gli elementi che appartengono alla sezione (Tab) selezionata. Anche il percorso (2) viene aggiornato in base alla selezione effettuata. L’area di destra, che contiene la barra personale (personal bar) e gli strumenti di debug opzionali rimane inalterata rispetto alla sezione (Tab) selezionata.

Notate che i primi 3 Tab funzionano nella stessa maniera. L’unica differenza è che danno accesso a differenti viste della struttura dei nodi. I rimanenti Tab funzionano diversamente. La tabella che segue mostra brevemente le funzionalità dei menù.

Menu	Descrizione
Struttura Contenuti	Il Tab Struttura Contenuti posiziona l’utente all’apice dell’albero della struttura dei contenuti. Questa visualizzazione può essere utilizzata per strutturare i contenuti in modo gerarchico. Se abilitato il menu di sinistra (3) visualizza un albero interattivo contenente i nodi che appartengono alla struttura. L’area principale (4) visualizzerà le informazioni circa il nodo principale selezionato ed una serie di nodi che appartengono direttamente ad esso.
Media Library	Il Tab “Media library” mostra all’utente il contenuto dei Media (Immagini, Filmati, Mp3, ecc...). Questa struttura potrà essere utilizzata per archiviare dati o files che verranno utilizzati frequentemente all’interno del sito. Viene utilizzato tipicamente per archiviare immagini, animazioni, documenti che saranno successivamente correlati al contenuto della struttura ad albero. Se abilitato il menu di sinistra (3) visualizza un albero interattivo contenente i nodi che appartengono alla struttura. L’area principale (4) visualizzerà le informazioni circa il nodo principale selezionato ed una serie di nodi che appartengono direttamente ad esso.
Account utente	Il Tab “Account utente” visualizza le informazioni riguardanti gli utenti. Lo scopo di questa struttura di contenuti è di archiviare gli utenti in maniera strutturata. Se abilitato il menu di sinistra (3) visualizza un albero interattivo contenente i nodi che appartengono alla struttura. L’area principale (4) visualizzerà le informazioni circa il nodo principale selezionato ed una serie di nodi che appartengono direttamente ad esso.
Negozi / WebShop	Il Tab “Negozi/Webshop” visualizza una particolare area dedicata alla gestione delle informazioni del sistema integrato di e-commerce di eZ Publish. Questa sezione viene utilizzata solo se il sistema è stato configurato per ospitare un negozio on line / webshop.
Design	Il Tab “Design” permette di accedere ad un’area dedicata alla gestione di tutte le impostazioni che riguardano l’aspetto finale del sito pubblico.
Impostazioni/Setup	Il Tab “Setup” permette l’accesso alla configurazione principale del sistema. Quest’area è riservata agli utenti esperti. In altre parole gli utenti normali (editori ed autori di contenuto) non dovrebbero avere necessità di accedere a questa sezione che se non gestita correttamente porterebbe all’instabilità del sistema.

Menu	Descrizione
Il mio account	Il Tab "Mio account" permette l'accesso e l'impostazione delle informazioni dell'utente correntemente loggato.

## **(2) -Percorso/Path**

Il percorso/path (2) è situato subito sotto i Tabs del Main Menu. Questo percorso mostra sempre la posizione dell'elemento attualmente selezionato. Il percorso è formato concatenando tutti i nomi degli elementi che si sono percorsi per raggiungere quel dato nodo. Ogni parte del percorso viene separata con una slash (/). Tutto gli elementi concatenati sono dei links pertanto tale sistema permette all'utente di navigare a ritroso nella struttura.

## **(3) -Menu secondario**

Il menu secondario dà l'accesso al contenuto o alle funzioni che sono associate con il Tab selezionato nel Menu principale (1). Il menu per i primi 3 Tabs ("Struttura contenuti", "Media library" and "Account utente") sono molto simili tra loro. Questi menu danno accesso a parti differenti dell'albero siano essi contenuti, utenti, files ecc... Questi menu possono essere abilitati/disabilitati premendo i tasti +/- Il menu di sinistra per i rimanenti Tabs si comportano in modo differente a seconda di cosa selezionerete. A differenza dei primi 3 questi menu non possono essere disabilitati e verranno sempre visualizzati.

## **(4) -Area principale/Main area**

L'Area principale è la più dinamica ed importante parte dell'interfaccia di amministrazione. Essa visualizza l'attuale contenuto e funzioni che sono associate con l'elemento selezionato dall'utente nella struttura ad albero del nodo selezionato (corrente). Qui è dove viene svolta la maggior parte del lavoro di editing del contenuto. Nell'immagine riportata sopra l'area principale visualizza il contenuto del primo nodo della struttura ad albero.

## **(5) -Right area**

L'area di destra è dedicata agli utenti che sono loggati nel sistema. Non cambia in base a ciò che sta facendo l'utente. Permette di visualizzare il nome correntemente loggato e di modificare la password, nome etc... Fornisce inoltre la possibilità di scollegarsi dal sistema (Log out). L'ultima parte dell'area di destra sono i Segnalibri (Bookmarks). I Bookmarks in questo caso si riferiscono esclusivamente a nodi o funzioni del sistema eZ Publish e permettono di archiviare dei link (collegamenti) utilizzati frequentemente dall'utente durante le operazioni di editing (modifica del contenuto). L'area di destra può essere disabilitata o abilitata tramite i pulsanti +/- . La parte in basso dell'area può presentare degli strumenti dedicati agli sviluppatori che richiedono configurazioni aggiuntive non oggetto di questo manuale.

## **(6) -Interfaccia di ricerca/Search interface**

L'interfaccia di ricerca è posizionata nell'angolo in alto a destra dello schermo. E' sempre visibile e può essere utilizzata per ricerca determinati elementi in tutta la struttura del sito. Ricordate che però quando si sta modificando un elemento questa verrà disabilitata automaticamente fino al salvataggio delle informazioni. L'opzione "Posizione Corrente" permette di limitare la ricerca dall'elemento correntemente selezionato fino all'ultimo elemento della sua gerarchia. Questa opzione è disponibile solo se l'utente sta sfogliando la struttura dei nodi (quando uno dei primi 3 tabs sono selezionati). Il link "Avanzato" fa accedere l'utente ad una finestra di ricerca avanzata.

### 1.3 La "Struttura Contenuti"

La "Struttura contenuti" permette all'utente di sfogliare e gestire i nodi che appartengono al nodo padre (root node). Questa è la sezione che mostra la vera e propria struttura del sito. Essa può contenere menu, folders, articoli, commenti, prodotti, messaggi forum ecc... L'immagine che segue mostra ciò che appare quando si seleziona il tab "Struttura contenuti".  
(vedi figura 1.6)

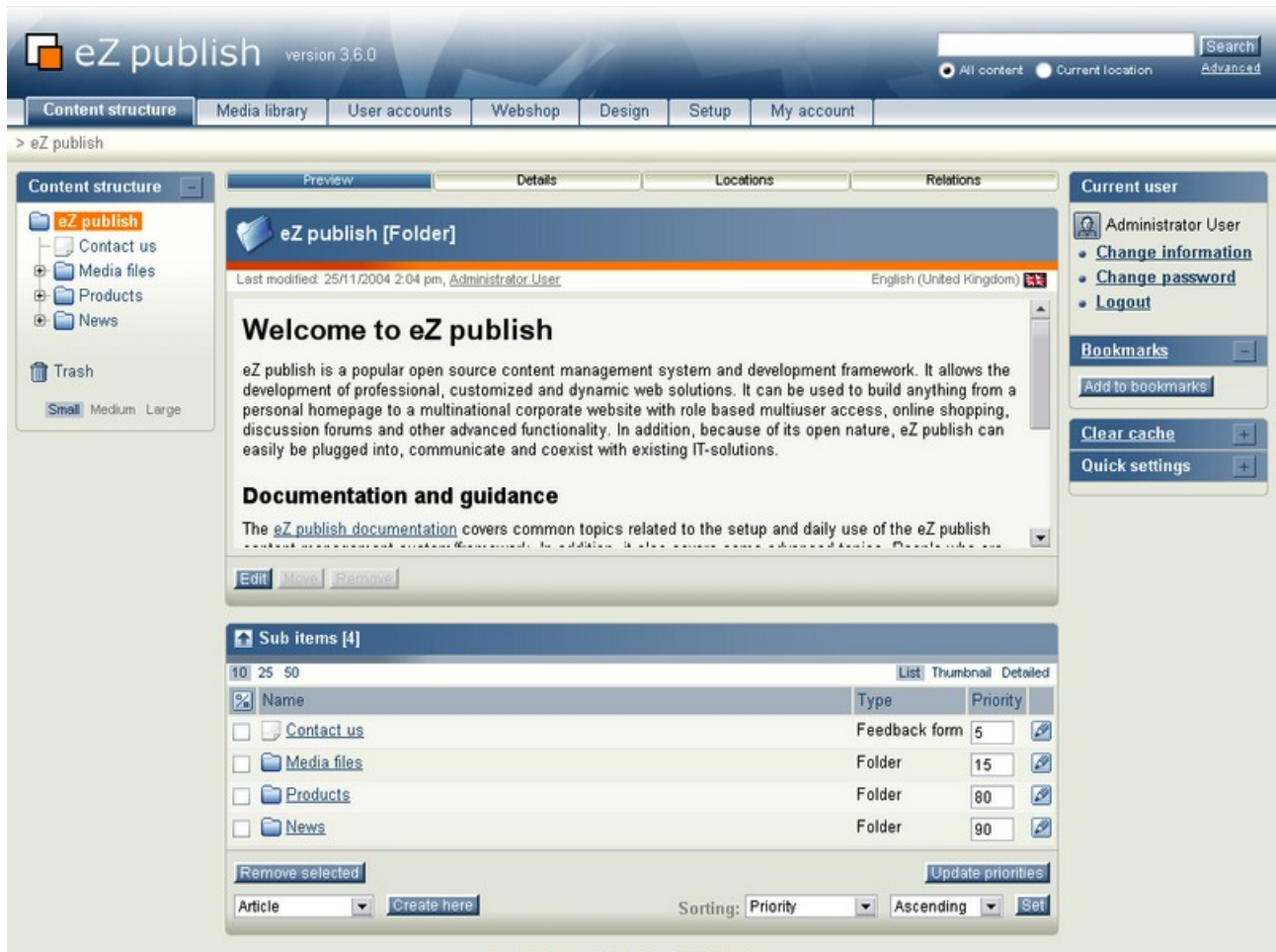


Figura 1.6: Il Tab "Struttura contenuti"

L'interfaccia è composta di due parti: un menu di sinistra ed un'area centrale composta da una serie di sezioni.

#### Il menu di sinistra

Il menu di sinistra mostra una struttura interattiva contenente i nodi che compongono il contenuto del sito. Inoltre fornisce l'accesso al cestino. Questo menu può essere visualizzato o nascosto premendo il tasto +/- posizionato nell'angolo in alto a sinistra. Lo stato della finestra dei menu viene salvato nel profilo dell'utente. La seguente immagine mostra il menu di sinistra nello stato nascosto/disabilitato.  
(vedi figura 1.7)

Come indica la figura la finestra non visualizza la struttura quando il menu è disabilitato/nascosto.. Ciononostante, il menu di sinistra visualizza il cestino e i link piccolo/medio/grande che hanno lo scopo di adattare la dimensione orizzontale dei menu di sinistra. La dimensione selezionata viene salvata nel profilo dell'utente.

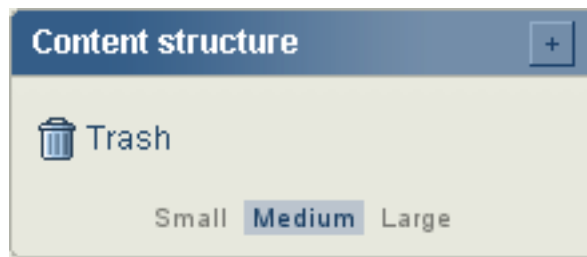
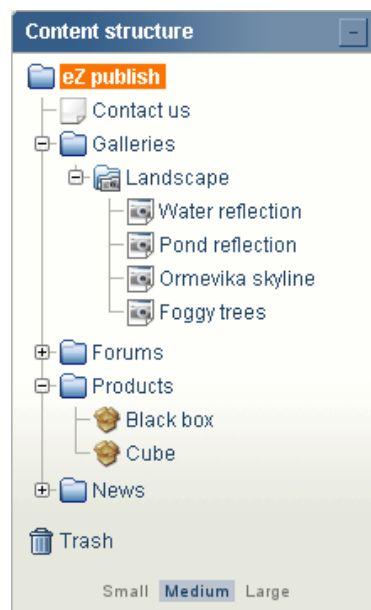


Figura 1.7: Il menu della struttura disabilitato

A differenza della dimensione orizzontale, quella verticale non può essere modificata. La finestra si adatta automaticamente a seconda dell'altezza della struttura dei contenuti. L'immagine seguente visualizza il menu abilitato e visualizzato.

(vedi figura 1.8)



Il menu della struttura dei contenuti in eZ Publish assomiglia molto ad un tipico gestione risorse di windows. Esso permette all'utente di visualizzare e gestire la struttura dei nodi che compongono il contenuto. Per espandere i nodi di ciascuna struttura è possibile fare click sul segno + affianco al nome del nodo o sul segno - per contrarre il contenuto del nodo. Se un nodo non ha nessun simbolo alla sua sinistra significa che quel nodo non possiede dei sotto nodi. Se il browser utilizzato non supporta Javascript la struttura dei contenuti appare come un HTML statico con tutti i nodi completamente espansa.

## Configurazione

Nella versione 3.1 di eZ Publish è stato introdotta una nuova implementazione del menu ad albero (chiamato "menu dinamico di struttura"). La precedente implementazione presentava problemi di utilizzo di CPU e banda. La nuova implementazione che è basata sulla tecnologia AJAX rende possibile creare la struttura al volo. Questo aumenta le performance di visualizzazione del menu e riduce l'utilizzo di banda. Vi rimandiamo alla "Configurazione del menu dei contenuti" che è parte della pagina "Upgrade dalla versione 3.9 alla 3.10 per ulteriori informazioni sulla configurazione del menu dei contenuti.

## Il popup menu

Quando l'interfaccia viene visualizzata nel browser con Javascript abilitato, è possibile richiamare un popup menu contestuale. E' possibile accedere a questo menu da tutti i nodi e permette l'accesso rapido alle funzioni possibili sul quel dato nodo. Per visualizzare il menu popup è sufficiente fare click sull'icona che rappresenta il nodo in questione. L'immagine che segue mostra il popup menu.

(vedi figura 1.9)

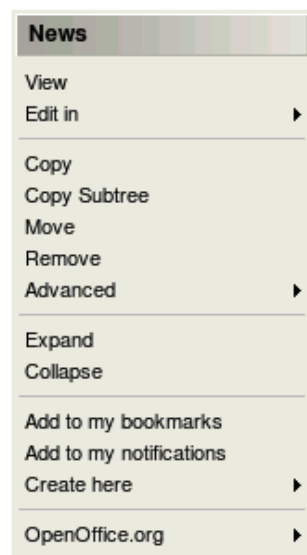


Figura 1.9: Il menu popup della struttura dei contenuti

Il titolo del menu popup è il nome del nodo selezionato. Nell'esempio sopra è stata premuta l'icona accanto al nodo denominato "News". La seguente tabella elenca le funzionalità presenti nel popup menu.

Elemento	Descrizione
Visualizza	Seleziona il nodo (stesso risultato cliccando sul nome del nodo). Il nodo selezionato sarà visualizzato all'interno dell'area principale)
Modifica	Modifica il nodo (stesso risultato cliccando sul pulsante "Modifica" nella prima finestra di anteprima nell'area principale).
Copia	Crea una copia sia del nodo che dell'oggetto che esso contiene. All'utente verrà richiesto di selezionare una posizione per il nuovo nodo così creato. Si tenga presente che solo il nodo cliccato o selezionato verrà duplicato, i suoi sottonodi verranno lasciati da parte.
Copia sottostruttura	Funziona nello stesso modo della funzione "Copia" (descritta sopra). Crea però, una copia dell'intera sottostruttura. In altre parole, se si seleziona un nodo, con questa funzione verranno duplicati sia il nodo stesso che i relativi sottonodi



	<p>Si abbia cura di notare che tale operazione potrebbe sospendersi nel caso che la sottostruttura selezionata contenga molti nodi. Un'alternativa può essere utilizzare la scritta "ezsubtreecopy.php". Questa scritta si trova nella directory "bin/php"</p>
Sposta	<p>Sposta il nodo da una posizione a un'altra. All'utente verrà richiesto di selezionare una nuova posizione per il nodo.</p>
Elimina	<p>Elimina il nodo. Se il nodo selezionato è l'unico che si riferisce a un dato oggetto, anche l'oggetto stesso verrà eliminato.</p>
Avanzate	<p><b>Elemento:</b> Scambia con un altro nodo  <b>Descrizione:</b> Scambia un nodo con un altro nodo. Questo dispositivo è particolarmente utile quando c'è bisogno di cambiare un nodo di alto livello. Un nodo di alto livello non può essere rimosso dal sistema ma può essere scambiato/sostituito con un altro nodo.</p> <p><b>Elemento:</b> Nascondi / Mostra  <b>Descrizione:</b> Questa funzione può essere utilizzata per nascondere o mostrare un singolo nodo o un'intera sottostruttura. Per favore si faccia riferimento alla pagina di documentazione "Visibilità del Nodo" per avere maggiori informazioni su questo dispositivo.</p> <p><b>Elemento:</b> Visualizza indice  <b>Descrizione:</b> Questa funzione genera una semplice mappa del sito (una rappresentazione visiva della struttura del nodo). Il nodo selezionato verrà usato come nodo di inizio.</p> <p><b>Elemento:</b> Correlazione inversa degli oggetti per sottostruttura  <b>Descrizione:</b> Questa funzione può essere usata per visualizzare gli oggetti inversamente correlati a un'intera sottostruttura.</p> <p><b>Elemento:</b> Gestisci versioni  <b>Descrizione:</b> Accresce l'interfaccia per gestire versioni dell'oggetto contenuto nel nodo attuale. Per maggiori informazioni si faccia riferimento a "Gestione Versione (page 45)".</p> <p><b>Elemento:</b> Gestisci URL alias  <b>Descrizione:</b> Accresce l'interfaccia per gestire URL virtuali nel nodo attuale. Per maggiori informazioni si faccia riferimento a "Gestire URL alias" -</p>
Espandi	<p>Apri l'obiettivo del nodo visualizzando tutti i nodi che sono al di sotto di esso. Questo dispositivo può essere usato per esplorare</p>

	velocemente una sottostruttura  (senza dover ripetutamente cliccare i pulsanti +/-).
Riduci	Fa l'opposto di "Espandi", richiude/ riduce una sottostruttura aperta.
Aggiungi ai miei segnalibri	Aggiunge il nodo ai segnalibri dell'utente attualmente loggato.
Aggiungi alle mie notifiche	Aggiunge il nodo alle notifiche dell'utente attualmente loggato.
Crea qui	Crea un nuovo nodo di un tipo di nodo selezionato (come un sottonodo di un nodo già visionato).
OpenOffice.org	Fornisce un'interfaccia per importare o esportare dei contenuti a/da files OpenOffice files (si faccia riferimento alla documentazione Open Document Format extension).

## L'Area Principale

Il fine della dell'area principale è quello di visualizzare informazioni relative a un nodo attualmente selezionato. Consiste in varie finestre dove ognuna di esse fornisce un'interfaccia dedicata. La seguente schermata mostra una visualizzazione tipica di una area principale.

(vedi fig.1.10)

La finestra in alto e quella in basso sono sempre visibili. Mentre la finestra in alto mostra i contenuti di un nodo selezionato, la finestra in basso mostra i sottonodi. In altre parole se ci sono degli elementi sotto il nodo selezionato, questi verranno visualizzati in una finestra in basso. I pulsanti allineati orizzontalmente nell'area superiore controllano la visibilità delle diverse finestre. Uno sfondo bluastro indica che un pulsante è attivo e quindi che la finestra che esso controlla sarà attiva/visibile. Il testo seguente offre una generale panoramica delle diverse finestre.



## La finestra di anteprima/presentazione (preview)

Il fine della finestra di anteprima è di visualizzare i reali contenuti (gli attributi) di un oggetto riferito a un nodo selezionato. A differenza delle altre finestre questa finestra può non essere chiusa completamente usando il pulsante “Anteprima”. Disattivando il pulsante si nasconderà soltanto i contenuti della finestra. La seguente schermata mostra la finestra nello stato disattivato/ridotto.

(vedi fig.1.11)

Quando la finestra è attiva, mostrerà gli attributi dell'oggetto. La seguente schermata mostra la finestra nello stato attivo.

(vedi fig.1.12)

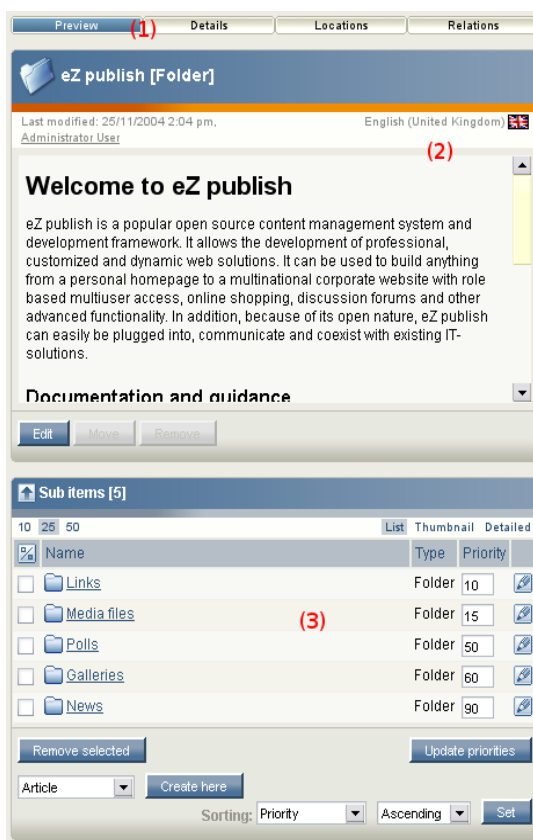


Fig 1.10:Struttura del Contenuto – Area principale

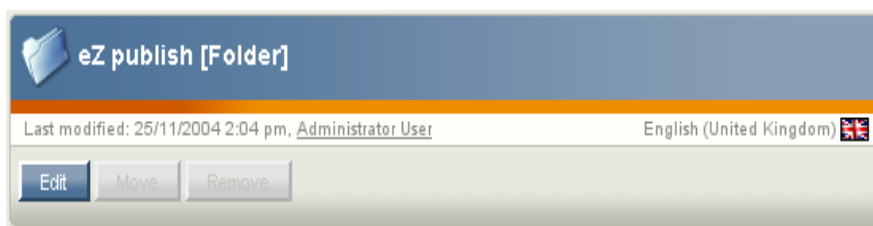


Fig.1.11: Finestra di anteprima in stato ridotto

## (1) Barra del titolo

La barra del titolo consiste in tre elementi:

- Un'icona che indica il tipo di oggetto. Cliccando sull'icona si apre un menu popup (vedi sotto).
- Il nome dell'oggetto.
- Il nome di una classe di cui l'oggetto è un esempio (racchiuso in parentesi quadre).

