



© Copyright 2015 Incomedia. All rights reserved.

Official Website:

www.websitex5.com



info@incomedia.eu - www.incomedia.eu

© Copyright 2015 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 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
WebSite X5 - Prezentacja.....	9
WebSite X5: Co to za program?	10
2. Środowisko robocze	14
Witamy w WebSite X5.....	17
Okno Preferencje.....	18
Okno Dodaj czcionki sieci Web	20
3. Krok 0 - Wybór projektu	23
4. Krok 1 - Ustawienia ogólne.....	26
Ustawienia ogólne.....	26
Okno Zarządzanie treścią w różnych językach.....	32
Wzorzec domyślny.....	33
Wzorzec domyślny.....	35
Biblioteka niestandardowa.....	36
Styl wzorca.....	37
Struktura wzorca głównego	39
Struktura wzorca mobilnego	44
Styl tekstu	46
Styl menu głównego	49
Styl menu rozwijanego	51
Styl podmenu	54
Styl wskazówki ekranowej	56
Styl okna pokazu	57
Styl wiadomości e-mail	58
Modyfikacja wzorca na duży ekran.....	60

5. Krok 2 - Tworzenie mapy witryny	70
Okno Właściwości poziomu.....	74
Okno Właściwości strony.....	74
6. Krok 3 - Tworzenie strony.....	80
Okno Ustawienia responsywności.....	84
Okno Zarządzanie obiektami.....	87
Tekst.....	88
Okno Przewijanie.....	93
Okno Właściwości obrazu.....	94
Obraz.....	95
Okno Obraz z biblioteki online.....	100
Tabela.....	101
Galeria obrazów.....	106
Wideo/Dźwięk.....	113
Formularz e-mail.....	117
Okno Wstaw pole.....	124
Księga gości.....	129
Mapa.....	132
Animacja Flash.....	133
Katalog produktów.....	135
Kod HTML.....	138
Najczęściej używane narzędzia.....	140
Edytor obrazów.....	140
Styl komórki.....	145
Okno Link.....	149
Okno Właściwości efektu.....	154
Okno Ładowanie dołączonego pliku.....	156

7. Krok 4 - Ustawienia zaawansowane.....	158
Statystyki, optymalizacja SEO i kod.....	159
Prywatność i bezpieczeństwo.....	162
Strona wstępna.....	164
Okno Ustawienia języka.....	167
Reklama.....	168
Blog.....	171
Okno Ustawienia artykułów.....	176
Okno Blok boczny.....	178
Kanał RSS.....	181
Okno Ustawienia artykułów.....	182
Zarządzanie danymi.....	183
Okno Ustawienia bazy danych.....	185
Zarządzanie dostępem.....	186
Okno Ustawienia użytkownika.....	188
Sklep.....	189
Okno Ustawienia produktu.....	197
Okno Metoda dostawy.....	200
Okno Metoda płatności.....	201
8. Krok 5 - Eksport.....	205
Publikacja witryny w Internecie.....	205
Eksport został zakończony.....	209
Eksport witryny na dysk.....	210
Eksport skompresowanego projektu.....	211
9. Porady praktyczne.....	213
Jak utworzyć witrynę "Mobile-Friendly"?.....	213
Jak utworzyć witrynę responsywną?.....	214

Jak działa mechanizm wyznaczania kolejności wyświetlania?	223
Ustawienia ogólne.....	228
Jak wykonać kopie zapasowe projektu?.....	228
Czcionki sieciowe.....	230
Jak korzystać z czcionek sieci Web	230
Jak pobrać czcionkę z Google Fonts™	232
Jak pobrać czcionkę z FontSquirrel	234
Krok 1 - Ustawienia ogólne.....	236
Jak przetłumaczyć tekst, który został wstawiony automatycznie?....	236
Wzorce graficzne.....	238
Jak korzystać ze wzorca?	238
Gdzie szukać nowych wzorców dla programu WebSite X5?	241
Krok 2 - Tworzenie mapy witryny.....	241
Jak utworzyć i wykorzystać mapę witryny?.....	241
Krok 3 - Tworzenie strony.....	243
Jak zbudować stronę w tabeli układu strony?.....	243
Jak tworzyć kotwice i korzystać z nich?.....	246
Jak korzystać z ustawień Styl komórki.....	249
Krok 4 - Ustawienia zaawansowane.....	252
Współpraca z Google.....	252
Jak korzystać z narzędzi dla webmasterów Google™?	252
Jak monitorować wydajność za pomocą takich narzędzi, jak Google Analytics™?	253
Jak utworzyć link do pliku sitemap witryny?	254
Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?.....	257
 Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę.....	 264
Jak obsługiwać komentarze z panelu sterowania?.....	268
Sklep internetowy.....	270
Jak zredagować treść wiadomości e-mail potwierdzającej zamówienie?	270

