

websiteX5[®]

© Copyright 2013 Incomedia. All rights reserved.

Official Website:

www.websitex5.com

 **INCOMEDIA**

info@incomedia.eu - www.incomedia.eu

© Copyright 2013 Incomedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ten podręcznik chroniony jest prawem autorskim. Kopiowanie bądź rozpowszechnianie tego podręcznika lub jego części w jakiegokolwiek formie elektronicznej lub drukowanej do jakichkolwiek celów jest zabronione bez pisemnej zgody udzielonej przez firmę Incomedia.

Pamiętaj, że wszelkie filmy, dźwięki lub obrazy, które ewentualnie chcesz w wykorzystać w swoim projekcie, mogą być chronione prawem autorskim. Nieuprawnione rozpowszechnianie takich materiałów jako własnej pracy jest naruszeniem praw autorskich. Nie zapomnij o uzyskaniu zgody autora na ich wykorzystanie.

Incomedia, WebSite X5, WebSite X5 Evolution są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Incomedia s.r.l. Inne znaki i nazwy produktów wykorzystane w tym podręczniku są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do ich właścicieli.

Zaprojektowane i utworzone przez Incomedia s.r.l.

Podsumowanie

1. Wprowadzenie.....	9
Wprowadzenie.....	9
WebSite X5 - prezentacja.....	9
WebSite X5: Co to za program?	10
2. Środowisko robocze.....	14
Środowisko robocze.....	14
Witamy w WebSite X5.....	17
Okno Preferencje.....	18
3. Krok 0 - Wybór projektu	22
Wybór projektu.....	22
Okno Zarządzanie kopiami zapasowymi.....	24
4. Krok 1 - Ustawienia ogólne.....	27
Ustawienia ogólne.....	27
Okno Zarządzanie treścią w różnych językach.....	30
Wybór wzorca.....	31
Okno Kolorystyka wzorca.....	34
Wzorzec własny.....	34
Edytor nagłówka i stopki.....	38
5. Krok 2 - Tworzenie mapy witryny.....	48
Tworzenie mapy witryny.....	48
Okno Właściwości poziomu.....	52
Okno Właściwości strony.....	52
6. Krok 3 - Tworzenie strony.....	58

Tworzenie strony.....	58
Tekst.....	61
Okno Przewijanie.....	68
Obraz.....	69
Tabela.....	75
Galeria obrazów.....	82
Wideo/Dźwięk.....	90
Formularz e-mail.....	95
Okno Wstaw pole.....	103
Sieć społecznościowa.....	108
Księga gości.....	112
Mapa.....	115
Animacja Flash.....	117
Katalog produktów.....	119
Zawartość dynamiczna.....	122
HTML i gadżety.....	125
Najczęściej używane narzędzia.....	128
Edytor obrazów.....	128
Styl komórki.....	133
Okno Link.....	138
Okno Właściwości efektu.....	143
Okno Ładowanie dołączonego pliku.....	145
7. Krok 4 - Ustawienia zaawansowane.....	147
Ustawienia zaawansowane.....	147
Styl menu głównego.....	149
Styl menu rozwijanego.....	153
Styl podmenu.....	156
Style i modele.....	158
Strona wstępna.....	165

Okno Ustawienia języka.....	169
Reklama.....	170
Blog.....	173
Okno Ustawienia artykułów	179
Okno Blok boczny.....	181
Kanał RSS.....	185
Okno Ustawienia postów.....	186
Aplikacja mobilna.....	187
Zarządzanie danymi.....	188
Okno Ustawienia bazy danych.....	190
Zarządzanie dostępem.....	191
Okno Ustawienia użytkownika.....	197
Sklep.....	199
Okno Ustawienia produktu	209
Okno Metoda dostawy.....	214
Okno Metoda płatności.....	216
8. Krok 5 - Eksport.....	219
Eksport.....	219
Analiza projektu.....	219
Publikacja witryny w Internecie.....	222
Eksport został zakończony.....	227
Eksport witryny na dysk.....	228
Eksport skompresowanego projektu.....	228
9. Porady praktyczne.....	231
Ustawienia ogólne.....	231
Jak wykonać kopie zapasowe T wojego projektu?.....	231
Krok 1 - Ustawienia ogólne.....	233
Jak przetłumaczyć tekst, który został wstawiony automatycznie?	233

Współpraca z Google	235
Jak korzystać z narzędzi dla webmasterów Google™?	235
Jak monitorować wydajność za pomocą takich narzędzi, jak Google Analytics™?	237
Jak napisać i wykorzystywać plik robots.txt?	238
Jak utworzyć link do pliku sitemap witryny?	239
Wzorce graficzne	242
Jak korzystać ze wzorca?	242
Gdzie szukać nowych wzorców dla programu WebSite X5?	244
Krok 2 - Tworzenie mapy witryny	245
Jak utworzyć i wykorzystać mapę witryny?	245
Krok 3 - Tworzenie strony	247
Jak zbudować stronę w tabeli układu strony?	247
Jak pracować z obiektem Zawartość dynamiczna?	250
Jak korzystać z ustawień Styl komórki	253
Krok 4 - Ustawienia zaawansowane	256
Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?	256
Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę	261
Jak obsługiwać komentarze z panelu sterowania?	268
Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje	270
Sklep internetowy	272
Jak zredagować treść wiadomości e-mail potwierdzającej zamówienie?	272
Jak importować i eksportować produkty zdefiniowane w sklepie?	275
10. Informacje dodatkowe	282
Przeglądarki internetowe a przeglądarka WebSite X5	282
Jak działa wewnętrzny mechanizm wyszukiwania w programie WebSite X5?	284

Model komórki w programie WebSite X5.....	286
Aplikacje mobilne App: definicje i użytkowanie.....	288
Zdalny panel sterowania.....	290



Rozdział

Wprowadzenie

1.1 Wprowadzenie

Stworzyliśmy ten podręcznik elektroniczny, aby wszyscy, którzy chcą natychmiast rozpocząć pracę w programie WebSite X5 i tworzyć własne witryny, blogi i sklepy internetowe, mogli od razu samodzielnie przystąpić do działania.

Proces projektowania został dokładnie objaśniony, każdy krok opisano wszystkie elementy interfejsu programu, szczegółowo zilustrowano wszystkie polecenia i opcje dostępne w różnych menu, kartach i oknach.

Dzięki objaśnieniom i informacjom zawartym w tym podręczniku, logice i prostocie tworzenia oraz aktualizowanemu na bieżąco podglądowi i pracy bez problemów stworzysz w programie WebSite X5 interesującą, cieszącą oko, profesjonalną witrynę.

1.2 WebSite X5 - prezentacja

WebSite X5 jest idealnym narzędziem do budowania takich witryn, o jakich marzysz. Nie musisz posiadać jakiegokolwiek wiedzy programistycznej! Ten program oferuje bardzo intuicyjny, całkowicie wizualny interfejs oraz możliwość sprawdzania wyników swojej pracy na aktualizowanym na bieżąco podglądzie.

WebSite X5 pomaga na każdym etapie budowania i publikowania witryny w Internecie. Jest niezwykle łatwy w użyciu, elastyczny i oferuje mnóstwo narzędzi modyfikacyjnych.

WebSite X5 automatycznie koduje strony HTML5 + CSS 2.1 lub 3 w zależności od wybranych ustawień poszczególnych stron, a to daje gwarancję pełnej zgodności z wszystkimi przeglądarkami internetowymi, urządzeniami przenośnymi oraz współpracę z wyszukiwarkami indeksującymi witryny w Internecie.

WebSite X5 ułatwia też wyposażenie swojej witryny w wyrafinowane profesjonalne narzędzia, takie jak:

- Sklep internetowy z możliwością płatności kartą kredytową
- Blogi z transmisją dźwięku i obrazu
- Powiększanie panoramowanie zdjęć
- Galerie obrazów i video
- Zarządzanie dostępem

- Wewnętrzny mechanizm wyszukiwania
- Formularze e-mail z filtrami antyspamowymi
- Kanał RSS z najnowszymi wiadomościami
- Banery reklamowe
- Witryny w ielojęzyczne

Najważniejsze jest to, że WebSite X5 pozwala oszczędzić czas i energię, ponieważ zawiera wszystko, co jest potrzebne do zbudowania całej witryny:

- Edytor w zorka
- Edytor obrazów
- Generator menu
- Wbudowany mechanizm FTP
- 1.500 gotowych szablonów
- 6 000 darmowych obrazów
- Bibliotekę przycisków
- Kolekcję gadżetów

Takie połączenie wyrafinowania z prostotą jest kluczem do sukcesu programu WebSite X5: to po prostu właściwe narzędzie dla każdego, kto chce zbudować witrynę!

1.3 WebSite X5: Co to za program?

WebSite X5 działa na zasadzie kreatora - wizualnego przewodnika, który przeprowadza użytkownika krok po kroku przez proces tworzenia całej w pełni działającej i atrakcyjnej witryny internetowej, z której możesz być dumny!

Od pomysłu na doskonałą witrynę do jej opublikowania w Internecie wiedzie 5 kroków:

1. [Ustawienia ogólne](#)

Kiedy już wiesz, co chcesz zrobić, i podasz kilka ogólnych informacji, takich jak opis witryny oraz słowa kluczowe (wykorzystywane przez wyszukiwarki internetowe do indeksowania witryn), WebSite X5 pomoże zdefiniować wygląd twojej witryny. Można wybrać jeden z pośród 1.500 gotowych wzorców graficznych lub zbudować własny od nowa. Nagłówek i stopkę witryny projektuje się i modyfikuje w specjalnym w budowanym edytorze.

2. [Planowanie witryny](#)

W programie WebSite X5 definiuje się hierarchiczną strukturę w itryny, na której szczycie jest strona główna. Można wstawić dowolną liczbę poziomów i podpoziomów, a w każdym z nich nieograniczoną liczbę stron. Menu nawigacyjne w itryny tworzone jest automatycznie na podstawie mapy w itryny. Mapę w itryny można w każdej chwili zmodyfikować, jeśli w itrynie potrzebne są zmiany lub aktualizacje.

3. [Tworzenie stron](#)

Do budowania stron i projektowania ich układu wystarczy umiejętność klikania i przeciągania za pomocą myszy dostępnych obiektów, takich jak: tekst, tabele, obrazy, animacje, filmy, dźwięki, galerie, formularze danych albo formularze kontaktowe wysyłane jako e-mail, pola portali społecznościowych, księga gości, mapa w itryny, lista produktów sklepu internetowego, zawartość dynamiczna, kod HTML oraz gadżety. Ważniejszym obiektem można przypisać łącza zarówno do wewnętrznych stron w itryny, jak i do obiektów zewnętrznych. Dzięki wbudowanemu edytorowi i grafiki wstawione obiekty graficzne można obracać, robić korektę, stosować do nich filtry, maski i ramki bez konieczności sięgania do zewnętrznych programów graficznych.

4. [Ustawienia zaawansowane](#)

Kiedy już zasadnicza część w itryny jest gotowa, można zająć się zdefiniowaniem stylu jej poszczególnych elementów, takich jak menu nawigacyjne, różne elementy tekstowe, styl okna pokazu albo formularza e-mail. Za pomocą wbudowanego edytora grafiki można tworzyć przyciski trójwymiarowe, które zmieniają się po najechaniu na nie wskaźnikiem myszy. Witrynę można uzupełnić stroną wstępną z podkładem muzycznym, pozwalającą wybrać język wyświetlania w itryny, strefę użytkownika z dostępem chronionym hasłem, banery reklamowe, kanał RSS, blog, a nawet sklep internetowy.

5. [Analiza i eksport](#)

WebSite X5 pomaga w procesie publikowania gotowej w itryny w Internecie: wystarczy rozpocząć sesję FTP, podczas której wszystkie pliki potrzebne do działania w itryny w Internecie zostaną wysłane na serwer. WebSite X5 obsługuje połączenia szyfrowane i równoległe oraz umożliwia publikowanie tylko tych fragmentów w itryny, które były modyfikowane od czasu ostatniej aktualizacji.

Poza publikowaniem w itryny w Internecie, istnieje też możliwość

wyeksportowania całego jej projektu albo do innego miejsca na tym samym komputerze, albo na inny komputer w celu utworzenia kopii zapasowej.

2

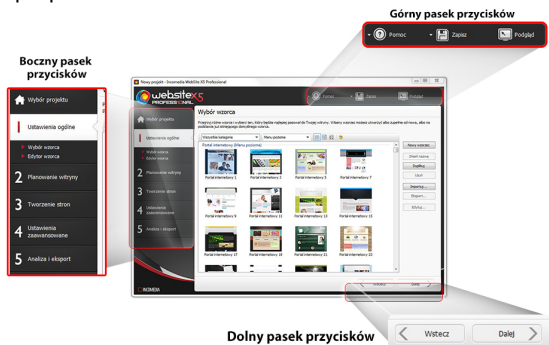
Rozdział

Środowisko robocze

2.1 Środowisko robocze

Jak już wspomniano, WebSite X5 działa jak kreator - na każdym etapie pracy użytkownik jest "prowadzony za rękę". W każdym kroku otwierane jest odpowiednie okno, w którym wpisuje się lub wstawia stosowne informacje i w ten sposób tworzy, aktualizuje i publikuje kompletną, profesjonalną, miłą dla oka w witrynę internetową.

Wszystkie okna wyświetlane przez program mają taki sam interfejs graficzny: wszystkie mają taką samą część górną, pasek boczny z przyciskami oraz centralną część roboczą, która zmienia się w zależności od tego, nad jaką częścią projektu pracujesz i jakiego rodzaju informacje są na tym etapie potrzebne.



Górny pasek przycisków

Górny pasek przycisków zawiera polecenia, które powinny być dostępne przez cały czas, niezależnie od tego, nad jaką częścią projektu pracujesz. Polecenia te służą głównie do otwierania pomocy elektronicznej, uzyskiwania informacji o stanie programu, zapisywania projektu, tworzenia jego kopii zapasowej oraz do wyświetlania podglądu witryny w przeglądarce programu.

- **Pomoc:** To polecenie otwiera pomoc elektroniczną. Kliknięcie strzałki w lewo przycisku Pomoc wyświetla inne polecenia:
 - **Pomoc ogólna...:** Otwiera pomoc online.

-
- **Podręcznik multimedialny:** Otwiera stronę internetową z listą podręczników multimedialnych uczących, jak rozpocząć pracę z programem WebSite X5.
 - **WebSite X5 Gallery:** Otwiera stronę internetową [WebSite X5 Answers](#) zawierającą przykłady witryn zbudowanych w programie WebSite X5 i nadesłanych przez ich autorów.
 - **WebSite X5 Templates:** Otwiera stronę internetową [WebSite X5 Answers](#) dotyczącą wzorców. Zawiera ona nowe wzorce utworzone przez firmę Incomedia oraz innych autorów. Wzorce można w yś w ietlać oraz pobierać. Niektóre z nich są darmow e!
 - **Pomoc techniczna:** Otwiera stronę internetową [WebSite X5 Answers](#) z pomocą techniczną dla programu WebSite X5. Na stronie [WebSite X5 Answers](#) możesz szukać najczęściej zadaw anych pytań - FAQ, przew odników multimedialnych, albo w yś lać prośbę o pomoc.
 - **www.websitex5.com:** Przechodzi do oficjalnej w itryny programu WebSite X5.
 - **O programie WebSite X5:** Wyś w ietla ogólne informacje o w ersji programu WebSite X5 zainstalow anego na komputerze.
 - **Zapisz [CTRL + S]:** Zapisuje bieżący projekt. Jest on zapisyw any automatycznie w folderze, który okreś la się w oknie [Preferencje w polu Folder projektów](#). Kliknięcie lew ej strzałki przycisku *Zapisz* w yś w ietla inne polecenia:
 - **Zapisz przy każdym wyświetleniu podglądu:** Automatycznie zapisuje projekt za każdym razem, gdy zostanie kliknięcy przycisk *Podgląd* w celu w yś w ietlenia podglądu sw ojej w itryny.
 - **Utwórz kopię zapasow ą przy pierwszym zapisywaniu projektu:** automatycznie tw orzy kopię zapasow ą projektu po pierwszym zapisaniu bieżącej sesji roboczej.
 - **Każdorazowo podczas aktualizacji twórz kopię zapasow ą:** automatycznie tw orzy kopię zapasow ą projektu przed opublikow aniem w itryny w Internecie.
 - **Utwórz kopię zapasow ą...:** Rozpoczyna tw orzenie kopii zapasow ej projektu.
-



Gdy chcesz utworzyć kopię zapasową projektu, wtedy zamiast użyć polecenia *Zapisz jako*, możesz w oknie [Wybór projektu](#) użyć polecenia *Duplikuj*.

- **Podgląd:** Wyświetla lokalny podgląd witryny za pomocą [wewnętrznej przeglądarki](#).
-



Jeśli w oknie [Preferencje](#) pozostawisz zaznaczoną opcję *Aktualizuj strony podczas modyfikowania projektu*, to po wykonaniu każdej zmiany (i kliknięciu przycisku *OK* lub *Dalej* zapisującego zmianę) program ponownie utworzy i zaktualizuje wszystko, czego zmiana dotyczyła. Dzięki temu podgląd jest zawsze aktualny i wyświetlany natychmiastowo.

Można też zaznaczyć opcję *Zapisz przy każdym wyświetleniu podglądu*, dzięki której projekt będzie zapisywany po każdym kliknięciu przycisku *Podgląd*.

Boczny pasek przycisków

WebSite X5 przeprowadza twórcę w itryny przez 5 kroków jej budowania. Przyciski po lewej stronie okna programu są zawsze dostępne, pokazują na jakim etapie jest twórczenie w itryny, służą do przechodzenia z jednego kroku do innego (nie trzeba realizować kroków w takiej kolejności, w jakiej są widoczne).

Dolny pasek przycisków

Przyciski na dole okna służą do przechodzenia między poszczególnymi oknami programu:

- **Wstecz:** Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do poprzedniego okna w wypadku, gdy chcesz wrócić tam jakiegokolwiek zmiany.
- **Dalej:** Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do następnego okna budowy w itryny.

2.2 Witamy w WebSite X5

Kiedy uruchomisz WebSite X5 po raz pierwszy, zobaczysz okno powitalne. Zawiera ono kilka hiperłączy do zasobów dostępnych online i oraz materiały pomocne podczas pracy z programem. Hiperłącza znajdują się na pasku po lewej stronie i w wyglądają tak:



Przewodnik multimedialny: Otwiera stronę internetową z listą podręczników multimedialnych uczących, jak rozpocząć pracę z programem WebSite X5.



WebSite X5 Galeria: Otwiera stronę internetową [WebSite X5 Answers](#) zawierającą przykłady witryn zbudowanych w programie WebSite X5 i nadesłanych przez ich autorów.



WebSite X5 Wzorce: Otwiera stronę internetową [WebSite X5 Answers](#) dotyczącą wzorców. Zawiera ona nowe wzorce utworzone przez firmę Incomedia oraz innych autorów. Wzorce można w wyświetlać oraz pobierać. Niektóre z nich są darmowe!



WebSite X5 Pytania i odpowiedzi: Otwiera stronę internetową [WebSite X5 Answers](#) z pomocą techniczną dla programu WebSite X5. Na stronie [WebSite X5 Answers](#) możesz szukać najczęściej zadawanych pytań - FAQ, przewodników multimedialnych, albo wysłać prośbę o pomoc.



Sprawdź aktualizacje: Kliknięcie tej ikony powoduje sprawdzenie, czy są dostępne aktualizacje tej wersji programu WebSite X5. Zdecydowanie zalecamy sprawdzenie i instalowanie aktualizacji, by mieć pewność, że dysponujesz najlepszym oprogramowaniem.



Preferencje: Kliknięcie tej ikony powoduje otwarcie okna [Preferencje](#), gdzie określa się pewne ogólne ustawienia dotyczące działania programu.

Poza tymi przyciskami okno powitalne zawiera także inne treści aktualizowane na bieżąco (gdy aktywne jest połączenie z Internetem). Są wśród nich informacje o stanie aktualizacji zainstalowanej wersji

programu, nowinki, artykuły, w skazówki, nowe przewodniki multimedialne, najnowsze wątki w dyskusjach i oferty specjalne.



Jeśli komputer nie jest połączony z Internetem okno powitalne zawiera standardową treść. Standardowe okno powitalne będzie wyświetlane także wtedy, gdy w oknie dialogowym [Preferencje](#) zostanie usunięte zaznaczenie pola wyboru *Podczas uruchamiania programu sprawdź aktualizacje*.

Po przejrzaniu treści okna powitalnego można kliknięciem przycisku *Start* przystąpić do budowania własnej witryny.

2.3 Okno Preferencje

To okno dialogowe otwiera się wtedy, gdy klikniesz przycisk *Preferencje* w [oknie powitalnym](#); zawiera ono kilka ogólnych ustawień dotyczących działania programu.

Zagadnienie: Polecenia w oknie Preferencje

W grupie *Ogólne* znajdują się następujące opcje:

- **Folder projektów:** To jest folder, w którym będzie przechowywany plik projektu (*Project.IWPRJ*) zarówno nowego, jak i istniejącego zaimportowanego (patrz [Wybór projektu | Importuj...](#)). Ponieważ wybór folderu jest już zaproponowany, kliknięcie podczas pracy nad witryną przycisku *Zapisz* powoduje automatyczne zapisanie projektu w folderze podanym w tym oknie bez dodatkowych pytań o nazwę folderu zapisu.
- **Podczas uruchamiania programu sprawdź aktualizacje:** Ta opcja oznacza, że podczas uruchamiania program automatycznie sprawdzi, czy istnieją dostępne dla niego aktualizacje. Program szuka aktualizacji łącząc się z serwerem firmy Incomedia.



Zaleca się pozostawienie tej opcji aktywnej, gdyż daje gwarancję pracy w najnowszej wersji programu WebSite X5.

W grupie *Generowanie plików* znajdują się następujące opcje:

- **Automatycznie wstaw metatag 'Generator':** Wstawia w kodzie HTML każdej strony w witryny metatag `<generator>`, co gwarantuje, że strony będą tworzony w programie WebSite X5.
- **Stale aktualizuj podgląd podczas pracy nad projektem:** Ta opcja gwarantuje, że podgląd w witryny będzie stale aktualizowany w miarę prowadzenia modyfikacji. W praktyce oznacza to, że każde wstawienie nowego elementu lub zmiana istniejącego i kliknięcie przycisku *OK* lub *Dalej* spowoduje automatyczną aktualizację podglądu w witryny w wyświetlanego lokalnie na w budowanej przeglądarce.
- **Aktualizuj strony podczas modyfikowania projektu:** Synchronizuje strony witryny podczas pracy nad projektem. Zatem każde potwierdzenie modyfikacji (kliknięciem przycisku *OK* lub *Dalej* spowoduje ponowne utworzenie w wszystkich fragmentów innych stron, na które ta modyfikacja miała wpływ. Dzięki temu podgląd w witryny jest stale aktualny, więc po kliknięciu przycisku *Podgląd* w celu obejrzenia postępu prac zobaczysz w wszystkie modyfikacje natychmiast.
- **Maks. liczba równoczesnych procesów:** Istnieje możliwość określenia liczby procesów ("wątków") uruchamianych przez program i obsługiwanych przez komputer równocześnie.



Co to jest wielowątkowość?

Technika dzielenia procesów na kilka podprocesów, które wykonywane są w tym samym czasie, nosi nazwę wykonania w wielowątkowego. Oczywiście komputer musi mieć możliwość obsługi procesów wielowątkowych. **Wielowątkowość** jest cechą systemu operacyjnego i dotyczy wykonywania w jednym czasie różnych części programu, zwanych wątkami. Dzięki tej technice programy, takie jak WebSite X5, które mogą wykonywać kilka wątków jednocześnie, działają szybciej i efektywniej.

Żeby czerpać korzyści z wielowątkowości, dobrze jeśli użytkownik jest w stanie poprawnie określić możliwości komputera. Zaczynij od 5 równoczesnych procesów i zwiększaj ich liczbę, dopóki będziesz obserwować wyraźną poprawę w wydajności przetwarzania.

Na koniec, opcje *Ustawienia serwera podglądu lokalnego* zajmują się

popraw nym w yśw ietlaniem podglądu w itryny:

- **Port:** To jest port, który WebSite X5 podaje lokalnej przeglądarce sieciowej, tak by mogła poprawnie w yśw ietlać podgląd.
- **Adres IP:** To jest adres IP, który WebSite X5 podaje lokalnej przeglądarce sieciowej, aby była gotowa na w yśw ietlanie podglądu w itryny, gdy będzie to potrzebne. Domyślnie adres IP jest ustawiony na 127.0.0.1, co zawsze jest identyfikatorem lokalnym i oznacza (Twój) komputer. Rzadko kto zmienia to ustawienie.



Zdecydowanie radzimy nie zmieniać zastanych wartości *Port* i *Adres IP*, chyba że masz absolutną pewność, że wiesz, co robisz.



3

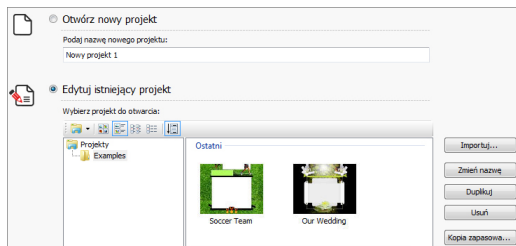
Rozdział

Krok 0 - Wybór projektu

3.1 Wybór projektu

Kiedy uruchomisz program WebSite X5, na początku w wyświetlane jest okno [strony powitalnej](#), a po nim okno Wybór projektu, gdzie należy zdecydować, nad którym projektem chcesz pracować.

Możesz utworzyć nowy projekt lub wybrać któryś z istniejących.



Zagadnienie: Polecenia w oknie Wybór projektu

- **Otwórz nowy projekt:** wybierz tę opcję, aby rozpocząć budowanie projektu w witrynie od początku. Najpierw podaj nazwę nowego projektu: wpisz ją w pole poniżej. Nowy projekt w każdej chwili możesz zapisać, klikając przycisk *Zapisz* zawsze widoczny na górnym pasku narzędzi.



Zapisując projekt, nie musisz zawsze podawać pełnej ścieżki dostępu do niego, ponieważ WebSite X5 automatycznie zapisze go w lokalizacji *Folder projektów*, określonej w oknie dialogowym [Preferencje](#).


- **Edytuj istniejący projekt:** wybierz tę opcję, żeby utworzyć istniejący projekt w witrynie i kontynuować pracę nad nim lub zaktualizować jego treść. Na liście widoczne są wszystkie nazwy istniejących projektów. Istnieje kilka sposobów wyboru i otwarcia projektu, z którym chcesz kontynuować pracę:




Organizacja plików projektu

Jeśli zdecydujesz się wyświetlić listę folderów projektów, możesz utworzyć podfoldery, co pomoże lepiej zorganizować przechowywanie projektów.


Gdy masz w wyświetlone foldery projektów, możesz sięgnąć do menu dostępnych poleceń przez kliknięcie strzałki obok przycisku:

 **Pokaż foldery projektów:** wyświetla foldery projektów. Efekt jest ten sam, co kliknięcie bezpośrednio przycisku.

 **Nowy:** tworzy nowy podfolder.

 **Zmień nazwę:** możesz zmienić nazwę wybranego podfolderu.

 **Usuń:** usuwa zaznaczony podfolder.

 Jeśli zdecydujesz się wyświetlić listę folderów projektów, możesz utworzyć podfoldery i przenosić projekty między nimi w celu reorganizacji sposobu ich przechowywania. Gdy zrezygnujesz z wyświetlenia folderu projektów, lista będzie pokazywała tylko aktualnie utworzone podfoldery.



Wyświetl duże ikony - Wyświetl tytuły - Wyświetl listę - Wyświetl szczegóły

Te opcje określają sposób wyświetlania miniatur projektów.



Wyświetl grupy zgodnie z datą ostatniej edycji

Ta opcja grupuje projekty według daty edycji.

Następujące polecenia służą do zarządzania projektami:

- **Importuj...:** to polecenie importuje projekt, który został wcześniej utworzony i wyeksportowany w programie WebSite X5 z innego komputera (patrz [Eksport skompresowanego projektu](#)).

- **Zmień nazwę:** to polecenie pozwala zmienić nazwę zaznaczonego projektu. To samo można uzyskać dwukrotnie klikając nazwę projektu.
- **Duplikuj:** tworzy kopię istniejącego projektu.
- **Usuń:** usuwa zaznaczony projekt.
- **Kopia zapasowa...:** otwiera okno dialogowe [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#), pozwalając utworzyć kopię zapasową zaznaczonego projektu.

3.2 Okno Zarządzanie kopiami zapasowymi

Polecenia w tym oknie służą do zarządzania kopiami zapasowymi projektów. Okno otwiera się kliknięciem przycisku Kopia zapasowa... w oknie [Wybór projektu](#).

Zagadnienie: Polecenia w oknie Zarządzanie kopiami zapasowymi

Wszystkie kopie zapasowe danego projektu są wymienione na liście *Lista kopii zapasowych*. Jeśli chcesz, możesz nadać kopiom inne nazwy, które pomogą je zidentyfikować. Lista jest uporządkowana według daty utworzenia.

Oto polecenia służące do utworzenia i odzyskania kopii zapasowych:

- **Nowa kopia zapasowa:** Tworzy nową kopię zapasową bieżącego projektu. Kopie zapasowe są generowane automatycznie i umieszczane w polu *Lista kopii zapasowych*. Nazwę kopii zapasowej można zmienić, by móc ją łatwiej zidentyfikować.
- **Odzyskaj:** Przywraca kopię projektu zaznaczoną na liście *Lista kopii zapasowych*.
- **Zmień nazwę:** Pozwala zmienić nazwę kopii zaznaczonej w polu *Lista kopii zapasowych*. Kliknięcie dwukrotnie nazwy kopii zapasowej na liście daje ten sam efekt.
- **Usuń:** Usuwa kopię zapasową zaznaczoną na liście.

Dostępna jest też opcja:

- **Utwórz kopię zapasową przed odzyskaniem projektu:**
Automatycznie tworzy kopię zapasową bieżącego projektu w jego aktualnym stanie, zanim zostanie przeprowadzone odzyskiwanie projektu z którejś kopii zapasowej.



Rozdział

Krok 1 - Ustawienia ogólne

4.1 Ustawienia ogólne

Jest to pierwsze okno w 1. kroku budowania witryny. Informacje podane w polach tego okna określają ogólne ustawienia parametrów witryny.

Ważne jest, by podać tu pewne informacje, takie jak tytuł witryny i adres URL. Należy określić także język, w którym będzie działać projekt. Żeby skorzystać z dodatkowych usług, takich jak statystyka witryny, należy w pisać jeszcze dodatkowe kod lub metatagi. Można podać te parametry na początku pracy, albo potem.

Kontrolki w oknie są rozmieszczone na dwóch kartach: *Ogólne* i *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Opcje na karcie Ogólne

- **Tytuł witryny:** W tym polu wpisuje się tytuł witryny. Tytuł pojawi się na pasku tytułu przeglądarki internetowej, gdy witryna zostanie opublikowana w Internecie. Tytuł jest istotnym parametrem dla gości odwiedzających witrynę oraz dla wyszukiwarek internetowych indeksujących w witrynę.
Domyślnie w tym polu pojawia się nazwa, która została zaproponowana w oknie [Wybór projektu](#) i można ją zmienić w dowolnym momencie. Tytuł można zmienić na trafniejszy z powodu zmiany treści w witrynie albo po to, by goście w witrynie mogli ją łatwiej znaleźć.
- **Autor witryny:** Tu wpisuje się autora witryny. Może to być imię i nazwisko, nazwa firmy lub organizacji. Nazwa autora witryny pojawi się w kodzie HTML stron w metatagu `<author>` i jest rodzajem elektronicznego podpisu autora pod swoją pracą.
- **Adres URL witryny:** Adres URL witryny, pod którym witryna będzie opublikowana w Internecie (na przykład <http://www.mojastrona.pl>). Ten adres jest bardzo ważny dla poprawnego działania [kanału RSS](#), [sklepu internetowego](#) oraz [pliku sitemap](#), który zawiera mapę witryny, jest tworzony przez program automatycznie i łączy poszczególne strony witryny).
- **Opis witryny:** W tym polu wpisuje się krótki opis witryny. Opis powinien być zwięzły i treściwy, ponieważ zostanie wstawiony w kodzie HTML witryny do metatagu `<description>`, a wyszukiwarki

internetowe będą do niego sięgać w poszukiwaniu w witryny.

- **Słowa kluczowe:** Tu wpisuje się słowa kluczowe rozdzielone przecinkami - są to określenia ważne dla witryny i związane z jej treścią. Słowa kluczowe zostaną wstawione w kodzie HTML do metatagu `<keywords>`, a potem wykorzystywane przez wyszukiwarki internetowe w celu znalezienia witryny.




Opis witryny oraz lista *Słowa kluczowe* zostaną automatycznie skojarzone ze stroną główną w witryny.

Jeśli chcesz poprawić wydajność witryny, zdefiniuj słowa kluczowe osobno dla każdej strony w witryny (albo przynajmniej dla najważniejszych). W tym celu przejdź do [Tworzenie mapy witryny](#), zaznacz stronę i kliknij przycisk *Właściwości...*

- **Język treści:** Język, w jakim będzie wyświetlana witryna. Wybrany język zostanie użyty we wszystkich tekstach automatycznie wstawianych przez program: linki do wbudowanych kotwic, etykiety obiektu [Formularz e-mail](#), etykiety i tekst w [sklepie internetowym](#), tekst [mapy w witryny](#).



Jeśli chcesz zmienić język tekstu wstawianego przez program automatycznie lub dodać nowy język, kliknij przycisk  i użyj opcji w oknie [Zarządzanie treścią w różnych językach](#).

- **Ikona witryny:** Nazwa pliku ikony (z rozszerzeniem .ICO, .PNG, .GIF lub .JPG), którą będą oznaczone strony w witryny. Ikona będzie widoczna po lewej stronie adresu URL na pasku tytułu przeglądarki.




Ikony przypisane w witrynie nazywa się czasem *favicons* (od ang. *favorite icons*). Obrazy ikon mogą być zapisane w formacie .ICO, .PNG, .GIF i .JPG. Pliki .ICO są wykorzystywane w takiej postaci, jak są zapisane, ale jeśli poda się plik z rozszerzeniem .PNG, .GIF lub .JPG dowolnej wielkości, WebSite X5 automatycznie przekształci go na plik obrazu .PNG wielkości 16x16 pikseli i do wyświetlenia ikony w witryny użyje tej kopii.

Zagadnienie: Opcje na karcie Zaawansowane


- **Kod niestandardowy:** Określa miejsce w staw ienia niestandardowego kodu HTML strony: *Przed tagiem zamykającym sekcję HTML, Przed tagiem zamykającym sekcję HEAD, Właściwości tagu BODY (np. style, onload itp.)* (to znaczy, jako część tagu <BODY>, na przykład <BODY onload="alert('Witaj!')">), *Przed tagiem zamykającym sekcję BODY, Po tagu zamykającym sekcję BODY*. Kiedy już wiadomo, gdzie należy w staw ić niestandardowy kod, należy go w pisać lub w kleić w to pole.



To pole może służyć na przykład do uruchomienia usługi statystycznej dla tej witryny, takiej jak Google Analytics™. Więcej informacji na temat Google Analytics™ i zakładania konta uzyskasz po kliknięciu przycisku , który otwiera oficjalną stronę: <http://www.google.com/analytics/>.

- **Kod metatagu dla Narzędzi webmasterów Google:** Tu należy w pisać odpowiedni metatag weryfikacyjny, który będzie używany przez Narzędzia dla webmasterów Google™.



Więcej informacji na temat usługi Narzędzia dla webmasterów Google™ i zakładania konta uzyskasz po kliknięciu przycisku , który otwiera oficjalną witrynę: <http://www.google.com/webmasters/>.

- **Utwórz plik robots.txt:** Tworzy plik robots.txt, który informuje, jakie treści witryny mają brać pod uwagę wyszukiwarki podczas indeksowania. Domyślnie instrukcje w pliku robots.txt wyłączają z indeksowania treści pewnych podfolderów, na przykład *Admin* i *Res*. Plik robots.txt można edytować i ręcznie w pisać inne instrukcje.



Więcej informacji na temat pliku robots.txt uzyskasz, klikając przycisk , który otwiera oficjalną witrynę: <http://www.robotstxt.org/robotstxt.html>. Jeśli masz już konto w Narzędziach dla webmasterów Google, możesz użyć opcji Usun adresy URL.

- **Automatycznie twórz plik mapy witryny sitemap:** Ta opcja jest domyślnie aktywna. Plik [SiteMap](#) tworzony jest automatycznie.

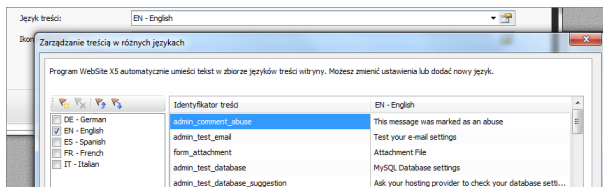


Aby plik mapy witryny został poprawnie utworzony i dobrze działał, należy w oknie *Ustawienia ogólne* na karcie *Ogólne* prawidłowo podać *Adres URL witryny*.

- **Włącz ochronę kodu HTML:** Wybranie tej opcji uniemożliwia gościom witryny użycie prawego przycisku myszy. Wtedy goście witryny nie mają dostępu do kodu źródłowego witryny lub kopiowania obrazów, ponieważ nie wyświetla się menu kontekstowe uruchamiane prawym przyciskiem myszy.





4.1.1 Okno Zarządzanie treścią w różnych językach

To okno otwiera się kliknięciem przycisku w polu *Język treści* okna dialogowego [Ustawienia ogólne | Ogólne](#). Możesz zająć się tu elementami tekstowymi wstawianymi przez program automatycznie, mogą to być łącza do wbudowanych kotwic, przyciski w obiekcie [Galeria obrazów](#), etykiety w obiekcie [Formularz e-mail](#), etykiety i tekst [sklepu internetowego](#) oraz tekst [mapy w witryny](#).



W oknie *Zarządzanie treścią w różnych językach* po lewej stronie znajduje się lista dostępnych języków, a po prawej tabela z tłumaczeniami haseł w różnych językach. W pierwszej kolumnie tabeli podane są identyfikatory rozmaitych elementów wykorzystywanych w programie. Następne kolumny odpowiadają aktywnym językom wybranim z listy dostępnych. Chcąc dodać lub poddać edycji nowe elementy, należy je wpisać bezpośrednio w tabeli.

W oknie *Zarządzanie treścią w różnych językach* znajdują się następujące przyciski:

-
-  **Dodaj nowy język:** W otwieranym tym przyciskiem oknie dialogowym można podać identyfikator nowego języka. Identyfikator musi mieć format "ID - Nazwa Języka", na przykład "PL - Polski".
 -  **Usuń wybrany język:** Usuwa zaznaczony język z listy.
 -  **Dodaj nowy język:** Importuje nowy język zapisany w pliku .XML i dodaje go do listy dostępnych języków.
 -  **Eksportuj wybrany język:** eksportuje język zaznaczony na liście i zapisuje w pliku .XML.
-



Opcje *Eksportuj wybrany język* i *Dodaj nowy język* przydają się, jeśli zajdzie potrzeba zapisania tłumaczenia na dany język w pliku .XML w celu wykorzystania na innym komputerze.

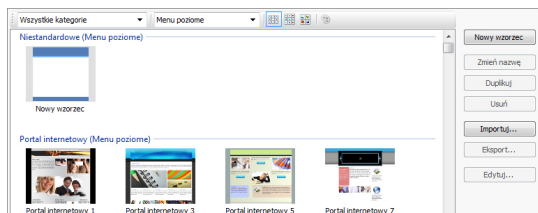
4.2 Wybór wzorca

Jednym z kluczy do sukcesu w witrynie, to jej atrakcyjny wygląd. Liczy się pierwsze wrażenie - nowy gość witryny wyraża sobie opinię na temat witryny w dużej mierze na podstawie jej układu graficznego, jeszcze zanim zacznie cokolwiek czytać. Dopracowanie i profesjonalny wygląd robią wrażenie dobrej jakości witryny i rodzą myśl, że warto się jej lepiej przyjrzeć.

WebSite X5 oferuje dwa sposoby zaprojektowania grafiki w witrynie:

1. **Własny wzorec** można utworzyć albo zupełnie od nowa, albo na podstawie już istniejącego domyślnego wzorca;
2. **Wzorec domyślny** wybiera się z galerii ponad 1.500 gotowych wzorców zawartych w programie.

Zarówno wzorec własny, jak i domyślny można dowolnie modyfikować za pomocą mnóstwa narzędzi oferowanych przez edytor w oknie [Edytor nagłówka i stopki](#).



Wzorce domyślne są zaprojektowane tak, by optymalnie w yśw ietlały się w rozdzielczości 1024 x 768 pikseli. Jeśli bierzesz pod uw agę w yśw ietlanie w itryny w innej rozdzielczości, skorzystaj z opcji [Wzorzec własny](#).

Zagadnienie: Polecenia w oknie Wybór wzorca

Większą część powierzchni okna *Wybór wzorca* zajmują miniatury dostępnych w zorców . Aby ułatw ić sobie znalezienie w właściwego, można użyć poleceń filtrujących w yśw ietlanie w zorców :

Wszystkie kategorie ▾

Lista kategorii

Taka opcja w yśw ietla listę w zorców podzielonych na kategorie, czyli w yśw ietla w zorce tematycznie. Pierwsza kategoria zawiera w zorce własne, czyli te utworzone zupełnie od nowa przez użytkownika programu. Kategoria ta będzie widoczna tylko wtedy, gdy istnieje przynajmniej jeden wzorzec własny. Następne kategorie zawierają różne dostępne gotowe w zorce.

Menu poziome ▾

Menu

Ta opcja segreguje wzorce pod kątem zastosowanego w nich rodzaju menu, można zatem wybrać wzorce z menu poziomym, pionowym, albo oba rodzaje.



**Pokaż małe miniatury - Pokaż średnie miniatury
- Pokaż duże miniatury**

Te opcje pozwalają wybrać wielość miniatur w yśw ietanych w zorców .



Edycja kolorystyki wzorca

Kliknięcie tej opcji otw iera okno dialogowe [Kolorystyka wzorca](#), w którym można wybrać kolorystykę w ybranego w zorca.

Oto polecenia dostępne w oknie w yboru w zorca:

- **Nowy wzorzec:** Pozw ala rozpocząć budowanie własnego w zorca od samego początku. Wzorzec zostanie potem dodany do listy w zorców własnych.
- **Zmień nazwę:** Tym poleceniem można zmienić nazwę w zorca. Opcja ta jest dostępna tylko dla wzorców własnych. Nie ma możliwości zmiany nazwy w zorca domyślnego. Kliknięcie dw a razy nazwy w zorca własnego także pozwoli zmienić jego nazwę.
- **Duplikuj:** To polecenie tworzy kopię zaznaczonego w zorca.
- **Usuń:** To polecenie usuwa zaznaczony w zorzec. Usunąć można tylko w zorce własne. Nie można usunąć żadnego w zorca domyślnego.
- **Edytuj...:** To polecenie otw iera wybrany wzorzec w oknie [Edytor nagłówka i stopki](#), gdzie można poddać go edycji. Opcja ta jest dostępna tylko dla wzorców własnych. Aby poddać edycji któryś z wzorców domyślnych, trzeba najpierw wykonać jego kopię za pomocą przycisku *Duplikuj*.
- **Importuj...:** To polecenie pozwala zaimportować nowy wzorzec (plik .WTPŁ), który został wykonany w programie WebSite X5 i wyeksportowany.
- **Eksport...:** To polecenie pozwala wyeksportować do wybranego folderu zaznaczony wzorzec (plik .WTPŁ). Można go następnie udostępnić i wykorzystać na innym komputerze.




Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

- **Poziome / Pionowe menu** – w poprzednich wersjach (aż do 8. włącznie) wybór menu poziomego lub pionowego odbywał
-

się w osobnym oknie *Wybór menu*, a w wersji 9. była specjalna opcja *Typ menu*. W wersji 10. po prostu wybiera się wzorzec domyślny, który ma dowolnie wybrane menu. Gdy tworzysz wzorzec własny, wtedy wybiera się Typ menu ze stosownej listy.

- **Kolorystyka** – W 8. wersji programu można było wybrać jedną z 4 dostępnych kolorystyk wzorca domyślnego. Wersja 9. oferowała style kolorystyczne, czyli wybór kolorystyki przez określenie nasycenia różnymi kolorami grafiki wzorca. W wersji 10. wyeliminowano różnice stylów kolorystycznych. Teraz każdy wzorzec ma własną kolorystykę i ustawienia.
-

4.2.1 Okno Kolorystyka wzorca

To okno otwiera się przyciskiem  w oknie [Wybór wzorca](#). Możesz tu zmienić nasycenie kolorem wzorca własnego lub domyślnego.

W celu zmiany nasycenia kolorem, przesuń po prostu w prawo lub w lewo suwak kontrolki *Kolorystyka*.

Dzięki temu ustawieniu, liczba wariantów kolorystycznych jest właściwie nieograniczona.

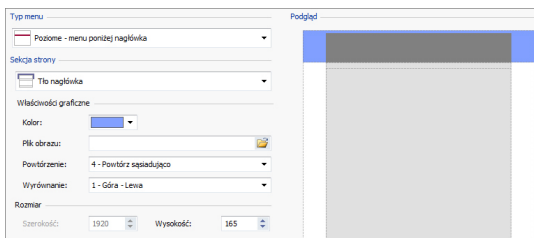


Zmiana kolorystyki ma wpływ na wszystkie elementy wzorca, choć jej efekt nie jest widoczny na tle czarnym, białym i szarym.

4.3 Wzorzec własny





WebSite X5 pozwala samodzielnie stworzyć od podstaw własny wzorzec. W celu wywołania podglądu nowego wzorca w kategorii wzorców własnych należy kliknąć przycisk *Nowy wzorzec* w oknie [Wybór wzorca](#). Żeby otworzyć okno *Wzorzec własny*, i przystąpić do jego budowania, należy dwukrotnie kliknąć miniaturę.

Aby ułatwić pracę, w oknie *Wzorzec własny* wyświetlany jest *Podgląd* będący graficzną reprezentacją wzorca. Element strony, którym chcesz się w danej chwili zająć, wybiera się z listy albo klikając odpowiedni obszar na podglądzie. Wszystkie modyfikacje są tam natychmiast widoczne.






Zagadnienie: Opcje Typ menu


Zanim przystąpi się do tworzenia własnego wzorca, trzeba wybrać **Typ menu**, który określa, gdzie i w jaki sposób będzie wyświetlane menu nawigacyjne stron w witrynie. Oto wybór opcji:


-  *Poziome - menu powyżej nagłówka*
-  *Poziome - menu poniżej nagłówka*
-  *Pionowe - menu po lewej*
-  *Pionowe - menu po prawej*


Zagadnienie: Opcje Sekcja strony


Gdy wybierzesz już typ menu, zdecyduj, która **Sekcja strony** teraz cię interesuje. Strony są podzielone na następujące sekcje:

-  **Tło strony:** Jest to zewnętrzny obszar otaczający stronę w witrynie. Jest ono widoczne wtedy, gdy okno przeglądarki jest większe niż rozmiar strony.
-  **Tło nagłówka:** Jest częścią sekcji *Tło strony* znajdującą się za sekcją *Nagłówkek*.
-  **Nagłówkek:** Znajduje się na górze strony. Na ogół składa się z elementów graficznych i jest najlepszym miejscem na tytuł i podtytuł w witrynie, logo firmy, pole Szukaj, menu z łączami do elementów mapy w witrynie albo w yboru języka jej wyświetlania.

 **Menu:** To sekcja, w której umieszczone jest stałe menu nawigacyjne. Zawiera ono pierwszy poziom elementów menu nawigacyjnego w witrynie i jest w widoczne na każdej stronie w witrynie. Położenie sekcji menu zależy od wyboru typu menu – na górze, pod nagłówkiem, po prawej, po lewej.

 **Zawartość strony:** Ten obszar zawiera właściwą treść strony i ewentualnie podmenu.

 **Stopka:** Znajduje się na dole strony i podobnie, jak nagłówek najczęściej zawiera jakiś obraz. Jest to wizualne zakończenie strony. Ponadto w stopce zwyczajowo znajdują się różne uwagi, ostrzeżenia, informacje o prawach autorskich, adres e-mail, numer NIP itp.

 **Tło stopki:** Jest częścią sekcji *Tło strony* znajdującą się za sekcją *Stopka*.



Jeżeli ustawisz *Tło nagłówka* lub *Tło stopki* jako *Przezroczyste*, to będą one traktowane jak *Tło strony* i zachowają jej wygląd. Jeżeli nie zostaną ustawione jako *przezroczyste*, to *Nagłówek* lub *Stopka* będą widoczne jako pasy rozciągające się na całą szerokość okna przeglądarki.

Zagadnienie: Właściwości graficzne poszczególnych sekcji strony

Można ustawić następujące **Właściwości graficzne** poszczególnych sekcji strony:

- **Kolor:** Kolor, jaki ma zostać użyty jako tło.
- **Plik obrazu:** Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG.), który ma być wykorzystany jako tło. W sekcjach *Nagłówek* lub *Stopka* można także wstawić animację Flash (.SWF).
- **Powtórzenie:** Określa, czy obraz tła ma być powtarzany. Obraz może być powielany w poziomie, w pionie, w obu kierunkach albo zajmować całe dostępne miejsce. Jeśli chodzi o *Tło strony*, rozmiar obrazu może zostać dopasowany tak, by pokrywał cały obszar tła. W tym wypadku

nie ma gwarancji zachowania proporcji oryginału.

- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania obrazu w danej sekcji strony.

Dla sekcji *Tło strony* dostępna jest także opcja:

- **Nieruchome tło:** Zaznaczenie tej opcji spowoduje, że tło strony pozostanie nieruchome nawet podczas przewijania strony.

Zagadnienie: Rozmiary poszczególnych sekcji stron

Dla niektórych sekcji strony można określić niestandardowy **Rozmiar**.

Dla sekcji *Nagłówek* i *Menu* dostępna jest opcja:

- **Szerokość:** Określona w pikselach szerokość w wybranej sekcji strony. W wypadku menu pionowego *Szerokość* domyślnie wynosi 960 pikseli dla sekcji *Nagłówek* oraz 120 pikseli dla sekcji *Menu* i obie te wartości można zmienić. W wypadku menu poziomego *Szerokość* sekcji *Nagłówek* jest stosowana także do sekcji *Menu*, *Zawartość strony* oraz *Stopka*.



Domyślnie *Szerokość* jest obliczana tak, by była optymalnie w yświetlana przy rozdzielczości 1024x768.

Dla wszystkich sekcji poza *Tło strony* i *Zawartość strony* dostępne jest ustawienie:

- **Wysokość:** Określona w pikselach wysokość w wybranej sekcji strony.

Sekcja *Zawartość strony* jako jedyna ma ustawienie:

- **Wysokość min:** Określa w pikselach minimalną wysokość sekcji *Zawartość strony*, niezależnie od wysokości wstawionej treści.

Zagadnienie: Położenie zawartości poszczególnych sekcji strony

Dla niektórych sekcji można określić **Położenie zawartości**.

Dla sekcji *Tło strony*, *Menu* i *Zawartość strony* dostępne są ustawienia:

- **Marginesy:** Określa w pikselach wielkość marginesu (pustej

przestrzeni między krawędzią sekcji a jak zawartością).

Dla sekcji *Tło strony* i *Menu* dostępne jest ustawienie:

- **Wyrównanie:** dla sekcji *Tło strony* określa, jak strona jest wyrównana w oknie przeglądarki; dla sekcji *Menu* określa, jak przyciski menu są wyrównane w zględem strony.



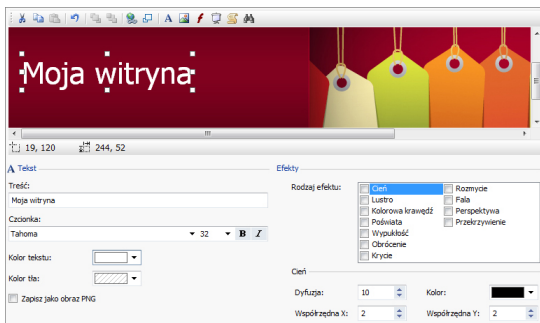
Rzeczywista szerokość strony jest zdefiniowana ustawieniem szerokości sekcji *Zawartość strony*, która zależy od szerokości *Nagłówek* minus lewy i prawy margines.



W nagłówku wzorca można umieścić tekst, obrazy, animację Flash, pokaz slajdów, pole Szukaj oraz linki. Odpowiednie opcje znajdują się w oknie [Edytor nagłówka i stopki](#), które otwiera się przyciskiem *Dalej*.

4.4 Edytor nagłówka i stopki

Gdy w oknie [Wybór wzorca](#) zostanie już wybrany jeden z gotowych wzorców, albo utworzony został [Wzorzec własny](#), można przejść do okna *Edytor nagłówka i stopki*. Opcje znajdujące się na kartach *Nagłówek* i *Stopka* tego okna służą do projektowania tych sekcji w wzorcu, wstawiania tam tekstu, obrazów, animacji Flash, pokazów slajdów, umieszczania kodu HTML, pola Szukaj oraz linków.





Na obu kartach, *Nagłówek* i *Stopka* znajdują się identyczne polecenia i opcje.



Animacji Flash wstawionej w tle sekcji *Nagłówek* lub *Stopka* nie da się modyfikować w oknie *Edytor nagłówka i stopki*.

Zagadnienie: Edytor nagłówka i stopki

Okno *Edytor nagłówka i stopki* zawiera edytor graficzny. Zaraz poniżej paska narzędzi widoczny jest obszar nagłówka lub stopki wybranego w zorca (domyślnego lub własnego). Obraz wyświetlany jest w skali 1:1 i jeśli nie jest widoczny w całości, można go przewijać. Wszystkie modyfikacje wprowadzone w edytorze są od razu widoczne.

Bezpośrednio pod obrazem nagłówka lub stopki widoczny jest pasek stanu podający dwie informacje:

- **Położenie:** Współrzędna X i Y prawego górnego narożnika zaznaczonego obiektu.
- **Rozmiar:** Szerokość i wysokość zaznaczonego obiektu podana w pikselach.

Zagadnienie: Przyciski na pasku narzędzi

Polecenia na pasku narzędzi służą do wstawiania nowych obiektów w sekcjach *Nagłówek* i *Stopka* oraz określania kilku ich ustawień. Kiedy obiekt zostanie wstawiony, można go zaznaczyć i modyfikować za pomocą ustawień widocznych w polu opatrzonym nazwą obiektu.



Wycnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Służą do kopiowania, wycinania i wklejania zaznaczonego obiektu.



Cofnij [CTRL+Z]

Anuluje ostatnie działanie.



Przenieś na wierzch - Przenieś na spód

Przenosi zaznaczony obiekt na sam wierzch / na spód (nakładając na inne zachodzące na niego obiekty lub

chow ając za takie obiekty).



Dopnij link do tego obiektu

Tw orzy łączy do tekstu, zdjęcia lub zaznaczonego obrazu w pokazie slajdów. Właściwości łączy definiuje się w oknie [Link](#).



Położenie i rozmiar

Otwiera następne okno dialogowe pozwalające precyzyjnie określić w spórzędne położenia oraz rozmiar zaznaczonego obiektu. Opcja *Zachowaj proporcje* (domyślnie aktywna) odpowiada na zachowanie w spórzczynnika kształtu.



Wstaw tekst - Wstaw obraz - Wstaw animację Flash - Wstaw pokaz slajdów - Wstaw kod HTML - Wstaw pole Szukaj

Służą do wstawiania tekstu, obrazu, animacji Flash, pokazu slajdów, kodu HTML i pola Szukaj.

Pokaz slajdów jest serią obrazów automatycznie w yświetlanych jeden po drugim. Przydaje się do tworzenia banerów (w szczególności reklamowych).

Kod HTML można wykorzystać do wstawienia obiektu dowolnego rodzaju, na przykład takiego, dla którego nie stworzono gotowego obiektu.

Pole Szukaj wykorzystuje wewnętrzny mechanizm wyszukiwania, który służy użytkownikom witryny do przeszukiwania jej treści.



Wszystkie animacje Flash i obiekty zdefiniowane przez kod HTML będą widoczne w witrynie dopiero, gdy witryna zostanie otwarta w przeglądarce.

Zagadnienie: Opcje obiektu Nagłówek i Stopka

Gdy kliknięciem zaznaczysz obraz sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, możesz użyć polecenia:

- **Zapisz jako obraz JPG:** Podczas tworzenia witryny, tekst i obrazy

umieszczone w sekcjach *Nagłówek* i *Stopka* są zlewane z obrazem tła i automatycznie zapisywane w formacie PNG. Wybrano ten właśnie format, ponieważ są w nim utrzymywane ewentualne ustawienia przezroczystości. Jeżeli do żadnego elementu nagłówka i stopki nie zostały zastosowane ustawienia przezroczystości, to można użyć polecenia *Zapisz jako obraz JPG* to utworzenia podobnego pliku tła.

Zagadnienie: Opcje obiektu Tekst

Po zaznaczeniu obiektu Tekst w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, możesz wykonać na nim następujące operacje:

- **Treść:** W tym polu można w pisać lub wstawiać treść.
- **Czcionka:** Tu można określić czcionkę tekstu i jego rozmiar.
- **Kolor tekstu / Kolor tła:** Pozwala ją określić kolor tekstu oraz jego tła.
- **Zapisz jako obraz PNG:** Jeśli to pole wyboru zostanie zaznaczone, tekst nie zostanie zespolony z tłem sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, ale zostanie zapisany jako obraz .PNG z przezroczystym tłem. Oryginalny tekst jest automatycznie sklepany z obrazem .PNG jako ALT(ernatyw ny) tekst.

Zagadnienie: Opcje obiektu Obraz

Po zaznaczeniu obiektu Obraz w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, możesz wykonać na nim następujące operacje:

- **Plik obrazu:** W tym polu podaje się ścieżkę dostępu do pliku graficznego wstawianego obrazu. Pliki mogą mieć następujące formaty: .JPG, .GIF, .PNG, .BMP, .PSD, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA, .WMF.
- **Plik obrazu pod wskaźnikiem myszy:** Tu można podać inny obraz, który wyświetlany będzie po najechaniu wskaźnikiem myszy na pierwszy obraz. Ta opcja doskonale się sprawdzi przy budowaniu przycisków, które reagują obecnością nad nimi w wskaźnika myszy.
- **Włącz przezroczystość:** Zaznaczenie tej opcji pozwala określić kolor, który na obrazie będzie przezroczysty.
- **Kolor przezroczysty:** Jeśli zaznaczona jest opcja *Włącz*

przezroczystość, pozwala wybrać, który kolor na obrazie ma być przezroczysty. W rogu palety widoczny jest zakraplacz przydatny do "pobrania" dokładnie tego koloru z obrazu, który ma stać się niewidoczny.

- **Tolerancja:** Tu należy wybrać w spójczynnik tolerancji dla koloru, który będzie przezroczysty. Im wyższa tolerancja, tym większy obszar obrazu będzie przezroczysty.

Zagadnienie: Opcje obiektu Animacja Flash

Po zaznaczeniu obiektu Animacja Flash wstawionego w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, możesz wykonać na nim następujące operacje:

- **Plik animacji:** Ścieżka dostępu do pliku .SWF zawierającego animację.
- **Przezroczyste tło:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, że tło animacji jest przezroczyste.

Zagadnienie: Opcje obiektu Pokaz slajdów

Po zaznaczeniu obiektu *Pokaz slajdów* wstawionego w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka* są do dyspozycji następujące opcje:

- **Nazwa pliku obrazu:** Wylicza obrazy wchodzące w skład pokazu slajdów i podaje nazwę pliku zawierającego w wszystkie obrazy. Podaje także ewentualne efekty lub linki, które są z nimi związane. Zaznacz plik na liście, żeby zobaczyć podgląd pokazu slajdów. Chcąc zaznaczyć kilka elementów jednocześnie, użyj kombinacji klawiszy CTRL + kliknięcie lub SHIFT + kliknięcie.
- **Dodaj... / Usuń:** Te opcje pozwalają dodać lub usunąć obrazy z pokazu slajdów. Można wybrać z biblioteki jednocześnie wiele obrazów.
- **W górę / W dół:** Strzałki w górę i w dół pozwalają zmienić kolejność pojawiania się obrazów w pokazie slajdów. Żeby przesunąć obraz na liście, zaznacz go i kliknij przycisk strzałki w górę lub w dół.
- **Efekt...:** Otwiera okno dialogowe [Właściwości efektu](#), w którym można definiować różne efekty pojawiania się, przesuwania, powiększania obrazów w pokazie slajdów.

- **Autoodtworzenie:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, rozpoczęcie w wyświetlaniu pokazu slajdów natychmiast po wyczytaniu w itryny przez przeglądarkę.
- **Kolejność losowa:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, że obrazy w pokazie slajdów pojawiają się w kolejności losowej, niezależnie od ich kolejności na liście w pliku obrazu.

Zagadnienie: Opcje obiektu Kod HTML

Po zaznaczeniu obiektu *Kod HTML* wstawionego uprzednio w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, możesz wykonać następujące operacje:

- **Kod HTML:** W to pole należy wpisać kod HTML obiektu, który ma zostać wstawiony. Na pasku narzędzi dostępne są wtedy następujące polecenia:



Wycnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiowania i wklejania zaznaczonego tekstu.



Cofnij [CTRL+Z] - Powtórz [ALT+CAPS+BACKSPACE]

Te polecenia służą odpowiednio do anulowania ostatnio wykonanej operacji i ponownego wykonania ostatnio cofniętej operacji.