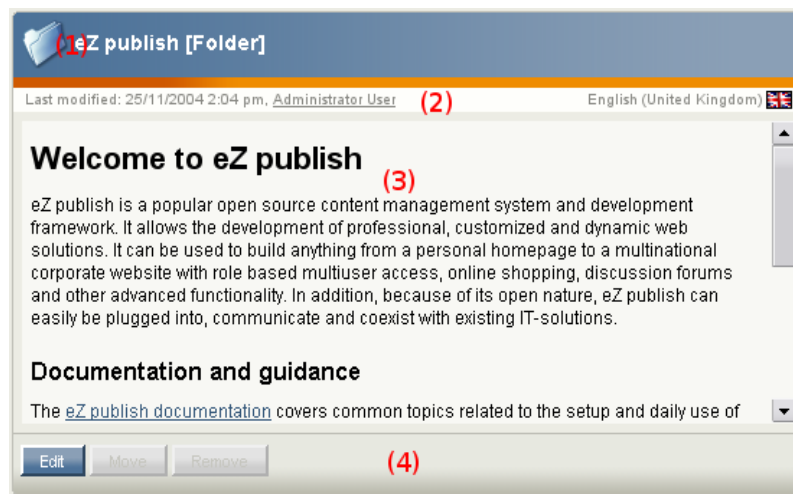


Fig.1.12: Finestra di anteprima attivata.

## (2) Barra di informazione

La barra di informazione contiene informazioni circa la versione e la traduzione in cui viene visualizzata. La parte a sinistra di quest'area rivela quando l'oggetto è stato modificato l'ultima volta insieme al link dell'utente che ha eseguito l'effettiva modifica.

## (3) Attributi dell'oggetto

L'area principale di questa finestra mostra gli attributi dell'oggetto secondo l'ordine che è stato specificato nella definizione di classe. Gli attributi sono visualizzati utilizzando il template di visualizzazione standard per i dati.

## (4) Barra dei pulsanti

Il fondo di questa finestra contiene una barra dei pulsanti. Al minimo sono disponibili i seguenti bottoni: “Modifica”, “Sposta” ed “Elimina”. Queste azioni sono esattamente le stesse di quelle presenti nel menu popup del menu a sinistra. Potranno apparire pulsanti addizionali a seconda degli attributi dell'oggetto. Per esempio, se l'oggetto ha l'attributo del prezzo, allora appariranno i pulsanti “Aggiungi alla tua wishlist” e “Aggiungi al carrello”.

## Dettagli

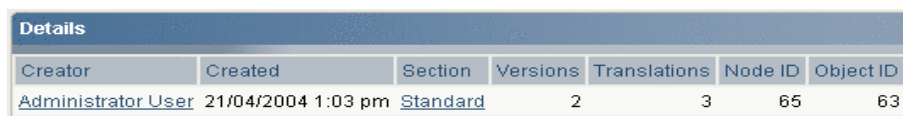
Il fine della finestra dettagli è fornire informazioni ulteriori circa il nodo selezionato e l'oggetto che esso

racchiude. La seguente schermata mostra la finestra dettagli.

(vedi fig.1.13)

Come indicato nella schermata, questa finestra rivela le seguenti informazioni:

- L'utente che ha creato per primo l'oggetto



Details						
Creator	Created	Section	Versions	Translations	Node ID	Object ID
Administrator User	21/04/2004 1:03 pm	Standard	2	3	65	63

Fig.1.13: Dettagli del nodo e dell'oggetto

- L'esatta data/ora della creazione iniziale dell'oggetto
- La sezione cui l'oggetto appartiene
- Il numero di versioni che l'oggetto contiene
- Il numero di traduzioni che l'attuale versione contiene
- Il numero ID del nodo
- Il numero ID dell'oggetto

## Traduzioni

Il fine della finestra di traduzione è di mostrare le lingue in cui esiste l'ultima versione pubblicata dell'oggetto che viene visualizzato. Questa finestra può essere attivata cliccando il pulsante “Traduzioni” situato nell'area superiore. (Nota che il pulsante non verrà visualizzato nel caso esista una sola lingua di traduzione disponibile). La traduzione attualmente selezionata è visualizzata utilizzando caratteri in grassetto. La seguente schermata mostra la finestra delle traduzioni.

(vedi fig.1.14)



Fig.1.14: Finestra delle traduzioni

Come si può vedere nella schermata qui sopra, la tabella rivela le seguenti informazioni per ciascuna lingua/traduzione:

- La lingua stessa (che è il nome proprio della lingua)
- La località della lingua
- Se la lingua è quella principale/di partenza dell'oggetto oppure no.

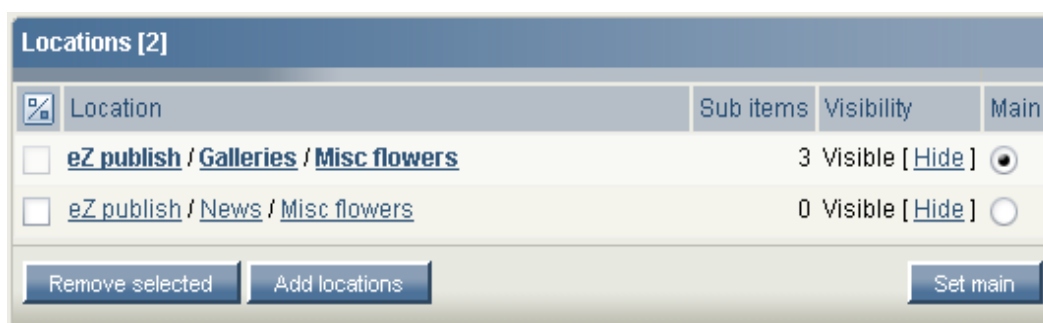
E' possibile modificare una traduzione cliccando sull'icona di modifica della lingua corrispondente (sul lato destro). Cliccando sul nome della traduzione si ricaricherà la pagina e la traduzione selezionata verrà visualizzata nella finestra di anteprima. Quando una o più lingue vengono selezionate utilizzando le caselle di controllo (sul lato sinistro), il pulsante "Rimuovi selezionati" può essere utilizzato per effettuare l'effettiva rimozione delle traduzioni selezionate. Il pulsante "Imposta principale" può essere utilizzato per cambiare l'iniziale / lingua principale. L'iniziale / lingua principale non può essere rimossa.

La casella di controllo "Usa la lingua principale, se non vi è alcuna traduzione prioritaria" rende possibile marcare l'oggetto che si sta visualizzando come "sempre disponibile" (l'oggetto sarà disponibile su qualsiasi siteaccess, indipendentemente dalle impostazioni di lingua del sito).

## Posizioni

Lo scopo della finestra Posizioni è quello di rivelare i diversi nodi (Posizioni), che sono associati all'oggetto che si sta visualizzando. In eZ publish, ogni oggetto è rappresentato da almeno un nodo all'interno della struttura. Il nodo attualmente selezionato viene visualizzato utilizzando caratteri in grassetto. La seguente schermata mostra la finestra delle posizioni.

(vedi fig.1.15)



Come indica la schermata, la tabella rivela le seguenti informazioni per ciascun nodo/posizione:

- La posizione stessa (che è il percorso effettivo del nodo).
- Il numero degli elementi presenti al di sotto di un certo nodo.
- La visibilità del nodo (visibile, nascosto, nascosto da superiore).
- Se il nodo è quello principale oppure no.

E' possibile aggiungere nuove e rimuovere già esistenti posizioni utilizzando i pulsanti "Aggiungi posizioni" e il "Rimuovi selezionati". Il pulsante "Imposta principale" può essere utilizzato per modificare il nodo principale.

I link "Nascondi" e "Mostra" possono essere utilizzati per modificare lo stato di visibilità di un nodo. Cliccando su "Nascondi" si nasconde il nodo corrispondente, insieme ai suoi sottonodi. Cliccando su "Mostra" si otterrà l'azione contraria. Si prega di fare riferimento alle pagine di documentazione "Struttura del contenuto del nodo" e "Visibilità del nodo", per ulteriori informazioni su oggetti, nodi e la funzione "Nascondi".

## **Relazioni**

Lo scopo della finestra Relazioni è di rivelare informazioni su oggetti che sono sia utilizzati o che usano l'oggetto cui viene riferito l'oggetto che si sta visualizzando. In eZ Publish, qualsiasi tipo di oggetto può essere collegato a qualsiasi altro tipo di oggetto. Questa funzionalità è tipicamente utile in situazioni in cui che il bisogno di impegnare e/o riutilizzare informazioni disperse nel sistema. I seguenti. La seguente schermata mostra la finestra delle relazioni.

(vedi fig.1.16)

La schermata di cui sopra rivela che l'oggetto considerato fa uso di due immagini e una galleria. Inoltre, l'oggetto stesso viene utilizzato da un articolo denominato "Demo notizie # 1". Per favore si faccia riferimento alla pagina di documentazione "Relazioni dell'oggetto" per maggiori informazioni su come funziona effettivamente questa parte del sistema.

## **Sottoelementi**

Lo scopo principale di questa finestra è quello di rivelare informazioni circa i nodi che si trovano direttamente al di sotto di quello che viene visualizzato. Inoltre, essa consente le seguenti funzionalità:

- Creazione di nuovi nodi.
- Rimozione di nodi esistenti.
- Modifica di nodi esistenti.
- La configurazione delle impostazioni relative alla classificazione del nodo selezionato.

E'anche possibile accedere al menu descritto in precedenza cliccando sulle icone della elenco. La seguente schermata mostra la finestra sottoelementi.

(vedi figura 1.17)

### **(1) Limitazione**

I link di limitazione controllano il numero di nodi che verranno visualizzati per pagina. L'impostazione predefinita di selezione è il 25, il che significa che l'elenco sarà composto da più pagine se vi sono più di 25 nodi al di sotto di quello che viene visualizzato.

### **(2) Modalità di Visualizzazione**

Questo selettore permette di scegliere tra diverse modalità di visualizzazione. Ci sono tre impostazioni:



Fig.1.17: *Finestra dei Sottoelementi*

- Elenco – Un semplice elenco di nodi
- Miniatura – Le immagini sono mostrate in miniatura
- Dettagliato – Un elenco dettagliato per utenti esperti.

### (3) Elenco dei nodi

L'area principale della lista dei sottonodi contiene i nodi effettivi che sono posizionati direttamente al di sotto di quello che si sta visualizzando. Le caselle di controllo sul lato sinistro possono essere usate per selezionare i nodi da rimuoverli. Sopra le caselle di controllo, c'è un pulsante che può essere usato per invertire l'attuale selezione. Per esempio, se non viene selezionato alcun nodo, al premere di questo pulsante tutti i nodi saranno selezionati.

### (4) Rimozione dei nodi

Quando sia uno che diversi nodi sono selezionati, Il pulsante “Rimuovi” può essere usato per effettuare la reale rimozione dei nodi selezionati.

### (5) Creazione dei nodi

L'interfaccia al di sotto del pulsante “Rimuovi” può essere usata per creare nuovi nodi di tipo diverso. L'elenco sottostante rende possibile scegliere il tipo di nodo da creare. Questa lista conterrà tipicamente le classi di tutti i gruppi di classe eccetto il gruppo di classe “Utenti” e quello di “Impostazioni”.

Il pulsante “Crea qui” darà inizio all'effettivo processo di creazione e con ciò il sistema mostrerà l'interfaccia di modifica dell'oggetto. Una volta completata la modifica, il nodo appena creato verrà posizionato nella posizione in cui l'utente ha cliccato il pulsante “Crea qui”. Per esempio, se l'utente naviga in una cartella chiamata “Internazionale ” interna a un'altra cartella chiamata “News” e crea un articolo, l'articolo verrà posizionato nella cartella “Internazionale”.

## **(6) Controlli d'ordine**

I controlli d'ordine sono posizionati verso la parte più in basso a destra della finestra dei “Sottoelementi”. Questi controlli possono essere usati per determinare la maniera in cui i nodi al di sotto di quello che si sta visualizzando dovrebbero essere ordinati. E' possibile controllare sia il metodo di ordine che la direzione facendo uso degli elenchi a tendina. Una volta fatto, il pulsante “Imposta” deve essere cliccato per salvare le nuove impostazioni.

Per favore si noti che le impostazioni di ordine non può essere usato per il template che mostra i nodi. In altre parole: cambiare l'ordine nell'interfaccia di amministrazione può non essere visibile sul sito. Questa parte compete completamente allo sviluppatore che ha creato i template di visualizzazione per i differenti nodi.

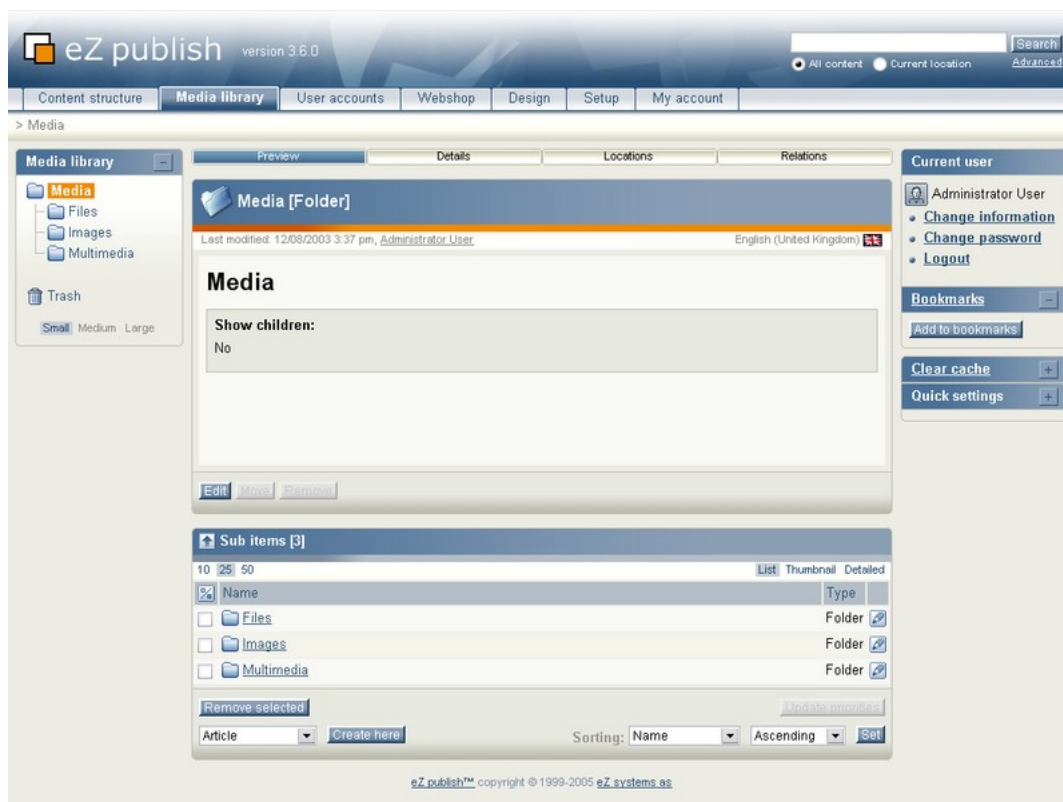
### **Ordine delle priorità**

Quando il metodo d'ordine è impostato su “Priorità”, l'elenco del nodo nella finestra dei sottoelementi conterrà una fila di campi di input. In più il pulsante “Aggiorna priorità” risulterà disabilitato. I campi di input possono essere usati per ordinare manualmente i nodi. E' possibile usare sia gli interi negativi che quelli positivi (incluso lo zero). Il pulsante “Aggiorna priorità” deve essere cliccato per caricare le nuove priorità o i loro cambiamenti. Per favore si noti che la direzione dell'ordine (ascendente o discendente) sarà ancora controllata dalla direzione dell'elenco a tendina.

### **1. Il Tab “Media Library”**

Il tab “Media Library” permette di sfogliare e gestire i nodi che appartengono al nodo principale dei “Media”. Questa parte della struttura ad albero dovrebbe essere usata come library per archiviare diversi tipi di media. Per esempio, può essere usata per archiviare immagini, animazioni/film, documenti, ecc, che si riferiscono a nuovi articoli, pagine informative, pagine sui prodotti e così via. La seguente schermata mostra come mostra l'interfaccia di amministrazione quando si seleziona il tab “Media Library”.

(vedi fig. 1.18)



Questa parte dell'interfaccia di amministrazione funziona quasi esattamente nello stesso modo del tab “Struttura del Contenuto”. L'interfaccia “Crea qui” in basso permette la creazione di tutte le classi eccetto quelle che appartengono ai gruppi di classe “Utenti” e “Impostazioni”.

## Accesso

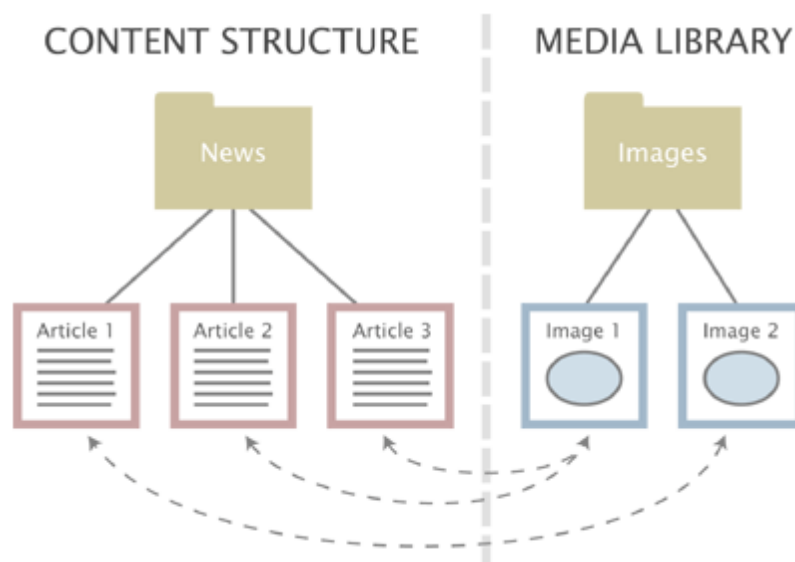
Diversamente dalla struttura dei “Contenuti”, non si può accedere direttamente dall'esterno ai nodi della sezione “Media”. L'intero ramo appartiene a una sezione cui l'utente anonimo non ha accesso per default (Per favore si faccia riferimento per maggiori informazioni, alle pagine di documentazione che riguardano le “Sezioni” nel manuale tecnico). Sebbene questa impostazione possa essere facilmente modificata mediante la concessione di accesso in lettura per gli utenti anonimi alla sezione “Media”, l'idea originale era di tenere protetta questa parte del sito. Il testo seguente spiega in che modo dovrà essere usata la “Media Library” insieme al contenuto organizzato all'interno della parte relativa alla “Struttura del Contenuto”.

## Utilizzo

Come puntualizzato prima, il tab “Media Library” funziona nello stesso identico modo della “Struttura dei Contenuti”. Rende possibile organizzare e gestire i nodi interni a una sottostruttura. Il fine di questa sottostruttura è servire come contenitore del contenuto (Tipicamente media, da qui il nome) che viene spesso riutilizzato. Per esempio, può contenere un'estesa collezione di immagini che sono riferite a differenti nodi, che si trovano sotto il Tab “Struttura del Contenuto”. La seguente illustrazione mostra questo concetto.

(vedi figura 1.19)





L'illustrazione sopra mostra tre nuovi articoli situati nella parte “Struttura del Contenuto” e due immagini situate nella parte “Media Library”. Mentre il secondo e il terzo articolo utilizzano la prima immagine, il primo articolo utilizza la seconda immagine. Come mostrato nell'illustrazione, le immagini sono completamente indipendenti dagli articoli, in questo modo possono essere facilmente modificate, riutilizzate o rimosse.

Il modello di contenuto di eZ Publish rende possibile creare relazioni tra diversi oggetti. Qualsiasi tipo di oggetto può essere connesso con qualsiasi altro tipo di oggetto cliccando su un pulsante. Questo viene fatto di solito quando un oggetto viene modificato. Per favore si faccia riferimento alla pagine di documentazione “Relazioni dell'Oggetto” nel manuale tecnico per maggiori informazioni su questa funzione.

## 1.5 Il Tab Account utente

Il Tab “Account Utente” rende possibile sfogliare e gestire nodi che appartengono agli “Utenti” del nodo principale. Questa parte della struttura ad albero è riservata per l'organizzazione di Account Utenti e Gruppi di Utenti. In più, l'interfaccia dà accesso al built-in del sistema di autorizzazione, rendendo possibile gestire i *ruoli* e le *politiche*. La seguente schermata mostra come appare l'interfaccia di amministrazione quando viene selezionato “Account Utente”.

(vedi figura 1.20)

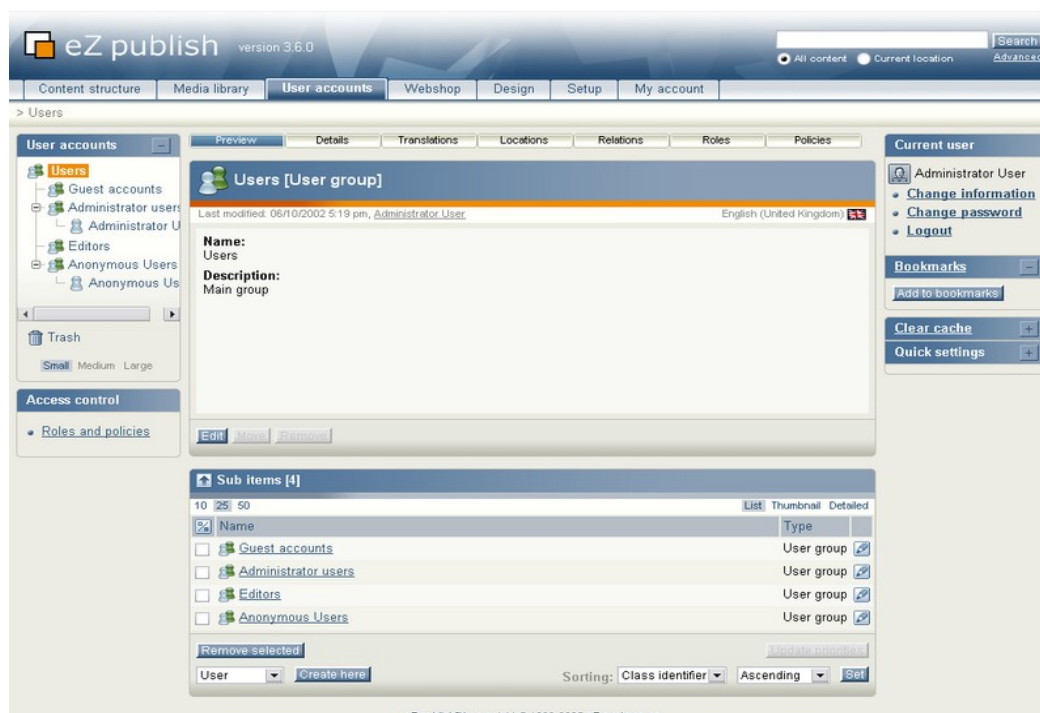


Fig.1.20: Il Tab “Account Utente”

Per favore si noti che in eZ Publish, Gli account utenti e i gruppi utenti sono archiviati utilizzando i nodi. In altre parole, quando lavora con utenti e gruppi, il sistema funziona nello stesso modo di quando si lavora con altri contenuti come articoli, cartelle, immagini, pagine informative, ecc.