Jak importować i eksportować produkty zdefiniowane w sklepie?	273
10. Informacje dodatkowe	279
Przeglądarki internetowe a przeglądarka WebSite X5.....	279
Jak działa wewnętrzny mechanizm wyszukiwania w programie WebSite X5?.....	281
Czcionki bezpieczne kontra czcionki sieci Web.....	283
Model komórki w programie WebSite X5.....	287
Protokół Open Graph.....	288
Zdalny panel sterowania.....	290
11. Informacje końcowe.....	294



Rozdział

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 pracy bez problemów stworzysz w programie WebSite X5 interesującą, cieszącą oko, profesjonalną witrynę.



Ten podręcznik dotyczy programu WebSite X5 w wersji Evolution v. 12 ale może być wykorzystywany także dla innych wersji programu, należy jedynie wziąć pod uwagę różnice w funkcjonalności poszczególnych wersji.

1.1 WebSite X5 - Prezentacja

W 5 krokach buduj witryny, blogi i sklepy internetowe

WebSite X5 jest idealnym narzędziem do budowania takich witryn, o jakich marzysz. Nie musisz posiadać jakiejkolwiek 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
- Powiększanie panoramowanie

- płatności kartą kredytową
- Blogi z transmisją dźwięku i obrazu
- Wewnętrzny mechanizm wyszukiwania
- Formularze e-mail z filtrami antyspamowymi
- Kanał RSS z najnowszymi wiadomościami
- zdjęć
- Galerie obrazów i video
- Zarządzanie dostępem
- Banery reklamowe
- Witryny wielojęzyczne

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

- Edytor wzorca
- Edytor obrazów
- Generator menu
- Wbudowany mechanizm FTP
- 1.000 gotowych szablonów
- 400 000 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!

1.2 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 podejmiesz decyzję, co chcesz zrobić, i podasz kilka ogólnych informacji, takich jak tytuł oraz opis wykorzystywane przez wyszukiwarki internetowe do indeksowania witryn, WebSite X5 pomoże zdefiniować wygląd twojej witryny. Wybierać można jeden z pośród 1.000 gotowych wzorców graficznych, które są nieustannie aktualizowane, lub, jeśli wolisz, utworzyć własny od nowa. Nagłówek i stopkę witryny projektuje się i modyfikuje w specjalnym wbudowanym edytorze. Istnieje też możliwość zdefiniowania stylów określających wszelkie elementy

składające się na układ strony: menu nawigacyjnego, tekstu, okna pola pokazu itp. Ponadto, jeśli witryna ma być responsywna, należy ustawić punkty kontrolne i przygotować wzorzec tak, by zbudowana na jego podstawie witryna automatycznie dopasowywała się do rozdzielczości znacznie niższych niż w klasycznym laptopie.