Wstaw gadżet

To polecenie wstawia kod zaznaczonego gadżetu: kliknięcie strzałki obok przycisku wyświetla pełną listę dostępnych gadżetów, tak jak pojawiają się w sekcji [HTML i gadżety](#). Kliknij gadżet, aby otworzyć okno, w którym można ustawić potrzebne parametry. Po wypełnieniu pól w oknie dialogowym gadżetu, jego kod HTML jest automatycznie wstawiany do edytora.

- **Pokaż paski przewijania:** Zaznaczenie tej opcji powoduje wyświetlenie pasków przewijania.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W 9. wersji programu edytor obiektu *Kod HTML* pozwalał

automatycznie umieszczać w kodzie "wstawki" (kilka linii gotowego kodu). W najnowszej, 10. wersji wstawki zostały rozbudowane tak bardzo, że przeniesiono je i dodano do listy dostępnych gadżetów.

Zagadnienie: Opcje obiektu Pole Szukaj

Po zaznaczeniu obiektu Pole Szukaj wstawionego uprzednio w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, dostępne są następujące operacje:

- **Etykieta przycisku:** Tu można wpisać tekst, który będzie widoczny na przycisku uruchamiającym przeszukiwanie.
 - **Czcionka:** Pozwala wybrać styl oraz rozmiar czcionki, jaka ma być zastosowana do tekstu na przycisku.
 - **Kolory pola:** Pozwala wybrać kolor tekstu oraz tła pola Szukaj.
 - **Kolory przycisków:** Pozwala wybrać kolor tekstu oraz tła przycisku Szukaj.
-



- Gdy *Pole Szukaj* zostanie wstawione w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka*, wtedy automatycznie tworzona jest i dodawana do [mapy witryny](#) specjalna strona o nazwie "Szukaj": można ją zaznaczyć i otworzyć okno [Właściwości strony](#), aby określić jej ustawienia i wygląd.
 - Wyniki wyszukiwania wewnątrz witryny są wyświetlane na stronach automatycznie tworzonych przez program. Wygląd tych stron zależy od ustawień, jakie zostaną podane w części [Style i modele](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).
-

Zagadnienie: Dostępne Efekty

Gdy w sekcji *Nagłówek* lub *Stopka* zostanie zaznaczony obiekt Tekst, Obraz albo Pokaz slajdów, wtedy można wybrać i zastosować do obiektu kilka efektów. Dostępne efekty są podane na liście **Rodzaj efektu**.

Dla każdego z obiektów Tekst, Obraz i Pokaz slajdów można wybrać po kilka efektów. Dla każdego efektu dodatkowo dostępne są indywidualne ustawienia:

Efekt	Ustawienia
Cień	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dyfuzja: określa, jak duży ma być cień. ▪ Kolor: określa kolor cienia. ▪ Współrzędna X / Współrzędna Y: te wartości określają kierunek padania cienia względem obiektu. Wartości dodatnie rzucają cień w dół i na prawo, ujemne w górę i na lewo.
Lustro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dyfuzja: określa, jak dużo odbicia obiektu ma być widoczne. ▪ Odległość: określa odległość lustra od obiektu.
Kolorowa krawędź	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grubość: określa w pikselach grubość krawędzi w okolicy obiektu. ▪ Kolor: określa kolor krawędzi.
Poświata	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dyfuzja: określa intensywność poświaty. ▪ Kolor: określa kolor poświaty.
Wypukłość	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Głębokość: określa głębokość w wypukłości. ▪ Dyfuzja: określa wygładzenie krawędzi w wypukłości. ▪ Kąt: określa kąt nachylenia w wypukłości.
Obrócenie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kąt: określa kąt obrócenia obiektu zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.
Krycie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Krycie: przyjmuje wartości od 0 do 255. Przezroczystość obiektu rośnie wraz z malejącymi wartościami.
Rozmycie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dyfuzja: określa stopień rozmycia obiektu.
Fala	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dyfuzja: określa amplitudę fali. ▪ Częstotliwość: określa długość fali - większa częstotliwość, krótsza fala.
Perspekty	<ul style="list-style-type: none"> ▪ W poziomie: określa efekt skrócenia obiektu w

wa	<p>perspektyw i e na praw o (wartośc i dodatnie) lub na lew o (wartośc i ujemne).</p> <ul style="list-style-type: none">▪ W pionie: okreśc i a efekt skrócenia obiektu w perspektyw i e do dołu (wartośc i dodatnie) lub do góry (wartośc i ujemne).
Przekrzyw i enie	<ul style="list-style-type: none">▪ W poziomie: okreśc i a pochylenie obiektu, przy czym dodatnie wartośc i zachow ują podstaw ę obiektu (pochylenie w praw o), a ujemne zachow ują górn ą jego kraw ędź (pochylenie w lew o).▪ W pionie: w artośc i dodatnie przekrzyw i ają obiekt w dół po lew ej stronie, a ujemne w dół po praw ej.

5

Rozdział

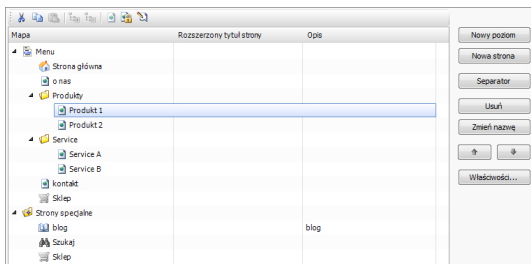
Krok 2 - Tworzenie mapy witryny

5.1 Tworzenie mapy witryny

Witryna jest zbiorem stron uporządkowanym w określonej strukturze. Kiedy planuje się witrynę, bardzo ważny jest klarowny plan jej struktury, tak by była logicznie zbudowana i by gość witryny mógł bez trudu się po niej poruszać.

Kiedy poruszasz się po dobrze skonstruowanej witrynie, nie gubisz się i nie tracisz orientacji, gdzie jesteś: żądane informacje muszą być łatwe do odnalezienia. Nieprawidłowo zbudowana witryna jest irytująca i denerwuje użytkownika, a w najgorszym wypadku przekierowuje go do miejsc niepożądanych.

Okno *Tworzenie mapy witryny* jest miejscem planowania jej struktury. Tu można wstawić wszystkie strony, pogrupować je w poziomy i podpoziomy. Kiedy już zdefiniuje się strukturę witryny i nada stronom odpowiednie tytuły, można przystąpić do wypełniania poszczególnych stron treścią. Przycisk *Dalej* otwiera kolejne strony w takiej kolejności, w jakiej zostały wstawione w mapie witryny. Alternatywny dostęp do poszczególnych stron daje mapa witryny. Aby przejść od razu na jakąś stronę, wystarczy dwukrotnie kliknąć tę stronę na mapie witryny albo zaznaczyć ją i kliknąć przycisk *Dalej*.



Zagadnienie: Mapa witryny

Najwięcej miejsca w oknie *Tworzenie mapy witryny* zajmuje drzewo, będące schematyczną reprezentacją mapy witryny.

Domyślnie proponowany jest schemat podstawowy. Składa się on z folderu *Menu* zawierającego stronę główną i trzy inne strony. Za pomocą

dostępnych w oknie narzędzi można wstawiać poziom, strony, separatory, czyli utworzyć mapę w witryny.

Gdy za pomocą narzędzi dostępnych w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) do witryny zostaną wstawione pole Szukaj (patrz [Edytor nagłówka i stopki](#)), [Strona wstępna](#), [Blog](#), strefa użytkownika, do której dostępu chroni hasło (wystarczy, że strona zostanie oznaczona jako chroniona) albo [sklep internetowy](#), wtedy do mapy witryny zostanie wstawiony folder *Strony specjalne*, a w nim znajdą się następujące elementy: Szukaj, Strona wstępna, Blog, Strona logowania i Sklep.

Poza drzewem mapy witryny w oknie widoczne są inne informacje dotyczące wstawionych stron, na przykład *Rozszerzony tytuł strony* oraz *Opis strony*. Informacje te są brane z ustawień wykonanych w oknie dialogowym [Właściwości strony](#), pod warunkiem, że zostały zdefiniowane.

Zagadnienie: Polecenia na pasku narzędzi

Pasek narzędzi powyżej schematu mapy witryny oferuje następujące polecenia:



Wtnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia wycinają, kopiują i wklejają zaznaczone strony w obrębie jednego projektu albo między projektami. Te same polecenia są dostępne w menu podręcznym, które otwiera się kliknięciem mapy witryny prawym przyciskiem myszy.



Rozwiń - Zwiń

Te polecenia zwiijają i rozwijają zaznaczone poziomy, żeby ukryć chwilowo znajdujące się tam strony.



Ukryj stronę

To polecenie pozwala ukryć na mapie witryny bieżącą stronę lub cały poziom. Jeśli poziom jest ukryty, ukryte są też wszystkie strony w nim zawarte. Strona ukryta może przydać się na przykład jako strona obszernego menu dającego dostęp do szeregu informacji. Żeby ją w yświ etlić,

należy utworzyć do niej łącze w jakimś innym miejscu w witrynie. Do strony ukrytej należy stworzyć w witrynie przynajmniej jeden link, w przeciwnym wypadku nie będzie do niej dostępu.



Chroń stronę hasłem

To polecenie otwiera okno *Strona chroniona*, w którym można zablokować stronę, zaznaczając pole wyboru *Ustaw stronę jako zablokowaną - chronioną hasłem*. Potem trzeba określić użytkownika lub grupę użytkowników, którzy będą mieli dostęp do zablokowanej strony, w tym celu należy kliknąć ich nazwy na liście poniżej. Nadanie prawa dostępu grupie nie jest tym samym, co nadanie prawa dostępu w wszystkim użytkownikom grupy; jeśli do grupy doda się nowych użytkowników, będą oni mieli automatyczny dostęp do zablokowanej strony tylko wtedy, gdy grupa będzie miała do niej dostęp. Chcąc utworzyć nowych użytkowników lub nowe grupy, otwórz okno [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).



Strona w budowie

To polecenie pozwala oznaczyć stronę jako "w budowie". Strony "w budowie" są oznaczane na mapie w witrynie inną ikoną. Ponieważ są to strony jeszcze nie gotowe, można je normalnie oglądać na podglądzie, ale nie są publikowane na serwerze wraz z resztą projektu i nie mają swojej reprezentacji w menu nawigacyjnym.



- Stronę główną także można ukryć, ale tylko wtedy, gdy na innych stronach w witrynie na przykład w nagłówku istnieją łącza do niej prowadzące.
- Jeśli utworzyć własne menu nawigacyjne, możesz ukryć w mapie w witrynie wszystkie strony i poziomy. Wtedy zamiast zaznaczać każdą stronę, możesz zaznaczyć folder Menu i

kliknąć przycisk *Ukryj stronę*.

Zagadnienie: Narzędzia do budowania mapy witryny

Do budowania mapy witryny służą następujące narzędzia:

- **Nowy poziom [CTRL+L]:** Wstawia do menu nowy poziom. Liczba stron na poszczególnych poziomach jest nieograniczona.
- **Nowa strona [CTRL+P]:** Tworzy nową stronę i wstawia ją automatycznie do zaznaczonego poziomu.
- **Separator:** Wstawia separator, który pozwala rozdzielić różne grupy elementów menu. Separator może być odstępem albo etykietą; separatory przydają w wielokolumnowych menu (patrz [Styl menu rozwijanego | Elementy menu](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#)).
- **Usuń [DEL]:** Usuwa zaznaczoną stronę, poziom lub separator.
- **Zmień nazwę [F2]:** Pozwala zmienić nazwę zaznaczonej strony, strony głównej, poziomu lub separatora. Ważne jest rozważne nadawanie nazw stronom i poziomom, ponieważ elementy mapy witryny będą automatycznie wykorzystywane w menu witryny, jako tytuły poszczególnych stron oraz jako nazwy plików HTML zawierających treść strony jako takiej. Nazwy te można zmienić w oknie dialogowym [Właściwości strony](#).
- **W górę [CTRL+U] / W dół [CTRL+D]:** Pozwalają zmienić kolejność stron, poziomów i separatorów, przesuwając zaznaczony element o jeden w dół lub w górę.



Kolejność poziomów, stron i separatorów można także zmieniać bezpośrednio na mapie witryny. Wystarczy zaznaczyć element, przeciągnąć go w żądane miejsce i tam upuścić. Chcąc zaznaczyć kilka poziomów, stron lub separatorów, należy przytrzymać klawisze CTRL lub SHIFT.

- **Właściwości...:** Pozwala określić ustawienia wybranej strony w oknie dialogowym [Właściwości strony](#) lub poziomu w oknie dialogowym [Właściwości poziomu](#).

5.1.1 Okno Właściwości poziomu

Okno dialogowe **Właściwości poziomu** otwiera się wtedy, gdy na [mapie witryny](#) zaznaczony jest poziom. Kliknięcie przycisku *Właściwości...* daje dostęp do ustawień poziomu zaznaczonego na mapie w itryny.

W programie WebSite X5 poziomy w mapie w itryny nie zawierają żadnej treści, w przeciwieństwie do stron. Są to katalogi służące do organizowania stron w logiczne grupy i stanowią pomoc logistyczną dla gościa w itryny przy poruszaniu się po w itrynie.

Zagadnienie: Właściwości poziomu

- **Ukryj menu rozwijane dla tego poziomu:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, że menu rozwijane dla tego poziomu nie jest wyświetlane po najechaniu nań w skaznikiem myszy.
- **Link, który zostanie wykonany po kliknięciu tego elementu:** Ta opcja otwiera okno dialogowe [Link](#), gdzie można zdefiniować bezpośredni link do miejsca, które będzie otwierał ten element menu.



Użycie opcji "Ukryj menu rozwijane dla tego poziomu" i zdefiniowanie linku, który zostanie wykonany po kliknięciu tego elementu przydaje się na przykład wtedy, gdy trzeba utworzyć jako element menu hiperłącze do zewnętrznej witryny, albo jeśli zamiast podmenu z bardzo dużą liczbą elementów chce się wyświetlić stronę zawierającą listę linków do tych elementów, z których każdy prowadzi do odpowiedniej strony.

- **Ikona elementu menu:** można wybrać obraz (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG), który będzie wyświetlany w menu w itryny jako jego ikona.

5.1.2 Okno Właściwości strony

Okno **Właściwości strony** otwiera się wtedy, gdy na [mapie witryny](#) zaznaczona jest strona. Kliknięcie przycisku *Właściwości...* otwiera okno, gdzie dostępne są wszelkie opcje umożliwiające określenie właściwości, potrzebne do optymalizacji, wybrania niestandardowej grafiki lub wstawiania dodatkowego kodu.

Opcje w oknie dialogowym znajdują się na trzech kartach: *Ogólne*, *Grafika* i *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Opcje na karcie **Ogólne**

Opcje na tej karcie służą do definiowania ustawień niezbędnych do poprawnej optymalizacji działania strony:

- **Rozszerzony tytuł strony:** Nazwa strony różna od tej, która w widoczna jest w mapie w itryny.
Nazwa nadana stronie w mapie witryny jest widoczna w menu nawigacyjnym; natomiast *Rozszerzony tytuł strony* jest widoczny w nagłówku strony w wyświetlanej w przeglądarce.
Na stronie głównej tytuł strony nie jest wyświetlany na górze jej treści nawet, jeśli określi się *Rozszerzony tytuł strony*. Tytuł zawsze pojawia się w menu oraz jest wykorzystywany jako wartość metatagu `<title>` w kodzie HTML strony, chyba że zostanie określony *Rozszerzony tytuł strony*, w którym to wypadku on stanowi wartość metatagu `<title>`.
- **Opis strony:** opis charakteryzujący stronę. Musi być zwięzły i konkretny. Będzie wartością metatagu `<description>` kodu HTML strony i posłuży wyszukiwarkom internetowym do indeksowania witryny.
- **Słowa kluczowe:** terminy określające tę stronę (rozdzielone przecinkami). Słowa kluczowe stają się wartością metatagu `<keywords>` kodu HTML strony i posłużą wyszukiwarkom internetowym do indeksowania witryny.
- **Nazwa pliku:** tu można wpisać nazwę pliku HTML tej strony.
Jeśli nie zostanie tu podana inna nazwa, domyślną nazwą pliku HTML jest nazwa nadana stronie w mapie witryny. Użyj nazwy krótkiej i dobrze opisującej stronę, żeby adres był prosty i łatwy do zapamiętania. To także pomaga wyszukiwarkom w indeksowaniu. Ta opcja nie jest dostępna dla strony głównej.

Zagadnienie: Opcje na karcie **Grafika**

Opcje na tej karcie pozwalają określić wżne ustawienia dotyczące grafiki

danej strony.

Przed wszystkim można wstawić tło witryny inne niż mają pozostałe strony, czyli różniące się od oferowanego przez wybrany wzorec (patrz [Wybór wzorca](#)). Należy pamiętać, że tło witryny to obszar w widoczny wokół wyświetlanej strony wtedy, gdy otwarta zostanie w oknie o większej rozdzielczości niż przewidziana dla witryny.

Oto opcje dostępne dla ustawienia *Tło witryny tylko dla tej strony*, gdy zaznaczone jest pole w yboru *Włącz ustawienia niestandardowe*:

- **Link:** Otwiera okno dialogowe [Link](#), gdzie można przypisać bezpośrednie łącze dla tła w witryny.
- **Kolor:** Kolor, jaki ma zostać użyty jako tło.
- **Plik obrazu:** Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG.), który ma być wykorzystany jako tło.
- **Powtórzenie:** Określa, czy obraz tła ma być powtarzany, czy nie. Obraz może być powielany w poziomie, w pionie, w obu kierunkach albo zajmować całe dostępne miejsce. Rozmiar obrazu tła może zostać dopasowany do wielkości dostępnej przestrzeni.
- **Wyrównanie:** Zdecyduj, jak obraz tła w witryny będzie wyrównany.
- **Nieruchome tło:** Zaznaczenie tej opcji spowoduje, że tło strony pozostanie nieruchome nawet podczas przewijania strony.

Tło samej strony także może być inne niż mają pozostałe strony w witryny, czyli różnić się od oferowanego przez wybrany wzorec (patrz [Wybór wzorca](#)). W tym wypadku należy użyć opcji z grupy *Tło zawartości tylko dla tej strony*, które są identyczne, jak dla tła w witryny.

Na koniec ogólne ustawienia w grupie *Opcje*:


- **Ikona elementu menu:** Można wybrać obraz (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG), który będzie wyświetlany w menu witryny jako jego ikona obok tytułu.
- **Utwórz stronę bez użycia wzorca:** Jeśli zaznaczy się to pole wyboru, nie zostaną zastosowane na stronie parametry wzorca (ani domyślnego, ani własnego - patrz [Wybór wzorca](#)): strona będzie miała swoją zawartość, ale nie będzie miała ani grafiki, ani menu

nawigacyjnego.

- **Szerokość strony:** To ustawienie jest dostępne tylko wtedy, gdy zaznaczone jest pole wyboru Utwórz stronę bez użycia wzorca. Określa szerokość strony podaną w pikselach.

Zagadnienie: Opcje na karcie Zaawansowane

Na tej karcie można ręcznie edytować kod HTML dla danej strony.

- **Format nazwy pliku:** określa format, w jakim strona ma być zapisana. Domyślnie plik ma rozszerzenie .HTML, ale można wybrać .PHP, .ASP, .CFM lub .JSP. Plik strony głównej index.html także może być zapisany w innym formacie. Nie ma natomiast możliwości zmiany formatu plików stron chronionych (patrz  *Chroń stronę hasłem* na pasku narzędzi [mapy w witryny](#)). Muszą zachować rozszerzenie .PHP.
- **Kod niestandardowy:** Określa miejsce wstawienia niestandardowego kodu HTML strony: *Przed tagiem zamykającym sekcję HTML, Przed tagiem zamykającym sekcję HEAD, Właściwości tagu BODY (np. style, onload itp.)* (to znaczy, jako część tagu <BODY>, na przykład <BODY onload="alert('Witaj!')">), *Przed tagiem zamykającym sekcję BODY, Po tagu zamykającym sekcję BODY*. Kiedy już wiadomo, gdzie należy wstawić niestandardowy kod, należy go wpisać lub wkleić w to pole.



Opcja *Kod niestandardowy* przydaje się na przykład w wypadku dołączania do strony arkusza stylów (CSS) lub gdy podczas czytania strony ma zostać wykonane jakieś działanie. Niektóre skrypty JavaScripts do poprawnego działania potrzebują kilku linii kodu w sekcjach <HEAD> i <BODY> kodu HTML danej strony. Skrypty JavaScripts wstawia się za pomocą narzędzia [HTML i gadżety](#).

W grupie *Ustawienia mapy witryny* znajdują się opcje dotyczące działania mapy w witryny - [SiteMap](#):

- **Dodaj tę stronę do pliku SiteMap:** To pole wyboru jest domyślnie zaznaczone i powoduje, że strona jest uwzględniona w mapie w witryny, pliku [SiteMap](#).

- **Priorytet treści:** Przypisuje stronie priorytet, uwzględniając jej pozycję względem innych stron. Ten parametr zostanie zapisany w mapie witryny, w pliku [SiteMap](#).
 - **Częstotliwość aktualizacji:** Określa, jak często strona będzie aktualizowana. Ten parametr zostanie zapisany w mapie witryny, w pliku [SiteMap](#).
-



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W przeciwieństwie do wersji poprzednich, wersja 10. programu umożliwia otwarcie okna *Właściwości strony* dla stron specjalnych, które wstawiane są automatycznie do [mapy witryny](#) wtedy, gdy w witrynie istnieje pole Szukaj (patrz [Edytor nagłówka i stopki](#)), gdy jest [Strona wstępna](#), [Blog](#), strefa użytkownika (chroniona hasłem) albo [sklep internetowy](#).



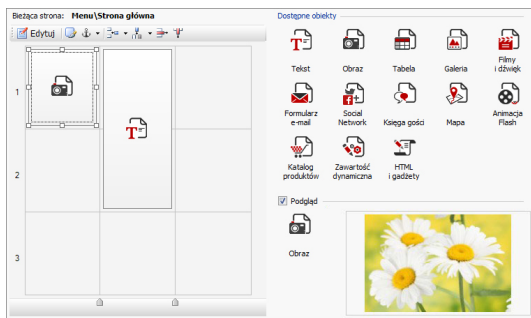
Rozdział

Krok 3 - Tworzenie strony

6.1 Tworzenie strony

Kiedy już zdefiniuje się w projekcie mapę witryny, można przystąpić do tworzenia poszczególnych stron wchodzących w skład witryny. Okno *Tworzenie strony* służy do budowania stron przez zdefiniowanie ich zawartości.

Ścieżka dostępu oraz tytuł strony są podane po etykiecie **Bieżąca strona**.



Zagadnienie: Tabela układu strony

WebSite X5 wykorzystuje do zaprezentowania układu strony tabelę. Domyślnie jest to tabela 2 na 2, czyli składa się z 4 komórek. Chcąc stworzyć stronę (wstawić jej zawartość), wystarczy przeciągnąć obiekt z listy dostępnych obiektów i upuścić go w komórce. Jedna komórka może zawierać tylko jeden obiekt.

Do domyślnej tabeli można dodawać kolumny i wiersze, zwiększając dostępną liczbę komórek zawierających obiekty. Można także zmieniać szerokość poszczególnych kolumn. Można modyfikować układ strony i wstawianie obiektów tak, że mogą zajmować kilka komórek w pionie lub w poziomie, daje nieograniczone możliwości uzyskania dowolnie skomplikowanego układu.

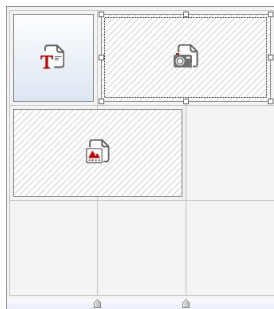
Uwaga: Po opublikowaniu witryny w Internecie, tabela układu strony nie jest już widoczna. Zasadniczym zadaniem tabeli układu strony jest pomoc w rozmieszczeniu jej zawartości i uzyskaniu optymalnego efektu. Tabela układu strony nie jest "konwertowana" na tabelę w kodzie HTML strony (z

w yjątkiem nielicznych w ypadków bardzo skomplikow anego układu).

Jak w spomniano w cześnieij jedna komórka tabeli układu strony może zawierać jeden obiekt, ale jeden obiekt może zajmow ać kilka komórek i mieć fizycznie w iększą szerokość niż sama strona.

Sposób w yśw ietlania komórek tabeli układu strony zależy od ich stanu:

- Jeżeli w komórce znajduje się pusty obiekt, jego ikona jest widoczna na tle szarych ukośnych pasków .
- Jeżeli w komórce znajduje się obiekt coś zawierający, jego ikona jest widoczna na białym tle.
- Jeżeli obiekt w komórce jest zaznaczony, w okół niego widoczne są uchwyty.



Zagadnienie: Polecenia na pasku poleceń

Pasek narzędzi znajduje się bezpośrednio nad tabelą układu strony i zawiera następujące polecenia:



Edytuj

To polecenie otwiera okno, w którym definiuje się obiekt zaznaczony w tabeli układu strony. Jakie okno zostanie otwarte, zależy od rodzaju obiektu (tekst, obraz, animacja Flash itp.).



Styl komórki

To polecenie otwiera okno [Styl komórki](#), w którym definiuje się wygląd bieżącej komórki.



Wstaw kotwicę

To polecenie tworzy kotwicę związaną z obiektem zaznaczonym w tabeli układu strony. Kliknięcie strzałki obok przycisku powoduje wyświetlenie następujących opcji:

Wstaw kotwicę..., Edytuj... i Usuń.



Wstaw wiersz / Wstaw kolumnę

Te polecenia wstawiają do tabeli układu strony nowy wiersz lub nową kolumnę. Kliknięcie strzałki obok przycisku pozwala wybrać, czy wiersz lub kolumna mają być wstawione przed, czy po zaznaczonej komórce. Tabela układu strony może zawierać maksymalnie 64 wiersze i 12 kolumn.



Usuń wiersz / Usuń kolumnę



Te polecenia usuwają z tabeli układu strony zaznaczony wiersz lub kolumnę. Tabela układu strony może mieć najmniej 1 wiersz i 1 kolumnę (jedną komórkę).



Kotwica jest odwołaniem pomagającym zidentyfikować położenie obiektu na stronie: Ułatwia definiowanie linków bezpośrednio do obiektu.

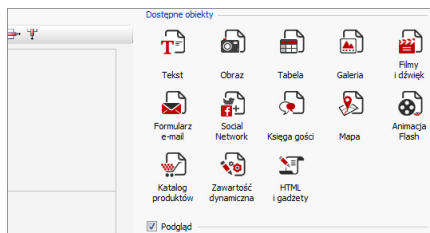



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W poprzednich wersjach programu opcje dotyczące marginesów i wyrównania komórki znajdowały się w menu odpowiednio otwieranym przyciskami  i  znajdującymi się na pasku narzędzi powyżej tabeli układu strony. W 10. wersji przyciski te zostały usunięte, a stosowne opcje znajdują się w oknie [Styl komórek | Styl](#).

Zagadnienie: Lista dostępnych obiektów

Lista dostępnych obiektów znajduje się obok tabeli układu strony. Aby umieścić obiekt na stronie, należy zaznaczyć na liście jego ikonę, przeciągnąć obiekt i upuścić w odpowiedniej komórce tabeli układu strony.



Gdy obiekt zostanie już wstawiony do tabeli układu strony, można kliknąć przycisk  (lub dwukrotnie kliknąć obiekt) w celu otwarcia okna pozwalającego zdefiniować go dokładnie.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

Obiekty [Księga gości](#), [Sieć społecznościowa](#) oraz [Mapa](#) znalazły się na liście dostępnych obiektów dopiero w 10. wersji programu WebSite X5. W wersji 9. ukryte były wśród gadżetów w obiekcie [HTML i gadżety](#).

6.2 Tekst

Tekst jest bardzo ważnym elementem treści strony internetowej. Poza obrazami, filmami, animacjami, w większości treści stron stanowią tekst.

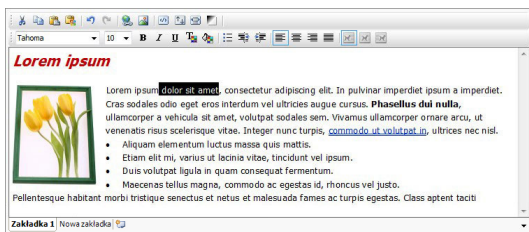
Pisanie tekstu do publikacji w sieci różni się od pisania do druku: Internet ma inną specyfikę, sposób w wyświetlania tekstu (na ekranie komputera lub urządzenia przenośnego) determinuje sposób czytania (bardziej przypominający przeglądanie, niż uważne studiowanie tekstu) i potencjalnie istnieje nieograniczona liczba alternatyw (pomyśl tylko, ile w internecie dotyczy tego samego tematu).

Aby przyciągnąć uwagę gościa w internecie i zachęcić go do czytania, należy go przekonać, że ma się mu coś ważnego do zaoferowania - tekst musi być dedykowany publikacji elektronicznej. To, co piszesz musi być interesujące i na temat. Dziel tekst na krótkie zdania i akapity, żeby łatwiej go było czytać i objąć wzrokiem. Zwróć szczególną uwagę na formatowanie: używaj pogrubienia, kursywy, tytułów i podtytułów ostrożnie i z umiarem.

Goście chętniej odwiedzają witryny, które są schludnie wykończone: Nic tak nie zniechęca czytelnika do dalszego przeglądania witryny lub odwiedzenia jej ponownie, jak błędy w pisowni, nieciekawym układ graficzny, czy skomplikowany tekst.

W myśl tych krótkich acz w ażnych rozważaniach na temat *pisania w sieci* WebSite X5 pomaga twórcom witryny w redagowaniu tekstów dając do dyspozycji w budowaniu edytor, oferujący w wszystkie potrzebne narzędzia formatujące. Teksty napisane w innych programach można wstawić metodą kopiowania i wklejania.

Ponad to w programie WebSite X5 tekst można rozdzielić i wyświetlać na kartach z zakładkami: to praktyczny sposób zmieszczenia na małym obszarze strony długiej informacji podzielonej na fragmenty.



Polecenia dotyczące tworzenia obiektu tekstowego zostały opisane w częściach *Treść* i *Styl zakładek*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Treść

Edytor na tej karcie służy do pisania i formatowania tekstu. Składa się z paska narzędzi na górze oraz obszaru roboczego, na którego dole widoczne są zakładki odpowiadające fragmentom tekstu, które mają być w danej chwili aktywne.

Na pasku narzędzi znajdują się następujące polecenia:



Wtnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiowania i wklejania zaznaczonego tekstu. Wklejony tekst traci wszelkie formatowanie (pogrubienie, kursywę itd.), które było

zastosowane w oryginalnym dokumencie i przyjmuje r6w now a¿ne ustaw ienia formatow ania w tym edytorze.



Wklej specjalnie

Tej opcji nale¿y u¿yć wtedy, gdy tekst wyci¶ty lub skopiowany w innym edytorze poleceniami *Wytnij* lub *Kopiuj* po wklejeniu ma zachowa¢ oryginalne formatowanie.

Polecenia *Wytnij*, *Kopiuj* i *Wklej* mog¶ s¿y¿y¢ do wycinania, kopiowania i wklejania fragment6w tekstu utworzonych w innym edytorze.



Cofnij [CTRL+Z] - Powt6rz [ALT+CAPS+BACKSPACE]

Te polecenia s¿urz¶ odpowiednio do anulowania ostatnio wykonanej operacji i ponownego wykonania ostatnio cofni¶tej operacji.



Wstaw link [CTRL+L]

To polecenie tworzy ¶acze hipertekstowe do zaznaczonego wyrazu lub w wyraz6w. W¶a¶ciw6¶ci ¶acza definiuje si¶ w oknie [Link](#).



Wstaw obraz

To polecenie wstawia w tek¶cie obraz (w formacie .JPG, .GIF, .PNG lub .BMP). Je¶li obraz wstawiany w tek¶cie jest za du¿y jest automatycznie zmniejszany z uwzgl¶dnieniem w wielko¶ci kom6rki w [tabeli uk¶adu strony](#). Rozmiar obrazu mo¿na tak¿e zmieni¢ r¶¶cznie, przecia¿aj¶c jego uchwyt. W wielu sytuacjach, zamiast umieszcza¢ obraz bezpo¶rednio w tek¶cie, lepiej wstaw i¢ obiekt Obraz w oknie [Obraz](#).



W¶ac¿ kod HTML

To polecenie wstawia kod HTML bezpo¶rednio w tek¶cie strony. Kiedy pracuje si¶ w trybie HTML, znaki < i > nie s¶ interpretowane jako symbole "wi¶kszy ni¶" oraz "wi¶kszy ni¿" - ka¿dy tekst u¶yty w nawiasy k¶atowe traktowany jest jako tag kodu HTML.



Ustawienia przewijania

To polecenie pozwoli na przewijanie tekstu pola. Ustawienia przewijania definiuje się w oknie [Przewijanie](#).



Dopasuj zawartość do szerokości komórki

Użycie tej opcji powoduje, że edytor wyświetla tekst tak, jakby był w komórce [tabeli układu strony](#) o docelowej wielkości.



Tło jasne lub ciemne

Ta opcja zmienia tło edytora na ciemne lub jasne: to może się przydać, gdy tekst docelowo ma być wyświetlany jasną czcionką na ciemnym tle.



Czcionka - Rozmiar czcionki

Tu możesz wybrać z listy rodzaj czcionki oraz określić rozmiar liter.

Na liście rozwijanej widoczne są wszystkie czcionki dostępne w komputerze. Jeśli wybierzesz czcionkę, która nie jest zainstalowana na komputerze gościa witryny, zostanie ona automatycznie zastąpiona inną, podobnie wyglądającą.



Pogrubienie [CTRL+B] - Kursywa [CTRL+I] - Podkreślenie [CTRL+U]



Te opcje odpowiednio pogrubiają, pochylają i podkreślają zaznaczony tekst.



Kolor tekstu - Kolor tła tekstu

Te ustawienia pozwalają wybrać odpowiednio kolor zaznaczonego tekstu i kolor jego tła.



Lista punktowana

Ta opcja formatuje akapity tekstu w listę.



Wcięcie / Usuń wcięcie

Te opcje odpowiednio zmniejszają i zwiększają wcięcie zaznaczonego akapitu.



Wyrównaj do lewej - Wyśrodkuj - Wyrównaj do prawej - Justuj




Zaznaczony akapit można wyrównać do lewej, wyśrodkować, do prawej albo wjustować.



Tekst po prawej - Domyślnie - Tekst po lewej

Te opcje są aktywne wtedy, gdy zaznaczony jest obraz wstawiony bezpośrednio w tekście. Definiują one sposób obrotu obrazu tekstem. Obraz może być po lewej stronie tekstu, może otaczać tekst lub być po jego prawej stronie.

Zakładki różnych wpisanych fragmentów tekstu są widoczne na dole obszaru roboczego.

Domyślnie jest tam jedna zakładka zatytułowana "Tekst 1". Nowe zakładki powstają w momencie wstawiania nowych fragmentów tekstu. Aby wstawić i otworzyć nowy fragment tekstu, kliknij przycisk  znajdujący się po prawej stronie zakładek, albo kliknij jedną z zakładek prawym przyciskiem myszy, by wyświetlić menu kontekstowe:

- **Dodaj zakładkę:** Tym przyciskiem wstawia się nową zakładkę (i aktywuje tekst znajdujący się na odpowiadającej jej karcie), a w otwartym oknie można nadać jej nazwę.
- **Zmień nazwę aktywnej zakładki...:** Otwiera okno, w którym można zmienić nazwę istniejącej karty.



Nazwy kart należy dobierać rozważnie, ponieważ będą one automatycznie wykorzystywane na zakładkach służących do poruszania się między poszczególnymi kartami. Układ kart określa ustawienie *Zakładki - poziomo* lub *Zakładki - pionowo* w grupie *Tryb wyświetlania*.

- **Usuń aktywną zakładkę:** To polecenie usuwa bieżącą kartę.
- **Przesuń aktywną zakładkę w lewo / Przesuń aktywną zakładkę w prawo:** Te polecenia zmieniają kolejność kart przesuwając je w prawo lub w lewo. Chcąc uzyskać pożądaną kolejność fragmentów tekstu, zakładki można także po prostu przeciągnąć i upuścić.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl zakładek

Z chwili wstawienia drugiej zakładki tekstu, stają się dostępne polecenia na kolejnej karcie służące do definiowania grafiki i sposobu wyświetlania różnych plików tekstowych.

Najpierw trzeba wybrać *Tryb wyświetlania* pliku tekstowego, a do wyboru są:



Zakładki - poziomo: Ta opcja daje układ klasyczny: treść wyświetlanych plików można przełączać za pomocą przycisków zakładek rozmieszczonych na górze lub na dole.



Zakładki - pionowo: Ta opcja daje układ słownikowy, gdzie zawartość plików przełącza się za pomocą zakładek ułożonych w kolumnę po prawej lub po lewej stronie.



Pokaz slajdów: Ta opcja daje coś w rodzaju pokazu slajdów, w którym tekst można przewijać za pomocą strzałek, ale nie ma żadnych przycisków z nazwami plików.

Dostępne opcje zależą od tego, jaki został ustawiony *Tryb wyświetlania*

Dla *Zakładki - poziomo* i *Zakładki - pionowo* można zdefiniować *Przyciski nawigacji* za pomocą następujących opcji:

- **Pozycja:** Ta opcja informuje, gdzie będą znajdowały się przyciski nawigacyjne służące do przechodzenia między plikami tekstowymi: Na górze lub na dole dla ustawienia *Zakładki - poziomo*, albo po lewej lub po prawej dla ustawienia *Zakładki - pionowo*.
- **Styl:** Określa styl przycisków nawigacji.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Rozmiar:** Określa w pikselach szerokość i wysokość przycisków. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.

W grupie *Kolor* znajdują się opcje dla obu ustawień *Zakładki - poziomo* oraz *Zakładki - pionowo*:

- **Tekst/Tło/Kolor krawędzi:** Te opcje określają odpowiednio kolor tekstu, tła oraz krawędzi przycisków zakładek pozwalających przechodzić między plikami tekstowymi.
- **Aktywny tekst/ Aktywne tło:** Te opcje definiują kolor tekstu oraz tła przycisków po najechaniu w skafniękiem myszy.

W w wypadku ustaw ienia *Pokaz slajdów Przyciski nawigacji* mają dostępne następujące ustaw ienia dotyczące w yglądu:

- **Wyświetlanie:** Określa, czy przyciski naw igacyjne mają być *zawsze widoczne, niewidoczne* czy *widoczne pod wskaźnikiem myszy*.
- **Styl:** Tę opcję należy w ybrać, żeby grafikę przycisku w ybrać spośród dostępnych obrazów .

Oto opcje dostępne w grupie *Ogólne* dla w szystkich trybów w yświetlania:


- **Wysokość karty:** Zaznaczenie tej opcji pozwała ustaw ić w ysokość tekstu w yrażoną w pikselach.



Obiekt automatycznie przyjmuje w ysokość najdłuższego tekstu: kiedy zaznaczy się pole wyboru *Wysokość karty*, wtedy dla w szystkich tekstów dłuższych i nie mieszczących się w tej w ysokości pojawiają się paski przew ijanania.






-
- **Autoodtworzenie [sek.]:** Jeśli zaznaczy się to pole w yboru pozwała określić w sekundach, jak długo w yświetlany jest dany tekst, zanim pojawi się następny.
 - **Margines wewn:** określa w pikselach w ielkość marginesu (pustej przestrzeni między kraw ędzią a zaw artością).
 - **Efekt:** Ta opcja określa, jak pliki tekstow e są w staw iane w okno. Kliknięcie praw ym przyciskiem myszy obszaru roboczego otw iera menu kontekstow e zawierające następujące polecenia: *Cofnij*, *Wynij*, *Kopiuj*, *Wklej*, *Wklej specjalnie* i *Wybierz w szystko*.

6.2.1 Okno Przewijanie

To okno otwiera się przyciskiem  dostępnym w edytorach [Tekst](#) oraz [Tabela](#) i można w nim określić ustawienia efektu przewijania tekstu.

Zagadnienie: Ustawienia przewijania

Najpierw trzeba zaznaczyć pole wyboru **Włącz przewijanie** i określić *Sposób przewijania* tekstu:

- **Przewijanie:** Z listy można wybrać jeden z czterech możliwych kierunków przewijania tekstu. Może to być:
 -  *Brak - pokaż pasek przewijania:* Tekst nie jest przewijany, ale ponieważ wysokość komórki jest stała (patrz wartość *Wysokość*), gdy tylko okaże się, że nie jest ona wystarczająca do wyświetlenia całego tekstu, automatycznie pojawi się pasek przewijania.
 -  *Jeden raz:* Tekst przewijany jest w określonym kierunku aż do końca i zatrzymuje się.
 -  *Przewijaj ciągle:* Tekst przewijany jest w określonym kierunku aż do końca, a potem przeskakuje na początek i znów jest przewijany.
 -  *Przewijaj w tę i z powrotem:* Tekst przewijany jest w określonym kierunku aż do końca, a potem wraca w przeciwnym kierunku.
 -  *Przewijaj po kawałku:* Tekst jest (wirtualnie) podzielony na kawałki wznaczone przez *Wysokość*. Przewijanie zaczyna się od pierwszego kawałka i po jakimś czasie, pojawia się następny kawałek. Takie przewijanie trwa aż do końca tekstu, a potem zaczyna się od początku. Ten efekt działa najlepiej, gdy tekst jest odpowiednio sformatowany i daje się podzielić na fragmenty równej długości określonej przez wartość *Wysokość*.
- **Kierunek:** Pozwala określić kierunek przewijania: do *góry*, *dołu*, *prawej* lub do *lewej*.

W grupie *Opcje* znajdują się następujące ustawienia:

- **Efekt:** Do wyboru jest *Liniowy*, *Z cofaniem* oraz *Huśtawka* dla w wszystkich sposobów przewijania z wyjątkiem *Przewijaj ciągle*.
- **Wysokość:** Tu można określić wysokość komórki zawierającej tekst.
- **Czas (sek.):** Tu należy określić czas trwania efektu. Jeśli wybierzesz sposób przewijania *Jeden raz*, *Przewijaj ciągle* lub *Przewijaj w tę i z powrotem*, czas dotyczy wykonania całego efektu, zanim rozpocznie się on od nowa. Natomiast w wypadku ustawienia *Przewijaj po kawátku*, czas określa wyświetlanie jednego kawátku, zanim zostanie wyświetlony następny.
- **Zatrzymaj po najechaniu myszą:** Przewijanie zostanie zatrzymane, po najechaniu na tekst w skazniku myszy.



Ustawienie *Wysokość* jest dostępne tylko wtedy, gdy wybrany jest jeden z pionowych kierunków przewijania. Jeśli tekst przewijany jest w poziomie, w prawo lub w lewo, efekt wygląda lepiej, jeśli tekst w wyświetlany jest na całej szerokości [tabeli układu strony](#).

6.3 Obraz

Obrazy są chyba najczęściej wstawianymi elementami na stronach internetowych. Stosowane są do przekazu jakiegoś pomysłu, zareklamowania produktu, przekazania informacji albo po prostu, żeby pokazać coś ładnego. Niezależnie od powodów umieszczania obrazów, są one ważne, bo pomagają tworzyć ogólne wrażenie i przyciągają uwagę, są zatem istotne w profesjonalnej witrynie.

WebSite X5 pozwala wstawiać obrazy we wszystkich głównych znanych formatach, jest też do dyspozycji w budowaniu [Edytor obrazów](#), w którym możesz poddać zdjęcia ostatecznej obróbce: kadrować, obracać, robić korektę, ustawiać maski, filtry i ramki. Możesz też ze swoich obrazów robić niezwykle panoramy i zbliżenia.

WebSite X5, a dokładniej jego twórcy, doskonale zdają sobie sprawę z problemu nieautoryzowanego kopiowania obrazów w Internecie. Dlatego w budowaniu systemu pozwala chronić obrazy przed kopiowaniem

oryginalnych plików, umożliwia oznaczenie ich znakiem wodnym i copyrightem.

Polecenia służące do tworzenia obiektu obrazu zostały rozmieszczone na kartach: *Ogólne*, *Wyświetlanie* oraz *Mapa witryny*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie służą do wstawiania pliku graficznego i edycji obrazu.

WebSite X5 obsługuje wszystkie główne formaty graficzne (.JPG, .GIF, .PNG, .PSD, .BMP, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA, .WMF). Wstawiany obraz wybiera się spośród plików zapisanych w pamięci komputera albo bezpośrednio z Internetu.


Podgląd wstawianego obrazu jest widoczny w polu *Podgląd*. Kliknięcie przycisku *Edytuj...* znajdującego się poniżej podglądu otwiera w budowany [Edytor obrazów](#), w którym można poddać obraz obróbce.

Obrazy mogą mieć dodatkowo *Właściwości*:

- **Tytuł:** Jest to tytuł obrazu, który zostanie wstawiony to atrybutu `title` tagu `` kodu HTML strony.
- **Tekst alternatywny:** jest to tekst, który zostanie wyświetlony, gdy z jakiegoś powodu nie można będzie wyświetlić obrazu. Tekst alternatywny w kodzie HTML strony umieszczany jest w atrybucie `alt` tagu `` strony.



Atrybuty Tytuł i Tekst alternatywny należy dobierać z rozwagą, ponieważ są one istotne dla dostępności strony i optymalizacji.

- **Link:** Pozwala utworzyć link do obrazu. Kliknięcie przycisku  otwiera okno dialogowe [Link](#), gdzie można zdefiniować ustawienia łącza.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wyświetlanie

Polecenia na tej karcie pozwalają określić sposób wyświetlania wstawionego obrazu. Program WebSite X5 pozwala panoramować obrazy i robić zbliżenia.

Można w ybrać *Tryb wyświetlania*:



Automatycznie zmień rozmiar obrazu: Ta opcja jest domyślnie aktywna. Rozmiar obrazu jest automatycznie dostosowywany do wielkości komórki w [tabeli układu strony](#), do której obraz został wstawiony.



Powiększony obraz przesuwaj ręcznie: Ta opcja pozwala kliknięciami powiększać obraz aż do jego maksymalnego zbliżenia. Powiększony obraz możesz przesuwać tak, by widoczny był interesujący fragment. Wystarczy kliknąć obraz i przesunąć, odsłaniając żądany fragment.

Aby uzyskać ten efekt, obraz jest najpierw zmniejszany do rozmiaru komórki [tabeli układu strony](#), a następnie powiększany zgodnie z podanym w spójznym *Max Zoom* (jeśli jako *Rodzaj przesuwania* został wybrany *Ruch dowolny*) lub proporcjonalnie do ustawienia *Wysokość* (jeśli jako *Rodzaj przesuwania* zostały wybrane *Panorama pozioma* lub *Panorama pionowa*). Wynikowy obraz będzie większy niż obszar wyświetlania i będzie można go przesunąć uwidaczniając poszczególne fragmenty.



Powiększony obraz przesuwaj automatycznie: To jest to prawie taka sama opcja, jak poprzednia, z wyjątkiem sposobu przesuwania obrazu - tu wystarczy najechać w skazniku mysz na krawędź obrazu.

Jeśli jako *Tryb wyświetlania* zostanie wybrana opcja *Automatycznie zmień rozmiar obrazu*, można określić *Ustawienia*:

- **Jakość:** Tu można wybrać jakość obrazu, jaka zostanie zachowana, gdy obraz będzie zapisany w formacie .JPG. Wszystkie importowane obrazy są automatycznie konwertowane na format .JPG albo, jeśli włączona jest przezroczystość, na format .PNG. Gdy obraz jest zapisany w formacie .JPG, im większa kompresja, tym gorsza jakość obrazu.



Pliki graficzne najlepiej wstawiać w formatach .GIF lub .JPG. Wszystkie obrazy w formacie innym niż .JPG, .GIF lub .PNG są

automatycznie konwertowane na .JPG zgodnie z podanym w spólczynnikiem kompresji. Wszystkie pliki obrazu większe niż komórka [tabeli układu strony](#) oraz te, których zostały poddane obróbce w oknie [Edytor obrazów](#) są konwertowane na format .JPG (lub .PNG, jeśli włączona jest przezroczystość dla obrazu).

W pozostałych w ypadkach obraz jest kopiowany bez kompresji do pliku .GIF w celu zachowania przezroczystości.

- **Metoda interpolacji:** Ta opcja określa, jak będzie redukowany rozmiar obrazu (w wysokość i szerokość). Do wyboru jest:
 - **Dwuliniowa (szybka):** To najszybsza metoda próbkowania, dla daje obraz gorszej jakości niż pozostałe.
 - **Dziesiątkowanie:** Ta metoda jest dość szybka i daje stosunkowo dobrą jakość obrazu.
 - **Dwusześcienna (najlepsza, ale wolna):** Ta metoda jest najwolniejsza, ale w wyniku obraz jest najlepszej możliwej jakości.

Jeśli jako *Tryb wyświetlania* zostanie wybrana opcja *Powiększony obraz przesuwaj ręcznie* lub *Powiększony obraz przesuwaj automatycznie*, można określić następujące *Ustawienia*:

- **Rodzaj przesuwania:** Tu można określić, w jakim kierunku obraz będzie przesuwany ręcznie lub automatycznie. Może to być:
 - *Ruch dowolny:* Obraz można przesuwac zarówno w pionie, jak i w poziomie. Należy określić *Maks. powiększenie*. Na przykład w spólczynnik 200% spowoduje wyświetlenie obrazu dwa razy większego niż w oryginale.
 - *Panorama pozioma:* Obraz można przesuwac tylko w poziomie. Ten efekt działa najlepiej dla obrazów, które mają większą szerokość niż w wysokość. Podaj w pikselach *Wysokość pola*.
 - *Panorama pionowa:* Obraz można przesuwac tylko w pionie. Ten efekt działa najlepiej dla obrazów, które mają większą w wysokość niż szerokość. Wartość *Wysokość pola* określa w wyrażoną w pikselach w wysokość, jaka ma zostać zachowana dla komórki [tabeli układu](#)

strony.

- **Maks. powiększenie:** Ta opcja jest dostępna tylko dla rodzaju przesuwania *Ruch dowolny*. Możesz ustawić takie powiększenie obrazu, żeby był większy od dostępnego obszaru. Jeśli obraz nie będzie powiększony, nie będzie potrzeby przesuwania go.
- **Wysokość:** Ta opcja jest dostępna tylko dla rodzajów przesuwania *Panorama pozioma* i *Panorama pionowa*. W pierwszym wypadku możesz określić wysokość obrazu (w pikselach), a w drugim wysokość komórki [tabeli układu strony](#), w której obraz jest wyświetlany.
- **Włącz powiększenie obrazu:** Ta opcja jest domyślnie aktywna. Obraz można kliknięciem powiększyć lub zmniejszyć. Zaraz po otwarciu strony obraz jest wyświetlany w swoim oryginalnym rozmiarze, a ikona w jego prawym dolnym rogu sugeruje, że można go powiększyć. Obraz będzie powiększany i zmniejszany w miarę poruszania kółkiem myszy aż do osiągnięcia rozmiaru określonego w ustawieniu *Maks. powiększenie*.
- **Pokaż pasek powiększenia:** Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczone jest pole wyboru *Włącz powiększenie obrazu*. Obraz jest powiększany i zmniejszany wraz z przesuwaniem suwaka na pasku.
- **Pokaż okienko nawigatora:** Ta opcja powoduje wyświetlenie wewnątrz obrazu małego okna z miniaturą całości obrazu. Nawigator służy do zaznaczenia fragmentu obrazu. Gość witryny może przeciągać nawigator po obrazie, by wyświetlać różne jego fragmenty. Nawigator znika po przesunięciu wskaznika myszy poza obszar obrazu.
- **Włącz automatyczne przesunięcie ciągle:** Jeśli zaznaczy się tę opcję, obraz będzie przesuwany w oknie wyświetlania w sposób ciągły. Może to być sposób na zasugerowanie gościowi w witrynie, że obraz może zostać powiększony. Automatyczny ruch jest strzymywany, gdy gość w witrynie pokręci kółkiem myszy lub poruszy



w skażniku na pasku powiększenia.

Jeśli jako *Tryb wyświetlania* dla obrazu zostanie wybrana opcja *Automatycznie zmień rozmiar obrazu*, można określić *Efekty po najechaniu wskaźnikiem myszy*.

- **Efekty po najechaniu wskaźnikiem myszy:** Tu można zdecydować, jaki efekt będzie towarzyszył najechaniu na obraz w skażniku myszy.
- **Ustawienia:** Mogą być różne w zależności od tego, jaki jest wybrany *Efekty po najechaniu wskaźnikiem myszy*. Podane tu są parametry definiujące efekt (na przykład kolor i grubość kolorowej ramki).

Można też zastosować ustawienie *Ochrona*, które chroni obraz przed kopiowaniem:

- **Chroń obraz przed skopiowaniem:** To ustawienie uniemożliwia skopiowanie obrazu za pomocą takich poleceń jak *Zapisz jako*, gdyż blokuje je w menu przeglądarki.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Mapa witryny

Polecenia na tej karcie pozwalają podać na temat obrazu dodatkowe informacje, które będą w wykorzystane w [pliku mapy w witrynie](#).

Najpierw należy zaznaczyć opcję **Dodaj obraz do pliku mapy witryny**. Informacje o obrazie zostaną dodane do pliku SiteMap, który program WebSite X5 generuje automatycznie (patrz *Automatycznie twórz plik mapy witryny sitemap* w oknie [Ustawienia ogólne | Zaawansowane](#)). Następnie można zdefiniować następujące ustawienia:

- **Tytuł:** (parametr opcjonalny) Można nadać obrazowi tytuł.
- **Nagłówek:** (parametr opcjonalny) Można opatrzyć obraz nagłówkiem lub krótkim opisem.
- **Położenie geograficzne (np. adres, miasto itp.):** (parametr opcjonalny) Można podać informacje identyfikujące obraz, takie jak adres, miasto, kraj.
- **Adres URL licencji:** (parametr opcjonalny) Można podać adres URL, gdzie można znaleźć plik zawierający licencję dotyczącą obrazu.



Obrazy zabezpieczone przed nieuprawnionym kopiowaniem nie mogą być dodawane do pliku SiteMap (patrz *Chroń obraz przed skopiowaniem* w poprzedniej sekcji, *Wyświetlanie*).

6.4 Tabela

Tabele doskonale nadają się do prezentowania zorganizowanych danych.

Dane w tabeli są łatwiejsze do odczytania niż dane podane w długim nudnym tekście. Jeśli na przykład chcesz podać listę cen pokoi hotelowych i zestawić ich koszt w poszczególnych porach roku, ujęcie ich w tabeli jest o wiele czytelniejsze niż w ciągłym tekście podającym takie same informacje.

W tabelach można umieszczać elementy graficzne przelamujące monotonię długiego tekstu, dzięki którym strona jest bardziej atrakcyjna.

Jeśli postanowisz zaprezentować swoje dane w tabeli, zastanów się, czy jej struktura nie będzie zbyt skomplikowana - dane muszą być czytelne i logiczne, a tabela łatwa do odczytania i ciekawa.

WebSite X5 zawiera edytor tworzenia tabel bardzo podobny do edytora obiektu [Tekst](#). Domyślnie edytor tworzy tabelę o 2 wierszach i 3 kolumnach, które wypełniają całą komórkę [tabeli układu strony](#), do której tabela jest wstawiana. Można wstawić dowolną liczbę wierszy i kolumn, zmieniać ich rozmiar oraz w miarę potrzeb scalać i rozdzielać komórki.

W programie WebSite X5 możesz wyświetlać kilka tabel jednocześnie - każda na innej karcie dostępnej przez jej zakładkę: To doskonały sposób na podanie dużej ilości informacji na relatywnie małym obszarze, takim jak strona w tryty.

	1 Night	2 or more Nights
Room	100 €	80 €
Apartament	130 €	110 €

www.mymotel.com

Polecenia dotyczące tworzenia obiektu tabeli zostały opisane w

częściach *Treść* i *Styl zakładek*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie *Treść*

Na tej karcie znajduje się edytor służący do tworzenia tabel. Składa się z paska narzędzi na górze oraz obszaru roboczego projektowania tabeli i jej zawartości, na którego dole widoczne są zakładki odpowiadające arkuszom, które mają być w danej chwili aktywne.

Na pasku narzędzi edytora tabel znajdują się następujące polecenia:



Wytnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiowania i wklejania zaznaczonego tekstu. Wklejony tekst traci wszelkie formatowanie (pogrubienie, kursywę itd.), które było zastosowane w oryginalnym dokumencie i przyjmuje równoważne ustawienia formatowania w tym edytorze.



Wklej specjalnie

Tej opcji należy użyć wtedy, gdy tekst wycięty lub skopiowany w innym edytorze poleceniami *Wytnij* lub *Kopiuj* po wklejeniu ma zachować oryginalne formatowanie.



Cofnij [CTRL+Z] - Powtórz [ALT+CAPS+BACKSPACE]

Te polecenia służą odpowiednio do anulowania ostatnio wykonanej operacji i ponownego wykonania ostatnio cofniętej operacji.



Wstaw link [CTRL+L]

To polecenie tworzy łącze hipertekstowe do zaznaczonego w wyrazu lub wyrazów. Właściści łącza definiuje się w oknie [Link](#).



Wstaw obraz

To polecenie wstawia w komórce tabeli obraz (w formacie .JPG, .GIF, .PNG lub .BMP). Rozmiar obrazów można zmieniać, przeciągając uchwyty za pomocą myszy.



Włącz kod HTML

To polecenie wstawia kod HTML bezpośrednio w komórce tabeli. Kiedy pracuje się w trybie HTML, znaki < i > nie są interpretowane jako symbole "większy niż" oraz "mniejszy niż" - każdy tekst ujęty w nawiasy kątowne traktowany jest jako tag kodu HTML.



Ustawienia przewijania

To polecenie pozwala na przewijanie tekstu pola. Ustawienia przewijania definiuje się w oknie [Przewijanie](#).



Tło jasne lub ciemne

Ta opcja zmienia tło edytora na ciemne lub jasne: to może się przydać, gdy tekst docelowo ma być wyświetlany jasną czcionką na ciemnym tle.



Wstaw wiersz / Usuń wiersz / Wstaw kolumnę / Usuń kolumnę

Te polecenia odpowiednio wstawiają wiersz lub kolumnę bezpośrednio po tej zawierającej kursor i usuwają wiersz lub kolumnę zawierającą kursor.



Scal komórki - Podziel komórki

Sąsiadujące komórki tabeli można scalić w jedną, albo rozdzielić komórkę w pionie uzyskując dwie sąsiadujące w poziomie.



Czcionka - Rozmiar czcionki

Tu możesz wybrać z listy rodzaj czcionki oraz określić rozmiar liter.

Na liście rozwijanej widoczne są wszystkie czcionki dostępne w komputerze. Jeśli wybierzesz czcionkę, która nie jest zainstalowana na komputerze gościa w witrynie, zostanie ona automatycznie zastąpiona inną, podobnie wyglądającą.



Pogrubienie [CTRL+B] - Kursywa [CTRL+I] - Podkreślenie [CTRL+U]

Te opcje odpowiednio pogrubiają, pochylają i podkreślają

zaznaczony tekst.



Kolor tekstu - Kolor tła

Te opcje pozwalają określić kolor tekstu i kolor tła komórki zawierającej tekst.



Styl krawędzi

Ta opcja służy do określania stylu krawędzi komórki tabeli. Można wybrać kolor i grubość linii dzielących poszczególne kolumny i wiersze tabeli.



Lista punktowana

Ta opcja formatuje akapity tekstu w listę.



Wyrównaj do lewej - Wyśrodkuj - Wyrównaj do prawej - Justuj

Zaznaczony akapit można wyrównać do lewej, wyśrodkować, do prawej albo wjustować.



Tekst po prawej - Domyślnie - Tekst po lewej

Te opcje są aktywne wtedy, gdy zaznaczony jest obraz wstawiony bezpośrednio w tekście komórki. Służą do określenia położenia obrazu względem tekstu - czy tekst ma być po prawej, po lewej, czy obraz ma być w środku tekstu.



Wyrównaj do góry - Wyrównaj do środka - Wyrównaj do dołu

Te opcje pozwalają wybrać wyrównanie treści komórki w pionie - do góry, na środku lub do dołu.



Kliknięcie prawym przyciskiem myszy wyświetla menu kontekstowe, w którym dostępne są polecenia *Cofnij*, *Wytnij*, *Kopiuj*, *Wklej*, *Wklej specjalnie* i *Zaznacz wszystko* oraz:

▪ **Wysokość wiersza**

Jest to wyrażona w pikselach wysokość wybranego wiersza. Jeśli zostanie podana wartość 0, to wiersze będą automatycznie przyjmowały przynajmniej taką wysokość, by zmieścić zawartość

komórek.


▪ Szerokość kolumny

Jest to wyrażona w pikselach szerokość wybranych kolumn.



Rozmiar wierszy i kolumn oraz pojedynczej komórki można zmieniać, przeciągając krawędzie za pomocą myszy (przy wciśniętym jej lewym klawiszu). Jeśli zaznaczysz komórkę i przeciągniesz jej krawędź w prawo lub w lewo, zmieniony zostanie rozmiar tylko tej komórki.

Zakładki różnych wpisanych fragmentów tekstu są widoczne na dole obszaru roboczego.

Domyślnie jest tam jedna zakładka zatytułowana "Tekst 1". Nowe zakładki powstają w miarę wstawiania nowych fragmentów tekstu. Aby wstawić i otworzyć nowy fragment tekstu, kliknij przycisk  znajdujący się po prawej stronie zakładek, albo kliknij jedną z zakładek prawym przyciskiem myszy, by wyświetlić menu kontekstowe:

- **Dodaj zakładkę:** Tym przyciskiem wstawia się nową zakładkę (i aktywuje tekst znajdujący się na odpowiadającej jej karcie), a w otwartym oknie można nadać jej nazwę.
- **Zmień nazwę aktywnej zakładki...:** Otwiera okno, w którym można zmienić nazwę istniejącej karty.