Questa parte dell'interfaccia di amministrazione funziona in uno modo simile al Tab “Struttura del Contenuto”. Fondamentalmente permette all'utente di organizzare e modificare i nodi. L'interfaccia “Crea Qui” in basso, comunque, permetterà solo la creazione di classi che appartengono al gruppo della classe “Utenti”.

## Accesso

Diversamente dalla struttura ad albero “Contenuto”, i contenuti della sezione “Utenti” non possono avere accesso direttamente dall'esterno. L'intera sezione appartiene a una sezione cui l'utente anonimo non può avere accesso per default ( per favore per maggiori informazioni si faccia riferimento alla pagina di documentazione nel manuale tecnico che tratta delle “Sezioni”). Sebbene l'impostazione di default possa essere modificata, è altamente raccomandato tenere protetta questa sezione dato che contiene dati sensibili.

## Concetti

Il built-in del sistema di autorizzazione si basa sui seguenti elementi:

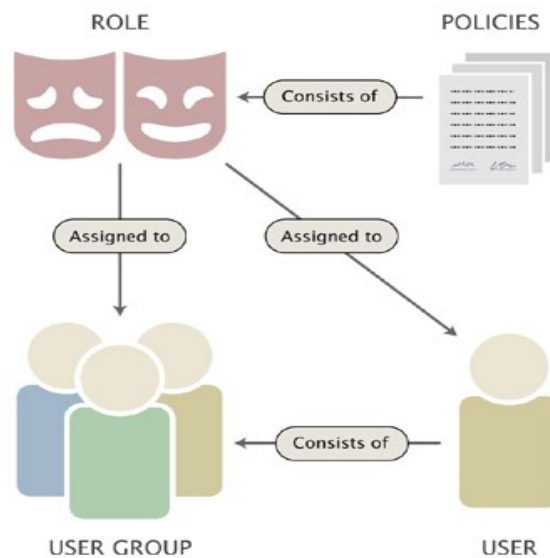
- Utenti
- Gruppi Utenti
- Politiche
- Ruoli

La seguente illustrazione mostra le relazioni tra gli elementi dell'elenco sopra riportato.

(vedi figura 1.21)

La seguente illustrazione mostra le relazioni tra gli elementi dell'elenco sopra.

(vedi figura 1.21)



Un utente definisce un account utente valido nel sistema. Un gruppo di utenti si compone di utenti e altri gruppi di utenti. Una policy è una norma che concede l'accesso a qualsiasi tipo di contenuto o una certa funzione di sistema. Per esempio, una politica può concedere l'accesso in lettura a una raccolta di nodi. Un ruolo è una raccolta nominata di politiche. Un ruolo può essere assegnato a utenti e gruppi di utenti.

## Utilizzo

In particolare, vi sono due cose che il tab "Account utente" vi permette di fare. Prima di tutto, permette di gestire utenti e gruppi di utenti utilizzando la struttura ad albero del nodo. In secondo luogo, essa permette di gestire i vostri ruoli e le politiche più sono i ruoli assegnati ai vari utenti e / o gruppi di utenti. La gestione dell'Utente e gruppo di utenti funziona nello stesso modo di quando si lavora con articoli, pagine di informazioni e così via. La gestione del ruolo della politica è realizzato utilizzando una diversa interfaccia.

## Gestione account utenti e gruppi utenti

Come sottolineato in precedenza, gli utenti e i gruppi sono gestiti tramite nodi. Ciò significa che è possibile creare, modificare, cancellare, spostare, ecc i vostri utenti e nodi nello stesso modo come si farebbe quando si tratta con articoli, cartelle, ecc. Il built-in della classe "Utente" fa uso del datatype "Account Utente". Si tratta di uno speciale datatype che si inserisce più profondamente nel sistema. Tutti gli oggetti che stanno usando questo datatype renderanno automaticamente validi gli utenti del sistema. Il datatype "Account Utente" rende possibile memorizzare una combinazione username / password e un indirizzo e-mail. La seguente schermata mostra l'interfaccia per modificare questo dato.

(vedi figura 1.22)

**User account (required)**

User ID:  
77

Username: Password: Confirm password: Email:

allman \*\*\*\*\* \*\*\*\*\* allman@example.com

Current account status: **enabled**

Figura 1.22 : Interfaccia di modifica dell'attributo di un oggetto per il datatype “Account Utente”

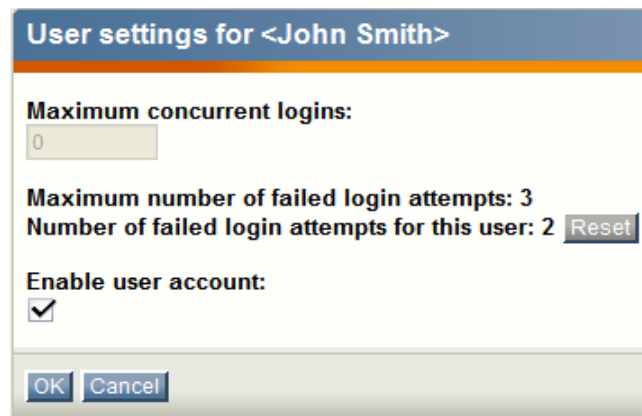
Cambiare la password o l'indirizzo e-mail dell'utente può essere fatto modificando semplicemente il nodo dell'utente. Per favore si noti che non è possibile cambiare username una volta che questo è stato inserito dall'inizio nel sistema.

### **Abilitare e disabilitare gli utenti**

Per default si posso abilitare tutti gli utenti. Quando un account è stato disabilitato esso continua in ogni caso ad esistere, ma l'utente non potrà loggarsi finché l'account non verrà riabilitato.

LA funzione abilita / disabilita può essere letta seguendo il link "Configurazione delle impostazioni degli account utente" che viene visualizzato nella finestra di anteprima quando un utente sta visualizzando. La seguente schermata mostra l'interfaccia che verrà visualizzata quando il collegamento è accessibile. Si prega di notare che la funzione "Numero di login simultanee “ non funziona e quindi è disabilitata per l'intero sistema.

(vedi figura 1.23)



**User settings for <John Smith>**

**Maximum concurrent logins:**

**Maximum number of failed login attempts: 3**  
**Number of failed login attempts for this user: 2**

**Enable user account:**  
☒

Figura 1.23: Impostazioni Account Utente

Si raccomanda di utilizzare questa funzione ogni volta che un utente sta per essere rimosso dal sistema. Il motivo è dovuto al fatto che molto probabilmente, l'utente ha relazioni con alcuni nodi. Ad esempio, l'utente potrebbe avere postato messaggi nei forum, scritto articoli di notizie e così via. Rimuovere l'account utente si tradurrà in uno stato di interruzioni delle relazioni. Se l'utente ha postato messaggi nei forum, non sarà possibile verificare che sia stato effettivamente l'utente a scrivere quei messaggi.

### Sbloccare un Account Utente

Dal 3.9, un account utente può anche essere bloccato automaticamente dal sistema se il numero di tentativi di accesso viene superato (questo è controllato dall'impostazione "MaxNumberOfFailedLogin situato nella sezione "[UserSettings]" del file di configurazione "settings/ site.ini" o il suo override). Una volta che l'account è bloccato, all'utente non sarà consentito di accedervi fino a quando il suo account non verrà sbloccato da un altro utente con privilegi di amministratore.

### Gruppi di Utenti

Gruppi di utenti possono contenere gli account utente e altri gruppi di utenti. In altre parole, un gruppo di utenti è solo una raccolta simile al concetto di directory le quali contengono i file e le sottodirectory su un filesystem.

### Finestre aggiuntive

Come in "Struttura del Contenuto" e nei Tab "Media", gli interruttori allineati orizzontalmente nella parte superiore dell'area principale controllano la visibilità delle diverse finestre. Quando il Tab "Account Utente" è selezionato, il sistema dà accesso a due ulteriori finestre chiamate "Ruoli" e "Politiche". Quando abilitate, queste finestre rivelano informazioni dettagliate circa i ruoli e le politiche che sono valide per l'account utente o il gruppo di utenti che viene visualizzato. La seguente schermata mostra la finestra "Ruoli".

(vedi figura 1.24)


Assigned roles [1]		
Name	Limitation	
 Documentation editor	No limitation	

Figura 1.24: Finestra Ruoli

In questo caso, solo un ruolo è stato assegnato per l'utente / gruppo che viene visualizzato. Il nome del ruolo è "Documentazione editor" ed è stato assegnato senza limitazioni. E' possibile modificare direttamente il ruolo cliccando sull'icona "Modifica". La seguente schermata mostra la finestra "Politiche" .

(vedi figura 1.25)

In questo caso, l'utente o il gruppo che viene visualizzato ha accesso a due politiche. Entrambe le politiche sono definite nel ruolo "Editor di Documentazione". Mentre la prima dà pieno accesso a tutto il modulo "Contenuto"(e quindi tutte le sue funzioni), la seconda politica concede l'accesso alla funzione "login" del modulo "Utente".

Available policies [2]			
Role	Module	Function	Limitation
Documentation editor	content	<i>all functions</i>	<i>No limitations</i>
Documentation editor	user	login	<i>No limitations</i>

Figura 1.25: Finestra delle Politiche

### 1.5.1 Ruoli e Politiche

Quando il Tab "Account utente" è selezionata, è possibile raggiungere l'interfaccia di gestione del ruolo seguendo un link che si trova al di sotto del menu di sinistra (quello che contiene la struttura ad albero). Lo stesso link è contenuto in una finestra dal titolo "Controllo di Accesso". La seguente schermata mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 1.26)



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

(vedi figura 1.27)



Figura 1.27: Finestra Ruoli.

La finestra "Ruoli" vi permette di effettuare le seguenti operazioni:

- Creare un nuovo ruolo (1)
- Visualizzare un ruolo (2)
- Modifica di un ruolo (3)
- Creare una copia di un ruolo esistente (4)
- Rimuovere un ruolo (5)
- Assegnare un ruolo di account utente e / o gruppi di utenti (6)

#### Visualizzazione di un ruolo

Cliccando sul nome di un ruolo, il sistema visualizza due finestre contenenti dettagliate informazioni circa il ruolo cui si è fatto accesso. La seguente schermata mostra come appaiono queste finestre .

(vedi figura 1.28)

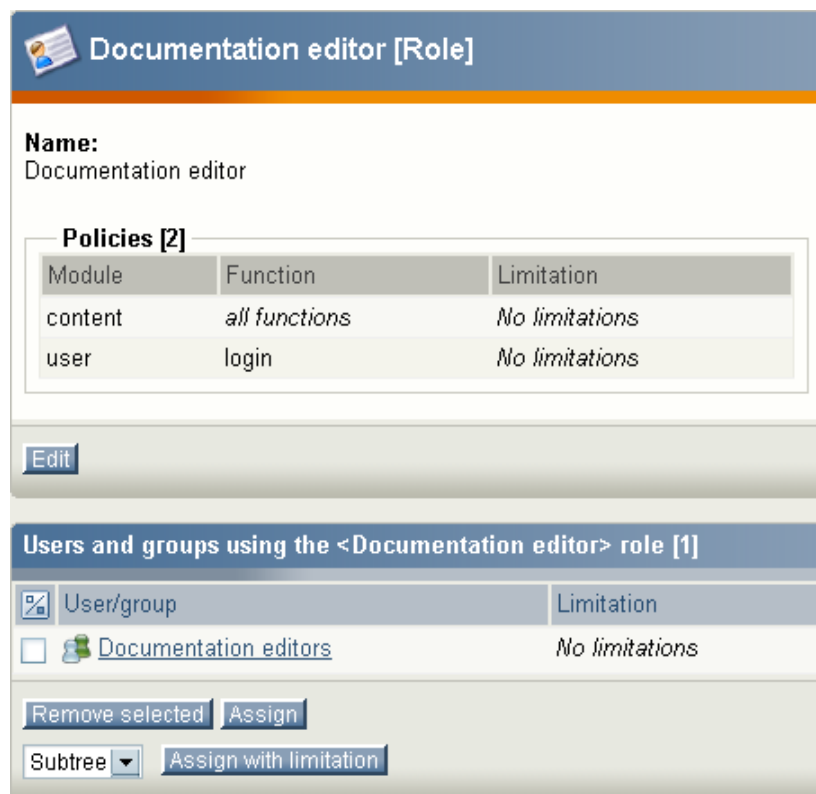


Figura 1.28: Finestre di visualizzazione del ruolo

Nella schermata sopra è stato cliccato un ruolo denominato "Editor di Documentazione". La finestra superiore rivela le politiche che compongono il ruolo. In questo caso, il ruolo si compone di due politiche, uno che concede il pieno accesso al modulo "Contenuto" e una che dà accesso alla funzione "login" del modulo "Utente".

La seconda finestra mostra una panoramica di account utente e / o gruppi di utenti cui il ruolo è stato assegnato. La schermata di cui sopra indica che il ruolo selezionato ( "Editor di Documentazione ") è stato assegnato al gruppo utenti " Editor di Documentazione", senza alcuna limitazione. Il pulsante "Rimuovi selezionati" può essere utilizzato per rimuovere le assegnazioni.

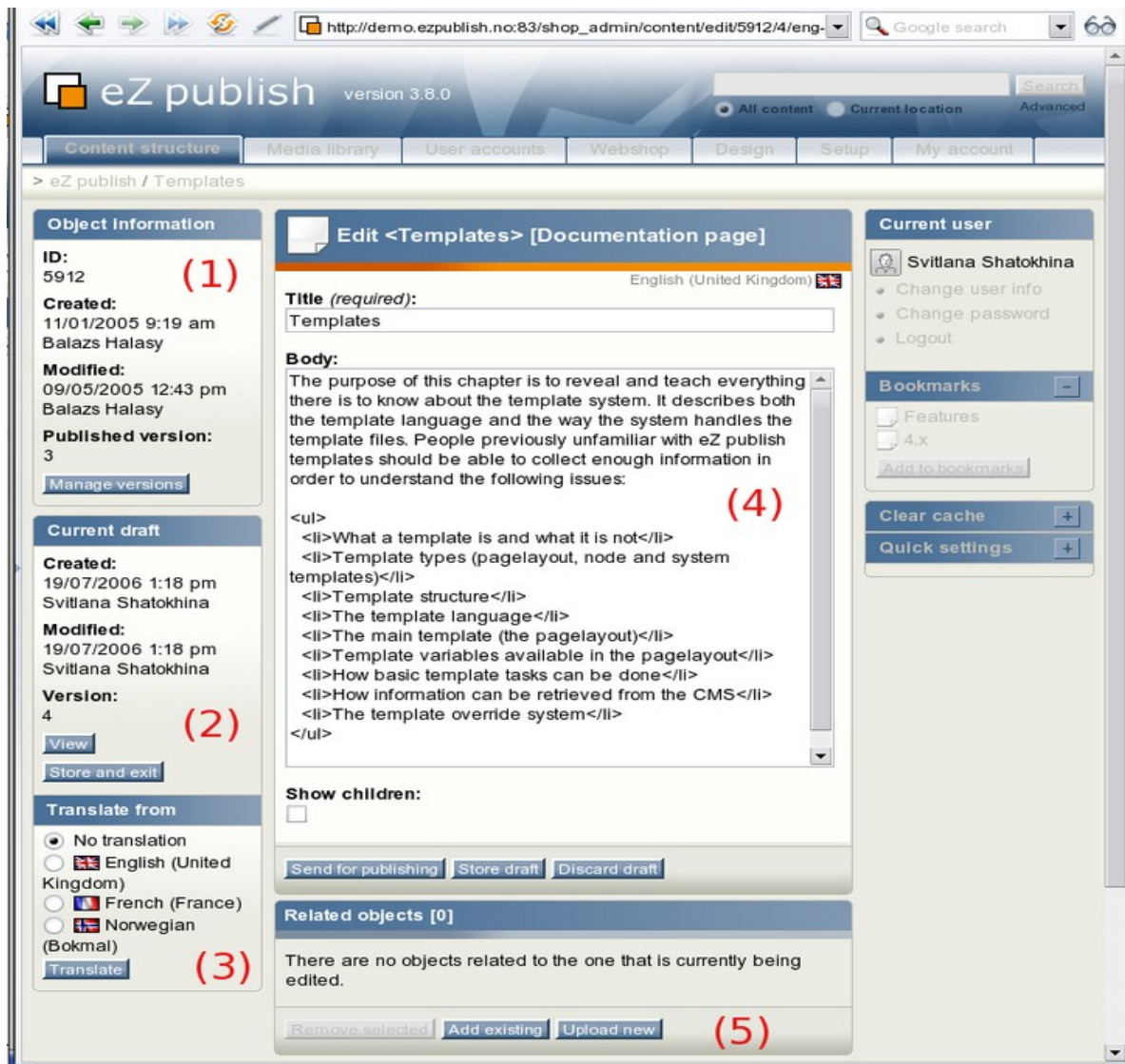
I pulsanti "Assegna" e "Assegna con limitazione" permettono di assegnare il ruolo ad altri account utente e / o gruppi di utenti. L'elenco a tendina può essere utilizzato per scegliere il tipo di limitazione che dovrebbe essere usato. E' possibile limitare un intero ruolo a una sottostruttura di nodi o a oggetti che appartengono a una sezione specifica. Quando uno dei pulsanti di assegnazione viene utilizzato, il sistema andrà in modalità browse e consentirà la selezione di account utente e gruppi di utenti cui il ruolo deve essere assegnato . Si prega di notare che il pulsante "Assegna" in questa interfaccia funziona allo stesso modo dell'icona "Assegna" nella finestra che mostra una panoramica di tutti i ruoli.



## 1.6 L'interfaccia Modifica Oggetto

Ogni volta che si clicca sul pulsante "Crea qui" per aggiungere contenuti, il pulsante "Modifica" nella finestra d'anteprima o una delle icone di modifica nella finestra dei sottoelementi, il sistema conduce all'interfaccia di modifica oggetto. Questa interfaccia permette di modificare i contenuti effettivi degli oggetti. Inoltre, essa consente di gestire le versioni dell'oggetto e di vedere in anteprima la versione che si sta modificando. La seguente schermata mostra come questa interfaccia appare generalmente.

(vedi figura 1.29)



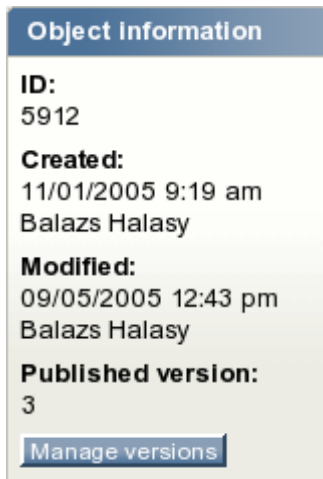
L'interfaccia di modifica dell'oggetto di solito è costituita da 5 finestre:

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

### La finestra “Informazioni sull'Oggetto”

La finestra “Informazioni sull'Oggetto” fornisce informazioni circa l'oggetto che è stato modificato. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 1.30)



La schermata rivela che l'ID dell'oggetto che è stato modificato è 5912. L'oggetto è stato creato inizialmente l'11 gennaio 2005 da Balazs Halasy alle 9:19 AM. L'oggetto è stato modificato dallo stesso utente il 9 maggio del 2005 alle 12:43 PM. L'oggetto esiste in diverse versioni ed è la terza versione quella che risulta attualmente pubblicata. In altre parole, è la terza versione che verrà visualizzata quando l'oggetto risulta in visione.

Il pulsante “Gestisci Versioni” avvia l'interfaccia della versione (pag.45) che rende possibile amministrare le versioni dell'oggetto che è stato modificato.

### La finestra “Bozza corrente”

La finestra “Bozza corrente” fornisce informazioni circa la versione in attuale corso di modifica. L'immagine seguente mostra come appare la finestra.

(vedi figura 1.31)

Ogni volta che un oggetto viene creato o modificato, eZ Publish creerà automaticamente una nuova bozza. Una bozza contiene solo la lingua che è stata modificata dall'utente. Se viene creato un nuovo oggetto o viene aggiunta una nuova traduzione a un oggetto esistente, la bozza risulterà vuota. In ogni caso, se l'esistente lingua/traduzione di un oggetto viene modificata, allora il sistema creerà una bozza che contiene questa traduzione copiata dall'ultima versione pubblicata.

Questa finestra riporta semplicemente informazioni circa quando è stata creata originariamente la bozza oggetto di modifiche, chi l'ha creata e quando è avvenuta l'ultima modifica (archiviata). In più, la finestra rivela anche il numero della versione corrente della bozza.

Per favore si noti che il numero della versione della bozza corrente è diverso da quello che si riferisce al numero della versione pubblicata (mostrato nella finestra “Informazioni sull'Oggetto”). La ragione di ciò è che eZ Publish non permette la modifica di versioni pubblicate o archiviate. Permette solo di modificare le bozze. Quando un oggetto viene modificato, verrà creata una nuova bozza e sarà questa bozza che l'utente sarà in grado di modificare.



Figura 1.31: La finestra “Bozza corrente”

Il pulsante “Visualizza” avvia l'interfaccia d'anteprima (pagina 48) che può essere usata per generare un'anteprima di contenuto che è stata modificata senza doverla pubblicare. Quando il pulsante “Salva ed Esci” viene cliccato, il sistema salverà la bozza e uscirà dall'interfaccia di modifica dell'oggetto. La bozza sarà disponibile nell'elenco “Le mie Bozze” situata sotto il tab “Mio account”. Può essere sempre modificato.

### La finestra “Traduci da”

La finestra “Traduci da” rivela informazioni circa le lingue esistenti e permette di selezionare la lingua su cui si basa una traduzione modificata. La seguente immagine mostra come appare la finestra per un oggetto che esiste in Inglese, Francese e Norvegese. (vedi figura 1.32)



Se l'utente seleziona una lingua utilizzando i pulsanti di opzione che si trova in questa finestra e clicca sul "Traduci" allora il pulsante finestra di modifica principale verrà attivato in una speciale "modalità di traduttore" al fine di rendere più facile da tradurre un oggetto dalla lingua selezionata esistente.

### La finestra di modifica principale

La finestra di modifica principale è dove si può modificare il contenuto dei vari attributi che compongono l'oggetto di cui è in corso la modifica. Ad esempio, se un articolo giornalistico è in corso di modifica, questa finestra molto probabilmente vi permetterà di modificare il titolo di questo articolo, l'introduzione e il corpo del testo. Gli attributi verranno visualizzati nello stesso ordine in cui sono stati creati quando la classe (che definisce l'attuale struttura dei dati) è stata creata. I campi obbligatori avranno ulteriore testo "obbligatorio" nell'etichetta. La seguente immagine mostra come questa finestra appare quando una pagina di documentazione è in corso di modifica.

(vedi figura 1.33):

Figura 1.33:La finestra di modifica principale

In questo caso, ci sono 3 attributi che possono essere modificate: "Titolo", "Corpo" e "Visualizza i sottonodi".

Il pulsante "Invia per la Pubblicazione" tenterà di convalidare il contenuto degli attributi e invierà la bozza per la pubblicazione. Se ci sono problemi (per esempio dei dati non validi o mancanti), allora il sistema lo indicherà utilizzando una cornice gialla oltre la principale finestra di modifica. Se tutto va bene, la bozza diventerà l'attuale / versione pubblicata per l'oggetto e la precedente versione pubblicata sarà archiviata. Dal momento che la bozza contiene solo i dati per una lingua, il sistema copierà le altre lingue dall'ultima versione pubblicata di questo oggetto in una bozza al momento della sua pubblicazione.

