eZ Publish Website Interface

Guia de usuário

version 1.2



Lista de Conteúdos

1.Introdução	5
1.1.Sobre o eZ Publish e eZ Publish Now	5
1.2.Público alvo	5
1.3.Convenções	6
1.4.Mais recursos	6
1.5.Entrando em contato com a eZ	7
1.6.Copyright e Trademarks	7
1.6.1.Contribuição de tradução	
2.Visão geral da interface	8
2.1.O Website Interface	8
2.2.O Administration Interface	
3.Gerenciando contas de usuário	9
3.1. Criando uma conta de usuário	
3.1.1.Acessando o Administration Interface	
3.1.2.Criando uma nova conta de usuário	
3.1.3.Grupos de usuários, funções e políticas	
3.2.Removendo uma conta de usuário	
3.2.1.Desabilitando uma conta de usuário	
3.2.2.Removendo uma conta de usuário	
4.Gerenciando perfis de usuário	13
4.1.Logando no Website Interface	
4.2.Editando seu perfil	
4.2.1.Editando as configurações de idioma	
4.2.2.Editando detalhes pessoais	15
4.3.Gerenciando rascunhos	15
4.4.Gerenciando pedidos do Webshop	15
4.5.Gerenciando notificações de email	16
4.6.Gerenciando wish lists	
5.Gerenciamento de conteúdo	17
5.1.Sobre o conteúdo	17
5.2.Adicionar, editar e apagar conteúdo	18
5.3.Editor Online	19
5.4.Classes de conteúdo	
5.4.1.Conteúdo Artigo	19



5.4.2.Conteúdo Artigo (main-page)	21
5.4.3.Conteúdo Article (sub-page)	21
5.4.4.Conteúdo Banner	21
5.4.5.Conteúdo Blog	22
5.4.6.Conteúdo Blog post	23
5.4.7.Conteúdo Comment	25
5.4.8.Conteúdo Documentation page	25
5.4.9.Conteúdo Event	26
5.4.10.Conteúdo Event Calendar	26
5.4.11.Conteúdo Feedback Form	26
5.4.12.Conteúdo Folder	27
5.4.13.Conteúdo Forum	28
5.4.14.Conteúdo Forum reply	29
5.4.15.Conteúdo Forum topic	29
5.4.16.Conteúdo Forums	29
5.4.17.Conteúdo Frontpage	29
5.4.18.Conteúdo Gallery	31
5.4.19.Conteúdo Infobox	32
5.4.20.Conteúdo Link	33
5.4.21.Conteúdo Multicalendar	33
5.4.22.Conteúdo Poll	34
5.4.23.Conteúdo Product	35
5.4.24.Setup Common ini settings	35
5.4.25.Media File	36
5.4.26.Media Image	36
5.4.27.Media Flash, QuickTime, Real video, Windows media	37
5.4.28.Users User	38
5.4.29.Users Group	38
5.5.Salvando rascunhos	38
5.6.Editando conteúdo existente	38
5.6.1.Editando conflitos	39
5.7.Ordenando conteúdo	39
5.8.Movendo conteúdo	41
5.9.Removendo conteúdo	42
5.9.1.Restaurando conteúdo da lixeira	42



5.10.Mostrando o mesmo conteúdo em múltiplos locais	43
6.Tarefas avançadas	44
6.1.Gerenciando versões de conteúdo	44
6.1.1.Revertendo para uma versão anterior de um objeto de conteúdo	44
6.2.Gerenciando traduções de conteúdo	44
6.2.1.Traduzindo conteúdo	45
6.3.Movendo conteúdo via WebDAV	45
6.4.Suporte ao OpenOffice.org	45
6.4.1.Importando documentos do OpenOffice.org	45
6.4.2.Exportando documentos do OpenOffice.org	47
6.5.Opções do site	48



1. Introdução

O eZ Publish Website Interface é uma extensão do eZ Publish que torna simples para seus usuários as tarefas de criação e manutenção de conteúdos de um Website. O Website Interface integra-se ao front-end do website, tornando a inclusão de conteúdo intuitiva e fácil de aprender. A maior parte das tarefas referentes ao gerenciamento de conteúdo pode ser feita através do Website Interface.

Os sites que utilizam o eZ Publish Website Interface são um pouco diferentes das instalações normais do eZ Publish:

- No eZ Publish regular, as possibilidades de design e customização são limitadas. Por exemplo, nos sites utilizando o eZ Publish Website Interface, as modificações de design são feitas pelos arquivos CSS em "site style packages", ou seja, por pacotes de estilo de site. Isso reduz a complexidade do gerenciamento de design do site. Ainda que seja possível customizar e modificar esses sites pelos métodos tradicionais, os usuários do eZ Publish Now usam as configurações padrão e só podem customizar o site através de pacotes de estilos de site.
- Acessos ao site são criados para cada linguagem especificada durante a instalação.

O Website Interface é implementado como um "pacote de site" que é instalado pelo eZ Publish Setup Wizard. Customizações simples de site são feitas com os pacotes de estilo de site que são importados via Administration Interface.

1.1. Sobre o eZ Publish e eZ Publish Now

<u>eZ Publish</u> é um Sistema de Gerenciamento de Conteúdo Empresarial completo que inclui opções sofisticadas e que suporta múltiplos autores no mesmo site, múltiplos tipos de conteúdo (texto, imagens, arquivos multimídia), gerenciamento de versão de conteúdo e sites em múltiplos idiomas. Como framework de Sistema de Gerenciamento de Conteúdo Empresarial, eZ Publish é altamente customizável, capaz de atender as complexas exigências de grandes organizações.

<u>eZ Publish Now</u> é uma solução baseada no eZ Publish que inclui um conjunto de produtos (eZ Publish e o Website Interface) e serviços (suporte, updates automáticos, assistência de customização, etc). Foi desenvolvido para rodar out-of-the-box, ou seja, assim que instalado, não se fazendo necessário nenhuma pré-configuração complexa.

O propósito do eZ Publish Now é fornecer o mesmo poder e riqueza de funções do eZ Publish sem a necessidade de complexos comandos de programação. O eZ Publish Now é adequado para pequenas e médias empresas que precisam de uma solução profissional de gerenciamento de conteúdo, mas não necessariamente possuem a infraestrutura, verba ou expertise para criar e gerenciar um sistema complexo. Ele é adequado também para empresas maiores que precisam de um solução para construir um website "standard", uma intranet ou extranet. Em ambos os casos, os usuários beneficiam-se do expertise da eZ Systems e dos eZ Partners, que possuem serviços completos de suporte que garantem o sucesso do projeto durante seu ciclo.

1.2. Público alvo

Existem três manuais para o eZ Publish Now:

eZ Systems Página 5 / 48



- Guia do usuário
- Guia de instalação
- Guia de customização

Esse manual (Guia de usuário) descreve como desenvolver tarefas diárias, como adicionar e gerenciar conteúdos pelo Website Interface. Ele visa editores e autores de conteúdo. Para informações sobre como realizar tarefas mais complexas usando o Administration Interface, vá ao eZ Publish User Manual (em inglês) em http://ez.no/doc

1.3. Convenções

- Amostras de código, funções, nomes variávies, etc, são impressos em 'fonte monospace'.
- Nomes de arquivo e caminhos são impressos em 'fonte monospace italic'.
- Comandos são impressos em 'fonte monospace negrito'.
- Elements of graphical user interfaces (such as buttons and field labels) are printed in **bold font**.
- Nomes de componente (como aplicações e nomes de classe de conteúdo) são maiúsculas, por exemplo, 'Administration Interface' e 'classe de conteúdo Folder'
- Na exibição de URLs, troque 'www.exemplo.com' pelo nome de domínio do seu site.
- As imagens nesse documento talvez tenham sido modificadas para caber na página ou ilustrar um ponto, e consequentemente pode não ficar perfeita na sua página.
- Já que o design do seu website pode ser customizado para satisfazer suas necessidades, descrições do local de vários links podem não fechar com o local no seu website. Quando for este o caso, ressaltamos que nos referimos à locação do item no design original do site.

1.4. Mais recursos

- eZ Publish documentation: O Website Interface é uma extensão do eZ Publish.
 Documentação para itens compartilhados em ambos não estão nestes manuais.
 Em vez disso, quando apropriado, há links neste arquivo para versões online dos documentos do eZ Publish, localizados em http://www.ez.no/doc.
- eZ Publish forums: Os fóruns no site da eZ Systems são uma fonte valiosa onde usuários do eZ Publish dão assistência e suporte a outros membros. O acesso ao fórum é grátis e estão no site http://ez.no/community/forum.
- **Suporte dos Parceiros eZ**: A rede global de parceiros da eZ presta assistência para todos os produtos eZ. Para encontrar um parceiro eZ, contate <u>sales@ez.no</u>.
- Outras soluções eZ: Para informações sobre outras soluções da eZ Systems, vá ao site http://ez.no/products/solutions.
- Treinamento e certificação: A eZ Systems e seus parceiros oferecem cursos de treinamento e certificações para o eZ Publish Now. Contate <u>sales@ez.no</u> ou visite

eZ Systems Página 6 / 48



http://ez.no/services/training para mais informações.

1.5. Entrando em contato com a eZ

Para perguntas que não têm cunho técnico a respeito do eZ Systems, eZ Publish ou do Website Interface, nos contate em:

- http://ez.no/company/contact
- info@ez.no

Suas sugestões e comentários a respeito deste material são muito bem-vindas.

1.6. Copyright e Trademarks

Copyright 2006 eZ Systems AS. Permissão concedida para cópia, distribuição e/ou modificação desse documento sob as leis da Licença <u>GNU Free Documentation License</u>, Versão 1.2 ou qualquer versão posterior publicada pela Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "<u>GNU Free Documentation License</u>".

Outros nomes de companhias e produtos mencionados neste manual podem ser marcas registradas de seus respectivos donos. Utilizamos marcas registradas na forma editorial pelo bem de seus donos; porém, estas marcas não contém o símbolo de registro consigo. Todos os termos que são de alguma forma marcas registradas foram colocados em Maiúscula. Não podemos garantir a validade de nenhuma marca registrada ou marca de serviço.

1.6.1. Contribuição de tradução

Esta tradução foi realizada pelo parceiro eZ <Worbi Internet Business Inc>: http://ez.no/partner/worldwide_partners/worbi_internet_business_inc

eZ Systems Página 7 / 48



2. Visão geral da interface

Em sites eZ Publish rodando o Website Interface, há 2 mecanismos para trabalhar com conteúdos: o Website Interface e o Administration Interface.

2.1. O Website Interface

A maioria do trabalho em um site eZ Publish é feito no Website Interface. Os elementos desta *interface* são mostradas apenas aos usuários que possuem direitos de Editor ou Administrator. Portanto, visitantes, ainda que sejam registrados, não podem acessar o Website Interface.