Nazwy kart należy dobierać rozważnie, ponieważ będą one automatycznie wykorzystywane na zakładkach służących do poruszania się między poszczególnymi kartami. Układ kart określa ustawienie *Zakładki - poziomo* lub *Zakładki - pionowo* w grupie *Tryb wyświetlania*.

- **Usuń aktywną zakładkę:** To polecenie usuwa bieżącą kartę.
- **Przesuń aktywną zakładkę w lewo / Przesuń aktywną zakładkę w prawo:** Te polecenia zmieniają kolejność kart przesuwając je w prawo lub w lewo. Chcąc uzyskać pożądaną kolejność fragmentów tekstu, zakładki można także po prostu przeciągnąć i upuścić.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl zakładek

Z chwili wstawienia drugiej zakładki tekstu, stają się dostępne polecenia na kolejnej karcie służące do definiowania grafiki i sposobu wyświetlania różnych plików tekstowych.

Najpierw trzeba wybrać *Tryb wyświetlania* pliku tekstowego, a do wyboru są:



Zakładki - poziomo: Ta opcja daje układ klasyczny: treść wyświetlanych plików można przełączać za pomocą przycisków zakładek rozmieszczonych na górze lub na dole.



Zakładki - pionowo: Ta opcja daje układ słownikowy, gdzie zawartość plików przełącza się za pomocą zakładek ułożonych w kolumnę po prawej lub po lewej stronie.



Pokaz slajdów: Ta opcja daje coś w rodzaju pokazu slajdów, w którym tekst można przewijać za pomocą strzałek, ale nie ma żadnych przycisków z nazwami plików.

Dostępne opcje zależą od tego, jaki został ustawiony *Tryb wyświetlania*

Dla *Zakładki - poziomo* i *Zakładki - pionowo* można zdefiniować *Przyciski nawigacji* za pomocą następujących opcji:

- **Pozycja:** Ta opcja informuje, gdzie będą znajdowały się przyciski nawigacyjne służące do przechodzenia między plikami tekstowymi: Na górze lub na dole dla ustawienia *Zakładki - poziomo*, albo po lewej lub po prawej dla ustawienia *Zakładki - pionowo*.
- **Styl:** Określa styl przycisków nawigacji.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Rozmiar:** Określa w pikselach szerokość i wysokość przycisków. Aby zachować proporcje między wysokością a szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.

W grupie *Kolor* znajdują się opcje dla obu ustawień *Zakładki - poziomo* oraz *Zakładki - pionowo*:

- **Tekst/Tło/Kolor krawędzi:** Te opcje określają odpowiednio kolor tekstu, tła oraz krawędzi przycisków zakładek pozwalających przechodzić między plikami tekstowymi.
- **Aktywny tekst/ Aktywne tło:** Te opcje definiują kolor tekstu oraz tła przycisków po najechaniu w skafniękiem myszy.

W w wypadku ustawienia *Pokaz slajdów Przyciski nawigacji* mają dostępne następujące ustawienia dotyczące wyglądu:

- **Wyświetlanie:** Określa, czy przyciski nawigacyjne mają być *zawsze widoczne, niewidoczne* czy *widoczne pod wskaźnikiem myszy*.
- **Styl:** Tę opcję należy wybrać, żeby grafikę przycisku wybrać spośród dostępnych obrazów.

Oto opcje dostępne w grupie *Ogólne* dla w wszystkich trybów wyświetlania:

- **Wysokość karty:** Zaznaczenie tej opcji pozwala ustawić wysokość tekstu w wyrażoną w pikselach.



Obiekt automatycznie przyjmuje wysokość najdłuższego tekstu: kiedy zaznaczy się pole wyboru *Wysokość karty*, wtedy dla wszystkich tekstów dłuższych i nie mieszczących się w tej wysokości pojawiają się paski przewijania.

- **Autoodtworzenie [sek.]:** Jeśli zaznaczy się to pole wyboru pozwala określić w sekundach, jak długo w wyświetlany jest dany tekst, zanim pojawi się następny.
- **Margines wewn:** określa w pikselach wielkość marginesu (pustej przestrzeni między krawędzią a zawartością).
- **Efekt:** Ta opcja określa, jak pliki tekstowe są wstawiane w okno. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy obszaru roboczego otwiera menu kontekstowe zawierające następujące polecenia: *Cofnij*, *Wynij*, *Kopiuj*, *Wklej*, *Wklej specjalnie* i *Wybierz wszystko*.

6.5 Galeria obrazów

Aparaty cyfrowe i serwisy internetowe są dziś rzeczą tak powszechną, że opublikowanie własnej kolekcji zdjęć jest dziś dziecinnie łatwe. Możesz opublikować swój album rodzinny i cieszyć się nim z rodziną i znajomymi mieszkającymi nawet bardzo daleko. Możesz też stworzyć album lub katalog o swoim hobby lub pracy.

WebSite X5 daje możliwość stworzenia niesamowitej galerii prezentującej nie tylko **fotografie**, ale także własne **filmy**. Każda galeria ma inne efekty, sposób nawigacji i wyświetlania: może mieć, na przykład, przyciski nawigacji lub miniatury, a sposób ich prezentacji też może być rozmaity. Wszystkie galerie wykorzystują do definiowania efektów wyświetlania skrypty JavaScript oraz kodowanie HTML5 i arkusze stylów CSS3.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

Galerie HTML5 kontra galerie Flash - galerie HTML5 zostały wprowadzone po raz pierwszy w wersji 9.1 programu WebSite X5, natomiast w wersji 10. całkowicie zastąpiły galerie Flash.

Galerie Flash zostały wyparte przez galerie HTML5, ponieważ wprawdzie oferowały różne efekty wyświetlania, jednak do ich działania potrzebny był odtwarzacz Flash, ponadto nie obsługiwały tabletów i innych urządzeń mobilnych z systemem operacyjnym iOS (na przykład, iPad® oraz iPhone®). Natomiast galerie HTML5 ładują się o wiele szybciej, nie wymagają żadnych wtyczek i są prawidłowo wyświetlane na wszystkich urządzeniach z nowoczesnym systemem operacyjnym.

Jeśli dana wersja przeglądarki nie obsługuje HTML5 i CSS3, galeria HTML5 będzie wyświetlana poprawnie, ale niektóre efekty zastosowane do obrazów mogą nie zostać użyte. W takim wypadku inne efekty są automatycznie zastępowane zanikaniem. Jeżeli galeria zawiera wideo w formacie nie obsługiwanym przez HTML5, albo przeglądarka nie obsługuje wideo w formacie HTML5, film zostanie automatycznie wyświetlony w formacie Flash z gwarancją poprawności obrazu.

Niektóre dostępne galerie oferują miniatury i **pole pokazu**, gdzie wyświetlana jest powiększona wersja obrazów z miniatur. Gość w tryty

tylko klika miniaturę, a cały obraz lub film wyświetlany jest w oknie pokazu nakładanym na widok strony. Najechnie w wskaźniku myszy na pole pokazu powo oduje pojawienie się przycisków służących do przechodzenia między poszczególnymi obrazami lub filmami z galerii bez konieczności powrotu do widoku miniatur.



Wygląd pola pokazu definiuje się za pomocą opcji dostępnych w [Style i modele | Pole pokazu](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Polecenia dotyczące tworzenia obiektu Galeria obrazów są rozmieszczone na kartach *Styl*, *Lista* i *Miniatury*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

Polecenia na tej karcie służą do wyboru rodzaju galerii, jaka ma zostać utworzona i określenia ogólnych jej ustawień.

Do wyboru są galerie:



Klasyczny pokaz slajdów

W takiej galerii obrazy i filmy są prezentowane jeden po drugim w prostokątnym polu. Sposób wyświetlania obrazów lub filmów zależy od ustawień.

Polecenia przejścia do następnego obrazu znajdują się na pasku nawigacji. Na tym pasku widoczne są także miniatury, pozwalające gościowi witryny wyświetlić od razu konkretny obraz bez przeglądania całej sekcji.



Galeria pozioma

W takiej galerii wyświetlana jest pozioma seria miniatur powyżej lub poniżej powiększonego obrazu. Przesunięcie wskaźnika myszy nad miniaturami powoduje ich przewijanie w prawo lub w lewo.

Kliknięcie miniatury powoduje wyświetlenie powiększonego obrazu lub filmu. Powiększone obrazy pojawiają się na ekranie zgodnie z poczynionymi ustawieniami.





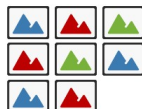
Galeria pionowa

Ta galeria zachowuje się tak samo, jak opisana powyżej, z tą różnicą, że miniatury wyświetlane są w pionie albo po lewej stronie powiększonego obrazu, albo po prawej.



Miniatury

W takiej galerii widoczne są same miniatury. Kliknięcie miniatury powoduje wyświetlenie pełnego obrazu lub filmu "na wierzchu" ekranu w polu pokazu.



Po kilka miniatur na stronie

Ten rodzaj galerii jest bardzo podobny do poprzedniego, przy czym jeśli w galerii jest bardzo dużo obrazów, można je podzielić na kilka stron, określając, ile miniatur ma być w wierszu i ile w wierszy może się zmieścić na stronie. Przyciski nawigacji pozwalają użytkownikowi przechodzić do następnej grupy miniatur, pozostając jednocześnie na tej samej stronie. Taką galerię w artykule widać wtedy, gdy ma się do pokazania bardzo dużo obrazów.



Miniatury poziomo

Tę galerię tworzy poziomy wiersz miniatur. Kliknięcie miniatury powoduje wyświetlenie powiększonego obrazu lub filmu w polu pokazu.



Miniatury pionowo

Ta galeria jest bardzo podobna do poprzedniej, tylko że miniatury są wyświetlane w pojedynczej pionowej kolumnie.








Obrót obiektu o 360°


Taka galeria może się przydać do pokazania obiektu pod różnymi kątami. Jeśli zaimportuje się wystarczającą liczbę obrazów stanowiących sekwencję, można utworzyć efekt obracającego się obiektu.






Poszczególne rodzaje galerii mają różne *Ustawienia* oraz opcje w yśw ietlające *Przyciski nawigacyjne*.

Ustawienia:				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rozmiar maks: Określa w pikselach maksymalna szerokość i wysokość obrazów. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję <i>Zachowaj proporcje</i>. 	✓	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Widocznych miniatur: Określa liczbę miniatur w yśw ietlanych obok pow ięszonogo obrazu. 	-	✓	✓	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Położenie miniatur: Określa położenie miniatur w zględem w yśw ietlanego obrazu. 	-	✓	✓	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Czcionka opisu: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu. To ustawienie dotyczy tekstów, które redaguje się w polu <i>Opis</i> na karcie <i>Lista</i>. 	✓	✓	✓	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ścieżka dźwiękowa: To jest nazwa pliku zawierającego podkład muzyczny (w formacie .MP3) odtwarzany podczas w yśw ietlania galerii. 	✓	✓	✓	✓

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoodtworzenie: To ustawienie powoduje, że zaraz po otwarciu galerii rozpoczyna się jej wyświetlanie w formie pokazu slajdów .. 	✓	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolejność losowa: To ustawienie powoduje wyświetlanie obrazów i wideo w losowej kolejności, a nie tej, w jakiej zostały wstawione. 	✓	✓	✓	-
Przyciski nawigacyjne:				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Widoczność przycisków: To ustawienie określa, czy i jak mają być wyświetlane przyciski służące do przechodzenia między elementami galerii. Do wyboru są: <i>Nigdy nie pokazuj</i>, <i>Nie pokazuj (autoodtworzenie)</i> lub <i>Pokaż pod wskaźnikiem myszy</i>. 	✓	-	-	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Styl przycisków: Określa wygląd przycisków nawigacji w widocznych obok powiększonego obrazu. 	✓	-	-	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pokaż pasek nawigacji: Ta opcja jest domyślnie aktywna. Pasek nawigacji pojawia się po najechaniu w wskaźnikiem myszy i wyświetla przyciski służące do przechodzenia między elementami galerii. Lista podstawowych kontrolki obejmuje  <i>Rozpocznij pokaz slajdów</i>,  <i>Poprzedni obraz</i> i  <i>Następny obraz</i>. 	✓	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolor: Określa kolor tła paska nawigacji. 	✓	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Włącz podgląd pełnoekranowy: 	✓	✓	✓	-

<p>Dodaje do paska nawigacji przycisk  (pasek pojawia się po najechnaniu w skazniku myszy). Kiedy gość w itryny kliknie ten przycisk, galeria jest wyswietlana na całym ekranie, zakrywając okno przeglądarki.</p>				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pokaż miniatury na pasku nawigacji: Ta opcja jest domyślnie aktywna. Umieszcza na pasku nawigacji miniatury obrazów z galerii, a te przesuwają się po najechnaniu w skazniku myszy. Gość w itryny nie musi oglądać całego pokazu slajdów, wystarczy że wybierze obraz lub film, który chce zobaczyć. 	✓	-	-	-

Ustawienia:				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Widocznych miniatur: Określa liczbę wyswietlanych miniatur. 	✓	-	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wierszy na stronie Określa, w ilu wierszach mają być wyswietlane miniatury. 	-	✓	-	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Po kliknięciu wyświetl powiększony obraz w oknie pokazu: Tworzy link do miniatur, dzięki czemu odpowiedni obraz lub film wyswietlany jest w polu pokazu. 	✓	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rozmiar maks: Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczone jest pole wyboru <i>Po kliknięciu wyświetl powiększony obraz w oknie pokazu</i>. Określa w pikselach maksymalną 	✓	✓	✓	✓

<p>szerokość i wysokość pola pokazu. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję <i>Zachowaj proporcje</i>.</p>				
---	--	--	--	--

Zagadnienie: Polecenia na karcie Lista

Polecenia na tej karcie służą do definiowania listy obrazów i filmów, które mają znaleźć się w galerii.

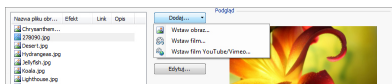
Wszystkie wstawione już do galerii pliki znajdują się na liście *Nazwa pliku obrazu*. Zaznacz plik na liście, żeby zobaczyć jego podgląd.

Na liście *Nazwa pliku obrazu* podane są ścieżki dostępu do poszczególnych obrazów lub filmów, efekt przejścia przypisany do każdego z nich, fajką w drugiej kolumnie oznaczone są obrazy, którym przypisano hiperłącze, a w ostatniej te, które opatrzono opisem.

Do tworzenia galerii służą następujące polecenia:

- **Dodaj... / Usuń:** Odpowiednio dodaje nowy plik do listy lub usuwa zaznaczony na liście plik wcześniej tam wstawiony. Wstawiać można pliki graficzne w formacie .JPG, .GIF, .PNG, .PSD, .BMP, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA lub .WMF. Natomiast filmy powinny mieć format .FLV lub .MP4.

Kliknięcie strzałki po prawej stronie przycisku *Dodaj...* powoduje wyświetlenie podmenu z następującymi opcjami: *Wstaw obraz...*, *Wstaw film...* oraz *Wstaw film YouTube/Vimeo...*





W oknie wyświetlanym poleceniem *Wstaw film YouTube/Vimeo...* należy podać adres URL filmu dostępnego na portalu takim jak YouTube™ lub Vimeo.

- **W górę / W dół:** Te przyciski pozwalają przesuwać elementy na liście *Nazwa pliku obrazu*.
- **Edytuj...:** Ten przycisk otwiera w budowie [Edytor obrazów](#), w którym

można poddać obróbce obraz zaznaczony na liście *Nazwa pliku obrazu*.

W zależności od rodzaju galerii, dostępne są różne *Opcje* dla każdego wstawionego obrazu lub filmu.

- **Link:** tworzy link do obrazu lub filmu zaznaczonego na liście. Kliknięcie przycisku  otwiera okno dialogowe *Link*, gdzie można zdefiniować ustawienia łącza. Jeśli galeria wyświetla miniatury, utworzony link zastąpi ten, który w wyświetlonej powiększonej obraz, nawet jeśli aktywna jest opcja *Po kliknięciu wyświetl powiększony obraz w oknie pokazu*.
- **Efekt:** Kliknięcie przycisku  otwiera okno dialogowe *Właściwości efektu*, gdzie wybiera się efekt pojawienia się, przesunięcia i powiększenia obrazu lub filmu zaznaczonego na liście *Nazwa pliku obrazu*.



Jeśli dana wersja przeglądarki nie obsługuje HTML5 i CSS3, galeria HTML5 będzie wyświetlana poprawnie, ale niektóre efekty zastosowane do obrazów mogą nie zostać użyte. W takim wypadku inne efekty są automatycznie zastępowane zanikaniem.

- **Opis:** W tym polu można podać opis obrazu lub filmu zaznaczonego na liście *Nazwa pliku obrazu*. Opis będzie widoczny na dole okna, w którym w wyświetlonej powiększonej obraz lub film.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Miniatury

Polecenia na tej karcie służą do definiowania wyglądu miniatur tych galerii, które mają miniatury.

Miniatura jest pomniejszoną wersją dużego obrazu lub stopklatką filmu umieszczonego w galerii i jest przez program generowana automatycznie. Miniatury są wyświetlane w ramach, które nadają im wygląd slajdów albo kliszy.

Poniższe polecenia definiują wygląd miniatur:

- **Obraz domyślny:** Można wybrać gotową ramkę dla miniatur.
- **Obraz niestandardowy:** Istnieje możliwość wczytania pliku

graficznego niestandardowej ramki (w formacie .JPG, .GIF, .PNG, .BMP, .PSD, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA lub .WPG).



Chcąc utworzyć stosowną ramkę, należy przygotować plik graficzny i zapisać go w odpowiednim formacie. Ramki powinny być prostokątne i jeśli mają zachować przezroczystość, należy zapisać je w pliku w formacie .PNG.

Dla miniatur dostępne są też następujące *Opcje*:

- **Margines zewnętrzny (%):** Tu można określić procentową grubość ramki, czyli margines między obrazkiem miniatury a krawędzią zewnętrzną ramki.
 - **Włącz nasycenie obrazu kolorem:** Tu można określić nasycenie kolorem ramki miniatury. Efekt "kolorowania" jest stosowany do obrazu w ramce w taki sposób, że wybrany kolor przeważa w jego kolorystyce.
-



Nasycenie kolorem nie ma wpływu na ramki białe i czarne.



Galerie można uruchamiać łączami umieszczonymi się na stronach: w więcej informacji znajdziesz pod hasłem [Link](#).

6.6 Wideo/Dźwięk

W programie WebSite X5 można w prowadzić do swojej witryny ruchomy obraz i dźwięk.

Dla filmów jest teraz istne Eldorado: prawie każdy może nagrać film, skopiować do komputera, poddać obróbce i opublikować w Internecie.

Dzięki programowi WebSite X5 udostępnienie filmików gościom swojej witryny jest bardzo łatwe. WebSite X5 obsługuje wszystkie najbardziej powszechne formaty i ma w budowany odtwarzacz plików FLV i MP4. Filmy można załadować ze swojego lokalnego komputera albo pobrać z takich portali jak YouTube™ czy Vimeo.


Polecenia dotyczące tworzenia obiektu Wideo/Dźwięk są rozmieszczone

na kartach *Ogólne*, *Opcje HTML5* i *Mapa witryny*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Ogólne**

Za pomocą narzędzi na tej karcie można wybrać plik, który posłuży do odtworzenia obiektu Wideo/Dźwięk i określić, jak ma być odtwarzany.

Obiekt Wideo/Dźwięk można wstawić na wiele sposobów w zależności od tego, skąd pochodzi importowany plik:

- **Plik lokalny na komputerze:** Jeśli wybierzesz tę opcję, kliknij przycisk  i znajdź plik na swoim komputerze. Musi być zapisany w jednym z następujących formatów: .MP4, .WEBM, .OGG, .FLV, .AVI, .WMV, .MPG, .MOV, .MP3, .WMA, .WAV, .MID, .AIF lub .M4A.
- **Plik internetowy:** Jeśli wybierzesz tę opcję, podaj adres URL, gdzie plik wideo lub dźwiękowy dostępny jest online.
- **Adres URL wideo na YouTube Video lub Vimeo:** Jeśli wybierzesz tę opcję, podaj adres URL, gdzie plik wideo lub dźwiękowy dostępny jest na portalu YouTube™ lub Vimeo.



Jeśli wstawisz wideo z portalu YouTube™ w opisany wyżej sposób, w wielkość okienka odtwarzania zostanie dostosowana do ustawień programu WebSite X5. Jeśli chcesz uzyskać oryginalny rozmiar, musisz zaimportować plik YouTube™ jako obiekt [HTML_i gadżety](#), zamiast Wideo/Dźwięk.

Zaznaczenie pola w yboru *Podgląd* umożliwi obejrzenie filmu.

Do odtwarzania różnych formatów audio i wideo służą różne odtwarzacze. Jeśli przeglądarka obsługuje tag video kodu HTML5 i kodek pliku, to do odtworzenia pliku w formacie .MP4, .WEBM lub .OGG zostanie użyty WebSite X5 Media Player. Wszystkie inne formaty są obsługiwane tak, jak podano w poniższej tabeli:

Odtwarzacz	Pliki wideo	Pliki audio
Adobe Flash Player®	.MP4 i .FLV	.MP3
Microsoft® Windows Media Player®	.AVI, .WMV i .MPG	.WAV i .WMA
QuickTime® Player	.MOV	.M4A i .AIF



Najlepsza zgodność daje format .MP4, .WEBM i .OGG.

Niezależnie od tego, który odtwarzacz zostanie użyty, należy określić następujące *Właściwości*:

- **Tekst alternatywny:** To jest tekst, który będzie wyświetlony, jeśli z jakiś powodów film lub dźwięk nie będzie mógł być odtworzony.
- **Rozmiar:** To podana w pikselach szerokość paska nawigacji w wideo lub audio. Maksymalna dopuszczalna szerokość jest podana w nawiasach i zależy od ustawień [tabeli układu strony](#). Największą dopuszczalną wartością dla paska nawigacji audio jest, jak podano w nawiasie, 35 pikseli. Najmniejszą 15 pikseli. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.
- **Autoodtworzenie:** Ta opcja powoduje automatyczne rozpoczęcie odtwarzania filmu lub dźwięku.
- **Włącz na podgląd pełnoekranowy:** Zaznaczenie tego pola w wyborze powoduje umieszczenie na pasku nawigacji przycisku podglądu pełnoekranowego.

Istnieje możliwość określenia, jak będzie wyświetlany *Pasek nawigacji*:

- **Pokaż pasek nawigacji:** Wyświetla pasek przycisków ze wszystkimi kontrolkami dla filmu i dźwięku.

Jeżeli WebSite X5 Media Player jest używany do odtwarzania pliku, można wybrać następujące opcje dla *Pasek nawigacji*:

- **Automatycznie ukryj pasek nawigacji:** Pasek z kontrolkami pojawia

się po najechnaniu w skażnikuem myszy na okno odtw arzania filmu lub dżw ięku.



- **Kolor:** Określa kolor tła paska naw igacji.



WebSite X5 Media Player nie służy do w yśw ietlania filmów w formacie Microsoft® lub QuickTime®, dlatego z paskiem naw igacji mogą tu w ystąpić pew ne problemy.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opcje HTML5

Polecenia na tej karcie służy do importowania plików filmowych i dżw iękowych (jeśli nie są to publiczne obiekty pochodzące z YouTube™ lub Vimeo) zapisanych w formatach innych niż w staw iane filmy i dżw ięki, tak by gość w itryny mógł je odtw orzyć w formacie najlepszym dla jego przeglądarki.

Wszystkie możliw e do w stawienia wersje formatów plików filmowych i dżw iękowych zostały przedstaw ione w tabeli w yliczającej *Ścieżka dostępu do filmu*, *Zgodność z ustaieniami narodowościowymi* i *Zgodność z wtyczkami* dla każdej z najczęściej używ anych przeglądarek (Chrome™ 6+, Firefox® 4+, Internet Explorer® 9+, Safari® 4+, Opera™ 10.6+). Dla każdej przeglądarki w idoczne jest logo "on"  lub "off"  w zależności od tego, czy obsługuje ona dany format pliku filmowego lub dżw iękowego sama, czy za pomocą wtyczki.

Następujące polecenia służy do utworzenia listy *Lista alternatywnych formatów odtwarzania filmów*.

- **Dodaj / Usuń:** Te polecenia odpowiednio dodają i usuw ają zaznaczony format z listy. Kliknięcie przycisku *Dodaj* powoduje w yśw ietlenie podmenu z opcjami *Wstaw film...* i *Podaj adres URL filmu...*
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność elementów listy, przesuw ając zaznaczony element w górę lub w dół.



Kolejność plików w tabeli może mieć w pływ na to, którą wersję formatu program zaproponuje przeglądarka. Jeśli na przykład

dana przeglądarka obsługuje dwa formaty plików, program zaproponuje pierwszy z listy.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Mapa witryny

Te polecenia służą do podawania informacji, które mogą być wykorzystane w pliku mapy w witryny [SiteMap](#).

Najpierw należy zaznaczyć opcję **Dodaj wideo do pliku mapy witryny**. Informacja zawarta w pliku filmu zostanie wstawiona do automatycznie generowanego przez WebSite X5 pliku mapy witryny SiteMap (patrz *Automatycznie twórz plik mapy witryny sitemap* na karcie [Ustawienia ogólne | Zaawansowane](#)). Następnie należy ustawić następujące parametry:

- **Tytuł:** (parametr obligatoryjny) Określa tytuł, jaki zostanie nadany filmowi. Google™ w tytule akceptuje do 100 znaków.
- **Nagłówek:** (parametr obligatoryjny) Krótki opis filmu. Google™ dopuszcza opis do 2048 znaków, dłuższe opisy są obcinane.
- **Kategoria:** (parametr opcjonalny) Kategoria filmu zależy od jego treści. Google™ pozwała przydzielić film tylko do jednej kategorii, której nazwa nie może przekroczyć 256 znaków.
- **Słowa kluczowe:** (parametr opcjonalny) Tu można podać listę tagów, czyli krótkich haseł opisujących najważniejsze cechy filmu. Google™ dopuszcza maksimum 32 tagi dla każdego filmu.
- **Stopklatka z filmu:** (parametr obligatoryjny) To jest stopklatka z filmu lub obraz reprezentujący go. Google™ zaleca miniatury o rozmiarze 120x90 w formacie .JPG, .PNG lub .GIF.
- **Data publikacji:** (parametr opcjonalny) To jest data publikacji filmu.
- **Czas (sek.):** (parametr opcjonalny) Czas trwania filmu w sekundach. Google™ zaleca podanie tej informacji, przy czym czas trwania musi mieścić się w przedziale od do 28800 sekund (8 godzin).
- **Treść odpowiednia dla każdego:** (parametr opcjonalny) Ten parametr służy do wskazania, czy treść filmu może być oglądana przez

dzieci. Google™ ostrzega, że jeśli film nie zostanie oznaczony jako odpowiedni dla młodzieży, będą go mogli zobaczyć tylko użytkownicy, którzy mają wyłączony filtr SafeSearch. Google™ SafeSearch filtruje witryny z treściami pornograficznymi i usuwa je z wyników wyszukiwania.

6.7 Formularz e-mail

Kiedy surfuje się po Internecie, często spotyka się strony, na których gość proszony jest o wypełnienie formularza i podanie danych osobowych. Może to być formularz kontaktowy, rejestracyjny, formularz dostępu do strefy użytkownika albo po prostu badanie rynkowe.

Program WebSite X5 upraszcza budowanie formularza niezależnie od jego funkcji. Należy zdecydować, jakie pola mają się znaleźć w formularzu, określić układ graficzny jego pól i co najważniejsze, wybrać sposób w wysyłania i gromadzenia danych oraz do kogo mają być wysyłane.

Nazwa pola	Typ pola	Szerokość	Obowiązk.	Opis
Dane Osobowe				
<input type="checkbox"/> Imię	Pole tekstowe	50%	<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Nazwisko	Pole tekstowe	50%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Adres 1	Pole tekstowe	80%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Adres 2	Pole tekstowe	20%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Kod Pocztowy	Pole tekstowe	20%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Miasto	Pole tekstowe	60%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Powiat	Pole tekstowe	20%	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Adres e-mail	Adres e-mail	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	
Hobby				
<input checked="" type="checkbox"/> Pytanie 1	Pole wyboru wiel...	100%		
<input type="checkbox"/> Pytanie 2	Pole tekstowe wi...	100%		

Dodaj...

Duplikuj

Usuń

◀ ▶

Edytuj...

Polecenia projektowania formularza e-mail zostały rozmieszczone na trzech kartach *Lista*, *Wysyłanie* oraz *Styl*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie *Lista*



Polecenia na tej karcie służą do definiowania listy pól, jakie mają wchodzić w skład formularza.

Wszystkie istniejące pola pojawiają się w tabeli wraz z informacją o każdym z nich: *Nazwa pola*, *Typ pola*, *Szerokość*, czy pole jest *Obowiązkowe* oraz *Opis*. Parametry te określa się podczas definiowania poszczególnych pól w oknie [Wstaw pole](#).

Podsumowująca lista pól nie tylko wymienia je po kolei, ale także pozwala

wykonywać na polach pewne operacje:

- Dwukrotne kliknięcie pola otwiera okno [Wstaw pole](#), gdzie można zmienić uprzednio wprowadzone wartości;
- Kliknięcie drugi raz zaznaczonego pola pozwala zmienić jego nazwę (można też zrobić to w oknie [Wstaw pole](#), zmieniając tekst wpisany jako etykieta).
- Zaznaczanie pola i tworzenie jego kopii za pomocą poleceń wykonywanych przez przyciski, usuwanie pola, przesuwanie go w górę lub w dół i zmiana ustawień.

Znaczniki na liście pól pozwalają odgadnąć układ pól na stronie. Przerwane linie informują ile wierszy mieści się na stronie. Jeśli jakieś pole umieszczone będzie w jednym wierszu z polem następnym, za wartością szerokości pojawia się ikona . Jeżeli szerokość w wszystkim pól w jednym wierszu przekracza jego całkowitą szerokość, ikona  sygnalizuje błąd. Jeśli nie skoryguje się szerokości pól, by poprawić błąd, pola niemieszczące się w wierszu będą wyświetlane w wierszu następnym.

Obok tabeli znajdują się polecenia służące do tworzenia listy pól:

- **Dodaj...:** Ten przycisk otwiera okno [Wstaw pole](#) służące do wstawienia do formularza nowego pola.
- **Duplikuj:** Pozwala utworzyć kopię zaznaczonego pola.
- **Usuń:** Usuwa z formularza zaznaczone pole.
- **W górę / W dół:** Pozwalają zmienić kolejność pól formularza przez przesunięcie zaznaczonego pola na liście o jedno miejsce w górę lub dół.
- **Edytuj...:** Ten przycisk otwiera okno [Wstaw pole](#), gdzie można zmienić ustawienia zaznaczonego na liście pola.



Przyciski *Wyślij* i *Wyczyść* (służące odpowiednio do wysyłania wypełnionego formularza i czyszczenia wpisanych informacji) są wstawiane automatycznie przez program na dole formularza.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wysyłanie

Polecenia na tej karcie służą do określenia, co ma się dzieć z danymi zgromadzonymi w formularzu.

W polu *Przesyłanie danych* należy określić, w jakiej postaci administrator w itryny ma otrzymywać dane. Do wyboru są:



Wyślij dane w wiadomości e-mail: Ta opcja jest domyślna. Dane zgromadzone w formularzu są automatycznie wysyłane w wiadomości e-mail za pomocą skryptu PHP.



Wyślij dane do bazy danych: Dane zebrane w formularzu są automatycznie wysyłane do bazy danych MySQL za pomocą skryptu PHP.



Wyślij dane do pliku skryptu: Dane zebrane w formularzu są umieszczane w specjalnym skrypcie zapisanym w formacie (.PHP, .ASP, itd.). Ta opcja przydaje się wtedy, gdy ktoś chce wykorzystać własny skrypt (na przykład, gdy PHP nie jest dostępne na serwerze) albo jeśli ktoś chce uruchomić jakieś procedury lub zaimplementować określoną procedurę przetwarzania danych.

Dla każdej opcji w wysyłania należy określić kilka parametrów :

<p>Wyślij dane w wiadomość i e-mail:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres e-mail nadawcy: Określa adres, z którego w ysyłana będzie w iadomość e-mail ze zgromadzonymi danymi. Domyślnie adresem nadaw cy jest ten sam adres, co docelowy adres formularza, czyli adres administratora w itryny. Jeśli jako adres nadaw cy zostanie wybrany adres gościa w itryny w ypełniającego formularz, będzie on mógł użyć na przykład polecenia Odpowiedz. ▪ Adres e-mail odbiorcy: Określa adres odbiorcy danych zgromadzonych w formularzu. Można tu w pisać kilka adresów rozdzielonych średnikiem (;).
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Temat: To jest temat w wiadomości e-mail zawierającej zgromadzone dane. ▪ Treść wiadomości: To jest treść w wiadomości e-mail. ▪ Dołącz zebrane dane w formacie CSV: Zgromadzone dane są zapisywane w pliku .CSV i dopisywane na końcu wiadomości e-mail. Dane w formacie CSV są zapisywane jako długa linia tekstu, w której elementy są rozdzielone średnikami. Takie dane łatwo importuje się do arkuszy kalkulacyjnych, takich jak Microsoft Excel.
<p>Wyślij dane do bazy danych:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Baza danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. Do tworzenia listy baz danych połączonych z projektem służą polecenia w oknie Zarządzanie danymi. ▪ Nazwa tabeli: Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie. ▪ Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o dostarczeniu danych: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane. ▪ Adres e-mail odbiorcy: Należy określić parametry opcji w wysłaniu: w pisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.
<p>Wyślij dane do pliku skryptu:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plik skryptu (np. PHP, ASP): Można zaimportować plik skryptu służącego do przechowywania i rozsyłania zgromadzonych danych. Skrypt należy napisać ręcznie.

Jeśli zostanie wybrane inne *Przesyłanie danych* niż *Wyślij dane do pliku skryptu*, to w grupie *E-mail potwierdzający dla użytkownika* dostępne będą następujące opcje:

- **Wyślij użytkownikowi potwierdzenie otrzymania:** Zaznacz to pole w yboru, jeśli gość po wysłaniu formularza ma otrzymać w wiadomości e-mail automatycznie potwierdzenie.
- **Adres e-mail nadawcy:** Tu należy podać poprawny i aktywny adres e-mail, który pojawi się jako adres nadawcy potwierdzenia. Domyślnie adres nadawcy potwierdzenia jest tym samym, co adres administratora witryny użyty w polu *Adres e-mail odbiorcy* w grupie *Przesyłanie danych*. Podaj inny *Adres e-mail nadawcy*, jeśli chcesz, żeby potwierdzenie było wysyłane z innego adresu niż adres, na który wysyłane są dane formularza. Taka sytuacja może się zdarzyć, gdy kontaktujesz się z gośćmi witryny spod jakiegoś ogólnego adresu (na przykład info@mojafirma.com lub bezodpowiedzi@mojafirma.com), zamiast spod adresu osobistego (imie.nazwisko@mojafirma.com).
- **Adres e-mail odbiorcy:** Możesz wybrać, które pole formularza e-mail zawiera pole z adresem osoby wypełniającej formularz.
- **Temat:** Temat w wiadomości e-mail będącej potwierdzeniem.
- **Treść wiadomości:** Treść wiadomości e-mail będącej potwierdzeniem.
- **Dołącz zebrane dane:** Zaznaczenie tego pola wyboru oznacza dołączenie danych zebranych w formularzu na końcu potwierdzenia.

Na koniec ogólne ustawienia w grupie *Opcje*:

- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Na końcu formularza można umieścić filtr antyspamowy Captcha. Zostanie wyświetlony ciąg zniekształconych liter w losowej kolejności, a osoba wypełniająca formularz musi poprawnie przepisać te litery, by móc wysłać formularz.
- **Strona potwierdzająca wysłanie danych:** Ta opcja otwiera mapę witryny, skąd możesz wybrać stronę, która zostanie wyświetlona gościom i w witrynie po zakończeniu wysyłania formularza e-mail. Dobrym pomysłem jest utworzenie specjalnej strony z podziękowaniem za wysłanie danych, zamiast przechodzić na stronę główną witryny bez słowa wyjaśnienia. Dla takiej strony należy użyć polecenia *Ukryj stronę* znajdującego się w oknie [Krok 2 - Tworzenie mapy witryny](#).



Wygląd automatycznie wysyłanej wiadomości definiuje się za pomocą opcji w oknie [Style i modele | E-mail](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu graficznego tworzonych formularzy.

Najpierw należy wybrać *Element formularza*, którego wygląd chce się zmienić. Wyboru dokonuje się z listy rozwijanej lub kliknięciem elementu na *podglądzie*.

Modyfikować można następujące elementy:

A Etykiety: Jest to tekst opisujący pole, wyjaśnia jak je wypełnić, albo zawiera pytanie.

abl Pola: To miejsce, gdzie użytkownik wpisuje potrzebne informacje.

ab Przyciski 'Wyślij' i 'Wyczyść': Te przyciski są umieszczane automatycznie na dole formularza e-mail. Służą odpowiednio do wysyłania formularza albo czyszczenia jego pól.



Opis pola i sprawdzenie poprawności: Są to komunikaty, które są wyświetlane w formularzu podczas wypełniania pola. Podają one dodatkowe informacje na temat poprawności wpisywanych danych lub proszą gościa witryny o wypełnienie pól obowiązkowych.

Oto opcje dostępne dla tych elementów w grupie *Styl*:

Etykiety:	<ul style="list-style-type: none">▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.▪ Kolor: Określa kolor tekstu.▪ Powtórzenie: Można wskazać, gdzie mają być wyświetlane etykiety pól formularza. Do wyboru są 3 położenia: <i>Wyświetl etykiety powyżej pól</i>, <i>Wyświetl etykiety wewnątrz pól</i> oraz <i>Wyświetl</i>
------------------	---

	<p>etykiety po lewej stronie pól. Jeśli wybierze się w wyświetlanie etykiet po lewej stronie pola, można określić Szerokość % jako procentową wartość szerokości wiersza oraz Wyrównanie etykiet.</p>
Pola:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolor: Można wybrać kolor dla tekstu (normalnego i pod kursywą), kolor tła (normalnego i z efektem) oraz kolor krawędzi (normalnych i informujących o błędach). ▪ Zaokrąglone narożniki: Tu można zdecydować, na ile zaokrąglony ma być każdy narożnik. ▪ Cień: Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje zastosowanie efektu cienia wewnątrz pól, co sprawia wrażenie głębi.
Przyciski 'Wyślij' i 'Wyczyść':	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu. ▪ Kolor: Określa kolor tekstu, tła i obramowania przycisków. ▪ Zaokrąglone narożniki: Tu można zdecydować, na ile zaokrąglony ma być każdy narożnik. ▪ Obraz tła: Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG), który ma być wykorzystany jako tło. ▪ Pokaż przycisk 'Wyczyść': Ta opcja jest domyślnie aktywna. Przycisk "Wyczyść" (służący do wykasowania wpisanej już zawartości pól) jest dodawany automatycznie na dole formularza e-mail obok przycisku "Wyślij".
Opis pola i sprawdzenie poprawności:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plik ikony opisu pola: Można wybrać plik graficzny (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG), który w postaci ikony będzie sugerował gościowi w witrynie, że dostępne są dodatkowe informacje.

- **Pokaż opis, gdy pole ma fokus:** Zaznaczenie tej opcji powoduje automatyczne wyświetlenie dodatkowych informacji, gdy poje stanie się aktywne.
- **Jeżeli podczas sprawdzania poprawności danych wystąpi błąd:** Można zdecydować, jak będzie wyświetlony domyślny komunikat o błędzie, jeśli pole zostanie wypełnione nieprawidłowo lub pole obowiązkowe nie zostanie wcale wypełnione. Do wyboru jest *Wyświetl okno dialogowe przeglądarki*, *Wyświetl wewnętrzne okno podręczne* lub *Pokaż podpowiedź obok pola z błędem*.



Przy wyświetlaniu podglądu witryny, pojawi się komunikat przypominający, że wiadomości e-mail z zebranymi danymi nie zostaną wysłane. Formularz e-mail zacznie działać w pełni dopiero po opublikowaniu w witrynie na serwerze.



Formularze e-mail działają poprawnie tylko na serwerach obsługujących język PHP i gdy aktywne jest polecenie MAIL. Takie informacje można uzyskać wybierając opcję [WebSite test w panelu sterowania](#).



Jeśli podczas wysyłania wiadomości z formularza e-mail pojawią się problemy, może się okazać, że serwer ma niestandardową konfigurację. Spróbuj wtedy zmienić ustawienia skryptu i ustawienia wysyłania wiadomości e-mail w oknie [Ustawienia zaawansowane | Zarządzanie danymi](#). Więcej informacji uzyskasz u swojego dostawcy przestrzeni dyskowej na serwerze.

6.7.1 Okno Wstaw pole

Okno *Wstaw pole* otwiera się, gdy w oknie [Formularz e-mail](#) zostanie kliknięty przycisk *Dodaj...* albo *Edytuj...*. Tutaj definiuje się pola wchodzące w skład formularza e-mail.

Polecenia w oknie zostały rozmieszczone na kartach *Typ pola* oraz *Opcje*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Typ pola

Polecenia na tej karcie służą do definiowania pól tworzących formularz e-mail.

Dostępne są następujące narzędzia:



Pole tekstowe: Pojedynczy wiersz tekstu widoczny jako puste pole, w które użytkownik wpisuje stosowną informację, na przykład imię, numer telefonu.



Adres e-mail: Pojedynczy wiersz tekstu przeznaczony na adres e-mail. Automatyczny filtr sprawdza format adresu. Prawidłowy adres e-mail zawiera znaki "@" i "." (kropkę).



Pole tekstowe wielowierszowe: Pole tekstowe o kilku wierszach, do którego gość może wpisać komentarz lub zapytanie.



Data: Pole tekstowe, gdzie użytkownik ma podać datę. Data może zostać wpisana lub wybrana z kalendarza.



Lista rozwijalna: Gość wybiera odpowiedź z listy rozwijanej.



Lista: Gość wybiera odpowiedź z listy.



Pole wyboru wielokrotnego: Gość może wybrać jedną lub kilka odpowiedzi z listy.




Pole wyboru pojedynczego: Gość może wybrać jedną odpowiedź z listy.



Hasło: Pole tekstowe, w którym wpisywane znaki są zastępowane kropkami lub gwiazdkami (zależnie od systemu operacyjnego komputera). Ma to na celu zachowanie poufności hasła wpisywanego przez użytkownika w celu zalogowania się do serwisa.



Dołączony plik: Pole tekstowe przeznaczone do podania przez użytkownika nazwy pliku, który będzie dołączony do wiadomości e-mail; przycisk  służy do przeglądania dostępnych plików. W kwestii poprawnej obsługi plików dołączonych do wiadomości skontaktuj się z dostawcą przestrzeni dyskowej.



Pytanie kontrolne: Jednowierszowe pole tekstowe, gdzie użytkownik w pisuje odpowiedź na pytanie. Zadaniem tego pola jest odróżnienie rzeczywistych użytkowników od programów rozsyłających spam.



Warunki akceptacji: Pole tekstowe zawierające warunki, które użytkownik musi zaakceptować, żeby móc wysłać formularz. Pole służy na przykład do wyświetlenia formuły zgody na przetwarzanie danych osobowych nadesłanych w formularzu.



Separator: To jest separator, a nie pole. Służy do podzielenia pól dłuższego formularza na grupy łatwiejsze do wypełnienia.

W zależności od rodzaju pola dostępne są różne dodatkowe opcje. Oto opcje dostępne dla wszystkich pól:

- **Etykieta:** Tu możesz wpisać opis pola. Jej tekst jest wyświetlany powyżej, przed lub wewnątrz pola, którego dotyczy, a jej zadaniem jest wyjaśnienie gościowi, czego się od niego oczekuje lub zadanie mu pytania, na które ma odpowiedzieć.
- **Szerokość %:** Szerokość pola można zdefiniować jako procent dostępnego miejsca (od 5% do 100%)
- **Wyświetl w tym samym wierszu co poprzednie pole:** Zaznaczenie tego pola wywołuje wyświetlenie pola w tym samym wierszu, co poprzednie. Dwa pola mogą być wyświetlane w tym samym wierszu tylko wtedy, gdy suma ich szerokości nie

przekracza szerokości wiersza.

- **Ustaw jako pole wymagane:** Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje, że wypełnienie tego pola formularza będzie konieczne. Opcja ta nie jest dostępna dla pól *Pole wyboru wielokrotnego*, natomiast jest aktywna domyślnie dla pól *Pytanie kontrolne*.

Poniższe opcje są charakterystyczne dla określonych pól:

<p>Pole tekstowe:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maksymalna liczba znaków: Zaznaczenie tego pola wyboru pozwoli określić maksymalną liczbę wpisanych w pole znaków. Na przykład można ograniczyć liczbę znaków w polu do 11, jeśli gość ma w nim wpisać numer PESEL. ▪ Filtr wprowadzanego tekstu: Dane wpisane przez gościa w polu zostaną sprawdzone pod względem poprawności. Można wybrać następujące filtry: <ul style="list-style-type: none"> - Żaden (znaki i liczby): Dozwolone są zarówno litery, jak i cyfry oraz znaki interpunkcyjne. - Liczby (tylko cyfry): W tym polu są akceptowane tylko ciągi cyfr. - Telefon/faks (cyfry i znaki '-' oraz ' '): W tym polu są akceptowane tylko ciągi cyfr, znaki minus "-" oraz spacje. - Data (cyfry i znaki '/' oraz '. '): W tym polu akceptowane są cyfry oraz ukośnik "/".
<p>Adres e-mail:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Żądaj potwierdzenia adresu e-mail: Zaznaczenie tej opcji spowoduje wystawienie drugiego pola, w którym użytkownik musi powtórzyć adres. Zależność między tymi dwoma polami jest sprawdzana automatycznie: jeśli zostanie wykryta jakakolwiek różnica, wyświetlane jest ostrzeżenie.

<p>Pole tekstowe wielowierszowe:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maksymalna liczba znaków: Zaznaczenie tego pola w yboru pozw ała określić maksymalną liczbę w pisyw anych w pole znaków . ▪ Liczba wierszy: Określa wysokość pola w yrażoną w liczbie w yśw ietlanych wierszy (max. 30).
<p>Data:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Format daty: Z tej listy możesz wybrać format używ any do w pisyw ania daty, podane przykłady obejmują najpopularniejsze formaty dat w narodow ych formatach. ▪ Wyświetl ikonę kalendarza: Po zaznaczeniu tego pola w yboru obok pola <i>Data</i> w yśw ietlana jest ikona kalendarza. Kiedy gość kliknie ikonę, w yśw ietlany jest kalendarz, z którego można wybrać odpow iednią datę bez konieczności w pisyw ania jej.
<p>Lista:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Liczba wierszy: Określa wysokość pola w yrażoną w liczbie w yśw ietlanych wierszy (max. 30).
<p>Pole wyboru wielokrotnego /Pole wyboru pojedynczego:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Liczba kolumn: Tu można określić, w ilu kolumnach w yśw ietlane będą opcje do w yboru.
<p>Hasło:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Żądaj potwierdzenia hasła: Zaznaczenie tego pola w yboru dodaje drugie pole, w którym gość musi pow órzyć sw oje hasło. Zależność między tymi dw oma polami jest spraw dzana automatycznie: jeśli zostanie w ykryta jakakolw iek różnica, w yśw ietlane jest ostrzeżenie.
<p>Pytanie kontrolne:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Poprawna odpowiedź: Tu można podać praw idłow ą odpow iedź, która zostanie skonfrontow ana z odpow iedzią gościa w itryny.

Warunki akceptacji:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Treść warunków: Tu należy określić warunki, które użytkownik musi zaakceptować, jeśli chce wysłać formularz.
Separator	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyświetl dane w nowej ramce: Pola po separatorze nie są wyświetlane od razu, ale w następnej ramce, do której gość przechodzi klikając przycisk <i>Dalej</i>, który jest automatycznie umieszczany na dole formularza.

Za pomocą opisanych niżej narzędzi można zdefiniować ustawienia pól *Lista rozwijalna*, *Lista*, *Pole wyboru wielokrotnego* oraz *Pole wyboru pojedynczego*:

- **Dodaj / Usuń:** Te przyciski odpowiednio dodają nowy element listy albo usuwają zaznaczony.
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność elementów listy, przesuwając zaznaczony element w górę lub w dół.
- **Edytuj:** Pozwala edytować zaznaczony element. Jeśli element jest już zaznaczony, ponowne kliknięcie go, pozwala na edycję.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opcje

Polecenia na tej karcie pozwalają określić pewne zaawansowane ustawienia pól formularza e-mail.

Oto wybór opcji:

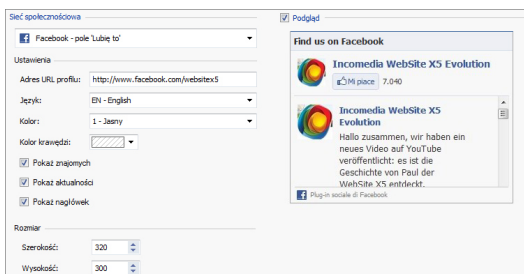
- **Opis pola:** Możesz dodać komunikat wyjaśniający użytkownikowi, jak ma wypełnić pole. Jeśli do pola została przypisana ikona, gość w trybie może wyświetlić opis najedzając na ikonę w skazniku myszy.
- **Atrybut <name>:** Istnieje możliwość nadania wartości atrybutowi <name> pola, który zostanie uwzględniony podczas generowania kodu HTML dla formularza. Ta opcja przydaje się, gdy wartością ustawienia *Przesyłanie danych* jest *Wyślij dane do pliku skryptu* (patrz [Formularz e-mail | Wysyłanie](#)).
- **Nazwa pola w bazie danych:** Tu podaje się nazwę, jaka ma być nadana polu, by zebrane dane mogły być poprawnie rozpoznane i

wprowadzone do bazy danych. Ta opcja przydaje się, gdy ustawienie *Przesyłanie danych* ma wartość *Wyślij dane do bazy danych* (patrz [Formularz e-mail | Wysyłanie](#)).

6.8 Sieć społecznościowa

Każdy prawdopodobnie należy do przynajmniej jednej sieci społecznościowej: udostępniając wiadomości, zdjęcia, filmy albo różnego innego rodzaju treści, budujemy swój profil, nawiązujemy kontakty, przyjaźnie, nieustannie poszerzając nasz krąg znajomości.

Wiele osób utrzymuje ze sobą kontakt przez portale społecznościowe, dlatego tak ważne jest, by nasza witryna utrzymywała łączność z różnymi portalami społecznościowymi. WebSite X5 umożliwia to dzięki obiektowi Sieć społecznościowa, który wykorzystuje wtyczki dostarczane przez najbardziej popularne portale społecznościowe: Facebook, Twitter, Google+, Pinterest. Oczywiście uzyskany efekt zależy od użytej wtyczki, ale ogólnie rzecz biorąc, mają one moc przekształcania gości naszej witryny w nowych znajomych na portalach społecznościowych, zachęcając do udostępniania publikowanych przez nas treści.



Zagadnienie: Do jakich portali społecznościowych dostępne są wtyczki?

Najpierw należy wybrać element z listy *Sieć społecznościowa*. Dostępne są następujące elementy:

- **AddThis - przyciski 'Share':** Wstawia pasek przycisków lub menu, z którego gość w witrynie może wybrać portal społecznościowy, na którym chciałby udostępnić treść swoim znajomym.



Więcej informacji na temat działania wtyczki AddThis znajdziesz pod adresem <http://www.addthis.com/social-plugins>

- **Facebook - pole 'Dodaj komentarz':** Wstawia pole Facebooka, gdzie gość może wpisać swój komentarz.
- **Facebook - pole 'Lubię to':** Wstawia pole, gdzie gość może przeczytać najnowsze wpisy z Facebooka i klikając przycisk "Lubię to".
- **Facebook - przycisk 'Lubię to':** Wstawia pole "Lubię to", tak że goście mogą kliknąć przycisk i udostępnić wpis swoim znajomym na Facebooku.



Więcej informacji na temat działania wtyczki Facebook znajdziesz pod adresem <https://developers.facebook.com/docs/plugins/>

- **Google plus - przycisk 'plus 1':** Wstawia przycisk, który goście mogą kliknąć, żeby zarekomendować treść i udostępnić ją na Google+ przez Google Search.
- **Google plus - plakietka:** Wstawia plakietkę, dzięki której goście mogą zajrzeć na Twój profil Google+.
- **Google plus - ikona:** Wstawia przycisk, dzięki któremu goście mogą zajrzeć na Twój profil Google+.



Więcej informacji na temat działania wtyczki Google+ znajdziesz pod adresem <https://developers.google.com/+/plugins/>

- **Twitter - przycisk 'Tweet':** Wstawia przycisk "Tweet", którego kliknięcie pozwala gościom i udostępnić w witrynę znajomym na Twitterze.
- **Twitter - pole konta użytkownika serwisu:** Wstawia pole, gdzie goście mogą czytać najnowsze wpisy na Twitterze i przyłączyć się do dyskusji.
- **Twitter - przycisk 'Follow':** Wstawia przycisk "follow", którego

kliknięcie pozwoli przejść do konta na Twitterze.



Więcej informacji na temat działania wtyczki Twitter znajdziesz pod adresem <https://dev.twitter.com/docs/twitter-for-websites>

- **Pinterest - przycisk 'Follow':** Wstawia przycisk "Follow", którego kliknięcie pozwoli gościom i przejść do konta na Pinterest.
- **Pinterest - przycisk 'Pin It':** Wstawia przycisk "Pin It", którego kliknięcie pozwoli gościom i udostępnić obraz na portalu Pinterest.



Więcej informacji na temat wtyczki Pinterest znajdziesz pod adresem <http://pinterest.com/about/goodies/>

Zagadnienie: Dostępne ustawienia

Oczywiście dla każdego elementu z listy *Sieć społecznościowa* dostępne są różne *Ustawienia*, za pomocą których określa się sposób działania wtyczki. Poza opcjami dotyczącymi stylu należy zwrócić szczególną uwagę na następujące parametry:

AddThis - przyciski 'Share'	<ul style="list-style-type: none">▪ Nazwa użytkownika: To jest nazwa użytkownika, którą otrzymuje się w procesie zakładania konta na AddThis. Administratorzy witryn mający konto na AddThis określają swoją rolę, co pozwala im analizować statystyki odwiedzin i sposób, w jaki goście korzystają z witryny.
Facebook - pole 'Dodaj komentarz'	<ul style="list-style-type: none">▪ Adres URL witryny: Ten parametr określa adres URL witryny, na której goście w pisują komentarze. Zazwyczaj skrzynka z komentarzami jest dodawana do strony witryny, gdzie goście piszą komentarze i w tym wypadku adres URL musi odpowiadać stronie ze skrzynką "Komentarze".
Facebook - pole 'Lubię to'	<ul style="list-style-type: none">▪ Adres URL profilu: Ten parametr określa adres strony na Facebooku, z którą strona witryny ma być połączona, tak by wyświetlać w pisy i prosić gości o klikanie przycisku "Lubię to".

Facebook - przycisk 'Lubię to'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres URL witryny: Ten parametr określa adres URL witryny, na której goście oceniają i klikają przycisk "Lubię to".
Google plus - przycisk 'plus 1'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres URL witryny: Ten parametr określa adres URL witryny, którą goście mogą polecić swoim znajomym.
Google plus - plakietka / Google plus - ikona	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres URL profilu: Ten parametr podaje adres URL profilu Google+, z którym łączymy stronę, tak by goście mogli do niego przejść.
Twitter - przycisk 'Tweet'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres URL witryny: Ten parametr określa adres URL witryny, którą goście mogą polecić na swoim profilu na Twitterze.
Twitter - pole konta użytkownika serwisu / Twitter - przycisk 'Follow'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nazwa użytkownika: To jest nazwa użytkownika profilu na Twitterze.
Pinterest - przycisk 'Follow'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nazwa użytkownika: To jest nazwa użytkownika profilu na Pinterest.
Pinterest - przycisk 'Pin It'	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres URL witryny: Ten parametr podaje adres URL witryny będącej źródłem obrazów, które użytkownicy mogą polecić na swojej tablicy na Pinterest. ▪ Adres URL obrazu: Ten parametr podaje adres URL obrazu, który goście polecają na swojej tablicy Pinterest.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W wersji 9. ten obiekt był dostępny jako gadżet w obiekcie [HTML_i](#)

[gadżety](#).

6.9 Księga gości

Księga gości pozwala osobom odwiedzającym witrynę postawić podpis, komentarz lub ocenę. Składa się z krótkich formularzy wypełnianych przez gości oraz listy komentarzy pozostawionych przez innych gości w itryny.

WebSite X5 pozwala dostosować wygląd księgi gości i zarządzać publikacją komentarzy za pomocą specjalnego [panelu sterowania](#).

Zagadnienie: Ustawienia księgi gości

Aby utworzyć księgę gości, należy zdefiniować *Rodzaj treści*, jaka będą mogli pozostawiać goście w itryny, a do wyboru są:



Komentarz i ocena: Goście mogą komentować i oceniać w itrynę.



Komentarz: Goście mogą komentować, ale nie mogą oceniać w itrynę.



Ocena: Goście mogą oceniać w itrynę, ale nie mogą wpisywać komentarzy.

Można wybrać opcje *Ustawienia komentarzy* w zależności od tego, jaki *Rodzaj treści* został wybrany:

- **Sposób wyświetlania:** Można zdecydować, czy komentarze gości mają być publikowane od razu, czy najpierw mają być zaakrobowane za pomocą poleceń dostępnych w zdalnym [panelu sterowania](#).
- **Sposób porządkowania:** Można wybrać kolejność wyświetlania komentarzy, od najnowszych, czy chronologicznie.
- **Pokaż przycisk 'Nadużycie':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wstawienie przycisku "Nadużycie", który może posłużyć gościom do zgłaszania obiekcyj w zględem treści.
- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Na końcu formularza można umieścić filtr antyspamowy Captcha. Zostanie wyświetlony ciąg

zniekształconych liter w losowej kolejności, a osoba wypełniająca formularz musi poprawnie przepisać te litery, by móc wysłać formularz.

- **Styl pola oceny:** To pole pozwala zdefiniować styl kontrolki umożliwiającej gościom w trybie oceniania (na przykład 5 gwiazdek). Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy wybierze się *Ocena* jako *Rodzaj treści*.

Następujące *Właściwości* można określić dla każdego wyboru *Rodzaj treści*:

- **Wysokość:** Określa w pikselach wysokość elementu Księga gości. Za każdym razem, gdy użytkownik pozostawia komentarz, a ten zostanie opublikowany, komentarz jest dodawany do listy już istniejących. Wysokość obiektu należy ustawić tak, by po opublikowaniu pewnej liczby komentarzy listę trzeba było przewinąć, żeby obejrzeć resztę.
- **Włącz automatyczną wysokość:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje automatycznie obliczenie wysokości obiektu, tak by cała treść obiektu mogła być wyświetlona bez konieczności użycia pasków przewijania. Ta opcja może działać efektywnie tylko wtedy, gdy obiekt zostanie umieszczony w linii [tabeli układu strony](#) niezawierającej żadnych innych obiektów.

Zagadnienie: Wysyłanie danych dla księgi gości

W grupie *Tryb zapisywania danych* można wybrać, w jaki sposób dane zgromadzone w formularzu komentarza mają zostać zapisane i obsłużone przez administratora w trybie:



Wyślij dane do pliku skryptu: Zgromadzone dane zostaną zapisane w pliku utworzonym w określonym folderze na serwerze.



Wyślij dane do bazy danych: Dane zebrane w formularzu są automatycznie wysyłane do bazy danych MySQL za pomocą skryptu PHP.

Następnie należy określić następujące parametry:

Następujące parametry są uzależnione od wybranej metody zapisu danych:

<p>Wyślij dane do pliku skryptu:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Folder, w którym dane będą zapisywane na serwerze: Określa znajdujący się na serwerze folder (z prawem do zapisu PHP), w którym zostaną zapisane zgromadzone dane. Folder główny na serwerze określony jest w polu <i>Folder na serwerze z prawem do zapisu</i> w oknie Zarządzanie danymi. Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane w właśnie tutaj. ▪ Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o dostarczeniu komentarza: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane. ▪ Adres e-mail użytkownika: Należy określić parametry opcji w wysyłania: wpisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.
<p>Wyślij dane do bazy danych:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bazy danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. <hr/> <p style="text-align: center; color: blue;">Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi.</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nazwa tabeli: Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie. ▪ Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o dostarczeniu komentarza: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane. ▪ Adres e-mail użytkownika: Należy określić parametry opcji w wysyłania:

	w pisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z pow iadomieniem o przyjęciu danych.
--	--



Aby ten obiekt działał poprawnie, strona, na której został wstawiony, musi być zapisana w pliku .PHP.

Opcja *Format nazwy pliku* w oknie [Właściwości strony | Zaawansowane](#) pozwala wybrać format strony.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W wersji 9. ten obiekt był dostępny jako gadżet w obiekcie [HTML i gadżety](#).

6.10 Mapa

W większości komercyjnych witryn można znaleźć stronę Kontakt z interaktywną mapą pokazującą położenie geograficzne siedziby firmy. Mapy doskonale nadają się do pokazania potencjalnemu klientowi adresu firmy i wskazówek dojazdu.

WebSite X5 oferuje obiekt Mapa, umożliwiającą umieszczenie na stronie mapy w wykorzystującej usługę Google Maps™.

Zagadnienie: Ustawienia definiujące interaktywną mapę

Najpierw w grupie *Ustawienia* należy wybrać *Wyświetlanie*, czyli określić, co będzie widoczne na mapie:



Mapa: W tym widoku wyświetlana jest mapa z nazwami ulic w okolicy podanego adresu.




Street View: W tym widoku widoczne jest zdjęcie ulicy pod zadaniem adresem (jeśli jest dostępne).