Il pulsante "Salva Bozza" permette di memorizzare le informazioni che sono state inserite.

Questo pulsante è particolarmente utile quando si sta lavorando su qualcosa e si desidera salvare il lavoro di volta in volta. Inoltre, dato che eZ publish tenterà di convalidare l'input, questo pulsante può essere utilizzato anche per verificare che i dati immessi siano corretti in base alle definizioni che sono state istituite quando la classe (la definizione della struttura dei dati) è stata creata. Si prega di notare che la versione pubblicata dell'oggetto non risulterà modificata.

Il pulsante "Elimina Bozza" permette di sbarazzarsi della bozza che è attualmente in fase di modifica. La bozza non sarà convalidata o conservata, ma sarà semplicemente eliminata.

### La checkbox "Ritorna alla modifica"

La checkbox "Ritorna alla modifica" può essere utilizzato per modificare il comportamento del sistema. È utile quando si sta lavorando con oggetti correlati e nodi nascosti. Se attivato, appare in fondo alla finestra di modifica, vicino al pulsante "Invia per la pubblicazione", come illustrato nella seguente schermata.

(vedi figura 1.34)

**Edit <The object edit interface> [Documentation page]**

English (United Kingdom)

**Title (required):**

**Body:**

`<header level="1">The main edit window</header>`  
 The main edit window is where you can modify the contents of the different attributes that make up the object which is being edited. For example, if a news article is being edited, this window will most likely allow you to change the title of the article, the intro text and the body.

The attributes will be displayed in the same order as they were set up when the class (which defines the actual data structure) was created. The following image shows how the main edit window looks like when a

**Show children:**  
☐

☒ **Back to edit**

Figura 1.34: La checkbox “Ritorna alla modifica”

Quando questa opzione è selezionata, il sistema riporterà l'utente all'interfaccia di modifica dell'oggetto dopo aver cliccato il pulsante "Invia per la pubblicazione". In altre parole, è possibile continuare a lavorare su un oggetto (pubblicandolo o modificandolo) senza dover modificarlo di nuovo manualmente. Si noti che lo stato di questa checkbox non è persistente, viene resettato (unchecked) ogni volta che l'interfaccia di modifica dell'oggetto viene visualizzato.

Per impostazione predefinita, questa checkbox non è disponibile nell'interfaccia di modifica dell'oggetto. Essa può essere attivata cliccando sul link "On" di "Rimodifica" in "Modalità impostazioni di modifica" quando il tab "Mio account" è selezionato. Consultare la seguente schermata per i dettagli. (vedi figura 1.35)

**Edit mode settings**


Locations: ☒ on ☐ off

Re-edit: ☒ on ☐ off



### La modalità "traduttore"

La principale finestra di modifica può essere commutata in una speciale modalità "traduttore" in modo che l'effettivo contenuto nella lingua selezionata esistente verrà visualizzato sopra tutti i campi degli attributi. Questo rende più facile tradurre un oggetto da una lingua esistente in una nuova. La seguente immagine mostra come questa finestra appare quando una pagina di documentazione è stata tradotta dall'Inglese al Tedesco.

(vedi figura 1.36)



Edit <The object edit interface> [Documentation page]

Translating content from English (United Kingdom)  to German 

**Title (required):**

The object edit interface

**Body:**

The object edit interface usually consists of 5 windows:

- Object information (1)
- Current draft (2)
- The translate from window (3)
- The main edit window (4)
- Related objects (5)

**Show children:**

No

☐

Send for publishing

Store draft

Discard draft

Figura 1.36:La finestra di modifica principale in fase di modifica di un oggetto.



### 1.6.1 Gestione Versione

L'interfaccia versione rende possibile visualizzare, gestire e comparare tutte le versioni dell'oggetto che viene modificato. Vi si può accedere cliccando il pulsante “Gestisci versioni” situato all'interno della finestra “Informazioni sull'oggetto” dell'interfaccia di modifica dell'oggetto (pag.39). Un altro modo per accedervi è cliccando su un'icona situata sulla barra del titolo della finestra d'anteprima mentre viene visualizzato il nodo/oggetto di destinazione e selezionando “Gestisci versioni” dal menu popup. E' anche possibile selezionare l'elemento “Gestisci Versioni” dalla sezione “Avanzate” del menu sensibile al contesto situato nella struttura del nodo (menu sulla sinistra) o dalla finestra “Sottoelementi”.

La seguente immagine mostra come appare l'interfaccia versione.

(vedi figura 1.37)

Versions for <Cronjobs> [4] (1)							
Version	Status	Modified translation	Creator	Created	Modified		
<a href="#">1</a>	Archived	<a href="#">English (United Kingdom)</a>	Administrator User	11/04/2007 1:30 pm	11/04/2007 1:31 pm		
<a href="#">2</a>	Archived	<a href="#">Russian</a>	Administrator User	11/04/2007 1:32 pm	11/04/2007 1:32 pm		
<a href="#">3</a>	Published	<a href="#">English (United Kingdom)</a>	Administrator User	11/04/2007 1:32 pm	11/04/2007 1:33 pm		
<a href="#">4</a>	Draft	<a href="#">English (United Kingdom)</a>	Administrator User	11/04/2007 5:10 pm	11/04/2007 5:10 pm		
Remove selected English (United Kingdom) 4 1 Show differences Back							

Published version (2)						
Version	Translations	Creator	Created	Modified	Copy translation	
<a href="#">3</a>	<a href="#">English (United Kingdom)</a> <a href="#">Russian</a>	Administrator User	11/04/2007 1:32 pm	11/04/2007 1:33 pm	<a href="#">English (United Kingdom)</a>	

New drafts [1] (3)					
Version	Modified translation	Creator	Created	Modified	
<a href="#">4</a>	<a href="#">English (United Kingdom)</a>	Administrator User	11/04/2007 5:10 pm	11/04/2007 5:10 pm	

Figura 1.37: L'interfaccia versione

Il fine di questa interfaccia è fornire una panoramica delle versioni che appartengono a un oggetto. Inoltre, rende possibile eliminare, duplicare, modificare versioni esistenti e visualizzare le differenze tra versioni.

L'interfaccia consiste in tre diverse finestre:

1. Versioni
2. Versione pubblicata
3. Nuove bozze

Come viene indicato nella schermata, la finestra “Versioni” (1) mostra i numeri delle diverse versioni, la traduzione modificata per ogni versione, il nome di chi l'ha creata, la data/ora in cui la versione è stata originariamente creata e l'ultima modifica effettuata.

Si noti che i numeri di versione e le traduzioni modificate sono rappresentati come link. Questi link

istruiranno il sistema per la visualizzazione delle diverse versioni / traduzioni utilizzando l'anteprima di interfaccia (pagina 48).

Nell'esempio di cui sopra, ci sono 4 versioni nella finestra "Versioni" (1). Le versioni 1 e 2 sono archiviate, ciò significa che esse sono stati pubblicati un po' di tempo fa, ma sono stati sostituite da versioni più recenti. In altre parole, esse non sono più in uso. Quella pubblicata (cui si fa riferimento come quella "corrente") è la versione 3. Questo è quello che il sistema pone in evidenza quando l'oggetto è in fase di visualizzazione. L'ultima versione è di solito quella che è attualmente in fase di modifica. Si tratta di una di una bozza perché non è stata ancora pubblicata. Questa bozza contiene solo la traduzione oggetto di modifiche da parte dell'utente. Quando la versione 4 viene pubblicata, il sistema copia tutte le altre traduzioni a partire dalla versione 3 fino a questa e la versione 3 verrà archiviata.

La finestra "Versione pubblicata" (2) viene visualizzata sotto la finestra "Versioni". Essa rivela informazioni relative alla versione attuale: il numero della versione, le traduzioni, il nome del creatore, la data e l'ora in cui la versione è stata originariamente creata e modificata per l'ultima volta.

Inoltre, vi è un elenco a tendina contenente le traduzioni disponibili ai fini della copiatura. Esso contiene le stesse traduzioni che sono elencate nella colonna "Traduzione".

La finestra "Nuove bozze" (3), contiene informazioni sulle bozze di nuova creazione che appartengono all'oggetto. La finestra mostra il numero corrente di versione, la traduzione modificata, il nome del creatore, la data e l'ora in cui la bozza è stata originariamente creata e modificata per l'ultima volta. Dopo la copiatura di una traduzione da una versione, la nuova bozza verrà visualizzato in questa finestra.

### **Aggiungere nuove traduzioni**

Se la versione 4 viene pubblicata e poi qualcuno traduce l'oggetto in una nuova lingua, il sistema creerà una nuova bozza contenente solo la nuova traduzione. La bozza diventerà la versione 5. La versione 4 rimarrà quella pubblicata fino a che non verrà pubblicata la bozza. Quando la bozza verrà pubblicata, il sistema copierà tutte le traduzioni esistenti dalla versione 4, e quindi la versione 5 sarà composta dalle traduzioni più recenti.

### **Modifica delle traduzioni esistenti**

Se la versione 4 viene pubblicata e poi qualcuno modifica una delle traduzioni dell'oggetto, il sistema copierà questa traduzione dalla versione pubblicata (in questo caso la versione 4). La copia diventerà la versione 5 e sarà una bozza.

### **Rimozione di versioni**

Le checkbox e il pulsante "Rimuovi selezionati" permettono di eliminare inutili versioni dal sistema. Sia le versioni archiviate che quelle in forma di bozza possono essere rimosse. La versione pubblicata non può mai essere rimossa (questa è la versione che il sistema mostrerà quando l'oggetto viene visualizzato).

### **Modifica delle versioni**

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

### **Copia di una traduzione da una versione**

E' possibile copiare la traduzione modificata da qualsiasi versione, indipendentemente dal tipo di versione (pubblicata, archiviata, bozza, ecc.) Questo può essere fatto cliccando la icona di copia situata nella corrispondente riga della versione nella tabella. La copia generata diventerà una bozza e sarà possibile modificarla. Pur essendo modificata, la bozza conterrà solo la traduzione copiata. Quando la bozza verrà pubblicata, il sistema copierà automaticamente tutte le altre traduzioni dalla versione pubblicata, e quindi la conseguente versione conterrà tutte le ultime traduzioni.



Inoltre, è possibile utilizzare la finestra "versione pubblicata" (2) per copiare qualsiasi traduzione dalla versione pubblicata. Questo obiettivo può essere raggiunto selezionando la traduzione desiderata utilizzando l'elenco a tendina situato nel campo "Copia di traduzione" e cliccando l'icona di copia.

### **Confronto tra diverse versioni**

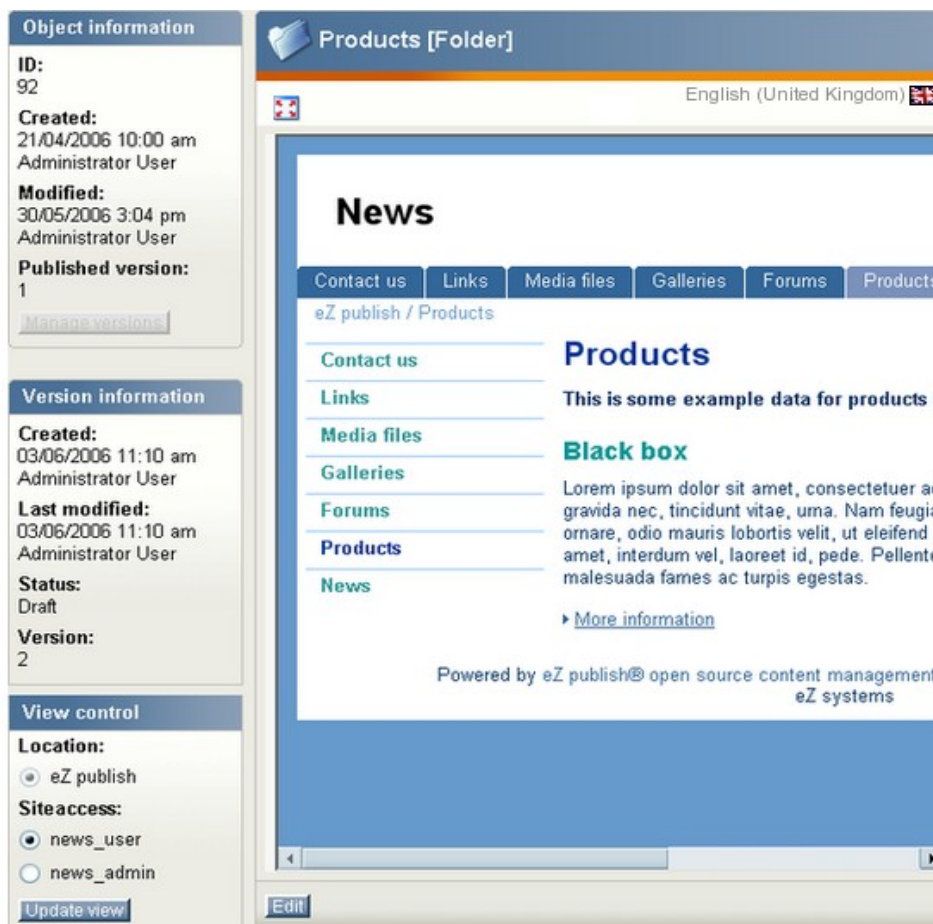
E' possibile richiedere una panoramica dei cambiamenti tra le diverse versioni di un oggetto. Questo può essere fatto selezionando la lingua e le due versioni che hanno bisogno di essere confrontate dagli elenchi a tendina in basso a destra della finestra "Versioni" (1). Facendo clic sul pulsante "Visualizza differenze " si metteranno in evidenza le differenze tra le versioni selezionate.

### **1.6.2 Anteprima**

L'interfaccia di anteprima rende possibile generare una reale anteprima di qualsiasi versione esistente nel sistema. Questa interfaccia è usata tipicamente per creare un'anteprima della bozza oggetto di correnti

modifiche. Vi si può accedere cliccando il pulsante “Visualizza” nell'interfaccia di modifica dell'oggetto (pag.39) o seguendo i link di versione/traduzione nell'interfaccia della versione. La seguente schermata mostra come appare la finestra di interfaccia.

(vedi figura 1.38)



Il fine di questa interfaccia è generare una reale presentazione di come la pagina corrente (basata sui contesti dell'oggetto visualizzato in anteprima) apparirà utilizzando diversi design. In particolare, questa interfaccia è usata tipicamente per avere un'impressione di come la pagina cui qualcuno sta lavorando apparirà sul sito (ovvero quello che i visitatori vedranno). La schermata sopra mostra come una cartella chiamata “Prodotti” apparirà utilizzando il design associato al “news\_user” siteaccess.

Si può generare un'anteprima a schermo pieno utilizzando il pulsante situato proprio sopra l'area di anteprima (sembra una piccola finestra con quattro frecce rosse negli angoli). I pulsanti “Gestisci versioni” e “Modifica” riporterà l'utente o all'interfaccia della versione (pag.45) o l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pag.39) (dipende dal percorso da cui provengono).

## La finestra “ Vista di controllo”

La finestra “Vista di Controllo” rende possibile controllare quale design si deve utilizzare per generare l'anteprima. In eZ Publish, i diversi design sono associati a diversi siteaccess. Selezionare un siteaccess istruirà il sistema perché utilizzi il design di quel siteaccess. L'elenco posizioni può essere usato per verificare come apparirà l'oggetto quando viene visualizzato in posizioni differenti (se esso effettivamente esiste in posizioni diverse nella struttura del nodo). Il pulsante “Visualizza Aggiornamenti” semplicemente rigenera l'anteprima basata sulle selezioni fatte nella finestra “Vista di controllo”.

### 1.6.3 Oggetti Correlati

La finestra “Oggetti correlati” nell'interfaccia di modifica dell'oggetto (pag.39) rende possibile relazionare altri oggetti a quello in fase di modifica. Qualsiasi tipo di oggetto può essere connesso a qualsiasi altro tipo di oggetto. Questa funzione è utile tipicamente in situazioni in cui c'è un bisogno di impegnare e/o riutilizzare informazioni sparse in giro per il sistema.

Ad esempio, il concetto di oggetti correlati rende possibile aggiungere immagini agli articoli giornalistici. Le immagini possono essere memorizzate come oggetti separati al di fuori dell'articolo. Essi possono essere correlati all'articolo e usati dall'interno degli attributi dell'articolo stesso. Questo approccio è abbastanza flessibile perché non applica eventuali limitazioni per quanto riguarda la quantità e il tipo di informazioni che devono essere incluse. Si prega di notare che se si collega ad un altro oggetto (per esempio: si inserisce un link a una pagina prodotto in un articolo giornalistico), l'oggetto cui lo si collega sarà correlato a quello in corso di modifica saranno. La seguente immagine mostra come la finestra "oggetti correlati" appare al momento in cui vengono effettuate le correlazioni.

(vedi figura 1.39)



La schermata indica che l'oggetto che è attualmente in fase di modifica si avvale di due altri oggetti. Le immagini correlate vengono visualizzate come miniature. I file correlati verranno visualizzati con ulteriori informazioni (tipo di file e le dimensioni). Tutti gli altri oggetti verranno visualizzati come quello nell'elenco "contenuti correlati" come mostrato nella schermata sopra.

Le checkbox e il pulsante "Rimuovi selezionati" può essere utilizzato per rimuovere le correlazioni. Per favore si noti che solo le relazioni verranno rimosse e non gli oggetti stessi.

I link incorporati possono essere copiati e incollati in attributi che stanno utilizzando il blocco XML datatype. Ad esempio, se si relazionano le immagini a un articolo e si vorrebbero visualizzate da qualche parte nel testo, si può semplicemente copiare e incollare il link suggerito nel corpo del

l'articolo. Si prega di notare che questo processo diventa molto più semplice quando l'editor online è installato.

Il pulsante "Aggiungi esistente" permette di sfogliare la struttura del nodo e selezionare più oggetti che devono essere connessi a quello che è attualmente in fase di modifica. A seconda delle autorizzazioni dell'utente, la funzionalità di ricerca consentirà all'utente di selezionare gli oggetti situati in diverse parti del sistema (contenuti, media, utenti, ecc.) La seguente immagine mostra cosa accade quando il "pulsante Aggiungi esistente" viene cliccato.

(vedi figura 1.40)

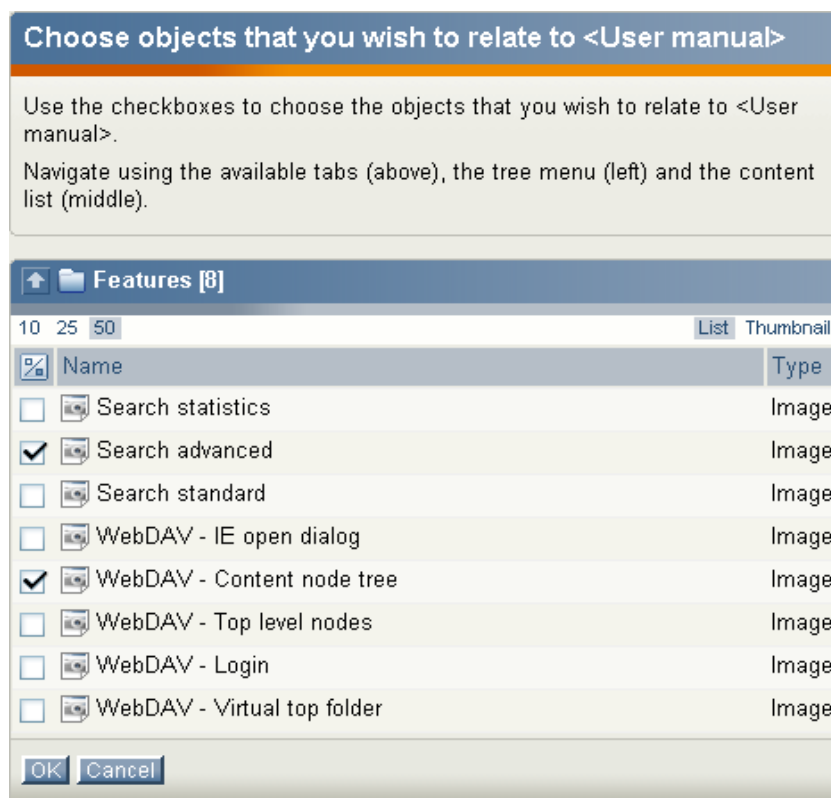


Figura 1.40: Ricerca degli oggetti correlati

L'immagine sopra mostra la principale area di interfaccia di ricerca. Questa interfaccia rende possibile selezionare gli oggetti che sono stati collocati in qualche parte della struttura del nodo. Si prega di notare che inoltre è possibile utilizzare i primi tre tabs (contenuti, Media e Utenti), il percorso, la sinistra menu e la sezione preferiti per la navigazione.

Il Pulsante "Carica nuovo" permette di caricare nuovi contenuti al sistema e automaticamente di correlarli all'oggetto che è attualmente in fase di modifica. Questo pulsante è di solito utile quando per esempio si vuole mettere in correlazione un'immagine che non è ancora stato aggiunta al sistema. La seguente immagine mostra cosa succede quando questo pulsante viene cliccato.

(vedi figura 1.41)

Il pulsante "Scegli" permette la selezione un file da caricare dal filesystem locale. Il campo "Nome" consente all'utente di impostare un nome personalizzato per l'oggetto in fase di caricamento. Il pulsante a tendina "Posizione" rende possibile controllare dove il file caricato deve essere collocato nella struttura del nodo. L'impostazione "Automatico" permetterà eZ Publish di decidere il percorso sulla base delle estensione e / o il tipo MIME del file caricato.

Quando il pulsante "Carica" viene cliccato, il file verrà caricato in eZ Publish. Il sistema creerà un oggetto, il tipo di oggetto sarà determinato dall'estensione e / o dal tipo MIME del file caricato. Infine, l'oggetto verrà correlato a quello che è in corso di modifica e

in tal modo sarà visibile nella finestra "oggetti correlati".

Il pulsante "Annulla" arresta l'operazione e riporta l'utente all'interfaccia di modifica dell'oggetto.

**Upload a file and relate it to <User manual>**

This operation allows you to upload a file and add it as a related object.

- When the file is uploaded, an object will be created according to the type of the file.
- The newly created object will be placed within the chosen location.
- The newly created object will be automatically related to the draft being edited (<User manual>).

Select the file you wish to upload and click the "Upload" button.

**Upload file**

**Location:**  
Automatic

**Name:**

**File:**  
 Choose...

Upload Cancel

Figura 1.41: Caricamento di un contenuto correlato

### **Aggiungere oggetti correlati come sottonodi**

Quando è in atto il caricamento di nuovi oggetti correlati, è possibile metterli sotto l'oggetto che è attualmente in corso di modifica. Questo può essere fatto selezionando il nome dell'oggetto dal pulsante a tendina "Posizione" nella finestra di caricamento. Tuttavia, esso può essere raggiunto solo se l'oggetto principale è già stato pubblicato (altrimenti non appare nella struttura del contenuto e non può avere alcun sottoelemento).

Ad esempio, se un nuovo articolo viene creato come bozza, non sarà possibile aggiungere altre immagini come sottonodi fino a quando la bozza non viene pubblicata. La procedura descritta di seguito mostra una soluzione a questo problema:

1. Pubblica un articolo incompiuto come nodo nascosto.
2. Rimodifica l'articolo e carica immagini correlate, come sottonodi
3. Rivela l'articolo quando è finito.