Vá à seção "Gerenciando seu perfil de usuário" para instruções de acesso ao Website Interface. Você deve primeiramente criar uma nova conta de usuário (ao invés de usar sua conta de administrador durante a instalação) conforme descrito na próxima seção. Para acessar e usar as funções de gerenciamento de conteúdo no Website Interface, vá à seção "Gerenciando conteúdos".

2.2. O Administration Interface

Tarefas administrativas mais complexas, como gerenciamento de usuários e design do site, são feitas através do Administration Interface. Geralmente só os usuários avançados, como administradores e *webmasters*, necessitam usá-lo. Todas as tarefas de edição que podem ser feitas através do Website Interface, também são realizadas via Administration Interface.

Vá até a seção "Gerenciando contas de usuário" para instruções sobre como acessar e usar o Administration Interface.

eZ Systems Página 8 / 48



3. Gerenciando contas de usuário

Esta seção explica como criar e gerenciar contas de usuário. Os usuários devem ter uma conta para poder acessar o Website Interface. Elas são criadas pelo Administration Interface. Cada conta de usuário possui um perfil associado, contendo detalhes pessoais sobre ele(a). Os usuários podem gerenciar o perfil associado à sua conta através do Website Interface (clicando no link **My profile**).

Geralmente, o administrador do site cria contas para os usuários que editarão conteúdos. (Usuários "*Guest*", que têm direitos limitados para criação de conteúdo, como a habilidade de responder nos fóruns e comentar nas páginas, podem criar suas próprias contas.)

Portanto, esta seção só é utilizada pelas pessoas que são responsáveis pela administração do site.

3.1. Criando uma conta de usuário

Antes de adicionar conteúdo ao seu site, você precisa criar uma conta de usuário com direitos de "editor".

3.1.1. Acessando o Administration Interface

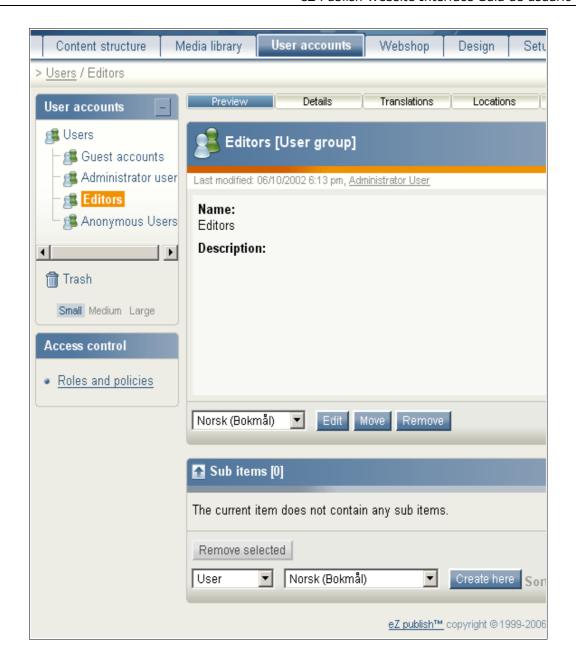
O Administration Interface é usado para criar contas de usuário. Para acessá-lo, entre em http://exemplo.com/ezwebin_site_admin, onde "exemplo.com" é o domínio do seu site. Acesse-o utilizando o nome de usuário padrão "admin" e a senha que você especificou durante o processo de instalação. Você também pode acessar o Administration Interface do front-end de seu site. Selecione o link Login (localizado, pelo design padrão, na diagonal superior direita da página), especifique o nome de usuário administrador e sua senha, selecionando a seguir Log in to the administration interface do eZ publish.

3.1.2. Criando uma nova conta de usuário

No Administration Interface, clique em **User accounts** na barra de menu horizontal e, a seguir, clique no link **Editors** no painel de navegação à esquerda.

eZ Systems Página 9 / 48





Para criar uma nova conta no grupo **Editor**:

- 1. No painel **Sub items**, selecione **User** na lista *drop-down*.
- 2. Clique no botão Create here.
- 3. Insira as informações do usuário em questão.
- 4. Clique no botão **Send for publishing**.

A nova conta de usuário será parte do grupo **Editor** e automaticamente receberá os privilégios deste grupo. O usuário será capaz de alterar algumas informações (como nome, senha e email) através do Website Interface.

3.1.3. Grupos de usuários, funções e políticas

O item **Editors,** no menu de navegação à esquerda, representa o grupo de usuário. Cada grupo é associado a um conjunto de políticas, que determinam os privilégios dos usuários.

eZ Systems Página 10 / 48



Quando você criar uma nova conta de usuário, ela recebe todos os direitos do grupo a que pertence.

Para visualizar ou editar as políticas referentes a um grupo, clique em **Roles and policies** no painel **Access control** à esquerda. Todas as funções configuradas são mostradas na área principal do Administration Interface. Uma função é um conjunto de uma ou mais políticas. Funções podem ser atribuídas a grupos ou usuários individuais.

Esta combinação de usuários, grupos, funções e políticas é denominada "access control" (controle de acesso). Estes acessos são customizáveis via Administration Interface. Para saber mais, vá ao manual online no link:

http://ez.no/doc/ez_publish/technical_manual/3_8/concepts_and_basics/access_control

Os grupos de usuários pré-configurados são:

Grupo de usuário / User group	Descrição
Administrator users	Super usuários. Têm acesso a todas as funcionalidades em todas as áreas do site. Não deve ser utilizada para tarefas do diaa-dia. Somente deve ser utilizada quando houver necessidade de acessar funções avançadas (conforme previamente explicado em seções anteriores deste manual).
Editors	Editores de conteúdo. Podem adicionar, modificar e apagar conteúdos.
Partners	Visitantes. Estes usuários podem acessar áreas escondidas dos usuários com menos privilégios.
Members	Usuários anônimos que criaram sua própria conta são automaticamente cadastrados no grupo <i>Members</i> . Eles podem criar tópicos e respostas nos fóruns, além de adicionar comentários quanto esta opção é habilitada. Também podem modificar informações de sua conta (como o email e a foto).
Anonymous users	Visitante que não fizeram <i>login</i> . Podem ler os conteúdos que não estão restritos a usuários registrados.

3.2. Removendo uma conta de usuário

Na maioria dos casos, é melhor desabilitar uma conta que apagá-la. Desabilitar uma conta evitará que o usuário seja capaz de fazer *login*, sem remover sua associação ao conteúdo que tenha escrito.

Quando você remove uma conta de usuário, o atributo "autor" é removido dos conteúdos

eZ Systems Página 11 / 48



enviados por este usuário que o criou. Embora o conteúdo não seja removido, não será possível visualizar seu criador. Se você remover um usuário que nunca enviou nenhum conteúdo, não haverá conseqüências a nenhum conteúdo.

3.2.1. Desabilitando uma conta de usuário

Para desabilitar um conta de usuário:

- 1. Faça login no Administration Interface.
- 2. Clique no botão **User accounts** no menu horizontal.
- 3. Clique na conta de usuário que desejar desabilitar.
- 4. Clique em Configure user account settings.
- 5. Desmarque o box **Enable user account** e, a seguir, clique em **OK**.

A conta estará, então, desabilitada, e o usuário não conseguirá fazer *login*. Para desfazer, remarque o box **Enable user account** e salve as alterações.



3.2.2. Removendo uma conta de usuário

Para remover:

- 1. Acesse a conta de usuário que você deseja remover (conforme descrito acima).
- 2. Clique no botão Remove.
- 3. Clique em OK.

A conta foi removida.

eZ Systems Página 12 / 48



4. Gerenciando perfis de usuário

Os detalhes pessoais e preferências da conta associadas a uma conta de usuário chamada "user profile". Para visualizar ou modificar seu próprio perfil, utilize o Website Interface. Para ver ou modificar o perfilo de outro usuário, use o Administration Interface (descrito acima).

4.1. Logando no Website Interface

Para logar no Website Interface, clique em **Login**, localizado na diagonal superior direita de qualquer página.



Insira seu nome de usuário (username) e senha (password) e clique no botão Login.

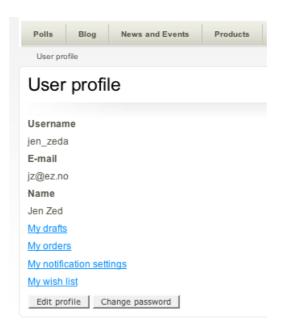
4.2. Editando seu perfil

O Website Interface pode ser usado para modificar algumas das informações pessoais no seu perfil de usuário. Depois de fazer *login*, clique em **My profile**, que está na diagonal superior direita (padrão) da página. Com isso, aparecerá na tela suas opções no momento, e links onde você pode configurar suas preferências (descritas abaixo).

Para modificar sua informação pessoal, clique no botão Edit profile.

eZ Systems Página 13 / 48





4.2.1. Editando as configurações de idioma

Se seu site é configurado para múltiplos idiomas, depois de clicar no botão **Edit profile**, uma página é mostrada e nela você pode configurar os idiomas relacionados às contas de usuário. O eZ Publish pode ser configurado para ter suporte a múltiplos idiomas. (Para mais instruções, vá ao Guia de Instalação - 'Installation Guide'.) Os componentes de texto de cada "objeto" (uma conta de usuário, um artigo, um post no fórum, uma imagem) podem ser feitos em múltiplos idiomas. Quando um visitante do site seleciona um idioma (a partir da lista localizada na diagonal superior esquerda das páginas), os componentes de texto dos objetos serão subsequentemente mostrados na linguagem escolhida (se uma tradução existir para esse idioma).

Por exemplo, se um artigo existe em francês e inglês, um usuário que especificou "English" como seu idioma, verá a versão em inglês, da mesma forma acontecerá a um outro usuário que especificou o idioma para francês. Se algum usuário especificar "German" como seu idioma, e não existir tradução do artigo em alemão, o usuário verá o artigo no idioma padrão do site.

Conforme exemplo do artigo descrito acima, a informação pessoal de um usuário pode ser publicada em múltiplos idiomas. (Isso apenas afetará a assinatura do usuário e o texto alternativo para sua imagem, não outras características como seu nome e sobrenome.) Exemplificando, um usuário habilitou a *interface* em francês para responder no fórum escrito em francês. Neste caso, a tradução em francês da assinatura deste usuário será anexada ao *post*. Se o mesmo usuário habilitar o site em inglês para responder no fórum, a tradução em inglês de sua assinatura será usada.

As seguintes opções de configuração de idioma que seguem estão disponíveis:

- Selecione o idioma que você deseja editar o objeto: Se múltiplos idiomas foram habilitados para essa conta de usuário, todos eles estarão listados aqui. Marque o botão ao lado do idioma que você deseja editar.
- Selecione o idioma que você deseja adicionar ao objeto: Para adicionar idiomas à conta do usuário, escolha-os nesta lista, que mostra todos os idiomas habilitados na instalação do eZ Publish.

eZ Systems Página 14 / 48



 Selecione o idioma que a tradução se baseará: se você selecionar um idioma base para a tradução, então o conteúdo será mostrado na página de edição. Se você editar sem basear a tradução em um texto existente, você verá a página de edição com todos os campos em branco para serem preenchidos (exceto os atributos que não mudam conforme o idioma).