Street View i Mapa: W tym widoku wyświetlana jest zarówno mapa, jak i zdjęcie Google Street View™, jeśli tylko jest dostępne dla podanego adresu.

W zależności od wyboru dokonanego z listy *Wyświetlanie* dostępne są

różne *Ustawienia*.

Ustawienia:			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres: Ten adres będzie zaznaczony na mapie. 	✓	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kąt: Zmienia kąt wykonania zdjęcia Google Street View™. 	-	✓	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyświetlanie: Oferuje trzy sposoby w yśw ietlania mapy <i>Mapa</i>, <i>Satelita</i> oraz <i>Teren</i>. 	✓	-	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Współczynnik powiększenia: Określa w spółczynnik powiększenia w yśw ietlanej mapy. 	✓	-	✓
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wskazówka ekranowa: Włącza efekt widoczny po najechnaniu w skażnikiem myszy, kiedy to pojawia się w skazów ka ekranow a podająca pełny adres danego miejsca. 	✓	-	-
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pokaż nawigację: Zaznaczenie tego pola w yboru pow oduje w yśw ietlenie małej mapki pozwalającej zorientow ać się, które miejsce widoczne jest na zdjęciu Google Street View™. 	-	✓	-

Dla każdego w idoku mapy w grupie *Ogólne* można wybrać następujące ustaw ienia:

- **Język:** określa język w ykorzystany do w yśw ietlania mapy.
- **Rozmiar:** określa wielkość pola mapy na stronie. Aby zachow ać proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.



Jeśli zdarzy się tak, że zdjęcie Google Street View™ nie jest wyświetlane na podglądzie projektu albo w opublikowanej witrynie, to może oznaczać, że podany Adres jeszcze nie został objęty tą usługą.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W wersji 9. ten obiekt był dostępny jako gadżet w obiekcie [HTML_i gadżety](#).

6.11 Animacja Flash


WebSite X5 pozwala umieszczać na stronach różnego rodzaju animacje i efekty specjalne, co zwiększa atrakcyjność strony.

Importować można w wszystkie rodzaje animacji Flash (w formacie .SWF), od prostych banerów z tekstem i obrazem po skomplikowane interaktywne wideoklipy. Można importować zarówno animacje zapisane na dysku komputera, jak i ściągać je z Internetu. Aby animacja działała poprawnie, można wykorzystać dostępne zaawansowane funkcje umożliwiające dołączenie w wszystkich niezbędnych plików.

Polecenia służące do tworzenia obiektu Animacja Flash zostały rozmieszczone na kartach *Ogólne* i *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie służą do importowania plików potrzebnych do utworzenia obiektu Animacja Flash.

Pliki animacji można importować z własnego komputera albo z Internetu. Jeśli animacja jest zapisana w pamięci komputera, wybierz opcję **Plik lokalny na komputerze**, kliknij przycisk  i znajdź ścieżkę dostępu do pliku (w formacie .SWF). W przeciwnym wypadku zaznacz opcję **Plik internetowy** i wpisz adres, pod którym plik znajduje się w Internecie.

Zaznaczenie pola wyboru *Podgląd* pozwala obejrzeć zaimportowaną animację w oknie podglądu.



Do oglądania animacji niezbędna jest instalacja odtwarzacza

Adobe® Flash®. Można go pobrać pod adresem <http://get.adobe.com/pl/flashplayer/otherversions/> (wybierz opcję "for Other browsers").

Dla wstawionej animacji należy określić następujące *Właściwości*:

- **Tekst alternatywny:** Ten tekst pojawia się, jeśli z jakiegoś powodu animacja nie może być odtworzona.
- **Rozmiar:** Tu określa się w pikselach szerokość i wysokość pola animacji Flash. Maksymalna dopuszczalna szerokość jest podana w nawiasach i zależy od ustawień [tabeli układu strony](#). Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.
- **Wersja prog. Player:** Tu wybiera się, która wersja odtwarzacza Flash jest wymagana do wyświetlenia wstawionej animacji. Jeśli gość w witrynie nie dysponuje odpowiednią wersją, automatycznie zostanie wyświetlony komunikat z zapytaniem, czy chce pobrać aktualizację.
- **Przezroczyste tło:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że tło animacji jest przezroczyste.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Zaawansowane

Polecenia na tej karcie służą do importowania wszelkich plików potrzebnych do prawidłowego wyświetlenia animacji Flash.

Wszystkie pliki dołączone do importowanej animacji Flash są wymienione w tabeli. Podana jest ich nazwa i *Względna ścieżka dostępu na serwerze*.

Za pomocą poniższych poleceń tworzy się listę plików dołączonych do animacji Flash:

- **Dodaj...:** To polecenie otwiera okno [Ładowanie dołączonego pliku](#), gdzie dodaje się nowy plik związany z animacją Flash.
- **Edytuj...:** To polecenie otwiera okno [Ładowanie dołączonego pliku](#), gdzie można zmienić ustawienia pliku zaznaczonego w tabeli.
- **Usuń:** To polecenie usuwa z listy zaznaczony plik.

Na koniec można jeszcze użyć opcji:

- **Ścieżka dostępu do aktualizacji pliku Flash:** Określa ścieżkę dostępu do folderu zawierającego plik .SWF animacji.

6.12 Katalog produktów

Jedną z najatrakcyjniejszych funkcji programu WebSite X5 jest [sklep internetowy](#): Możesz stworzyć sklep internetowy, zaprezentować produkty w oknie wirtualnej wystawy i sprzedawać je przez Internet na całym świecie.

W programie WebSite X5 możesz wstawiać produkty i zarządzać koszykiem zakupów, a za pomocą obiektu Katalog produktów tworzyć elektroniczne katalogi. Katalog produktów jest sercem sklepu internetowego, bo tutaj potencjalni klienci oglądają, czytają opisy każdego artykułu i kupują te, którymi są zainteresowani.

Polecenia dotyczące tworzenia katalogu produktów zostały rozmieszczone na kartach *Lista* oraz *Ustawienia*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Lista

Polecenia na tej karcie służą do określenia, jakie produkty mają pojawić się w katalogu produktów.

Lista produktów i kategorii widoczna w polu po lewej stronie okna podaje wartości zdefiniowane dla obiektu [Sklep](#) utworzonego w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Obok każdej kategorii i każdego produktu widoczne jest pole wyboru. Kliknięcie i zaznaczenie pola powoduje dodanie kategorii lub produktu do utworzonego katalogu produktów. Wszystkie zaznaczone produkty są widoczne w kolumnie po prawej stronie okna.



Zaznaczenie kategorii nie oznacza tego samego, co zaznaczenie wszystkich produktów z danej kategorii. Tylko w pierwszym wypadku, jeśli później do tej kategorii zostaną dodane nowe produkty, automatycznie zostaną uwzględnione w katalogu produktów.

Sposób uporządkowania produktów w polu po prawej stronie można

określić, klikając przycisk **Sortuj** i wybierając *Styl personalizowany, Nazwa, Kategoria, Cena, Uporządkowanie rosnące* lub *Uporządkowanie malejące*.

Jeśli zostanie wybrany *Styl personalizowany*, można za pomocą przycisków **W górę/W dół** uporządkować produkty w żądanej kolejności.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ustawienia

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu kart, w których prezentowane są produkty.

Przed wszystkim należy określić *Tryb wyświetlania* kart produktów :



Tylko tekst

Karta produktu zawiera nazwę produktu, opis, listę wariantów (jeśli jest ich kilka), cenę, ilość oraz przycisk "Kup teraz".



Obraz i tekst

Karta produktu zawiera po lewej stronie obraz produktu oraz po prawej wszystkie informacje o produkcie.



Tekst i obraz

Karta produktu zawiera po prawej stronie obraz produktu oraz po lewej wszystkie informacje o produkcie.



Tylko obraz

Wszystkie informacje na temat produktu znajdują się pod jego zdjęciem. Nie jest wyświetlany opis szczegółowy.



Obraz i tekst na zmianę

Karty produktów wyświetlają na przemian obraz po lewej i tekst po prawej oraz obraz po prawej i tekst po lewej.

Opcje w grupie *Ustawienia kart* definiują:

- **Kart w wierszu:** Ile kart produktów ma się mieścić w jednym wierszu.
- **Wysokość karty:** Określa w pikselach wysokość karty produktu. Wielkość zdjęć produktów jest automatycznie dopasowywana do zadanej wysokości. Jeżeli opis produktu jest za długi, żeby zmieścić się

na karcie, zostanie w yśw ietlony pasek przew ijania.

- **Szerokość obrazu (%):** Jeśli zdjęcie produktu ma być obok tekstu, określa, ile miejsca zajmuje zdjęcie, a ile tekst. Jeśli na przykład zdjęcie zajmuje 30% miejsca, to pozostałe 70% w pełni tekst.
- **Margines wewn:** Określa szerokość marginesu (czyli w wolnej przestrzeni między ramką karty produktu a jej zaw artością).

Opcje w grupie *Grafika* definiują:

- **Kolor tekstu/Kolor tła:** Kolory tekstu i tła na karcie produktu.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosow any dla tekstu.

Opcje w grupie *Krawędź* definiują:

- **Grubość:** Tu można ustaw ić grubość kraw ędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor kraw ędzi (tu także każda kraw ędź może być inna).
- **Zaokrąglenie narożników:** To ustawienie określa zaokrąglenie kraw ędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Cień:** Dla cienia można ustaw ić kolor, położenie odsunięcie i w ielość.


Ustawienia w grupie *Rodzaje* służą do definiowania następujących ustaw ień:

- **Pokaż cenę:** Zaznaczenie tego pola w yboru pow oduje w yśw ietlenie na karcie produktu ceny z VAT-em lub bez.
- **Pokaż pole ilości:** Zaznaczenie tego pola w yboru pow oduje w yśw ietlenie na karcie produktu pola ilości, tak że klient może w ybrać, jaką ilość lub ile sztuk produktu chce w łożyć do koszyka.
- **Link do powiększenia obrazka:** Jeśli zaznaczone zostanie to pole w yboru, kliknięcie przez klienta zdjęcia produktu pow oduje w yśw ietlenie pow ięszczenia w oknie pokazu.



Istnieje możliwość modyfikacji stylu okna pokazu: za pomocą opcji na karcie [Style i modele | Pole pokazu](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#), można w ybrać kolory, cienie, krycie, efekty specjalne itp.

Na koniec można zastosować *Opcje filtrowania*:

- **Typ opcji filtrowania:** Tu można oznaczyć kartę produktu rozetą z hasłem "Nowość" albo "Oferta specjalna".
- **Plik obrazu:** Wybór obrazu rozety. Kliknięcie strzałki w polu pozwala wybrać obraz z biblioteki, a kliknięcie przycisku  pozwala zaimportować plik graficzny (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG) obrazu, który ma posłużyć jako rozeta.
- **Wyrównanie:** Określa wyrównanie rozety na karcie produktu.
- **Szerokość %:** Określa szerokość rozety jako procent szerokości całej karty produktu.



Aby obiekt Katalog produktów działał poprawnie, należy wcześniej zdefiniować produkty dostępne w sklepie internetowym. Służą do tego polecenia w sekcji [Sklep](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

6.13 Zawartość dynamiczna

Kiedy witryna jest już opublikowana w Internecie, zdarzają się sytuacje, gdy ktoś inny poza autorem potrzebuje zaktualizować niektóre jej fragmenty. Może to być klient, dla którego w witryna została utworzona albo członkowie społeczności chcący na bieżąco uzupełniać w witrynę o nowinki i wiadomości o zbliżających się wydarzeniach. Zweryfikowani użytkownicy powinni być w stanie aktualizować online określone fragmenty witryny bez konieczności posiadania kopii oprogramowania i pliku projektu oraz bez możliwości wprowadzania zmian w pozostałych częściach w witrynie i zmieniania jej układu graficznego.

WebSite X5 umożliwia takie operacje za pomocą obiektu Zawartość dynamiczna. Autor witryny może wykorzystywać obiekt Zawartość dynamiczna do autoryzacji użytkowników uprawnionych do wprowadzania zmian w określonych obszarach, przy zachowaniu kontroli nad całością projektu. Takie rozwiązanie ma dwie podstawowe zalety:

- autor oszczędza czas godząc się na wykonanie części aktualizacji przez inne osoby;

- w itryna jest na bieżąco aktualizowana.

Zagadnienie: Ustawienia obiektu Zawartość dynamiczna

Zanim określi się ustawienia obiektu Zawartość dynamiczna, należy najpierw zdefiniować użytkowników lub grupy użytkowników, które będą miały uprawnienia do modyfikowania zawartości obiektów.

Istniejące już grupy oraz indywidualni użytkownicy wymienieni są na liście **Grupy/użytkownicy**. Kliknięcie grupy lub użytkownika, który ma uzyskać możliwość modyfikowania obiektu Zawartość dynamiczna powoduje pojawienie się zaznaczenia obok nazwy. Należy przy tym pamiętać, że nadanie uprawnień grupie nie jest tym samym, co nadanie uprawnień wszystkim członkom grupy! Tylko w pierwszym wypadku, czyli przy nadaniu uprawnień grupie, nowo dodani do tej grupy członkowie automatycznie będą mieli uprawnienia do modyfikowania obiektu dynamicznej zawartości.



Chcąc utworzyć nowych użytkowników lub nowe grupy, otwórz okno [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Obiekt Zawartość dynamiczna ma następujące *Właściwości*:

- **Wysokość:** określa w pikselach wysokość obiektu Zawartość dynamiczna. Gdy ustaw się jakąś maksymalną wysokość obiektu i jego zawartość osiągnie tę wysokość, wtedy po bokach okna pojawią się paski przewijania, a ogólny układ strony zostanie zachowany.
- **Włącz automatyczną wysokość:** Zaznaczenie tego pola w wyborze powoduje automatyczne obliczenie wysokości obiektu, tak by cała treść obiektu mogła być wyświetlona bez konieczności użycia pasków przewijania. Ta opcja może działać efektywnie tylko wtedy, gdy obiekt zostanie umieszczony w linii [tabeli układu strony](#), niezależnie od innych obiektów.

Zagadnienie: Jak zapisywane są zmiany obiektu o dynamicznej zawartości?

W grupie *Tryb zapisywania danych* można wybrać sposób, w jaki zmiany w prowadzone przez użytkowników użytkownik obiektu Zawartość dynamiczna są zapisywane:



Wyślij dane do pliku skryptu: Treść jest zapisana w pliku utworzonym w określonym folderze na serwerze.



Wyślij dane do bazy danych: Za pomocą określonego skryptu PHP treść jest automatycznie wysyłana do określonej bazy danych MySQL.

W zależności od wybranej metody wysyłania i zapisywania danych należy podać kilka parametrów:

Wyślij dane do pliku skryptu:	<ul style="list-style-type: none">▪ Subfolder, w którym dane będą zapisywane na serwerze: Określa znajdujący się na serwerze folder (z prawem do zapisu PHP), w którym zostaną zapisane zgromadzone dane. Folder główny na serwerze określony jest w polu <i>Folder na serwerze z prawem do zapisu</i> w oknie Zarządzanie danymi. Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane właśnie tutaj.
Wyślij dane do bazy danych:	<ul style="list-style-type: none">▪ Baza danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. <hr/><p>Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi.</p><hr/>▪ Nazwa tabeli: Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie.



Kiedy już powyższe parametry konfiguruje obiekt Zawartość dynamiczna zostaną podane, należy kliknąć przycisk *Podgląd* i wyświetlić podgląd w witrynie w budowanej przeglądarce. Na stronie, która się otworzy w miejscu obiektu Zawartość dynamiczna będzie widniało zaproszenie do wprowadzenia własnego tekstu. Kiedy najedzie się wskaźnikiem myszy na obszar zajmowany przez obiekt, zostanie on obramowany kropkową linią. Kliknięcie wewnątrz tego obszaru spowoduje wyświetlenie edytora tekstu, w którym można wpisać treść obiektu dynamicznego (widoczny tekst domyślny można zmienić).



Aby ten obiekt działał poprawnie, strona, na której został wstawiony, musi być zapisana w pliku .PHP.

Opcja *Format nazwy pliku* w oknie [Właściwości strony](#) | [Zaawansowane](#) pozwala wybrać format strony.



W grupie *Zawartość dynamiczna* zdalnego [panelu sterowania](#) można wyświetlić listę wszystkich obiektów dynamicznych wstawionych w witrynie. Jeśli chce się poddać edycji treść jednego z tych obiektów, należy kliknąć jego nazwę w celu otwarcia strony, na której został umieszczony, i dokonać stosownych modyfikacji.

6.14 HTML i gadżety

WebSite X5 oferuje pewien szczególny obiekt, który może zawierać w zasadzie wszystko, co chce się umieścić na stronie: tekst, obrazy, animacje, formularze e-mail, itd. Obiekt HTML i gadżety nieograniczone możliwości. Za pomocą tego obiektu kod HTML wstawia się bezpośrednio na stronie, co pozwala określić takie ustawienia, które w innym wypadku byłyby niemożliwe.

Szczególnie przydatne są gadżety. Są to krótkie gotowe do użycia programy spełniające określone funkcje. Dobrym przykładem gadżetu jest Google News™. Wystarczy ustawić kilka parametrów i wstawić pole wyświetlające stale aktualizowane najnowsze wiadomości.

Polecenia służące do tworzenia obiektu HTML i gadżety zostały rozmieszczone na kartach *Kod HTML* oraz *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Kod HTML

Na tej karcie znajduje się edytor kodu HTML, w którym wpisuje się kod przeznaczony do umieszczenia na stronie. Kod ten można albo wpisać ręcznie, albo dwukrotnie kliknąć jeden z dostępnych gadżetów.

Edytor *kodu HTML* oferuje następujące narzędzia:



Wytnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiowania i wklejania zaznaczonego kodu.



Cofnij [CTRL+Z] - Powtórz [ALT+CAPS+BACKSPACE]

Te polecenia odpowiednio anulują ostatnią czynność lub przywracają ostatnio cofniętą.

Kolorowa składnia ułatwia czytanie i wpisywanie kodu HTML w edytorze. Określone partie kodu są wyświetlane w różnych kolorach bez zmieniania jego znaczenia. Łatwiej w ten sposób odczytać kod i znaleźć ewentualne błędy.

Lista gadżetów wymienia wszystkie dostępne gadżety. Dwukrotne kliknięcie gadżetu otwiera okno dialogowe, gdzie można określić ustawienia stosowanych parametrów. Kiedy wypełnisz pola w oknie dialogowym gadżetu, jego kod HTML jest automatycznie wstawiany do edytora.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

Dostępne gadżety - W wersji 9. obiekty księga gości, przyciski portali społecznościowych albo mapy Google były gadżetami obiektu Kod HTML. Polecenia na karcie (patrz [Krok 3 - Tworzenie strony](#)).

Dla poszczególnych obiektów można określić *Właściwości*:

- **Szerokość:** To jest szerokość obiektu HTML i gadżety, która jest ustawiana automatycznie w zależności od miejsca dostępnego w [tabeli układu strony](#).

- **Wysokość:** To jest w wysokość obiektu HTML i gadżety na stronie.
- **Włącz automatyczną wysokość:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje automatycznie obliczenie w wysokości obiektu, tak by cała treść obiektu mogła być wyświetlona bez konieczności użycia pasek przewijania. Ta opcja może działać efektywnie tylko wtedy, gdy obiekt zostanie umieszczony w linii [tabeli układu strony](#) niezawierającej żadnych innych obiektów.
- **Pokaż paski przewijania:** Ta opcja jest domyślnie aktywna. Pasek przewijania jest wstawiany automatycznie, jeśli obiekt HTML i gadżety jest w większy niż podano w parametrze *Wysokość*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Zaawansowane

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia arkuszy stylów (.CSS) lub podania listy plików dołączonych do obiektu HTML i gadżety.

Edytor *Kod CSS* pozwala w pisać kod arkusza stylów (jest identyczny z edytorem kodu HTML). Zadaniem arkusza stylów jest zdefiniowanie wyglądu strony HTML, do której jest dołączony.

W polu *Pliki związane z kodem HTML* podaje się nazwy w wszystkich plików oraz *Względna ścieżka dostępu na serwerze*.

Za pomocą poniższych poleceń tworzy się listę plików dołączonych do kodu HTML:

- **Dodaj...:** Pozwala w oknie dialogowym [Ładowanie dołączonego pliku](#) dodać do listy nowy plik.
- **Edytuj...:** To polecenie otwiera okno dialogowe [Ładowanie dołączonego pliku](#), gdzie można zmienić ustawienia pliku zaznaczonego w tabeli.
- **Usuń:** Usuwa plik zaznaczony w tabeli.

6.15 Najczęściej używane narzędzia

6.15.1 Edytor obrazów

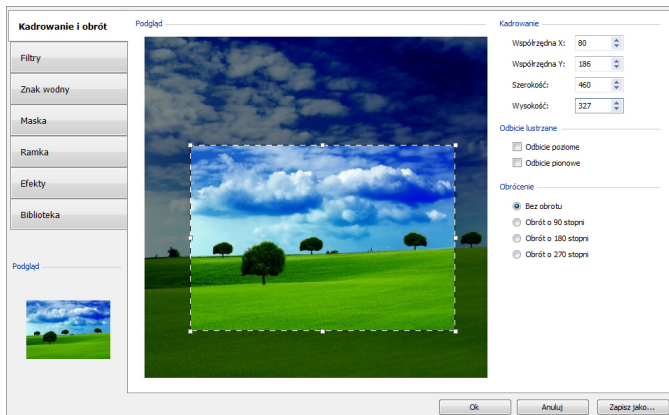
Poza dobrą optymalizacją importowanych obrazów WebSite X5 oferuje także wbudowany edytor grafiki, pozwalający nadać obrazom ostateczny szlif.

Edytor obrazów otwiera się przyciskiem *Edytuj...*, który pojawia się w tych oknach, w których mamy do czynienia z plikami graficznymi, czyli [Obraz](#), [Galeria obrazów](#) oraz [Sklep](#).

Opcje w oknie Edytor obrazów są rozmieszczone na następujących kartach: *Kadrowanie i obrót*, *Filtry*, *Znak wodny*, *Maska*, *Ramka*, *Efekty* i *Biblioteka*.

W oknie Edytor obrazów znajdują się następujące przyciski:

- **Ok:** Kliknięcie tego przycisku powoduje zamknięcie okna dialogowego Edytor obrazów i powrót do okna głównego programu z jednoczesnym zapisaniem w sztywnych modyfikacji.
- **Anuluj:** Kliknięcie tego przycisku powoduje zamknięcie okna dialogowego Edytor obrazów i powrót do okna głównego programu bez zapisywania ewentualnych modyfikacji.
- **Zapisz jako...:** Kliknięcie tego przycisku powoduje zapisanie kopii oryginalnego obrazu w formacie .PNG.



Zagadnienie: Polecenia na karcie Kadrowanie i obrót

Polecenia na tej karcie pozwalają określić, jaki fragment obrazu ma zostać w yśw ietiony, a jaki pominięty.

Fragment obrazu, który ma być widoczny zaznacza się bezpośrednio w okienku podglądu obrazu, następnie można go zmienić za pomocą uchwytów ramki kadrowania. Ramkę kadrowania można przesunąć, tak by obejmowała odpowiedni detal. W tym celu należy kliknąć ramkę kadrowania lewym przyciskiem myszy i przeciągnąć ją.

Po wykonaniu kadrowania obszar poza nią (przyciemniony) nie będzie widoczny na obrazie. Jeśli zmienisz zdanie, możesz cofnąć kadrowanie - wystarczy kliknąć obraz poza ramką kadrowania, a sama ramka zniknie.

Obok obrazu w oknie widoczne są następujące polecenia:

- **Kadrowanie:** W tej grupie podane są w pikselach *Współrzędna X* i *Współrzędna Y* lewego górnego rogu wykadrowanego fragmentu. Podana jest też *Szerokość* i *Wysokość* obszaru. Rozmiar i położenie ramki kadrowania można zmienić wpisując w te pola odpowiednie wartości (jest to bardziej precyzyjna metoda, alternatywna do przeciągania ramki i jej uchwytów).
- **Odbicie lustrzane:** Obraz można odbić symetrycznie w poziomie lub

w pionie.

- **Obrócenie:** Obraz można obrócić zgodnie z kierunkiem ruchu w skazów ek zegara 0° , 90° , 180° lub 270° .

Zagadnienie: Polecenia na karcie Filtry

Opcje na tej karcie pozwalają wykonać korekcję koloru i zastosować filtry do wstawionego obrazu.

W celu zastosowania filtru, należy wybrać go z listy, zaznaczyć jego pole wyboru i zdefiniować ustawienia. Zmiany spowodowane zastosowaniem filtru na obrazie są widoczne od razu na podglądzie.

- **Filtry:** Tutaj widoczna jest lista dostępnych filtrów. Znajdują się wśród nich *Jasność i kontrast*, *RGB*, *HSL*, *Ostrość*, *Rozmycie*, *Czarno-biały*, *Sepia*, *Mozaika*, *Ziarnisty*, *Dyfuzja*, *Obraz olejny*, *Płótno*, *Szum*, *Marmur*. Żeby zastosować filtr, kliknij go w celu zaznaczenia, a następnie zaznacz jego pole wyboru.
- **Ustawienia:** Ustawienia wybranego filtru można zmieniać.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Znak wodny

Polecenia na tej karcie pozwalają zastosować do zaimportowanego obrazu znak wodny, stanowiący ochronę przed nieuprawnionym kopiowaniem. Znak wodny zmienia obraz, można wstawić znak Copyright, co zniechęca użytkowników Internetu do kopiowania go i wykorzystywania w nieuprawniony sposób.

- **Znak wodny:** Jest to lista rozmaitych gotowych znaków wodnych, które można nałożyć na obraz. Możesz też stworzyć własny znak wodny: zaznacz na liście drugą pozycję (*Niestandardowy...*) i zaimportuj plik graficzny znaku wodnego.
- **Ustawienia:** Znak wodny można obrócić o 90° , 180° lub 270° albo odbić symetrycznie w pionie lub poziomie.



Znak wodny musi być plikiem graficznym w formacie .GIF, .PNG, .PSD lub .WMF z włączoną przezroczystością. Znak wodny jest nakładany na oryginalny obraz, tak że obraz

widoczny jest tylko w obszarze przezroczystym obrazu znaku w odnego.

Format .GIF obsługuje tylko jeden poziom przezroczystości, podczas gdy formaty .PNG i .PSD obsługują do 256 poziomów, dlatego zaleca się zapisywanie znaków w odnych w tych dwóch formatach.



Zagadnienie: Polecenia na karcie Maska

Polecenia na tej karcie pozwalają do zaimportowanego obrazu zastosować maskę, zmieniając jego wygląd.

- **Maska:** To jest lista rozmaitych gotowych masek, które można nałożyć na obraz. Możesz też stworzyć własną maskę: zaznacz na liście drugą pozycję *Niestandardowy...* i zaimportuj przygotowany uprzednio plik graficzny.
- **Ustawienia:** Zastosowaną maskę można obrócić o 90° , 180° lub 270° albo odbić symetrycznie w pionie lub poziomie.



Maska jest na ogół obrazem w 256 odcieniach szarości. Maska jest nakładana na oryginalny obraz, tak że obszary pokryte kolorem czarnym są niewidoczne, a fragmenty pokryte kolorem białym widać.



Zagadnienie: Polecenia na karcie Ramka

Polecenia na tej karcie pozwalają umieścić zaimportowany obraz w ramce.

- **Ramka:** Jest to lista rozmaitych gotowych ramek, w które można

oprawić obraz. Możesz też zrobić własną ramkę: Zaznacz na liście drugą pozycję (*Niestandardowy...*) i zaimportuj plik graficzny spreparowanej uprzednio niestandardowej ramki.

- **Ustawienia:** Ramkę można obrócić o 90° , 180° lub 270° albo odbić symetrycznie w pionie lub poziomie.



Ramka musi być plikiem graficznym w formacie .GIF, .PNG, .PSD lub .WMF z włączoną przezroczystością. Ramka jest nakładana na oryginalny obraz, tak że obraz w widoczny jest tylko w obszarze przezroczystym ramki. Format .GIF obsługuje tylko jeden poziom przezroczystości, podczas gdy formaty .PNG i .PSD obsługują do 256 poziomów, dlatego zaleca się zapisywanie ramek w tych dwóch formatach.



Zagadnienie: Polecenia na karcie Efekty

Polecenia na tej karcie pozwalają zastosować do zaimportowanego obrazu specjalne efekty graficzne.

- **Efekty:** To jest lista rozmaitych efektów, które można zastosować do obrazu. Są wśród nich *Cień*, *Lustro*, *Poświata*, *Kolorowa krawędź*, *Gradient*, *Wypukłość*, *Grzbiet*, *Ramka*, *Obrócenie*, *Perspektywa*, *Przekrzywienie* i *Krycie*. Aby zastosować efekt, kliknij go (to powinno zaznaczyć jego pole w wyborze).
- **Ustawienia:** Ustawienia w wybranym efekcie można zmieniać.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Biblioteka


Polecenia na tej karcie pozwalają zastopować do zaimportowanego obrazu w wybrany styl albo zapisać ustawienia dla bieżącego obrazu jako nowy styl, który będzie można stosować do innych obrazów.

- **Zastosuj:** To polecenie stosuje wabrany styl do bieżącego obrazu.
- **Dodaj:** To polecenie zapisuje ustawienia wykonane w oknie dialogowym Edytor obrazów w stosunku do bieżącego obrazu i na ich podstawie tworzy nowy styl. Nowy styl jest dodawany do listy *Niestandardowe*.
- **Usuń:** To polecenie usuwa z listy *Niestandardowe* zaznaczony styl. Style *Predefiniowane* nie dadzą się usunąć z listy.

6.15.2 Styl komórki

WebSite X5 ułatwia rozmieszczenie treści na stronie przez podział jej powierzchni na komórki tworzące [tabelę układu strony](#). Liczba komórek zależy od tego ile kolumn i wierszy ma tabela układu strony. Aby umieścić na stronie jakiś element, wystarczy przeciągnąć odpowiedni obiekt i upuścić go w komórce (jeden obiekt w jednej komórce).



Komórka jest prostokątnym fragmentem strony: zawiera swoją treść i może mieć własny styl. Dla każdej komórki można zdefiniować tło, krawędzie i marginesy, tak że każda komórka na stronie może wyróżniać się wyglądem.

Chcąc zdefiniować styl komórki, zaznacz ją i kliknij przycisk  w celu otwarcia okna *Styl komórki*. Opcje w tym oknie zostały rozmieszczone na kartach *Styl*, *Tekst* i *Biblioteka*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu bieżącej komórki w [tabeli układu strony](#).

Przed wszystkim trzeba wybrać *Tło*, które ma mieć komórka, a wybór jest następujący:

-  **Tło kolorowe:** Tło wypełnione jednolitym kolorem.
-  **Tło gradientowe:** Tło wypełnianie cieniowaniem dwóch kolorów, przy czym należy określić kolory startowy i końcowy oraz kierunek cieniowania.







Obraz w tle: w tle komórki umieszczony jest obraz.



Kadrowanie i dopasowanie do komórki: Obraz w tle jest pocięty na bloki i tak poskładany, żeby pasował do rozmiaru komórki (patrz [Jak wstawić w tle obraz wypełniający komórkę?](#)).

Dla każdego rodzaju tła należy w wybrać odpowiednie *Ustawienia*.

				
▪ Kolor tła: Określa kolor w wypełniający tło komórki.	✓	-	✓	✓
▪ Kolor startowy / Kolor końcowy: Określa kolor początkowy i końcowy cieniowania.	-	✓	-	-
▪ Dyfuzja: Wskazuje, czy przeważać ma kolor początkowy, czy końcowy, definiując (w pikselach) obszar przejścia od koloru pierwszego do drugiego. Na przykład przy pionowym cieniowaniu z szarego do białego, dyfuzja równa 250 oznacza, że szary kolor od góry będzie przechodził w coraz jaśniejszy aż do uzyskania białego po 250 pikselach.	-	✓	-	-
▪ Kierunek: Można zdecydować, w którą stronę kolory mają być cieniowane <i>Góra, Dół, Lewa</i> lub <i>Prawa</i> .	-	✓	-	-
▪ Plik obrazu: Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG.), który ma być wykorzystany jako tło.	-	-	✓	✓
▪ Powtórzenie: Określa, czy obraz tła ma być powtarzany, czy nie. Obraz może być powielany w poziomie, w pionie, w obu kierunkach albo	-	-	✓	-

zajmować całe dostępne miejsce. Rozmiar obrazu tła może zostać dopasowany do wielkości dostępnej przestrzeni.				
▪ Wyrównanie: Określa sposób wyrównania obrazu w komórce.	-	-	✓	-
▪ Nasycenie kolorem: Można zmienić nasycenie kolorem obrazu tła: efekt "kolorowania" jest stosowany do obrazu w taki sposób, że wybrany kolor przeważa w jego kolorystyce.	-	-	✓	-
▪ Szerokość bloku / Wysokość bloku: Można określić rozmiar fragmentów, które mają być wycięte z obrazu, definiując tym samym, które fragmenty obrazu pozostaną stałe, a które będą powtarzane (patrz Jak wstawić w tło obraz wypełniający komórkę?).	-	-	-	✓
▪ Krycie: Można ustawić poziom przezroczystości obrazu tła lub cieniowania. Wartości bliskie 0 dają tło bardziej przezroczyste, przez które prześwituje tło samej strony.	✓	✓	✓	✓

Opcje w grupie *Krawędź* definiują:



- **Grubość:** Tu można ustawić grubość krawędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor krawędzi (tu także każda krawędź może być inna).
- **Zaokrąglenie narożników:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Cień:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcia i w ielość.

Na koniec, opcje w grupie *Wyrównanie i marginesy* definiują:

- **Wyrównanie:** Wyrównanie obiektu znajdującego się w komórce w pionie *Góra/Środek/Dół* i w poziomie *Lewa/Środek/Prawa*.
- **Margines zewn / Margines wewn:** Ustawienie w pikselach w wielkości marginesu wewnętrznego i zewnętrznego bieżącej komórki (patrz [Model komórki w programie WebSite X5](#)).



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

W poprzednich wersjach programu opcje dotyczące marginesów i wyrównania komórki znajdowały się w menu odpowiednio otwieranym przyciskami  i  znajdującymi się na pasku narzędzi powyżej tabeli układu strony. W 10. wersji przyciski te zostały usunięte, a stosowne opcje znajdują się w oknie [Styl komórki](#) / [Styl](#).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Tekst

Polecenia na tej karcie służą wstawianiu tekstu i definiowaniu stylu tekstu będącego uzupełnieniem stylu bieżącej komórki w [tabeli układu strony](#).

Najpierw trzeba wybrać element - tekst lub obraz - który ma być wstawiony i którego dotyczą dalsze działania. Do wyboru jest:



Tytuł: Tekst umieszczony w nagłówku bieżącej komórki.



Obraz nagłówka: Obraz, który będzie umieszczony w nagłówku bieżącej komórki obok elementu Tytuł.



Opis treści: Tekst umieszczony na dole bieżącej komórki, będący jej opisem.

Kiedy te elementy zostaną już zdefiniowane, można je zaznaczać albo klikając bezpośrednio na podglądzie, albo wybierając z listy rozwijanej.

W zależności od tego, jaki element został wybrany, na karcie *Ustawienia* pojawiają się różne opcje:

Oto opcje dostępne dla elementów *Tytuł* oraz *Opis treści*:

- **Treść:** Tu wpisuje się tekst tytułu lub opisu.

- **Kolor tła / Kolor tekstu:** Można określić kolor czcionki oraz kolor tła tekstu, którego ustawienie dotyczy.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Można określić sposób wyrównania tekstu w komórce: do *lewej*, do *środku* lub do *prawej* strony.
- **Margines zewn. / Margines wewn.:** Tu można określić w pikselach szerokość marginesów tekstu od krawędzi komórki.

Dla poszczególnych obiektów można określić *Obraz nagłówka*:

- **Plik obrazu:** Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG), który ma być wykorzystany jako tło.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania obrazu w komórce: do *lewej*, do *środku* lub do *prawej* strony.
- **Margines:** Określa w pikselach wartość marginesów obrazu, tak by znajdował się dokładnie w określonej odległości od krawędzi oraz zachował odległość od elementu *Tytuł*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Biblioteka

Na tej karcie można wybrać istniejące ustawienia, następnie zapisać je jako styl stosowany w bieżącej komórce, albo zapisać ustawienia bieżącej komórki jako nowy styl, który będzie stosowany w innych komórkach.

W bibliotece wymienione są wszystkie *Predefiniowane* i *Niestandardowe style*, które dotychczas utworzono. Na karcie dostępne są następujące polecenia:

- **Zastosuj:** Można zastosować bieżące ustawienia wybranego stylu do bieżącej komórki.
- **Dodaj:** Można zapisać ustawienia graficzne bieżącej komórki zdefiniowane na kartach *Styl* i *Tekst* jako nowy styl i dodać go do listy stylów *Niestandardowe*.
- **Usuń:** Można usunąć styl z listy *Niestandardowe*. Z listy *Predefiniowane* nie da się usunąć żadnego stylu.



Kiedy tworzony jest nowy styl, w wszystkie ustawienia bieżącej komórki są zachowywane, z wyjątkiem opisu komórki, która musi być określona dla każdej komórki od nowa. Na przykład *Kolor tekstu* lub *Czcionka* jest zapisywana jako nowy styl, ale *Treść* w pisany jako *Tytuł* albo *Opis treści* już nie.

6.15.3 Okno Link

Menu nawigacyjne tworzone automatycznie na podstawie [mapy w witryny](#) działa na zasadzie linków, czyli hiperłączy. W programie WebSite X5 można tworzyć jeszcze inne hiperłączy do tekstu, obrazów i innych elementów. Te hiperłączy otwierają wewnętrzne lub zewnętrzne strony, pliki, wyświetlają obrazy, elementy sklepu internetowego itd.

Kiedy definiujesz link, musisz określić działanie, jakie spowoduje jego kliknięcie i ewentualnie zdefiniować dla niego wskazówkę ekranową. Wskazówka ekranowa w skrócie objaśnia, co się stanie, gdy gość w witryny kliknie hiperłączy.


Opcje i ustawienia definiujące link są rozmieszczone na kartach *Akcja* i *Opis*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Akcja

Polecenia na tej karcie określają działanie związane z hiperłączyem.




Strona witryny

Łączy może prowadzić do innej strony witryny. Kliknięcie przycisku  pozwala przejrzeć mapę witryny i wybrać odpowiednią stronę witryny. Innym elementem, który można wybrać, jest *Wewnętrzna kotwica strony*. Należy zdecydować, czy strona, do której prowadzi hiperłączy ma być otwierana w nowym oknie przeglądarki, w tym samym, czy w oknie podręcznym. Jeśli ma to być podręczne okno, można określić jego *Szerokość* i *Wysokość*..




Kotwice muszą być wcześniej przypisane do jakiś

obiektów, zanim pojawią się na liście *Wewnętrzna kotwica strony*.

Żeby przypisać kotwicę do obiektu, należy kliknąć przycisk  w oknie [Step 3 - Tworzenie strony](#).



Plik lub adres URL


Linki można tworzyć do zasobów zewnętrznych, plików lub stron HTML zapisanych na komputerze albo dostępnych w Internecie. Aby określić plik, do którego link prowadzi, należy wybrać opcję *Plik lokalny na komputerze* i kliknąć przycisk , żeby znaleźć ten plik, albo wybrać opcję *Plik internetowy* i wpisać adres URL, pod którym plik znajduje się w Internecie.

Tu także można wybrać, czy zasób ma być otwarty w tym samym oknie, w nowym oknie, czy w podręcznym i w tym ostatnim w wypadku podać jego *Szerokość* i *Wysokość*.



Plik lub adres URL z oknem pokazu

Linku możesz użyć do wyświetlenia w oknie pokazu dowolnego pliku ze swojego komputera albo opublikowanego wcześniej w Internecie. W przeciwieństwie do okna podręcznego, pole pokazu jest wyświetlane na wierzchu oryginalnej strony, która na czas wyświetlenia jest automatycznie przydymiona (na jasno lub na ciemno).

Aby określić plik, do którego link prowadzi, należy wybrać opcję *Plik lokalny na komputerze* i kliknąć przycisk , żeby znaleźć ten plik, albo wybrać opcję *Plik internetowy* i wpisać adres URL, pod którym plik znajduje się w Internecie. Dostępne są opcje określające *Szerokość* oraz *Wysokość* pola pokazu oraz *Nagłówek*, który będzie wyświetlony poniżej okna.

Okno pokazu najlepiej nadaje się do wyświetlenia obrazów i dokumentów PDF.



Galeria w oknie pokazu

Link może otwierać galerię obrazów wyświetlanych w oknie pokazu. Do definiowania listy obrazów w galerii służą polecenia *Dodaj...*, *Usuń*, strzałka w górę oraz strzałka w dół. Można też

określić *Szerokość* i *Wysokość* okna pokazu.



Istnieje możliwość modyfikacji stylu okna pokazu: za pomocą opcji na karcie [Style i modele | Pole pokazu](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#), można wybrać kolory, cienie, krycie, efekty specjalne itp.



Adres e-mail

Po wybraniu tej opcji tworzysz się łącze uruchamiające domyślny program pocztowy, z którego użytkownik witryny będzie mógł wysłać wiadomość e-mail. Aby utworzyć hiperłącze tego rodzaju, należy podać adres e-mail oraz temat wiadomości, a także opcjonalnie jej treść.

Jeśli zaznaczysz pole wyboru *Włącz ochronę adresu e-mail*, podany adres e-mail będzie zaszyfrowany w kodzie HTML strony, dzięki czemu nie będzie możliwy do rozpoznania przez programy wylatujące adresy do rozsyłania spamu.




Rozmowa przez Internet

Możesz utworzyć link otwierający telefon internetowy (taki jak Skype) i pozostać na czacie z osobą w skazanym polu. Sposób łączenia wybiera się w polu *Rodzaj działania*, a do wyboru jest *Połącz*, *Dodaj kontakt*, *Chat*, *Pokaż profil*, *Poczta głosowa Skype* i *Wyślij plik*.



Dźwięk

Link może zostać utworzony do pliku audio. Aby określić plik, do którego link prowadzi, należy wybrać opcję *Plik lokalny na komputerze* i kliknąć przycisk , żeby znaleźć ten plik, albo wybrać opcję *Plik internetowy* i wpisać adres URL, pod którym plik znajduje się w Internecie. Łącza można utworzyć do plików .MP3.

Kiedy gość w witrynie kliknie link, pojawia się w skazówce ekranowa z przyciskiem *Odtwarzaj/Pauza*, służącym do rozpoczęcia odtwarzania albo zatrzymania. Kiedy wskaźnik myszy znajdzie się w obszarze wskaźnika ekranowej, okno podręczne znika i muzyka ustaje.



Wskazówka ekranowa dla linku audio jest tworzona automatycznie przez program. Jej wygląd zależy od ustawień, jakie zostaną podane w oknie [Style i modele | Wskazówka ekranowa](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).



Drukuj stronę

Istnieje możliwość utworzenia linku drukującego wyświetlaną stronę.



Komunikat

Ta opcja tworzy łącze do komunikatu z ostrzeżeniem. Aby utworzyć link tego typu, należy wpisać *Tekst komunikatu*. Jeśli zaznaczy się pole wyboru *Pokaż w oknie podręcznym*, komunikat zostanie wyświetlony w oknie w stylu Windows.



Kanał RSS

Można wyświetlić kanał RSS witryny: Ten link będzie aktywny tylko pod warunkiem, że [kanał RSS](#) zostanie wcześniej utworzony w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).



Podczas testowania witryny i wyświetlania podglądu pojawi się komunikat przypominający, że kanał RSS będzie wyświetlany dopiero po opublikowaniu witryny w Internecie.



Blog

Możesz utworzyć link prowadzący do Blogu należącego do Twojej witryny. [Blog](#) musi być wcześniej utworzony w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Za pomocą dostępnych opcji należy określić, czy blog ma się otworzyć w tym samym oknie, czy w nowym oknie przeglądarki.



Aplikacja mobilna

Istnieje możliwość utworzenia linku do pobierania z App Store lub Google Play aplikacji FeedReady dla urządzeń mobilnych. Aby link działał poprawnie, należy najpierw uaktywnić w sekcji [Aplikacja](#)

[mobilna](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) udostępnianie treści blogu lub kanału RSS za pośrednictwem aplikacji FeedReady.



Mapa witryny

Link może otwierać nową stronę a mapą witryny. Elementy mapy witryny tworzone automatycznie są aktywnymi hiperłączami do poszczególnych stron, tak więc za pomocą tej mapy można poruszać się po całej witrynie. Ikony *Rozwiń* i *Zwiń* służą do rozwijania i ukrywania elementów mapy.



Pokaż koszyk zakupów

Ta opcja pozwala utworzyć łącze wyświetlające stronę koszyka zakupów z listą wszystkich dotychczas zamówionych produktów.



Dodaj do koszyka

Ten link prowadzi do sklepu internetowego, gdzie gość witryny może przeszukać katalog produktów lub włożyć produkty do koszyka.

W pierwszym wypadku należy zaznaczyć opcję *Pokaż listę produktów wybranej kategorii*, a następnie wybrać kategorię produktu z tabeli.

W drugim należy zaznaczyć opcję *Dodaj wybrany produkt bezpośrednio do koszyka* i wybrać konkretny produkt z listy. Można też określić *Rodzaj* i *Ilość* produktu wkładanego do koszyka. Jeśli zaznaczona będzie opcja *Dodaj produkt bez pokazywania koszyka*, gość witryny może dodać produkt, ale nie zobaczy koszyka.



Linki *Pokaż koszyk zakupów* i *Dodaj do koszyka* działają pod warunkiem utworzenia w wcześniej katalogu produktów sklepu internetowego w sekcji [Sklep](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opis

Opcje na tej karcie służą do prowadzenia opisu hiperłącza. Opis ten jest

objaśnieniem w wyświetlanym w wskazówce ekranowej. Wskazówka ekranowa pojawia się obok wskaźnika myszy, gdy ten najedzie na link, i powinna objaśniać, co się stanie, gdy gość witryny kliknie link: "Zostaniesz przeniesiony do strony...", "Nastąpi przekierowanie do witryny...", "Zostanie pobrany plik", itd.

Oto polecenia służące do redagowania wskazówek ekranowych:

- **Tekst:** Tu należy wpisać tekst opisu linku.
- **Plik obrazu:** Do wskazówki ekranowej można wstawić tylko obraz albo obraz obok tekstu.
- **Szerokość wskazówki ekranowej:** Określa w pikselach szerokość wskazówki ekranowej.
- **Szerokość obrazu (%):** Określa wielkość grafiki jako procent szerokości całej wskazówki ekranowej.
- **Położenie obrazu:** Określa położenie obrazu względem jej tekstu w wskazówce ekranowej.



Tekst, Plik obrazu i Szerokość wskazówki ekranowej są różne dla poszczególnych linków, więc trzeba je definiować od nowa dla każdego z nich. Inne ustawienia dotyczące wyglądu wskazówek ekranowych dotyczą całego projektu i definiuje się je w oknie [Style i modele | Wskazówka ekranowa](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

6.15.4 Okno Właściwości efektu

W tym oknie definiuje się efekty przejścia dla pokazu slajdów wstawianego w oknie [Edytor nagłówka i stopki](#), obrazów wyświetlanych w obiekcie [Galeria obrazów](#) oraz zdjęć produktów prezentowanych w pokazie slajdów (patrz [Katalog produktów](#)).

Polecenia w tym oknie rozmieszczone są na kartach: *Rodzaj efektu*, *Powiększenie i położenie* oraz *Strona*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Rodzaj efektu

Polecenia na tej karcie służą do wyboru efektu przejścia między obrazami:

- **Lista efektów:** Lista wszystkich dostępnych efektów. Jeśli wybierzesz "1 - Losowo", efekty przejścia w pokazie slajdów będą stosowane w kolejności losowej. Kiedy dokonasz wyboru, efekt przejścia zostanie pokazany w podglądzie.
- **Czas wyświetlania:** Określa czas wyświetlania każdego obrazu.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Powiększenie i położenie

Na tej karcie określa się powiększenie oraz panoramowanie obrazu.

- **Położenie początkowe:** Tu należy podać procentowe powiększenie oraz współrzędne X i Y, od których obraz ma się zacząć przesuwac.
- **Położenie końcowe:** Tu należy podać procentowe powiększenie oraz współrzędne X i Y, gdzie panoramowanie ma się zatrzymać.

W obu wypadkach, zamiast wpisywać współrzędne X i Y, wystarczy przesunąć obraz na podglądzie i tak zdefiniować w ten sposób punkt początkowy i końcowy panoramowania.



Efekt przejścia i panoramowania można zastosować do tego samego obrazu. Najpierw stosowany jest efekt przejścia, a obraz jest wyświetlany zgodnie z wartościami początkowymi położenia. Następnie obraz jest przesuwany i zmieniana jest w razie potrzeby jego wielkość, aż osiągnie współrzędne i rozmiar określone jako końcowe.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Strona

Ta karta jest dostępna tylko dla pokazu slajdów umieszczonego w nagłówku lub stopce strony (patrz [Edytor nagłówka i stopki](#)).

Otwarta jest tu mapa w trybie. Należy zaznaczyć strony, na których dany rysunek ma być wyświetlany. W ten sposób w nagłówku i stopce można wyświetlać różne fragmenty pokazu slajdów w zależności od tego, które

strony są właśnie w yśw ietlane.



Określenie, na których stronach konkretny obraz z pokazu slajdów ma być w yśw ietlany może przydać się przy planowaniu banera reklamowego. Do pokazu slajdów można ustawić wszystkie banery, jakie mają być w yśw ietlane w witrynie. Natomiast na poszczególnych stronach będą pokazywały się tylko te, które mają się na nich pojawiać.

6.15.5 Okno Ładowanie dołączonego pliku

To okno otwiera się po kliknięciu przycisku *Dodaj...* i dotyczy listy plików dołączonych do animacji Flash (patrz [Animacja Flash | Zaawansowane](#)) albo do kodu HTML (patrz [HTML i gadżety | Zaawansowane](#)).

Dostępne są tu następujące narzędzia:

- **Dołączony plik do wysłania na serwer:** Tu można wybrać plik do zaimportowania, ponieważ jest on dołączony do obiektu, z którym pracujesz.
- **Względna ścieżka dostępu na serwerze:** Tu wpisuje się ścieżkę dostępu do folderu na serwerze, gdzie ma zostać umieszczony zaimportowany plik dołączony do animacji Flash.
- **Arkusz stylu strony (tylko pliki .js i .css):** Jeśli importowany plik jest skryptem JavaScript (w formacie .js) lub arkuszem stylów (w formacie .css), trzeba go dołączyć do strony, żeby mógł działać poprawnie. Kiedy zaznaczysz to pole wyboru, odpowiedni kod zostanie automatycznie wstawiony do tagu <HEAD> kodu HTML strony.



Rozdział

Krok 4 - Ustawienia zaawansowane

7.1 Ustawienia zaawansowane

Kiedy utworzysz już mapę witryny w [kroku 2.](#), a potem wypełnisz poszczególne strony treścią w [kroku 3.](#), możesz przejść do kroku 4, gdzie masz do dyspozycji spory wybór zaawansowanych funkcji i narzędzi do dopracowania witryny. Można tu dostosować wygląd menu i tekstu albo umieścić w witrynie sklep internetowy, blog lub stworzyć chronioną hasłem strefę użytkownika.

Oto dostępne funkcje zaawansowane:



[Menu główne](#)

To narzędzie służy do definiowania stylu menu, które w widoczny sposób jest albo na górze, albo z boku każdej strony i umożliwia gościom w witrynie poruszanie się po niej.



[Menu rozwijane](#)

To narzędzie służy do definiowania stylu menu rozwijanego (tego, które pojawia się po najechaniu w skaznikiem myszy na element menu głównego).



[Podmenu](#)

To narzędzie służy do definiowania stylu menu strony. To menu w yświetla listę stron dostępnych na danym poziomie.



[Style i modele](#)

To narzędzie służy do definiowania stylu różnych elementów tekstowych na stronie, stylu pola pokazu wykorzystwanego przez obiekt [Galeria obrazów](#), stylu wskazówek ekranowych wykorzystywanych przez obiekt [Link](#), a także stylu wiadomości e-mail wysyłanych przez obiekty [Formularz e-mail](#) oraz [Sklep](#).



[Strona wstępna](#)

To narzędzie służy do tworzenia strony wstępnej, która wita gości w witrynie. Strona wstępna może mieć podkład muzyczny i proponować wybór języka w wyświetlaniu następnych stron.



[Reklama](#)

To narzędzie służy do przygotowania reklamy, która w yświetlana będzie tylko na stronie głównej, albo na

w wszystkich stronach w witryny.



[Blog](#)

To narzędzie służy do budowania blogu, czyli czegoś w rodzaju elektronicznego pamiętnika, gdzie publikuje się wpisy i komentarze przez gości w witrynie.



[Kanał RSS](#)

To narzędzie służy do przygotowania kanału RSS, niezastąpionego instrumentu podawania najnowszych wiadomości.



[Aplikacja mobilna](#)

To narzędzie służy do uaktywnienia możliwości udostępniania treści blogu lub kanału RSS przez aplikację FeedReady, którą goście w witrynie pobierają z [App Store](#) lub [Google Play](#).



[Zarządzanie danymi](#)

Tutaj możesz zdecydować, w jaki sposób mają być obsługiwane dane podawane przez gości w witrynie: w formularzach e-mail, blogach, księżce gości oraz sklepie internetowym.



[Zarządzanie dostępem](#)

Tutaj tworzy się profile osób, które mają mieć dostęp do stron chronionych w witrynie, i dzieli tych użytkowników na grupy. Strony chronione hasłem, określone w kroku 2 - [Tworzenie mapy witryny](#), tworzą strefę użytkownika i są dostępne tylko po podaniu nazwy użytkownika i hasła. Profil użytkownika determinuje, do których stron chronionych w strefie użytkownika gość w witrynie ma dostęp.



[Sklep](#)

To narzędzie służy do budowania sklepu internetowego, a dokładniej do stworzenia katalogu produktów w tym sklepie dostępnych, metod wysyłki i płatności oraz w wyglądzie formularzy zamówienia.



Więcej informacji na temat tworzenia mapy w itryny oraz różnicy między pierwszym poziomem menu, podmenu i menu rozwijanym znajdziesz pod hasłem [Tworzenie mapy w itryny](#).

7.2 Styl menu głównego

W tym oknie można zaprojektować styl przycisków menu głównego.

Menu jest tworzone i aktualizowane automatycznie przez program zgodnie z ustawieniami poczynionymi w [kroku 2 - Tworzenie mapy w itryny](#). Menu główne wyświetla elementy menu najwyższego poziomu zdefiniowanego przez mapę w itryny i służy jako menu nawigacyjne. Jeżeli został wybrany w zorzec graficzny z menu poziomym, jest ono wyświetlane bezpośrednio pod lub bezpośrednio nad nagłówkiem widocznym na każdej stronie. Jeżeli został wybrany w zorzec graficzny z menu pionowego, menu główne jest wyświetlane z boku stron, albo po lewej, albo po prawej.

Opcje służące do określania wyglądu przycisków menu zostały rozmieszczone na kartach: Ogólne, Elementy menu oraz Trójwymiarowe.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Te polecenia służą do określenia ogólnych ustawień menu głównego.

W grupie *Styl* znajdują się następujące opcje:

- **Szerokość:** Szerokość przycisków menu wyrażona w pikselach.
- **Margines:** Określa w pikselach wielkość pionowego i poziomego marginesu (pustej przestrzeni między krawędzią przycisku, a jego tekstem).
- **Odległość między przycisk:** Określa margines zewnętrzny (przestrzeń między krawędziami przycisków).
- **Pozwól na automatyczne przewijanie:** Zaznaczenie tego pola w wyborze spowoduje przewijanie menu wraz z zawartością strony, tak że jest ono zawsze widoczne.



Określając szerokość przycisków, należy brać pod uwagę ilość miejsca dostępnego dla menu. Tego parametru nie da się

modyfikow ać dla w zorca domyślonego (patrz [Wzorzec własny](#)).

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosow any dla tekstu.
 - **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania tekstu na przycisku: do *lewej*, do *środk*a lub do *prawej* strony.
 - **Wyświetlanie:** Tu możesz zdecydow ać, czy tekst na przyciskach ma być w staw iony jako normalny tekst, ma być zintegrow any z tłem, czy ma zostać zastosow ane wygładzanie krawędzi tekstu i czy następnie ma on być zintegrow any z obrazem tła.
-



Gdy napisy na przyciskach są w staw iane jako zwykły tekst, wtedy są czytane przez przeglądarki i wyszukiwarki internetow e. Natomiast jeśli napisy na przyciskach są w staw iane jako obrazy, to można zastosow ać do nich dow olne czcionki.

Opcje *Treść opcjonalna* można wykorzystać do zdefiniow ania niestandardow ego obiektu pojawiającego się przed lub po przyciskach menu:

- **Kod HTML:** W to pole należy w pisać kod HTML obiektu, który ma zostać w staw iony. Na pasku narzędzi dostępne są wtedy następujące polecenia:



Wytnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiow ania i w klejania zaznaczonego tekstu.



Cofnij [CTRL+Z] - Powtórz [ALT+CAPS+BACKSPACE]

Te polecenia służą odpowiednio do anulow ania ostatnio wykonanej operacji i ponow nego wykonania ostatnio cofniętej operacji.



Wstaw gadżet

To polecenie w staw ia kod zaznaczonego gadżetu: kliknięcie strzałki obok przycisku w yświetla pełną listę dostępnych gadżetów , tak jak pojawiają się w sekcji [HTML i gadżety](#). Kliknij gadżet, aby otworzyć okno, w którym

można ustawić potrzebne parametry. Po wypełnieniu pól w oknie dialogowym gadżetu, jego kod HTML jest automatycznie wstawiany do edytora.




- **Pozycja:** Określa, gdzie nowy obiekt ma być umieszczony względem przycisków menu: *Na górze* lub *na dole* w wypadku menu pionowego, *po lewej* lub *po prawej* w wypadku menu poziomego.
- **Rozmiar:** Określa w pikselach szerokość i wysokość nowego obiektu. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.




Teraz *Treść opcjonalna* pozwala wstawić nowe obiekty w miejscu zarezerwowanym kiedyś wyłącznie dla menu nawigacyjnego. Na przykład wstawienie w menu pionowym pola Google AdSense™ może się okazać posunięciem strategicznym, ponieważ prowokuje do częstszego klikania reklam.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Elementy menu

Polecenia na tej karcie służą do definiowania kolorystyki, obrazów w tle oraz stylu tekstu dla różnych stanów przycisków menu.

Najpierw należy wybrać **Element menu**, którego wygląd chce się zmienić. Do wyboru jest  *Element menu*,  *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony* i  *Element bieżącej strony*. Element menu można wybrać z menu rozwijanego albo kliknąć go bezpośrednio na *podglądzie*, który jest stale aktualizowany po każdej modyfikacji.

Oto opcje dostępne w grupie *Styl* dla wszystkich elementów menu:

- **Kolor tła / Kolor tekstu / Kolor krawędzi:** Wybór koloru tła, koloru tekstu oraz koloru krawędzi przycisku.
- **Obraz tła:** Można wybrać obraz, który będzie tłem przycisku. Kliknij przycisk , żeby przeszukać dostępne pliki (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG) i wybrać jeden z nich. Albo kliknij strzałkę obok pola, żeby otworzyć bibliotekę przycisków i stamtąd wybrać żądany obraz.

- **Styl czcionki:** Definiuje styl tekstu przycisku dla elementu *Element menu*. Do wyboru jest *Brak*, *Wypukły*, *Wklęsły* albo *Cień*. *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony* oraz *Element bieżącej strony* automatycznie przyjmują ustawienia, jakie ma *Element menu*. Można do nich dodać styl czcionki: *Normalny*, *Pogrubiony*, *Kursywa*, *Kursywa pogrubiona*.

Poniższa opcja dostępna jest tylko dla *Element bieżącej strony*:

- **Użyj takich samych ustawień, co w stanie pod wskaźnikiem myszy:** *Element bieżącej strony* będzie miał takie same ustawienia, jak *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony*. Jeśli to pole w wyborze zostanie puste, obu stanom można przypisać różne ustawienia.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Trójwymiarowe

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia przycisków trójwymiarowych.

W grupie *Kształt* dostępne są następujące ustawienia:

- **Kształt:** Z tej listy wybiera się kształt przycisku.
- **Zaokrąglenie:** Określa, na ile zaokrąglone mają być narożniki przycisków (z zaokrąglonymi rogami).
- **Scal przyciski w jeden kształt:** Zaznaczenie tego pola w wyborze skleja przyciski w jeden kształt.

W grupie *Format 3D* dostępne są następujące ustawienia:

- **Grafika:** Tu można określić, czy przycisk ma być *Płaski*, *Płaska poduszka*, *Wypukły*, *Wklęsły* itp.
- **Kierunek światła:** Określa kierunek padania światła na przycisk.
- **Współczynnik gradientu:** Wielkość cienia rzucanego przez przycisk.
- **Krycie obrazu:** Określa stopień nieprzezroczystości obrazu wstawionego do przycisku na karcie *Elementy menu*.

W grupie *Krawędź 3D* znajdują się następujące ustawienia:

- **Styl krawędzi:** Krawędzie przycisku mogą być *Normalne*, *wypukłe*

albo *wklęsłe*.

- **Szerokość na zewnątrz / Szerokość wewnątrz:** Określają zewnętrzną i wewnętrzną grubość krawędzi przycisku.
- **Tylko krawędź zewnętrzna:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że ustawienia krawędzi zostaną zastosowane do zewnętrznych krawędzi scalonego bloku przycisków.

7.3 Styl menu rozwijanego

Polecenia w tym oknie służą do definiowania stylu menu rozwijanego.