2. Tworzenie mapy

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

3. Tworzenie stron

Do budowania stron i projektowania ich układu wystarczy umiejętność klikania i przeciągania obiektów za pomocą myszy. Oto najważniejsze z dostępnych obiektów: tekst, tabele, obrazy, animacje, filmy, dźwięki, galerie, formularze danych albo formularze kontaktowe wysyłane jako e-mail, księga gości, mapa witryny, lista produktów sklepu internetowego, kod HTML oraz gadżety. Dostępnych jest też wiele obiektów opcjonalnych, spośród których można wybrać i bez trudu zainstalować te, które mogą przydać się w projekcie. Ważniejszym obiektem można przypisać łącza zarówno do wewnętrznych stron witryny, jak i do obiektów zewnętrznych. Dzięki wbudowanemu edytorowi grafiki wstawione obiekty graficzne można obracać, robić korektę, stosować do nich filtry, maski i ramki bez konieczności sięgania do zewnętrznych programów graficznych. W przypadku budowania witryny responsywnej strukturę strony modyfikuje się za pomocą punktów kontrolnych, dzięki czemu zawartość strony będzie odpowiednio wyświetlana w różnych warunkach i w różnych środowiskach.

4. Ustawienia zaawansowane

Kiedy struktura witryny jest gotowa, a na stronach znajduje się treść, można uzupełnić ją o elementy zaawansowane, takie jak Strona wstępna z podkładem muzycznym i wyborem języka, strefa użytkowników zarządzanych wraz z zarządzaniem dostępem, reklamy, kanał RSS, blog, sklep internetowy.

5. Eksport

WebSite X5 pomaga w procesie publikowania gotowej witryny w Internecie: wystarczy rozpocząć sesję FTP, podczas której wszystkie pliki

potrzebne do działania witryny w Internecie zostaną wysłane na serwer. WebSite X5 obsługuje połączenia szyfrowane i równoległe oraz umożliwia publikowanie tylko tych fragmentów witryny, które były modyfikowane od czasu ostatniej aktualizacji.

Poza publikowaniem witryny 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.

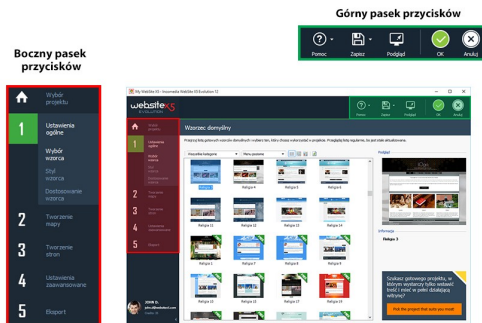
2

Rozdział

Środowisko robocze

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 witrynę internetową.

Wszystkie okna wyświetlane przez program mają taki sam interfejs graficzny: wszystkie mają taki sam górny i boczny pasek przycisków 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 online, uzyskiwania informacji o stanie programu, zapisywania projektu, tworzenia jego kopii zapasowej, do wyświetlania podglądu witryny we wbudowanej przeglądarce oraz poruszania się w obrębie 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 wyświetlać oraz pobierać. Niektóre z nich są darmowe!
- **Pomoc techniczna:** 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.
- **www.websitex5.com:** Przechodzi do oficjalnej witryny programu WebSite X5.
- **O programie WebSite X5:** Wyświetla ogólne informacje o wersji programu WebSite X5 zainstalowanego na komputerze.
- **Zapisz [CTRL + S]:** Zapisuje bieżący projekt. Jest on zapisywany automatycznie w folderze, który określa się w oknie [Preferencje](#) w polu *Folder projektów*. Kliknięcie lewej strzałki przycisku *Zapisz* wyświetla inne polecenia:
 - **Zapisz przy każdym wyświetleniu podglądu:** Automatycznie zapisuje projekt za każdym razem, gdy zostanie kliknięty przycisk *Podgląd* w celu wyświetlenia podglądu swojej witryny.
 - **Utwórz kopię zapasową przy pierwszym zapisywaniu projektu:** automatycznie tworzy kopię zapasową projektu (plik *Backup.iwprj*) po pierwszym zapisaniu bieżącej sesji roboczej.
 - **Każdorazowo podczas aktualizacji twórz kopię zapasową:** automatycznie tworzy kopię zapasową projektu (plik *Uploaded_timestamp.iwprj*) przed opublikowaniem witryny w Internecie.