Após finalizar, clique em Edit.

4.2.2. Editando detalhes pessoais

Depois que você selecionar a tradução desejada (se múltiplos idiomas foram configurados para seu site), a página contendo suas informações pessoais serão mostradas. Os seguinte itens podem ser editados:

- Primeiro nome
- Sobrenome
- Senha
- Endereço de email
- Assinatura (usada nos fóruns)
- Imagem (usada nos fóruns)
- Texto alternativo da imagem (uma necessidade dos padrões de acessibilidade, mas não é obrigatório)

Após finalizar, clique em **Send for publishing** para salvar, ou **Discard** para voltar à página principal do site.

4.3. Gerenciando rascunhos

Um "draft" é um conteúdo que foi inserido no eZ Publish mas não foi publicado. Rascunhos podem ser, portanto, novos conteúdos ou modificações em conteúdos existentes. Os visitantes não podem ver os rascunhos, mas o usuário que criou, pode vêlo, editá-lo e publicá-lo.

Para visualizar todas as páginas que você salvou rascunhos:

- 1. Acesse seu perfil de usuário conforme descrito acima.
- 2. Clique no link **My drafts**.

Clique no nome de um dos rascunhos (ou no botão **Edit** à direita do rascunho) para iniciar a edição. A *interface* padrão de edição aparecerá. Após fazer as alterações necessárias, você pode publicar o objeto ou salvá-lo como rascunho novamente para futura edição/publicação.

Para apagar seus rascunhos, clique no botão **Empty draft**.

Veja "Salvando rascunhos" para informações sobre a criação de rascunhos.

4.4. Gerenciando pedidos do Webshop

Se o site da web é configurado para vender produtos via *Webshop*, os usuários podem acessar seu histórico de compras e pedidos atuais pela página de perfil.

Para visualizar os pedidos:

eZ Systems Página 15 / 48



- 1. Acesse seu perfil de usuário conforme descrito abaixo.
- 2. Clique em My orders.

4.5. Gerenciando notificações de email

O serviço de notificação de email envia uma mensagem eletrônica para você, toda vez que uma área específica do site é alterada. Isto é comum nos fóruns, onde os usuários gostam de ser notificados por email toda vez que há uma resposta nova em um tópico.

As configurações da página *Notifications* são usadas para modificar três aspectos desta área: a freqüência das notificações; se as notificações serão enviadas individualmente ou combinadas em um sumário; se as opções das notificações que você previamente solicitou serão removidas.

Para acessar suas opções de notificação:

- 1 Acesse seu perfil de usuário conforme descrito acima.
- 2 Clique no link My notification settings
- 3 Depois que você fizer suas alterações, clique no botão **Store** na parte de baixo da página.

As seguintes opções podem ser modificadas:

- Receive all messages combined in one digest: Se esta opção for habilitada, todas as suas notificações serão combinadas em 1 email. Se você especificou notificações para mais de uma página, você apenas receberá 1 email, ainda que mais uma página seja modificada no período de notificação.
- Time settings: Especifique a freqüência das notificações. Use o campo Time of day para especificar quando a notificação por email será enviada. Use os campos Daily, Weekly e Monthly para especificar a freqüência dos emails de notificação.
- **Node notification**: Para remover uma página que você solicitou previamente uma notificação, clique no box ao lado da página e no botão **Remove**.

4.6. Gerenciando wish lists

Se o seu site possui um *Webshop*, os visitantes têm a opção de adicionar produtos a uma lista de produtos em vista. O botão de *wish list* é mostrado na página de cada produto. Para modificar ou remover itens desta lista:

- 1. Acesse seu perfil de usuário conforme descrito acima.
- 2. Clique no link My wish list.
- 3. Selecione um item da lista, marcando no box à direita.
- 4. Para alterar a quantidade de itens da *wish list*, insira um novo valor em **Count** e clique em **Store**.
- 5. Para remover um item da wish list, clique em Remove items.

eZ Systems Página 16 / 48



5. Gerenciamento de conteúdo

Essa seção explica como adicionar, editar e remover conteúdo usando o Website Interface. Para gerenciá-lo, você deve estar logado como usuário com direitos de edição (por definição, membro do grupo *Administrator* ou *Editor*).

5.1. Sobre o conteúdo

O eZ Publish suporta vários tipo de conteúdo, como imagens, artigos, arquivos multimídia, fóruns, formulários de *feedback*, etc. Um tipo de conteúdo em particular é chamado de *content class* (classe de conteúdo), enquanto uma parte específica de conteúdo é chamado de *content object* (objeto de conteúdo).

Uma content class pode ser pensada com o template de um tipo particular de conteúdo que expressa os atributos de um objeto. Por exemplo, a classe de conteúdo Article (Artigo) contém atributos como título, nome do autor, texto de introdução, texto do artigo, etc. Embora nem todos estes atributos sejam obrigatórios, todos eles fazem parte da classe de conteúdo do artigo e todos os objetos de conteúdo baseados nessa classe podem ter dados para os atributos definidos na classe de conteúdo.

Objetos de conteúdo podem ser tanto objetos individuais quanto recipientes para conteúdo localizado sob eles na hierarquia. Por exemplo, um ou mais objetos com conteúdos de Artigo são geralmente armazenados sob um objeto Folder. Quando o objeto Folder é mostrado, automaticamente aparecerá uma lista dos artigos gravados dentro dele na hierarquia. (Isto é parte do *template* interno para a classe de conteúdo Folder.)

Cada classe de conteúdo tem um *template* diferente para mostrar os atributos de um objeto de conteúdo. Ainda que um objeto de conteúdo seja armazenado sob outro na hierarquia, não significa que ele será mostrado caso o outro seja. Por exemplo, se "Artigo B" está sob "Artigo A", "Artigo B" não será mostrado quando "Artigo A" é mostrado, pois mostrar itens abaixo na hierarquia não é parte do *template* de classe de conteúdo Artigo.

Além das características que são mostradas a partir de cada *template* de classe de conteúdo, alguns objetos de conteúdo podem mostrar outros objetos localizados em qualquer parte do site. Por exemplo, você pode inserir objetos em outros objetos (por ex. uma imagem dentro de um artigo) usando a ferramenta de link no Editor Online (descrito abaixo). A classe de conteúdo, tanto do objeto fonte (neste exemplo, o Artigo) quando o objeto inserido (no caso, a Imagem), determina se eles permitem ou não um objeto inserido. (Por exemplo, você não consegue inserir um Folder em uma imagem – não é permitido uma classe de conteúdo Imagem.)

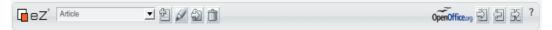
A hierarquia de conteúdo é um conceito importante quando se cria um novo conteúdo. Se você utiliza objetos de conteúdo superiores na hierarquia para mostrar um novo conteúdo que você está adicionando, você provavelmente quer adicionar o novo conteúdo sob o recipiente de conteúdos. Por exemplo, se você deseja que um objeto de conteúdo Folder automaticamente mostra uma lista de artigos, estes artigos devem estar dentro do objeto de conteúdo Folder. Você pode adicionar um link para o artigo no objeto de conteúdo Folder manualmente, mas caso apague-o, o link ficará "quebrado".

eZ Systems Página 17 / 48



5.2. Adicionar, editar e apagar conteúdo

Quando você está logado com uma conta de usuário que pertence ao grupo Editor ou Administrador, o Website Toolbar (mostrado abaixo) aparece em cada página do site.



Os botões disponíveis no Website Toolbar variam, dependem se sua conta de usuário pertence ao grupo Administrador ou Editor. Se pertencer ao grupo Editor, apenas os botões que são aplicáveis no contexto corrente estão disponíveis. Os botões exibidos para editores são limitados de acordo com os direitos garantidos ao grupo de usuário Editor. (Todos os botões são exibidos para usuários que pertencem ao grupo de usuário Administrator.)

Além dos botões que são mostrados, as classes de conteúdo mostradas na lista *drop-down* variam de acordo com o grupo que o usuário pertence, Editor ou Administrator. Se você está logado como administrador, todas as classes de conteúdo são mostradas, não importando se a classe pode ser exibida junto ao contexto corrent. (Por exemplo, quando você está logado como administrador, você pode criar um *blog post* sob um folder, ainda que um *blog post* possa ser exibido apenas em um recipiente de *blog*.) Se Você está logado como editor, apenas as classes de conteúdo relevantes ao objeto sendo exibido aparecerão na lista *drop-down*. (Por exemplo, a classe de conteúdo **Blog post** apenas aparece na lista *drop-down* quando um objeto de conteúdo **Blog** é exibido.)

O Website Toolbar exibe apenas os botões de importação e exportação do OpenOffice.org quando você estiver visualizando um objeto de conteúdo que é recipiente para a classe de conteúdo **Article (Artigo)**. Vá à seção "Suporte ao OpenOffice.org" para mais informações.

- Para adicionar conteúdo: Entre na página que você quer adicionar o novo conteúdo, selecionando o tipo de conteúdo que você quer adicionar da lista dropdown, então clique no botão Create here. (Para mais informações, veja as descrições de cada classe de conteúdo abaixo.)
- Para editar conteúdo: Entre na página que você quer alterar e então clique no botão Edit. (Para mais informações, veja as descrições de cada classe de conteúdo abaixo.)
- Para mover conteúdo: Entre na página que você quer mover e então clique no botão Move. (Para mais informações, veja a seção "Mover conteúdo".)
- Para apagar conteúdo: Entre na página que você deseja apagar e clique no botão
 Delete. (Para mais informações, veja a seção "Remover conteúdo".)
- Para mostrar conteúdo em mais de uma área do site: Entre na página que você deseja mostrar e então clique no botão Add locations. (Para mais informações, veja a seção "Mostrando o mesmo conteúdo em múltiplos locais".)

eZ Systems Página 18 / 48



5.3. Editor Online

O Editor Online é um editor do tipo *rich text* para web que permite fazer formatações avançadas de texto (como cabeçalhos, tabelas, listas e links) e embutir objetos de conteúdo nos blocos de texto. Quando você edita um objeto de conteúdo, qualquer atributo do objeto de conteúdo que permita formatação do tipo *rich text* é mostrado na *interface* do Editor Online.



A interface é uma versão simplificada dos aplicativos de edição de texto encontrados no mercado (tais como o Microsoft Word e o OpenOffice.org). Para documentação completa, vá ao site http://ez.no/doc/extensions/online_editor/4_x.