Menu jest tworzone i aktualizowane automatycznie przez program zgodnie z ustawieniami poczynionymi w [kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#). Menu rozwijane wyświetlane jest, gdy wskaźnik myszy najedzie na element menu głównego będący poziomem.

Polecenia w tym oknie rozmieszczone są na kartach: *Ogólne*, *Elementy menu* oraz *Trójwymiarowe*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie pozwalają nadać wartości ogólnym ustawieniom menu rozwijanego.

Najpierw trzeba określić **Typ menu**, a do wyboru jest:



Rozmieść w jednej kolumnie: elementy menu rozwijanego pojawiają się w pojedynczej kolumnie jeden pod drugim.



Rozmieść w kilku kolumnach: elementy menu rozwijanego pojawiają się w kilku sąsiadujących kolumnach. Nowa kolumna pojawia się wtedy, gdy

- liczba elementów menu osiągnie lub przekroczy wartość *Maks. elem. w kolumnie*;
- lista stron dzielona jest separatorem (patrz [Tworzenie mapy witryny](#)).

Jeśli w oknie [Wybór wzorca](#) lub [Wzorzec własny](#) zostało wybrane menu

pionowe, można także wybrać opcję:



Harmonia pionowa: Wszystkie elementy menu rozwijanego pojawiają się w pojedynczej kolumnie, a kiedy klikniesz na jakiś element, w wszystkie elementy poniżej przesuwają się w dół, żeby zrobić miejsce na wyświetlenie nowej listy elementów w wcześniej ukrytych, a należących do wybranego poziomu.

Gdy zostanie wybrany *Typ menu*, można przystąpić do określenia parametrów w grupie *Styl*:

- **Szerokość:** Szerokość przycisków menu wyrażona w pikselach.
- **Margines:** Określa w pikselach wielkość pionowego i poziomego marginesu (pustej przestrzeni między krawędzią przycisku, a jego tekstem).
- **Maks. elem. w kolumnie:** Ta opcja jest dostępna tylko dla układu menu *Rozmieść w kilku kolumnach*. Tu można określić maksymalną liczbę elementów w każdej kolumnie menu rozwijanego.

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania tekstu na przycisku: do *lewej*, do *środk*a lub do *prawej* strony.




Na koniec, dostępne są następujące *Opcje*:

- **Efekt:** Sposób pojawiania się menu rozwijanego: *Brak*, *Zanikanie*, *Rozwijanie z góry*, *Rozwijanie w lewo* lub *Rozwijanie z lewej od góry*.
- **Automatycznie zaznacz bieżącą stronę:** Ta opcja jest dostępna tylko dla układu menu *Harmonia pionowa*. Menu rozwijane jest automatycznie, a wyświetlana strona jest w nim zaznaczona jako bieżąca.



Zagadnienie: Polecenia na karcie Elementy menu

Polecenia na tej karcie określają kolorystykę, obraz tła i styl tekstu przycisków menu rozwijanego w różnych stanach.

Najpierw należy wybrać **Element menu**, którego wygląd ma być

zmieniony. Definicją stylu objęte są  *Element menu*,  *Element pod wskaźnikiem myszy* oraz  *Separator*. Element menu można wybrać z menu rozwijanego albo kliknąć go bezpośrednio na *podglądzie*, który jest stale aktualizowany po każdej modyfikacji.

Oto opcje dostępne w grupie *Styl* dla w wszystkich elementach menu:

- **Kolor tła / Kolor tekstu / Kolor krawędzi:** Wybór koloru tła, koloru tekstu oraz koloru krawędzi przycisku. *Separator* ma tylko opcję *Kolor tekstu*.
- **Styl czcionki:** Określa styl tekstu dla *Element pod wskaźnikiem myszy* oraz *Separator* jako *Normalny*, *Pogrubiony*, *Kursywa* oraz *Kursywa pogrubiona*.
- **Obraz tła:** Opcja dostępna tylko po wybraniu *Element menu* lub *Element pod wskaźnikiem myszy*. Można wybrać obraz, który będzie tłem przycisku. Kliknij przycisk , żeby przeszukać dostępne pliki (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG) i wybrać jeden z nich. Albo kliknij strzałkę obok pola, żeby otworzyć bibliotekę przycisków i stamtąd wybrać żądany obraz.
- **Ikona punktora:** Można wybrać obraz, który będzie wyświetlony jako punktator obok przycisków lub separatorów. Kliknij przycisk  i wybierz plik .JPG, .GIF lub .PNG.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Trójwymiarowe

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia przycisków trójwymiarowych.

W grupie *Kształt* dostępne są następujące ustawienia:

- **Kształt:** Z tej listy wybiera się kształt przycisku.
- **Zaokrąglenie:** Określa, na ile zaokrąglone mają być narożniki przycisków (z zaokrąglonymi rogami).
- **Scal przyciski w jeden kształt:** Zaznaczenie tego pola w wyborze skleja przyciski w jeden kształt.

W grupie *Format 3D* dostępne są następujące ustawienia:

- **Grafika:** Tu można określić, czy przycisk ma być *Płaski*, *Płaska poduszka*, *Wypukły*, *Wklęsły* itp.
- **Kierunek światła:** Określa kierunek padania światła na przycisk.
- **Współczynnik gradientu:** Wielkość cienia rzucanego przez przycisk.
- **Krycie obrazu:** Określa stopień nieprzezroczystości obrazu w stawione go do przycisku na karcie *Elementy menu*.

W grupie *Krawędź 3D* znajdują się następujące ustawienia:

- **Styl krawędzi:** Krawędzie przycisku mogą być *Normalne*, *wypukłe* albo *wklęsłe*.
- **Szerokość na zewnątrz / Szerokość wewnątrz:** Określają zewnętrzną i wewnętrzną grubość krawędzi przycisku.
- **Tylko krawędź zewnętrzna:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że ustawienia krawędzi zostaną zastosowane do zewnętrznych krawędzi scalonego bloku przycisków.

7.4 Styl podmenu

W tym oknie dostępne są polecenie niektórych zaawansowanych ustawień przycisków podmenu.

Menu jest tworzone i aktualizowane automatycznie przez program zgodnie z ustawieniami poczynionymi w [kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#). Podmenu wiodące na stronie jest opcjonalne. Wyświetla ono nazwy stron dostępnych na danym poziomie. Inaczej mówiąc, jeśli otworzy się stronę na jakimś poziomie i ten poziom zawiera jeszcze inne strony, podmenu podaje listę wszystkich stron na tym poziomie. Podmenu jest zawsze pionowe i może być wyświetlane po lewej lub po prawej stronie.

Opcje służące do określania wyglądu przycisków podmenu zostały rozmieszczone na kartach: *Ogólne* i *Elementy menu*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie dotyczą ogólnych ustawień podmenu.

Żeby strony należące do bieżącego poziomu menu były wyświetlane, trzeba zaznaczyć pole wyboru **Pokaż podmenu na stronie**.

Gdy ta opcja zostanie wybrana, można przystąpić do określenia parametrów w grupie *Styl*:

- **Położenie menu:** Określa, czy podmenu ma być wyświetlane po lewej, czy po prawej stronie.
- **Szerokość:** Szerokość przycisków menu wyrażona w pikselach.
- **Margines:** Określa w pikselach wielkość pionowego i poziomego marginesu (pustej przestrzeni między krawędzią przycisku, a jego tekstem).
- **Odległość między przycisk:** Ustawienie szerokości zewnętrznego marginesu, czyli odległości między sąsiednimi przyciskami (wartość w pikselach).

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania tekstu na przycisku: do *lewej*, do *środk*a lub do *prawej* strony.





Na koniec, w grupie *Krawędź* znajdują się opcje definiujące wygląd krawędzi w okół podmenu (nie pojedynczych przycisków):

- **Grubość:** Tu można ustawić grubość krawędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor krawędzi (tu także każda krawędź może być inna).
- **Zaokrąglenie narożników:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Cień:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcia i w ielość.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Elementy menu**

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu elementów podmenu.

Najpierw należy wybrać **Element menu**, którego w wygląd chcesz zmienić.

Do wyboru jest  *Element menu*,  *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony*,  *Separator* oraz  *Separator liniowy*. Element menu można wybrać z menu rozwijanego albo kliknąć go bezpośrednio na

podglądzie, który jest stale aktualizowany po każdej modyfikacji.

- **Kolor tła / Kolor tekstu / Kolor linii:** Określa kolor tła, kolor tekstu elementów *Element menu*, *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony* i *Separator* oraz kolor linii elementu *Separator liniowy*.
- **Ikona punktora:** Ta opcja jest dostępna po wybraniu *Element menu*, *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony* oraz *Separator* i pozwala zaimportować plik w formacie .JPG, .GIF lub .PNG, zawierający obraz punktora elementu podmenu.
- **Styl czcionki:** Ta opcja jest dostępna dla *Element pod wskaźnikiem myszy lub bieżącej strony* i *Separator*. Tekst może być *Normalny*, *Pogrubiony*, *Kursywa* lub *Kursywa pogrubiona*.
- **Styl linii:** Ta opcja jest dostępna tylko dla elementu *Separator liniowy* i służy do definiowania stylu linii, który może być *Jednolity*, *Kreska*, *Kropka*, *Wklęsły* lub *Wypukły*.

7.5 Style i modele

W tym oknie określa się wygląd różnych elementów tekstowych na stronie, styl pola pokazu przypisanego do obiektów [Galeria obrazów](#) i [Katalog produktów](#), styl wskazówki ekranowej, która może wyświetlać podpowiedź dla obiektu [Link](#), oraz styl wiadomości e-mail tworzonych przez obiekt [Formularz e-mail](#) lub wiadomości wysyłanych w ramach działania obiektu [Sklep](#).

Styl na ogół definiuje się jako zbiór ustawień formatujących tekst i grafikę stosowanych do elementów, których wygląd zmienia. Okno Style i modele pozwala połączyć kilka różnych formatów w jeden styl.

Opcje służące do określania stylów zostały rozmieszczone na kartach: *Tekst*, *Pole pokazu*, *Wskazówka ekranowa* oraz *E-mail*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Tekst

Polecenia na tej karcie służą definiowaniu stylu różnych elementów tekstowych pojawiających się w witrynie.

Najpierw trzeba wybrać **Element strony**, którego styl chce się zdefiniować. Wyboru należy dokonać z menu rozwijanego albo kliknąć

żądany element na podglądzie.

Oto elementy strony, dla których można zdefiniować styl:

Abc

Tytuł strony: To jest tytuł strony w witrynie. Tytuły stron są nazwami stron nadanymi im podczas budowania mapy witryny w oknie [Tworzenie mapy witryny](#) albo jest to, jeśli został określony, *Rozszerzony tytuł strony* tworzony w oknie [Właściwości strony](#).

Path >

Ścieżka dostępu do strony: Odnosi się do tekstu, który pojawia się bezpośrednio pod tytułem strony i podaje ścieżkę dostępu, jaką ma w witrynie dana strona (pomaga gościowi w witrynie zorientować się, gdzie się znajduje). Pogram tworzy ścieżkę dostępu automatycznie.



Tekst strony: To jest tekst poszczególnych akapitów w pisywanych w edytorze [Tekst](#). Określony tutaj styl jest stosowany domyślnie do wszystkich tekstów w pisywanych w edytorze tekstu. Można go zmienić lokalnie poleceniami dostępnymi w edytorze. Domyślny styl tekstu strony jest także stosowany do tekstów wstawianych przez program automatycznie, na przykład na stronach strefy użytkownika, w blogu, w wynikach w wyszukiwaniu po kliknięciu pola Szukaj i w mapie w witrynie.

[abc](#) [abc](#) [abc](#)

Link aktywny / Link pod wskaźnikiem myszy / Link już odwiedzony: Odnoszą się do hiperłączy tekstowych tworzonych w oknie [Tekst](#). Link zmienia wygląd w zależności od swojego stanu: aktywny, pod wskaźnikiem myszy lub odwiedzony. Określenie wyglądu linków w zależności od ich stanu pomaga gościowi w witrynie poruszać się po niej, gdyż widzi, których hiperłączy były już używane.



Pole / Przycisk: Są to przyciski i pola tworzone w obiekcie [Formularz e-mail](#) lub w [sklepie internetowym](#), a także stanowiące elementy pola Szukaj (patrz [Edytor nagłówka i stopki | Wstaw pole Szukaj](#)), pola loginu i hasła

w strefie użytkownika itd. Kiedy tworzy się nowy Formularz e-mail jego pola wykorzystują domyślny styl zdefiniowany tutaj. Potem styl nowego formularza e-mail można zmienić za pomocą opcji na karcie [Formularz e-mail | Styl](#).

Menu

Menu w stopce: Jest to menu powtarzające elementy menu główne i wyświetlane na dole każdej strony.

Jeżeli zostanie wybrany jakiś *Element strony*, można użyć opcji w grupie *Styl* do modyfikacji jego wyglądu:

- **Widoczność:** Pozwala zdecydować, czy wybrany element strony ma być widoczny, czy nie. Ta opcja nie jest dostępna dla elementu Tekst strony oraz różnych stanów hiperłączy, pól i przycisków, których nie można ukryć. Ukrycie elementu na stronie nie oznacza usunięcia go z kodu strony. Oznacza tylko tyle, że element nie jest wyświetlany po opublikowaniu strony. Można na przykład ukryć *Tytuł strony* i w jego miejsce wstawić obraz, zamiast tekstu, ale to nie oznacza, że tag `<title>` zostanie usunięty z kodu HTML.
- **Kolor tła / Kolor tekstu:** Z palety kolorów można wybrać kolor tła oraz tekstu wybranego elementu strony. Nie można zmienić koloru tła elementu *Tekst strony*, ponieważ zależy on od wzorca, jaki został wybrany (patrz [Wybór wzorca](#) lub [Wzorec własny](#)) oraz ustawień [Styl komórki](#), jaki określono dla obiektu [Tekst](#).
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania elementu na stronie: *do lewej*, *do środka* lub *do prawej*. To ustawienie nie jest dostępne dla pól, przycisków lub linków, ponieważ wyrównanie hiperłącza jest zdefiniowane przez [Tekst](#), dla którego jest zdefiniowane, niezależnie od stylu tekstu.
- **Styl tekstu:** Ta opcja jest dostępna tylko dla linków w ich różnych stanach (np. odwiedzony) i może mieć wartość *normalny* lub *podkreślony*.
- **Wskaźnik:** Ta opcja jest dostępna tylko dla elementu *Link aktywny* i jest automatycznie przyjmowana przez dwa pozostałe stany linków.

Pozwala wybrać wygląd w skąźnika myszy nad hiperłączem. Kliknij przycisk  i wybierz plik .CUR lub .ICO.

- **Kolor krawędzi:** Tu można określić kolor krawędzi, jakie będą miały elementy *Tytuł strony*, *Ścieżka dostępu do strony*, *Pole*, *Przycisk* i *Menu w stopce*.
- **Zaokrąglone narożniki:** Określa, na ile mają być zaokrąglone narożniki elementów *Pole* i *Przycisk*, przy czym można podać inną wartość dla każdego narożnika.
- **Cień:** Wewnątrz elementu *Pole* można zrobić efekt cienia, podając kolor, położenie odsunięcie i w ielość.
- **Margines poziomy:** Poziomy margines można określić dla elementów *Tytuł strony*, *Ścieżka dostępu do strony* i *Menu w stopce*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Pole pokazu

Polecenia na tej karcie pozwalają zdefiniować styl pola pokazu w wykorzystyw anego w galerii (patrz [Galeria obrazów](#)), dla linku Galeria w oknie pokazu (patrz [Link | Akcja](#)) oraz w obiekcie [Katalog produktów](#). We w wszystkich w ypadkach otwierane jest pole pokazu, a w nim pow iększony obraz, film lub pokaz slajdów. Kiedy gość w itryny kliknie link otwierający pole pokazu, okno przeglądarki zostanie przydymione, a na wierzchu pojawia się pole pokazu z w ybrany m efektem otw arcia.

W grupie *Styl* znajdują się następujące opcje:

- **Efekt otwarcia:** Określa efekt pojaw ienia się pola pokazu. Do wyboru jest *Brak*, *Zanikanie*, *Zjazd z góry*, *Powiększenie*, *Powiększ i ukryj obraz startowy*. Efekty *Powiększenie* i *Powiększ i ukryj obraz startowy* są bardzo podobne. Różnica polega na tym, że oryginalny obraz albo pozostaje w idoczny, albo znika po pow iększeniu. Zatem efekt *Powiększ i ukryj obraz startowy* nadaje się raczej do w yśw ietlania w polu pokazu obrazów, niż tekstu.
- **Kolor zewnętrzny / Kolor wewnętrzny:** Tu można w ybrać kolor tła wewnątrz i na zewnątrz pola pokazu. Tło zewnętrzne jest półprzezroczyste (zgodnie z ustawieniem *Krycie tła*) i służy do zasłonięcia okna przeglądarki.

- **Krycie tła:** Określa przezroczystość tła zew nętrznego. Im większa w artość, bym mniej w idoczne są elementy okna przeglądarki znajdujące się pod spodem.
- **Styl przycisków:** Tu można wybrać formę graficzną przycisków służących do poruszania się między obrazami w oknie pokazu slajdów .


W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Kolor tekstu:** Z palety kolorów można w ybrać kolor tekstu pola pokazu
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosow any dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób w yrównania tekstu w polu pokazu: do *lewej*, do *środk*a lub do *prawej* strony.

Dla poszczególnych obiektów można określić *Krawędź*:

- **Grubość:** Tu można ustaw ić grubość kraw ędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor kraw ędzi (tu także każda kraw ędź może być inna).
- **Zaokrąglenie narożników:** To ustawienie określa zaokrąglenie kraw ędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Cień:** Dla cienia można ustaw ić kolor, położenie odsunięcie i w ielość.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wskazówka ekranowa

Polecenia na tej karcie służą do definiowania w oknie [Link](#) stylu w wskazów ek ekranow ych przypisanych hiperłączom do tekstów i obrazów , które w staw ia się poleceniem . Wskazów ka ekranow a jest krótkim tekstem, który pojawia się w chmurce, gdy wskaźnik myszy najedzie na hiperłącze. Powinna w yjaśniać, co się stanie, gdy gość w itryny kliknie link.

Wskazów ki ekranow e można zacząć definiow ać od opcji w grupie *Styl*:

- **Pozycja wskazówki ekranowej:** Określa, gdzie w zględem linku ma się pojaw ić w wskazów ka ekranow a - *po lewej*, *po prawej*, *na górze* czy *na dole*.
- **Efekt otwarcia:** Tu można w ybrać efekt tow arzyszący pojaw ieniu się

w skazów ki ekranowej, a do wyboru jest *Brak*, *Wyłanianie* lub *Z cofaniem*.

- **Kolor tła:** Określa kolor tła, kolor tła w skazów ki ekranowej.
- **Krycie tła:** Określa przezroczystość tła zew nętrznego. Im większa w artość, bym mniej w idoczne są elementy okna przeglądarki znajdujące się pod spodem.
- **Pokaż ogonek:** Określa, czy pole w skazów ki ekranowej ma mieć ogonek w skazujący na element, którego dotyczy.

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Kolor tekstu:** Z palety kolorów można w ybrać kolor tekstu w skazów ki ekranowej.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosow any dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrów nania tekstu w e w skazów ce ekranowej: do *lewej*, do *środk*a lub do *prawej* strony.

W grupie *Krawędź* znajdują się następujące opcje:

- **Grubość:** Tu można ustaw ić grubość kraw ędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor kraw ędzi (tu także każda kraw ędź może być inna).
- **Zaokrąglenie narożników:** To ustawienie określa zaokrąglenie kraw ędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Cień:** Dla cienia można ustaw ić kolor, położenie odsunięcie i w ielość.



Ustaw ienia obow iązują w całym projekcie i w szystkie w skazów ki ekranowe mają taki sam wygląd. Treść w skazów ki ekranowej oraz ew entualny obraz w niej w idoczny definiuje się na karcie [Link | Opis](#).

Zagadnienie: Polecenia na karcie E-mail

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu wiadomości e-mail tw orzonych w oknie [Formularz e-mail](#) lub [Sklep](#).

Najpierw należy w ybrać **Element wiadomości e-mail**, dla którego styl

będzie definiowany. Wyboru dokonuje się albo z listy rozwijanej, albo klikając odpowiedni element na podglądzie.

Oto elementy w wiadomości e-mail, dla których można określić styl:



Układ wiadomości e-mail: Wszystkie wiadomości utworzone przez program będą miały taki sam układ: zewnętrzne tło wokół centralnego obszaru przeznaczonego na wiadomość. Wokół centralnego pola można zrobić ramkę, żeby wyraźnie rozdzielić tekst w wiadomości od tła.



Obraz/Logo firmy: W nagłówku wiadomości można umieścić obraz. Na ogół jest to logo firmy albo baner reklamowy.




Treść wiadomości: To centralny obszar wiadomości e-mail, gdzie wpisuje się tekst.



Stopka wiadomości: To tekst kończący wiadomość e-mail. Jest to na ogół standardowy podpis, nie związany z właściwą treścią w wiadomości, pisany mniejszą czcionką i może mieć inny kolor.

Każdy *Element wiadomości e-mail* ma odpowiedni zestaw opcji w grupie *Styl*:

<p>Układ wiadomości e-mail</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolor tła: Określa kolor tła w wiadomości e-mail. ▪ Kolor krawędzi / Grubość: Można wybrać kolor i grubość linii oddzielających pole centralne od tła.
<p>Obraz/Logo firmy</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plik obrazu: W nagłówku w wiadomości można umieścić obraz. Kliknij przycisk  i wybierz plik .JPG, .GIF lub .PNG. ▪ Wyrównanie: Określa sposób wyrównania obrazu w nagłówku: <i>po lewej</i>, <i>na środku</i> lub <i>po prawej</i>. ▪ Pozycja: Określa, czy względem głównego obszaru obraz ma być umieszczony <i>Wewnątrz ramki</i>, czy <i>Na zewnątrz ramki</i>. ▪ Szerokość: Szerokość obrazu jest w yświetlana

	<p>domyślnie, ale można ją zmienić w razie potrzeby. Maksymalna szerokość wynosi 700 pikseli i zależy od układu wiadomości e-mail. Ten parametr gwarantuje poprawne wyświetlenie wiadomości e-mail u wszystkich odbiorców.</p>
Treść wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolor tła: Wybór koloru tła dla tekstu wiadomości e-mail. ▪ Kolor tekstu: Określa kolor tekstu w wiadomości. ▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
Stopka wiadomości	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolor tła: Z palety kolorów można wybrać kolor tła tekstu zamykającego wiadomość. ▪ Kolor tekstu: Z palety kolorów można wybrać kolor tekstu zamykającego wiadomość. ▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu. ▪ Wyrównanie: Określa sposób wyrównania tekstu w stopce: <i>do lewej</i>, <i>do środka</i> lub <i>do prawej</i>. ▪ Pozycja: Określa, czy względem głównego obszaru tekst stopki ma być umieszczony <i>Wewnątrz ramki</i>, czy <i>Na zewnątrz ramki</i>. ▪ Tekst: Tu należy wpisać tekst podpisu zamykającego wiadomość. W polu zaproponowany jest domyślny tekst stopki w wiadomości e-mail.

7.6 Strona wstępna

W tym oknie tworzy się stronę wstępną witryny i ewentualnie oferuje gościom i w witrynie inne języki jej wyświetlania.

Jak sama nazwa wskazuje, strona wstępna pojawia się w witrynie jako pierwsza. Może zawierać obraz, animację Flash albo film i zazwyczaj widoczna jest kilka sekund, zanim zostanie wyświetlona strona główna.

Czasami, żeby przejść na stronę główną witryny, trzeba kliknąć stronę wstępną (czemu na ogół towarzyszy przycisk "pomiń intro"). W wypadku witryn publikowanych w kilku językach, wybór odpowiedniego języka odbywa się w łańcuch na stronie wstępnej.

Zagadnienie: Polecenia definiujące stronę wstępną

Nie każda witryna ma stronę wstępną. Jeśli Twoja witryna ma być w nią wyposażona, zaznacz pole wyboru **Pokaż stronę wstępną**. Należy podkreślić, że strona wstępna jest zawsze wyświetlana w witrynie jako pierwsza.

Dla strony wstępnej należy wybrać tło, wpisać treść i ewentualnie podkład muzyczny.

W grupie *Zawartość strony* znajdują się następujące opcje:

- **Rodzaj:** Określa, co ma być przedstawione na stronie wstępnej. Może ją wypełnić *Obraz*, *animacja Flash*, *Film* oraz gadżety zdefiniowane przez kod HTML.
- **Plik:** Jeśli jako *Rodzaj* zostanie wybrany *Obraz*, *animacja Flash* albo *Film*, należy zaimportować plik graficzny (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG), plik animacji Flash (w formacie .SWF) albo plik wideo (w formacie .FLV, .MP4, .WEBM lub .OGG).
- **Kod HTML:** Gdy jako *Rodzaj* zostanie wybrany *Kod HTML*, wtedy tutaj należy wpisać stosowny kod. Na pasku znajdują się następujące narzędzia:



Wynij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej [CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiowania i wklejania zaznaczonego tekstu.



Cofnij [CTRL+Z] - Powtórz [ALT+CAPS+BACKSPACE]

Te polecenia służą odpowiednio do anulowania ostatnio wykonanej operacji i ponownego wykonania ostatnio cofniętej operacji.



Wstaw gadżet

To polecenie wstawia kod zaznaczonego gadżetu:

Kliknięcie strzałki obok przycisku w wyświetla pełną listę dostępnych gadżetów, tak jak pojawiają się w sekcji [HTML i gadżety](#). Kliknij gadżet, aby otworzyć okno, w którym można ustawić potrzebne parametry. Po wypełnieniu pól w oknie dialogowym gadżetu, jego kod HTML jest automatycznie wstawiany do edytora.

- **Rozmiar:** Określa w pikselach szerokość i wysokość obrazu, animacji Flash, pola odtwarzania filmu albo kodu HTML. Aby zachować proporcje między wysokością a szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.

Następujące opcje są dostępne dla elementu *Tło strony*:

- **Kolor tła:** Tu można określić kolor tła strony wstępnej.
- **Plik obrazu:** Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG), który ma być wykorzystany jako tło.
- **Powtórzenie:** Określa, czy obraz tła ma być powtarzany, czy nie. Obraz może być powielany w poziomie, w pionie, w obu kierunkach albo zajmować całe dostępne miejsce. Rozmiar obrazu tła może zostać dopasowany do wielkości dostępnej przestrzeni.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania obrazu w oknie przeglądarki.

Dostępne są też następujące *Opcje*:

- **Podkład dźwiękowy:** Plik audio (w formacie .MP3), który będzie odtwarzany podczas wyświetlania strony wstępnej.
- **Przejdź do strony głównej po [sek.]:** Zaznaczenie tego pola wyboru pozwala określić w sekundach, jak długo ma być widoczna strona wstępna, zanim nastąpi automatyczne przejście na stronę główną.

Zagadnienie: Polecenia wyboru języka

Jeśli witryna jest dostępna w kilku językach i chcesz dać użytkownikowi możliwość wyboru języka na stronie wstępnej, musisz zaznaczyć pole wyboru **Pokaż hiperłącza do innych do języków**.

Lista języków powinna zawierać w wszystkie języki, jakich w wybór chcesz zaproponować gościom w witrynie. Domyślnie na liście jest pięć języków: Następujące polecenia służą do modyfikacji listy:

- **Dodaj... / Usuń:** Języki dodaje się do listy albo je usuwa w oknie dialogowym [Ustawienia języka](#).
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność języków na liście, przesuwając zaznaczony język w górę lub w dół.
- **Domyślny:** Jeden z języków na liście *Lista języków* musi być językiem domyślnym. Jest to język, w którym witryna jest wyświetlana w chwili otwarcia. Tylko witryna w języku domyślnym może mieć stronę wstępną (w więcej informacji znajdziesz pod hasłem [Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?](#)).
- **Edytuj...:** Tym przyciskiem otwiera się okno dialogowe [Ustawienia języka](#), gdzie można zmienić ustawienia języka wybranego na liście *Lista języków*.

Dostępna jest też opcja:

- **Esegui collegamento in una nuova finestra:** Zaznaczenie tego pola w wyborze powoduje otwarcie witryny w nowym oknie przeglądarki, a nie w tym, które wyświetla stronę wstępną.



Chociaż mówimy tu głównie o wyborze języka na stronie wstępnej, ta funkcja może być wykorzystana do innych celów. Możesz na przykład zaoferować wybór w wersji "HTML" lub "Flash" albo stworzyć w wersji "Treści dla każdego" i "Tylko dla dorosłych".





Jeśli witryna jest wyposażona w stronę wstępną, w [mapie witryny](#) automatycznie pojawia się strona specjalna pod nazwą "Strona wstępna". Możesz zaznaczyć ją i otworzyć okno [Właściwości strony](#) w celu określenia jej najważniejszych parametrów.

7.6.1 Okno Ustawienia języka

To okno otwiera się kliknięciem przycisku *Dodaj...* lub *Edytuj...* w oknie [Strona wstępna](#) i można w nim ustawić różne parametry języków dostępnych w danej witrynie.

Oto wybór opcji:

- **Wyświetlana nazwa języka:** Nazwa języka, który ma być dostępny. Kliknij strzałkę po prawej stronie pola, żeby rozwinąć listę możliwych do wyboru języków i wybierz jeden z nich. Nazwę języka można też w pisać bezpośrednio w polu.
- **Plik obrazu reprezentujący język (np. flaga):** Plik obrazu, który posłuży do stworzenia przycisku dającego dostęp do witryny w danym języku. Kliknij przycisk , żeby wybrać plik .JPG, .GIF lub .PNG, który posłuży do utworzenia przycisku, może to być na przykład flaga państwa. Jeśli nie przypiszesz językowi żadnej flagi, zamiast przycisku zostanie automatycznie utworzone hiperłącze tekstowe o treści takiej jak podana nazwa języka w kolorze najlepiej kontrastującym z kolorem tła *Wyświetlana nazwa języka*.
- **Ścieżka dostępu do tego języka (tzn. treści witryny w tym języku):** Link do obrazu zaimportowanego w parametrze *Plik obrazu reprezentujący język (np. flaga)*. Kliknięcie przycisku  otwiera okno dialogowe [Link](#), gdzie można zdefiniować ustawienia łącza. Jeżeli witryna w języku reprezentowanym przez flagę została już opublikowana, można wybrać opcję *Plik lub adres URL* i podać adres URL w witrynie (np. <http://www.mojastrona.pl/en/index.html>). Gdy witryna jest w języku domyślnym, nie trzeba używać tej opcji, bo automatycznie jest on skojarzony ze stroną główną w witrynie.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

Okno *Ustawienia języka* zmodernizowano w wersji 10. w następujący sposób:

- Opcja *Ścieżka dostępu na serwerze lub adres URL dla tego języka* została zastąpiona przez opcję *Ścieżka dostępu do*

tego języka (tzn. treści witryny w tym języku). Nadal można podać link do pliku lub adresu URL.

- Opcja **Pokaż język, ale z zastrzeżeniem, że nie jest jeszcze dostępny** została usunięta, ponieważ teraz można utworzyć niestandardowy komunikat, dając wygodniejszy link do przycisku flagi.
-

7.7 Reklama

W tym oknie znajdują się polecenia służące do przygotowania reklamy w wysłanej albo tylko na stronie głównej, albo na wszystkich stronach witryny.

Reklama może być obrazem, animacją Flash, może być wyświetlona w określonym miejscu w witrynie albo na stronie produktu. Strona produktu jest normalną stroną w witrynie, specyficzna jest jej treść, ponieważ jej zadaniem jest zachęcenie gościa witryny do wypełnienia formularza, kupienia produktu itd.

Zagadnienie: Polecenia służące do wstawienia reklamy

Żeby wstawić reklamę, przede wszystkim należy zaznaczyć pole wyboru **Pokaż reklamę**.

Rodzaj reklamy w wybiera się spośród następujących elementów :



Pokaż reklamę w prawym górnym rogu: Ten rodzaj reklamy znany jest jako narożnik reklamowy. Kiedy najedzie się w skaznikiem myszy na prawy górny narożnik strony, rozwija się umieszczona tam ikona i pokazuje treść reklamy.



Pokaż reklamę w polu: Taka reklama wyświetlana jest w polu umieszczonym w określonym miejscu na wierzchu właściwej treści strony.



Pokaż reklamę na pasku poziomym: Ten typ reklamy widoczny jest na banerze wzdłuż górnej krawędzi okna przeglądarki, powyżej treści strony albo na dole okna przeglądarki i nakłada się na właściwą treść strony.

Każdy *Rodzaj reklamy* ma w grupie *Ustawienia* opcję:

- **Plik obrazu:** Tu można wybrać plik graficzny (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG) zawierający reklamę albo plik animacji Flash (w formacie .SWF).

Dla rodzaju *Pokaż reklamę w prawym górnym rogu* dostępne są także opcje:

- **Styl:** Do wyboru klasyczny narożnik reklamowy w prawym górnym rogu albo jeden z wielu dostępnych efektów. Wszystkie efekty działają na tej samej zasadzie: reklama pojawia się po najechaniu w skazniku myszy.
- **Szerokość/wysokość:** Określa wyrażoną w pikselach szerokość i wysokość obszaru zajmowanego przez reklamę.


Dla typu *Pokaż reklamę w polu* dostępne są następujące opcje:

- **Pozycja:** Określa sposób wyrownania obrazu w oknie przeglądarki. Do wyboru jest *środek*, *góra po lewej*, *góra po prawej*, *dół po lewej* oraz *dół po prawej*.
- **Efekt:** Efekt towarzyszący pojawieniu się reklamy. Może to być *Zanikanie*, *Wyparcie w dół*, *Wyparcie w górę*, *Wyparcie w prawo* albo *Wyparcie w lewo*.
- **Wyświetl reklamę tylko raz:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, że reklama zostanie wyświetlona tylko raz, gdy strona jest otwierana po raz pierwszy (przy następnych odwiedzinach w witrynie, reklama już się nie pojawi).

Dla typu *Pokaż reklamę na pasku poziomym* dostępne są opcje:

- **Pozycja:** Wybór, czy reklama ma się pojawić na górze okna przeglądarki powyżej treści strony, czy na dole, nałożona na treść strony.
- **Kolor tła:** Określa kolor tła banera reklamowego.
- **Wyświetl reklamę tylko raz:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, że reklama zostanie wyświetlona tylko raz, gdy strona jest otwierana po raz pierwszy (przy następnych odwiedzinach w witrynie, reklama już się nie pojawi).

Ustawienia w grupie *Opcje* dotyczą w wszystkich typów reklam:

- **Link:** Można przypisać link (na ogół do strony produktu), który przeniesie gościa w witryny na odpowiednią stronę, gdy ten kliknie reklamę. Kliknięcie przycisku  otwiera okno dialogowe [Link](#), gdzie można zdefiniować ustawienia łącza.
- **Podkład dźwiękowy:** Można wybrać plik audio (w formacie .MP3), który będzie odtwarzany podczas wyświetlania reklamy.



Co to jest strona produktu?

Jest to strona, na którą użytkownik zostanie przeniesiony po kliknięciu linku lub reklamy. Używa się też określeń "strona docelowa", "strona lądowania". Warto taką stronę utworzyć, żeby gość w witryny mógł natychmiast znaleźć interesujące go informacje bez konieczności szukania ich po całej witrynie.

Ideę strony produktu najlepiej zilustrować przykładem: Załóżmy, że chcesz zamieścić baner reklamowy zachęcający do kupna określonego artykułu. Informacje widoczne na banerze mają wzbudzić zainteresowanie potencjalnego nabywcy. Odesłanie go na stronę główną w witryny jest bezsensownym marnotrawstwem, ponieważ jest ona zbyt ogólna, informacji o produkcie trzeba wtedy szukać po całej witrynie. W ten sposób traci się potencjalnego klienta! Dlatego najlepiej jest utworzyć nową stronę o prostym czytelnym układzie, na której dostępne będą w wszystkie niezbędne opisy produktu reklamowanego na banerze, włącznie z informacją, jak go kupić.

Stronę produktu trzeba zazwyczaj osobno przygotować, ale ten trud się opłaca, bo kliknięcie reklamy prowadzi potencjalnego nabywcę prosto do obiektu jego zainteresowania.

W grupie *Tryb wyświetlania* dostępne są następujące ustawienia:

- **Pokaż tylko na stronie głównej / Pokaż na wszystkich stronach:** Można zdecydować, czy reklamę wyświetlać tylko na stronie głównej w witryny, czy na w wszystkich stronach.

7.8 Blog

Tu znajdziesz w wszystkie narzędzia i opcje potrzebne do zamieszczenia w swojej witrynie w pełni działającego blogu, akceptowania komentarzy, które nadsyłają jego czytelnicy, i w wysyłania w pisów.

Blog działa na zasadzie elektronicznego dziennika. Autor pisze artykuły (popularnie zwane wpisami) na interesujące go tematy i publikuje je z większą lub mniejszą regularnością.

Kiedy pierwszy artykuł zostanie opublikowany, blog programu WebSite X5 stanie się odrębnym elementem witryny i zostanie automatycznie dodany do mapy witryny w folderze stron specjalnych (patrz [Tworzenie mapy witryny](#)). Jeśli chcesz wstawić element "Blog" w menu nawigacyjnym, musisz utworzyć alias strony specjalnej przez zaznaczenie blogu i przeciągnięcie go w drzewie mapy witryny do folderu Menu.

Ponieważ blog stanowi część witryny, przyjmuje taki sam styl graficzny i automatycznie stosowany jest do niego w zorzec graficzny w witryny.



Blog jest publikowany pod adresem URL <http://www.mojastrona.pl/blog> URL, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest w itryną, której blog jest przypisany (Twoją w itryną).

Na głównej stronie blogu w ymienione są w wszystkie opublikowane w pisy w porządku chronologicznym. Dla każdego w pisu podany jest tytuł, autor, kategoria, data i czas publikacji, podsumowanie (jeśli jest) i link "Czytaj całość". Link "Czytaj całość" otwiera konkretny artykuł na nowej stronie. Wszystkie komentarze do tego artykułu także są wyświetlane i jest możliwość dodania nowych.

Wszystkie strony blogu mają taką samą podstawową strukturę. Narzędzia, takie jak ostatnie w pisy, w pisy z miesiąca lub z danej kategorii i chmura tagów umieszczone są w kolumnie po prawej stronie. Wygląd tej kolumny można zmienić i zdecydować, które narzędzia mają być dla gości blogu dostępne i w jakim porządku mają się pojawiać.

Możliwość otrzymania od czytelników komentarzy otwiera dyskusję między autorem a czytelnikami. Aby uniknąć komentarzy niesmacznych, nie na temat albo innych niechcianych, WebSite X5 oferuje działający online [panel sterowania](#), za pomocą którego takie niepożądane komentarze

można odrzucić.

Aby utworzyć blog, trzeba zdefiniować kilka ogólnych parametrów i utworzyć listę wpisów, które mają być opublikowane.

Kiedy już opublikujesz swój blog, spróbuj zainteresować nim swoich czytelników przez regularne i dość częste publikowanie artykułów. Aby każdorazowe wysyłanie wpisów nie zajmowało zbyt wiele czasu, podczas publikowania aktualizacji blogu w Internecie wybierz opcję *Eksportuj wyłącznie blog i kanał RSS* w oknie [Publikacja witryny w Internecie](#).

Polecenia służące do określania ustawień blogu i w pisywania artykułów są rozmieszczone na kartach *Wpisy*, *Układ* i *Komentarze*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wpisy

Polecenia na tej karcie służą do definiowania kilku ogólnych ustawień i procedur potrzebnych do utworzenia listy artykułów, które mają być opublikowane na blogu.

W grupie *Ustawienia ogólne* dostępne są następujące opcje:

- **Tytuł:** Tu wpisuje się tytuł, który będzie nosił blog. Tytuł będzie wyświetlany na pasku tytułu przeglądarki i jest oczywiście ważny i dla czytelników, i wyszukiwarek, bo pomaga poprawnie zidentyfikować blog. Jeśli nie nada się blogowi tytułu, domyślnie przyjmie on tytuł witryny (określony w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#)).
- **Opis:** Tu należy wpisać krótki opis blogu. Musi być krótki, ale zwięzły i na temat. Opis ten zostanie użyty w kodzie HTML jako wartość metatagu `<description>`, a potem będą z niego korzystały wyszukiwarki internetowe w celu identyfikacji blogu. Jeżeli nie zostanie podany opis blogu, domyślnie zostanie użyty opis witryny podany w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#).
- **Utwórz kanał RSS zawierający treść blogu:** To pole wyboru jest domyślnie zaznaczone, zatem automatycznie zostanie utworzony kanał RSS ze wszystkimi wpisami blogu. <http://www.mojastrona.pl/blog/x5feed.xml> jest ścieżką dostępu do kanału RSS blogu, gdzie [---

174](http://</div><div data-bbox=)

w w w .mojastrona.pl jest adresem URL w witryny, w której działa blog (Twojej w witryny).

W grupie *Lista wpisów* znajduje się tabela zawierająca *Tytuł*, *Autor*, *Kategoria* i *Data* każdego publikowanego artykułu, polecenia służące do tworzenia nowych oraz organizowania istniejących:

- **Dodaj...:** Otwiera okno [Ustawienia artykułów](#), gdzie wpisuje się treść nowych artykułów.
- **Usuń:** To polecenie usuwa artykuł z pola *Lista wpisów*.
- **Edytuj...:** Otwiera okno [Ustawienia artykułów](#), gdzie edytuje się treść artykułu zaznaczonego w polu *Lista wpisów*.


Zagadnienie: Polecenia na karcie Układ

Polecenia na tej karcie służą do określenia wyglądu blogu.

W grupie *Ogólne* dostępne są następujące ustawienia:

- **Tryb wyświetlania postów:** Tu można określić wygląd artykułów wyświetlanych na pierwszej stronie blogu. Można na przykład wyświetlać pierwszy artykuł w całości, a dalej tylko skrócone wersje pozostałych. Skrócona wersja wyposażona jest w link "Czytaj całość".
- **Pokaż przycisk 'AddThis', aby udostępnić swoją witrynę w serwisie społecznościowym.:** Jeśli zaznaczone zostanie to pole wyboru, do każdego artykułu na blogu automatycznie dodawany będzie przycisk "AddThis". Gdy gość blogu kliknie ten przycisk, pojawi się podmenu z listą najpopularniejszych portali społecznościowych. Jeżeli gość blogu jest członkiem jednego z tych portali, może wybrać go i udostępnić swoim znajomym łącze do artykułu.
- **Typ przycisku:** Tu można wybrać postać graficzną przycisku "AddThis".
- **Konto AddThis:** Jeżeli masz konto AddThis, to podaj je tutaj. Posiadanie konta AddThis pozwala śledzić statystykę odwiedzin.



Więcej informacji na temat usługi AddThis i ustawień konta znajdziesz po kliknięciu przycisku  na oficjalnej stronie

www.addthis.com

W grupie *Bloki boczne* znajduje się zestawienie zawierające *Tytuł, Rodzaj i Szerokość* bloków na pasku bocznym oraz polecenia tworzenia listy bloków:

- **Dodaj...:** Otwiera okno [Blok boczny](#), gdzie dodaje się nowy blok.
- **Duplikuj:** Zaznaczony blok można skopiować.
- **Usuń:** Powoduje usunięcie bloku z listy *Bloki boczne*.
- **W górę / W dół:** Pozwalają przesunąć zaznaczony blok w górę i w dół listy *Bloki boczne*.
- **Edytuj...:** Otwiera okno [Blok boczny](#), gdzie edytuje się blok wybrany z listy *Bloki boczne*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Komentarze

Polecenia na tej karcie służą do organizowania komentarzy w pisywanych przez czytelników artykułów na blogu.

Żeby czytelnicy mogli komentować artykuły, przede wszystkim należy zaznaczyć pole wyboru **Pozwól czytelnikom dodawać komentarze do Twojego blogu**.

Następnie należy określić *Rodzaj treści*:



Komentarz i ocena: Goście mogą komentować i oceniać w itrynę.



Komentarz: Goście mogą komentować, ale nie mogą oceniać w itryny.



Ocena: Goście mogą oceniać w itrynę, ale nie mogą w pisywać komentarzy.

W grupie *Ustawienia komentarzy* znajdują się następujące opcje:

- **Sposób wyświetlania:** Można zdecydować, czy komentarze gości mają być publikowane od razu, czy najpierw mają być zaaprobowane za pomocą poleceń dostępnych w zdalnym [panelu sterowania](#).

- **Sposób porządkowania:** Można wybrać kolejność wyświetlania komentarzy, od najnowszych, czy chronologicznie.
- **Pokaż przycisk 'Nadużycie':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wstawienie przycisku "Nadużycie", który może posłużyć gościom do zgłaszania obiektywnych błędów w treści.
- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Na końcu formularza można umieścić filtr antyspamowy Captcha. Zostanie wyświetlony ciąg zniekształconych liter w losowej kolejności, a osoba wypełniająca formularz musi poprawnie przepisać te litery, by móc wysłać formularz.
- **Styl pola oceny:** To pole pozwala zdefiniować styl kontrolki umożliwiającej gościom i wirtualnym ocenianie (na przykład 5 gwiazdek). Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy wybierze się *Ocena jako Rodzaj treści*.

W grupie *Tryb zapisywania danych* można wybrać, w jaki sposób dane zgromadzone w formularzu komentarza mają zostać zapisane i obsługiwane przez administratora w trybie:



Wyślij dane do pliku skryptu: Zgromadzone dane zostaną zapisane w pliku utworzonym w określonym folderze na serwerze.



Wyślij dane do bazy danych: Dane zebrane w formularzu są automatycznie wysyłane do bazy danych MySQL za pomocą skryptu PHP.

Następnie należy określić następujące parametry:

Następujące parametry są uzależnione od wybranej metody zapisu danych:

Wyślij dane do pliku skryptu:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Folder, w którym dane będą zapisywane na serwerze: Określa znajdujący się na serwerze folder (z prawem do zapisu PHP), w którym zostaną zapisane zgromadzone dane. Folder główny na serwerze określony jest w polu <i>Folder na serwerze z</i>
--------------------------------------	---

	<p>prawem do zapisu w oknie Zarządzanie danymi. Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane w właśnie tutaj.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o dostarczeniu komentarza: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane. ▪ Adres e-mail użytkownika: Należy określić parametry opcji wysyłania: w pisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.
<p>Wyślij dane do bazy danych:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bazy danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. <hr/> <p style="text-align: center;">Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi.</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nazwa tabeli: Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie. ▪ Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o dostarczeniu komentarza: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane. ▪ Adres e-mail użytkownika: Należy określić parametry opcji wysyłania: w pisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.



Kiedy tworzy się blog, w [mapie witryny](#) automatycznie generowana jest strona specjalna o nazwie "Blog". Należy zaznaczyć ją i otworzyć okno [Właściwości strony](#) w celu

określenia jej najw aźniejszych parametrów .



Warto pamiętać, że w pisy można udostępniać gościom w itryny za pomocą aplikacji mobilnej FeedReady (patrz [Jak transmitować treści publikowane w w itrynie przez aplikację mobilne?](#)).

7.8.1 Okno Ustawienia artykułów

Okno *Ustawienia artykułów* służy do tworzenia i edytowania wpisów na blogu, a otwiera się je poleceniem *Dodaj...* lub *Edytuj...* w oknie [Blog | Wpisy](#).

To okno ma dwie karty: *Ogólne* oraz *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Ogólne**

Na tej karcie znajdują się następujące polecenia:

- **Tytuł:** Tutaj nadaje się artykułowi tytuł.
- **Data publikacji:** Datę publikacji artykułu można wybrać z kalendarza.
- **Autor:** Autora artykułu można wpisać w pole albo wybrać go z listy spośród nazwisk już użytych.
- **Kategoria:** Wybór kategorii, do której artykuł należy. Podobnie jak w wypadku pola *Autor*, nazwę kategorii można wpisać lub wybrać z listy.
- **Tagi:** Tu można podać listę tagów, czyli krótkich haseł opisujących zagadnienia poruszane w artykule. Z każdym wpisem może być związanych kilka tagów, należy je wtedy wpisać jeden po drugim, rozdzielając przecinkami (np. "hasło1, hasło2, hasło3, ...").
- **Treść:** Treść artykułu należy wpisać w edytorze, który wygląda tak samo, jak edytor obiektu [Tekst](#).
- **Nagłówek:** Tu możesz wpisać krótki opis artykułu.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Zaawansowane**

Oto polecenia dostępne w grupie *Właściwości połączenia*:

- **Dołączone wideo/dźwięk:** Do artykułu można dołączyć plik audio (w formacie .MP3, .WMA, .WAV, .MID, .AIF lub .M4A) albo plik video (w formacie .MP4, .FLV, .AVI, .WMV, .MPG lub .MOV). Film lub plik dźwiękowy wstawiony w artykule jest odtwarzany przez wbudowany odtwarzacz.
- **Galeria zdjęć:** Tworzy listę obrazów z galerii, które zostały wstawione do wpisu za pomocą poleceń:
 - **Dodaj... / Usuń:** Te polecenia odpowiednio wstawiają nowy obraz i usuwają obraz zaznaczony.
 - **Strzałka w górę / Strzałka w dół:** Te przyciski zmieniają kolejność wyświetlanych obrazów, przesuwać zaznaczony obraz odpowiednio w górę i w dół listy.
 - **Edytuj:** To polecenie otwiera wbudowany [Edytor obrazów](#), gdzie można podać edycji zaznaczony obraz.



Wstawione do artykułu wideo lub galeria zdjęć są wyświetlane przed tekstem, w polu domyślnej wielkości. Jeśli występują oba jednocześnie, będą widoczne obok siebie. Galerię zdjęć domyślnie tworzy się jako *Klasyczny pokaz slajdów*. (patrz [Galeria obrazów | Styl](#))

Oto polecenia dostępne w grupie *Opcje*:

- **Źródło wpisu:** Za pomocą poniższych poleceń można podać listę źródeł w wykorzystanych w artykule:
 - **Dodaj... / Usuń:** Odpowiednio dodaje lub usuwa istniejące źródło.
 - **W górę / W dół:** Zaznaczone źródło można przesunąć na liście w górę i w dół.
 - **Edytuj:** Zaznaczone źródło można podać edycji. Kliknięcia źródła dwa razy także pozwolą je edytować. Aby podać źródło poprawnie, w pisać nazwę w tryty, a po niej adres URL ujęty w nawiasy kątowne < > (na przykład "WebSite X5 <http://www.w.ebsitex5.com>"). Nazwa zostanie wyświetlona jako źródło, a na podstawie adresu zostanie utworzone hiperłącze do tego źródła.

- **Nie pozwól czytelnikom komentować tego wpisu:** Jeśli to pole w yboru zostanie zaznaczone, czytelnicy blogu nie będą mogli dodać do tego w pisu komentarza.



Warto pamiętać, że w pisy można udostępniać gościom w itryny za pomocą aplikacji mobilnej FeedReady (patrz [Jak transmitować treści publikowane w w itrynie przez aplikacje mobilne?](#)).

Jeżeli artykuł zawiera filmy lub galerie zdjęć, może być wyświetlany na urządzeniach mobilnych za pomocą aplikacji mobilnej.

7.8.2 Okno Blok boczny

Okno *Blok boczny* otwiera się poleceniami *Dodaj* oraz *Edytuj* dostępnymi w oknie [Blog | Układ](#) i służy do definiowania bloków zgrupowanych po prawej stronie każdego blogu, a zawierających narzędzia dla gości w itryny.

Polecenia w oknie zostały rozmieszczone na kartach *Ogólne* i *Styl*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie służą do budowania bloków uzupełniających stronę blogu.

Istnieje kilka różnych rodzajów bloków :



Ostatnie wpisy: W takim bloku są podane wszystkie ostatnio opublikowane wpisy do blogu. Kiedy czytelnik kliknie tytuł, przejdzie do strony zawierającej artykuł.



Kategorie: Taki blok zawiera listę kategorii, do których mogą należeć artykuły na blogu. Kiedy czytelnik kliknie nazwę kategorii, pojawi się lista postów do niej należących.



Wpisy z miesiący: Ten blok zawiera listę artykułów pogrupowanych według miesięcy publikacji.



Chmura tagów: Ten blok zawiera listę w wszystkich kategorii lub tagów przypisanych artykułom na blogu. Wielkość czcionki, jaką pisane są nazwy kategorii lub tagów zależy od liczbeości kategorii lub liczby artykułó w związanych z danym tagiem. Im w iększa czcionka, tym w ięcej artykułó w . Kiedy czytelnik kliknie tag lub nazw ę kategorii, pojaw i się lista postó w do niej należą cych.



Blogroll: To jest to coś w rodzaju "autor poleca", blok służący do umieszczania hiperłą czy do innych blogó w lub w witryn, które autor chciałby poleci ć czytelnikom.



Facebook: Ten blok w ykorzystuje w tyczk ę Facebooka "Lubi ę to". Goście blogu mogą:

- Zobaczyć, jak wiele osób lub znajomych lubi proponow aną stron ę na Facebooku
- Przeczyta ć posty ostatnio publikow ane na proponow anej stronie Facebooka
- Zaznaczy ć, że lubią proponow aną stron ę Facebooka, nawet bez jej odw iedzania.



Reklama Google AdSense: ten blok służy do w yśw ietlania reklam w ramach serw isu reklamow ego Google AdSense™.



Kod HTML: Ten blog może zawiera ć w wszystko, cokolwiek chcesz. Można tu w staw i ć dow olną funkcj ę, której program nie proponuje domyślnie.

Opcje dost ępne dla bloku zależą od jego rodzaju. Następują ce opcje są dost ępne dla w wszystkich bloków :

- **Tytuł:** Tytuł bloku blogu.
- **Szerokość:** Określa w pikselach szerokość bloku.

Dost ępnoś ć poniższych opcji zależy od rodzaju bloku:

Ostatnie wpisy / Kategorie /	<ul style="list-style-type: none">▪ Maks. liczba elementów: Określa maksymalną liczbę elementów w yśw ietlanych w bloku.
-------------------------------------	---

Wpisy z miesiący:	
Chmura tagów:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pokaż w chmurze kategorii / Pokaż w chmurze tagi: Określa, czy <i>Chmura tagów</i> w yśw ietla kategorii, czy tagi przypisane opublikow anym artykułom.
Blogroll:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lista linków do innych blogów: Pozw ala za pomocą następujących poleceń skompletow ać listę zaprzyjaźnionych w itryn: <ul style="list-style-type: none"> - Dodaj / Usuń: Odpow iednio dodaje now ą zaprzyjaźnion ą w itrynę albo usuw a zaznaczon ą. - W górę / W dół: Tymi przyciskami zmienia się kolejnośc elementów na liście. - Edytuj: Pozw ala edytow ać zaznaczony element. Kliknięcie elementu dwa razy takż e pozw ala go edytow ać. <p>Aby podać zaprzyjaźnion ą w itrynę popraw nie, w pisz nazw ę w itryny, a po niej adres URL ujęty w naw iasy kątow e < > (na przykłąd "WebSite X5 <http://www.w ebsitex5.com>"). Nazw a zostanie w yśw ietlona jako w itryna zaprzyjaźniona, a na podstawie adresu zostanie utw orzone hiperł ącze do tego Źródła.</p>
Facebook:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adres Facebooka: Adres URL strony Facebooka, która ma by ć użyt ą na stronie blogu. ▪ Kolor tła: Wybór dla bloku jasnego lub ciemnego tła. ▪ Wysokość: Określa w pikselach w ysokość bloku. ▪ Pokaż połączenia: Zaznaczenie tego pola wyboru pozw ala w yśw ietlić zdj ęcie znajomego z jego profilu (b ędzie ono linkiem do strony znajomego na Facebooku). ▪ Pokaż strumień: Zaznaczenie tego pola wyboru spow oduje w yśw ietlenie w bloku ostatniego postu,

	<p>który został umieszczony na proponowanej stronie Facebooka.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pokaż nagłówek Facebooka: Zaznaczenie tego pola w yboru spow oduje w yśw ietlenie w bloku nagłów ka z Facebooka.
Reklama Google AdSense:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kod HTML Google AdSense: Aby w yśw ietlić w bloku reklamę, należy tutaj w kleić kod HTML skopiow any z Google AdSense™.
Kod HTML:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kod HTML: Tu można w pisać lub w kleić kod HTML definiujący niestandardow ą treść bloku.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

Polecenia na tej karcie służą do definiow ania stylu bloków blogu.

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosow any dla tekstu.
- **Kolor tekstu:** Określa kolor tekstu.
- **Margines:** Określa w pikselach w ielkość marginesu (pustej przestrzeni między kraw ędzią a zaw artością).

W grupie *Tło* znajdują się następujące opcje:

- **Kolor tła:** Kolor, jaki ma zostać użyty jako tło.
- **Plik obrazu:** Ścieżka dostępu do pliku obrazu (.JPG, .GIF, .PNG.), który ma być w ykorzystany jako tło.
- **Powtórzenie:** Określa, czy obraz tła ma być powtarzany, czy nie. Obraz może być powielany w poziomie, w pionie, w obu kierunkach albo zajmow ać całe dostępne miejsce. Rozmiar obrazu tła może zostać dopasow any do w ielkości dostępnej przestrzeni.
- **Wyrównanie:** Określa sposób w yrównania obrazu tła w bloku.

W grupie *Krawędź* znajdują się następujące opcje:

- **Grubość:** Tu można ustaw ić grubość kraw ędzi (każda może być inna).

- **Kolor:** Tu można określić kolor krawędzi (tu także każda krawędź może być inna).
- **Zaokrąglenie narożników:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Cień:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcie i w ielość.

7.9 Kanał RSS

W tym oknie znajdują się narzędzia i opcje służące do tworzenia kanału RSS, jedną z najpopularniejszych form transmisji sieciowej.

Kanał RSS jest bardzo wygodnym instrumentem transmisji wiadomości, obrazów i filmów. Przydaje się do transmisji informacji w działalności biznesowej, publikowania nowinek o różnych zdarzeniach, aktualizacjach witryny, czy nowych wpisach lub komentarzach na blogu.

Goście witryny subskrybujący kanał RSS związany z witryną są na bieżąco ze wszystkimi nowościami i będą otrzymywali najnowsze wiadomości bezpośrednio przez swój czytnik kanałów.

Zagadnienie: Polecenia służące do tworzenia kanału RSS

Aby utworzyć kanał RSS, trzeba zdefiniować kilka ogólnych parametrów i utworzyć listę wpisów, które mają być opublikowane.

Lista wpisów w wyświetlanej tabeli z zestawieniem istniejących artykułów. Dla każdego podany jest *Tytuł* oraz *Data* publikacji. Do wykonywania operacji na liście postów służą polecenia:

- **Dodaj...:** Otwiera okno [Ustawienia postów](#), gdzie wpisuje się treść nowych postów.
- **Usuń:** Powoduje usunięcie wpisu z listy *Lista wpisów*.
- **Edytuj...:** Otwiera okno [Ustawienia postów](#), gdzie edytuje się treść artykułu w wybranego z listy *Lista wpisów*.

Poza utworzeniem listy postów, należy jeszcze określić następujące *Ustawienia ogólne*:

- **Tytuł:** (parametr obligatoryjny) Tu nadaje się nazwę kanałowi RSS

należącemu do witryny.

- **Obraz:** Można wybrać obraz (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG), który będzie skojarzony z kanałem RSS. Ten obraz (zazwyczaj logo firmy lub w itryny) będzie wysyłany przez program agregujący posty.
 - **Opis:** (parametr obligatoryjny) Tu podaje się opis kanału RSS należącego do witryny.
-



Podczas testowania witryny i wysyłania podglądu pojawia się komunikat przypominający, że kanał RSS będzie wysyłany dopiero po opublikowaniu witryny w Internecie.



Warto pamiętać, że w postach można udostępniać gościom witryny za pomocą aplikacji mobilnej FeedReady (patrz [Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikację mobilną?](#)).

7.9.1 Okno Ustawienia postów

Okno *Ustawienia postów* otwiera się przyciskami *Dodaj...* oraz *Edytuj...* w oknie [Kanał RSS](#) i służy do tworzenia oraz edytowania postów dla kanału RSS.

Okno zawiera dwie karty: *Ogólne* oraz *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Ogólne**

Na karcie *Ogólne* znajdują się następujące polecenia:

- **Tytuł:** Tutaj nadaje się artykułowi tytuł.
- **Data publikacji:** Datę publikacji artykułu można wybrać z kalendarza.
- **Treść:** Treść artykułu należy wpisać w edytorze, który wygląda tak samo, jak edytor obiektu [Tekst](#).
- **Dołączona strona:** Tu można podać, która strona ma być skojarzona z postem w mapie witryny.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Zaawansowane

Na karcie *Zaawansowane* znajdują się następujące polecenia:

- **Dołączone wideo/dźwięk:** Do artykułu można dołączyć plik audio (w formacie .MP3, .WMA, .WAV, .MID, .AIF lub .M4A) albo plik video (w formacie .MP4, .FLV, .AVI, .WMV, .MPG lub .MOV).

Galeria zdjęć: Tworzy listę obrazów z galerii, które zostały wstawione do wpisu za pomocą poleceń:

- **Dodaj... / Usuń:** Te polecenia odpowiednio wstawiają nowy obraz i usuwają obraz zaznaczony.
- **Strzałka w górę / Strzałka w dół:** Te przyciski zmieniają kolejność wyświetlanych obrazów, przesuwać zaznaczony obraz odpowiednio w górę i w dół listy.
- **Edytuj:** To polecenie otwiera w budowany [Edytor obrazów](#), gdzie można podać edycji zaznaczony obraz.



Jeżeli artykuł zawiera filmy lub galerie zdjęć, może być wyświetlany na urządzeniach przenośnych za pomocą aplikacji mobilnej.