Kopie zapasowe są tworzone przez polecenia *Utwórz kopię zapasową przy pierwszym zapisywaniu projektu* oraz *Każdorazowo podczas aktualizacji twórz kopię zapasową* są zapisywane w podfolderze kopii zapasowych, który określa się w oknie [Preferencje](#) i można go znaleźć w katalogu *Folder projektów*.



Gdy chcesz utworzyć kopię zapasową projektu, wtedy zamiast używać 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.

- **Wstecz:** Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do poprzedniego okna w wypadku, gdy chcesz wprowadzić tam jakieś zmiany.
- **Dalej:** Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do następnego okna budowy witryny.

Boczny pasek przycisków

WebSite X5 przeprowadza twórcę witryny przez 5 kroków jej budowania. Przyciski po lewej stronie okna programu są zawsze dostępne, pokazują na jakim etapie jest tworzenie witryny, służą do przechodzenia z jednego kroku do innego (nie trzeba realizować kroków w takiej kolejności, w jakiej są widoczne). Poniżej paska przycisków widoczne są dane personalne z nazwiskiem oraz adresem e-mail osoby, do której należy licencja programu. Kliknięcie tych elementów daje dostęp do profilu użytkownika na stronie [WebSite X5 Answers](#). Tam można znaleźć wszystkie informacje o profilu użytkownika, liczbie punktów umożliwiających dokonywanie zakupów oraz nowych szablonach i obiektach opcjonalnych.

Do dyspozycji są też przyciski:



Rozwiń/Zwiń służy on do pokazywania lub ukrywania etykiet widocznych przy każdym z pięciu kroków budowania witryny oraz ustawień profilu użytkownika.

2.1 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 wyglądają tak:



Witryna WebSite X5: otwiera oficjalną stronę WebSite X5.



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 sprawdzanie 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 i wybiera czcionki sieci Web, które będą wykorzystywane w danym projekcie.

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, wskazówki, 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.

2.2 Okno Preferencje

To okno dialogowe otwiera się wtedy, gdy klikniesz przycisk Preferencje w [oknie powitalnym](#); zawiera ono kilka ogólnych ustawień dotyczących działania programu i czcionki sieci Web, które mają być wykorzystywane w projektach.

Dostępne opcje zostały rozmieszczone na dwóch kartach: Ogólne oraz Czcionki sieci Web.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

W grupie *Ogólne* znajdują się następujące opcje:

- **Folder projektów:** To jest folder, w którym będzie przechowywany plik projektu (*Project.IWPRJ*) zarówno nowo tworzony, jak i istniejący zaimportowany (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 sprawdza, 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:

- **Stale aktualizuj podgląd podczas pracy nad projektem:** Ta opcja gwarantuje, że podgląd witryny będzie stale aktualizowany w miarę wprowadzania modyfikacji. W praktyce oznacza to, że każde wstawienie nowego elementu lub zmiana istniejącego i kliknięcie przycisku *OK* lub *Dalej* spowoduje automatyczną aktualizację podglądu witryny wyświetlanego lokalnie na wbudowanej 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 wszystkich fragmentów innych stron, na które ta modyfikacja miała wpływ. Dzięki temu podgląd witryny jest stale

aktualny, więc po kliknięciu przycisku *Podgląd* w celu obejrzenia postępu prac zobaczysz 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 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. Zacznij od 5 równoczesnych procesów i zwiększaj ich liczbę, dopóki będziesz obserwować wyraźną poprawę wydajności przetwarzania.

Na koniec, opcje *Ustawienia serwera podglądu lokalnego* zajmują się poprawnym wyświetlaniem podglądu witryny:

- **Port:** To jest port, który WebSite X5 podaje lokalnej przeglądarce sieciowej, tak by mogła poprawnie wyświetlać podgląd.
- **Adres IP:** To jest adres IP, który WebSite X5 podaje lokalnej przeglądarce sieciowej, aby była gotowa na wyświetlanie podglądu witryny, 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.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Czcionki sieci Web

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia i wyświetlania listy czcionek, które mogą być wykorzystywane w projektach podczas formatowania różnych rodzajów tekstu: treści, tekstu przycisków, etykiet itd. Do

wykonywania operacji na liście czcionek sieciowych projektu służą polecenia:

- **Dodaj:** otwiera okno [Dodaj czcionki sieci Web](#), gdzie można dodać do listy nową czcionkę sieci Web.
- **Usuń:** usuwa zaznaczoną na liście czcionkę sieci Web.