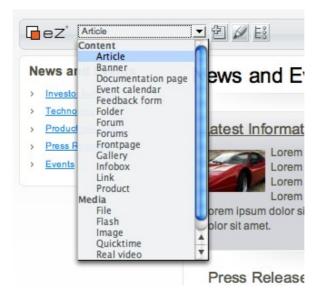
5.4. Classes de conteúdo

As seções que seguem descrevem cada classe de conteúdo disponível no eZ Publish. Conforme descrito acima (na seção "Adicionar, editar e apagar conteúdo"), as classes de conteúdo mostradas na lista *drop-down* varia de acordo com o objeto de conteúdo que é mostrado no momento e se você está logado com uma conta de Editor ou Administrator.

5.4.1. Conteúdo | Artigo

O conteúdo Artigo é o mais utilizado. Além de textos, artigos podem conter imagens armazenadas em outras áreas do site, informações do autor, etc. Artigos de uma só página são criados usando a classe de conteúdo **Article** (descrito nessa seção). Artigos com múltiplas páginas são criadas usando as classes de conteúdo **Article** (main-page) e **Article** (sub-page) (descritos nas seções abaixo).

Para criar um artigo, selecione **Article** no menu *drop-down* do Website Toolbar e então clique no botão **Create**.



Atributos

 Título: O título do artigo é mostrado no topo das páginas de artigo e como link de texto quando o artigo é incluso em uma lista.

eZ Systems Página 19 / 48



- Título curto: Usado no Administration Interface na árvore estrutural de navegação. É mostrada também (se selecionada) no site em si, em um local específico como no título da janela do navegador, no histórico, etc. Por isso, procure escrever algo breve.
- Autor: Se estes campos forem preenchidos, o nome e endereço de email aparecerão abaixo do título do artigo (similar à assinatura numa revista). O campo Nome também pode conter informações adicionais, por ex. a profissão do autor ("John Doe, Gerente de produção").



 Sumário: Esta é uma introdução para o artigo. No design padrão, este texto é mostrado em negrito em um parágrafo à parte no topo da página.



- Corpo: O conteúdo do artigo.
- Data a publicar / despublicar: Estes campos são usados para agendar a data e o horário em que o artigo será publicado ou despublicado. Por exemplo, se você seleciona o horário de publicação para daqui a 12 horas, o artigo não estará disponível para os visitantes até a hora pedida. Da mesma forma, se você selecionar para despublicar um artigo para daqui a 12 horas, o sistema despublicará quando sua hora bater com o horário descrito no artigo. (veja "Removendo conteúdo" para instruções de como acessar o lixo)



Imagens: Para adicionar uma imagem de seu disco rígido para um artigo, clique em
 eZ Systems

Página 20 / 48



New image file for upload e selecione a imagem um uma pasta de arquivos pessoais. Esta imagem será mostrada no topo do artigo. Para inserir uma imagem que já foi enviada previamente ao servidor, ou posicionar uma imagem em diferentes áreas do artigo, use a função Link do Online Editor (descrito na seção "Frontpage" abaixo). Use Alternative image text para inserir um texto que descreverá a imagem (particularmente para navegadores onde imagens não estão disponíveis). Use o campo Caption para criar uma legenda que será mostrada sob a imagem.

- Tags: São usadas para adicionar palavras-chave livres que se referem a objetos e conteúdo. Estas tags são usadas como meta-informação para busca. Por exemplo, se um artigo contém a tag "millenium", uma busca com este termo incluirá o artigo, mesmo que ele não contenha a palavra em questão. Para mostrar uma tag cloud para o site todo, carregue a URL http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2. Para visualizar todos os itens que possuem uma tag específica, acesse a URL
- http://www.example.com/<language>/content/keyword/<tag> .
- Enable comments: Se esta opção é habilitada, os visitantes do site podem enviar comentários, que serão mostrados junto ao artigo em questão.

5.4.2. Conteúdo | Artigo (main-page)

A diferença entre a classe de conteúdo **Artigo** descrita acima e **Artigo** (*main-page*) descrita aqui é que a primeira é usada para criar artigos *single-page*, ou seja, de uma só página, enquanto **Artigo** (*main-page*) e **Article** (*sub-page*) são usadas para criar artigos de mais de uma página. (A classe **Article** (*main-page*) é um recipiente para um ou mais objetos de conteúdo **Article** (*sub-page*).) Artigos com múltiplas páginas são automaticamente linkados, permitindo aos usuários mover partes do artigo de uma página para outra. O artigo de múltiplas páginas é mostrado com uma barra lateral (*sidebar*) para separar as páginas.

A classe de conteúdo **Artigo** (*main-page*) é igual à classe **Artigo**, exceto por um campo adicional:

 Index Title: Quando você cria um artigo com múltiplas páginas, uma lista das páginas do artigo é mostrada à direita na página principal e das sub-páginas. Neste campo insere-se o texto para a página dentro da lista de páginas. Se este campo é deixado em branco, é utilizado o conteúdo de Short title, caso este também esteja, aparecerá o conteúdo do campo Title.

5.4.3. Conteúdo | Article (sub-page)

A classe de conteúdo **Article** (*sub-page*) é usada para criar páginas adicionais para objetos de conteúdo do tipo **Article** (*main-page*). Veja a descrição acima para detalhes sobre a relação entre esses dois tipos de conteúdo. Os atributos para a classe de conteúdo **Article** (*sub-page*) são um subconjunto de atributos na

classe de conteúdo **Article**. Vá até a seção *Content* | *Article* acima para informações sobre estes campos.

5.4.4. Conteúdo | Banner

Um *banner* é um arquivo gráfico que é usado como um "letreiro" eZ Systems





em uma página. Um *banner* só pode ser criado pela Administration Interface. Ainda que o Administration Interface tenha a opção de criação de banner, ele não será armazenado no **Media library**, tendo de ser movido para lá após a criação. Logo, é melhor criá-lo via Administration Interface (ao invés de usar o Website Interface), conforme descrito abaixo.

Para adicionar um novo banner ao sistema, entre no Administration Interface conforme descrito anteriormente neste documento, selecionando o botão **Media library** na barra de menu horizontal. Selecione o link **Banner** no menu esquerdo e adicione um novo *banner* na página que aparecerá a seguir.

O eZ Publish Website Interface vem com alguns *banners* de demonstração que você pode usar, ou então inserir seu próprio *banner*. Recomenda-se que você crie todos seus *banners* no Media Library para ter mais controle de seus arquivos.

Atributos

- Name: O nome ou título do banner.
- URL: Insira a URL que deve ser carregada se um visitante clicar no banner.
- Image:
 - New image file for upload: Faça upload do arquivo que quer usar.
 - Alternative image text: Insira um texto que descreverá o banner (para manter o padrão de acessibilidade web).
- Image map: Um mapa de imagem é um conjunto de opções relativas às regiões geométricas de uma imagem e são usadas geralmente para implementar uma imagem em um menu de navegação, onde diferentes partes de uma imagem são links para outros conteúdos (no site do eZ Publish ou qualquer outro lugar). Este processo é similar a ter uma imagem inteira de link para uma URL, mas nesse caso, diferente partes da imagem são links para diferentes destinos. (Veja http://www.w3.org/TR/html401/struct/objects.html#h-13.6 para mais informações.)
- Tags: São usadas para adicionar palavras-chave livres aos objetos de conteúdo.
 Estas tags são usadas para busca de meta informações. Por exemplo, se um artigo contém a tag "millenium", uma busca com esta palavra incluirá o artigo ainda que no texto dele não contenha essa palavra. Para mostrar uma nuvem de tags (tag cloud) do site todo, carregue a URL <a href="http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2">http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2. Para ver todos os itens que contém uma tag específica, acesse a URL
 - http://www.example.com/<language>/content/keyword/<tag>.

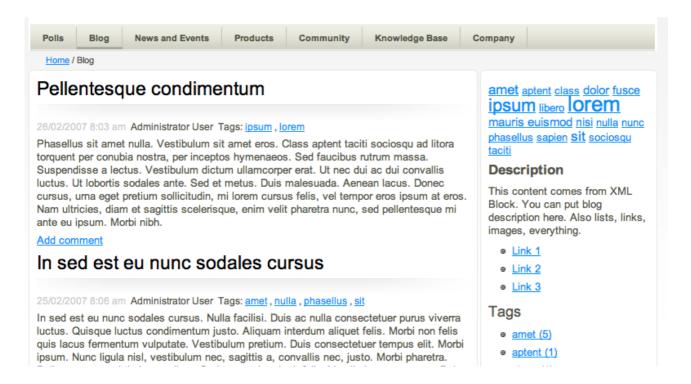
5.4.5. Conteúdo | Blog

A classe de conteúdo **Blog** é usada para criar um *blog*. Um "*blog*" (abreviação de "weblog") é uma série de artigos curtos escritos por uma pessoa e/ou referente determinado assunto. Entradas individuais de *blog* são criadas pela classe de conteúdo **Blog post**.

No lado direito da página de *blog*, existem três elementos que são específicos para a classe de conteúdo **Blog**. No topo há uma *tag cloud*, onde todas as *tags* adicionadas a cada *blog post* são mostradas em diversos tamanhos de fonte de acordo com o número de *tags* para cada termo. A descrição do objeto de conteúdo **Blog** é mostrada abaixo da *tag cloud*. Sob a descrição, há uma lista em ordem alfabética de todas as *tags* para cada *post* feito, com o número de ocorrências de cada *tag*.

eZ Systems Página 22 / 48





- Name: Insira o nome do blog.
- Description: Insira a descrição do blog.
- Tags: São usadas para adicionar palavras-chave livres aos objetos de conteúdo. Estas tags são usadas para busca de meta informações. Por exemplo, se um artigo contém a tag "millenium", uma busca com esta palavra incluirá o artigo ainda que no texto dele não contenha essa palavra. Para mostrar uma nuvem de tags (tag cloud) do site todo, carregue a URL

http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2 . Para ver todos os itens que contém uma *tag* específica, acesse a URL

http://www.example.com/<language>/content/keyword/<tag>.

5.4.6. Conteúdo | Blog post

Os *posts* individuais de *blog* são criados sob o objeto de conteúdo **Blog**. Quando o visitante do site olha o *blog*, ele vê uma lista de *posts* associados com o *blog*. Os usuários podem clicar no título de um *blog post* para vê-lo em uma página única.

eZ Systems Página 23 / 48





- Title: Insira um título para blog post.
- Body: Insira um texto para o blog post.
- Publish date / Unpublish date: Estes campos são usados para agendar a data e
 hora quando o artigo é publicado ou arquivado. Por exemplo, se você agendar a
 publicação para daqui a 12 horas, o artigo não estará disponível para visualização
 aos usuários até que essa hora pré determinada chegue, ocorrendo da mesma
 forma caso você deseje despublicá-lo daqui a 12 horas. (Veja "Removendo
 conteúdo" para instruções em acessar a lixeira.)