Questa procedura può essere ottimizzata analizzando la checkbox "Ritorna alla modifica" situata in fondo all'interfaccia di modifica dell'oggetto (fare riferimento alla sezione "Interfaccia di modifica dell'oggetto per i dettagli).

## Capitolo 2

### Compiti quotidiani

Il fine di questo capitolo è spiegare come i compiti quotidiani possono essere espletati utilizzando l'interfaccia di amministrazione di eZ Publish. È scritto per utenti che non hanno specifiche conoscenze tecniche che utilizzano semplicemente il sistema per gestire i contenuti. Sono illustrati i seguenti argomenti:

- Modifica il tuo account utente
- Naviga sulla struttura del nodo
- Aggiungi contenuti
- Modifica contenuto
- Anteprima contenuto
- Annulla modifiche
- Trattamento dei conflitti di modifica
- Pubblica in più sedi
- Copia contenuto
- Sposta contenuto
- Rimuovi contenuti
- Ripristina contenuti
- Nascondi e rivela il contenuto
- Utilizzo dei segnalibri
- Scambio nodi
- Gestione utenti
- Gestione delle sezioni
- Creazione di un'area protetta

## 2.1 Modifica il tuo account utente

Il pannello "Utente corrente sul lato destro, fornisce una collezione di link utilizzabili per cambiare velocemente il tuo account utente. La seguente immagine mostra come appare il pannello.

(vedi figura 2.1)



Figura 2.1: Il pannello di "Utente Corrente"

Il link "Cambia utente info" vi permette di modificare il nodo che rappresenta il tuo account utente. Quando questo link viene cliccato, il sistema aprirà l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39). È possibile quindi modificare tutti i vostri dati fatta eccezione per il nome utente. Al termine dell'operazione, è sufficiente fare clic sul pulsante "Invia per la pubblicazione" e il tuo account utente verrà aggiornato.

### Cambia password

Il modo più semplice per cambiare la tua password è quello di utilizzare il link "Cambia password" situata nel pannello "Utente corrente". Quando questo link viene cliccato, il sistema apre l'interfaccia che consente di cambiare la password, altre informazioni dell'utente rimarranno intatte. L'immagine seguente mostra come appare questa interfaccia.

(vedi figura 2.2)

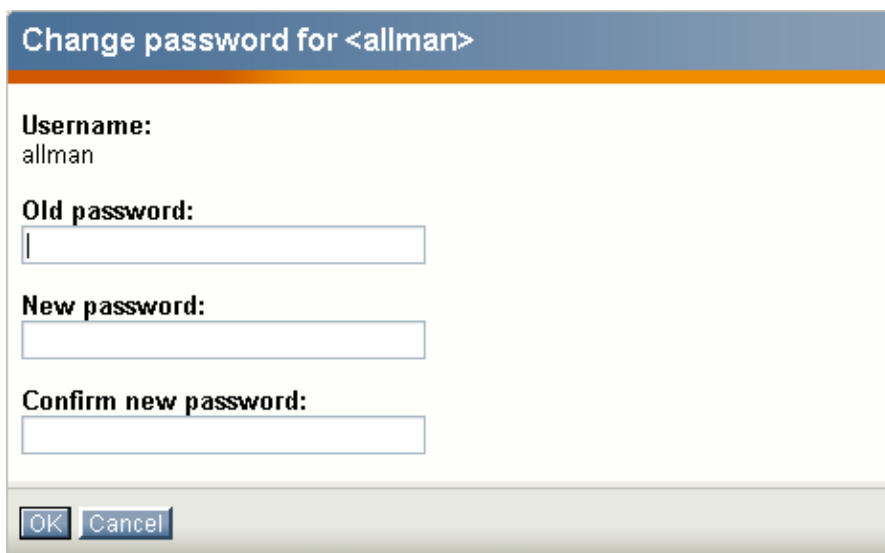
The image shows a web form titled "Change password for <allman>". The form has a blue header bar with the title. Below the header, there are four labeled input fields: "Username:" with the value "allman", "Old password:", "New password:", and "Confirm new password:". At the bottom of the form, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

Figura 2.2: L'interfaccia "Cambia password"

Digitare la vecchia password, la nuova password (due volte) e cliccare sul tasto OK - il sistema aggiornerà quindi la password per l'account utente.

## 2.2 Naviga sulla struttura del nodo

In eZ Publish, tutti i contenuti sono memorizzati usando i nodi, i nodi possono essere pensati come le pagine di un sito. Per esempio, un nodo può essere un articolo giornalistico, una pagina di informazione, un messaggio del forum e così via. I nodi sono organizzati in una grande struttura. La struttura è divisa in tre parti principali: “Contenuti”, “Media” e “Utenti”. I primi tre tabs nell'interfaccia di amministrazione conduce alla cima/inizio di queste sottostrutture.

### Navigazione Standard: cliccando intorno

Quando cerchiamo un certo nodo (di solito perché si ha intenzione di far qualcosa con esso; modificarlo, spostarlo, ecc.), si deve navigare attraverso la struttura del nodo. La cornice rossa nella seguente schermata mostra le zone di navigazione primaria ( le interfacce che possono essere usate per navigare sulla struttura del nodo).

(vedi figura 2.3)

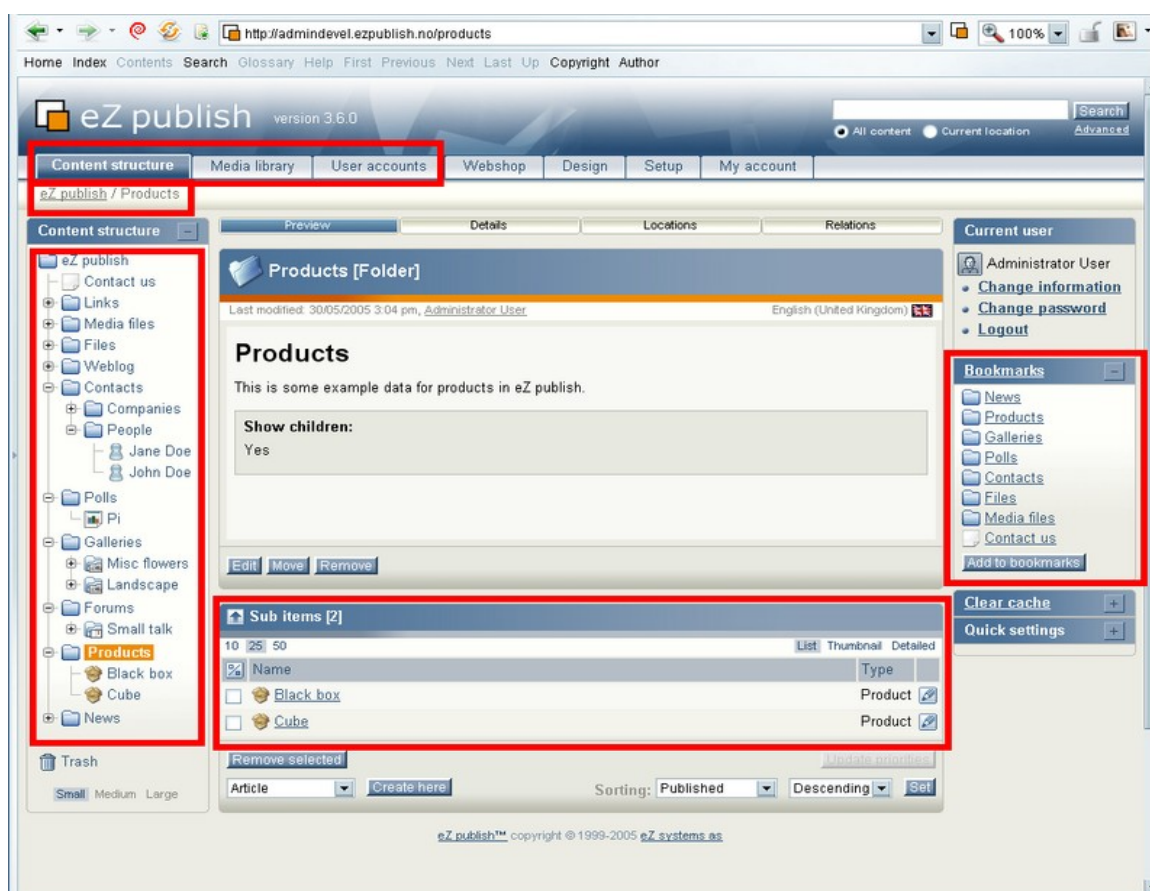


Figura 2.3: Zone di Navigazione

Il modo più conveniente di utilizzare il menu sul lato sinistro, che rende possibile esplorare la struttura aprendo le diverse sezioni proprio come si farebbe se si volesse navigare su filesystem locale. I primi tre tabs permettono di selezionare le differenti parti della struttura (contenuto, media, utenti). La struttura può essere anche navigata utilizzando il percorso e la finestra “Sottoelementi”.

Quando si usa la finestra “Sottoelementi”, si deve cliccare sui nomi del nodo che conduce a quello che si desidera modificare. Per favore si noti che questo impiega molto più tempo che non utilizzando il menu della struttura sulla sinistra, dato che ogni click richiede un caricamento di pagina.



## Navigazione Alternativa: ricerca

E' possibile utilizzare l'interfaccia di ricerca incorporata per localizzare il nodo (pagina) che si desidera modificare, spostare, eliminare o il posto dove si vuole pubblicare nuovi contenuti. L'interfaccia di ricerca è situata nell'angolo in alto a destra dell'interfaccia di amministrazione. La seguente immagine mostra come appare l'interfaccia.

(vedi figura 2.4)



Figura 2.4: L'interfaccia di ricerca.

Questa interfaccia permette di ricercare qualsiasi contenuto (tanto lungo quanto è indicizzabile) all'interno della struttura del nodo. Per default, il sistema ricercherà lungo l'intero albero. Tuttavia, si può limitare la ricerca a una specifica parte della struttura a partire dal nodo (pagina) che si sta correntemente cercando. Questo può essere raggiunto selezionando il pulsante di opzione "Current Location".

Per favore si noti che il contenuto che si sta cercando deve essere segnato come ricercabile o altrimenti non sarà indicizzato dal motore di ricerca. Si può semplicemente digitare il nome o la parte del contenuto che è registrata all'interno del nodo (pagina) di destinazione e cliccare il pulsante "Cerca". Verranno visualizzate le combinazioni disponibili e così si dovrà semplicemente cliccare sul nome del nodo che si vuole per esempio modificare. Il sistema a questo punto aprirà il nodo e allora si potrà cliccare il pulsante "Modifica" per modificarlo.

## 2.3 Aggiungi Contenuto

Una volta trovata la parte in cui si vuole aggiungere contenuto ( una nuova pagina per via di un nuovo nodo). Si devono usare due menu a tendina e il pulsante "Crea qui" \_ essi si trovano nell'angolo in basso a sinistra della finestra "Sottoelementi". Nella seguente schermata viene usata una cornice rossa per indicare la posizione di questi elementi.

(vedi figura 2.5)

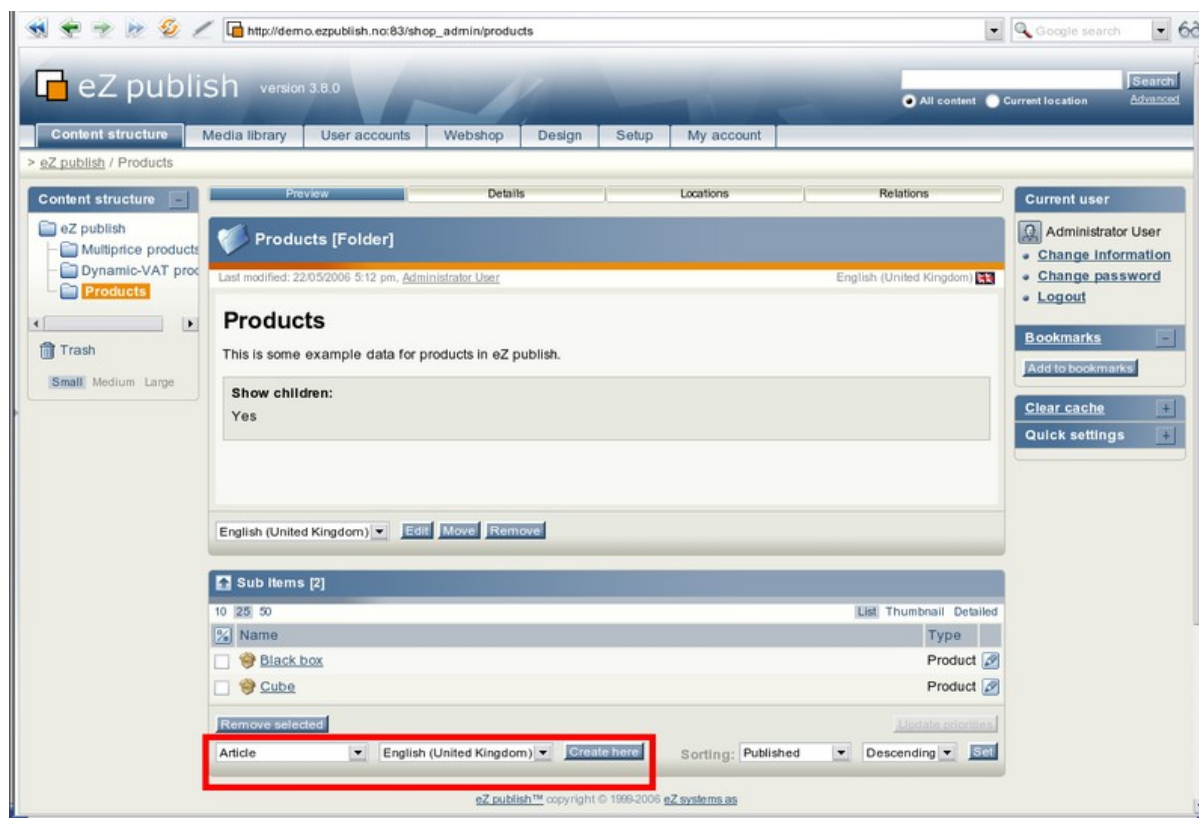


Figura 2.5: L'interfaccia “Crea qui”.

Come indica la schermata, noi dobbiamo navigare in una cartella chiamata “Prodotti”. Ci sono due elenchi a tendina sul fondo. Il primo ci permette di selezionare il tipo di nodo (pagina) si deve creare. Per favore si noti che i contenuti di questo elenco dipendono dalle *classi* disponibili (le strutture dei dati che sono stati impostati per il sito) e dalle autorizzazioni dell'utente che risulta attualmente loggato. Questo elenco a tendina permette tipicamente di creare pagine generiche di informazione, nuovi articoli, pagine prodotto, forum e così via. Il secondo elenco a tendina ci permette di selezionare la lingua che dovrebbe essere usata nel creare un oggetto (pagina). Nella Schermata sopra, “Articolo” è selezionato dal primo elenco a tendina e “English (United Kingdom)” è selezionato dal secondo elenco. Questo significa che quando si cliccherà il pulsante “Crea qui”, il sistema andrà avanti a creare un articolo in inglese all'interno della cartella “Prodotti”.

Non ci sono limitazioni di sorta quando si tratta di diversi tipi di nodi. In altre parole, è possibile creare qualsiasi tipo di nodo in base a qualsiasi altro nodo finché la classe è configurata come un contenitore. Quando si fa clic sul pulsante "Crea qui", il sistema visualizzerà l'interfaccia di modifica dell'oggetto. La seguente lista di passaggi riassume quello che si deve fare quando si desidera aggiungere / creare nuovi contenuti:

1. Assicurarsi che siate registrati nell'interfaccia di amministrazione.
2. Utilizzare i primi tre tabs, il menu a sinistra e la finestra “Sottoelementi” per selezionare per trovare la posizione in cui si vuole aggiungere contenuto.
3. Utilizzare i box a tendina nella finestra per selezionare il tipo di contenuto che si desidera aggiungere (articolo, pagina informativa, utente, ecc.) e la lingua prescelta per questo contenuto.
4. Cliccare il pulsante “Crea qui”, il sistema aprirà l'interfaccia di modifica.
5. Utilizzare l'interfaccia di modifica per aggiungere contenuto. Per favore si faccia riferimento alla pagina di modifica del contenuto per maggiori dettagli.

6. Una volta fatto, cliccare su “Invia per la pubblicazione”, il contenuto verrà pubblicato nella posizione scelta nel passaggio 2.

## **2.4 Modifica Contenuti**

In eZ publish tutta la modifica dei contenuti viene effettuata attraverso l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39). Questa interfaccia sarà automaticamente visualizzata quando si seleziona "Modifica" dal menu contestuale, si clicca sui pulsanti / icone "Modifica" o si crea un nuovo nodo utilizzando il pulsante “Crea qui”.

Il seguente testo rivela come è possibile modificare un nodo utilizzando approcci diversi.

### **Utilizzando il menu della struttura e il menu contestuale**

1. Utilizzare il menu a sinistra per individuare il nodo che si desidera modificare.
2. Fare clic sull'icona del nodo per far apparire il menu contestuale.
3. Selezionare "Modifica" dal menu contestuale. Il sistema visualizza l'interfaccia di modifica.

### **Utilizzando il pulsante "Modifica"**

1. Utilizzare l'interfaccia di amministrazione per navigare (pagina 55) per il nodo (pagina) che si desidera modificare. In altre parole, assicurarsi che il nodo sia visualizzato.
2. Fare clic sul pulsante "Modifica" che si trova nella finestra di anteprima. Il sistema aprirà l'interfaccia di modifica.

### **Utilizzando le icone di modifica**

1. Utilizzare l'interfaccia di amministrazione per navigare (pagina 55) per il nodo (pagina), che contiene quello che si desidera modificare. In altre parole, assicurarsi che il nodo originario sia visualizzato.
2. Guardare la finestra “Sottoelementi” e individuare il nodo che si desidera modificare. Fare clic sull'icona corrispondente (sulla destra) di modifica del nodo. Il sistema aprirà l'interfaccia di modifica.

### **Utilizzando i segnalibri**

1. Assicurarsi che i segnalibri vengano visualizzati (utilizzare il segno "+" per aprire la finestra).
2. Individuare il nodo che si desidera modificare e fare clic sulla sua icona per far apparire il menu contestuale.
3. Selezionare "Modifica" dal menu contestuale e fare clic su di esso. Il sistema aprirà l'interfaccia di modifica.

Questi passaggi si adopereranno per siti monolingua. Se si utilizzano diverse lingue sul vostro sito, per favore si faccia riferimento a questa sezione per istruzioni su come modificare gli oggetti in diverse lingue. Utilizzando l'interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) è possibile modificare il contenuto dell'oggetto incapsulato dal nodo (pagina), che è stato selezionato per la modifica. Questa è dove viene effettuata la maggior parte del lavoro. Si potrà utilizzare questa interfaccia per aggiungere, modificare o rimuovere i contenuti esistenti.

Ad esempio, potrete utilizzare questa interfaccia per pubblicare nuovi articoli, modificare il contenuto di articoli esistenti e così via. La seguente immagine mostra la parte che viene usata per modificare i vari attributi.

(vedi figura 2.6)

**Edit <The object edit interface> [Documentation page]**

English (United Kingdom)

**Title (required):**  
The object edit interface

**Body:**

`<header level="1">The main edit window</header>`  
The main edit window is where you can modify the contents of the different attributes that make up the object which is being edited. For example, if a news article is being edited, this window will most likely allow you to change the title of the article, the intro text and the body.

The attributes will be displayed in the same order as they were set up when the class (which defines the actual data structure) was created. The following image shows how the main edit window looks like when a

**Show children:**  
☐

[Send for publishing](#) [Store draft](#) [Discard draft](#)

Figura 2.6: La finestra di modifica principale.

L'immagine sopra mostra come la maggior parte dell'interfaccia di modifica appare quando qualcuno sta modificando una pagina di documentazione. Una pagina di documentazione si compone di solo tre attributi: nome, il corpo e mostra sottonodi. Si prega di notare che probabilmente si sta lavorando con un diverso insieme di attributi. Come mostra l'immagine, è possibile utilizzare campi di input per modificare i valori del contenuto. Al termine di questa operazione si dovrebbe cliccare sul pulsante "Invia per la pubblicazione". Se si vuole solo salvare il lavoro senza utilizzare senza pubblicarlo cliccare il pulsante il "Salva Bozza". Questo semplicemente convaliderà i contenuti, li memorizzerà e ti consentirà di mantenere la modifica. Il pulsante "Elimina Bozza" può essere utilizzato per uscire dall'interfaccia e per sbarazzarsi dei cambiamenti. Si prega di fare riferimento alla documentazione interfaccia di modifica dell'oggetto (pagina 39) per maggiori informazioni su come utilizzare questa interfaccia.

## 2.5 Anteprima contenuti

L'interfaccia di modifica dell'oggetto rende possibile visionare in anteprima il contenuto prima di pubblicarlo. Questo significa che per esempio si può generare un'anteprima puntuale di un articolo mentre è in fase di composizione.

Non c'è alcun bisogno di pubblicarlo per poterlo visionare. La funzione di anteprima può essere raggiunta sia dall'interfaccia di modifica sia dall'interfaccia di gestione versione. Nell'interfaccia di modifica vi si può accedere cliccando il pulsante “Visualizza”, nella gestione versione si possono cliccare i diversi numeri di versione e traduzioni. La seguente immagine mostra come appare l'interfaccia di anteprima.

(vedi figura 2.7)

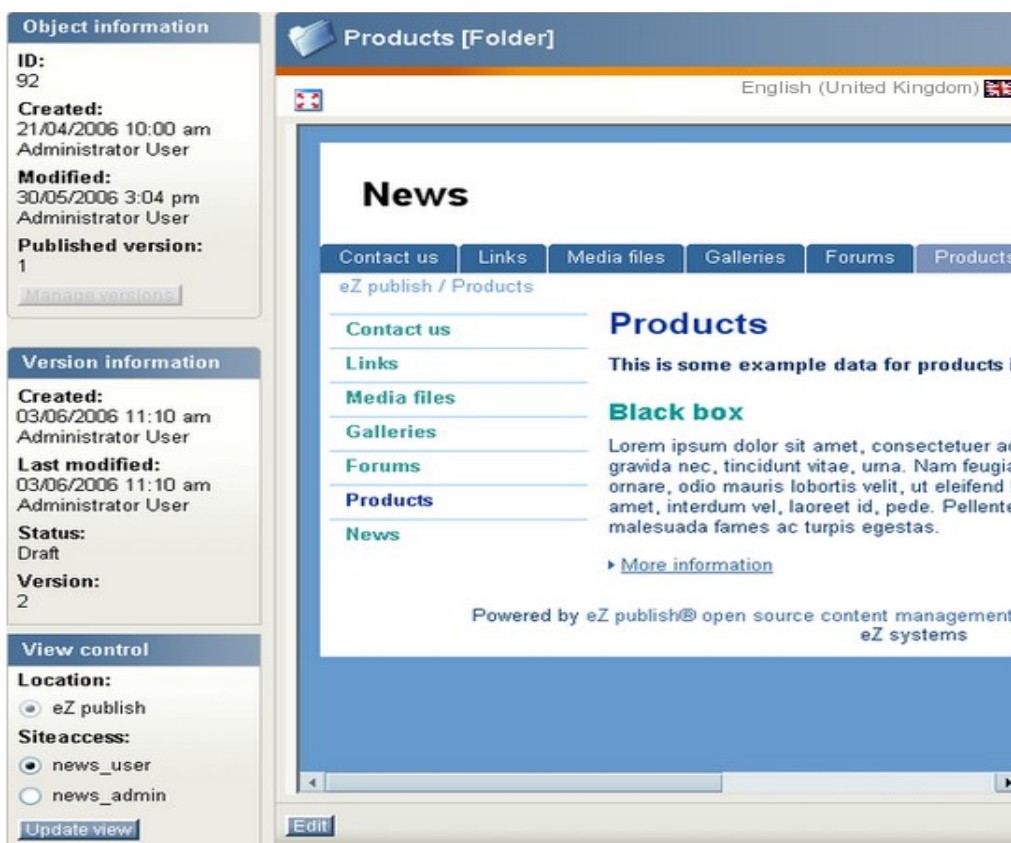


Figura 2.7: L'interfaccia di anteprima

Per favore si noti che è possibile generare un'anteprima senza l'interfaccia di amministrazione intorno ad esso. Questo può essere fatto cliccando sull'icona con le frecce rosse agli angoli, essa è situata in cima alla finestra di anteprima.