Obok każdej czcionki na liście widnieje ikona ułatwiająca rozpoznanie jej rodzaju:

 **Czcionki Google:** Czcionki dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, pobierane z serwera Google.

 **Czcionki sieci Web:** Czcionki dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, publikowane na serwerze internetowym wraz z witryną.

 **Czcionki bezpieczne:** Czcionki obecne praktycznie na każdym urządzeniu, zatem nie wymagające eksportu na żaden serwer.

2.2.1 Okno Dodaj czcionki sieci Web

Okno dialogowe **Dodaj czcionki sieci Web** otwiera się kliknięciem przycisku *Dodaj* znajdującego się w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#). Zawiera ono polecenia dodawania nowych czcionek sieci Web do listy czcionek, które można wykorzystać w projekcie.

Zagadnienie: Polecenia dodawania czcionek sieci Web

Najpierw należy zdecydować, w jaki sposób czcionki będą zintegrowane z projektem:

- **Czcionka Google:** Wybranie tej opcji spowoduje wczytywanie czcionek sieciowych bezpośrednio z serwera Google, w którym to przypadku odwołania do czcionek zapisane będą w arkuszach stylów CSS poszczególnych stron witryny.
- **Czcionki sieci Web:** Wybranie tej opcji oznacza, że pliki czcionek znajdują się na lokalnym komputerze i będą publikowane serwerze wraz z witryną.

Niezależnie od tego, czy czcionki będą pochodziły z serwera Google, czy

będą zintegrowane z projektem, należy zaimportować plik:

- **Plik TTF do wyświetlania offline:** To jest plik w formacie TrueType (TTF) potrzebny do wyświetlania czcionek na lokalnym komputerze. Dzięki temu plikowi WebSite X5 może korzystać z czcionki tak, jak gdyby była zainstalowana w systemie operacyjnym komputera i zaoferować jej wybór w edytorze tekstów oraz innych miejscach, gdzie możliwe jest wskazanie czcionki użytej w tekście.

Przy wyborze czcionek Google należy podać jeszcze:

- **Kod @Import:** Jest to kod dostarczany przez Google, który zawiera odwołanie do czcionki znajdujące się w arkuszach stylów CSS stron witryny.

Przy wyborze czcionki sieci Web, należy także zaimportować:

- **Plik WOFF (zalecany):** Jest to plik czcionki w formacie WOFF. Format ten jest obsługiwany przez Internet Explorer, Mozilla Firefox oraz Google Chrome.
- **Plik SVG (iPhone/iPad):** Jest to plik czcionki w formacie SVG. Format ten jest obsługiwany przez Mozilla Firefox, Safari, Google Chrome oraz Opera.
- **Plik EOT (tylko IE):** Jest to plik czcionki w formacie EOT. Format ten jest obsługiwany tylko przez Internet Explorer.



Ponieważ najczęściej używane przeglądarki nie obsługują czcionek sieci Web w identyczny sposób, dlatego dla czcionek, które chce się wykorzystywać, oprócz zaimportowania pliku TTF (obligatoryjnie), najlepiej jest zaimportować także pliki WOFF, SVG i EOT.



Rozdział

Krok 0 - Wybór projektu

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

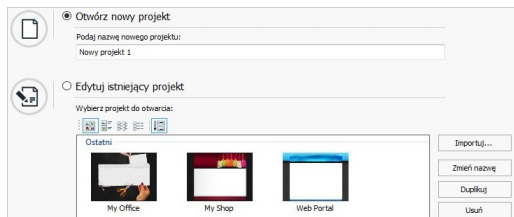
Do wyboru są:



jeśli chcesz utworzyć nowy projekt



jeśli chcesz pracować nad projektem wcześniej utworzonym.