- Tags: São usadas para adicionar palavras-chave livres aos objetos de conteúdo. Estas tags são usadas para busca de meta informações. Por exemplo, se um artigo contém a tag "millenium", uma busca com esta palavra incluirá o artigo ainda que no texto dele não contenha essa palavra. Para mostrar uma nuvem de tags (tag cloud) do site todo, carregue a URL http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2. Para ver todos os itens que contém uma tag específica, acesse a URL http://www.example.com/<language>/content/keyword/<tag>.
- Além da busca por palavras-chave utilizando o método acima, tags relacionadas aos posts são automaticamente inclusas na lista de tags e na tag cloud mostrada à direita do blog post. (Uma tag cloud é uma lista de todas as tags usadas em um grupo de objetos, com tamanho de fonte variada, baseado na ocorrência de cada tag. Isso significa que, quanto mais vezes um termo é usado como tag, maior a fonte usada para mostrar o termo na tag cloud. Cada tag na tag cloud pode ser

eZ Systems Página 24 / 48



usada como *link* para mostrar *posts* associados.) A lista de *tags* e a *tag cloud* mostram todas as *tags* para todos os *posts* em um único *blog*.

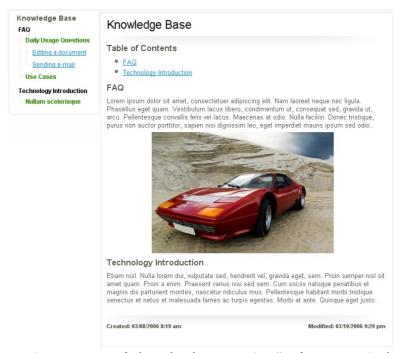
• **Enable comments**: Se esta opção estiver ativada, os visitantes do site podem comentar os *posts* feitos.

5.4.7. Conteúdo | Comment

Quando os *comments* (comentários) são habilitados em um determinado objeto (selecionando o box *Enable comments* quando inserir um objeto de conteúdo), os visitantes podem inserir comentários que aparecerão na parte de baixo da página. Nem todas as classes de conteúdo permitem comentários: as que permitem são **Folder**, **Article** e **Blog**. Você pode criar um **Comment** adicionando o objeto de conteúdo *Comment* dentro do Website Interface, comentários são geralmente adicionados pela *interface "standard"* (que seria a mesma *interface* mostrada aos visitantes normais).

5.4.8. Conteúdo | Documentation page

Uma página de documentação é usada para apresentar informação de referência, como por ex. uma página *FAQ* (perguntas freqüentes). Também é útil para construir manuais online, entre outros. É similar à classe de conteúdo *Folder*, mas contém apenas uma parte dos atributos da classe *Folder*. A diferença primária entre duas classes de conteúdo é a maneira como são mostradas.



A imagem acima mostra como a página de documentação é apresentada com um menu especial no lado esquerdo, permitindo ao usuário navegar facilmente pelo conteúdo.

Atributos

- Title: O título da página.
- Body: O conteúdo em questão.
- Tags: São usadas para adicionar palavras-chave livres aos objetos de conteúdo.

eZ Systems Página 25 / 48



Estas *tags* são usadas para busca de meta informações. Por exemplo, se um artigo contém a *tag* "millenium", uma busca com esta palavra incluirá o artigo ainda que no texto dele não contenha essa palavra. Para mostrar uma nuvem de *tags* (*tag cloud*) do site todo, carregue a URL

http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2 . Para ver todos os itens que contém uma *tag* específica, acesse a URL

http://www.example.com/<language>/content/keyword/<tag>.

• **Show children**: Selecione este box caso queira que o recipiente mostre os conteúdos inferiores na hierarquia.

5.4.9. Conteúdo | Event

O **Evento** é uma classe de conteúdo que está dentro do objeto de conteúdo **Event Calendar** (Calendário de Eventos), conforme descrito abaixo:

Atributos

- Full title: O título completo do evento. Não é mostrado.
- Short title: O título do evento. Usado como cabeçalho para o evento.
- Text: O sumário ou descrição do evento.
- Category: Este atributo é usado como tag do evento (uma técnica de categorização da Web 2.0; veja http://en.wikipedia.org/wiki/Tag_%28metadata%29 para mais informações, em inglês, com links à esquerda em português). Este é um campo de texto onde você adiciona palavras-chave associadas com o evento.
- From time: O horário inicial do evento.
- To time: O horário final do evento.

5.4.10. Conteúdo | Event Calendar

O Calendário de Eventos é um recipiente para eventos, que mostra no site um calendário que permite aos usuários visualizar eventos, clicando na respectiva data do mesmo.

Atributos

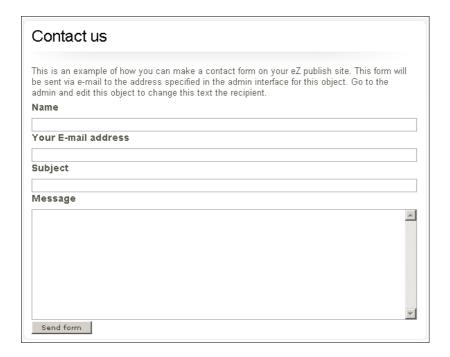
- **Full title**: O título descritivo do calendário. Usado como título, caso o *short title* esteja em branco.
- Short title: Usado no Administration Interface na árvore estrutural de navegação.
 Também é mostrado (se for selecionado) no site público, em lugares como título do navegador, no histórico, etc. Logo, tente ser breve no texto escrito.
- **View**: Escolha entre mostrar um calendário (com os eventos que ele contém) ou um programa (uma lista simples dos eventos).

5.4.11. Conteúdo | Feedback Form

O Formulário de *Feedback* é usado como um formulário de contato.

eZ Systems Página 26 / 48





- Name: O título do formulário.
- Description: Uma descrição do uso do formulário.
- Sender name: O usuário pode inserir seu nome neste campo. O texto inserido neste campo será mostrado como um nome na web page.
- Subject: É onde o usuário insere o título do feedback.
- Message: O corpo do formulário. É onde o usuário insere o feedback em si.
- Email: Neste campo o usuário insere seu endereço de e-mail.
- Recipient: O endereço de e-mail que receberá o feedback.

5.4.12. Conteúdo | Folder

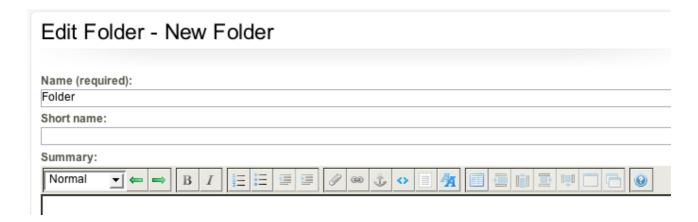
A classe de conteúdo Folder é similar à classe Artigo, mas não permite *uploads* de imagem nem comentários. Funciona como um recipiente, mostrando coleções de conteúdo, como artigos, imagens, etc.

Para criar um *folder*, selecione **Folder** no menu *drop-down* do Website Toolbar e clique no botão **Create**.

Para listar os *folders* filho, você só precisa preencher o atributo **Name**. Os campos **Short name**, **Summary** e **Description** são opcionais. Os conteúdos destes campos serão mostrados acima da lista dos *folders* filho.

eZ Systems Página 27 / 48





Como exemplo, imagine que você deseja criar um *folder* que terá artigos de notícias. Você nomeará este *folder* como "News" e selecionará o *checkbox* **Show children** (mostrar *folder* filho).



Depois de adicionar artigos de notícias sob o novo *folder*, ele mostrará uma lista dos artigos inclusos.

Atributos

- Name: Este é o título do objeto de conteúdo e é mostrado no site da web.
- **Short name**: Nunca é mostrado no site, mas pode ser usado como uma descrição mais longa do título para os editores.
- Summary: É uma introdução para a página. No design padrão, o texto é mostrado em negrito em um parágrafo à parte no topo da página.
- **Description**: O corpo da página.
- Tags: São usadas para adicionar palavras-chave livres aos objetos de conteúdo.
 Estas tags são usadas para busca de meta informações. Por exemplo, se um artigo contém a tag "millenium", uma busca com esta palavra incluirá o artigo ainda que no texto dele não contenha essa palavra. Para mostrar uma nuvem de tags (tag cloud) do site todo, carregue a URL
 - http://www.example.com/<language>/content/view/tagcloud/2 . Para ver todos os itens que contém uma *tag* específica, acesse a URL
 - http://www.example.com/<language>/content/keyword/<tag>.
- Show children: Se esta opção é habilitada, os itens que estiverem sob este folder serão mostrados na página do folder.

5.4.13. Conteúdo | Forum

O Fórum é um recipiente para tópicos individuais, tendo poucos atributos para descrever o fórum em si e seu objetivo.

Atributos

• Name: Nomeia o fórum (caso o atributo short name esteja vazio).

eZ Systems Página 28 / 48



Description: Usado para dar uma descrição completa do fórum.

Tópicos e réplicas no Fórum são adicionadas pela interface do site.

5.4.14. Conteúdo | Forum reply

A classe de conteúdo **Forum reply** serve para que os usuários possam enviar réplicas nos assuntos do Fórum. Ainda que você possa criar um **Forum reply** usando o Website Interface, eles são automaticamente gerados pela *interface* do site (a mesma que é apresentada ao usuário no site).

5.4.15. Conteúdo | Forum topic

O recipiente **Forum topic** recebe as conversas sobre determinado assunto. Um **Forum topic** "abre" a conversação; outros participantes respondem a discussão via **Forum replies**. Ainda que você crie um **Forum topic** usando o Website Interface, eles são geralmente adicionados pela *interface* padrão do fórum (ou seja, aquela que é apresentada ao usuário do site).

5.4.16. Conteúdo | Forums

A classe de conteúdo Fóruns é um recipiente para objetos individuais do Fórum. Geralmente, o objeto de conteúdo Fóruns no nível superior contém vários objetos de conteúdo, organizando o fórum em tópicos. Por exemplo, na figura abaixo, os fóruns de nível superior são chamados de "Forums" e contém os objetos de conteúdo "Technology", "General" e "Setup & Design". Os objetos de conteúdo Forum são filhos do conteúdo Forums.



Atributos

- Title: O nome do fórum.
- Description: A descrição do fórum.

5.4.17. Conteúdo | Frontpage

A classe de conteúdo Frontpage é um recipiente de conteúdo muito flexível, usada para

eZ Systems Página 29 / 48



apresentar sumários de conteúdo pelo site. Ao invés de re-adicionar conteúdo do site na *frontpage*, você só precisa embutir objetos para que o *frontpage* seja automaticamente atualizado toda vez que novo conteúdo é adicionado.

A classe de conteúdo *Frontpage* possui quatro partes: três colunas acima de uma linha inferior que ocupa a largura da página. As colunas se reajustam automaticamente; apenas as colunas que contém conteúdo serão mostradas, usando sempre a largura total da página. Então, por exemplo, se há conteúdo nas colunas da esquerda e central, mas nada na coluna da direita, a página será mostrada de modo que a coluna central use seu próprio espaço e o espaço deixado na coluna da direita.