### Anteprima dell'oggetto in corso di modifica

1. Assicurarsi che si sta modificando un oggetto.
2. Fare clic su "Visualizza" nella finestra “bozza corrente”. Il sistema apre l'interfaccia di anteprima
3. Selezionare il siteaccess che utilizza la struttura che dovrebbe essere usata per generare l'anteprima. Probabilmente si dovrà selezionare quella che ha lo stesso nome del vostro sito attuale.
4. Fare clic sul "Aggiorna vista" per rigenerare l'anteprima.

5. Al termine, fare clic sul pulsante "Modifica" per tornare alla modalità di modifica.

### **Anteprima di una versione**

1. Assicurarsi che si sta utilizzando l'interfaccia di versione (fare clic sul pulsante "Gestisci versioni" in modalità di modifica).

2. Fare clic su uno dei numeri di versione o una delle traduzioni. Il sistema aprirà l'interfaccia di anteprima.

3. Selezionare il siteaccess che utilizza la struttura che dovrebbe essere usata per generare l'anteprima. Probabilmente si dovrà selezionare quella che ha lo stesso nome del vostro sito.

4. Fare clic sul "Aggiorna vista" per rigenerare l'anteprima.

5. Al termine, fare clic sul pulsante "Gestisci versioni" per tornare all'interfaccia di gestione versione.

## 2.6 Annullare le modifiche

Il sistema di gestione di versione incorporato consente di annullare le modifiche indesiderate. Questo può essere fatto riportando il contenuto di un oggetto indietro ad una versione precedente. In eZ publish tutti i contenuti sono la versione controllata. Ogni volta che si modifica un oggetto, una nuova versione (una copia dei contenuti esistenti) verrà creata. L'attuale versione rimarrà intatta. Le versioni possono essere amministrate utilizzando l'interfaccia di gestione di versione che può essere raggiunto dall'interfaccia di modifica dell'oggetto. La seguente immagine mostra come appare l'interfaccia di gestione di versione.

(vedi figura 2.8)



Figura 2.8: L'interfaccia di versione

Il testo seguente spiega come si possono annullare cambiamenti riportando i contenuti di un oggetto indietro a una versione precedente.

1. Navigare lungo la struttura per individuare un nodo contenente i cambiamenti che si desidera annullare.
2. Modificare il nodo (usare sia il pulsante “Modifica”, il menu contestuale o le icone di modifica nella finestra “Sottoelementi”).
3. Cliccare il pulsante “Gestisci versioni” nella finestra “Informazioni sull'oggetto”. Verrà visualizzata una lista di versioni.
4. Localizzare la versione che si desidera ripristinare. Si possono visualizzare le diverse versioni cliccando su di esse – cliccare di nuovo il pulsante “Gestisci Versioni” per ritornare all'interfaccia di gestione di versione.
5. Copiare la versione che si desidera ripristinare utilizzando il corrispondente pulsante “Copia”.

6. Modificare la copia nuovamente creata cliccando il suo corrispondente pulsante “Modifica”. Si ritornerà all'interfaccia di modifica dell'oggetto.
7. Cliccare il pulsante “Invia per la pubblicazione”. Il sistema pubblicherà quindi la versione copiata, la precedente/indesiderata versione verrà archiviata.



## 2.7 Trattamento dei conflitti di modifica

A causa della natura di eZ Publish, si potrebbero presentare dei conflitti di modifica quando si va a modificare dei contenuti. Questo di solito accade quando due persone tentano di lavorare sullo stesso oggetto. Un'altra possibilità è quando pone in essere l'interfaccia di modifica senza pubblicare l'oggetto in corso di modifica. Indipendentemente dal reale motivo, prima o poi capiterà di imbattersi in un avviso del tipo "Possibile conflitto di modifica". Il testo seguente rivela i diversi conflitti con annesse spiegazioni e soluzioni.

### Problema bozza non pubblicata – stesso utente

Qualche volta quando si modifica un oggetto, si potrebbe chiudere accidentalmente il browser o semplicemente cliccare il pulsante "Salva ed Esci". Ogni volta si cerchi di modificare nuovamente l'oggetto il sistema ci allenterà su questo. La seguente immagine mostra come appare questa finestra di allerta.

(vedi figura 2.9)

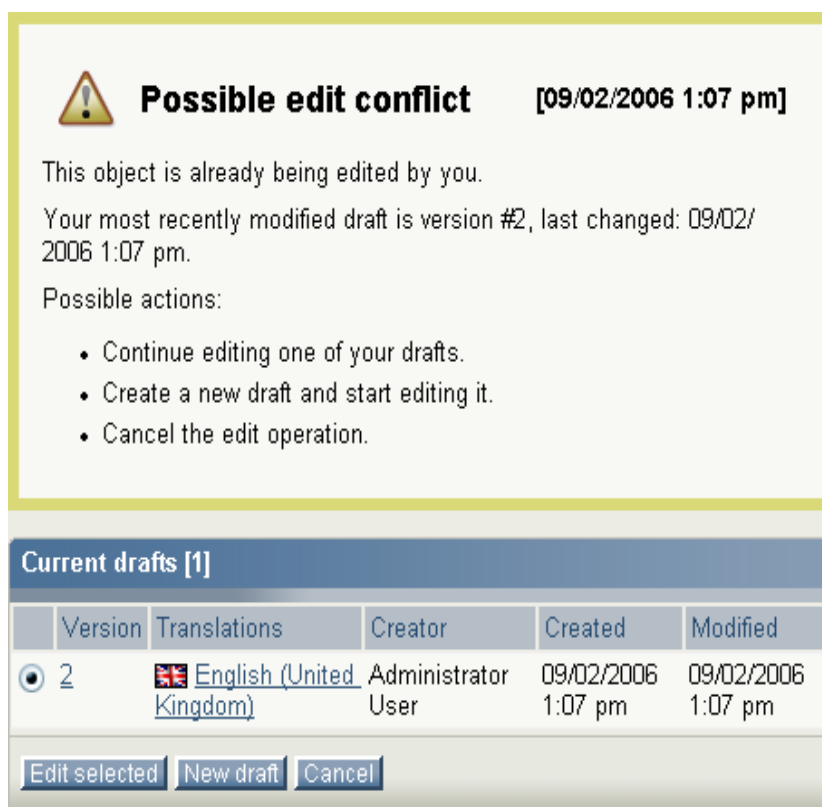


Figura 2.9: Conflitto di modifica – stesso utente

Il sistema sta semplicemente cercando di dirvi che avete già iniziato a modificare ma non avete ancora pubblicato il contenuto. Si prega di notare che potreste aver lasciato molte bozze. Se è così, la finestra sotto il messaggio di allerta vi mostrerà le bozze non pubblicate di questo oggetto.

### Possibili Soluzioni

- Potete selezionare una delle bozze e modificarla. Questo è l'approccio più comunemente usato dato che di solito c'è solo una bozza non pubblicata. Se ci sono molte bozze non pubblicate allora dovrete eliminarle per evitare ulteriori conflitti. Inoltre, dovrete selezionare la bozza più recente per modificarla al fine di continuare a lavorare sulla versione più aggiornata.
- Potete creare una nuova bozza cliccando il pulsante "Nuova bozza" e modificarla. Tuttavia, tenete presente che la nuova bozza sarà una copia della versione pubblicata. La bozza che causa il conflitto

può contenere nuove/aggiornate informazioni. Se create una nuova bozza dovreste assicurarvi di rimuovere quella che sta creando il conflitto.

### Problema Bozza non pubblicata – Diverso utente

Qualche volta può accadere che qualcun altro stia modificando lo stesso oggetto che voi desiderate modificare. Può succedere che un'altra persona lo stia modificando nello stesso momento, o che l'altra persona abbia lasciato una bozza non pubblicata. Non importa cosa, quando voi cercate di modificare un oggetto, il sistema visualizzerà un messaggio di allerta indicando la presenza di un conflitto. La seguente immagine mostra come appare la finestra di allerta.

(vedi figura 2.10)

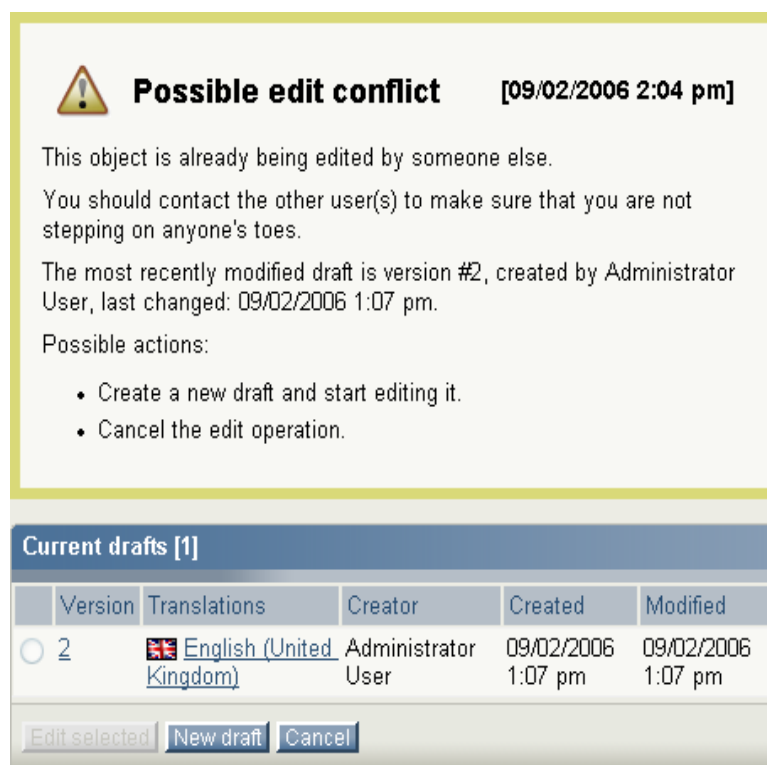


Figura 2.10: Modifica conflitto – diverso utente

Il sistema sta semplicemente cercando di dirvi di stare attenti perché qualcun altro sta lavorando sullo stesso oggetto. Si prega di notare che ci potrebbero essere diverse bozze nella lista. Tuttavia, il caso più solito è che ce ne sia solo una. Diversamente dal caso precedente, non potete modificare la bozza ( che sta causando il conflitto) perché appartiene a un diverso utente.

### Possibili soluzioni

- Create una nuova bozza cliccando sul pulsante “Nuova bozza” e modificatela. Tuttavia, tenete presente che la nuova bozza sarà una copia della versione pubblicata. La bozza che causa il conflitto può contenere nuove/aggiornate informazioni. Dovreste contattare la persona cui appartiene la bozza esistente prima di fare qualsiasi altra cosa.
- Il pulsante “Annulla” annullerà semplicemente l'intera operazione di modifica, e il sistema verrà lasciato nello stesso stato di quando avete cercato di modificare l'oggetto. In altre parole : non verranno effettuati cambiamenti.

## Problema Bozza non pubblicata – vari utenti compresi voi

Qualche volta può accadere che qualcun altro stia modificando lo stesso oggetto che voi desiderate modificare. Inoltre, ci potrebbero essere delle bozze che avete lasciato nel sistema. In questo caso, l'interfaccia di amministrazione mostrerà un messaggio di allerta simile a quelli mostrati nei casi precedenti. La seguente immagine mostra come appare questa finestra di allerta.

(vedi figura 2.11)

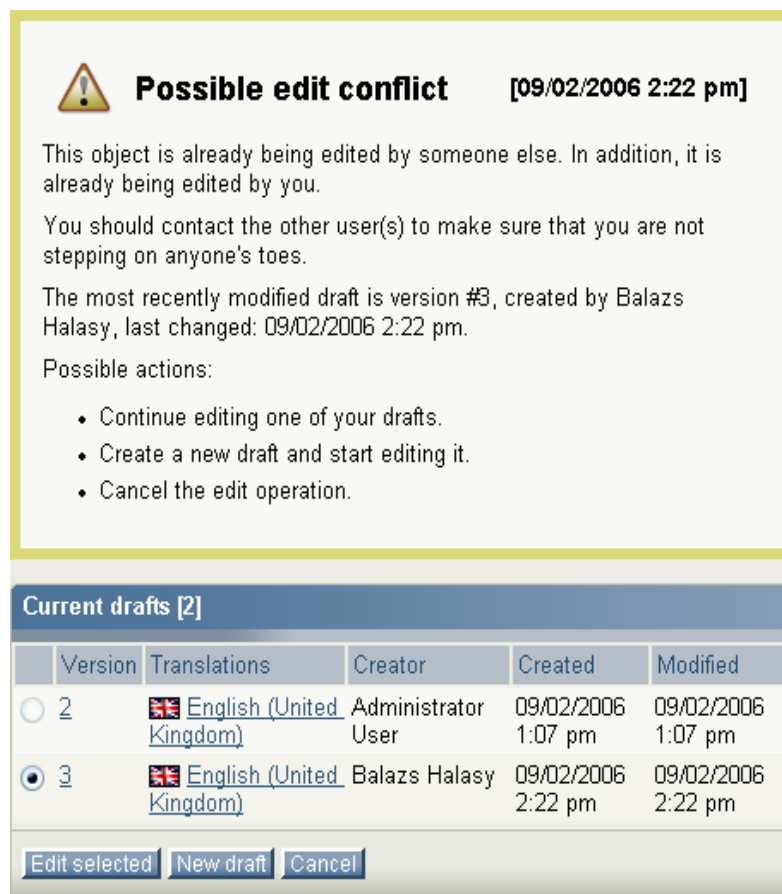


Figura 2.11: Conflitto di modifica – Vari utenti

Questo è veramente il caso peggiore che possa capitare e voi dovrete contattare davvero le altre persone prima di fare qualsiasi altra cosa. Inoltre, dovrete sbarazzarvi delle vostre bozze.

## 2.8 Pubblicazione in più posizioni

La struttura del contenuto di eZ Publish rende possibile pubblicare lo stesso oggetto in diverse posizioni della struttura. Questo significa che voi per esempio potete vedere gli stessi nuovi articoli apparire in diversi posti del vostro sito. Si prega di notare che questa caratteristica funziona solo per i singoli nodi. Se si aggiunge una nuova posizione per una cartella che contiene numerosi articoli, il sistema creerà una nuova posizione solo per la cartella ma non per gli articoli.

Si può anche aggiungere una nuova posizione a un oggetto che è già stato pubblicato o si può pubblicare un oggetto in più posizioni allo stesso tempo. Il secondo approccio non ha questo requisito perché voi potete controllare le posizioni in cui le informazioni dovranno essere pubblicate dall'interfaccia di modifica. Il testo seguente spiega entrambi gli approcci.

### Aggiungere una nuova posizione per un oggetto pubblicato

Questo approccio permette di pubblicare un oggetto già pubblicato in una nuova posizione nella struttura. Per esempio, se voi avete un articolo che desiderate sia disponibile in qualche altro posto nel sito, potete semplicemente aggiungere una nuova posizione ( un nodo) all'oggetto che contiene l'articolo. Per questo lavoro avete bisogno di abilitare la finestra “Posizioni”. Questo può essere fatto cliccando sul pulsante “Posizioni” nella barra degli strumenti situata nella metà in alto dell'area principale. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi la figura 2.12)

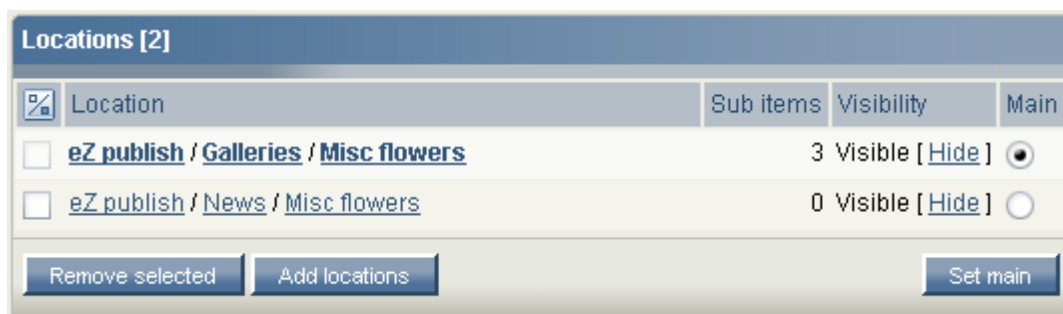


Figura 2.12: Finestra delle Posizioni

Il testo seguente spiega come si possono aggiungere nuove posizioni.

1. Navigare nella struttura del nodo fino a trovare il nodo (pagina) che desiderate rendere disponibile in una posizione alternativa. Assicurarsi che stiate effettivamente guardando il nodo.
2. Cliccare sul pulsante “Aggiungi posizioni” nella finestra “Posizioni”. Il sistema aprirà l'interfaccia di ricerca.
3. Usare l'interfaccia di ricerca per selezionare la/e posizione/i alternativa/e dove l'oggetto dovrà essere pubblicato.
4. Cliccare OK – L'oggetto sarà pubblicato nella posizione selezionata e quindi apparirà in diverse posizioni della struttura.

## Controllo delle posizioni prima della pubblicazione

Prima di tutto bisogna abilitare la finestra "Posizioni". Questo può essere fatto facendo clic su "ON" per il collegamento "Posizioni" nella finestra "Impostazioni della modalità di modifica" visualizzata quando il tab "Mio conto" è selezionato.

(vedi figura 2.13)

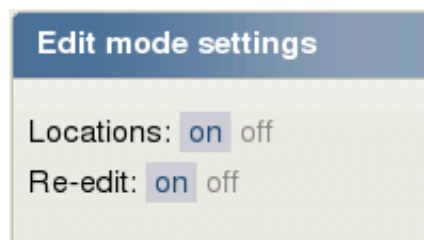


Figura 2.13: Impostazioni modalità di modifica

Quando fatto, l'interfaccia di modifica dell'oggetto conterrà un'ulteriore finestra in fondo. Questa finestra vi permetterà di controllare dove l'oggetto che è in corso di modifica dovrebbe essere pubblicato. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 2.14)

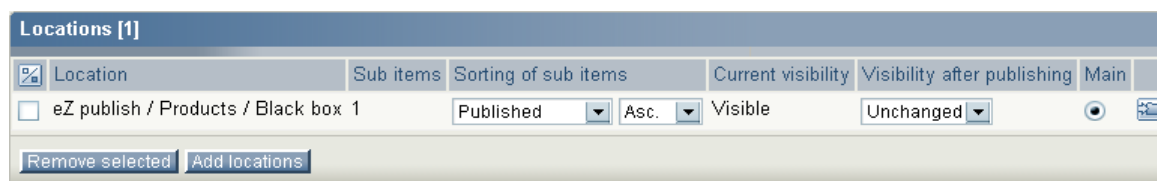


Figura 2.14: Finestra delle posizioni nella modalità di modifica.

È possibile utilizzare questa finestra per controllare il luogo in cui l'oggetto deve essere pubblicato e come dovrebbe essere pubblicato (impostazioni di scelta, status della visibilità e così via.).

Al fine di evitare possibili conflitti quando un oggetto è modificato da più utenti allo stesso tempo, il sistema non permetterà più di cambiare la posizione tramite l'interfaccia di modifica dell'oggetto ad eccezione della prima versione dell'oggetto. Ciò significa che è possibile controllare le località durante la creazione di un nuovo oggetto, ma non durante la modifica di uno esistente. Tuttavia, è ancora possibile modificare la posizione di oggetti esistenti utilizzando la finestra delle posizioni che viene visualizzata durante la visualizzazione di un oggetto.

## 2.9 Copia di Contenuti

L'interfaccia di amministrazione consente di copiare i nodi (pagine). Si prega di notare che quando si effettuano delle copie, l'informazione verrà duplicata. Ciò significa che se si modifica il nodo originale, la copia non verrà aggiornata e viceversa. Il testo riportato di seguito spiega come è possibile copiare un unico nodo da una posizione a un'altra.

1. Navigare sulla struttura del nodo fino a trovare il nodo di cui si desidera fare una copia. Se state utilizzando la finestra "Sottoelementi", assicurarsi che il nodo di destinazione venga visualizzato nell'elenco.
2. Fare clic sul nodo dell'icona (o nel menu a sinistra o nella finestra "Sottoelementi") al fine di far apparire il menu contestuale.
3. Selezionare "Copia", il sistema aprirà l'interfaccia di ricerca.
4. Utilizzare l'interfaccia di ricerca per scegliere un percorso per la copia che saranno effettuati.
5. Fare clic su OK - il nodo verrà copiato nella posizione selezionata.

Si prega di notare che le istruzioni di cui sopra servono solo per fare una copia del nodo selezionato. Qualunque ulteriore nodo che si trovano al di sotto del nodo selezionato non verrà copiato. Ad esempio, se si utilizza questo metodo per copiare una cartella denominata "News", che contiene diversi articoli, il sistema farà solo una copia della cartella stessa "News", ma non degli articoli. Si prega di fare riferimento alla sezione seguente per i dettagli su come copiare un'intera sottostruttura di nodi.

### Copiare una sottostruttura di nodi

Un'intera sottostruttura di nodi può essere copiata usando la funzione "Copia sottostruttura". Questa funzione può essere raggiunta utilizzando il menu contestuale. Si prega di notare che solo l'impostazione di configurazione di default consente di copiare fino a 30 nodi all'interno di un'unica operazione. Se si tenta di copiare una sottostruttura che contiene più di 30 nodi, il sistema visualizzerà un avviso e rifiuterà di effettuare l'operazione. Questo può essere risolto aumentando il valore della directory di configurazione "MaxNodesCopySubtree" in un override per "content.ini". La seguente lista di passaggi spiega come è possibile copiare un'intera collezione di nodi da una località a un'altra.

1. Naviga la struttura del nodo fino a trovare il nodo che si desidera copiare. Se state utilizzando la finestra "Sottoelementi", assicurarsi che il nodo di destinazione venga visualizzato nell'elenco.
2. Fare clic sull'icona del nodo (o nel menu a sinistra o nella finestra "Sottoelementi") al fine di far apparire il menu contestuale.
3. Seleziona "Copia sottostruttura", il sistema aprirà l'interfaccia di ricerca.
4. Utilizzare l'interfaccia di ricerca per scegliere una posizione di destinazione per la copia che verrà effettuata.
5. Fare clic su OK - il nodo e i suoi nodi sottostanti verranno copiati nella posizione selezionata.