Zagadnienie: Polecenia w oknie Wybór projektu

- **Otwórz nowy projekt:** wybierz tę opcję, aby rozpocząć budowanie projektu witryny 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 otworzyć istniejący projekt witryny 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:



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.

4

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 wpisać jeszcze dodatkowy kod lub metatagi.

Jest to też miejsce, gdzie należy określić, czy witryna ma być responsywna, czyli czy będzie się automatycznie dopasowywać do rozdzielczości urządzenia, na którym przegląda ją gość witryny.

To okno ma dwie karty: *Ogólne* oraz *Projekt responsywny*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Wszystkie pola na karcie *Ogólne* służą do ustawiania opcji dotyczących całego projektu. Przy czym można określić je od razu lub wrócić do nich później.

Dostępne są następujące opcje:

- **Tytuł witryny:** W tym polu wpisuje się tytuł swojej 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 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 witryny albo po to, by goście witryny 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 witryny.



Wstawiony w to pole *Opis witryny* zostanie automatycznie skojarzony ze stroną główną.

Jeśli chcesz poprawić wydajność witryny, zdefiniuj słowa kluczowe osobno dla każdej strony 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 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 witryny. Ikona będzie widoczna po lewej stronie adresu URL na pasku tytułu przeglądarki.



Ikony przypisane 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 witryny użyje tej kopii.

- **Obraz witryny:** Określa obraz (zapisany w pliku .JPG, .PNG lub .GIF), który będzie reprezentował witrynę. Obraz ten zostanie wstawiony do kodu wszystkich stron w tagu `Open Graph` `og:image` i wykorzystywany przy okazji udostępniania stron na portalach społecznościowych (Facebook, Twitter, Google+ itp). W przypadku udostępniania wpisów na

blogu zawierających pokaz slajdów, zamiast obrazu reprezentującego witrynę, użyty zostanie pierwszy obraz z pokazu.



Facebook zaleca przygotowanie obrazu o rozmiarach 1200x630 pikseli. Jednak mniejsza rozdzielczość, 600x315 pikseli, wystarczy do wyświetlania w dużym formacie (i nie chodzi tu o mały kwadracik po lewej stronie).

Żeby znaleźć więcej informacji na temat protokołu Open Graph, kliknij przycisk , żeby przejść na oficjalną stronę ogp.me/.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Projekt responsywny

Opcje na tej karcie służą do budowania witryny responsywnej i definiowania punktów kontrolnych, dzięki którym gość witryny będzie mógł przeglądać ją w postaci najlepiej dopasowanej do ekranu niezależnie od urządzenia, na którym ją wyświetla.

Witryna nie musi być koniecznie responsywna, ale jeśli ma być, należy zacząć od zaznaczenia pola wyboru **Włącz responsywność witryny**.



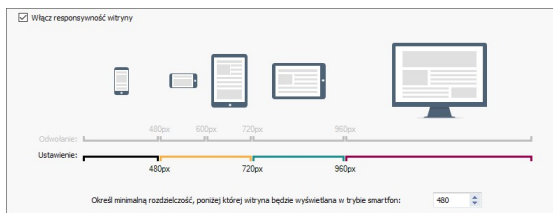
Responsywność witryny nie jest obowiązkowa, ale zdecydowanie zalecana. Czasem najlepiej jest zbudować dwie jej wersje, jedną na duże ekrany, a drugą na urządzenia przenośne. W obu przypadkach wystarczające może się okazać skorzystanie z funkcji optymalizacji, którą oferuje WebSite X5, która to funkcja sprawdza właściwości przeglądarki i zmniejsza strony tak, że daje się je oglądać na urządzeniach przenośnych.

Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak utworzyć witrynę "Mobile-Friendly"?](#)

Po zaznaczeniu pola wyboru *Włącz responsywność witryny* należy zdefiniować punkty kontrolne.

Witryna responsywna może być wyświetlana na kilku różnych rodzajach urządzeń o różnej wielkości ekranu (rozdzielczości). Punkty kontrolne wyznaczają przedziały rozdzielczości, w których układ stron witryny zmienia się tak, by dostosować się do wyświetlania na urządzeniu o określonej rozdzielczości (wielkości ekranu).