7.10 Aplikacja mobilna

To okno służy do rozsyłania treści blogu lub kanału RSS przez aplikację mobilną FeedReady, którą goście w witrynie pobierają bezpłatnie z App Store lub Google Play.

Od razu po pobraniu aplikacji mobilnej FeedReady na swoje urządzenie przenośne, goście w witrynie mają stały dostęp do aktualizacji wiadomości publikowanych w Twojej witrynie.

Zagadnienie: Polecenia konfiguruje aplikację mobilną

Jeśli treści publikowane w witrynie mają być dostępne przez aplikację mobilną, należy najpierw włączyć opcję **Włącz wyświetlanie zawartości w aplikacji FeedReady**. Następnie należy określić źródło ma

mieć *Zawartość* w wyświetlana przez aplikację mobilną:

- **Pokaż zawartość bloga:** Zaznaczenie tego pola w wyborze wyznacza [Blog](#) jako źródło treści w wyświetlanych przez aplikację mobilną.
- **Pokaż zawartość kanału RSS:** Zaznaczenie tego pola w wyborze definiuje [Kanał RSS](#) jako źródło treści w wyświetlanych przez aplikację mobilną.

Poza definicją źródła treści, należy ustawić następujące parametry w grupie *Ustawienia*:

- **Grafika aplikacji:** To jest obraz, który będzie w wyświetlany w nagłówku ekranu aplikacji mobilnej, gdzie widoczna będzie lista artykułów blogu lub kanału RSS.



Należy użyć obrazu odpowiadającego stylem grafice witryny i zawierającego element rozpoznawczy, na przykład logo firmy. Aby mieć pewność, że obraz będzie w wyświetlany poprawnie na każdym urządzeniu, powinien mieć rozmiar 640x360 pikseli. Przezroczystość obrazów zapisanych w formacie .PNG zostanie zachowana.

-
- **Proponuj instalowanie lub otwieranie aplikacji:** Zaznaczenie tego pola w wyborze powoduje automatyczne wyświetlenie komunikatu zapraszającego gości korzystających z urządzeń mobilnych do otwarcia lub zainstalowania aplikacji mobilnej.
 - **Włącz powiadomienia Push:** Zaznaczenie tego pola w wyborze powoduje wysłanie przez aplikację mobilną na urządzenie przenośne, na którym jest zainstalowana, powiadomienia o opublikowaniu nowego artykułu.

7.11 Zarządzanie danymi

W tym oknie można określić, co się będzie działo z nadesłanymi danymi. Źródłem danych mogą być [formularze e-mail](#), [blog](#), [księga gości](#), rejestracja użytkownika w [strefie użytkownika](#) albo [sklep internetowy](#).

Polecenia w grupie *Baza danych* ułatwiają zarządzanie danymi i służą do stworzenia listy baz danych połączonych z projektem witryny. Wszystkie bazy danych zestawione są w tabeli zawierającej pola *Opis*, *Nazwa bazy*

danych, Nazwa hosta oraz Nazwa użytkownika.

Zagadnienie: Polecenia służące do tworzenia listy baz danych

Oto polecenia służące do tworzenia listy baz danych połączonych z bieżącym projektem:

- **Dodaj...:** Otwiera okno [Ustawienia bazy danych](#), gdzie dodaje się nową bazę danych.
- **Usuń:** Usuwa bazę danych zaznaczoną na liście.
- **Edytuj...:** Otwiera okno [Ustawienia bazy danych](#), gdzie można podać edycji informacje o bazie danych. Kliknięcie bazy danych dwa razy także pozwala ją edytować.



Zanim będzie można zapisać dane nadesłane przez [Formularz e-mail](#), dane wpisane podczas logowania w [strefie użytkownika](#) albo nadesłane przez [sklep internetowy](#), trzeba utworzyć listę baz danych połączonych z projektem.

Zagadnienie: Opcje wysyłania wiadomości e-mail i zapisywania danych na serwerze

Opcje w grupie *Wysyłanie wiadomości e-mail* pozwalają określić, jak mają być wysyłane wiadomości e-mail:

- **Typ skryptu formularza e-mail:** Można określić skrypt, który będzie używany do wysyłania wiadomości e-mail przez obiekty programu WebSite X5, na przykład formularz e-mail albo sklep internetowy. Domyślnie wykorzystywany jest gotowy skrypt, ale jeśli ten nie działa poprawnie przy danej konfiguracji serwera, należy go zmienić, wybierając opcję niższej jakości, albo skrypt niższego poziomu.
- **Wysyłanie danych formularza e-mail:** Ta opcja definiuje sposób wysyłania danych przez obiekt formularza e-mail. Domyślnie używana jest metoda POST, ale niektóre serwery jej nie obsługują, więc można wybrać metodę GET.



Protokół HTTP (Hypertext Transfer Protocol) jest najbardziej

rozpowszechnioną metodą transferu informacji w Internecie. Ten protokół działa na zasadzie żądanie-odpowiedź. Klient wysyła żądanie, a serwer odpowiada. Klientem jest na ogół przeglądarka, a serwerem jest ten serwer, gdzie rezyduje w itryna.

Komunikaty żądanie-odpowiedź HTTP mają własną składnię. Komunikat żądania musi określać metodę jego wysłania: najczęściej stosowane są POST i GET.

Metodę GET zwykle używa się do żądania określonego zasobu (na przykład żądania strony w itryny).

Metoda POST jest zazwyczaj używana do wysyłania informacji na serwer (na przykład danych formularza).

Dla formularza e-mail bardziej odpowiednia jest metoda POST, ale jeśli nie jest ona obsługiwana przez serwer, wtedy WebSite X5 daje możliwość użycia w zamian metody GET.

Należy określić *Folder z prawem do pisania*:

- **Folder na serwerze z prawem do zapisu:** Ścieżka dostępu do folderu na serwerze z prawem do zapisu (tak by mógł tam zapisywać dane skrypt PHP).
-



Dostawca przestrzeni na serwerze zazwyczaj nadaje prawo do pisania wszystkim folderom na serwerze. Wtedy nie trzeba podawać ścieżki dostępu do folderu publicznego. Natomiast w przeciwnym wypadku należy zapytać dostawcę przestrzeni dyskowej o pełną ścieżkę dostępu.

Przejdź do sekcji *WebSite Test* w zdalnym [panelu sterowania](#), żeby sprawdzić, czy folder publiczny z prawem do pisania naprawdę istnieje i czy wszystkie jego podfoldery też mają prawo do zapisu. Jeśli tak, to znaczy, że możesz w nich przechowywać dane.

7.11.1 Okno Ustawienia bazy danych

To okno otwiera się poleceniem *Dodaj...* w oknie [Zarządzanie danymi](#). Można w nim zdefiniować ustawienia nowej bazy danych, które ma być połączona z projektem.

Należy określić następujące *Ustawienia bazy danych*:

- **Opis:** Tu należy nadać bazie danych nazwę, po której łatw o będzie ją zidentyfikow ać.
- **Nazwa hosta:** Adres URL serwera SQL, gdzie zapisana jest baza danych. Baza danych jest na ogół zapisana na tym samym serwerze, na którym znajduje się witryna internetow a, z której projektem baza jest połączona, dlatego zazwyczaj serwerem jest "localhost". Czy baza danych jest zapisana na tym samym serwerze, co witryna, można dow iedzić się u dostaw cy usługi hostingow ej.
- **Nazwa bazy danych:** Nazw a bazy danych na Sewerze (można ją otrzymać od dostaw cy usługi internetow ej).
- **Nazwa użytkownika:** Tu należy podać nazwę użytkow nika (nadaną przez dostaw cę usługi hostingow ej). Jest ona potrzebna do uzyskania dostępu do bazy danych.
- **Hasło:** Tu należy podać hasło (nadane przez dostaw cę usługi hostingow ej). Jest ono potrzebne do uzyskania dostępu do bazy danych.

7.12 Zarządzanie dostępem

W tym oknie znajdują się polecenia służące do tworzenia strefy użytkow nika w itryny i zarządzania profilami użytkow ników , którzy mają do niej dostęp. Strefę użytkow nika tworzą *strony chronione*, które oznaczają się jako takie w oknie [Tw orzenie mapy w itryny](#).

Autoryzacja osób mających dostęp do strefy użytkow nika może być wykonyw ana przez administratora w itryny, ale istnieje także możliwość samodzielnego rejestrow ania się użytkow ników i uzyskiw ania przez nich dostępu do strefy użytkow nika bez konieczności oczekiw ania na zatw ierdzenie autoryzacji przez administratora w itryny.

Polecenia w oknie *Zarządzanie dostępem* zostały rozmieszczone na kartach: Użytkow nicy oraz Ustaw ienia.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Użytkownicy

W grupie *Grupy i użytkownicy, którzy mają dostęp do tej strony* znajduje się tabela z listą grup lub użytkowników, dla których profil został już zdefiniowany, oraz nazwa użytkownika (login) i uwagi na temat każdego z nich. Obok nazw użytkowników mogą pojawić się czerwone lub żółte kropki. Oznaczają one odpowiednio, że użytkownik podał nazwę, która jest już wykorzystywana przez kogoś innego, oraz że proces weryfikacji adresu nie został jeszcze ukończony.

Polecenia służące do tworzenia listy grup i użytkowników mających dostęp do stron chronionych znajdują się po prawej stronie.

- **Nowa grupa:** Tworzy nową grupę. Jeśli podzielisz użytkowników o podobnych uprawnieniach na grupy, będzie nimi łatwiej zarządzać. Grupy nie mają żadnych specjalnych ustawień. Są po prostu zbiorami i definiowanymi bezpośrednio w tabeli. Dwukrotne kliknięcie grupy pozwala zmienić jej nazwę.

Pogrupowanie użytkowników może ułatwić organizację. Nie ma ograniczenia liczby grup i podgrup.

Domyślnie na liście są dwie grupy: *administratorzy* oraz *użytkownicy*. Do grupy administratorów należą administratorzy witryny, którzy mają dostęp do wszystkich [stron chronionych](#) w całej witrynie. *Grupa użytkowników* zawiera użytkowników zdefiniowanych ręcznie. Ponadto, jeśli w grupie *Ustawienia* opcja *Rzyb rejestracji ma wartość Automatyczna rejestracja*, to pojawia się grupa osób *rejestrowanych automatycznie* i zawierająca w wszystkich użytkowników, którzy zarejestrowali się online.



Wszyscy użytkownicy należący do grupy administratorów mogą, używając nazwy użytkownika i hasła, zalogować się do [panelu sterowania](#) (dostępnego pod adresem <http://www.mojastrona.pl/admin>, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem URL w witrynie). W nim mogą zarządzać komentarzami do [blogu](#), wpisać do książki gości i przeglądać informacje diagnostyczne.

- **Nowy użytkownik:** To polecenie otwiera okno [Ustawienia użytkownika](#), w którym do wybranej grupy dodaje się nowego

użytkownika, nadaje mu nazwę i ustala hasło.

- **Utwórz alias:** Pozwala utworzyć alias nazwy zaznaczonego użytkownika. Ta opcja przydaje się wtedy, gdy użytkownik należy do kilku grup i ma dostęp do różnych stron chronionych hasłem. Opcja jest nieaktywna dla użytkowników z grupy administratorów, ponieważ oni mają dostęp do wszystkich chronionych stron. Aliasy są na stałe związane z użytkownikiem i każda zmiana dotycząca aliasu automatycznie jest stosowana do wszystkich aliasów tego samego użytkownika. Zaznaczenie użytkownika w jednej grupie i przeciągnięcie go do innej grupy także tworzy dla niego nowy alias. Wtedy przed wciśnięciem przycisku myszy i upuszczeniem nazwy użytkownika w drugiej grupie należy wcisnąć klawisz CTRL.
- **Usuń:** Usuwa zaznaczoną grupę lub użytkownika z listy. Nie da się usunąć domyślnej grupy Administratorzy ani domyślnego administratora Admin.
- **Edytuj...:** To polecenie otwiera okno [Ustawienia użytkownika](#), gdzie można zmienić ustawienia wybranego użytkownika.
- **Aktualizacja:** ta opcja jest dostępna wtedy, gdy *Ryba rejestracji* jest ustawiony na *Ręczna rejestracja*. Wczytuje ona listę użytkowników, którzy zarejestrowali się samodzielnie przez Internet i dodaje ich do grupy użytkowników *zarejestrowanych automatycznie*.



Grupa automatycznej rejestracji różni się od innych grup użytkowników. Przede wszystkim wszyscy jej członkowie zostali zarejestrowani online, a żądania rejestracji wczytuje się przyciskiem *Aktualizacja*. Polecenie *Nowy użytkownik* dodających użytkowników nie jest tutaj dostępne.

Ponadto użytkownicy z grupy *zarejestrowanych automatycznie* nie mogą być modyfikowani poleceniem *Edytuj...*, ani nie można stworzyć dla nich aliasów za pomocą polecenia *Utwórz alias*. Jeśli chce się wykonać podobne operacje, trzeba najpierw przenieść użytkownika z grupy *zarejestrowanych automatycznie* do innej grupy użytkowników albo do grupy administratorów.

Kiedy użytkownicy są już zdefiniowani, to znaczy mają nadane nazwy logowania i hasła, oraz są podzieleni na grupy, można przejść do [Kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#) w celu zdefiniowania stron chronionych hasłem i określenia, którzy użytkownicy lub grupy mają do nich dostęp.



Kiedy lista użytkowników zostanie uaktualniona poleceniem *Aktualizacja* operacje wykonywane na profilach użytkowników zostaną wykonane dopiero po ponownym opublikowaniu w witrynie. Oznacza to między innymi, że pobrana lista użytkowników nie zostanie usunięta ze zdalnego [panelu sterowania](#) dopóki w witrynie nie zostanie ponownie opublikowana.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ustawienia

Polecenia na tej karcie służą do definiowania sposobu rejestrowania użytkowników oraz ustawiania parametrów procesu rejestracji.

Najpierw należy wybrać *Rzyb rejestracji*, a do wyboru są:

- **Ręczna rejestracja:** Administrator w witrynie sam tworzy użytkowników i rozsyła im ich identyfikatory logowania oraz hasła dostępu do stron chronionych. W witrynie może być formularz zgłoszeniowy, ale rzeczywistą rejestrację wykonuje administrator w projekcie otwartym w WebSite X5.
- **Automatyczna rejestracja:** Użytkownicy mogą rejestrować się automatycznie wypełniając formularz na stronie witryny. Administrator może śledzić listę użytkowników, którzy zarejestrowali się online w [panelu sterowania](#) i pobierać tę listę w celu dodania nowych użytkowników do projektu WebSite X5 i zarządzania nimi. Administrator w witrynie nadal ma możliwość ręcznego tworzenia nowych użytkowników.

Jeśli zostanie wybrany tryb *Ręczna rejestracja* można włączyć następujące *Ustawienia*:

- **Strona rejestracji:** Przycisk po prawej stronie tego pola otwiera mapę w witrynie, gdzie można wybrać stronę, która będzie wyświetlona, gdy użytkownik kliknie przycisk rejestracji w celu podania nazwy logowania i hasła, żeby uzyskać dostęp do strony chronionej.

Jeżeli zostanie wybrany tryb *Automatyczna rejestracja*, dostępne będą następujące *Ustawienia*:

- **Baza danych:** Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem.
- **Nazwa tabeli:** Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie.
- **Adres e-mail administratora:** Tu należy podać poprawny adres e-mail administratora. Podanie wartości tego parametru jest konieczne, ponieważ tego adresu używają zarejestrowani użytkownicy w celu uzyskania nowego hasła na wypadek zapomnienia starego. Jest to jednocześnie adres, spod którego do użytkowników wysyłane są wiadomości e-mail z prośbą o weryfikację ich adresów e-mail (*S4_ACCESSMANAGEMENT_CHKMUSTVALIDATEEMAIL%>*), i na który spływają nowe e-maile rejestracyjne (*Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o otrzymaniu danych*).
- **Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o otrzymaniu danych:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wysyłanie do administratora witryny wiadomości e-mail za każdym razem, gdy rejestruje się nowy użytkownik.
- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje umieszczenie na końcu formularza rejestracyjnego filtru antyspamowego Captcha. Wyświetlany jest ciąg zniekształconych liter, a użytkownik chcąc ukończyć proces rejestracji i wysłać formularz, musi poprawnie przepisać te litery w odpowiednim polu.
- **Włącz weryfikowanie adresów e-mail:** Zaznaczenie tego pola wyboru włącza sprawdzanie poprawności adresu e-mail, co jest ważne w szczególności, jeśli adres ten ma służyć do wysyłania listów o komercyjnej treści (procedura *double opt-in* do subskrybowania biuletynów informacyjnych). W praktyce, gdy użytkownik wykona całą procedurę rejestracyjną, wysyłany jest do niego e-mail na ten adres, który podał w formularzu rejestracyjnym jako swój adres e-mail. W liście tym użytkownik jest proszony o kliknięcie umieszczonego w treści linku potwierdzającego otrzymanie tej wiadomości i stwierdzenie

autentyczności adresu e-mail. Dopóki użytkownik nie potwierdzi otrzymania wiadomości e-mail, dopóty proces jego rejestracji nie jest ukończony. Nazwa użytkownika jest dopisywana do grupy użytkowników *rejestrowanych automatycznie*, ale obok niej widnieje żółta kropka oznaczająca, że proces rejestracji nie dobiegł jeszcze końca.

- **Strona chroniona hasłem:** Otwiera [Mapę witryny](#), gdzie można wybrać stronę, która zostanie wyświetlona po zalogowaniu użytkownika.

Niezależnie od tego, który *Ryby rejestracji* został wybrany, można zdefiniować *Ustawienia logowania dla strony*:

- **Komunikat informacyjny:** Tu można sformułować komunikat, który zostanie wyświetlony użytkownikowi i próbującemu uzyskać dostęp do strony chronionej bez zalogowania się. W takim wypadku użytkownik jest przekierowywany na inną automatycznie utworzoną przez program stronę, która zawiera, co następuje:
 - Wstęp: Tekst powitania zdefiniowany w tym miejscu.
 - Formularz logowania: Umożliwiający użytkownikowi i zalogowanie się. Link do hasła jest umieszczony na wypadek zapomnienia przez użytkownika hasła.
 - Formularz rejestracji: Nowi użytkownicy mogą wypełnić go i zarejestrować się. Jeżeli adres e-mail ma być potwierdzony, wtedy poniżej formularza pojawia się komunikat proszący użytkownika o sprawdzenie swojej skrzynki odbiorczej i potwierdzenie w otrzymanej wiadomości poprawności adresu e-mail.



Jeżeli choć jedna strona zostanie oznaczona jako *chroniona* (zatem należy do strefy użytkownika), w [mapie witryny](#) automatycznie utworzona jest specjalna strona logowania, którą można zaznaczyć w oknie [Właściwości strony](#) i za pomocą dostępnych tam opcji określić jej ustawienia.



Kiedy witryna testowana jest offline, pojawia się ostrzeżenie informujące, że strony chronione będą wyświetlane bez żądania potwierdzenia prawa dostępu. Strefa użytkownika zacznie działać w pełni dopiero po opublikowaniu witryny na serwerze.



Żeby strefa użytkownika działała poprawnie, serwer musi obsługiwać język PHP oraz sesje. Informacje na ten temat można uzyskać w sekcji *Website Test* w zdalnym [panelu sterowania](#). Jeżeli wybrana została opcja *Automatyczna rejestracja*, musi być dostępna baza danych MySQL.

7.12.1 Okno Ustawienia użytkownika

Okno *Ustawienia użytkownika* służy do nadawania nazw użytkownikom oraz haseł, a otwiera się poleceniem *Nowy użytkownik* lub *Edytuj...* w oknie [Zarządzanie dostępem](#). W tym oknie definiuje się nazwę nowego użytkownika oraz jego hasło, w wypadku użytkowników rejestrowanych w trybie *Ręczna rejestracja*, albo można wyświetlić i podać edycji dane autoryzacyjne użytkowników rejestrujących się w witrynie online samodzielnie, gdy ustawiony jest tryb rejestracji *Automatyczna rejestracja*.

Oto polecenia służące do definiowania nowego użytkownika:

- **Imię i nazwisko:** Tu podaje się imię i nazwisko użytkownika, który ma mieć w tej witrynie dostęp do [strony chronionej hasłem](#).
- **Nazwa użytkownika / Hasło:** Tu podaje się nazwę (login) oraz hasło użytkownika, który ma mieć w tej witrynie dostęp do [strony chronionej hasłem](#). Zaproponowane jest 8 znakowe hasło generowane automatycznie, ale można je zmienić.
- **Adres e-mail:** Tu należy podać adres e-mail użytkownika, który ma uzyskać prawo dostępu.
- **Strona chroniona hasłem:** Przycisk po prawej stronie tego pola otwiera mapę witryny, gdzie można wybrać stronę, która będzie wyświetlona wtedy, gdy użytkownik poda nazwę logowania i hasło.

- **Uwagi:** To pole jest opcjonalne i można w nie wpisać uwagi na temat użytkownika.
- **Adres IP:** Jeżeli użytkownik zarejestrował się automatycznie, w tym polu pojawi się adres IP komputera, z którego dokonano rejestracji.
- **Data rejestracji:** Z kalendarza można wybrać datę rejestracji nowego użytkownika.



Informacje podane w polach *Uwagi*, *Data rejestracji* oraz *Adres IP* nie są umieszczane w kodzie witryny. Ich celem jest ułatwienie administratorom i w witrynie zarządzania strefą użytkownika.

W wypadku użytkowników rejestrujących się bezpośrednio w witrynie (*Automatyczna rejestracja*), na dole okna mogą pojawić się następujące adnotacje:

- Nie ukończono weryfikacji: Taka adnotacja wyświetlana jest na żółto i oznacza, że użytkownik jeszcze nie potwierdził poprawności swojego adresu e-mail (patrz [Włącz weryfikowanie adresów e-mail](#) na karcie [Włącz weryfikowanie adresów e-mail | Ustawienia](#)). Ponieważ sytuacja taka może powstać wtedy, gdy użytkownik nie otrzyma wiadomości e-mail z prośbą o potwierdzenie poprawności adresu e-mail na przykład w skutek zablokowania wiadomości przez filtr antyspamowy, istnieje możliwość wykonania polecenia **Weryfikacja**. Gdy administrator kliknie ten przycisk, może ręcznie potwierdzić poprawność adresu e-mail i w ten sposób ukończyć proces rejestracji użytkownika.
- Nazwa użytkownika wyświetlona na czerwono: Jeżeli nazwa użytkownika wyświetlona jest czerwonymi literami, to oznacza, że użytkownik podał podczas rejestracji nazwę już wykorzystaną przez inną osobę. Identyfikatory użytkowników muszą być unikatowe, a konflikt nazw trzeba rozwiązać ręcznie, zmieniając jedną z dwóch nazw użytkowników. Z użytkownikiem, którego nazwa jest zmieniana, należy skontaktować się i powiadomić go o zmianie jego identyfikatora.

Te same adnotacje pojawiają się w tabeli *Grupy i użytkownicy*, którzy mają dostęp do tej strony (patrz [Włącz weryfikowanie adresów e-mail | Użytkownicy](#)), gdzie żółta lub czerwona kropka pojawia się obok nazwy odpowiedniego użytkownika, oraz w zdalnym [panelu sterowania](#).



Kiedy lista użytkowników zostanie uaktualniona poleceniem *Aktualizacja* operacje w wykonywane na profilach użytkowników zostaną wykonane dopiero po ponownym opublikowaniu w witrynie. Oznacza to między innymi, że pobrana lista użytkowników nie zostanie usunięta ze zdalnego [panelu sterowania](#) dopóki w witrynie nie zostanie ponownie opublikowana.

7.13 Sklep

W tym oknie znajdują się narzędzia i opcje służące do tworzenia sklepu internetowego, w którym można sprzedawać produkty prezentowane w witrynie.

Pierwszym etapem tworzenia sklepu internetowego jest stworzenie katalogu produktów i podzielenie produktów na kategorie oraz podkategorie. Na temat każdego produktu trzeba podać kilka podstawowych informacji, takich jak nazwa, opis i cena. Oczywiście pożądane są także inne szczegóły, takie jak zdjęcia, warianty kolorystyczne, rozmiary, modele itd. Gdy katalog produktów jest już gotowy, należy określić metody dostawy oraz płatności i zredagować formularz zamówienia w raz z wiadomościami e-mail, które będą wysyłane przez obiekt będący sklepem do administratora sklepu oraz klientów składających zamówienia.

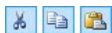
Opcje definiowania poszczególnych elementów sklepu internetowego i określania sposobu ich działania są rozmieszczone na kartach: *Produkty*, *Zarządzanie zamówieniami*, *Dane klienta*, *Wysyłanie zamówienia* i *Opcje*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Produkty

Polecenia na tej karcie służą do umieszczania produktów w sklepie internetowym oraz dzielenia ich na kategorie.

Wszystkie wstawione produkty są wymienione w tabeli z zaznaczeniem kategorii przynależności. W tabeli dla każdego produktu podany jest *opis*, *dostępność*, *rabat* i *cena*.

Na pasku narzędzi powyżej tabeli znajdują się następujące polecenia:



Wytnij [CTRL+X] - Kopiuj [CTRL+C] - Wklej

[CTRL+V]

Te polecenia służą do wycinania, kopiowania i wklejania zaznaczonych produktów. Te same polecenia są dostępne w menu podręcznym, które otwiera się kliknięciem produktu w trybie prawym przyciskiem myszy.



Rozwiń / Zwiń

Zaznaczoną kategorię można rozwinąć lub zwinąć, żeby odpowiednio wyświetlić lub ukryć produkty do niej należące.



Importuj produkty

Kliknięcie tego przycisku pozwala na zaimportowanie gotowej listy produktów z pliku zewnętrznego. Lista musi być plikiem w formacie .TXT, .CSV lub arkuszem programu Microsoft Excel).



Eksport produktów

Katalog produktów da się także wyeksportować do pliku .TXT lub .CSV.



Więcej na temat poleceń *Importuj produkty*/*Eksport produktów* oraz organizowania plików w katalogu produktów znajdziesz pod hasłem [Jak importować i eksportować produkty zdefiniowane w sklepie.](#)

Do definiowania listy produktów i zarządzania sklepem internetowym służą następujące polecenia:

- **Nowa kategoria:** Dodaje nową kategorię produktów. Kategorie nie mają żadnych specjalnych ustawień. Są po prostu zbiorami zdefiniowanymi bezpośrednio w tabeli. Dwukrotne kliknięcie kategorii w tabeli pozwala zmienić jej nazwę. Można także stworzyć podkategorie. Nie ma ograniczeń liczby kategorii i podkategorii.
- **Nowy produkt:** To polecenie otwiera okno [Ustawienia produktu](#), gdzie do wybranej kategorii dodaje się nowy produkt.

- **Usuń:** Usuwa całą kategorię wraz ze wszystkimi jej produktami albo usuwa wabrany produkt.
 - **Edytuj...:** To polecenie otwiera okno [Ustawienia produktu](#), gdzie można zmienić ustawienia zaznaczonego produktu.
-



Istnieje możliwość przeniesienia produktu do innej kategorii. W tym celu należy zaznaczyć go, przeciągnąć i upuścić w innej kategorii. Chcąc zaznaczyć kilka elementów, trzymaj podczas klikania wciśnięty klawisz CTRL lub SHIFT.

Kiedy w sklepie internetowym zostaną już zdefiniowane produkty i ich kategorie, można przejść do obiektu [Katalog produktów](#) i utworzyć elektroniczny katalog.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Zarządzanie zamówieniami

Polecenia na tej karcie służą do definiowania metod wysyłki i płatności obowiązujących w sklepie internetowym.

Lista metod dostawy określa dotychczas zdefiniowane sposoby dostarczania produktów, podaje *Nazwę*, *Opis* oraz *Koszt* każdego z nich.

Do utworzenia listy metod dostawy służą następujące polecenia:

- **Dodaj...:** Otwiera okno [Metoda dostawy](#), gdzie definiuje się nowy sposób dostawy.
- **Duplikuj:** Można wykonać kopię danej metody dostawy i wykorzystać jej ustawienia do zdefiniowania nowej.
- **Usuń:** Usuwa zaznaczoną metodę dostawy.
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność metod dostawy na liście, przesuwając zaznaczoną metodę w górę lub w dół.
- **Edytuj...:** Otwiera okno [Metoda dostawy](#), gdzie edytuje się istniejący sposób dostawy. Dwukrotne kliknięcie metody na liście daje ten sam efekt.

Lista metod płatności jest bardzo podobna do listy metod dostawy. Wymienia zdefiniowane dotychczas metody płatności i podaje *Nazwę*, *Opis* i *Koszt* każdej metody.

Polecenia służące do definiowania listy metod płatności są identyczne jak te, którymi tworzy się listę metod dostawy, przy czym przyciski *Dodaj...* i *Edytuj...* otwierają okno [Metoda płatności](#).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Dane klienta

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia formularza zamówienia dla sklepu internetowego.

W grupie *Formularz zamówienia* znajduje się *Lista pól* zawierająca wszystkie pola, jakie mogą się przydać do skonstruowania formularza zamówienia. niektóre pola są *Predefiniowane*, a inne *Niestandardowe*, przy czym liście zaznaczono, czy pole jest *Widoczne* i czy jest *Obowiązkowe*.

Oto polecenia dostępne na pasku narzędzi powyżej *Lista pól*:



Dodaj nowe pole klienta

Dodaje do formularza zamówienia nowe *Niestandardowe* pole.



Usuń pole

Usuwa zaznaczone pole. *Predefiniowane* pole nie da się usunąć z listy.



Usuń pole

Zmienia nazwę w wybranego pola. *Predefiniowane* pole nie może zmienić nazwy.



W górę / W dół

Tymi przyciskami zmienia się kolejność pól na liście przez przesunięcie zaznaczonego pola w górę lub w dół. *Predefiniowane* i *Niestandardowe* pola mogą zmieniać kolejność, ale nie można przesunąć pola *Niestandardowe* do listy *Predefiniowane* i vice versa.



Pole widoczne

Wybrane pole może być w formularzu zamówienia widoczne lub niewidoczne.



Pola obowiązkowe

Wybrane pole może być w formularzu zamówienia

obowiązkowe lub nie. Zanim klient złoży zamówienia, musi wypełnić w wszystkie pola obowiązkowe.


Lista zawiera już w wszystkie pola, które na ogół stosuje się w formularzu zamówienia.

Pole adresu e-mail jest jedynym, które nie może być opcjonalne lub ukryte, ponieważ adres e-mail klienta jest niezbędny do prawidłowego działania sklepu internetowego.

Tabela *Lista pól* ma na dole opcję:

- **Pozwól na umieszczenie alternatywnego adresu dostawy:** Jeżeli to pole wyboru zostanie zaznaczone, do formularza zamówienia automatycznie dodana jest sekcja z polami przeznaczonymi na adres klienta i szczegóły dotyczące wysyłki, jeśli różnią się one od danych na fakturze.

Poza polami zbierającymi dane do faktury albo wysyłki, formularz zamówienia powinien być tak sformułowany, by zadośćuczynić wymaganiom prawnym, czyli powinien zawierać regulamin działania sklepu internetowego i zasady sprzedaży, które klient po uważnym przeczytaniu będzie mógł zaakceptować.

W grupie *Umowa sprzedaży* znajduje się edytor, w którym należy zredagować **Tekst Umowy sprzedaży**. W edytorze jest już wstawiony standardowy tekst, a za pomocą przycisków  można wstawić łącza otwierające, na przykład, dokument PDF zawierający zasady zachowania poufności. Można oczywiście w pisać własny tekst.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami wystarczy, że *Umowa sprzedaży* pojawi się tuż przed przyciskiem "Kup teraz", którego kliknięcie potwierdza chęć zakupu. Można też wykorzystać opcję:

- **Żądaj wyrażenia zgody na warunki Umowy sprzedaży:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że klient musi jawnie, przez zaznaczenie pola wyboru, zaakceptować warunki, które *Umowa sprzedaży* określa na końcu formularza zamówienia.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wysyłanie zamówienia

Polecenia na tej karcie służą do określania, co się dzieje z danymi zebranymi w formularzu zamówienia oraz do zredagowania tekstu w wiadomości potwierdzającej zamówienie, które jest automatycznie w wysyłane klientom.

W grupie *Wysyłanie zamówienia* należy określić, w jaki sposób dane zebrane w formularzu zamówienia są zapisywane i wysyłane do administratora:



Wyślij dane w wiadomości e-mail: Ta opcja jest domyślna.

Dane zgromadzone w formularzu są automatycznie wysyłane w wiadomości e-mail za pomocą skryptu PHP.



Wyślij dane do bazy danych: Dane zebrane w formularzu są automatycznie wysyłane do bazy danych MySQL za pomocą skryptu PHP.

Dla poszczególnych metod należy określić następujące parametry:

<p>Wyślij dane w wiadomości e-mail:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ E-mail, na który będą służyły zamówienia: Określa adres e-mail, na który mają zostać wysłane dane zgromadzone w formularzu. Można tu podać kilka adresów rozdzielonych średnikami (;). ▪ Dołącz dane zamówienia w formacie CSV: Zgromadzone dane są zapisywane w pliku .CSV i dopisywane na końcu wiadomości e-mail. Dane w formacie CSV są zapisywane jako długa linia tekstu, w której elementy są rozdzielone średnikami. Pliki takie mogą być importowane do arkuszy kalkulacyjnych (takich jak Microsoft Excel).
<p>Wyślij dane do bazy danych:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bazy danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. <hr/> <p style="color: blue; text-decoration: underline;">Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie</p>

[danymi.](#)

- **Nazwa tabeli:** W tym polu należy podać przedrostek dla nazw tabel w bazie danych, gdzie gromadzone będą dane. Jeśli, na przykład, poda się przedrostek "cart" (albo "sklep") w bazie danych zostaną utworzone następujące tabele (jeśli dotychczas nie istniały): "cart_orders", "cart_products", "cart_shipping_addresses" oraz "cart_invoice_addresses".
- **Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o otrzymaniu danych:** Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane.
- **Adres e-mail odbiorcy:** Należy określić parametry opcji w wysyłania:
w pisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z pow iadomieniem o przyjęciu danych.



Jeżeli została wybrana opcja wysłania danych do bazy danych, lista zamówień ze sklepu internetowego będzie wyświetlona w odpowiedniej sekcji panelu sterowania [panelu sterowania](#).


Na koniec w grupie *E-mail potwierdzający zamówienie* należy wypełnić pola *Tekst nagłówka* i *Treść stopki*, uzupełniające wiadomość e-mail potwierdzającą zamówienie i wysyłaną automatycznie do klienta. Wiadomość e-mail składa się z tekstu wstępnego, tekstu końcowego oraz opisu metody w wysyłki i płatności, które wybrał klient.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opcje

Polecenia na tej karcie służą do określania kilku ustawień graficznych sklepu internetowego, w aluty i w wysokości VAT-u.

Następujące opcje są dostępne dla elementu *Ustawienia waluty*:

- **Waluta:** Waluta akceptowana w tym sklepie internetowym. Walutę

wybera się z listy rozwijanej. Kliknij przycisk , żeby otworzyć okno *Lista walut* i poddać listę edycji.

- **Grupowanie cyfr:** Sposób zapisywania liczb: z przecinkiem oddzielającym tysiące i kropką dziesiętną (1.000.00) albo odwrotnie, z kropką rozdzielającą tysiące i przecinkiem dziesiętnym (1.000,00). W języku polskim część dziesiętną od całkowitej oddziela się przecinkiem, zatem wybrać należy opcję drugą. Z przyczyn technicznych nie ma możliwości w wyborze spacji rozdzielającej tysiące. Importując plik danych CSV do programu Excel, należy o tym pamiętać i zachowując przecinek dziesiętny usunąć kropki rozdzielające tysiące, inaczej Excel nie potraktuje takiej wartości jako liczbę.
- **Pokaż walutę po prawej:** Po zaznaczeniu tego pola w wyborze symbol w waluty będzie wyświetlany po prawej stronie.
- **Pokaż miejsca po przecinku:** Zaznaczenie tego pola w wyborze oznacza podawanie cen z dokładnością do grosza (z dwoma miejscami po przecinku dziesiętnym).

Następujące opcje są dostępne dla elementu *Ustawienia VAT-u*:

Rodzaj: Określa, czy ceny w sklepie są podawane brutto, wliczając już podatek VAT, czy nie zawierają podatku VAT, albo czy brak VAT-u.

Domyślna stawka (%): Określa wysokość VAT-u, która domyślnie jest naliczana dla wszystkich produktów w sklepie, z wyjątkiem tych produktów, dla których została podana inna stawka podatku VAT za pomocą opcji *VAT (%)* w oknie [Ustawienia produktu | Ogólne](#).

W grupie *Opcje* dostępne są następujące ustawienia:

- **Styl paska stanu zamawiania:** Powyżej stron sklepu internetowego można umieścić pasek stanu informujący klienta, na jakim etapie składania zamówienia jest w danej chwili. Styl paska stanu można wybrać z menu.
- **Akceptuj zamówienia powyżej minimalnej ilości:** Zaznaczenie tego pola w wyborze oznacza, że zamówienia poniżej określonej wartości nie będą przyjmowane.
- **Minimalna ilość:** Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczone

jest pole wyboru *Akceptuj zamówienia powyżej minimalnej ilości*. Należy w nim podać akceptowalną minimalną ilość zamawianego towaru.

- **Przyjmij kody kuponów rabatowych:** Klientom można zaoferować kupony rabatowe do wykorzystania na zakupach w naszym sklepie.
- **Kod kuponu:** Tu należy wpisać kod kuponu, który klient musi podać, żeby otrzymać rabat na zamówienie.
- **Rabat (%):** Określa procentową wysokość rabatu dla całkowitej wartości zamówienia.



Jak działają kupony rabatowe?

- Kiedy buduje się sklep internetowy, można zaoferować kupony rabatowe na jeden lub kilka określonych produktów albo rabat od całkowitej kwoty zamówienia. Rabaty, do których uprawniają kupony nie kumulują się. W jednym zamówieniu można wykorzystać jeden rabat. Gdyby klient miał więcej kuponów, musiałby zdecydować, który najbardziej opłaca mu się wykorzystać.
- Jeżeli w zamówieniu są produkty objęte stałym rabatem lub określonym rabatem procentowym lub rabatem ilościowym, kupon rabatowy jest stosowany do całkowitej wartości zamówienia z uwzględnionymi dotychczasowymi zniżkami.

W grupie *Ustawienia graficzne tabeli produktów* określa się wygląd tabeli prezentującej dostępne produkty oraz produkty włożone do koszyka:

- **Tło nagłówka / Tekst nagłówka / Tło komórki / Tekst komórki / Krawędź tabeli:** Określa kolorystykę poszczególnych elementów tabeli produktów.
- **Zaokrąglone narożniki:** Określa zaokrąglenie wszystkich lub pojedynczych narożników w tabeli produktów.
- **Koloruj wiersze naprzemiennie:** Po zaznaczeniu tego pola wyboru tło wierszy tabeli będzie naprzemiennie w dwóch kolorach. Jeden z kolorów jest określony w polu *Tło komórki*, a drugi jest odcieniem

szarości i jest dobierany automatycznie. Zastosowanie naprzemiennych kolorów ułatwia czytanie tabeli, w szczególności długiej.

Polecenia w grupie *Obrazy* pozwalają wybrać grafiki wykorzystywane w sklepie internetowym:

- **Dodaj do koszyka/ Usuń z koszyka:** Obraz, który będzie reprezentował przyciski "Dodaj do koszyka" i "Usuń z koszyka".
- **Podgląd niedostępny:** Obraz, który będzie wyświetlany wtedy, gdy określonemu produktowi nie przypisano żadnego obrazu (w oknie [Ustawienia produktu | Obraz](#)), a ustawienia "Obraz i tekst" lub "Tekst i obraz" zostały wybrane dla produktu jako *Tryb wyświetlania* (w oknie [Katalog produktów | Ustawienia](#)).
- **Dostępność produktu:** Tu można wybrać zbiór ikon, które w opisie produktu będą wskazywały jego dostępność (patrz [Ustawienia produktu | Dostępność](#)).

Kiedy "magazyn" sklepu internetowego jest już gotowy, należy umieścić w witrynie odpowiednie informacje i hiperłącza, tak by potencjalni nabywcy mogli dowiedzieć się w szyskiego o produktach i zamówić je. Można to zrobić na dwa sposoby:

1. Umieścić na stronach prezentujących produkty przycisk kupowania wykorzystujący link *Dodaj do koszyka* (patrz [Link](#)).
2. Utworzyć za pomocą obiektu [Katalog produktów](#) karty produktów zawierające przycisk "Kup teraz".



Kiedy tworzy się internetowy sklep, w [mapie witryny](#) automatycznie pojawia się strona specjalna sklepu. Można ją zaznaczyć i w oknie [Właściwości strony](#) zdefiniować jej główne ustawienia.



Podczas testowania witryny offline pojawi się komunikat ostrzegający, że zamówienie nie zostanie wysłane, i nastąpi automatyczne przekierowanie na stronę potwierdzenia zamówienia. Sklep internetowy zacznie w pełni działać dopiero po opublikowaniu witryny na serwerze.



Żeby sklep internetowy działał poprawnie, serwer, gdzie opublikowana jest witryna, musi obsługiwać język PHP oraz polecenie MAIL. Informacje na ten temat można uzyskać w sekcji *Website Test* w zdalnym [panelu sterowania](#).

Jeśli podczas wysyłania wiadomości z formularza e-mail pojawia się problemy, może się okazać, że serwer ma niestandardową konfigurację. Spróbuj wtedy zmienić ustawienia skryptu i ustawienia wysyłania wiadomości e-mail w oknie [Ustawienia zaawansowane | Zarządzanie danymi](#). Więcej informacji uzyskasz u swojego dostawcy przestrzeni dyskowej na serwerze.

7.13.1 Okno Ustawienia produktu

Okno *Ustawienia produktu* otwiera się dostępnym w oknie [Sklep | Produkty](#) poleceniem *Nowy produkt* lub *Edytuj...* i służy do definiowania produktu.

Narzędzia w tym oknie są rozmieszczone na kartach: *Ogólne*, *Obraz*, *Rodzaje*, *Rabat* oraz *Dostępność*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Ogólne**

Polecenia na tej karcie służą do podania ogólnych informacji o nowym produkcie oraz wstawienia go do obiektu [Sklep](#).

Oto polecenia służące do definiowania nowego produktu:

- **Nazwa/Kod:** Tu podaje się nazwę lub kod produktu.
- **Opis:** Tu należy wpisać opis produktu.
- **Cena:** Tu należy określić cenę produktu.
- **VAT (%):** Po zaznaczeniu tego pola wyboru można określić wysokość VAT-u dla tego produktu. Ta opcja jest dostępna wtedy, gdy parametr *Rodzaj* ma wartość "zawiera VAT" lub "nie zawiera VAT-u" (w grupie *Ustawienia VAT-u* na karcie [Sklep | Opcje](#)).



W zależności od ustawień sklepu podane ceny produktów mogą zawierać już VAT, albo mogą być cenami netto i wtedy można ustawić wysokość podatku dla poszczególnych

artykułów , jeśli stawki VAT dla produktów są różne.

- **Waga:** Tu należy wpisać wagę wybranego produktu, co umożliwi obliczenie kosztów dostawy (patrz [Okno Metoda dostawy](#)).



W zależności od rodzaju produktu jego ilość może być wyrażona jako *Waga* w kilogramach lub gramach, jako objętość w litrach lub metrach sześciennych albo jako dowolna inna miara w innych jednostkach. Koszty dostawy powinny się obliczać starannie, w ięc ważny jest wybór najodpowiedniejszej jednostki miary i dla każdego produktu w sklepie.

- **Link (np. do strony produktu):** To polecenie otwiera okno [Link](#), gdzie określa się odwołanie do bieżącego produktu. Link może prowadzić, na przykład, do strony witryny prezentującej szczegółowy opis produktu.
- **Oznacz ten produkt 'Nowość':** Zaznaczenie tej opcji powoduje oznaczenie produktu jako "Nowość".



Produkty oznaczone jako "Nowość" mają inną ikonę niż pozostałe w obiekcie [Sklep | Produkty](#). Jeśli dla danego produktu zaznaczona zostanie opcja *Oznacz ten produkt 'Nowość'*, na karcie produktu definiowanej w obiekcie [Katalog produktów](#) pojawi się rozeta "Nowy produkt".

Zagadnienie: Polecenia na karcie Obraz

Polecenia na tej karcie służą do wyboru zdjęcia lub rysunku produktu w stawianego do obiektu [Sklep](#).


Można zaimportować kilka zdjęć i utworzyć z nich pokaz slajdów prezentujących produkt: Kiedy klient sklepu kliknie któryś obraz, w polu pokazu zostanie wyświetlona powiększona jego wersja.

W koszyku widoczny jest pierwszy obraz przypisany produktowi. Pozostałe można zaprezentować na karcie produktu, jeśli taka zostanie utworzona w obiekcie [Katalog produktów](#).

Oto opcje dostępne przy tworzeniu listy obrazów ilustrujących dany produkt:

- **Dodaj... / Usuń:** Te przyciski służą do wstawiania pliku do pokazu slajdów lub usuwania z listy niechcianego obrazu. W otwartym oknie można wybrać kilka plików naraz.
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność zdjęć w pokazie slajdów, przesuwając zaznaczone zdjęcie w górę lub w dół.
- **Edytuj...:** To polecenie otwiera [Edytor obrazów](#), gdzie można poddać zdjęcie obróbce.

W grupie *Właściwości okna pokazu* dostępne są następujące ustawienia:

- **Rozmiar maks:** Tu można określić maksymalne rozmiary pola pokazu, w którym wyświetlane są powiększone obrazy. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.
- **Efekt:** Kliknięcie przycisku  otwiera okno [Właściwości efektu](#), gdzie można określić efekt przejścia dla obrazów w polu pokazu.



Istnieje możliwość modyfikacji stylu okna pokazu: za pomocą opcji na karcie [Style i modele | Pole pokazu](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#), można wybrać kolory, cienie, krycie, efekty specjalne itp.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Rodzaje

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia listy rodzajów i podrodzajów dostępnych dla nowego produktu wstawianego do obiektu [Sklep](#).

Głównym rodzajem produktu może być, na przykład, rozmiar, kolor albo alternatywne modele tego samego produktu. Każdy rodzaj może mieć podrodzaje. Na przykład "Koszulka męska" może mieć różne rozmiary (rodzaje) "S", "M" i "L" oraz kolory (podrodzaje) "S" "czarna", "czerwona" i "zielona", a także podrodzaje rodzaju "M" "czarna" i "biała" itd.

Klienci mogą przeglądać na kartach produktów utworzonych w obiekcie [Katalog produktów](#) listy rodzajów produktów dostępnych w sklepie i

zamówić ten, który ich interesuje.

Do tworzenia listy *Lista rodzajów podstawowych* służą następujące narzędzia:

- **Dodaj...:** Dodaje nowy rodzaj podstawowy produktu. Uwzględnij go *Lista rodzajów podstawowych*, a definiuje się go za pomocą opcji w grupie *Ustawienia rodzajów podstawowych*.
- **Usuń:** Usuwa rodzaj zaznaczony w polu *Lista rodzajów podstawowych*.
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność rodzajów na liście, przesuwając zaznaczony rodzaj w górę lub w dół.

Rodzaje podstawowe definiuje się w grupie *Ustawienia rodzajów podstawowych*:

- **Nazwa/Kod:** Tu wpisuje się nazwę lub kod rodzaju zdefiniowanego dla danego produktu.
- **Różnica w cenie:** Określa różnicę ceny rodzaju danego produktu względem wartości *Cena* określonej dla produktu na karcie *Ogólne*.
- **Różnica wagi:** Określa różnicę wagi rodzaju danego produktu względem wartości *Waga* określonej dla produktu na karcie *Ogólne*.
- **Lista podrodzajów:** Określa podrodzaje dostępne dla głównego rodzaju danego produktu. Listę podrodzajów tworzy się za pomocą poleceń *Dodaj...*, *Usuń* i *Zmień nazwę...*

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Rabat**

Polecenia na tej karcie służą do określenia wysokości rabatu dla nowego produktu w obiekcie [Sklep](#).

Istnieje kilka różnych rodzajów rabatów:

- **Stały rabat:** Na produkt może być udzielany stały kwotowy rabat od ceny równej w wartości podanej w tym polu.
- **Rabat procentowy:** Tu można określić rabat obliczany jako procent ceny.

Taki rabat może być podstawą do utworzenia kuponu rabatowego za

pomocą następujących opcji:

- **Honoruj kupon rabatowy:** Zaznaczenie tej opcji oznacza udzielenie kwotowego lub procentowego rabatu tylko pod warunkiem podania kodu z kuponu rabatowego.



Kod kuponu może zaczynać się od znaków alfanumerycznych, słowa lub krótkiej frazy. Tu praktycznie nie ma ograniczeń, jednak zalecane są proste kody, które użytkownik może łatwo przepisać. Pole *Honoruj kupon rabatowy* wyświetla listę wszystkich w yemitowanych kuponów .

Pole sklepu internetowego, gdzie użytkownik wpisuje kod kuponu rozróżnia wielkość liter. Różnice między dwoma takimi samymi słowami są badane pod względem w ielkości zaw artych w nich liter.

Jeśli zaznaczy się pole wyboru *Udziel rabatu ilościowego*, można utworzyć listę rabatów udzielanych w zależności od ilości zamówienia. Rabaty ilościowe jest widoczne na liście. Oto polecenia służące do ich definiowania:

- **Dodaj...:** To polecenie otwiera okno *Rabat ilościowy*, gdzie można dodać rabat ilościowy dla danego produktu. Trzeba określić *Ilość* produktu uprawniającą do uzyskania rabatu równą lub większą od tej uprawniającej do rabatu zdefiniowanego w polu *Rabat (%)*.
- **Usuń:** Usuwa rabat ilościowy zaznaczony na liście.
- **Edytuj...:** To polecenie otwiera okno *Rabat ilościowy*, gdzie można zmienić wybrany rabat ilościowy. Kliknięcie rabatu dwa razy także pozwala go edytować.



Jeżeli na dany produkt zostanie udzielony rabat kwotowy lub procentowy, rabat ilościowy naliczany jest od ceny już obniżonej.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Dostępność

Polecenia na tej karcie służą do określenia dostępności nowego produktu w obiekcie [Sklep](#). Dostępność jest elementem opisu produktu.

Można wybrać jedną z opcji:

- **Brak informacji o dostępności produktu:** To jest opcja domyślna. Oznacza, że nie podano żadnych informacji na temat dostępności produktu.
- **Dostępny:** Produkt dostępny i wysyłany w terminie.
- **Produkt trudnodostępny:** Produkt jest niedostępny lub czekamy na dostawę. Wysyłka może być opóźniona.
- **Brak informacji o dostępności produktu:** Produkt jest niedostępny i nie może zostać dodany do koszyka.

W zależności od wybranej opcji, w opisie produktu pojawia się odpowiednia ikona. (Opis produktu w wyświetlany jest na karcie produktu zdefiniowanej w obiekcie [Katalog produktów](#) lub w koszyku zakupów). Stosowną grafikę można wybrać za pomocą opcji *Dostępność produktu* w oknie [Sklep | Opcje](#).

7.13.2 Okno Metoda dostawy

Okno *Metoda dostawy* otwiera się wtedy, gdy zostanie kliknięty przycisk *Dodaj...* lub *Edytuj...* w grupie *Lista metod dostawy* okna [Sklep | Zarządzanie zamówieniami](#) i pozwala zdefiniować metody dostawy produktów zamówionych w sklepie.

Narzędzia w oknie *Metoda dostawy* są rozmieszczone na następujących kartach: *Ogólne*, *Koszt* i *Wiadomość e-mail*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie służą do definiowania metod dostawy:

- **Imię:** Metodzie należy nadać związłą i czytelną nazwę, po której łatwiej będzie ją zidentyfikować.

- **Opis:** Tu można podać pełny opis metody.
- **Obraz:** Wybór obrazu, jaki będzie przypisany danej metodzie na stronach sklepu internetowego.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Koszt

Polecenie na tej karcie służy do określenia kosztu danej metody dostawy. Koszt dostawy może być obliczany na jeden ze sposobów:

- **Koszt stały:** Dla danej metody dostawy można ustalić stały koszt. Wtedy koszt dostawy jest zawsze taki sam niezależnie od całkowitej masy lub w wartości zamówienia.
- **Koszt jest uzależniony od wielkości zamówienia:** Można zdefiniować zakres kosztów dostawy zależny od całkowitej wartości zamówienia. Przyciski *Dodaj...* i *Edytuj...* otwierają okno *Koszt dostawy*, gdzie określa się *Wartość zamówienia*, jaka ma zostać osiągnięta lub przekroczona, żeby dostawa miała określony Koszt.
- **Koszt zależy od wagi całkowitej:** Można określić zakres kosztów dostawy dla danej metody w zależności od całkowitej wagi zamawianych produktów. Przyciski *Dodaj...* i *Edytuj...* otwierają okno *Koszt dostawy*, gdzie określa się wartość *Waga całkowita*, jaka ma zostać osiągnięta lub przekroczona, żeby dostawa miała określony Koszt.



Aby poprawnie skalkulować koszt dostawy, należy sprawdzić, czy w oknie [Ustawienia produktu | Ogólne](#) została podana waga każdego artykułu w sklepie.

Na koniec można jeszcze użyć opcji:

- **VAT (%):** Jeżeli to pole wyboru zostanie zaznaczone, to dla danej metody dostawy można określić wysokość podatku VAT. Ta opcja jest dostępna wtedy, gdy parametr *Rodzaj* ma wartość "zawiera VAT" lub "nie zawiera VAT-u" (w grupie *Ustawienia VAT-u* na karcie [Sklep | Opcje](#)).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wiadomość e-mail

Pola na tej karcie służą do uzupełnienia metody dostawy o tekst objaśniający. Należy zwrócić szczególną uwagę na poprawne zredagowanie tekstu, ponieważ zostanie on dołączony do wiadomości e-mail potwierdzającej zamówienie.

7.13.3 Okno Metoda płatności

Okno *Metoda płatności* otwiera się przyciskiem *Dodaj...* lub *Edytuj...* w grupie *Lista metod płatności* na karcie [Sklep | Zarządzanie zamówieniami](#) i służy do definiowania metod płatności w sklepie internetowym.

Polecenia w oknie *Metoda płatności* zostały rozmieszczone na kartach: *Ogólne*, *Rodzaj* i *Wiadomość e-mail*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie służą do definiowania metod płatności:

- **Imię:** Metodzie należy nadać zwięzłą i czytelną nazwę, po której łatwo będzie ją zidentyfikować.
- **Opis:** Tu można podać pełny opis metody.
- **Obraz:** Wybór obrazu, jaki będzie przypisany danej metodzie na stronach sklepu internetowego.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Rodzaj

Polecenia na tej karcie służą do wyboru metody płatności:

- **Płatność później:** Klient może złożyć zamówienie i zapłacić potem (na przykład przelewem bankowym).
- **Płatność teraz:** Klient może złożyć zamówienie i zapłacić natychmiast (na przykład przez PayPal™, przez inny podobny system płatności albo kartą kredytową).

Jeżeli zostanie wybrana opcja *Płatność teraz*, należy wybrać element z listy *Metoda płatności*. Każdy z nich wymaga innych parametrów.

PayPal/Karta kredytowa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rachunek PayPal: Tu należy podać szczegóły dotyczące rachunku PayPal™. ▪ Strona potwierdzenia płatności: Należy wybrać stronę w witryny, która będzie wyświetlana na potwierdzenie przyjęcia płatności. ▪ Strona błędów płatności: Należy wybrać stronę w witryny, która będzie wyświetlana na wypadek błędu podczas płatności.
Kod niestandardowy	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kod HTML dla przycisku 'Płać teraz': Jeżeli zostanie wybrana metoda alternatywna do PayPal™, należy w to pole wpisać kod HTML dostarczony przez usługodawcę.



Kod HTML otrzymany od dostawcy usługi jest wykorzystywany do utworzenia przycisku "Płać teraz" i powinien zawierać kod zamówionego artykułu oraz jego cenę. Podane niżej tagi trzeba wstawić ręcznie, inaczej płatności nie będą działały poprawnie:

- [ORDER_NO] - Tu zostanie wstawiony numer zamówienia;
- [PRICE] - Tu zostanie wstawiona cena.

Dostępne są też następujące opcje:

- **Koszt:** Tu można podać koszty obsługi (jeśli są) jakie klient ponosi stosując daną metodę płatności.
- **VAT (%):** Wysokość podatku VAT dla danej metody płatności. Ta opcja jest dostępna wtedy, gdy parametr *Rodzaj* ma wartość "zawiera VAT" lub "nie zawiera VAT-u" (w grupie *Ustawienia VAT-u* na karcie [Sklep | Opcje](#)).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Wiadomość e-mail

Na tej karcie można wpisać tekst wiadomości, która opisuje i wyjaśnia wybrany sposób płatności. To objaśnienie zostanie dołączone do wiadomości e-mail, którą otrzyma klient z potwierdzeniem zamówienia.



Rozdział

Krok 5 - Eksport

8.1 Eksport

Kiedy prace nad witryną zostaną zakończone, można przejść do kroku 5. WebSite X5 analizuje witrynę w poszukiwaniu ewentualnych błędów, które mogą w płynąć na nawigowanie w witrynie lub indeksowanie witryny przez wyszukiwarki. Gdy błędy zostaną poprawione, WebSite X5 proponuje kilka możliwych sposobów wyeksportowania projektu. Dzięki wbudowanemu mechanizmowi FTP można publikować pliki projektu bezpośrednio na serwerze. Uzyskuje się bezpieczne połączenie, a publikując witrynę ponownie, można zaktualizować tylko te jej fragmenty, które uległy modyfikacji. Ewentualnie można zapisać wszystkie pliki na twardym dysku komputera, tak by zachować kopię projektu opublikowanego na serwerze. W końcu wszystkie pliki projektu można zapisać w jednym folderze, który da się skopiować do innego komputera, na którym można kontynuować pracę.

Oto opcje eksportu projektu:



[Analiza i optymalizacja witryny](#)



[Publikuj witrynę w Internecie](#)



[Eksportuj witrynę na dysk](#)



[Eksport skompresowanego projektu](#)

8.2 Analiza projektu

W tym oknie wykonywana jest analiza projektu lub jej aktualizacja w celu oszacowania poziomu optymalizacji pod kątem działania wyszukiwarek internetowych. W procesie analizy generowane są komunikaty o błędach i ostrzeżenia. Jeśli autor witryny uwzględni sugerowane korekty lub zmiany, może poprawić projekt zwiększając efektywność pozycjonowania

witryny przez wyszukiwarki internetowe (rezultaty w wyszukiwaniu SERP).

Zagadnienie: Wyświetlanie statystyki

Gdy projekt zostanie zapisany co najmniej raz, można przystąpić do analizowania projektu. W tym celu należy kliknąć przycisk *Start*. Wyniki analizy zostaną wyświetlone w kolumnie po lewej stronie okna.

- **Optymalizacja witryny:** Podaje procentowy poziom optymalizacji projektu.
- **Rozmiar projektu:** Podaje wielkość pliku projektu (pliku .iw w zip).
- **Rozmiar witryny:** Podaje rozmiar witryny (całkowity rozmiar w wszystkich plikach opublikowanych na serwerze).
- **Liczba stron:** Podaje liczbę stron zawartych w projekcie.
- **Liczba produktów:** Podaje liczbę produktów dostępnych w katalogu sklepu internetowego należącego do tego projektu.

Zagadnienie: Błędy, ostrzeżenia i informacje ogólne

Gdy analiza projektu jest gotowa, *Lista ostrzeżeń i błędów* wyświetla tabelę zawierającą różne przyciski. Po kliknięciu któregoś z przycisków można zobaczyć:

- **Błędy:** Jest to lista opisująca te fragmenty projektu, które zawierają błędy uniemożliwiające prawidłowe działanie witryny albo obniżające poziom jej optymalizacji. Zdecydowanie zaleca się skorygowanie tych błędów przed opublikowaniem witryny w Internecie. Mogą zostać znalezione następujące błędy:
 - Ta strona nie ma tytułu;
 - Obiekt na tej stronie wymaga rozszerzenia PHP;
 - Kod użytkownika dotyczący właściwości strony zawiera błędy;
 - Kod użytkownika dotyczący obiektu HTML zawiera błędy;
 - To jest link do nieistniejącego elementu;
 - To jest odwołanie do nieistniejącej bazy danych.

- **Ostrzeżenia:** Podaje listę tych fragmentów projektu, których optymalizację można jeszcze poprawić. Ostrzeżenia mogą odnosić się do następujących zagadnień:
 - Tytuł strony został dodany do projektu w więcej niż jeden raz;
 - Opis strony został dodany do projektu w więcej niż jeden raz;
 - Tytuł strony jest za długi: Ma w więcej niż 70 znaków ;
 - Opis strony jest za długi: Ma w więcej niż 256 znaków ;
 - Tytuł strony jest za krótki: Ma mniej niż 5 znaków ;
 - Opis strony jest za krótki: Ma mniej niż 25 znaków ;
 - Dla tej strony nie określono słów kluczowych;
 - Dla tej strony nie podano opisu;
 - Na tej stronie nie ma żadnych obieteków ;
 - Nie podano tekstu alternatywnego dla obiektu Obraz.
- **Informacja:** Podaje listę tych fragmentów projektu, które można poprawić:
 - Mapa w witrynie dla tego projektu jest niepoprawna;
 - Plik tobots.txt dla tego projektu jest niepoprawny;
 - Istnieją obiekty Flash, które nie będą wyświetlane na urządzeniach Apple;
 - Strona jest za duża: Zawiera ponad 80 obiektów, co może powodować problemy z jej w czytaniem;
 - Plik obrazu jest za duży: Zawiera obrazy o rozmiarze ponad 1 Mb. To odnosi się do rozmiaru oryginalnego pliku, a informacja ta pojawia się dlatego, że taka pojemność może mieć negatywny wpływ na przepustowość procesów programu.
 - Obiekt obrazu lub filmu nie jest uwzględniony w pliku mapy w witrynie SiteMap.xml.