O conteúdo é embutido dentro das áreas do *Frontpage* através de funções de objetos embutidas no Online editor. Qualquer classe de conteúdo pode ser embutida.

Para adicionar um objeto, clique no ícone **Insert Object** (desenho de um clipe de papel) na barra de ferramentas do Editor Online.



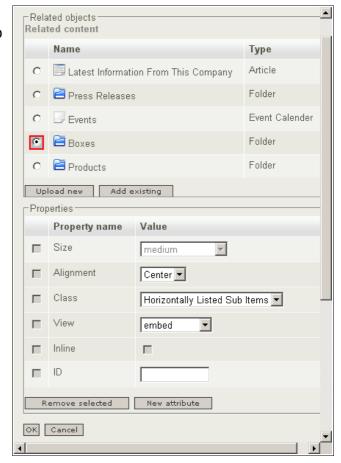
No *pop-up* que abrirá, escolha o conteúdo que você deseja embutir e a classe a usar conforme o *layout*.

Na figura a direita, o *folder* "Boxes" foi selecionado. No painel **Properties**, a opção **Class** especifica o estilo de *layout*. Neste exemplo, escolhemos **Horizontally Listed Sub Items**, que mostrará os conteúdos do *folder* "Boxes" conforme demonstrado abaixo.



As seguintes classes estão disponíveis:

- Itemized Sub Items (sub itens detalhados)
- Itemized Subtree Items (sub árvore detalhada)
- Vertically Listed Sub Items (sub items verticalmente listados)
- Horizontally Listed Sub Items (sub items horizontalmente listados)
- Highlighted Object (objetos destacados)



eZ Systems Página 30 / 48



A classe **Itemized** cria uma lista de conteúdos disponíveis no recipiente embutido.

As classes **Vertically/Horizontally Listed** também mostram listas de conteúdo, mas incluem imagens (se disponíveis).

A classe **Highlighted Object** mostra apenas um objeto de conteúdo, mas usará mais espaço e um *design* diferente (se inserido um estilo de site customizado, conforme descrito no Manual de Customização) para atrair o foco.

Note que é importante que **View** tenha sido selecionado para **Embed**, ou a classe não será aplicada. Mais informações sobre o Editor Online pode ser encontrada nos manuais online:

http://ez.no/doc/extensions/online_editor/4_x

Atributos

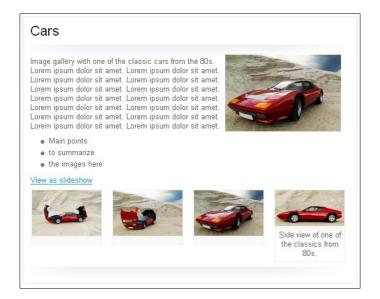
- Name: O nome do objeto de conteúdo do Frontpage.
- **Billboard**: Uma imagem de *banner* que será mostrada usando toda a largura da página. Vá até a seção "Banner" para informações referente a criação de *banners*.
- Left column: Textos e objetos colocados aqui serão posicionados na coluna da esquerda.
- Center column: Textos e objetos colocados aqui serão posicionados na coluna central.
- Right column: Textos e objetos colocados aqui serão posicionados na coluna da direita.
- Bottom column: Textos e objetos colocados aqui serão posicionados na parte inferior.

5.4.18. Conteúdo | Gallery

A classe de conteúdo "Galeria" é mais usada como um recipiente de imagens. Ela mostrará uma lista de imagens representadas por uma *thumbnail* (miniatura), com o link para a página da imagem *full size* (tamanho original) e sua descrição. Essa classe de conteúdo também pode ser usada como uma galeria de vídeos.

eZ Systems Página 31 / 48

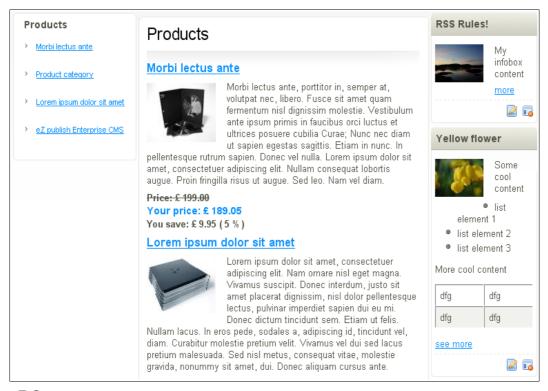




- Name: O nome da galeria.
- Short description: Uma breve descrição da galeria.
- **Description**: Uma descrição completa da galeria.
- Image: Uma imagem representando a galeria.

5.4.19. Conteúdo | Infobox

A classe de conteúdo *Infobox* é usada para mostrar pequenos conteúdos na direita do website.



eZ Systems Página 32 / 48



- Header: O título do Infobox.
- Image: Você pode fazer upload de uma imagem que será mostrada junta com o Infobox.
- Alternative text for image: A descrição da imagem (para atender padrões de acessibilidade da web).
- **URL (image)**: Imagens podem ser link para outros destinos dentro ou fora do site. Veja a sintaxe abaixo:
 - Link externo: http://www.google.com (deve incluir http://www.google.com
 - Link interno: "ezinfo/about" (levará para <u>http://www.exemplo.com/eng/ezinfo/about</u>, onde "exemplo.com" é a URL de seu site e "eng" o siteaccess usado, ou seja, em inglês)
- Content: O texto interno do Infobox.
- URL: Um link mostrado no rodapé do Infobox.
- Text: Texto para o link da URL.

5.4.20. Conteúdo | Link

A classe de conteúdo *Link* é usada para criar e mostrar links. O link será mostrado no recipiente acima do local de destino do link na hierarquia de conteúdo.

Atributos

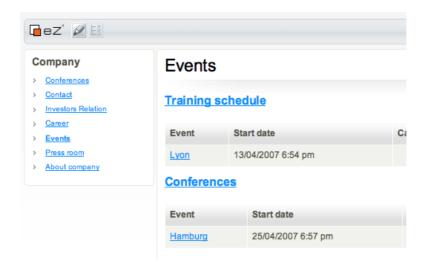
- Name: O título do link.
- **Description**: Uma descrição do link.
- Location: Este atributo contém dois campos:
 - URL: A URL em si. Case seja um link para fora de seu site, deve começar com "http://". Para links internos, use o caminho conforme a hierarquia do site (por ex. "ezinfo/about").
 - Text: O texto que é mostrado no lugar da URL no website, geralmente com o nome do site. É opcional.

5.4.21. Conteúdo | Multicalendar

O objeto de conteúdo Multicalendário mostra um ou mais objetos do tipo **Event calendar** (Calendário de eventos). Por exemplo, se você tem um calendário de treinamentos e outro de conferências, você pode usar um *Multicalendar* para mostrar todos estes eventos num única lista.

eZ Systems Página 33 / 48





- Name: Insira um nome para o seu Multicalendar
- Description: Insira uma descrição para o Multicalendar que será mostrada sob o nome.
- Calendars: Adicione um ou mais calendários ao *Multicalendar* clicando no botão **Add objects** e navegando ao local desejado.

5.4.22. Conteúdo | Poll

O *Poll* (enquete) é uma forma utilizada para coletar *feedbacks* simples do usuário. A enquete apresentará uma pergunta com um lista de respostas pré-definidas, onde o usuário escolherá uma.



Atributos

- Name: Insira o nome da enquete.
- Description: Insira a descrição da enquete.
- Question:
 - Name: Insira a pergunta

eZ Systems Página 34 / 48



 Options: Clique em Add option para adicionar uma resposta, então insira a resposta campo de texto à direita. Para apagar uma resposta, selecione o box à esquerda e clique em Remove selected.

5.4.23. Conteúdo | Product

Se o seu site é configurado como um *Webshop*, use a classe de conteúdo *Product* para criar novos itens no *shop*. As opções para os tipos de produto são bastante completas, permitindo inclusive que você adicione opções ao produto, gerando melhores resultados quando o consumidor faz a busca. A configuração do *Webshop* foge do objetivo deste manual; para informações concisas, vá ao arquivo:

http://ez.no/doc/ez_publish/technical_manual/3_8/concepts_and_basics/webshop

Atributos

- Name: O nome do produto.
- **Product number**: O número do produto ou nome do modelo.
- Short description: Um breve resumo sobre o produto.
- **Description**: Uma descrição completa do produto.
- Price: Um conjunto de elementos referentes o preço
 - o Price: O preço do produto.
 - o **VAT**: Determina se o produto inclui alguma taxa agregada ou não.
 - VAT type: Fator do imposto. Produtos diferentes podem possuir taxas diferentes.
- Image: Uma imagem do produto.
- Alternative image text: Insira um texto descrevendo a imagem (seguindo padrões de acessibilidade da web).
- Caption: Uma legenda da imagem.
- Additional options: Você pode criar uma lista drop-down de opções adicionais que o cliente pode comprar com o produto.
 - Option set name: O título da opção selecionada
 - o Name: O título da lista de opções. (Você pode ter várias listas.)
 - Options: Texto opcional e o preço. Você pode também decidir que opção deve ser padrão. Pode adicionar e remover opções e listas de opções com os botões associados às opções

Adicione um conjunto de opções clicando em *Add multioption* e então adicione opções dentro do conjunto clicando em *Add option*.

Para remover um conjunto de opções, selecione o *checkbox* ao lado da opção desejada e clique em **Remove**. Para apagar uma opção dentro de um conjunto de opções, selecione o *checkbox* ao lado da opção específica e clique botão **Remove selected** associado com o conjunto de opções.

5.4.24. Setup | Common ini settings

Esta opção só é mostrada para usuários que pertencem ao grupo Administrator. As eZ Systems

Página 35 / 48

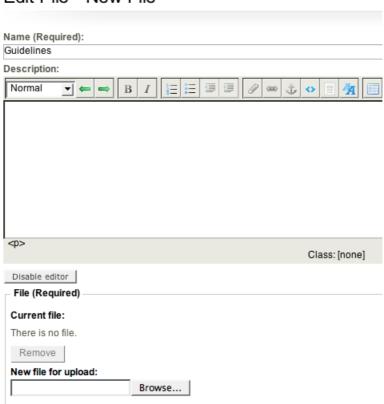


opções INI só devem ser alteradas pelo Administration Interface.

5.4.25. Media | File

O conteúdo Arquivo é usado para manter um arquivo e sua descrição.

Edit File - New File



Atributos

- Name: O nome do objeto de conteúdo (não o nome do arquivo).
- Description: A descrição do arquivo.
- File: O arquivo em si. Na interface, há um botão Upload para enviar o arquivo e um botão Remove para apagá-lo.

5.4.26. Media | Image

A classe de conteúdo Imagem contém um arquivo de imagem e sua descrição.