By lepiej zrozumieć tę koncepcję, spójrz na poniższy diagram, w którym uwzględniono szereg najczęściej spotykanych urządzeń.



Poniżej na *osi rozdzielczości* umieszczono punkty kontrolne odpowiadające rozdzielczościom najczęściej spotykanym w tego typu urządzeniach:

- Duży ekran: 960 pks
- Tablet ustawiony poziomo: 720 pks
- Tablet ustawiony pionowo: 600 pks
- Smartfon ustawiony poziomo: 480 pks
- Smartfon ustawiony pionowo: mniej niż 480 pks

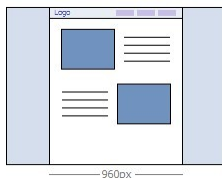
Poniżej osi rozdzielczości pokazano *oś wybranych rozdzielczości* z 3 punktami kontrolnymi, które są domyślnie zdefiniowane w każdym nowym projekcie.

- *Duży ekran:* Ten punkt kontrolny wskazuje rozmiar, w którym witryna będzie wyświetlana na dużych ekranach komputerów stacjonarnych. Rozdzielczość dla tego punktu kontrolnego jest automatycznie ustawiana na szerokość bieżącego wzorca.
- *Średni:* Ten punkt kontrolny jest obliczany i ustawiany automatycznie przez program, by umożliwić bardziej płynne przejście od widoku wyświetlanego na dużym ekranie do widoku wyświetlanego na ekranie telefonu.
- *Smartfon:* Ten punkt kontrolny określa najmniejszą rozdzielczość w jakiej może być wyświetlana witryna i ma układ kolumny. Rozdzielczość dla tego punktu kontrolnego ustawia się ręcznie za pomocą opcji **Określ minimalną rozdzielczość, poniżej której witryna będzie wyświetlana w trybie smartfon.**

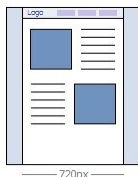
Te 3 punkty kontrolne tworzą cztery przedziały odpowiadające 4 różnym widokom:

- Dla rozdzielczości powyżej punktu kontrolnego *Duży ekran* stosowany jest wzorzec na duży ekran (zdefiniowany w oknie [Struktura wzorca](#)

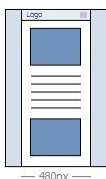
głównego), a zawartość witryny jest wyświetlana zgodnie z tym, jak strony były tworzone w [Kroku 3 - Tworzenie strony](#).



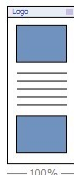
- Dla rozdzielczości między punktami kontrolnymi *Duży ekran* i *Średni* stosowany jest wzorzec responsywny (zdefiniowany w oknie [Struktura wzorca mobilnego](#)). W tym przypadku szerokość obszaru *Zawartość strony* przyjmuje wartość rozdzielczości dla punktu kontrolnego *Średni*. A ponieważ okno przeglądarki może zostać powiększone aż do szerokości określonej rozdzielczością dla punktu kontrolnego *Duży ekran*, pozostały obszar zajmuje *Tło strony*. Obiekty na stronach pozostają rozmieszczone tak, jak w poprzednim przedziale odpowiadającym widokowi na dużym ekranie komputera stacjonarnego.



- Przy rozdzielczościach między punktem kontrolnym *Średni* a *Smartfon* zawartość witryny jest układana w pionową kolumnę, czyli wszystkie obiekty są wyświetlane jeden pod drugim (zgodnie z ustawieniami ich kolejności oraz widoczności określonymi w oknie [Ustawienia responsywności](#)). Tak jak w przypadku poprzedniego zakresu stosowany jest wzorzec responsywny (zdefiniowany w oknie [Struktura wzorca mobilnego](#)), jednak tym razem szerokość obszaru *Zawartość strony* przyjmuje wartość rozdzielczości dla punktu kontrolnego *Smartfon*. A ponieważ okno przeglądarki może zostać powiększone aż do szerokości określonej rozdzielczością dla punktu kontrolnego *Średni*, pozostały obszar zajmuje *Tło strony*.