Poza przyciskami opisanymi powyżej, widoczny jest też przycisk:

- **Zapisz raport z analizy projektu:** Kliknięcie tego przycisku powoduje

zapisanie raportu analizy projektu w pliku HTML, który można zachować lub przesłać.

Gdy kliknie się *Element* w tabeli *Lista ostrzeżeń i błędów*, to w następnej tabeli pojawi się *Opis i Pozycja*, *Informacje o błędach i ostrzeżeniach*. *Element* wskazuje na ogół stronę projektu, podczas gdy *Pozycja* podaje konkretny obiekt, określając wiersz i kolumnę komórki w [Tabeli układu strony](#), gdzie obiekt został umieszczony.

Następujące przyciski obok tabeli pomogą poprawić błąd lub w prowadzić stosowne zmiany:

- **Idź do strony:** Kliknięcie tego przycisku otwiera okno tworzenia strony dla strony zaznaczonej w tabeli *Lista ostrzeżeń i błędów*. Alternatywnym sposobem jest dwukrotne kliknięcie nazwy strony.
- **Właściwości:** Kliknięcie tego przycisku otwiera okno [Właściwości strony](#) dla strony zaznaczonej w tabeli *Lista ostrzeżeń i błędów*. Po wprowadzeniu odpowiednich modyfikacji można kliknąć przycisk OK w oknie *Właściwości strony*, by powrócić do okna *Analiza projektu*.



Zanim przystąpi się do analizy projektu, należy go przynajmniej raz zapisać.

Po wprowadzeniu sugerowanych modyfikacji, należy zaktualizować wyniki analizy ponownym kliknięciem przycisku *Start*.

8.3 Publikacja witryny w Internecie

W tym oknie możesz opublikować swoją witrynę w Internecie.

Program WebSite X5 zawiera w budowany mechanizm FTP, dzięki któremu witrynę można wysłać bezpośrednio na serwer. Wszystkie pliki niezbędne do prawidłowego wyświetlenia witryny w Internecie są zapisane na twoim komputerze. Jeśli chcesz, żeby inni mogli obejrzeć twoją witrynę, musisz skopiować pliki projektu na serwer, czyli na komputer, który jest cały czas połączony z Internetem.

Zagadnienie: Uzyskiwanie połączenia z serwerem

Kiedy eksportuje się pliki w witrynę, przede wszystkim należy określić *Profil*

sesji (dane uzyskane od dostawcy usług):

- **Typ serwera:** Określa, jakie połączenie będzie używane do publikowania plików w witrynie na serwerze. Wybierz jeden z poniższych wykorzystywanych przez serwer:
 - **FTP - Protokół transferu plików FTP:** Jest to opcja domyślna. FTP - File Transfer Protocol - jest najstarszym protokołem transmisji plików nadal w powszechnym użytku. Dane przesyłane między klientem a serwerem nie są szyfrowane, zgodnie z oryginalną specyfikacją FTP.
 - **SFTP - Protokół transferu plików SSH:** Jest to protokół gwarantujący bezpieczny transfer dzięki zdalnej szyfrowanej sesji.
 - **FTPS - FTP over explicit TLS/SSL:** W celu zwiększenia bezpieczeństwa ten protokół ten nakłada na protokół FTP szyfrowanie warstwę SSL/TLS i dodatkową serię kodów komend i odpowiedzi.
- **Adres FTP:** W tym polu należy wpisać adres serwera FTP. Przykładowo "ftp.w.ebsitex5.com", gdzie "w.ebsitex5.com" jest nazwą domeny.
- **Nazwa użytkownika / Hasło:** W tych polach wpisuje się nazwę użytkownika i hasło.
- **Zapamiętaj hasło:** Jeśli to pole wyboru zostanie zaznaczone, hasło zostanie zapamiętane i nie będzie trzeba go ponownie wpisywać za każdym razem.

Są jeszcze *Parametry opcjonalne*, których nie trzeba podawać, żeby uzyskać połączenie, ale można:

- **Katalog docelowy:** Tu podaje się ścieżkę dostępu do docelowego folderu wyznaczonego przez dostawcę przestrzeni dyskowej na serwerze. Jeśli nie teraz, można podać ją w następnym oknie w yśw ietlonym przez program WebSite X5 .
- **Port:** Tu można podać nazwę bramy na serwerze, przez którą ma być zrealizowane połączenie (tę informację można uzyskać od dostawcy przestrzeni dyskowej na serwerze). Na ogół nie ma potrzeby zmiany domyślnej w artości.

- **Transfery jednoczesne:** Tu można podać liczbę połączeń z serwerem, które FTP potrzebuje otworzyć jednocześnie w celu opublikowania plików w witrynie. Liczba połączeń jest równa na maksymalnej liczbie plików jednocześnie eksportowanych.



Serwer musi obsługiwać *Transfery jednoczesne*. Choć obsługa połączeń jednoczesnych może być zapewniona, jedynie określona liczba jednoczesnych transferów może być wykonywana efektywnie. Spróbuj zacząć od 3 i stopniowo zwiększaj tę liczbę, aż znajdziesz najlepszą wartość, jaką serwer jest w stanie obsłużyć. Generalnie, nie zaleca się wymagania więcej niż 10 jednoczesnych połączeń.

- **Użyj pasywnego FTP:** To pole wyboru jest domyślnie zaznaczone i oznacza, że podczas eksportu projektu używane jest pasywne FTP. Zapewnienie to lepszą zgodność połączenia z serwerem.
- **Włącz kompresję gzip:** Ta opcja jest domyślnie zaznaczona i oznacza, że pliki projektu są kompresowane w procesie eksportu w celu przyspieszenia transferu.



Nie wszystkie serwery obsługują kompresję gzip. Jeśli ta opcja zostanie zaznaczona, a serwer nie obsługuje kompresji gzip, pliki nie będą kompresowane, ale projekt zostanie opublikowany. Kompresja gzip działa doskonale w wypadku dużych plików (na przykład zawierających dużo obrazów lub filmów), ale nie jest zalecana dla małych plików.

Kiedy w wszystkie parametry połączenia z serwerem zostaną już podane, można określić *Opcje eksportu* (co i jak ma być opublikowane):

- **Publikuj wszystkie pliki w witrynie w Internecie:** Wysyła na serwer w wszystkie pliki projektu w witrynie. Tę opcję należy wybrać, gdy witryna jest publikowana za pierwszym razem, albo gdy zmieniło się wiele plików.
- **Eksportuj tylko pliki zmodyfikowane od ostatniego eksportu :** Jeśli wybierzesz tę opcję, na serwer zostaną wysłane tylko pliki zmodyfikowane od czasu ostatniej publikacji. Zaleca się ten tryb

eksportu w wypadku witryn regularnie aktualizowanych, ponieważ operacja trwa krócej w porównaniu z eksportem całej witryny.



Data publikacji jest zapisywana w pliku projektu, więc warto zapisywać projekt zaraz po publikacji.

Nawet jeśli wybierze się eksport tylko plików zmodyfikowanych, strony HTML i pliki źródłowe (z podfolderu RES) także zostaną zaktualizowane, ponieważ istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostały uaktualnione.

- **Eksportuj wyłącznie blog i kanał RSS:** Jeśli wybierze się tę opcję, w eksportowane zostaną tylko pliki .PHP i .XML dotyczące [blogu](#) i pliki .XML dotyczące [kanału RSS](#) (patrz [Krok 4 - Ustawienia zaawansowane](#)). Opcję tę można wybrać tylko wtedy, gdy blog lub kanał RSS zostały już raz opublikowane w całości z witryną. Ten tryb eksportu przydaje się do publikowania nowych artykułów na blogu, oraz nowinek w kanale RSS, gdy żadne inne zmiany nie były wykonywane w witrynie.

Zagadnienie: Publikacja

Kiedy zostaną ustawione w wszystkie parametry, kliknięciem przycisku *Dalej* uzyskuje się połączenie z serwerem. Po uzyskaniu połączenia zostanie wyświetlona lista plików już znajdujących się na serwerze. Za pomocą dostępnych poleceń należy przejść do folderu, w którym mają być opublikowane pliki projektu.



Folder, w którym ma być opublikowana witryna musi zawierać plik `index.html`. Jeśli nie ma pewności, którego folderu użyć, należy spytać dostawcy przestrzeni dyskowej na serwerze. Nie w wszystkie foldery na serwerze nadają się do publikowania w itryn.



Oto polecenia pozwalające wykonywać operacje na folderach i plikach na serwerze:



Wróć do folderu nadrzędnego

Tym przyciskiem przechodzi się do folderu nadrzędnego.



Odśwież

Kliknięcie tego przycisku powoduje ponowne wyczytanie zawartości folderu.



Nowy folder

Tworzy nowy folder.



Usuń

Pozwala usunąć zaznaczony plik lub folder.



Zmień nazwę

Zmienia nazwę w wybranego pliku lub folderu.



Eksportuj plik na serwer / Pobierz wybrany plik z serwera

Te polecenia pozwalają publikować na serwerze pliki nie należące do projektu albo pobierać pliki znajdujące się na serwerze i kopiować do komputera.



Wyświetl listę / Wyświetl szczegóły

Wybór poziomu szczegółowości w wyświetlanej liście plików.

Na koniec jest jeszcze grupa dwóch opcji:

- **Dziennik:** Kliknięcie tej zakładki powoduje przejście na kartę pozwalającą wyświetlać dziennik komunikatów i ewentualnych błędów podczas połączenia z serwerem.
- **Pliki w kolejce:** Kliknięcie tej zakładki powoduje przejście na kartę wyświetlającą stan kolejki plików transferowanych na serwer (liczba plików zależy od ustawienia liczby jednoczesnych transferów). Na pasku stanu widoczny jest postęp transferu każdego pliku. Po zakończeniu transferu plik jest usuwany z kolejki.



Podczas eksportowania projektu program WebSite X5 kopiuje na serwer wszystkie pliki zawarte w folderze. Jeśli folder na serwerze zawiera jakieś pliki o tych samych nazwach, co publikowane, starsze pliki zostaną nadpisane. WebSite X5 sam nigdy nie usuwa żadnych plików z serwera. Można to natomiast zrobić ręcznie.

8.3.1 Eksport został zakończony

Kiedy witryna zostanie pomyślnie opublikowana (patrz [Publikacja witryny w Internecie](#)), w tym oknie można znaleźć sugestie, jak powiadomić użytkowników Internetu o jej istnieniu. WebSite X5 sugeruje Galerę programu WebSite X5, Google™, Facebook i Twitter.

Oto wybór opcji:



Tvoja witryna jest dostępna w sieci!

Możesz uruchomić domyślną przeglądarkę i otworzyć witrynę online, żeby sprawdzić, czy w wszystko działa poprawnie.



WebSite X5 Gallery

Można uzyskać dostęp do galerii [WebSite X5 Answers](#) i wysłać swoją nową witrynę. Galeria jest zbiorem witryn utworzonych w programie WebSite X5 i wysłanych przez ich autorów.



Aktualizuj plik mapy witryny w Google

Można poinformować Google™ o tym, że dostępny jest plik [mapy witryny - sitemap.xml](#) nowo opublikowanej witryny, dzięki czemu w wyszukiwarce mogą zacząć ją indeksować.



Ogłoś publikację na Facebooku

Można umieścić wiadomość na Facebooku, by poinformować znajomych o publikowaniu witryny.



Ogłoś publikację na Twitterze

Można przejść na Twitter i podać informację o publikacji witryny.

8.4 Eksport witryny na dysk

W tym oknie możesz wyeksportować witrynę na inny dysk lub do innego komputera.

Ta opcja przydaje się do zachowania lokalnej kopii plików, które są publikowane na serwerze, tak że można je skopiować na inny nośnik (CD, DVD lub USB) albo dokonać zmian w kodzie HTML stron, zanim zaakceptuje się ich publikację w Internecie.

Aby wyeksportować w wszystkie pliki projektu, należy podać:

- **Katalog docelowy:** Tu należy wpisać nazwę folderu, do którego mają być skopiowane pliki projektu. Jeśli folder nie istnieje, zostanie utworzony automatycznie.



Celem polecenia *Eksport witryny na dysk* nie jest tworzenie kopii zapasowej projektu, ponieważ eksportowane są pliki służące do publikacji witryny, a nie pliki projektu, który można byłoby edytować.

Jeśli potrzebne jest kopia zapasowa projektu, pozwalająca odzyskać poprzednie wersje, należy użyć polecenia *Kopia zapasowa* z menu *Zapisz*.

Aby utworzyć kopię zapasową witryny, należy wybrać opcję [Eksport skompresowanego projektu](#), która pozwala wykonać kopię zapasową oryginalnych plików projektu.

8.5 Eksport skompresowanego projektu

To okno służy do zgrupowania w wszystkich plików należących do jednego projektu w jednym skompresowanym pliku, który można łatwo przenieść na inny komputer lub potraktować go jak kopię zapasową.

Należy podać:

- **Katalog docelowy:** Tu należy wpisać nazwę folderu, do mają być skopiowane pliki projektu. Jeśli folder nie istnieje, zostanie utworzony automatycznie.

Po wyeksportowaniu projektu w katalogu docelowym utworzony jest jeden skompresowany plik. Nazwa pliku jest taka sama jak projektu i ma

rozszerzenie .IWZIP. Jeśli projekt nazywał się, na przykład, "mojprojekt", nowy plik będzie nosił nazwę `mojprojekt.iwzip`. W skompresowanym pliku znajdują się zarówno plik projektu (.IWP), jak i wszystkie pliki w nim wykorzystywane (obrazy, filmy, czy animacje).

Przed wyeksportowaniem projektu można rozważyć wykorzystanie opcji:

- **Dołącz kopię plików podglądu wytriny:** Do skompresowanego pliku .IWZIP można dołączyć pliki podglądu generowane podczas wyświetlania podglądu witryny lokalnie na komputerze. Rozmiar pliku .IWZIP wprawdzie wzrośnie, ale nie będzie trzeba później na drugim komputerze ponownie tworzyć plików podglądu.
- **Dołącz kopie zapasowe:** Wszelkie kopie zapasowe wykonane podczas pracy nad projektem także można dołączyć do pliku .IWZIP. Rozmiar pliku .IWZIP wprawdzie wzrośnie, ale będzie można wykorzystać kopie zapasowe, jeśli zajdzie potrzeba zrekonstruowania projektu na komputerze, na który projekt będzie przeniesiony.

Skompresowany plik .IWZIP można przenieść do innego komputera i otworzyć go w programie za pomocą opcji *Importuj...* w oknie [Wybór projektu](#).



Rozdział

Porady praktyczne

9.1 Ustawienia ogólne

9.1.1 Jak wykonać kopie zapasowe Twojego projektu?

Podstawą bezpieczeństwa organizacji projektu jest zabezpieczenie jego kopii zapasowych.

Utworzenie kopii zapasowej projektu oznacza wykonanie bezpiecznej kopii, która będzie przechowywana na komputerze albo innym urządzeniu na wypadek utraty danych oryginału.

Posiadanie kopii zapasowej projektu zabezpiecza na wypadek:

- **Utraty projektu w skutek nieszczęśliwego wypadku** - Pozwala odzyskać projekt po błędnie spowodowanym takimi okolicznościami jak, uszkodzenie komputera lub nieumyślne wykasowanie danych.
- **Konieczności zrekonstruowania wersji** - Pozwala utworzyć kopie różnych wersji projektu, więc jeśli, na przykład, usunie się część projektu w ramach jego modyfikacji, można odtworzyć z kopii zapasowej jego wersję sprzed modyfikacji.

Aby kopie zapasowe były na prawdę przydatne, należy wykonywać je metodycznie i systematycznie.

WebSite X5 oferuje praktyczne polecenia potrzebne do organizowania kopii zapasowych:

Utworzenie kopii zapasowej ręcznie lub automatycznie;

Zarządzanie listą istniejących kopii zapasowych;

Odzyskiwanie danych z kopii zapasowej.

Odzyskiwanie wersji projektu - Jak automatycznie tworzyć kopie zapasowe?

Aby automatycznie utworzyć kopie zapasowe, należy:

- Otworzyć projekt,
- w menu *Zapisz* zaznaczyć opcję *Utwórz kopię zapasową przy pierwszym zapisywaniu projektu*,
- ewentualnie zaznaczenie w menu *Zapisz* opcji *Każdorazowo podczas*

aktualizacji twórz kopię zapasową.

Jeżeli zaznaczy się opcję *Utwórz kopię zapasową przy pierwszym zapisywaniu projektu*, kopia zapasowa projektu zostanie wykonana przy pierwszym zapisaniu projektu, podczas gdy zaznaczenie opcji *Każdorazowo podczas aktualizacji twórz kopię zapasową* oznacza wykonanie kopii zapasowej w chwili publikowania w Internecie.

Wszystkie utworzone kopie zapasowe są wymienione w polu *Lista kopii zapasowych* w oknie [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#).

Odzyskiwanie wersji projektu - Jak ręcznie tworzyć kopie zapasowe?

Aby ręcznie utworzyć kopie zapasowe, należy:

- Otworzyć projekt i wykonać w nim wszelkie potrzebne zmiany,
- wybrać polecenie *Nowa kopia zapasowa* w oknie *Zapisz*, upewniając się, że kopia zapasowa ma nadaną stosowną nazwę, która pozwoli ją łatwo zidentyfikować w przyszłości.

Wszystkie utworzone kopie zapasowe są wymienione w polu *Lista kopii zapasowych* w oknie [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#).

Odzyskiwanie wersji - Jak odzyskać projekt z kopii zapasowej?

Aby odzyskać projekt z kopii zapasowej, należy:

- W oknie [Wybór projektu](#) zaznaczyć projekt, którego operacja dotyczy;
- Kliknąć polecenie *Kopia zapasowa...*, żeby otworzyć okno [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#);
- W polu *Lista kopii zapasowych* wybrać kopię zapasową, z której projekt ma być odzyskany i kliknąć przycisk *Odzyskaj*.

Program odzyska projekt z kopii zapasowej i otworzy okno [Wybór projektu](#) gdzie można otworzyć odzyskaną kopie i kontynuować pracę.

Utrata projektu - Jak utworzyć kopię zapasową projektu?

Jeżeli ma być utworzona kopia zapasowa projektu na urządzeniu zewnętrznym na wypadek utraty danych, należy:

- Wybrać [Eksport skompresowanego projektu](#) w [Kroku 5 - Eksport](#), żeby wyeksportować wszystkie pliki związane z projektem do jednego skompresowanego pliku (.WZIP);
- Skopiować plik .WZIP na zewnętrzne urządzenie, gdzie ma być przechowywana kopia zapasowa.

Utrata projektu - Jak odzyskać projekt z kopii zapasowej?

Jeżeli projekt ma być odzyskany z kopii zapasowej zapisanej na urządzeniu zewnętrznym na wypadek utraty danych, należy:


- Kliknąć przycisk *Importuj...* w oknie [Wybór projektu](#) i zaznaczyć skompresowany plik .WZIP zawierający odzyskany projekt;
- Zaznaczyć odzyskany projekt, żeby go otworzyć i kontynuować pracę.

9.2 Krok 1 - Ustawienia ogólne

9.2.1 Jak przetłumaczyć tekst, który został wstawiony automatycznie?

Niektóre elementy na stronach budowanych w programie WebSite X5 są wstawiane automatycznie przez program. Mogą to być na przykład linki i kotwice do innych części witryny, przyciski obiektu [Galeria obrazów](#), etykiety obiektu [Formularz e-mail](#), etykiety i tekst wykorzystywany w [sklepie internetowym](#) albo tekst pojawiający się na [mapie w witrynie](#).

Oczywiście te elementy muszą być wyświetlane w takim samym języku, w jakim wyświetlana jest witryna. Żeby mieć pewność, że tak będzie, należy wybrać język witryny z listy *Język treści* w oknie [Ustawienia ogólne](#). Program WebSite X5 oferuje tłumaczenia w kilku językach w tym angielskim, włoskim i niemieckim. Domyślne tłumaczenie poszczególnych elementów można zmienić, a ponadto można dodać lub zaimportować

nowy język, ewentualnie usunąć niepotrzebny. W tym celu należy kliknąć przycisk  obok pola *Język treści* w oknie [Zarządzanie treścią w różnych językach](#).

Jak zmienić ustawienia dla istniejącego języka?

Przykładami tekstu wstawianego przez program automatycznie mogą być nazwy przycisków "Wyślij" i "Wyczyść" na dole formularza e-mail.

Wyobraź sobie, że jako język treści witryny wybrany jest "English" i chcesz zmienić etykietę przycisku "Reset" na "Ignore":

- W oknie [Zarządzanie treścią w różnych językach](#) kliknij "EN - English", żeby wyświetlić elementy tekstowe znajdujące się w tabeli tłumaczenia po angielsku.
- W pierwszej kolumnie tabeli znajdź identyfikator "form_reset", którego wartość jest etykietą przycisku, która ma być zmieniona. Przejdź w tym samym wierszu do komórki w kolumnie English. Dwukrotnie kliknij komórkę, tak by pojawił się kursor. Usuń słowo "Reset", a wpisz "Ignore".
- Zamknij okno. Zmiany zostaną zapisane automatycznie.

Jak dodać nowy język?



Jeśli chcesz stworzyć witrynę w języku nie wymienionym na liście (na przykład, portugalskim), a nie chcesz, żeby tekst automatycznie wstawiany był po angielsku (język domyślny), musisz dodać nowy język do listy języków. Musisz także przetłumaczyć wszystkie frazy tekstów wstawianych automatycznie na portugalski, dlatego przygotuj z góry przetłumaczone hasła. Kiedy masz już tłumaczenia, dodanie nowego języka jest proste:

- W oknie [Zarządzanie treścią w różnych językach](#) kliknij przycisk *Dodaj nowy język* i w otwartym oknie dialogowym wpisz "PT - Portugues". Nowa pozycja pojawi się na dole listy dostępnych języków.
- Kliknij pole wyboru "PT - Portugues", żeby wyświetlić w tabeli kolumnę tłumaczenia na portugalski.

- Wpisz tłumaczenie każdego elementu, a jak skończysz, zamknij okno. To spowoduje automatyczne zapisanie tłumaczenia.
- Ustaw "PT - Portugues" jako *Język treści* w oknie [Ustawienia ogólne](#).

Jak wyeksportować lub zaimportować język?

Jeśli pracujesz nad witrynami na dwóch różnych komputerach w językach nie przetłumaczonych w programie, możesz wyeksportować nowy język dodany na jednym komputerze i zaimportować go do drugiego komputera.

- Pracując na pierwszym komputerze kliknij przycisk *Dodaj nowy język*, żeby otworzyć okno [Zarządzanie treścią w różnych językach](#) i wpisz tłumaczenia haseł na nowy język.
- Zaznacz nowy język na liście dostępnych języków i kliknij przycisk  *Eksportuj wybrany język*. w wybranym folderze zostanie zapisany plik .XML z tłumaczeniem haseł na nowy język.
- Przenieś plik .XML do drugiego komputera.
- Otwórz program i przejdź do okna [Zarządzanie treścią w różnych językach](#). Kliknij przycisk  *Dodaj nowy język*, żeby zaimportować plik .XML.



Jeśli importowany język jest już na liście języków, nie zostanie zdublowany, tylko do istniejącego języka zostaną dodane nowe elementy, a inne zmodyfikowane.

9.2.2 Współpraca z Google

9.2.2.1 Jak korzystać z narzędzi dla webmasterów Google™?

[Google Narzędzia dla webmasterów](#) to bezpłatny serwis Google, który pomaga administratorom witryn korzystać z narzędzi analitycznych Google. Narzędzia te pomagają rozwiązywać problemy z witrynami i jeśli są właściwie używane, mogą poprawić pozycję witryny w wynikach wyszukiwania.

Aby móc korzystać z Narzędzi dla webmasterów Google™, należy najpierw uzyskać konto w Google i udowodnić, że jest się właścicielem witryny, która będzie analizowana. Jednym ze sposobów udowodnienia, że jest się właścicielem witryny jest skopiowanie metatagu dostarczonego przez Google™ do tagu <head> strony głównej witryny, przed tagiem <body>.

A robi się to tak:

- Otwórz konto w Google™.
- Przejdź na stronę główną [Google Narzędzia dla webmasterów™](#) i zaloguj się.
- Na stronie głównej kliknij *Dodaj witrynę* i wpisz pełny adres URL witryny, którą chcesz poddać analizie. Kliknij przycisk *Dalej*.
- Na stronie *Zweryfikuj własność* jako metodę weryfikacji wybierz *Tag HTML*.
- Skopiuj podany przez Google™ metatag i wklej go w oknie [Ustawienia ogólne | Zaawansowane](#) programu WebSite X5 w polu *Kod metatagu dla Narzędzi webmasterów Google*. WebSite X5 wstawi metatag w odpowiednim miejscu kodu HTML strony głównej witryny.
- Kod weryfikacyjny Google™ wgląda mniej więcej tak:

```
<meta name="google-site-verification"
content="oVhOk3LIDq1zI9MOBZZRXpAgp_mZQGHDhfrZZ
liGoTU" />
```

- Kiedy opublikujesz witrynę, przejdź na stronę *weryfikacji witryny* w [Narzędziach dla webmasterów Google™](#) i kliknij przycisk *Weryfikuj*, żeby zakończyć procedurę.

9.2.2.2 Jak monitorować wydajność za pomocą takich narzędzi, jak Google Analytics™?

W Internecie jest dostępnych wiele narzędzi statystycznych. Jednym z najpopularniejszych jest [Google Analytics™](#). To bezpłatne narzędzie generuje różne raporty służące do monitorowania i analizowania odwiedzin twojej witryny. Google Analytics™ można wykorzystać do prostej analizy, na przykład zliczania liczby odwiedzin, aż do złożonych zadań, takich jak sondowanie efektywności reklam zamieszczanych przez poszczególne firmy - tym ostatnim zajmuje się narzędzie Google AdSense™.

Aby korzystać z Google Analytics™, musisz poinformować Google, którą witrynę ma analizować i które strony śledzić. W tym celu trzeba na stronach w witryny umieścić specjalny kod śledzący określone działania.

A robi się to tak:

- Otwórz konto w Google™.
- Przejdź na stronę główną [Google Analytics™](#) i zaloguj się.
- Na stronie *Administrator* kliknij + *Nowe konto* podaj nazwę i adres URL witryny do śledzenia.
- Kiedy profil będzie już gotowy, przejdź na stronę *Przegląd* i w kolumnie *Działania* kliknij przycisk *Edytuj* w wierszu tej witryny, która ma być analizowana.
- W *ustawieniach profilu* będzie informacja "Śledzenie nieznane". Kliknij *Sprawdź status*, żeby wyświetlić kod, którego należy użyć do śledzenia stron.
- Skopiuj kod śledzenia dostarczony przez Google™ i wklej go w pole *Kod niestandardowy* w oknie [Ustawienia ogólne | Zaawansowane](#) programu WebSite X5. Kod ma być wstawiony przed zamykającym tagiem `<head>`.

Kod śledzenia dostarczony przez Google™ w ygląda mniej więcej tak:

```
<script type="text/javascript">
var gaJsHost = (("https:" ==
```

```
document.location.protocol) ? "https://ssl." :
"http://www.");
document.write(unescape("%3Cscript src='" +
gaJsHost + "google-analytics.com/ga.js'
type='text/javascript'%3E%3C/script%3E"));
</script>
<script type="text/javascript">
try {
var pageTracker = _gat._getTracker("UA-110367-
1");
pageTracker._trackPageview();
} catch(err) {}</script>
```

9.2.2.3 Jak napisać i wykorzystywać plik robots.txt?

WebSite X5 generuje plik robots.txt i wstawia go do katalogu głównego witryny, dzięki czemu wyszukiwarki internetowe wiedzą, które strony mają pominąć w indeksowaniu.

Roboty to programy, które automatycznie skanują witrynę z różnych powodów: na przykład wyszukiwarki, takie jak Google™, wykorzystują je do indeksowania zawartości w witrynie; z drugiej jednak strony programy rozpoznające spam wykorzystują je do uzyskania adresów e-mail bez autoryzacji.

Administratorzy witryn korzystają z pliku robots.txt, by poinformować roboty, czego oczekują w zględem swojej witryny: roboty (przynajmniej te godne zaufania) sprawdzają istnienie pliku robots.txt i wykonują zapisane w nim instrukcje, a dopiero potem sięgają do witryny.

Plik robots.txt jest prostym plikiem tekstowym z listą instrukcji określających:

1. rodzaj robotów, dla których przeznaczone są instrukcje
2. adresy URL stron, które są chronione, więc wykluczone z przeszukiwania

WebSite X5 proponuje domyślny plik robots.txt zawierający instrukcje,

które informują roboty, do których folderów nie należy zaglądać, na przykład do folderów *admin* i *res*:

```
User-agent: *  
Disallow: /admin  
Disallow: /res
```

Instrukcje te można zmienić stosownie do własnych potrzeb.



Więcej informacji na temat robotów i tworzenia pliku `robots.txt` znajdziesz na oficjalnej stronie <http://www.robots.txt.org> lub w Narzędziach dla webmasterów Google™ (<http://support.google.com/webmasters/bin/answer.py?hl=pl&answer=156449>)

9.2.2.4 Jak utworzyć link do pliku sitemap witryny?

WebSite X5 generuje dla witryny plik **XML SiteMap**.

SiteMap jest plikiem XML i zawiera listę wszystkich stron w witrynie. Został on wprowadzony przez Google™ (i dziś wykorzystywany także przez Yahoo! i MSN) w celu szybkiego i efektywnego skanowania witryny. Utworzenie i wysłanie pliku SiteMap, na przykład do Google, daje wyszukiwarce Google informację o zawartości witryny i w wszystkich jej stronach, włącznie z tymi, których normalnie nie odwiedza.

Mapa witryny w pliku SiteMap może także ukierunkować działanie wyszukiwarek na znajdowanie określonych treści, takich jak filmy, obrazy, nowości itd. Plik SiteMap może zawierać dodatkowe informacje o tym, jak często strony są aktualizowane, kiedy były ostatni raz edytowane, na ile są ważne w całej witrynie (ten parametr nie ma wpływu na pozycję strony w wynikach wyszukiwania).

Jak uaktywnić plik mapy witryny?

Aby wygenerować plik SiteMap dla witryny, wystarczy w oknie [Ustawienia ogólne](#) | [Zaawansowane](#) pozostawić domyślnie włączone

ustawienie *Automatycznie twórz plik mapy witryny sitemap*.

Wtedy można wstawić do pliku SiteMap dodatkowe informacje o każdej stronie:

- W [Kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#) wybierz stronę, której dotyczy ta operacja.
- Kliknij przycisk *Właściwości...*, żeby otworzyć okno dialogowe [Właściwości strony](#) i przejdź na kartę *Zaawansowane*.
- Pozostaw zaznaczone pole wyboru *Dodaj tę stronę do pliku SiteMap* i określ *Priorytet treści* oraz *Częstotliwość aktualizacji*.
- Powtórz te czynności dla wszystkich stron w witrynie.

Jak uwzględnić obrazy w pliku SiteMap?

Plik SiteMap można wykorzystać do podawania wyszukiwarce Google™ dodatkowych informacji na temat obrazów wstawionych w witrynie. To pomaga wyszukiwarkom znaleźć ten obraz i zidentyfikować go jako ważniejszy od innych, w przeciwnym wypadku mogłyby go przeoczyć (na przykład obrazy zawarte w modułach JavaScript). Przykładowo, nie umieszczając w pliku SiteMap obrazów stanowiących część składową graficznego wzorca witryny albo elementów dekoracyjnych, dajesz Google™ do zrozumienia, że są one mniej ważne od innych.

Zgodnie ze specyfikacją Google możesz umieścić w pliku SiteMap do 1000 obrazów na stronie i masz gwarancję, że wszystkie one zostaną zindeksowane i będą brane pod uwagę w wszystkie pozostałe informacje.

Dodawanie informacji do pliku SiteMap jest bardzo proste:

- Dwukrotnie kliknij obiekt *Obraz* o którym informacje chcesz zamieścić. To spowoduje otwarcie okna [Obraz](#).
- Przejdź na kartę *Mapa witryny* i zaznacz pole wyboru *Dodaj obraz do pliku mapy witryny*.
- Wypełnienie pól *Tytuł*, *Nagłówek*, *Położenie geograficzne* (np. *adres*, *miasto itp.*) oraz *Adres URL licencji* jest opcjonalne.
- Powtórz te czynności dla wszystkich ważnych obrazów w witrynie.



Więcej informacji znajdziesz pod hasłem [Obraz | Mapa witryny](#).

Jak uwzględnić filmy w pliku SiteMap?

Plik SiteMap można także wykorzystać do poinformowania Google™ o umieszczonym w witrynie filmie. Tak samo tutaj, Google™ nie daje gwarancji, ale jeśli umieścisz informacje o filmie w pliku SiteMap, zwiększasz prawdopodobieństwo odszukania go przez wyszukiwarki i podania w wynikach Google Video™.

Możesz użyć pliku SiteMap do podania dodatkowych informacji o filmie, takich jak tytuł, opis i czas trwania, co może ułatwić wyszukiwanie. Te oraz inne informacje są umieszczane w wynikach wyszukiwania Search Engine Results Pages (SERP). Jednakże Google™ może podać w wynikach wyszukiwania SERP tekst znaleziony na stronie zawierającej film, zamiast tekstu zamieszczonego w pliku SiteMap, jeśli różnią się treścią.

Umieszczenie informacji o filmie w pliku SiteMap jest łatwe:

- Dwukrotnie kliknij obiekt *Wideo/Dźwięk*, o którym informacje chcesz zamieścić. To spowoduje otwarcie okna [Wideo/Dźwięk](#).
- Przejdź na kartę *Mapa witryny* i zaznacz pole wyboru *Dodaj wideo do pliku mapy witryny*.
- Podaj informacje wymagane w pliku SiteMap: *Tytuł*, *Nagłówek* oraz *Stopklatka z filmu*.
- Następujące informacje mogą być podane, ale nie muszą: *Kategoria*, *Słowa kluczowe*, *Data publikacji*, *Czas (sek.)* oraz *Treść odpowiednia dla każdego*.
- Powtórz te czynności dla każdego filmu, o którym informacje mają się znaleźć w pliku SiteMap.



Więcej informacji znajdziesz pod hasłem [Wideo/Dźwięk | Mapa witryny](#).

Jak usunąć stronę z pliku SiteMap?

Kiedy tworzony jest plik SiteMap, domyślnie w wszystkie strony witryny są w nim wymienione. Jeśli nie chcesz, żeby wyszukiwarka internetowa znajdowała jakąś stronę, wystarczy usunąć ją z pliku mapy witryny:

- W oknie [Krok 2 - Tworzenie mapy witryny](#) zaznacz stronę, którą chcesz usunąć z pliku SiteMap.
- Kliknij przycisk *Właściwości...*, żeby otworzyć okno [Właściwości strony](#) i przejdź na kartę *Zaawansowane*.
- Usuń zaznaczenie opcji *Dodaj tę stronę do pliku SiteMap*.
- Potwierdź i zapisz.

9.2.3 Wzorce graficzne

9.2.3.1 Jak korzystać ze wzorca?

W programie WebSite X5 korzystanie ze wzorców graficznych jest bardzo proste, ponieważ są elastyczne i łatwe w użyciu - stanowią coś w rodzaju kręgosłupa witryny. Mając do dyspozycji obszerny zestaw gotowych wzorców, które można w rozmaity sposób modyfikować, a także na ich podstawie tworzyć własne wzorce, masz gwarancję możliwości uzyskania dowolnego wymyślonemu wyglądu witryny.

Wzorce można także importować i eksportować (wyodrębniając je z projektów dla których oryginalnie powstały), dzięki czemu dzielenie się dobrymi pomysłami jest nadzwyczaj łatwe.

Jak korzystać ze wzorca domyślnego?

WebSite X5 oferuje galerię ponad 1.500 wzorców domyślnych. Wybór odpowiedniego wzorca jest prosty:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i wybierz filtrowanie według *typu menu*, który Cię interesuje (pionowe lub poziome).
- Przejrzyj miniatury wzorców i wybierz ten, który Ci się podoba.
- Zaznacz wzorec, którego chcesz użyć, i kliknij przycisk *Dalej*.

Wzorzec zostanie zastosowany w projekcie i nastąpi przejście do okna [Edytor nagłówka i stopki](#), gdzie można uzupełnić nagłówki i stopkę o odpowiednie elementy.

Jak zbudować wzorzec własny?

Wzorzec własny można zbudować na podstawie układu graficznego uprzednio przygotowanego w zewnętrznym edytorze graficznym i zastosować do projektu w programie WebSite X5:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i korzystając z filtra *Kategorie* wyświetl wzorce własne.
- Na liście będzie widoczny przynajmniej jeden wzorzec własny. Można go zaznaczyć i kliknąć przycisk *Edytuj...* (albo dwukrotnie kliknąć miniaturę wzorca), żeby otworzyć okno [Wzorzec własny](#).
- Jeżeli chcesz zbudować zupełnie nowy wzorzec własny i dodać go do galerii, zaznacz opcję *Nowy wzorzec*, nadaj nowemu wzorcowi nazwę i rozpocznij nad nim pracę.



Wszystkie wzorce własne, które zostały utworzone i dodane do galerii, są zapisywane i gotowe do użycia w innych projektach.

Jak utworzyć nowy wzorzec na podstawie już istniejącego?

Gotowy, działający wzorzec jest często dobrym punktem wyjścia do budowania wzorca własnego, jeśli ogólny układ jest odpowiedni i wymaga tylko kilku przeróbek. A robi się to tak:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i korzystając z dostępnych filtrów znajdź wzorzec domyślny, który chcesz wykorzystać do stworzenia nowego.
- Kliknij przycisk *Duplikuj* i w ten sposób utwórz kopię zaznaczonego wzorca. Kopia jest zapisywana wśród innych wzorców domyślnych.
- Zaznacz utworzoną właśnie kopię i kliknij przycisk *Dalej*, żeby przejść do okna [Wzorzec własny](#), gdzie możesz wprowadzić potrzebne zmiany.

Jak wyeksportować lub zaimportować wzorzec?

Wzorzec użyty w projekcie można wyeksportować i używać go na innym komputerze albo udostępnić innym osobom.

W celu wyeksportowania wzorca

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#), zaznacz wzorzec i kliknij przycisk *Eksport...* W podanym folderze zostanie utworzony plik .IWTP.
- Skopiuj ten plik .IWTP do komputera, na którym ma być zaimportowany do innego projektu.

Aby zaimportować wzorzec uprzednio wyeksportowany w programie WebSite X5:

- Na drugim komputerze otwórz okno [Wybór wzorca](#) i kliknij przycisk *Importuj...* Zaznacz plik .IWTP, wzorca, który ma zostać zaimportowany.
- Zaimportowany plik zostanie dodany do listy wzorców niestandardowych.



Pliki .IWTP zawierają jedynie obrazy i ustawienia odpowiedniego szablonu. W procesie eksportu usuwane są informacje o samym projekcie.

Aby wyeksportować cały projekt, należy użyć poleceń w oknie w [Kroku 5 - Eksport](#).

9.2.3.2 Gdzie szukać nowych wzorców dla programu WebSite X5?

Jeśli szukasz nowych wzorców w celu zbudowania witryny albo zmiany stylu już istniejącej, mnóstwo pomysłów znajdziesz na oficjalnej stronie WebSite X5 Templates, którą znajdziesz pod adresem <http://answers.wbsitex5.com/templates>.

Na stronie WebSite X5 Templates znajdziesz wiele nowych wzorców udostępnionych przez Incomedia lub stworzonych przez innych użytkowników. Jedne są darmowe, a za inne trzeba zapłacić. Ściągaj je i wykorzystuj w swoich projektach.

Możesz także udostępnić własną twórczość. Jeśli pasjonujesz się projektowaniem witryn, możesz przystąpić do grona autorów, którzy przysyłają swoje propozycje i zarabiają na tym. Więcej informacji znajdziesz na stronie <http://answers.wbsite5.com/templates>.

Odwiedzaj regularnie witrynę WebSite X5 Templates i sprawdzaj nowinki. Jeśli masz ochotę, subskrybuj kanał RSS, a będziesz regularnie otrzymywać najświeższe wiadomości w tym temacie.

9.3 Krok 2 - Tworzenie mapy witryny

9.3.1 Jak utworzyć i wykorzystać mapę witryny?

W programie WebSite X5 mapa witryny ma trzy typowe elementy struktury: rozpoczyna się od strony głównej, rozgałęzia na różne poziomy, a te z kolei zawierają w wszystkie strony. Każda mapa witryny ma stronę główną i różną liczbę stron, do których dostęp daje menu. Dodając strony, grupuje się je w poziomy menu.

Pamiętaj, że poziomy w programie WebSite X5 są katalogami, a nie rzeczywistymi stronami zawierającymi treść. Poziomy zawierają strony. Separatory także nie zawierają żadnej treści. Przydają się do wizualnego podziału elementów menu nawigacyjnego. Twoim zadaniem podczas budowania mapy witryny jest stworzenie logicznej struktury dla swojej witryny, tak by jej goście mogli łatwo znaleźć poszukiwane informacje.

Jak utworzyć mapę witryny?

Projektowanie mapy witryny w programie WebSite X5 jest bardzo proste:

- W oknie [Krok 2 - Tworzenie mapy witryny](#) za pomocą przycisków *Nowy poziom*, *Nowa strona* i *Separator* wstaw do mapy witryny nowe poziomy, strony i separatory.
- Uważnie nadawaj nazwy elementom mapy witryny. Te nazwy będą pojawiały się w menu nawigacyjnym oraz będą nazwami plików. Jeśli chcesz zmienić nazwę, kliknij ją dwa razy albo użyj przycisku *Zmień nazwę*.
- W każdej chwili można poddać mapę witryny edycji, przesuwając

strony, poziomy i separator w inne miejsca. Wystarczy zaznaczyć element i przeciągnąć go w nowe miejsce albo użyć przycisków *W górę* / *W dół*.

Polecenia i skróty w pracy z mapą witryny

Istnieje kilka skrótów i udogodnień przyspieszających pracę z mapą witryny:

- Kliknij drugi raz zaznaczony poziom, stronę (poza stroną główną) albo separator (zamiast używać przycisku *Zmień nazwę*). Można także zmienić nazwy aliasów stron specjalnych (aliasy umieszcza się w folderze Menu), ale nie można przemianować samych stron specjalnych.
- Po zaznaczeniu strony kliknij w kolumnie *Rozszerzony tytuł strony* lub *Opis*, żeby wpisać tam odpowiedni tekst (inaczej trzeba by było ponownie otwierać okno [Właściwości strony](#) i tam edytować tekst).
- Kliknij dwukrotnie poziom, żeby go rozwinąć i zobaczyć zawarte w nim strony, a potem znów kliknij poziom dwukrotnie, żeby go zwinąć (to szybsze od użycia przycisków *Rozwiń* i *Zwiń*). Innym sposobem rozwijania i zwijania poziomów jest kliknięcie strzałki znajdującej się po lewej stronie nazwy.
- Dwukrotnie kliknij stronę, żeby otworzyć okno [Tworzenie strony](#), gdzie możesz pracować nad jej treścią.
- Dwukrotnie kliknij stronę specjalną, żeby otworzyć okno [Krok 4 - Ustawienia zaawansowane](#), gdzie możesz ją edytować.
- Zaznacz poziom i przeciągnij go w inne miejsce, przenosząc jednocześnie w wszystkie zawarte w nim strony (alternatywą jest użycie przycisków *W górę* i *W dół*).
- Zaznacz stronę lub kilka stron i przeciągnij je w inne miejsce (alternatywą jest użycie przycisków *W górę* i *W dół*). Chcąc zaznaczyć kilka elementów, trzymaj podczas klikania wciśnięty klawisz CTRL lub SHIFT. Zaznaczanie wielu elementów dotyczy także stron ukrytych i chronionych.
- Zaznacz folder Menu i ukryj menu nawigacyjne, klikając przycisk *Ukryj*

stronę.

- Zaznacz stronę specjalną i przeciągnij ją do folderu Menu, żeby utworzyć poziom działający jak alias strony specjalnej (wtedy ten alias będzie uwzględniony w menu nawigacyjnym, tak jak inne poziomy i strony). Poziom ten będzie miał taką samą nazwę, jak strona specjalna i będzie łączem do niej. W ten sposób możesz w menu nawigacyjnym utworzyć bezpośrednie łącze do wyników wyszukiwania, strony wstępnej, blogu, strefy użytkownika (chronionej hasłem) lub sklepu internetowego.
- Zaznacz jedną lub kilka stron, skopiuj je i wklej w inne miejsce projektu, albo w ręcz do innego projektu otwartego w innym oknie programu. W tym celu możesz użyć albo poleceń z paska narzędzi, albo z menu kontekstowego (w wyświetlanym prawym przyciskiem myszy), albo kombinacji klawiszy CTRL+C oraz CTRL+V. Pamiętaj jednak, że nie można kopiować i wklejać stron specjalnych.

9.4 Krok 3 - Tworzenie strony

9.4.1 Jak zbudować stronę w tabeli układu strony?



WebSite X5 wykorzystuje unikatową tabelę układu, dzięki której twórca witryny podczas pracy dokładnie wie, jak strony będą wyglądały.

Strona jest przedstawiona w postaci tabeli o zmiennej liczbie wierszy i kolumn, które tworzą komórki zawierające treść.

Do poszczególnych komórek przeciąga się i upuszcza różne obiekty.

Zagadnienie: Jak ustawić tabelę układu strony?

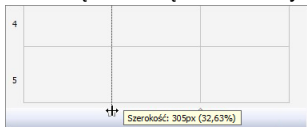
Domyślnie tabela zawiera 2 wiersze i 2 kolumny, ale można wstawić więcej wierszy i kolumn, tak by uzyskać wystarczającą liczbę komórek, a następnie umieścić w nich odpowiednio obiekty.

Przyciski   służą do wstawiania wierszy i kolumn. Tabela układu strony może zawierać do 64 wierszy i 12 kolumn.

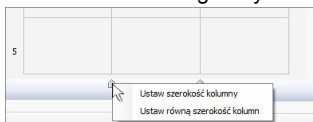
Domyślnie we wszystkich wiersze i komórki w tabeli układu strony mają tę samą szerokość i wysokość. Jednak istnieje możliwość zmiany szerokości kolumny przez przeciągnięcie znaczników znajdujących się między

kolumnami na dole tabeli:

- Kliknij i przeciągnij znacznik, żeby przesunąć krawędź kolumny. Przesunięcie następuje o dziesiątą część dostępnej odległości. Większą dokładność można uzyskać przytrzymując wciśniętą klawisz CTRL - wtedy przesunięcie następuje o piksel.



- Kliknij prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Ustaw szerokość kolumny*, a następnie w pisać dokładną szerokość w pikselach.



- Kliknij prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Ustaw równą szerokość kolumn* - to polecenie zadziała na wszystkie kolumny.

Zagadnienie: Jak wstawić zawartość do tabeli układu strony?

Kiedy już zdefiniuje się wielkości komórek w tabeli układu strony, można rozpocząć wstawianie na stronie obiektów do poszczególnych komórek. Aby wstawić obiekt, należy wybrać ikonę reprezentującą go, przeciągnąć ją i upuścić w odpowiedniej komórce.

Jedna komórka może zawierać tylko jeden obiekt, ale jeden obiekt może zajmować kilka komórek. Jeśli obiekt zostanie upuszczony na krawędź między komórkami, będzie zajmował dwie komórki po obu stronach krawędzi. Uchwyty obiektu w komórce pozwalają przeciągnąć go tak, by zajmował także sąsiednie komórki.


Obiekty można przenosić między komórkami w tabeli układu strony, nawet wtedy, gdy zajmują kilka komórek, pod warunkiem, że w miejscu docelowym jest na nie dostatecznie dużo miejsca. Do przenoszenia obiektów między komórkami można także wykorzystać klawisz strzałek:

- **Klawisze strzałek:** Przenoszą zaznaczony obiekt z jednej komórki tabeli do drugiej.
- **CTRL + klawisze strzałek:** Ta kombinacja klawiszy przenosi zaznaczony obiekt do innego miejsca w tabeli układu strony z zachowaniem jego rozmiaru.
- **SHIFT + klawisze strzałek:** Ta kombinacja klawiszy przesuwa zaznaczony obiekt w inne miejsce tabeli układu strony, ale zmienia jego rozmiar na w większy (w porównaniu z innymi obiektami) albo na mniejszy (zajmujący mniej komórek).

Kliknięcie ikony obiektu prawym przyciskiem myszy otwiera menu kontekstowe z poleceniami *Wytnij*, *Kopiuj*, *Wklej*, *Usuń*, *Właściwości komórki*, *Wstaw wiersz*, *Wstaw kolumnę*, *Usuń wiersz* i *Usuń kolumnę*.

Za pomocą tych poleceń można na przykład skopiować obiekt i wkleić go do innej komórki, albo usunąć obiekt. Usunąć obiekt można także przeciągając go poza tabelę układu strony lub zaznaczając i naciskając klawisz DEL. Należy pamiętać, że wstawienie obiektu do komórki zajmowanej już przez inny obiekt powoduje usunięcie tego ostatniego i zajęcie komórki przez nowy obiekt. Jednakże, jeśli przeciągnięty zostanie jeden obiekt z jakiejś komórki do innej zajmowanej przez drugi obiekt, to obiekty po prostu zamienią się miejscami.

Polecenia *Kopiuj styl* i *Wklej styl* dostępne w podmenu *Styl komórki* służą do kopiowania ustawień zdefiniowanych w oknie [Styl komórki](#) i stosowania ich do innych komórek tabeli układu strony.

Kiedy obiekt jest już wstawiony do komórki, należy otworzyć okno, w którym zdefiniuje się właściwą jego zawartość przez dwukrotne kliknięcie obiektu w komórce albo zaznaczenie obiektu kliknięciem przycisku  *Zawartość obiektu*.




Nie w wszystkie komórki tabeli układu strony muszą być wypełnione. Należy jednak pamiętać, że puste komórki oznaczają puste miejsca na opublikowanej stronie.



Aby optymalnie zaprojektować układ strony, warto pamiętać o pewnych prawach rządzących programem:

- Szerokość strony jest zdeterminowana we wzorcu.
 - Szerokość kolumny w tabeli układu strony jest obliczana przez podzielenie szerokości strony na zadaną liczbę kolumn. Domyślnie w wszystkie kolumny mają tę samą szerokość, ale można to zmienić.
 - Wszystkie komórki w jednym wierszu siatki układu strony mają tę samą wysokość. Domyślnie jest to wysokość najwyższego obiektu spośród wstawionych w tym wierszu.
 - Obiekty wstawione do komórek mają rozmiary automatycznie dopasowane do rozmiarów komórek tabeli.
-

9.4.2 Jak pracować z obiektem Zawartość dynamiczna?

Dwukrotnie kliknij obiekt Zawartość dynamiczna znajdujący się w [Tabeli układu strony](#) albo zaznacz go i kliknij przycisk  w celu otwarcia okna [Zawartość dynamiczna](#). Tutaj możesz podać treść, którą użytkownicy będą mogli edytować bezpośrednio online.

Jak umożliwić użytkownikom edytowanie treści witryny online?

Kiedy witryna zostanie opublikowana w Internecie, treść obiektu Zawartość dynamiczna może być edytowana przez uprawnionych użytkowników, którzy wcześniej muszą podać swój identyfikator oraz hasło.

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) otwórz [Zarządzanie dostępem](#) i utwórz listę grup lub użytkowników albo uzupełnij listę już istniejącą, nadając użytkownikom uprawnienia do edycji określonych fragmentów witryny.
- Wróć do [Kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#) i dwukrotnie kliknij wstawiony uprzednio obiekt Zawartość dynamiczna w celu otwarcia okna [Zawartość dynamiczna](#).
- Na liście *Grupy/użytkownicy* widoczne są wszystkie grupy

zarejestrowanych użytkowników. Można tu wykonać dwa rodzaje operacji:

- Kliknąć każdego użytkownika, któremu chce się nadać uprawnienia (obok ich nazwy pojawi się zaznaczenie).
- Kliknąć grupę, aby nadać uprawnienia w wszystkim jej członkom. Jeśli do takiej grupy później zostaną dodani nowi użytkownicy, automatycznie uzyskają oni prawo edytowania określonego fragmentu w witrynie.

Jak wstawić domyślną treść?

Kiedy nada się już uprawnienia kilku użytkownikom i określi sposób zapisywania danych, należy zdefiniować treść którą obiekt Zawartość dynamiczna będzie w wyświetlał domyślnie.

- Najpierw kliknięciem przycisku *Podgląd*, żeby wyświetlić witrynę w w budowanej przeglądarce. Na otwartej stronie zamiast obiektu Zawartość dynamiczna będzie widoczne zaproszenie do wpisania tekstu, a po najechaniu w skaznikiem myszy obszar zajmowany przez obiekt zostanie otoczony linią przerywaną.
- Kliknięcie wewnątrz obramowanego obszaru spowoduje pojawienie się edytora tekstowego.
- Wpisz i sformatuj żądaną treść.
- Kliknij przycisk *Zapisz*, żeby zatwierdzić wpisaną treść, albo przycisk *Usuń*, żeby wykasować wszystko, co zostało w pisane.



Domyślna treść będzie wyświetlana dopóty, dopóki ktoś z uprawnionych użytkowników nie zmieni jej na inną. Ta nowa treść będzie wyświetlana dopóki ktoś inny znów jej nie zmieni.

Jak wykorzystywać obiekt Zawartość dynamiczna? (dla uprawnionych użytkowników)

Użytkownicy uprawnieni mogą edytować treść określonych obiektów dynamicznych przez Internet i nie jest do tego potrzebna ani kopia

oprogramowania ani oryginalne pliki projektu.

- Uprawnieni użytkownicy podają swój identyfikator oraz hasło podczas logowania. Kiedy w skaznik myszy znajdzie się nad obiektem Zawartość dynamiczna, do którego prawo edycji ma dany użytkownik, zmienia on kształt, a obszar zajmowany przez ten obiekt dynamiczny otoczony jest przerywaną linią.
 - Kliknięcie obiektu Zawartość dynamiczna uruchamia w budowaniu edytor tekstowy.
 - Można w nim wpisać tekst i sformatować go.
 - Kliknięcie przycisku *Zapisz*, zatwierdza w pisaną treść, a przycisk *Usuń* kasuje nowo wpisaną treść.
-




- Aby uprawnieni użytkownicy mieli możliwość zalogowania się, należy umieścić w witrynie odpowiednie pola. Można w tym celu wykorzystać gadżet "Login" dostępny w obiekcie [HTML_i_gadżety](#) albo, jeśli pola mają znajdować się w obszarze *Nagłówek* lub *Stopka*, wpisać odpowiedni kod w edytorze kodu HTML w oknie [Edytor nagłówka i stopki](#).
 - Dopóki uprawniony użytkownik nie zaloguje się, treść obiektu Zawartość dynamiczna jest traktowana jak normalny tekst w witrynie i nie jest możliwe otwarcie edytora online poprzez kliknięcie obiektu.
 - Gdy uprawniony użytkownik usunie treść obiektu Zawartość dynamiczna bez wpisywania nowego, rekonstruowana jest domyślna treść obiektu. tak że obiekt nigdy nie pozostaje pusty.
-



Listę wszystkich obiektów dynamicznych, które znajdują się w witrynie, administrator witryny może wyświetlić w sekcji *Zawartość dynamiczna* zdalnego [panelu sterowania](#). Kliknięcie obiektu otwiera stronę w witrynie, gdzie został on wstawiony i można go wtedy poddać edycji.

9.4.3 Jak korzystać z ustawień Styl komórki

Kiedy pracując w oknie [Tworzenie strony](#) przeciągnie się już obiekt do komórki w [tabeli układu strony](#), wtedy po kliknięciu przycisku  można zdefiniować [Styl komórki](#).

Jak wstawić w tło obraz wypełniający komórkę?

Styl komórki można modyfikować na różne sposoby. Jednym z nich jest zaimportowanie obrazu (pliku w formacie .JPG, .GIF lub .PNG) i wykorzystanie go jako jej tła. W zależności od tego, jaki obraz został zaimportowany dla uzyskania najlepszego efektu należy najpierw wybrać opcję *Obraz w tle* i dla niej określić ustawienia *Powtórzenie* i *Wyrównanie*, albo w wybrać opcję *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*.

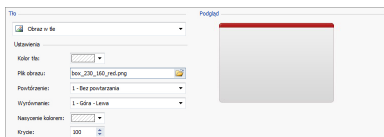
Przykład 1

Importowany obraz ma taki sam rozmiar, jak komórka.

Tło: *Obraz w tle*

Powtórzenie: *Bez powtarzania*

Wyrównanie: *Góra - lewa*



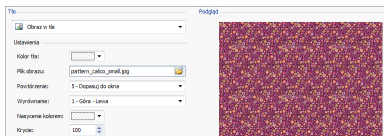
Przykład 2

Zaimportowany obraz jest jeszcze wzorkiem: kiedy dwa elementy na krawędziach znajdują się obok siebie, nie widać granicy obszaru.

Tło: *Obraz w tle*

Powtórzenie: *Powtórz sąsiadująco*

Wyrównanie: *Góra - lewa*

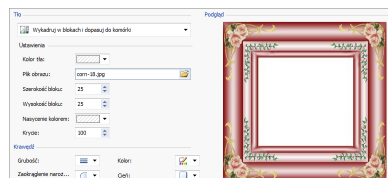


Przykład 3

Zaimportowany obraz jest ramką, którą można dopasować do komórki różnej w wielkości.

Tło: *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*

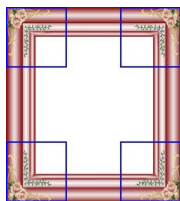
Szerokość bloku / Wysokość bloku: Tu należy wybrać optymalny podział obrazu na bloki.



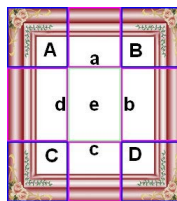
Żeby lepiej zrozumieć, jak działa opcja *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*, czym są bloki i jak prawidłowo określić ich rozmiar, rozważ poniższy przykład:



Ilustracja 1



Ilustracja 2



Ilustracja 3

Oryginał (ilustracja 1) jest ozdobną ramką, którą łatwo podzielić na bloki i dopasować do komórki dowolnej wielkości. Ornamenty w narożnikach są takiej samej wielkości, a brzegi można powielić bez niebezpieczeństwa utraty ciągłości koloru.

Na ilustracji 2 widoczne są bloki, których rozmiar określa się w polach *Szerokość bloku* i *Wysokość bloku*. Szerokość i wysokość jest taka sama dla wszystkich bloków i określa się ją jako procentową wartość oryginalnego obrazu. Dozwolony jest zakres od 5% do 45%. Kadrowanie w tym przykładzie wynosi 35% dla szerokości i wysokości. Taka wartość zapewnia, że każdy z narożnych bloków mieści cały narożnik ramy.

Ilustracja 3 pokazuje jak z zadanych bloków A, B, C i D uzyskuje się pozostałe 5 bloków a, b, c, d i e. Na takie bloki program dzieli obraz, żeby otrzymać w szystkie fragmenty potrzebne do złożenia tła komórki. Bloki A, B, C i D są zachowywane bez zmian na swoich miejscach w narożnikach komórki, natomiast pozostałe bloki, a, b, c, d i e, są powtarzane tak, by wypełniły pozostałą przestrzeń.


Zatem opcja *Wykadruj w blokach i dopasuj do komórki* doskonale nadaje się do zaadaptowania tego samego obrazu do komórek różnej wielkości.




Jak korzystać z biblioteki stylów komórki?

Biblioteka pomaga oszczędzić czas i wysiłek. Jeśli można zastosować ten sam styl do wielu komórek, warto zdefiniować go dla jednej komórki, zapisać jako styl, a potem zastosować do innych komórek.

Aby utworzyć nowy styl:

- W [tabeli układu strony](#) zaznacz komórkę i kliknij przycisk , by otworzyć okno [Styl komórki](#).
- Korzystając z opcji dostępnych na kartach *Styl* i *Tekst* zdefiniuj pożądany wygląd komórki.
- Przejdź na kartę *Biblioteka* i kliknij przycisk *Dodaj*. Nowy styl zostanie utworzony na podstawie ustawień komórki. Miniatura podglądu utworzonego stylu zostanie dodana do listy *Niestandardowe*.

Aby zastosować styl do komórki:

- W [tabeli układu strony](#) zaznacz komórkę i kliknij przycisk , by otworzyć okno [Styl komórki](#).

- Przejdź na kartę *Biblioteka* i wybierz z listy *Predefiniowane* lub *Niestandardowe* miniaturę stylu, który chcesz zastosować.
- Kliknij przycisk *Zastosuj*.


9.5 Krok 4 - Ustawienia zaawansowane

9.5.1 Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?

Internet przekracza w wszystkie granice państw i narodowości, więc jeśli uważasz, że Twoją witrynę mogą odwiedzać goście z innych krajów, rozważ zaoferowanie im witryny w ich języku.

Wprowadzenie zarządzania witryną wielojęzyczną komplikuje obsługę projektu, ale dzięki funkcjom dostępnym w programie WebSite X5, jeśli tylko dysponujesz dobrym tłumaczeniem, efekt będzie wart zachodu.

Przed wszystkim warto wiedzieć, że WebSite X5 generuje w wszystkie pliki HTML stron witryny w kodzie **UTF-8** (Unicode Transformation Format, 8 bitowym), co daje pełną obsługę wszystkich języków włącznie z tymi, które używają alfabetów nielacińskich, na przykład greki, cyrylicy, koptyjskiego, armeńskiego, hebrajskiego, arabskiego, chińskiego, japońskiego i koreańskiego. Nie tylko cała witryna może być dostępna w innym języku, ale istnieje też możliwość wstawiania fragmentów tekstu w różnych językach i w wszystkie znaki będą wyświetlane poprawnie. Można na przykład podać cytaty po rosyjsku i obok podać polskie tłumaczenie.