Imagens criadas desta forma podem ser mostradas como uma imagem e sua descrição em uma galeria, ou pode ser inserida em outro conteúdo. Por exemplo, você pode inserir a imagem em um artigo clicando no botão *Insert Object* no Editor Online enquanto você edita o artigo.

Atributos

- Name: O nome da imagem.
- Caption: Uma legenda para a imagem.

eZ Systems Página 36 / 48



- Image: O arquivo de imagem.
- Alternative image text: Texto descrevendo a imagem (seguindo padrões de acessibilidade da web).

5.4.27. Media | Flash, QuickTime, Real video, Windows media

O eZ Publish suporta os seguintes tipos de arquivo multimídia:

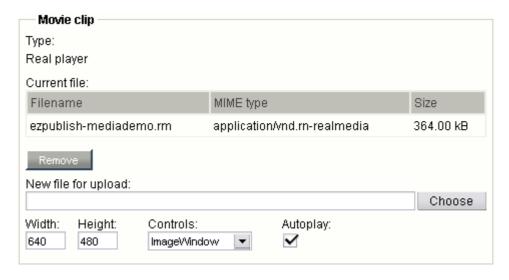
- Real video
- Windows media
- Flash
- QuickTime

Todos estes padrões multimídia possuem uma classe de conteúdo correspondente que você pode usar para integrar arquivos na suas páginas web. Todas as classes de conteúdo multimídia possuem alguns atributos similares e outros específicos do tipo de arquivo.

Atributos

- Name: O nome do arquivo.
- **Description**: Uma descrição do arquivo.
- File: O arquivo em si.
 - Width: A largura do box onde o vídeo é mostrado.
 - Height: A altura do box onde o vídeo é mostrado.
 - Controls: Como os controles serão mostrados.
 - Autoplay: Caso você queira que o arquivo seja reproduzido automaticamente quando a página é carregada, selecione o checkbox.

Esta é uma imagem da *interface* de edição de arquivo de um objeto de conteúdo *Real media*:



A interface para outros tipos de multimídia é similar.

Atributos específicos de cada formato

eZ Systems Página 37 / 48



- Controller (Quicktime, Windows media): Habilite caso você queira permitir que o usuário tenha botões de *play* e *stop* no vídeo.
- Loop (Flash, Quicktime): Habilite caso você queira manter o vídeo em *loop* (ou seja, ele repetirá sempre que terminar).
- Quality (Flash): Você pode colocar uma opção que permite mudar a qualidade do vídeo.
- Controls (Real media): Esta opção determina como os controles do player aparecerão.

5.4.28. Users | User

Esta opção só esta disponível aos membros do grupo Administrador. Ainda que seja possível criar um objeto usuário no Website Toolbar, o objeto não será armazenado no ramo **User accounts** da árvore de conteúdos. (Pois o Website Interface tem apenas acesso ao ramo **Content** da árvore.) Portanto, a conta do usuário não será válida até que o objeto tenha sido movido manualmente para o local correto, o que só pode ser feito via Administration Interface. Então, recomendamos que você crie usuários pelo Administration Interface para não haver nenhum tipo de problema.

5.4.29. Users | Group

Esta opção só é mostrada aos usuários do grupo Administrator. Ainda que seja possível criar um objeto via Website Toolbar, ele não será armazenado na área **User accounts** da árvore de conteúdo. (Pois o Website Interface só tem acesso a área **Content** da árvore.) Portanto, o grupo não será valido até que o objeto seja manualmente movido ao local correto, o que só pode ser feito pelo Administration Interface. Então, recomendamos que você crie usuários pelo Administration Interface para não haver nenhum tipo de problema.

5.5. Salvando rascunhos

Quando você está trabalhando em um objeto de conteúdo, você pode salvar sem ter de exibir o conteúdo no site. Quando você cria um "draft" (rascunho), a versão atual do conteúdo é salva sem ser publicada. Para salvar um rascunho, clique em **Store as draft** na página de edição.

Existem dois métodos para recuperar rascunhos: acessando a página **My drafts** no seu *profile*, ou editando uma página previamente publicada. Se o objeto de conteúdo não foi previamente publicado, selecione **My profile** na diagonal superior direita de qualquer página, então selecione **My drafts**. Uma página com todos os seus rascunhos aparecerá.

Para continuar trabalhando em um rascunho de um objeto de conteúdo que foi previamente publicado, você pode ir diretamente ao conteúdo e alterá-lo. Depois de clicar em **Edit**, você terá a opção de editar a versão atual ou editar o rascunhos que você havia criado previamente.

5.6. Editando conteúdo existente

Para editar conteúdo que foi previamente publicado no site, navegue até a página desejada e clique no botão **Edit** do Website Toolbar. Para conteúdo embutido, um pequeno botão será mostrado perto do objeto de conteúdo:

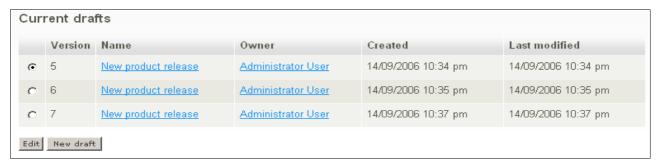
eZ Systems Página 38 / 48





5.6.1. Editando conflitos

Em alguns casos, pode haver um conflito de edição que você precisará resolver antes que possa continuar a editar uma página. Estes conflitos ocorrem quando mais de um editor altera o mesmo conteúdo ao mesmo tempo, ou quando um usuário gera mais de uma versão. O sistema não consegue reconhecer qual versão você quer realmente editar. Você vai querer editar a versão publicada ou um dos rascunhos? Este é o conflito que você terá de resolver, escolhendo a versão de conteúdo desejada e clicando no botão **Edit**.



Este conflito mostra a necessidade de se ter contas individuais para cada editor. A imagem acima mostra 3 versões do mesmo conteúdo, pois múltiplos usuários usavam a mesma conta, sendo impossível dizem quem fez o quê.

Depois que você publicar suas alterações, o conflito de edição acaba.

5.7. Ordenando conteúdo

Quando você tem vários objetos de conteúdo nos recipientes (como artigos em *folders*), você pode querer apresentar este conteúdo em certa ordem.

Existem diversas maneiras de ordenar. Aqui mostramos um destes métodos, que pode ser aplicado aos tipos de ordenação mais comuns (manual, alfabética e por data).

Primeiro, entre o Administration Interface. Clique em **Content structure** na barra de menu horizontal conforme mostrada na figura abaixo:





No lado esquerdo da página, o conteúdo do site será mostrado numa árvore estrutural por hierarquia.

Localize o recipiente onde o conteúdo que você quer está. A figura ao lado foca no *folder* **Home** (chamado "root node", ou "diretório raiz"), pois está no topo da estrutura de conteúdo.

Todos os recipientes de conteúdo abaixo do diretório raiz aparecerão no menu global. Isso geralmente é a primeira coisa que os editores querem

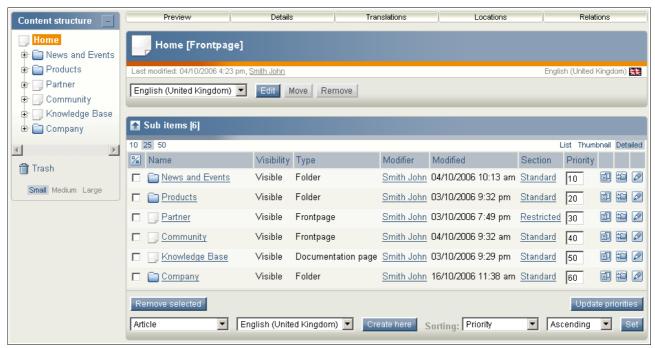
eZ Systems Página 39 / 48



ordenar, para que apareça em certa seqüência. Usaremos o menu global para exemplificar a ordenação de conteúdo.

Os 7 recipientes de conteúdo sob o diretório raiz na foto ao lado, formam o menu horizontal do site. Agora iremos modificar a ordem em que eles são mostrados.

Clique no diretório raiz para mostrar o conteúdo listado conforme mostra a figura abaixo:



Nesta área, todas as opções (**Preview**, **Details**, **Translations**, **Locations** e **Relations**) estão desabilitadas. Visando ter uma lista detalhada de conteúdos do recipiente **Home**, o botão **Detailed** no painel **Sub items** (localizado na diagonal superior direita da tabela) está habilitado.

O tipo de ordenação está selecionado para **Priority** e **Ascending** (na diagonal inferior direita da imagem acima). Estes campos nos permitem ordenações manuais.

A prioridade é determinada pelo valor da coluna **Priority**. O conteúdo com o número mais baixo será listado primeiro no menu global.



O melhor jeito de utilizar este método de ordenação é separar cada item com um espaço numérico. (Por exemplo, de 10 em 10, conforme figura abaixo). Sé não há um espaço numérico, você teria de alterar todos eles caso quisesse inserir outro objeto no meio deles.

Por hora, colocaremos o *folder "Products"* primeiro (ou seja, à esquerda) do menu horizontal.

eZ Systems Página 40 / 48





Como você pode ver na figura acima, mudamos a prioridade de "News and Events" e "Products". Você pode, obviamente, mudar apenas a prioridade de "Products" para um valor menor que "News and events". Este exemplo mostra a possibilidade de alterar vários valores ao mesmo tempo.

Após alterar os valores e especificar a ordem com **Sorting order**, clique no botão **Update priorities** para confirmar as alterações.

O resultado:



5.8. Movendo conteúdo

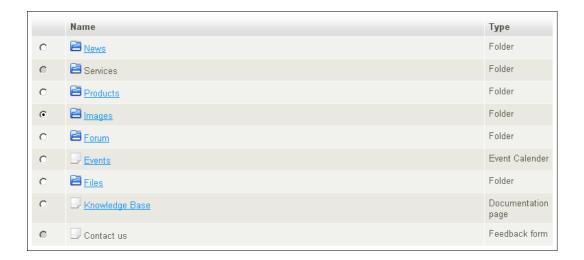
Para mover conteúdo de um local a outro dentro do site, use o botão **Move** na Website Toolbar. Depois disso, você poderá navegar pelo site e escolher o novo local para o conteúdo.



A figura abaixo mostra como a estrutura de conteúdos do site é mostrada quando você está procurando por um recipiente. Você pode escolher um recipiente novo clicando no botão ao lado do nome, ou no próprio nome do recipiente, para ver os conteúdos.

eZ Systems Página 41 / 48





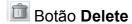
Depois de selecionar o novo local, clique no botão **OK**.

Note que se você mover um recipiente de conteúdo, o sistema também moverá qualquer conteúdo sob aquele objeto. Por exemplo, se você mover um *folder* contendo artigos de um local para outro, os artigos também serão movidos.