Si prega di notare che non è consigliato l'uso dell'interfaccia di amministrazione per la copia di sottostrutture di grandi dimensioni. Il browser potrebbe fermarsi nel bel mezzo dell'operazione e quindi il database sarebbe stato lasciato in uno stato di inconsistenza. Per risolvere questo problema è possibile aumentare il timeout o utilizzare semplicemente lo script "ezsubtreecopy.php" invece di quello che si trova nella directory "/ bin / php" di una installazione di eZ Publish. (è necessario avere installato PHP CLI e l'accesso alla linea di comando).

## 2.10 Spostare dei Contenuti

L'interfaccia di amministrazione consente di spostare un nodo lungo con la sua base nodi da una posizione a un'altra. Questo obiettivo può essere raggiunto utilizzando il pulsante "Sposta" nella finestra di anteprima o la finestra "Sposta" nel menu contestuale. Il testo riportato di seguito spiega come si può fare questo.

1. Naviga la struttura del nodo fino a trovare il nodo che si desidera spostare.
2. Se il nodo viene visualizzato nella finestra di anteprima, fare clic sul pulsante Sposta. Se il nodo è visualizzato nella struttura del nodo o nella finestra "Sottoelementi" fare clic sull'icona per far apparire il menu contestuale e scegliere "Sposta". Il sistema visualizza interfaccia di ricerca.
3. Utilizzare l'interfaccia di ricerca per selezionare una nuova posizione per il nodo.
4. Fare clic su OK - il nodo (e i nodi sottostanti) sarà spostato nella posizione selezionata.

Si prega di notare che se si sposta un nodo utilizzando questo approccio, il sistema sposta anche i nodi sottostanti. Ad esempio, se si sposta una cartella contenente articoli di notizie da una posizione a un altro, gli articoli saranno spostati.

## 2.11 Rimuovere dei contenuti

È possibile rimuovere i nodi dal sistema utilizzando diversi approcci. Questa operazione funziona in un modo simile a quando si rimuovono i file e le directory da un filesystem. Se si rimuove un nodo e i nodi sottostanti, tutti i nodi verranno rimossi. Ad esempio, se si rimuove una cartella che contiene diversi articoli, sia la cartella stessa e gli articoli in esso verranno rimossi.

Se il nodo che viene rimosso ha nodi sottostanti, l'interfaccia di amministrazione mette in guardia su questo. Nella maggior parte dei casi, il sistema vi chiederà la conferma e, se si desidera mantenere la rimozione degli oggetti nel cestino. (Questo comportamento di default è controllata dalle impostazioni di configurazione situate nel [RemoveSettings] sezione "content.ini".) La seguente immagine mostra la finestra di dialogo di conferma di rimozione.

(vedi figura 2.15)

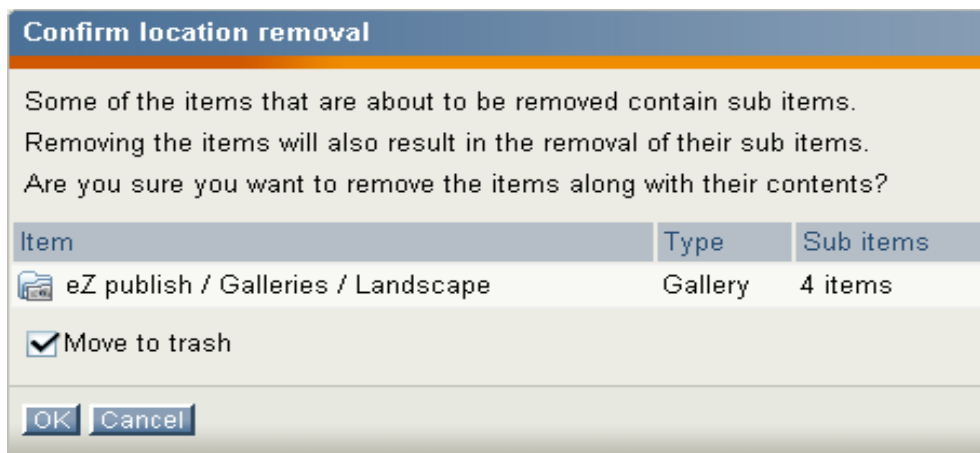


Figura 2.15: Rimozione finestra di dialogo di conferma.

Nell'esempio precedente, l'utente sta cercando di rimuovere un nodo che contiene altri 4 nodi (sottoelementi). Se la checkbox "Sposta nel Cestino" è selezionata, gli oggetti saranno spostati nel cestino invece di essere eliminati in modo permanente.

Si noti che non è consigliato per rimuovere grandi sottostrutture utilizzare il interfaccia di amministrazione. Il browser potrebbe fermarsi nel bel mezzo dell'operazione e quindi il database sarebbe stato lasciato in uno stato di inconsistenza. Per risolvere questo problema è possibile aumentare il timeout o utilizzare semplicemente lo script "ezsubtreecopy.php" invece di quello che si trova nella directory "/ bin / php" di una installazione di eZ Publish. (è necessario avere installato PHP CLI e l'accesso alla linea di comando) Il testo riportato di seguito illustra i diversi approcci che possono essere utilizzati al fine di rimuovere un singolo o più nodi del sistema.

### **Rimuovere il nodo che è attualmente in fase di visualizzazione.**

È possibile rimuovere il nodo che si sta visualizzando semplicemente cliccando sul pulsante "Rimuovi" nella finestra di anteprima.

### **La rimozione di un singolo nodo utilizzando il menu contestuale**

Un altro modo di rimuovere un singolo nodo è quello di utilizzare menu contestuale. È sufficiente fare clic sull'icona di un nodo nel menu o nella finestra "Sottoelementi" e selezionare "Rimuovi".



## Rimozione di più nodi

La finestra “Sottoelementi” permette di rimuovere alcuni nodi all'interno della stessa operazione. Utilizzare le checkbox per selezionare i nodi che si desidera rimuovere e fare clic su "Rimuovi selezionato”.

## Il cestino

E' importante capire che il cestino in eZ publish è una struttura piatta. Questo è diverso da quello cui le persone sono abituate dai sistemi operativi moderni. Quando un nodo viene soppresso e la checkbox "Sposta nel Cestino" è selezionata, è solo l'oggetto che sarà spostato nel cestino. Dalla versione 3.8, il sistema ricorda anche l'oggetto della sua ultima posizione nella struttura e quindi gli oggetti nel cestino possono essere recuperati nella loro posizione originale. Tuttavia, questo è possibile solo se il loro nodo originale non è stato soppresso. In caso contrario, l'utente deve specificare nuove / alternative posizioni per gli oggetti durante il recupero. Si noti che specificare una posizione nuova/alternativa posizione può essere fatto indipendentemente dal fatto che il sistema sia in grado di ripristinare un oggetto eliminato a sua originale posizione o meno. Inoltre, se una cartella contenente alcuni articoli di notizie è soppressa, sia la cartella che gli articoli appariranno sullo stesso piano all'interno del cestino. Il recupero della cartella stessa non riporta gli articoli perché i legami tra la cartella e gli articoli si sono persi quando i nodi sono stati soppressi. In questo caso, deve essere recuperata prima la cartella. Dopo di che, ogni articolo deve essere recuperato e manualmente assegnargli una posizione.

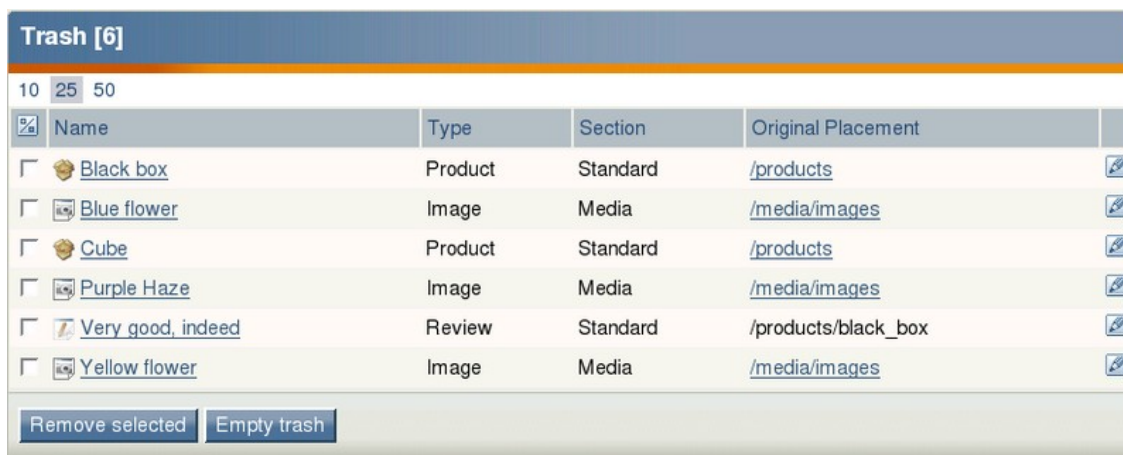
## Una nota sulle autorizzazioni

In eZ publish prima della versione 3.9, gli oggetti spostati nel cestino sono resi disponibili a tutti gli utenti indipendentemente dalla loro diritti di accesso. Dalla versione 3.9, gli oggetti nel cestino sono disponibili solo per gli utenti con privilegi sufficienti. Gli utenti cui non è concesso l'accesso ad entrambe le funzioni "ripristina" e "leggi" il modulo "contenuto" senza limitazioni saranno in grado di accedere a tutti gli oggetti nel cestino. In caso all'utente sia concesso solo un accesso limitato alla funzione “leggi” del modulo “contenuto” il sistema selezionerà quali oggetti su cui dimostrare i diritti di accesso dell'utente. Ad esempio, diciamo che una cartella denominata "Società" contenga due cartelle chiamate "News" e "Chi siamo", ognuna con una serie di articoli all'interno, e si elimina uno degli articoli della cartella "News" cartella in modo da finire nel cestino. Se l'accesso dell'utente alla funzione “leggi” del modulo "contenuto" è limitata alla cartella "Società" e ai suoi sottoelementi (limitazione sottostruttura ), all'utente sarà permesso di accedere all'articolo eliminato. Tuttavia, se l'accesso dell'utente è limitato alla funzione "leggi" del modulo di contenuto della cartella "Chi siamo" e ai suoi sottoelementi (limitazione sottostruttura), l'articolo rimosso non sarà disponibile per l'utente.

## 2.12 Ripristinare dei contenuti

Il cestino permette di recuperare gli oggetti che sono stati precedentemente rimossi dal sistema. Ogni volta che un nodo sta per essere rimosso, eZ Publish chiederà all'utente se l'oggetto che è connesso a tale nodo dovrebbe essere messo nel cestino (si noti che questo accade solo se l'oggetto ha una sola posizione, che è il caso tipico). Se il checkbox "Sposta nel Cestino" è selezionato, questo è esattamente ciò che accadrà. In caso contrario, l'oggetto sarà perso per sempre. Il contenuto del cestino può essere ispezionato tramite l'accesso al link "Cestino" che si trova sotto la struttura menu a sinistra. La seguente immagine mostra l'interfaccia del cestino

(vedi figura 2.16)









Name	Type	Section	Original Placement
<input type="checkbox"/>  <a href="#">Black box</a>	Product	Standard	<a href="/products">/products</a>
<input type="checkbox"/>  <a href="#">Blue flower</a>	Image	Media	<a href="/media/images">/media/images</a>
<input type="checkbox"/>  <a href="#">Cube</a>	Product	Standard	<a href="/products">/products</a>
<input type="checkbox"/>  <a href="#">Purple Haze</a>	Image	Media	<a href="/media/images">/media/images</a>
<input type="checkbox"/>  <a href="#">Very good, indeed</a>	Review	Standard	<a href="/products/black_box">/products/black_box</a>
<input type="checkbox"/>  <a href="#">Yellow flower</a>	Image	Media	<a href="/media/images">/media/images</a>

Figura 2.16 : L'interfaccia del cestino

Dalla versione 3.9, un oggetto nel cestino può essere riportato alla posizione da cui è stato soppresso. Tuttavia, questo è possibile solo se nodo originale è ancora nella struttura. Se il nodo originale dell'oggetto viene rimosso (e anche se viene ripristinato), si dovrà specificare manualmente un percorso durante il recupero. Il testo riportato di seguito spiega come è possibile recuperare un oggetto dal cestino.

1. Aprire l'interfaccia del cestino facendo clic sul link "Cestino". Il sistema visualizza un elenco di oggetti che sono stati messi nel cestino.
2. Individuare l'oggetto che si desidera rinviare nella struttura del nodo.
3. Clicca l'oggetto della modifica corrispondente icona (sulla destra). Il sistema aprirà l'interfaccia "Recupero degli oggetti" e consiglia anche di ripristinare l'oggetto alla sua originale/precedente posizione (questa funzione è disponibile solo se il nodo originario dell'oggetto non è stato rimosso dalla struttura) o di selezionare una nuova posizione dove l'oggetto dovrà essere posizionato. La seguente schermata dimostra come appare l'interfaccia di "Recupero degli oggetti".

(vedi figura 2.17)

4. Se si vuole ripristinare un oggetto nella sua posizione originaria, selezionare il pulsante corrispondente e cliccare “OK”. Se avete bisogno di specificare un nuovo / alternativo percorso per l'oggetto che viene recuperato, selezionare il pulsante di opzione corrispondente e scegliere la posizione desiderata utilizzando l'interfaccia di ricerca; l'oggetto sarà recuperato alla posizione selezionata. Si noti che il sistema chiederà automaticamente una nuova/alternativa posizione se il nodo originale è stato cancellato (d'altronde non importa se era stato ripristinato, una volta che il nodo originario viene rimosso, la relazione fra gli oggetti è ormai perduta).

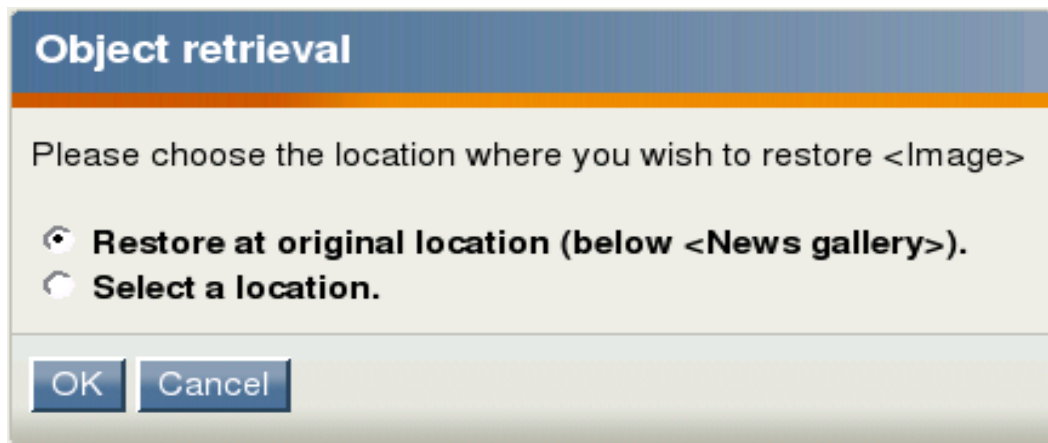


Figura 2.17: L'interfaccia di “Recupero degli oggetti”

## Nascondi e rivela contenuti

Una volta che un oggetto viene pubblicato, non si può toglierlo dalla pubblicazione perché eZ Publish non prevede tale funzione. Invece, il sistema fornisce un meccanismo che nasconde gli elementi pubblicati e si può usare per cambiare la visibilità dei vostri nodi (pagine). La funzione di nascondere rende possibile evitare che il sistema visualizzi il contenuto di oggetti pubblicati sul vostro sito. Questa funzione è solitamente utile quando non volete che i visitatori vedano ciò su cui state lavorando. Si può semplicemente nascondere un singolo nodo o un gruppo di nodi. Potrete continuare ad accedere ad essi tramite l'interfaccia di amministrazione, ma questi non verranno visualizzati sul tuo sito. Per favore si noti che quando si nasconde un nodo, il sistema automaticamente nasconde i nodi che sono al di sotto esso. Ad esempio, se si nasconde una cartella che contiene molti articoli di notizie, sia la cartella stessa che gli articoli saranno nascosti.

### Nascondere i nodi

Il modo più semplice di nascondere un nodo (o una sottostruttura di nodi) è quello di fare click sulla relativa icona nella struttura del menu. Si deve selezionare l'opzione "Nascondi / Scopri" dalla voce "Avanzate" del sottomenu. Il sistema quindi modificherà lo status di visibilità del nodo di destinazione. Per impostazione predefinita tutti i nodi sono visibili. Quando si esegue questa operazione per la prima volta, il nodo di destinazione (i nodi e sotto di esso, se del caso) dovrebbero diventare nascosti.

### Rivelare i nodi

Un nodo nascosto (o una sottostruttura di nodi) può essere rivelata utilizzando la stessa tecnica descritta sotto "Nascondere i nodi". Si dovrà cliccare sull'icona del nodo che si desidera rivelare e selezionare "Nascondi/ Rivela" dalla voce "Avanzate" del sottomenu. Quando questo è stato fatto, il sistema rivelerà il nodo (e i suoi sottostanti se ci sono).

### Verificare lo stato di visibilità dei nodi

Lo stato di visibilità dei nodi è indicato dal loro sfondo del testo nella struttura del menu. Un nodo visibile ha uno sfondo bianco/trasparente. I nomi dei nodi nascosti hanno uno sfondo grigio. Per esempio nella finestra "Sottoelementi". La casella rivelerà lo stato di visibilità del nodo. Un terzo modo è quello di abilitare la finestra "Posizioni", che contiene informazioni dettagliate (ivi compresa la visibilità) sulle posizioni del nodo che si sta visualizzando. La seguente immagine mostra come questa finestra appare.

(vedi figura 2.18)



Figura 2.18: Finestra delle Posizioni

Si prega di notare che il titolo della finestra d'antepagina (che mostra il nodo attualmente visualizzato) indicherà se il nodo è nascosto o no.

## Nascondere prima di pubblicare

Qualche volta si desidera pubblicare un nodo ma non si desidera che sia visibile sul sito una volta pubblicato. Forse contiene un lavoro ancora non terminato o forse non si desidera venga pubblicato prima di una data ora o un dato giorno.

Si può semplicemente cambiare lo status di visibilità nell'interfaccia di modifica prima di cliccare il pulsante "Invia per la pubblicazione".

Prima di tutto, bisogna abilitare la finestra "Posizioni". Questo può essere fatto cliccando ON sul link per "Posizioni" nella finestra "Impostazioni in modalità di modifica" sotto il Tab "Mio Account" come mostrato nella seguente schermata.

(vedi figura 2.19)

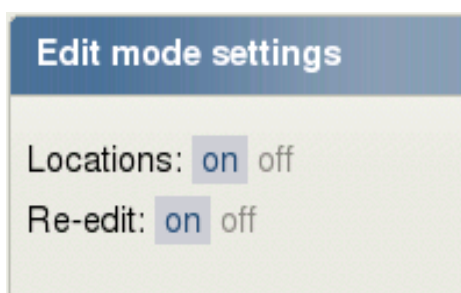


Figura 2.19 : Impostazioni in modalità di modifica"

Una volta fatto, l'interfaccia di modifica dell'oggetto conterrà una finestra addizionale in fondo. Questa finestra permetterà di controllare come e dove l'oggetto da modificare dovrà essere pubblicato. La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 2.20)

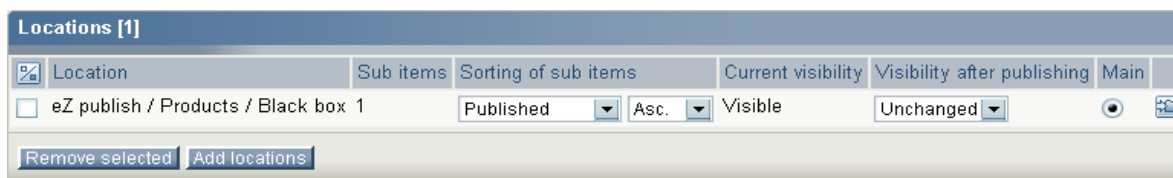


Figura 2.20: Finestra delle Posizioni in modalità di modifica.

Potrete usare questa finestra per controllare dove l'oggetto dove e come l'oggetto dovrà essere pubblicato (Impostazioni di cernita, stato di visibilità, ecc.)

## Sottonodi correlati

Uno dei motivi di pubblicazione di un nuovo oggetto aggiunto come nascosto, può essere che si desideri aggiungere relativo contenuto proprio sotto al corrispondente nodo nella struttura da albero. Una volta che l'oggetto viene pubblicato, un nodo corrispondente (visibile o nascosto) apparirà nella struttura del contenuto e quindi si potrà posizionare del contenuto al di sotto di esso.

Ad esempio, è possibile pubblicare un articolo incompiuto come un nodo nascosto, caricare immagini correlate ai nodi, ri-modificare l'articolo nascosto e rivelarlo una volta terminato. In questo caso, è possibile desiderare di continuare a modificare l'oggetto proprio dopo averlo pubblicato per la prima volta (o continuativamente per questo caso) - il che significa che si desidera tornare all'interfaccia di modifica dell'oggetto dopo aver fatto clic sul pulsante "Invia per la pubblicazione". Questo può essere fatto tramite la checkbox "Ritorno alla modifica" situata nella parte inferiore dell'interfaccia di modifica dell'oggetto. Si noti

che per impostazione predefinita, la checkbox "Ritorno alla modifica" non è una parte dell'interfaccia di modifica dell'oggetto. Esso può essere aggiunto facendo clic sul collegamento "ON" per il pulsante "Rimodifica" nella finestra "Impostazioni in modalità di modifica" nel tab "Mio account".

## 2.14 Utilizzare i segnalibri

eZ Publish viene fornito con un meccanismo di segnalibri incorporato che consente a ciascun utente di memorizzare un mucchio di collegamenti a diversi nodi (pagine). Ad esempio, questo sistema può essere utilizzato come segnalibro e accedere alle pagine di cui si mantiene costante l'aggiornamento / modifica . Si prega di notare che il sistema segnalibri può essere utilizzato solo con nodi in eZ Publish. In altre parole, non è possibile eseguire il segnalibro di articoli speciali (come ad esempio una voce nella sezione "Setup") e non è possibile segnare col segnalibro pagine esterne (situati al di fuori della struttura del nodo di eZ Publish). Il testo riportato di seguito spiega come gestire e utilizzare i segnalibri.

### Aggiungi Segnalibri

Ci sono effettivamente tre modi di aggiungere segnalibri. Il modo più semplice è quello di passare al nodo di destinazione e semplicemente fare clic su "Aggiungi ai segnalibri" che si trova all'interno della sezione "Segnalibri" del pannello personale sul lato destro. Si prega di notare che l'interfaccia deve essere abilitata utilizzando il segno "+" (per i nuovi utenti è disattivata per impostazione predefinita). La seguente immagine mostra come appare questa finestra.