Kiedy buduje się witrynę, WebSite X5 pyta, jaki język ma być przypisany do projektu (opcja *Język treści* w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#)): To ważne dla prawidłowego zarządzania tekstem w stawianym przez program automatycznie. Domyślnie dostępnych jest kilka języków i można dodać jeszcze inne. Wystarczy w oknie [Zarządzanie treścią w różnych językach](#) kliknąć przycisk  i utworzyć lub zaimportować język, albo zmienić terminy już zaproponowane (patrz [Jak przetłumaczyć tekst, który został wstawiony automatycznie](#)).

W programie WebSite X5 możesz utworzyć witrynę wielojęzyczną i dać jej gościowi wybór, w jakim języku chce ją oglądać. Wystarczy tylko utworzyć projekty witryny dla każdego języka, jaki chcesz zaoferować, i połączyć je razem tak, by stanowiły części tej samej witryny. Wybór


dostępnych języków można zrobić na stronie wstępnej albo w nagłówku w witryny.

Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną wykorzystując stronę wstępną?

Wyobraź sobie, że chcesz zbudować witrynę w trzech językach: angielskim, włoskim i portugalskim. Możesz wykorzystać okno [Strona wstępna](#) i wstawić na niej przyciski reprezentujące języki, które gość będzie klikał w wybierając preferowany język.

- Najpierw zbuduj witrynę w języku angielskim, zdefiniuj jej strukturę, wstaw treść i w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#) ustaw "EN = English" jako *Język treści*.
- W [kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij przycisk [Strona wstępna](#) i w otwartym oknie zaznacz opcję *Pokaż stronę wstępną*, wybierz obraz lub animację, która będzie służyć jako *Tło strony*, a potem określ wszystkie parametry żądanego stylu.
- Zaznacz pole wyboru *Pokaż hiperłącza do innych do języków*, żeby utworzyć przyciski w wyborze języka.
- Za pomocą dostępnych poleceń zdefiniuj zawartość pola *Lista języków*. Zaznacz "Deutsch", "Español" oraz "Français" i kliknij przycisk *Usuń*, ponieważ te języki nie mają być dostępne. Następnie kliknij przycisk *Dodaj...*, żeby utworzyć okno [Ustawienia języka](#) i dodać język portugalski. Wpisz "Portugues" jako *Wyświetlana nazwa języka* i zaimportuj plik obrazu reprezentującego ten język (na ogół umieszcza się flagę danego kraju).
- Zaznacz "English" oraz "Italiano" i kliknij przycisk *Edytuj...*, żeby utworzyć okno [Ustawienia języka](#) i wybrać obrazy flag reprezentujących te języki.
- Ponieważ bieżący projekt jest po angielsku, (jedyne języki przypisane do strony wstępnej), wybierz "English" z *Lista języków* i kliknij przycisk *Domyślny*.
- Używając przycisków *W górę* / *W dół* rozmieść języki w odpowiedniej kolejności.

Kiedy obrazy flag są już wybrane, należy przypisać im linki prowadzące do odpowiednich języków. Witryny w poszczególnych językach tworzy się i publikuje osobno, więc łącza do poszczególnych języków są adresami URL:

- W oknie *Lista języków* zaznacz "Italiano" i kliknij przycisk *Edytuj...*, żeby otworzyć okno [Ustawienia języka](#).
- Kliknij przycisk  obok pola *Ścieżka dostępu do tego języka (tzn. treści witryny w tym języku)*, a potem w oknie [Link](#) wybierz opcję *Plik lub adres URL* i wpisz adres URL w witrynie po włosku: na przykład `http://www.mojastrona.pl/it/index.html`, zakładając, że witryna po włosku będzie zapisana w folderze "it" głównego katalogu na serwerze.
- Powtórz opisane operacje dla witryny w języku portugalskim, podając odpowiedni adres URL: na przykład `http://www.mojastrona.pl/pt/index.html`, zakładając, że witryna po portugalsku będzie zapisana w folderze "pt" głównego katalogu na serwerze.

Teraz witryna ma już opcje wyboru języka, ale nadal nie ma treści po włosku i po portugalsku.

- Wykonaj kopię witryny w wersji angielskiej, co przyspieszy jej budowanie po włosku. W pierwszym oknie [Wybór projektu](#) wybierz anglojęzyczny projekt w witrynie i kliknij przycisk *Duplikuj*. Następnie kliknij przycisk *Zmień nazwę*, żeby zmienić nazwę nowego projektu, który będzie po włosku.
- Otwórz tę kopię projektu i w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#) wybierz "IT - Italian" jako *Język treści*. Przetłumacz tekst i inne elementy na włoski.
- W [kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) przejdź do okna [Strona wstępna](#) i usuń zaznaczenie pola w wyborze *Pokaż stronę wstępną*.
- Kiedy skończysz opracowywanie włoskojęzycznego projektu, tak samo zbuduj witrynę w języku portugalskim.

Aby opublikować witrynę na serwerze, wykonaj następujące czynności:

- Opublikuj witrynę po angielsku: witryna anglojęzyczna jako jedyna ma stronę wstępną i jest witryną "domyślną". Podczas publikowania

witryny tworzony jest i zapisywany w folderze publikacji plik index.html, który odpowiada stronie wstępnej. Należy utworzyć na serwerze podfoldery "it" oraz "pt", żeby adresy URL tych witryn działały poprawnie.

Po zakończeniu tego etapu angielskojęzyczna wersja witryny będzie już dostępna w Internecie, a linki do innych języków na stronie wstępnej będą aktywne, choć na tę chwilę prowadzą jeszcze do nikąd.

- Opublikuj witrynę po włosku: Link na stronie wstępnej angielskojęzycznej witryny będzie działał poprawnie tylko pod warunkiem, że w podfolderze "it" zostanie umieszczona witryna po włosku.
- Opublikuj witrynę po portugalsku: Link na stronie wstępnej angielskojęzycznej witryny będzie działał poprawnie tylko pod warunkiem, że w podfolderze "pt" zostanie umieszczona witryna po portugalsku.

Kiedy w wszystkie trzy witryny będą opublikowane w odpowiednich podfolderach, przyciski na stronie wstępnej będą działały poprawnie, a goście będą mogli wybrać język wyświetlania witryny.





Opcja *Ścieżka dostępu do tego języka* (tzn. treści witryny w tym języku) w oknie [Ustawienia języka](#) służy do przypisania dowolnego rodzaju działania obrazowi i reprezentującemu któryś z języków (na ogół jest to flaga narodowa). To znaczy, że zamiast utworzyć link do całej witryny, tak jak pokazano w tym przykładzie, równie dobrze można utworzyć link do jednej strony albo do komunikatu informującego o tym, że witryna nie jest jeszcze dostępna w tym języku, ale niebawem będzie, albo do dokumentu PDF z informacjami, które mają być wyświetlane w danym języku.

Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną wykorzystując przyciski w nagłówku strony?

Załóżmy, że witryna ma być dostępna w językach angielskim, włoskim i portugalskim. [Strona wstępna](#) jest jednym z możliwych miejsc umieszczenia opcji wyboru języka, alternatywą jest wstawienie przycisków wyboru języka w nagłówku w witryny. Rozwiązanie to ma tę zaletę, że gość witryny może zmienić język jej wyświetlania w każdym momencie, będąc na

dow olnej stronie.

- Najpierw zbuduj witrynę w języku angielskim, zdefiniuj jej strukturę, wstaw treść i w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#) ustaw "EN - English" jako *Język treści*.
- Przejdź do okna [Edytor nagłówka i stopki](#), żeby w nagłówku wstawić przyciski, którymi gość w witrynie będzie mógł dokonać wyboru języka.
- Za pomocą przycisku  *Wstaw obraz* przedstawiający flagę brytyjską. Jeśli przycisk ma reagować na mysz, w polu *Plik obrazu pod wskaźnikiem myszy* podaj także ścieżkę dostępu do drugiego rysunku nieznacznie różniącego się od pierwszego.
- Powtórz tę operację dla przycisków z rysunkami flag włoskiej i portugalskiej.
- Zaznacz przycisk a flagą włoską i kliknij przycisk  *Dopnij link do tego obiektu*. W oknie [Link](#) wybierz *Plik lub adres URL*, zaznacz opcję *Plik internetowy* i wpisz adres, pod którym po publikacji znajdzie się strona główna witryny włoskojęzycznej (na przykład <http://www.mojastrona.pl/it/index.html>).
- Powtórz tę samą operację dla przycisku z flagą portugalską, przypisując jej odpowiedni adres URL (na przykład <http://www.mojastrona.pl/pt/index.html>).

W projekcie anglojęzycznym nie trzeba przypisywać żadnego linku flagze brytyjskiej.

- Wykonaj kopię witryny w wersji angielskiej, co przyspieszy jej budowanie w włosku. W pierwszym oknie [Wybór projektu](#) wybierz anglojęzyczny projekt w witrynie i kliknij przycisk *Duplikuj*. Następnie kliknij przycisk *Zmień nazwę*, żeby zmienić nazwę nowego projektu, który będzie po włosku.
- Otwórz tę kopię projektu i w oknie [Ustawienia ogólne | Ogólne](#) wybierz "IT - Italian" jako *Język treści*. Przetłumacz tekst i inne elementy na włoski.
- Przejdź do okna [Edytor nagłówka i stopki](#) i przypisz flagom odpowiednie linki. Przypisz flagze brytyjskiej odpowiedni adres URL (na przykład

<http://www.mojastrona.pl/index.html>), a usuń link przypisany fladze włoskiej.

- Kiedy skończysz to robić w witrynie włoskojęzycznej, powtórz tę samą procedurę w witrynie portugalskojęzycznej. Pamiętaj, żeby przypisać odpowiednie adresy fladze brytyjskiej i włoskiej, a usunąć link przypisany fladze portugalskiej.

Aby w wybór języków działał poprawnie, w wszystkie trzy witryny muszą być opublikowane na serwerze.

- Utwórz na serwerze w głównym folderze publikacji dwa podfoldery i nazwij je "it" oraz "pt".
- Opublikuj projekt anglojęzyczny (witryna w języku domyślnym) w głównym folderze na serwerze, a projekty włoski i portugalskojęzyczny odpowiednio w podfolderach "it" oraz "pt".

9.5.2 Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę użytkownika

Dość często spotyka się witryny, w których pewne obszary nie są dostępne dla wszystkich gości. By móc wyświetlić treść niektórych stron takich witryn, należy zarejestrować się i uzyskać identyfikator użytkownika oraz hasło, pozwalające na dostęp do stron należących do strefy użytkownika.

Klasycznym przykładem może tu być witryna firmowa, gdzie dostęp do obszaru użytkownika jest zastrzeżony dla sprzedawców oraz partnerów i tylko oni mogą wyświetlać dokumenty i cenniki. Innym przykładem są portale pozwalające pobierać dane tylko pod warunkiem uwierzytelnionego dostępu.

WebSite X5 daje możliwość utworzenia w witrynie strefy użytkownika składającej się ze stron chronionych hasłem, do których dostęp mają administratorzy oraz określone grupy użytkowników.

Rozważmy dla przykładu witrynę fundacji społecznej realizującej różne projekty kierowane przez Centralny Zespół Koordynacyjny oraz kilka Podzespołów. Część informacyjna witryny jest dostępna publicznie. Witryna zawiera jednak strony dotyczące poszczególnych projektów, do

których dostęp powinni mieć członkowie podzespołów prowadzących określone projekty oraz Centralny Zespół Koordynacyjny. Przyjmijmy, że organizacja zrzesza 9 w olontariuszy:

Centralny Zespół Koordynacyjny	Podzespół Projektu A	Podzespół Projektu B	Podzespół Projektu C
Wolontariusz 1	Wolontariusz 1	Wolontariusz 1	Wolontariusz 1
Wolontariusz 2	Wolontariusz 4	Wolontariusz 6	Wolontariusz 8
Wolontariusz 3	Wolontariusz 5	Wolontariusz 7	Wolontariusz 9

Jak widać Wolontariusz 1 jest członkiem Centralnego Zespołu Koordynacyjnego i należy do każdego z Podzespołów prowadzących projekty.

Załóżmy jeszcze, że poza sekcjami dotyczącymi poszczególnych projektów witryna zawiera także kilka stron z materiałami dla gości w witryny, które udostępniane są wyłącznie po zarejestrowaniu się.

Dla takiej witryny najlepiej będzie, gdy jej autor ręcznie utworzy użytkowników należących do Centralnego Zespołu Koordynacyjnego oraz Podzespołów (ponieważ są to konkretne osoby i ich liczba jest znana) oraz równocześnie pozwolą zainteresowanym gościom w witryny zarejestrować się samodzielnie online.

Najpierw należy utworzyć mapę witryny i wstawić zawartość poszczególnych stron, a następnie zdefiniować strefę użytkownika i profile użytkowników, którzy będą mieli dostęp do stron chronionych.

Jak zdefiniować grupy oraz użytkowników posiadających dostęp do stron chronionych?

Zgodnie ze strukturą osobową naszej przykładowej fundacji przedstawioną w powyższej tabeli należy ręcznie utworzyć profile 9 użytkowników, nadać im prawa dostępu i podzielić ich na grupy.

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij [Zarządzanie dostępem](#).
- W tabeli *Grupy i użytkownicy, którzy mają dostęp do tej strony* istnieje już grupa *Administratorzy* z jednym domyślnym użytkownikiem *Admin* oraz *grupa użytkowników* z jednym członkiem *NowyUzytkownik*. Zaznacz *grupę użytkowników* i poleceniem *Nowa grupa* utwórz grupy o nazwach "Centralny Zespół Koordynacyjny", "Podzespół Projektu A", "Podzespół Projektu B" oraz "Podzespół Projektu C".
- Zaznacz grupę "Centralny Zespół Koordynacyjny" i kliknij przycisk *Nowy użytkownik*, żeby otworzyć okno [Nowy użytkownik](#), gdzie można zdefiniować użytkownika "Wolontariusz 1". W polu *Imię i nazwisko* wpisz "Wolontariusz 1", w pełnym polu *Nazwa użytkownika* oraz *Hasło*, a następnie z mapy witryny wybierz, która *Strona chroniona hasłem* ma być dostępna dla tego użytkownika.
- Powtórz opisane czynności, definiując w wszystkich wolontariuszy i umieszczając ich w odpowiednich grupach.
- "Wolontariusz 1" powinien należeć do wszystkich grup. Dlatego zaznacz go i kliknij 3 razy przycisk *Utwórz alias*, żeby utworzyć 3 kopie profilu tego użytkownika. Po utworzeniu każdego aliasu zaznacz go i przeciągnij do odpowiedniej grupy.

Jak umożliwić użytkownikom rejestrację automatyczną?

Jeśli chce się umożliwić automatyczną rejestrację użytkowników, którą samodzielnie przeprowadzają przez Internet i otrzymują identyfikator oraz hasło, należy najpierw przygotować bazę danych w której dane rejestracyjne będą przechowywane.

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij [Zarządzanie danymi](#).

- Kliknij przycisk *Dodaj...*, żeby otworzyć okno [Ustawienia bazy danych](#) i podać informacje potrzebne do ustawienia bazy danych, która będzie wykorzystywana do zarządzania dostępem.

Po wykonaniu ustawień bazy danych można umożliwić automatyczną rejestrację użytkowników.

- W oknie [Zarządzanie dostępem](#) przejdź na kartę *Ustawienia*.
- Jako *Ryby rejestracji* wybierz *Automatyczna rejestracja*.
- W grupie *Ustawienia* wybierz, która *Baza danych* ma zostać użyta i podaj *Nazwa tabeli*, gdzie mają być zapisywane dane. Trzeba jeszcze podać aktywny *Adres e-mail administratora*. Tutaj będą przychodziły wiadomości od użytkowników, którzy zapomnieli swojego hasła, albo chcą zmienić dane uwierzytelniające.
- Istnieje możliwość uaktywnienia stosownych opcji, dzięki którym administrator w witrynie będzie otrzymywał wiadomości e-mail z informacją o zarejestrowaniu się nowych użytkowników (*Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o otrzymaniu danych*), na końcu każdego formularza rejestracyjnego zostanie umieszczony filtr antyspamowy "Captcha" (*Włącz filtr antyspamowy 'Captcha'*) albo wymagana będzie weryfikacja adresu e-mail (*Włącz weryfikowanie adresów e-mail*).


Strona rejestracji - jak ją skonstruować?

Strona rejestracji jest to ta strona, na którą gość witryny jest przekierowywany, gdy próbuje uzyskać dostęp do strony chronionej hasłem bez uprzedniego zalogowania się. Strona ta jest tworzona przez program automatycznie. Zawiera komunikat oraz pola przeznaczone na nazwę użytkownika i hasło (które gość witryny musi wypełnić, jeśli został zarejestrowany metodą *Ręczna rejestracja*), przycisk *Rejestruj*, jeśli jest potrzebny (po którego kliknięciu gość witryny jest przekierowywany na inną stronę, gdzie może wysłać prośbę o nadanie identyfikatora i hasła) albo formularz rejestracji, jeśli gość witryny może wybrać metodę rejestracji *Automatyczna rejestracja*.

Jeśli gość witryny wybrał metodę rejestracji *Ręczna rejestracja*, można w pisać *Komunikat informacyjny*, który wyświetla *Strona rejestracji*.

Komunikat redaguje się w oknie [Zarządzanie dostępem | Ustawienia](#). W treści komunikatu należy powitać gościa w witrynie i wyjaśnić mu, że próbuje uzyskać dostęp do obszaru zastrzeżonego. Należy zaproponować mu podanie nazwy użytkownika i hasła, jeśli jest już zarejestrowany, albo rozpoczęcie procesu rejestracji w celu uzyskania danych uwierzytelniających.



Można zaproponować użytkownikowi dwa sposoby rejestracji:

1. Sformułować *Komunikat informacyjny* tak, by zawierał adres e-mail, na który należy wysłać prośbę o przydzielenie identyfikatora logowania oraz hasła. Adres jest automatycznie rozpoznawany przez program WebSite X5 i e-mail jest wysyłany automatycznie.
2. Utworzyć stronę zawierającą formularz rejestracyjny (patrz [Formularz e-mail](#)), który gość witryny musi wypełnić i wysłać, żeby otrzymać identyfikator i hasło. W tym wypadku po przygotowaniu stosownej strony należy wrócić do okna [Zarządzanie dostępem](#) i kliknąć przycisk , tak by *Strona rejestracji* mogła zostać wybrana. Wtedy program automatycznie utworzy przycisk *Rejestruj* i wstawi go na dole strony rejestracji, zaraz obok przycisku *Zaloguj*.

Jeżeli został wybrany tryb rejestracji Automatyczna rejestracja nie trzeba niczego przygotowywać, ponieważ formularze logowania oraz rejestracji są tworzone automatycznie przez program.

Jak przygotować strony chronione hasłem?

Kiedy już lista uprawnień użytkowników jest gotowa, należy określić, które strony witryny mają być chronione hasłem i kto będzie miał do nich dostęp.

- W [Kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#) zaznacz pierwszą ze stron chronionych hasłem i kliknij przycisk , żeby otworzyć okno *Strona chroniona*.
- Zaznacz opcję *Ustaw stronę jako zablokowaną- chronioną hasłem* i zaznacz na liście tych użytkowników, którzy mają mieć dostęp do tej strony. Strony chronione hasłem są oznaczone na mapie witryny ikoną . Strony chronione hasłem mogą być wyświetlane w menu albo nie,

to zależy od tego, czy zostanie kliknięty przycisk *Ukryj stronę*.

- Powtórz opisaną procedurę dla wszystkich stron, które chcesz chronić hasłem, nadając poszczególnym użytkownikom uprawnień do dostępu do określonych stron.

Jak skonfigurować prawa dostępu dla administratora?

WebSite X5 pozwala zarządzać nie tylko profilami użytkowników, ale także administratorów. Domyślnie grupa *Administratorzy* istnieje i ma jednego użytkownika o identyfikatorze *Admin*.

- Chcąc zmienić nazwę i dane dostępowe użytkownika Admin, zaznacz go na liście *Grupy i użytkownicy, którzy mają dostęp do tej strony* i kliknij przycisk *Edytuj...*, żeby otworzyć okno [Ustawienia użytkownika](#).
- Aby zdefiniować nowych administratorów, zaznacz grupę *Administratorzy* i kliknij przycisk *Nowy użytkownik*, żeby otworzyć okno [Ustawienia użytkownika](#) i wpisać w nim odpowiednio dane.

W przeciwieństwie do zwykłych użytkowników administratorzy mają dostęp do wszystkich stron w witrynie chronionych hasłem. Używając tych samych danych uwierzytelniających mogą uzyskać zdalny dostęp do [panelu sterowania](#), żeby zarządzać komentarzami pozostawianymi przez czytelników [Blogu](#), w pisać do [Księgi gości](#) albo wyświetlać diagnostykę w witrynie lub informacje o jej optymalizacji na użytek wyszukiwarek internetowych.

Jak zarządzać użytkownikami rejestrującymi się automatycznie?

Jeżeli *Rzyb rejestracji* jest ustawiony na *Automatyczna rejestracja*, wszystkie dane nowych rejestrujących się użytkowników są przechowywane w odpowiedniej części zdalnego [panelu sterowania](#). Chcąc utrzymać listę użytkowników zarejestrowanych w witrynie utworzonej w WebSite X5 stale aktualną, należy wykonać następujące czynności:

- Otwórz okno [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia](#)

zaawansowane.

- Na karcie *Użytkownicy* kliknij przycisk *Aktualizacja*. Dane użytkowników, którzy zarejestrowali się samodzielnie przez Internet zostaną pobrane i dopisane do grupy użytkowników *zarejestrowanych automatycznie*.

Użytkownicy z grupy *zarejestrowanych automatycznie* mogą zostać przeniesieni do każdej innej grupy. Po przeniesieniu do innej grupy użytkowników tych można traktować tak, jak tych zdefiniowanych ręcznie. Ich dane można edytować w oknie [Ustawienia użytkownika](#) i twórcy dla nich aliasy.

Podczas aktualizacji automatycznie zarejestrowanych użytkowników można zaobserwować kilka faktów:

- Użytkownik nie zweryfikował swojego adresu e-mail (jeśli weryfikacja jest wymagana). Wtedy obok jego nazwy pojawia się żółta kropka. Jeżeli administrator uważa, że podany adres jest poprawny, może potwierdzić jego prawidłowość kliknięciem przycisku *Weryfikacja* w oknie [Ustawienia użytkownika](#) albo zdalnie w [panelu sterowania](#).
- Użytkownik zaproponował dla siebie nazwę, która jest już wykorzystana przez inną osobę. Obok nazwy takiego użytkownika pojawia się czerwona kropka. Nazwa jednego z tych użytkowników musi zostać zmieniona. Trzeba jednak pamiętać, żeby powiadomić go o tym fakcie.



Kiedy lista użytkowników zostanie uaktualniona poleceniem *Aktualizacja* operacje wykonywane na profilach użytkowników zostaną wykonane dopiero po ponownym opublikowaniu w witrynie. Oznacza to między innymi, że pobrana lista użytkowników nie zostanie usunięta ze zdalnego [panelu sterowania](#) dopóki w witrynie nie zostanie ponownie opublikowana.

Po opublikowaniu w witrynie w Internecie, zawsze gdy goście w witrynie będą próbowali wyświetlić stronę chronioną hasłem, będą proszeni o podanie nazwy użytkownika oraz hasła. Jeżeli dane uwierzytelniające zostaną podane prawidłowo, strona zostanie wyświetlona. Domyślnie gość w witrynie ma 5 minut na podanie nazwy użytkownika i hasła. Gdy po upływie

5 minut dane uwierzytelniające nie zostaną podane, żądanie jest ponawiane. Pięciominutowy czas oczekiwania jest resetowany przy każdej próbie dostępu do strony chronionej hasłem.



Kiedy witryna testowana jest offline, pojawia się ostrzeżenie informujące, że strony chronione będą w yświetlane bez żądania potwierdzenia prawa dostępu. Strefa użytkownika zacznie działać w pełni dopiero po opublikowaniu witryny na serwerze.

9.5.3 Jak obsługiwać komentarze z panelu sterowania?

Blog jest czymś w rodzaju elektronicznego pamiętnika, gdzie publikuje się artykuły różnego rodzaju, a goście mają możliwość komentowania ich. Jeśli czytelnicy Twoich artykułów są aktywni i nowymi publikacjami, może z tego powstać interesująca dyskusja.

Jak skonfigurować zarządzanie postami w programie WebSite X5?

Aby dać czytelnikom możliwość komentowania swoich wpisów, należy skonfigurować blog za pomocą opcji w oknie [Blog | Komentarze](#):

- Zaznacz opcję *Pozwól czytelnikom dodawać komentarze do Twojego blogu*.
- Określ *Folder na serwerze z prawem do zapisu*, czyli taki, gdzie można zapisywać pliki PHP.
- Zdecyduj, czy podczas wysyłania komentarzy wykorzystać filtr antyspamowy "Captcha".
- Określ *Adres e-mail odbiorcy*, czyli taki, na który będą przychodziły powiadomienia o umieszczeniu przez gościa komentarza.
- Zdecyduj, czy komentarze mają być publikowane natychmiast po wysłaniu, czy muszą najpierw uzyskać aprobatę administratora.

Kiedy już to zrobisz, możesz publikować swoje artykuły na blogu. Formularz wysyłania komentarzy jest automatycznie umieszczany poniżej artykułu, gdzie goście mogą wpisać treść komentarza i wysłać go. Gość jest w formularzu proszony o imię, adres e-mail, nazwę witryny i treść

komentarza. Wszystkie pola poza nazwą w witrynie są obowiązkowe.

Jak obsługiwać komentarze z panelu sterowania?

Kiedy skonfigurujesz sposób obsługiwanie komentarzy do blogu, a czytelnik pozostawi swój komentarz, wtedy na adres e-mail automatycznie wysyłane jest powiadomienie (zazwyczaj na adres administratora witryny). Jeżeli zaznaczysz opcję *Pokazuj komentarze po akceptacji administratora*, komentarze będą musiały przed publikacją uzyskać aprobatę administratora, a WebSite X5 udostępnia stosowne polecenia w zdalnym panelu sterowania.



[Panel sterowania](http://www.mojastrona.pl/admin) można znaleźć pod adresem <http://www.mojastrona.pl>, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem witryny, na której działa blog, i jest dostępny dla wszystkich użytkowników z grupy administratorów witryny, którzy zostali zdefiniowani w sekcji [Zarządzanie dostępem w Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

W sekcji Blog panelu sterowania są dwa rozwijane menu z listami kategorii i należących do nich artykułów. Stąd można wybrać post, do którego komentarz chce się wysłać. Na liście komentarzy podane są nazwy ich autorów, ich adresy e-mail, treści komentarzy i daty ich wpisania. Jeżeli do nazwy autora przypisana jest witryna, automatycznie uaktywniane jest łącze do niej.

Obsługa komentarzy wymaga następujących czynności:

- Przejście do zdalnego panelu sterowania, zalogowanie się i przejście do sekcji Blog.
- Odszukanie (w rozwijanych menu zawierających kategorie i należące do nich artykuły) postu, do którego komentarze chcesz obejrzeć.
- Przewinięcie listy komentarzy i wybranie tych, którymi chcesz się zająć:
 - *Usuń*: Usuwa komentarz. Nie zostanie on opublikowany na blogu, zostanie trwale usunięty z listy komentarzy w panelu sterowania.
 - *Zatwierdź/Ukryj komentarz*: Odpowiednio aprobuje publikację komentarza na blogu lub nie aprobuje publikacji komentarza, tak że

jest on usuwany z listy postów na blogu. Komentarz niezaakceptowany nie jest usuwany z listy komentarzy w panelu sterowania.

Zarządzanie komentarzami wyświetlanymi na blogu jest niezbędne do uniknięcia spamu i modelowania toczącej się dyskusji, usuwania komentarzy wulgarnych lub niestosownych.

9.5.4 Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje mobilne

Aplikacja mobilna jest zaprogramowana specjalnie do pracy na smartfonach, tabletach i innych urządzeniach przenośnych. WebSite X5 umożliwia rozpowszechnianie treści publikowanych na [Blogu](#) lub [Kanał RSS](#) za pomocą FeedReady, aplikacji mobilnej zaprojektowanej dla systemów iOS i Androids, którą można pobrać bezpłatnie z App Store oraz Google Play.

Jak umożliwić transmisję treści za pośrednictwem aplikacji mobilnej?

FeedReady jest w zasadzie wyświetlaczem i odtwarzaczem, który można połączyć z określonym źródłem treści. Zanim użyje się aplikacji mobilnej, należy utworzyć w swojej witrynie [Blog](#) lub [Kanał RSS](#). Kiedy to będzie już gotowe, wykonaj następujące czynności:

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij [Aplikacja mobilna](#) i zaznacz pole wyboru *Włącz wyświetlanie zawartości w aplikacji FeedReady*.
- Wybierz źródło informacji wyświetlanej przez aplikację mobilną App, zaznaczając pole wyboru *Pokaż zawartość bloga*, by transmitować wpisy z blogu, lub *Pokaż zawartość kanału RSS*, by transmitować wiadomości z kanału RSS.

Jak dostosować ustawienia aplikacji mobilnej FeedReady?

Istnieje możliwość utworzenia graficznego linku między witryną a aplikacją

mobilną, który będzie odpowiednio kojarzył się użytkownikowi korzystającemu z serwisu. W tym celu należy zmodyfikować nagłówek ekranu FeedReady, gdzie wyświetlana jest lista wpisów na blogu i wiadomości kanału RSS:

- W grupie *Ustawienia* wybierz plik graficzny, który będzie użyty jako *Grafika aplikacji*.



Należy użyć obrazu odpowiadającego stylem grafice witryny i zawierającego element rozpoznawczy, na przykład logo firmy. Aby mieć pewność, że obraz będzie wyświetlany poprawnie na każdym urządzeniu, powinien mieć rozmiar 640x360 pikseli. Przezroczystość obrazów zapisanych w formacie .PNG zostanie zachowana.

Można także:

- Zaznaczyć pole wyboru *Proponuj instalowanie lub otwieranie aplikacji* dzięki czemu, gdy użytkownik będzie przeglądał w witrynę na urządzeniu mobilnym, pojawi się komunikat sugerujący zainstalowanie lub otwarcie aplikacji mobilnej the FeedReady.
- Zaznaczyć pole wyboru *Włącz powiadomienia Push* dzięki czemu, gdy na blogu pojawią się nowe wpisy albo kanał RSS udostępni nowe wiadomości, użytkownicy korzystający z aplikacji mobilnej zostaną o tym fakcie powiadomieni.

Jak zachęcić gości witryny do pobrania aplikacji mobilnej FeedReady?

Kiedy już treść blogu lub kanału RSS jest gotowa do wyświetlenia w aplikacji mobilnej FeedReady, warto powiadomić gości witryny, że mogą pobrać bezpłatnie i zainstalować aplikację mobilną na swoich smartfonach i tabletach, by być na bieżąco ze wszystkimi publikowanymi nowinkami.

Dobrym pomysłem jest wyśtosowanie specjalnego zaproszenia na stronie głównej lub w nagłówku czy stopce witryny. Komunikat powinien być czytelny i widoczny:

- Otwórz okno [Edytor nagłówka i stopki](#) w celu wpisania komunikatu w nagłówku lub stopce, albo okno [Tworzenie strony](#), jeśli zaproszenie ma

pojawić się na stronie głównej.

- Wstaw obiekt tekstowy, który ma zawierać treść zaproszenia do pobrania aplikacji mobilnej FeedReady. Ewentualnie można też wstawić obraz i zaimportować grafikę odpowiedniego przycisku.
- Utwórz link do tekstu lub obrazu, otwierając okno [Link](#) i wybierając opcję *Aplikacja mobilna*. Gościom witryny korzystającym z urządzeń mobilnych do przeglądania strony automatycznie zostanie pokazany App Store lub Google Play, w zależności od urządzenia, z którego korzystają.

9.5.5 Sklep internetowy

9.5.5.1 Jak zredagować treść wiadomości e-mail potwierdzającej zamówienie?

Kiedy klient złoży już zamówienie, bardzo ważne jest wysłanie mu potwierdzenia tego zamówienia, gdzie będzie mógł sprawdzić, czy w wszystkie informacje podał poprawnie, oraz dowiedzieć się, jak ma zapłacić.

Program WebSite X5 generuje wiadomość e-mail potwierdzającą zamówienie automatycznie i sam wstawia szczegóły zamówienia.

Wiadomość e-mail budowana jest w następujący sposób:

Tekst w prowadzący	
Opis:	To tekst otwierający wiadomość e-mail. Należy tu podziękować klientów za zamówienie i streścić to, co będzie napisane poniżej.
Przykład:	<i>Szanowny Kliencie!</i> <i>Dziękujemy za dokonanie zakupu w naszym sklepie.</i> <i>Poniżej znajduje się podsumowanie Twojego zamówienia wraz z listą zamówionych produktów, danymi do faktury, terminem dostawy i wybranym</i>

	<i>sposobem płatności.</i>
Miejsce definicji:	Karta Sklep Wysyłanie zamówienia , pole <i>Tekst nagłówka</i> .
Dane klienta	
Opis:	W tej części wiadomości powtarza się dane do faktury, które klient podał w formularzu zamówienia.
Miejsce definicji:	Formularz zamówienia konstruuje się na karcie Sklep Dane klienta .
Podsumowanie zamówienia	
Opis:	Jest to tabela wycieczająca w wszystkie zamówione produkty. Podaje ilość produktów, ceny detaliczne i całkowitą wartość zamówienia.
Miejsce definicji:	Tabela ta jest generowana automatycznie zgodnie z zamówieniem.
Sposób płatności	
Opis:	W tej części trzeba podać klientowi czytelne i precyzyjne instrukcje dokonania płatności zgodnie z metodą płatności, jaką sam wybrał.
Przykład:	W w ypadku transferu bankowego: <i>Przelew bankowy na numer konta:</i> XXX YYY ZZZ <i>Po dokonaniu płatności prosimy o wysłanie kopii potwierdzenia przelewu wraz z numerem zamówienia.</i>
Miejsce definicji:	Sekcja <i>Wiadomość e-mail</i> w oknie Metoda płatności .

Sposób dostawy	
Opis:	W tej części trzeba podać klientowi informacje o wybranej przez niego formie dostawy i, jeśli to możliwe, podać czas i miejsce dostarczenia w raz ze wszystkimi pogrzebnymi wskazówkami.
Przykład:	W wypadku dostawy ekspresowej: <i>Przesyłka ekspresowa dostarczona przez firmę "Przesyłka na Wczoraj". Towar zostanie dostarczony w przeciągu 1-2 dni roboczych.</i>
Miejsce definicji:	Sekcja <i>Wiadomość e-mail</i> w oknie Metoda dostawy .
Tekst zamykający	
Opis:	To standardowy akapit zawierający stosowny końcowy zwrot pożegnalny w wiadomości e-mail.
Przykład:	<i>W wypadku jakichkolwiek pytań lub wątpliwości prosimy o kontakt.</i> <i>Z poważaniem Nazwa firmy</i>
Miejsce definicji:	Karta Sklep Wysyłanie zamówienia , pole <i>Treść stopki</i> .

Podobnie jak w wszystkie inne automatycznie wysyłane wiadomości e-mail, wiadomość potwierdzająca zamówienie ma styl graficzny zdefiniowany na karcie [Style i modele | E-mail](#).

Kopia wiadomości potwierdzającej zamówienie jest także wysyłana w formie tekstowej.

9.5.5.2 Jak importować i eksportować produkty zdefiniowane w sklepie?

Kiedy zdefiniuje się już produkty dostępne w sklepie, może zajść potrzeba wyeksportowania katalogu produktów do innego projektu lub wykorzystania w innym programie, na przykład w bazie danych magazynu. Czasem warto zaimportować istniejący katalog produktów, żeby nie tworzyć go zupełnie od początku.

W programie WebSite X5 istnieje możliwość importu i eksportu katalogu produktów za pomocą narzędzi dostępnych na pasku narzędzi w oknie [Sklep | Produkty](#). Katalog produktów eksportowany jest do pliku w formacie .TXT lub .CSV i można go otwierać w zwykłym edytorze tekstowym (na przykład Notatniku Windows) albo w programie Microsoft Excel.

Jeśli chcesz ręcznie edytować plik będący wynikiem eksportu katalogu produktów lub utworzyć nowy plik przeznaczony do zaimportowania do programu, musisz przestrzegać pewnych zasad:

- Pierwszy wiersz musi zawierać prawidłowe nagłówki będące nazwami pól, czyli:
ID;Category;Name/Code;Description;Price;Enable VAT;VAT Value;Weight;Options;Enable Discounts;Discounts
- Jeśli usuniesz pole nagłówkowe, usuniesz tym samym dane tego pola dla wszystkich produktów. Pól obowiązkowych (Category, Name/Code, Description and Price) nie da się usunąć.
- Każdy wiersz po nagłówkowym odpowiada jednemu produktowi.
- Wartości poszczególnych pól oddziela się średnikami ";".
- Dla każdego produktu muszą być podane następujące informacje: nazwa kategorii, nazwa produktu, opis produktu i cena produktu. Wszystkie pozostałe pola są opcjonalne i można je ominąć (nie wpisując niczego między średnikami rozdzielającymi sąsiednie pola ";").
- Identyfikator produktu, ID, jest generowany przez program automatycznie. Jeśli wpisujesz ręcznie nowy produkt, musisz zostawić pole ID puste.

- Wszystkie spacje w pliku zostaną zignorowane podczas importu.

Oto parametry pliku .TXT lub .CSV:

Parametr: ID			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Unikalny identyfikator produktu.
Wartość	<p>Jest on automatycznie generowany i przypisywany produktowi przez program.</p> <p>Jeśli chcesz edytować plik .TXT lub .CSV powstały jako wynik eksportu, nigdy nie zmieniaj wartości pola ID, tylko zostaw pole puste dla nowych produktów, które będą kiedyś dodane. Podczas importowania katalogu program sprawdza, czy identyfikatory nie powtarzają się i w razie potrzeby generuje nowe.</p>		
Parametr: Category			
Obowiązkowy	Tak	Opis	Kategoria produktu.
Wartość	<p>Za pomocą znaku ">" można tworzyć ścieżki z podkategorii danej kategorii.</p> <p>Na przykład, T-shirt z podkategorii "Sportowe" należącej do kategorii "Ubrania męskie" będzie miał w pliku .TXT lub .CSV ścieżkę kategorii:</p> <p>... ; <i>Ubrania męskie</i> > <i>Sportowe</i> ; ...</p> <p>W ten sposób można stworzyć dowolne drzewo kategorii.</p>		
Parametr: Name/Code			
Obowiązkowy	Tak	Opis	Nazwa lub kod produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Nazwa/Kod</i>		

	znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne .		
Parametr: Description			
Obowiązkowy	Tak	Opis	Opis produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Opis</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne .		
Parametr: Price			
Obowiązkowy	Tak	Opis	Cena produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Cena</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne .		
Parametr: Enable VAT			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Określa, czy podana jest stawka VAT dla danego produktu.
Wartość	<p>Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola VAT (%) znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy w oknie Sklep Dostępność w grupie Ustawienia VAT-u w polu <i>Rodzaj</i> wybrana jest opcja "zawiera VAT". Zadaniem tego parametru jest umożliwienie podania dla danego produktu stawki VAT różnej od stawki dla innych produktów w katalogu. W tym w ypadku ceny podawane są netto, bez VAT-u.</p> <p>Ten parametr może mieć wartość 0, jeśli pole wyboru VAT (%) nie jest zaznaczone, albo 1 jeśli pole wyboru jest zaznaczone.</p>		

Parametr: VAT Value			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Wartość VAT naliczana od ceny produktu dla określonej stawki VAT.
Wartość	<p>Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola VAT (%) znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne, które z kolei jest dostępne tylko wtedy, gdy w oknie Sklep Dostępność w grupie <i>Ustawienia VAT-u</i> wybrany jest Rodzaj "Zawiera VAT".</p> <p>Jeżeli pole wyboru VAT (%) w oknie Ustawienia produktu Ogólne jest zaznaczone, ale nie jest podana żadna wartość, stosowana jest <i>Domyślna stawka (%)</i> określona w oknie Ustawienia produktu Dostępność.</p>		
Parametr: Weight			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Waga produktu.
Wartość	<p>Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Waga</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne.</p>		
Parametr: Options			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Lista możliwych wariantów lub rodzajów danego produktu.
Wartość	<p>Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Lista rodzajów podstawowych</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Rodzaje.</p> <p>Gdy przygotujesz plik .TXT lub .CSV z myślą o zaimportowaniu go, rodzaje produktu podaje się w postaci listy rozdzielonej pionową kreską " ", czyli w</p>		

	<p>formacie: ... ; <i>wariant1</i> <i>wariant2</i> <i>wariant3</i> ; ... W ten sposób można podać dowolną liczbę rodzajów danego produktu.</p>		
Parametr: Enable Discounts			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Określa, czy zastosowany jest rabat ilościowy.
Wartość	<p>Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Udział rabatu ilościowego</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Rabat.</p> <p>Ten parametr może mieć wartość 0 lub 1, w zależności od tego, czy pole wyboru <i>Udział rabatu ilościowego</i> zostało zaznaczone, czy nie.</p>		
Parametr: Discounts			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Lista możliwych rabatów ilościowych.
Wartość	<p>Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Udział rabatu ilościowego</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Rabat.</p> <p>Gdy przygotujesz plik .TXT lub .CSV z myślą o zaimportowaniu go, rabaty podaje się w następującym formacie: ... ; <i>ilość : rabat</i> <i>ilość : rabat</i> ; ...</p> <p>Zatem, jeśli rabat 10% może być udzielony przy zakupie co najmniej 20 sztuk artykułu, a rabat 15% przysługuje przy zakupie co najmniej 50 sztuk, należy to zapisać: ... ; 20 : 10 50 : 15 ; ...</p> <p>Używając znaku " " można zapisać dowolną liczbę rabatów ilościowych.</p>		



Kiedy importujesz plik .TXT lub .CSV będący wynikiem poprzedniego eksportu albo napisany ręcznie, program prawdopodobnie uaktualni go generując brakujące identyfikatory ID. Jeśli chcesz mieć kopię zaktualizowanego pliku .TXT lub .CSV, musisz wykonać ponowny eksport zaktualizowanego katalogu produktów .



Rozdział

Informacje dodatkowe

10.1 Przeglądarki internetowe a przeglądarka WebSite X5

Przeglądarka jest programem pozwalającym użytkownikowi i interaktywnie wyświetlać informacje (tekst, obrazy itp.) zawarte na stronach w trybie. Najbardziej rozpowszechnionymi przeglądarkami są Microsoft Explorer®, Firefox®, Safari® oraz Google Chrome™.

Do wyświetlenia zawartości w trybie przeglądarki wykorzystują mechanizm renderowania. Mechanizm renderowania wczytuje zawartość (na przykład kod HTML strony) oraz informacje o formatowaniu (na przykład arkusze stylów CSS) i wyświetla sformatowaną zawartość na ekranie. Przeglądarki wykorzystują wiele różnych mechanizmów renderowania różniących się jakością renderingu, zachowaniem standardów i szybkością. Zatem strony mogą różnić się wyglądem w zależności od tego, która przeglądarka je wyświetla. Jednakże, dopóki strona nie jest drukowana, jakiś margines różnic jest dopuszczalny, jeśli nie cierpi na tym gość w trybie.

Najlepszą drogą do uzyskania stron kompatybilnych z różnymi najpopularniejszymi przeglądarkami i różnymi ich wersjami jest utworzenie czytelnego kodu zgodnego z obowiązującymi standardami.

WebSite X5 automatycznie generuje kod HTML5 wraz z arkuszami stylów CSS 2.1 lub 3 i gwarantuje pełną zgodność ze wszystkimi najczęściej używanymi przeglądarkami oraz urządzeniami mobilnymi, takimi jak telefony, tablety i smartfony.

Wbudowana przeglądarka programu WebSite X5'

Opracowując projekt, dobrze jest wiedzieć, jak będzie wyglądał produkt finalny i jak w trybie będzie wyświetlana po jej opublikowaniu. W tym celu WebSite X5 oferuje przycisk *Podgląd*, który jest zawsze dostępny (patrz [Środowisko robocze](#)) i pozwala zobaczyć na swoim komputerze, jak w trybie będzie wyglądała. Podgląd jest stale aktualizowany (patrz *Stale aktualizuj podgląd podczas pracy nad projektem* w oknie [Preferencje](#)).

Do wyświetlenia podglądu WebSite X5 wykorzystuje w budowaną przeglądarkę bazującą na Chromium (<http://www.chromium.org/>), silniku na licencji "open source", od którego nazwę przyjęła przeglądarka Google

Chrome™. W oknie przeglądarki znajdują się następujące przyciski:



Poprzednia

Wraca do ostatnio w yśw ietlanej strony.



Następną

Przechodzi do następnej spośród poprzednio w yśw ietlanych stron.



Strona główna

Przechodzi do strony głównej projektu.

D:\WebSite

Pasek adresu

Tu widoczna jest ścieżka dostępu do strony na komputerze i tutaj można wpisać ścieżkę dostępu strony, która ma być w yśw ietlona.



Przejdź do

W yśw ietla stronę o podanej ścieżce dostępu. Stronę można także załadować naciskając klawisz CR.



Edytuj stronę

Kliknięcie tego przycisku powoduje powrót do programu i otwarcie strony w yśw ietlonej uprzednio w przeglądarce w oknie [Tworzenie strony](#), gdzie można ją dalej edytować. Jeżeli strona należy do [blogu](#), [strefy klienta](#) albo obiektu [Sklep](#), ten przycisk powoduje przeniesienie do odpowiedniego okna [kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Gdy okno przeglądarki jest otwarte i w yśw ietla podgląd projektu, w yśw ietlanej stronie zmienia się automatycznie wraz z wprowadzonymi zmianami.

Posiadanie w budowanej przeglądarce do w yśw ietlania podglądu witryny ma swoje zalety:

- Podgląd witryny nie zastępuje aktualnie w yśw ietlonej strony w oknie przeglądarki internetowej;

- Podgląd witryny jest stale aktualizowany w oknie w budowanej przeglądarki i nie ma potrzeby otwierania dodatkowych okien domyślnej przeglądarki.

10.2 Jak działa wewnętrzny mechanizm wyszukiwania w programie WebSite X5?

WebSite X5 daje możliwość umieszczenia pola Szukaj w obszarze w zorca *Nagłówek / Stopka* (patrz [Edytor nagłówka i stopki | Wstaw pole Szukaj](#)), dzięki czemu goście witryny mogą korzystać z wewnętrznego mechanizmu wyszukiwania w witrynie fraz. Szukanie obejmuje strony, obrazy, filmy, produkty sklepu internetowego oraz blog. Wyniki wyszukiwania są porządkowane i wyświetlane na specjalnej stronie automatycznie generowanej przez program.

Jak działa pole Szukaj?

Aby uzyskać najwięcej korzyści z pola Szukaj w programie WebSite X5, warto wiedzieć, że:

- **Strony**
Elementami, na które zwraca uwagę mechanizm przeszukujący są tytuły, opisy, słowa kluczowe (patrz okno [Właściwości strony | Ogólne](#)) oraz tekst treści stron.
- **Obrazy i filmy**
Mechanizm przeszukiwania znajduje tylko te obrazy i filmy, które zostały dodane do mapy w witryny (patrz [Obraz | Mapa witryny](#) lub [Wideo/Dźwięk | Mapa witryny](#)) i analizuje wszystkie podane informacje: w wypadku obrazów *Tytuł, Nagłówek i Położenie geograficzne (np. adres, miasto itp.)*; a w wypadku filmów *Tytuł, Nagłówek, Kategoria, Słowa kluczowe i Data publikacji*.
- **Produkty w sklepie internetowym**
Mechanizm przeszukiwania rozszerza swoje działanie o wszystkie produkty wstawione do sklepu internetowego, analizując *Nazwa/Kod* oraz *Opis* (patrz [Ustawienia produktu | Ogólne](#)).
- **Blog**

Przeszukiwaniem są objęte wszystkie strony blogu. Mechanizm wyszukujący analizuje dla każdego postu *Tytuł, Autor, Kategoria, Tagi, Nagłówki i Treść*.

- **Strefa użytkownika**

Strony należące do [strefy użytkownika](#), czyli chronione hasłem, nie są analizowane przez mechanizm wyszukujący, chyba że użytkownik szukający jest zalogowany.

- **Ukryte strony**

Strony, które są *ukryte w menu nawigacyjnym* są traktowane jako zwykłe strony i podlegają przeszukaniu.

- **Aby wykluczyć stronę z wyszukiwania**

Jeśli jakaś strona ma być wyłączona z wyszukiwania, należy zaznaczyć ją na [mapie w witryny](#), otworzyć okno [Właściwości strony](#) i na karcie *Zaawansowane* usunąć zaznaczenie pola wyboru *Dodaj tę stronę do pliku SiteMap*.

- **Wielkie i małe litery**

Mechanizm wyszukujący nie rozróżnia wielkości liter. Dlatego nie ma znaczenia jakimi literami w pisana jest szukana fraza.

Poszczególne parametry, które bierze pod uwagę mechanizm wyszukujący nadają różne priorytety. Na przykład częstotliwość występowania frazy w tytułach uwzględniana jest za ważną. Częstotliwość występowania niektórych parametrów jest automatycznie mnożona przez współczynnik korekty przed połączeniem z innymi częstotliwościami. Priorytet frazy jest obliczany w zależności od częstotliwości występowania i na tej podstawie ustalana jest pozycja w wynikach wyszukiwania.

Strony wyników wyszukiwania

Strony wyników wyszukiwania są tworzone automatycznie przez program i zawierają:

- Pole Szukaj, które widać w nagłówku lub stopce w zorcach;
- Menu boczne, gdzie można wybrać, czy wyświetlić wyniki dla stron w witrynie, blogu, sklepu internetowego, obrazów lub filmów. Obok każdego elementu w tym menu w nawiasach podana jest liczba

wyników. Jeśli dla jakiejś kategorii nie znaleziono frazy, kategoria ta jest pomijana w menu bocznym;

- Lista wyników wyszukiwania jest uporządkowana zgodnie z ich priorytetem.

Warto pamiętać, że strony wyników wyszukiwania obrazów i filmów wyświetlają te elementy i można je kliknąć na stronie wyników, żeby przejść do strony, gdzie zostały wstawione.

Pole szukaj szczególnie przydaje się w tych witrynach, które mają rozbudowaną ofertę produktów sklepu internetowego. Na stronach wyników pojawia się nie tylko pełny opis produktów, ale także przycisk "Kup teraz", także gość witryny może od razu zamówić, wyszukany produkt.

Strony wyników wyszukiwania są tworzone automatycznie przez program. Styl tych stron definiuje się w [kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#), w oknie [Style i modele](#), a wygląd menu bocznego określa się w oknie [Styl podmenu](#).

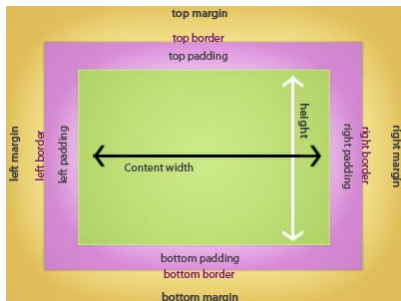
10.3 Model komórki w programie WebSite X5

W programie WebSite X5 strony buduje się w [tabeli układu strony](#). W ramach dopracowania wyglądu komórki można dla każdej indywidualnie dopasować wielkości *Margines zewn* i *Margines wewn*. Ustawia się je w oknie [Styl komórki | Styl](#).

Aby dobrze zrozumieć pojęcie *marginesów* i prawidłowo określić ich wartości, należy wiedzieć jak wyląda model komórki.

W kodzie strony wszystkie elementy HTML są zagnieżdżonymi prostokątami, których ustawienia definiują wygląd elementu. Każdy prostokąt składa się z kilku składników - marginesy zewnętrzne, krawędzie, marginesy wewnętrzne i właściwa treść - z których każdy można modyfikować w właściwościach CSS.

Poniższy diagram ilustruje poszczególne składniki modelu komórki:



W programie WebSite X5 domyślna tabela układu strony ma kilka komórek, do których wstawia się zawartość strony. Każda komórka ma taką budowę, jak pokazano powyżej.

Elementami składowymi komórki są:

- Zawartość: zawartość wstawia się do komórki przez przeciągnięcie obiektu z palety dostępnych obiektów.
- Margines wewnętrzny: jest to przestrzeń między zawartością a krawędzią.
- Styl krawędzi: krawędź leży wokół zawartości w odległości zdefiniowanej marginesami wewnętrznymi. Wygląd krawędzi definiuje się w oknie [Styl komórki](#).
- Margines zewnętrzny: jest to przestrzeń między krawędzią a liniami [tabeli układu strony](#).

Zgodnie z tymi definicjami odległość między dwoma obiektami (w pionie lub poziomie) jest równa sumie marginesów zdefiniowanych dla komórek, w których obiekt jest umieszczony.

10.4 Aplikacje mobilne App: definicje i użytkowanie

Aplikacja mobilna (mobile App) to oprogramowanie przeznaczone specjalnie dla smartfonów, tableatów i wszelkich innych urządzeń przenośnych.

Przeznaczeniem aplikacji mobilnych jest rozszerzenie możliwości urządzeń przenośnych, na których są zainstalowane, dzięki czemu ich użytkownicy mogą korzystać z nowych usług i narzędzi. Aplikacje mobilne pierwotnie oferowały usługi kierowane do odbiorców prywatnych i firmowych, takie jak poczta e-mail, kalendarz, system zarządzania relacjami z klientami (narzędzia CRM i bazy danych). Rynek urządzeń przenośnych raptownie rozwija się i stale rośnie zainteresowanie aplikacjami mobilnymi, dlatego jak grzyby po deszczu wyrastają nowe rozwiązania w tej dziedzinie. Dostępne są obecnie setki tysięcy aplikacji mobilnych służących już praktycznie do wszystkiego: do grania w gry, czytania magazynów i gazet online, znajdowania numerów telefonów i adresów, kupowania biletów, ubrań, usług i czego dusza zapagnie.

Rodzaje aplikacji na urządzenia przenośne

Poza aplikacjami mobilnymi istnieją jeszcze dwa inne rodzaje aplikacji na urządzenia przenośne:

- **Aplikacje internetowe (Web Apps):** W przeciwieństwie do aplikacji mobilnych, które są instalowane bezpośrednio na urządzeniu użytkownika, aplikacje internetowe pracują za pośrednictwem linku do aplikacji zdalnej. By móc z nich korzystać, potrzebne jest połączenie z Internetem, a jakość zależy od szybkości połączenia.
- **Native App:** Te aplikacje są tworzone dla konkretnych systemów operacyjnych i wykorzystują API (application programming interface) dostarczany przez określonego producenta systemu operacyjnego.

Dystrybucja aplikacji mobilnych

Aplikacje mobilne są zazwyczaj pisane z myślą o konkretnym systemie operacyjnym, więc nie każda z nich jest zawsze kompatybilna ze

w wszystkich systemami operacyjnymi.

Każdy dystrybutor oprogramowania na urządzenia przenośne jest związany z jakimś określonym systemem operacyjnym.

Oto główne systemy operacyjne na urządzenia przenośne oraz ich dystrybutorzy:

- **Android:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [Google Play](#), ale jest także dystrybuowany przez [App-Shop](#) firmy Amazon.
- **BlackBerry OS:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [BlackBerry App World](#).
- **iOS:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [App Store](#) firmy Apple.
- **Windows Phone:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [Windows Phone Store](#).

Aplikacja mobilna WebSite X5: FeedReady

FeedReady jest aplikacją mobilną dostępną w wersji na iOS oraz Android. Można ją pobrać bezpłatnie z App Store oraz z Google Play. Została napisana specjalnie dla autorów programu WebSite X5, by jego użytkownicy mogli korzystając z aplikacji mobilnych udostępniać na bieżąco treści publikowane w swoich witrynach na [Blogu](#) lub [Kanale RSS](#).

Dzięki FeedReady każdy może połączyć swoją witrynę z aplikacją mobilną i transmitować treści bez konieczności ponoszenia kosztów lub borykania się z trudnościami pisania własnej aplikacji mobilnej i publikowania jej na oficjalnych stronach.

To takie proste!

Program WebSite X5 pozwala zbudować witrynę i otworzyć bezpośredni kanał komunikacyjny z jej gośćmi, przez który są transmitowane informacje publikowane na blogu lub przez kanał RSS. Wyobraźmy sobie witrynę restauracji, która rozsyła ofertę specjalną na dzisiejszy wieczór, albo witrynę sportową publikującą wyniki weekendowych meczów, a wreszcie sklep zapraszający na wyprzedaż rozpoczynającą się w następnym tygodniu.

Przy odpowiednich ustawieniach w witrynie wystarczy kilka kliknięć, żeby

treść opublikowana na blogu lub przez kanał RSS przepłynęła do aplikacji mobilnej (patrz [Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje mobilne?](#)). Wystarczy tylko zaprosić gości swojej witryny do pobrania i zainstalowania aplikacji mobilnej FeedReady.

Dzięki niej goście witryny będą mogli na bieżąco otrzymywać najnowsze wiadomości bezpośrednio na swoje smartfony i tablety.

10.5 Zdalny panel sterowania

WebSite X5 automatycznie tworzy zdalny panel sterowania dla każdej witryny zbudowanej w programie. Służy on administratorowi witryny do obsługi wpisów na blogu, wiadomości umieszczanych w księdze gości oraz do uzyskiwania dynamicznych informacji na temat witryny.

Dostęp do niego mają użytkownicy z grupy *Administratorzy* zdefiniowani w sekcji [Zarządzanie dostępem](#) w [kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

Aby uzyskać dostęp do panelu sterowania:

- W przeglądarce przejdź do adresu <http://www.mojastrona.pl/admin>, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem URL w witrynie.
- Podaj nazwę logowania i hasło.

Po zalogowaniu się zobaczysz następujące sekcje panelu sterowania:

- **Blog:** do obsługi komentarzy w pisywanych przez czytelników na [blogu](#) zwanym z witryną (patrz [Jak zarządzać komentarzami do blogu i w księdze gości ze zdalnego panelu sterowania?](#)).
- **Księga gości:** do obsługi wpisów zostawianych w księdze gości, którą tworzy się w obiekcie [Księga gości](#).
- **WebSite Test:** do wyświetlania dynamicznych informacji na temat witryny i serwera, na którym jest opublikowana. Informacje dotyczą:
 - *Wersji PHP* - serwer musi obsługiwać język PHP, by poprawnie działały w wiadomości e-mail zdefiniowane w obiektach [Formularz e-mail](#) i [Sklep](#), a także by możliwe było logowanie do stron chronionych. Jeżeli język PHP jest obsługiwany, podana będzie jego wersja.

- *Obsługa sesji* - Oprócz języka PHP, serwer musi też obsługiwać sesje, żeby za pomocą nazwy logowania i hasła można było uzyskać dostęp do stron chronionych.
 - *Folder z prawem do zapisu* - Aby móc zapisywać i obsługiwać komentarze do artykułów publikowanych na [blogu](#) i w [księżce gości](#), na serwerze musi istnieć folder z prawem do zapisu. Najpierw sprawdzane jest istnienie tego folderu, a potem prawo do zapisu.
 - *Obsługa MySQL i ustawienia bazy danych* - Kiedy tworzy się [Formularz e-mail](#), można wybrać opcję wysyłania zgromadzonych informacji do bazy danych (patrz [Formularz e-mail | Wysyłanie](#)). Należy wtedy podać kilka parametrów potrzebnych do połączenia z bazą danych na serwerze. Najpierw serwer jest sprawdzany pod kątem obsługi MySQL, a następnie określone parametry są weryfikowane pod kątem efektywnego uzyskania dostępu do bazy danych.
- **Zawartość dynamiczna:** Wyświetla listę w wszystkich umieszczonych w witrynie obiektów [Zawartość dynamiczna](#). Po kliknięciu obiektu otwiera się strona, na której został umieszczony i można go poddać edycji (patrz [Jak pracować z obiektem Zawartość dynamiczna?](#))
 - **Strefa użytkownika:** Wyświetla tabelę zawierającą nazwy w wszystkich użytkownikach, którzy zarejestrowali się automatycznie, by uzyskać dostęp do stron witryny chronionych hasłem, czyli stanowiących [Strefę użytkownika](#) (patrz [Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę użytkownika?](#)).
Dla każdego użytkownika podana jest nazwa, adres e-mail, adres IP oraz data rejestracji. Jeżeli adres e-mail wymaga jeszcze weryfikacji, tabela zawiera tę informację oraz przycisk pozwalający ręcznie potwierdzić poprawność adresu.
Użytkownicy są usuwani z tabeli tylko po aktualizacji listy użytkowników zarejestrowanych podczas pracy w programie i ponownym opublikowaniu w witrynie.
 - **Sklep internetowy:** Jeżeli ustawienie *Wysyłanie zamówienia* ma wartość *Wyślij dane do bazy danych* (patrz [Sklep | Wysyłanie zamówienia](#)), tutaj wyświetlana jest tabela w wszystkich zamówieniach, które spłynęły z umieszczonego w witrynie obiektu [Sklep](#).

Dla każdego zamówienia podany jest jego numer, wartość oraz wybrana metoda dostawy i płatności. Kliknięcie numeru zamówienia otwiera okno z podanymi przez klienta informacjami o zamówieniu.

Do znajdowania określonych zamówień służy wewnętrzna wyszukiwarka.

Wszystkie zamówienia są przechowywane w pamięci i należy je usunąć ręcznie za pomocą przycisku *Usuń*.