5.9. Removendo conteúdo

O eZ usa um recipiente "trash" (lixeira) (similar ao encontrado nos sistemas operacionais Windows e Mac OS X). Quando você remove conteúdo, está na verdade movendo ele para a lixeira. O conteúdo pode ser restaurado a qualquer hora enquanto a lixeira não for esvaziada.

Para remover conteúdo, navegue até o objeto desejado e clique no botão **Remove** na Website Toolbar. No caso de conteúdos embutidos, selecione o botão **Delete** próximo ao objeto de conteúdo.



Será solicitado a você selecionar se o conteúdo será movido para a lixeira ou apagado completamente:

- Remova o conteúdo movendo-o para a lixeira (padrão).
- Apague o conteúdo, desmarcando a opção Move to trash.

Seja cuidadoso quando for apagar ou remover conteúdo, já que estas ações podem afetar outras áreas do site:

- Se você remover um recipiente, os subitens também serão removidos. Por exemplo, se você remover um *folder* contendo artigos, os artigos também serão removidos.
- Se houverem links para o conteúdo quando você remover, estes ficarão "quebrados".

5.9.1. Restaurando conteúdo da lixeira

Para restaurar conteúdos, entre no Administration Interface e clique no ícone **Trash** ao lado esquerdo.

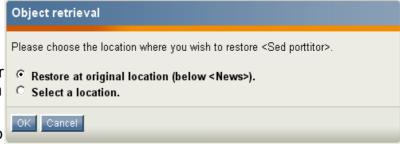
eZ Systems Página 42 / 48





A lixeira possui uma estrutura "flat" (horizontal), ou seja, todos os objetos listados estão no mesmo nível, não importando o seu local na hierarquia original, fora da lixeira.

Para restaurar um objeto de conteúdo da lixeira, clique no ícone em forma de lápis, na coluna da direita. Será pedido que você decida se quer restaurar no local original ou especificar um novo. Escolha e clique em **OK**.



Se você tentar restaurar conteúdo para um local onde o recipiente

original desse conteúdo tenha sido removido, será pedido que você especifique um novo local.

5.10. Mostrando o mesmo conteúdo em múltiplos locais

O mesmo objeto de conteúdo pode ser publicado em vários locais da árvore de conteúdo. Isso permite que um conteúdo seja mostrado em mais de uma parte do site.

Para publicar uma parte do conteúdo para um local adicional, vá até a página desejada e então clique no botão **Locations**:



Depois de clicar neste botão, o diretório raiz da árvore de conteúdos aparecerá. Clique nos recipientes "pais" da árvore para navegar por ela, até que você chegue à área onde deseja publicar o conteúdo. Quando você encontrar o novo local, marque o box e clique no botão **Select**.

eZ Systems Página 43 / 48



6. Tarefas avançadas

Esta seção descreverá algumas tarefas avançadas, tais como trabalhar com versões do conteúdo, traduzir conteúdo em diversas línguas, etc.

6.1. Gerenciando versões de conteúdo

No eZ Publish, todo conteúdo é armazenado como um "objeto". Por exemplo, um artigo é um objeto, uma conta de usuário também, e assim por diante.

Quando você cria um novo objeto, ele recebe um número de versão (*version number*). Se você modificar o objeto, um novo número será dado. Ambos serão armazenados na base de dados.

Devido a este sistema baseado em versão, você poderá reverter um objeto da versão atual para uma anterior. Caso a atual contenha algum erro, você pode mudá-la para alguma versão anterior.

Apenas um número limitado de versões de cada conteúdo ficará armazenado na base de dados (para evitar que a base de dados ocupe espaço demais). Este número é configurado pelo sistema, conforme descrito neste arquivo (em inglês): http://ez.no/doc/ez_publish/technical_manual/3_8/concepts_and_basics/content_management/object_versioning

6.1.1. Revertendo para uma versão anterior de um objeto de conteúdo

Para reverter, entre como usuário do grupo Editor, acessando em seguida o conteúdo que deseja alterar. (Por definição, somente membros dos grupos Administrator e Editor têm acesso a essa opção.)

- 1. Clique no botão Edit.
- Clique no botão Versions.
- 3. Selecione o box ao lado da versão desejada e clique em **Copy** (se a versão em questão tem status "*Archived*"). Isso criará um novo rascunho (*draft*). Clique no botão **Edit** para editar este novo rascunho. Se o status da versão é "*Draft*", você pode copiar este rascunho para uma nova versão ou editar o rascunho existente.
- 4. Clique no botão **Send for publishing**. (Se quiser, você pode editar o objeto antes de publicar a versão atual.)

A nova versão substituirá a atual. A versão do objeto que você acaba de substituir será armazenada na base de dados e pode ser reinstalada da mesma forma que quando foi substituída.

6.2. Gerenciando traduções de conteúdo

O eZ Publish pode ser usado para construir sites da web em múltiplos idiomas. Os visitantes do site podem selecionar um idioma e ver o conteúdo no mesmo. Os idiomas suportados serão configurados no momento da instalação do site.

eZ Systems Página 44 / 48



6.2.1. Traduzindo conteúdo

Para traduzir conteúdo, selecione o idioma na qual você deseja criar um conteúdo traduzido. (No *design* padrão de site, os links de seleção de idioma ficam na diagonal superior esquerda das páginas.) Navegue até o conteúdo que desejar traduzir. Se nenhuma tradução existir, o conteúdo será mostrado no idioma padrão (*default language*).

Por exemplo, digamos que você tenha um artigo escrito em português, mas você também quer apresentá-lo em francês.

- 1. Acesse o siteaccess francês.
- 2. Acesse o conteúdo que deseja traduzir.
- 3. Clique no botão **Edit** na Website Toolbar.
- 4. Agora você verá o artigo escrito em português. No box *drop-down* da Website Toolbar, escolha o idioma-base da tradução (apenas "português" estará disponível), então clique no botão **Translate**.
- 5. Escreva o conteúdo em francês, clicando no botão **Publish** a seguir.

O conteúdo estará agora disponível em dois idiomas: o original (português) e também francês.

6.3. Movendo conteúdo via WebDAV

WebDAV é uma abreviação de "Web-based Distributed Authoring and Versioning", na sua sigla em inglês, que permite aos usuários a edição e o gerenciamento de arquivos em um servidor web, em modo colaborativo. Usando um cliente compatível (navegador Internet Explorer ou KDE Konqueror), o usuário conecta-se ao servidor, podendo navegar e editar arquivos. Em outras palavras, este protocolo permite navegar, criar, remover, enviar, baixar, renomear, etc, arquivos e diretórios em um servidor web.

A *interface* WebDAV permite mover arquivos em uma instalação do eZ Publish. Por exemplo,

Quando você adiciona imagens em um site eZ Publish, é mais fácil mover arquivos que estão no sistema local para a instalação eZ Publish pelo cliente WebDAV, que adicionar imagens individualmente pelo Website Interface.

Para instruções de utilização da interface WebDAV, vá adocumentação (em inglês):

http://ez.no/doc/ez_publish/technical_manual/3_8/features/webdav

6.4. Suporte ao OpenOffice.org

O eZ Publish é capaz de importar e exportar documentos de texto baseado no formato ODF (*Open Document Format*) (http://www.oasis-open.org/committees/tc_home.php?wg_abbrev=office). Este formato é usado nos documentos OpenOffice.org.

6.4.1. Importando documentos do OpenOffice.org

Há duas coisas para se lembrar quando você for importar documentos deste programa:

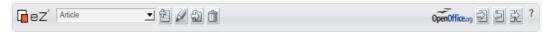
- Todos os documentos importados são armazenados no tipo de conteúdo Article.
- Eles só podem ser importados em recipientes de conteúdo (como *Folder*, por ex).

eZ Systems Página 45 / 48



Para importar um documento do OpenOffice.org Writer:

- 1. Acesse como Editor ou Administrator.
- 2. Entre no local onde você quer importar o documento.
- 3. Clique no botão Import na Website Toolbar.

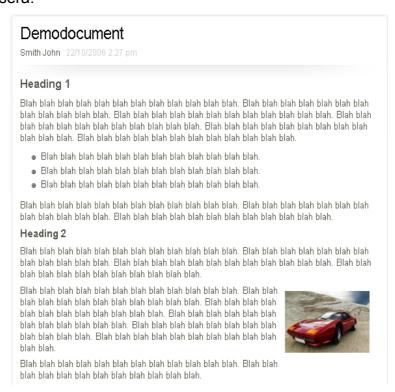


4. Será pedido que você acesse seus discos locais para definir o documento que deseja importar. Após a seleção, clique no botão **Upload file**.



O sistema fará *upload* e importará o documento, convertendo para o formato XML, nativo do eZ Publish. Depois, mostrará uma mensagem confirmando e o link para o novo artigo.

O resultado final será:



eZ Systems Página 46 / 48



O botão **Replace** na Website Toolbar tem funcionalidade semelhante ao botão **Import**. Porém, ao invés de criar um novo objeto de conteúdo, ele substitui o objeto atual pelo que está sendo visualizado.

6.4.2. Exportando documentos do OpenOffice.org

Esta seção explica como exportar conteúdo do site para um documento do OpenOffice.org. Eles poderão ser lidos por qualquer aplicativo que suporte o formato ODF, como o OpenOffice.org Writer.

O documento exportado pode não ficar 100% igual à fonte. No exemplo abaixo, a imagem está embutida no texto, então ela aparece exatamente no mesmo local que o documento exportado. Entretanto, você pode anexar 1 imagem ao artigo também, e essa imagem pode aparecer próxima ao texto de introdução da página (pois o template decide aonde isso irá), mas como a imagem não está embutida no texto, apenas anexada junto ao documento exportado (já que o extensão do formato do documento aberto ezodf não sabe onde colocá-lo).

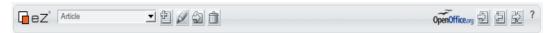
Quando você exporta um objeto de conteúdo no formato OpenOffice.org, apenas o objeto corrente, e não seus filhos, é exportado. Por exemplo, se você exportar um Folder, apenas o conteúdo do objeto Folder e não os artigos dentro dele serão exportados.



A figura acima mostra um *folder* chamado "*Downloads*" que contém o filho "*More dummy data*" e "*Download statistics*". Se você for exportar esse objeto de conteúdo, o documento exportado só terá o texto "*Downloads*", pois é o único texto incluso no *folder*. Os objetos filho serão ignorados.

Para exportar conteúdo como documento OpenOffice.org:

- 1. Entre no sistema como Editor ou Administrator.
- 2. Navegue até o objeto de conteúdo que você deseja exportar.
- 3. Clique no botão **Export** na Website Toolbar.



eZ Systems Página 47 / 48



4. Será pedido que você abra o conteúdo exportado ou salve o conteúdo em um arquivo.

6.5. Opções do site

Estas opções estão descritas no Guia de Instalação (Installation Guide)

(http://ez.no/doc/extensions/website_interface)

eZ Systems Página 48 / 48