(vedi figura 2.21)

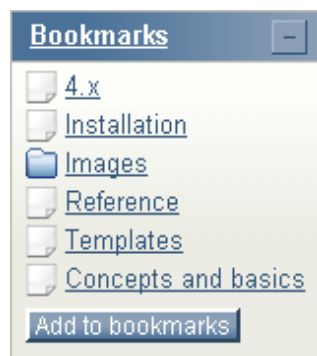


Figura 2.21: Il pannello personale dei segnalibri

Il link "Segnalibri" vi porterà all'interfaccia "I miei Segnalibri" del tab "Mio Account". Questa interfaccia permette di organizzare i tuoi siti preferiti personali (cancellare esistenti e aggiungerne nuovi) . I segnalibri elencati nella finestra sono link interni ai diversi nodi. Facendo clic su di essi vi porteranno ai nodi stessi. Tenete presente che potete anche fare clic sulle icone, al fine di aprire un menu contestuale che vi permetterà di visualizzare o modificare il nodo e rimuovere il segnalibro stesso. Semplicemente il pulsante "Aggiungi ai segnalibri" ti permette di aggiungere il nodo che è attualmente in fase di visualizzazione ai vostri siti segnalibri.

### Utilizzare il menu contestuale per aggiungere Segnalibri

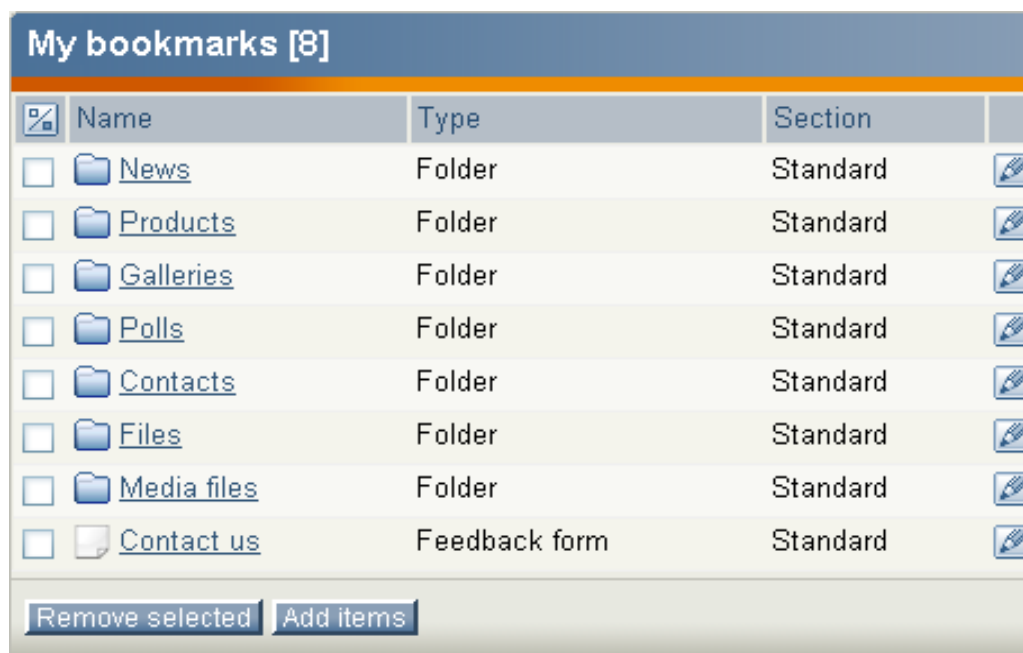
E' possibile utilizzare il menu contestuale per aggiungere segnalibri. Potete farlo semplicemente cliccando sull'icona di un nodo sia nella struttura dell'albero o nella finestra "Sottoelementi" e selezionare "Aggiungi ai miei segnalibri".

### I miei segnalibri

L'interfaccia "I Miei segnalibri" situato nel tab il "Mio Account", vi permette di gestire i vostri segnalibri. Con questa interfaccia potete rimuovere o aggiungere diversi segnalibri allo stesso tempo.

La seguente immagine mostra come appare questa interfaccia.

(vedi figura 2.22)



The screenshot shows a web interface titled "My bookmarks [8]". It contains a table with the following columns: "Name", "Type", "Section", and an empty column for actions. There are 8 rows of data, each with a checkbox in the "Name" column and a pencil icon in the action column. At the bottom of the table are two buttons: "Remove selected" and "Add items".

<input type="checkbox"/>	Name	Type	Section	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">News</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Products</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Galleries</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Polls</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Contacts</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Files</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Media files</a>	Folder	Standard	
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Contact us</a>	Feedback form	Standard	

L'immagine sopra mostra una raccolta di segnalibri che sono già stati aggiunti. Se clicca sui nomi il sistema aprirà i diversi nodi. È possibile modificare direttamente i nodi utilizzando le icone di modifica che si trovano a destra. Le checkbox e il pulsante "Rimuovi selezionati" può essere utilizzato per cancellare uno o più siti preferiti. Si prega di notare che questa operazione semplicemente elimina i bookmarks stessi, ma non i nodi effettivi

### **Aggiungere diversi segnalibri**

Si può usare il pulsante "Aggiungi elementi" per aggiungere diversi segnalibri. Quando viene cliccato il sistema vi permetterà di ricercare diverse strutture di nodi (Contenuti, Media, Utenti) e selezionare nodi multipli che dovrebbero essere marcati come segnalibri. Navigate semplicemente lungo l'albero, selezionate i nodi e cliccate OK, la lista dei segnalibri verrà aggiornata e i vostri nuovi segnalibri saranno pronti per essere utilizzati.



## 2.15 Scambio di nodi

L'interfaccia di amministrazione rende possibile lo scambio (sostituzione) di un certo nodo (pagina), con un altro. Si prega di notare che questa caratteristica è ritenuta funzionalità avanzata. Essa è tipicamente utile quando si desidera cambiare il tipo di un nodo, ma mantenere la struttura che è al di sotto di essa. Ad esempio, vi potrebbe essere una situazione in cui si desidera sostituire una cartella che contiene numerosi articoli di notizie (o anche una complessa gerarchia), con un diverso tipo di nodo (per esempio uno speciale tipo di cartella).

Questa funzione è utile anche quando vi è la necessità di modificare uno dei nodi di primo livello (Contenuti, Media, Utente). In eZ publish, un nodo di livello superiore non può essere rimosso dal sistema, ma può essere scambiato / sostituito con un altro nodo. Ad esempio, se si desidera utilizzare un articolo giornalistico invece di una cartella (che è di default) come nodo di primo livello, si potrebbe semplicemente scambiare la cartella con un nodo articolo esistente. Il testo riportato di seguito spiega come è possibile scambiare un nodo con un altro:

1. Navigare lungo la struttura fino a trovare il nodo che si desidera sostituire con un altro nodo.
2. Fare clic sul nodo dell'icona per far apparire il menu contestuale.
3. Selezionare la voce "scambia con un altro nodo" dalla sottomenu "Avanzate", verrà visualizzata l'interfaccia di ricerca.
4. Utilizzare l'interfaccia di ricerca per individuare il nodo che deve essere utilizzato al posto di quella che si è trovato nel passaggio 1.
5. Fare clic su OK - il nodo di destinazione sarà quindi scambiato con quello che hai selezionato utilizzando l'interfaccia di ricerca.

## 2.16 Gestire gli Utenti

Il tab "Account utente" vi permette di gestire utenti e gruppi di utenti che sono stati aggiunti al sistema. In eZ publish gli utenti e i gruppi vengono gestiti in un modo simile come si gestiscono su un filesystem. Gli utenti possono essere messi in gruppi e gruppi possono contenere altri gruppi. La seguente schermata mostra come appare l'interfaccia di amministrazione quando si seleziona il tab "Account utente".

(vedi figura 2.23)

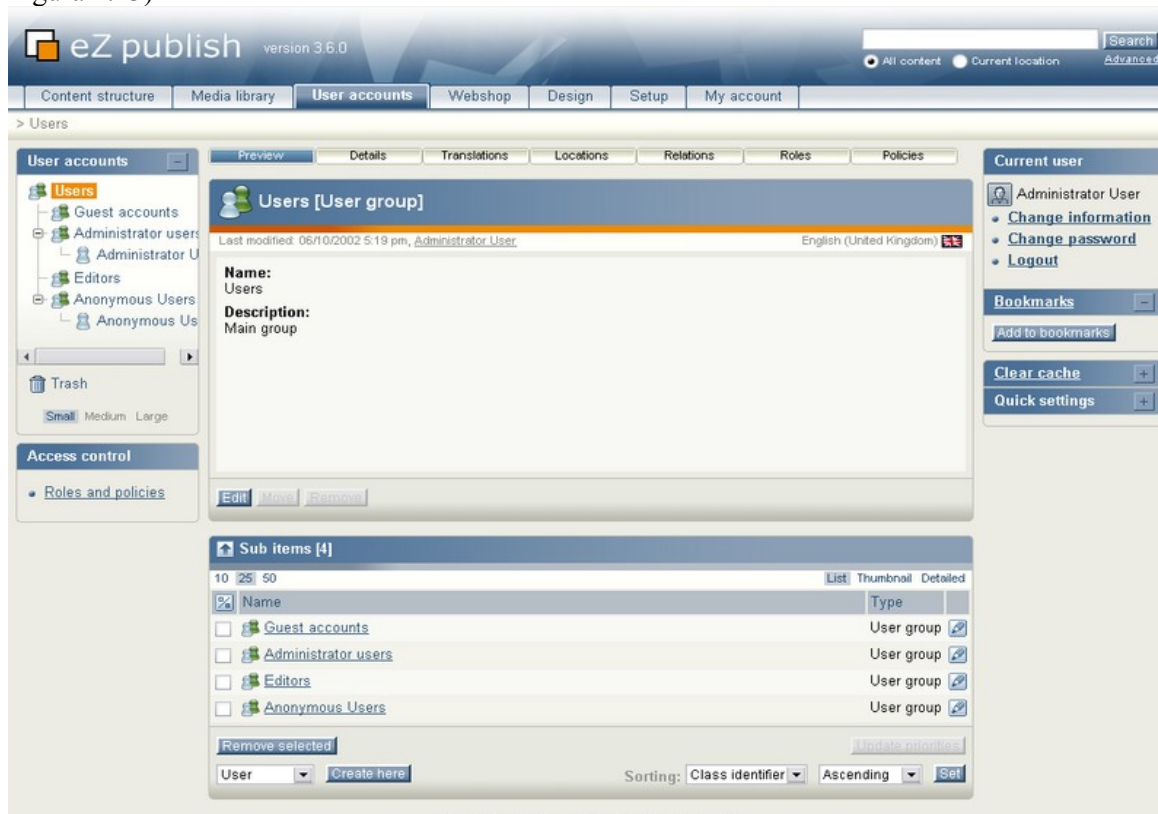


Figura 2.23: Il tab "Account utente"

### Aggiungere un nuovo gruppo di utenti

È possibile aggiungere nuovi gruppi di utenti allo stesso modo in cui si aggiungono altri contenuti (articoli, cartelle, ecc.).

1. Fai clic sul tab "Account utente".
2. Naviga lungo la struttura del nodo fino a trovare la posizione in cui si desidera aggiungere il nuovo gruppo utente.
3. Selezionare "Gruppo Utente" dal menu a tendina nella finestra "Sottoelementi" e fai clic sul pulsante "Crea qui". L'interfaccia di modifica dell'oggetto verrà visualizzata.
4. Inserire le informazioni necessarie (nome e descrizione) e cliccare il pulsante "Invia per la pubblicazione". Il gruppo utenti verrà pubblicato nel luogo selezionato. Si può continuare ad aggiungere nuovi utenti e/o gruppi a questo gruppo.

### Aggiungere nuovi account utenti

È possibile aggiungere nuovi utenti allo stesso modo in cui si aggiungono altri contenuti (articoli, cartelle, ecc.).

1. Fai clic sul tab "Account utente".
2. Naviga lungo la struttura del nodo fino a trovare la posizione (in genere un gruppo di utenti), dove si desidera aggiungere il nuovo utente.
3. Seleziona "Account utente" dal menu a tendina nella finestra "Sottoelementi" e fai clic sul pulsante "Crea

qui". L'interfaccia di modifica dell'oggetto.

4. Compila le informazioni necessarie (E-mail, nome utente, password, ecc.)

5. Fare clic sul pulsante "Invia per la pubblicazione" - l'utente sarà pubblicato alla posizione selezionata.

Si prega di notare che un utente appena creato potrebbe non essere in grado di loggarsi e/o accedere ad informazioni sul sito. Questo è controllato dai ruoli che sono assegnati all'utente o al gruppo di cui l'utente è membro. Per esempio, un utente messo nel gruppo "Utenti Amministratori" avrà accesso illimitato a tutte le funzioni del sistema. Si può modificare o assegnare ruoli usando l'interfaccia che può essere raggiunta cliccando sul link "Ruoli e Politiche" situato sotto la struttura utente.

### **Cambiare i dettagli di un utente**

Si può cambiare una casella E-mail, password ecc. di un utente, modificando il nodo che rappresenta l'utente. In altre parole, si possono cambiare i dettagli di un utente nello stesso modo in cui si possono cambiare i contenuti di un articolo giornalistico.

1. Cliccare sul tab "Account utenti"
2. Trovare il nodo che rappresenta l'utente che si vuole cambiare navigando lungo la struttura del nodo.
3. Modificare l'utente nello stesso modo in cui si modificherebbe una cartella, un articolo ecc.
4. Usare l'interfaccia di modifica dell'oggetto per fare i cambiamenti e cliccare il pulsante "Invia per la pubblicazione".

### **Abilitare e disabilitare utenti**

Un account utente può essere abilitato e disabilitato. Un account utente disabilitato non può essere utilizzato per accedere al sistema. Si consiglia di disabilitare gli utenti piuttosto che cancellarli al fine di conservare le relazioni esistenti. Il seguente testo spiega come si può abilitare/disabilitare un account utente.

1. Cliccare il tab "Account utenti"
2. Trova l'account utente che si desidera attivare / disattivare navigando con la struttura del nodo.
3. Assicurarsi che l'utente sia visualizzato nell'area principale (che deve essere l'oggetto che è attualmente in fase di visualizzazione).
4. Nella finestra di anteprima, individuare e fare clic sul pulsante "Configura impostazioni account utente". Il sistema l'interfaccia "Impostazioni utente".
5. Usare l'interfaccia per abilitare / disabilitare l'utente e fare clic sul pulsante "OK" per terminare.

(vedi figura 2.24)

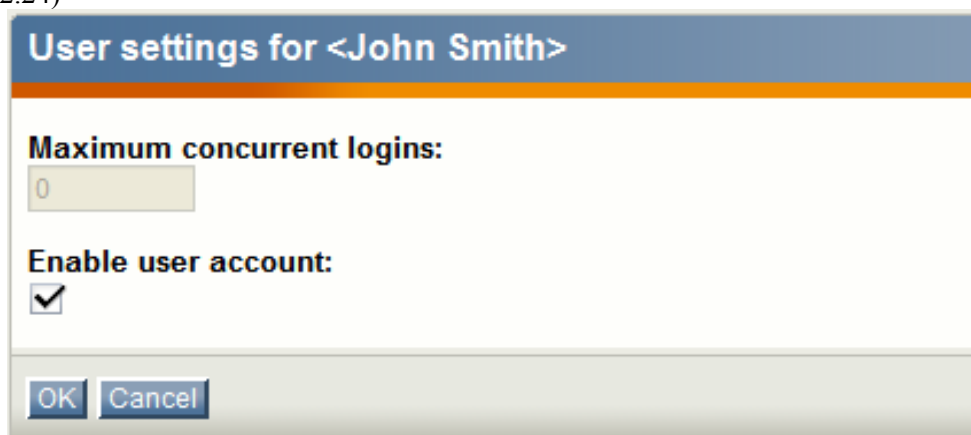
A screenshot of a web-based user settings dialog. The title bar is blue with the text "User settings for <John Smith>". Below the title bar is a white content area. The first section is labeled "Maximum concurrent logins:" and has a text input field containing the number "0". The second section is labeled "Enable user account:" and has a checked checkbox. At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "Cancel".

Figura 2.24: L'attivazione e la disattivazione di account utente

### Sbloccare account utenti

Se il numero massimo di tentativi di accesso non è stato superato, un account utente viene automaticamente bloccato dal sistema. All'utente non sarà consentito di accedere fino a quando l'account resterà bloccato da un altro utente con privilegi di amministratore. Il testo riportato di seguito spiega come l'account utente può essere sbloccato.

1. Clicca sul tab "Account utente".
2. Trova l'account utente che si desidera sbloccare navigando la struttura del nodo.
3. Assicurarsi che l'utente sia visualizzato nell'area principale (che deve essere l'oggetto che è attualmente in fase di visualizzazione).
4. Nella finestra di anteprima, individuare e fare clic sul pulsante "Configura impostazioni account utente". Il sistema aprirà l'interfaccia "Impostazioni utente".
5. Fai clic sul pulsante "Reset". Il numero di tentativi di accesso non riuscito per l'utente in questione sarà resettato a zero e il conto sarà sbloccato. Fai clic su "OK".

(vedi figura 2.25)

L'interfaccia "Impostazioni utente" può anche essere letta dal richiedente `/user/impostazione/<user id>` nell'URL, se `<user id>` è il numero ID dell'account utente che ha bisogno di essere sbloccato.

**User settings for <John Smith>**

**Maximum concurrent logins:**

**Account has been locked because the maximum number of failed login attempts was exceeded.**

**Maximum number of failed login attempts: 3**  
**Number of failed login attempts for this user: 4**

**Enable user account:**  
☒

Figura 2.25: Sbloccare account utenti

## 2.17 Gestisci sezioni

L'interfaccia di amministrazione consente di segmentare il contenuto in diverse parti. Questo può essere fatto facendo uso di sezioni. Una sezione è nulla di più di un numero ID.

Con l'assegnazione di diverse sezioni a diversi nodi (pagine), si può facilmente dividere il sito in varie parti. Si prega di notare che un nodo può appartenere solo a una sezione. L'idea alla base di questo è che è possibile fare in modo che alcune parti del sito si comportino in maniera diversa. Ad esempio, è possibile utilizzare le sezioni per creare una zona protetta sul tuo sito che può essere letta solo da un gruppo di utenti. Le sezioni possono essere somministrate utilizzando la sezione di interfaccia. Questa interfaccia può essere raggiunta cliccando su "sezioni" sotto il link "Setup". La seguente immagine mostra come appare questa interfaccia.

(vedi figura 2.26)



Figura 2.26: L'interfaccia "Sezione"

Il pulsante "Nuova sezione" consente di aggiungere una nuova sezione. Vi basta compilare il nome e fare clic su "OK". È possibile visualizzare più informazioni su una sezione (insieme con il contenuto, i ruoli, ecc che appartengono ad esso) facendo clic su un nome della sezione. Le icone di modifica sul lato destro consentono di rinominare le sezioni. Le altre icone (quelle con un piccolo segno più) rendono possibile assegnare le sezioni a diverse parti della struttura del nodo. Se si fa clic su un'icona di assegnazione, il sistema aprirà l'interfaccia di ricerca e consentirà di selezionare una parte del sito che dovrebbe utilizzare tale sezione.

Si prega di notare che quando si assegna un punto a un nodo, tutti i nodi al di sotto di esso sarà anche assegnati alla stessa sezione. Ad esempio, se si crea una nuova sezione chiamata "Hot News" e la si assegna a una cartella contenente articoli di notizie, sia la cartella che gli articoli apparterranno alla sezione "Hot news". Il pulsante "Rimuovi selezionati" permette di rimuovere le sezioni che vengono selezionate usando le checkbox. È necessario stare molto attenti a questo perché la rimozione di una sezione potrebbe compromettere il sistema. Assicurarsi che la sezione che si sta per rimuovere non sia in uso.

### Creare una nuova sezione

1. Aprire l'interfaccia della sezione (Cliccare il tab "Setup" e quindi "Sezioni")
2. Cliccare il pulsante "Nuova Sezione"
3. Digitare il nome della sezione, ad esempio "Mia sezione" e cliccare "OK"

### **Assegnare una sezione a un nodo (o una collezione di nodi)**

1. Aprire l'interfaccia di sezione (cliccare il tab “Setup” e quindi “Sezioni”)
2. Localizzare la sezione che si desidera assegnare e cliccare sulla corrispondent icona di assegnazione. Il sistema aprirà l'interfaccia di ricerca.
3. Selezionare i nodi che si desidera assegnare alla sezione e cliccare “OK”. La sezione sarà allora assegnata ai nodi selezionati (e ai loro sottonodi se ci sono).

## 2.18 Creare un'area protetta

Il comportamento standard di eZ publish è che tutto ciò che è pubblicato sotto il nodo di primo livello "Contenuto" diventa una parte visibile del tuo sito. Ad esempio, se si pubblica un articolo giornalistico, qualsiasi utente (compresi i visitatori anonimi) sarà in grado di leggere l'articolo a meno che l'intero sito richieda a tutti gli utenti di effettuare il log in. Per impostazione predefinita tutti i contenuti che vanno sotto il nodo di primo livello "Contenuto" appartengono alla sezione "Standard". In eZ publish, le sezioni sono utilizzate per segmentare la struttura del nodo. È possibile creare facilmente una zona protetta mediante l'introduzione di una nuova sezione e assegnarla ad un nodo. Inoltre, è possibile impostare il sistema di autorizzazione incorporato in modo da consentire solo a un gruppo di utenti di accedere alla tua sezione "segreta". Tutto questo può essere fatto utilizzando solo il interfaccia di amministrazione, il seguente testo spiega come.

1. Creare una cartella denominata "Documenti segreti" da qualche parte sotto il nodo di primo livello "Contenuto".
2. Vai a "Setup", e quindi a "sezioni" e crea una sezione chiamata "sezione segreta" utilizzando il tasto "Nuova sezione".
3. Assegnare la nuova sezione alla cartella "documenti segreti" creata nel passaggio 1.
4. Portate il vostro sito in un'altra finestra del browser / scheda e tentare di accedere alla cartella "Documenti segreti. Non si dovrebbe essere in grado di accedervi.
5. Passare alla sezione "Account utente" e creare un nuovo gruppo di utenti chiamato "Utenti segreti".
6. Creare un nuovo utente all'interno del gruppo "Utenti segreti", per esempio "John Connor".
7. Fare clic su "Ruoli e politiche" (che si trova in "Controllo di Accesso" nella sezione "Account utente").
8. Creare una nuova funzione denominata "Ruolo Segreto" - si dovrebbe vedere l'interfaccia di modifica del ruolo.
9. Aggiungi una nuova politica per il ruolo.
10. Alla domanda su quale modulo la politica dovrebbe concedere l'accesso, selezionare "contenuto". Alla domande a quale funzione la politica deve concedere l'accesso, selezionare "leggi". Durante l'ultimo passo, assicurarsi che la politica conceda l'accesso alla "sezione segreta. Fare clic su OK (due volte).
11. Assegnare sia l' "Anonimo" che il ruolo appena creato al gruppo "Utenti segreti (utilizzare le icone di assegnazione sul lato destro della lista).
12. Portate il vostro sito e tentare di accedere con l'utente che è stato creato all'interno del gruppo "Utenti segreti". L'utente dovrebbe essere in grado di accedere ai "Documenti segreti" del sito, mentre gli utenti anonimi saranno ancora bloccati.

Se volete utilizzare il gruppo "utenti segreti" per poter aggiungere o modificare contenuti interni all'area "Documenti Segreti", dovrete aggiungere alcune ulteriori politiche al ruolo "Ruolo segreto". Ripetere i passaggi 9 e 10, assicurarsi che il ruolo permetta l'accesso alle funzioni "Crea" e "Modifica". Si può usare l'interfaccia di limitazione per limitare le azioni degli utenti in modi diversi.