- Kolumnowy układ stron witryny jest kontynuowany także dla rozdzielczości mniejszych niż określona dla punktu kontrolnego *Smartfon*. Stosowany jest odpowiedni wzorzec responsywny (jak zdefiniowano w oknie [Struktura wzorca mobilnego](#)), ale w przeciwieństwie do poprzedniego zakresu, teraz zarówno szerokość stron jak i obiektów jest określana wartością względną, nie zaś bezwzględną i zawsze zajmuje 100% szerokości ekranu.



Jeżeli projekt zostanie zbudowany jako responsywny w wersji Evolution programu, a następnie otwarty w wersji Professional, to wszystkie punkty kontrolne zostaną zachowane włącznie z punktem kontrolnym Średni, którego wartość przeliczana jest automatycznie. W wersji Professional programu istnieje możliwość wstawiania nowych punktów kontrolnych lub zmieniania ustawień istniejących.

Na *osi wybranych rozdzielczości* odcinki między poszczególnymi punktami kontrolnymi odpowiadające zakresom widoków są zaznaczone różnymi kolorami. Dla czytelności te same kolory zostały zastosowane w ikonach umieszczonych w tabeli w oknie [Ustawienia responsywności](#) i na *pasku rozdzielczości* w [Przeglądarce](#) wyświetlającej podgląd witryny.

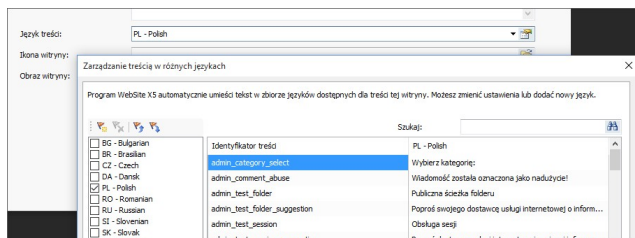


W nowo otwieranym projekcie stosowany jest losowo wybrany wzorzec, który jest zmieniany z chwilą wybrania jakiegoś innego. W zawiązku z tym wartość punktu kontrolnego Duży ekran jest

zawsze zdefiniowana. Jest ona automatycznie aktualizowana z chwilą zastosowania innego wzorca (w oknie [Wzorzec domyślny](#)) lub gdy we wzorcu zostaną wprowadzone zmiany (w oknie [Struktura wzorca głównego](#)).

4.1.1 Okno Zarządzanie treścią w różnych językach

To okno otwiera się kliknięciem przycisku  w polu Język treści okna dialogowego [Ustawienia 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 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 wybranym z listy dostępnych. Chcąc poddać edycji 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 - NazwaJęzyka", na przykład "PL - Polski".



Usuń wybrany język: Usuwa zaznaczony język z listy.



Importuj 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.

Poza tymi poleceniami do dyspozycji jest jeszcze pole *Szukaj* pozwalające znaleźć w kilku językach określony identyfikator treści lub frazę, co ułatwia odszukanie jakiegoś terminu, który chce się zmodyfikować.



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

4.2 Wzorzec domyślny

Jednym z kluczy do sukcesu witryny, jest jej atrakcyjny wygląd. Liczy się pierwsze wrażenie - nowy gość witryny wyrabia 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.

W programie WebSite X5 wzorzec definiujący układ graficzny i wygląd witryny stanowi integralną część projektu. Oznacza to, że gdy zaczynasz pracę nad projektem, od razu jest mu przypisany domyślny gotowy wzorzec. Oczywiście każdy autor może zmienić początkowo proponowany układ witryny zmieniając automatycznie przypisany wzorzec na gotowy Wzorzec domyślny, na wzorzec wybrany z listy Biblioteka niestandardowa lub od początku zbudować własny Nowy wzorzec.

Właśnie w oknie *Wybór wzorca* podejmuje się decyzje o ogólnym wyglądzie witryny:



Wzorzec domyślny: Ta opcja przenosi użytkownika do biblioteki ponad 1.000 gotowych do użycia wzorców graficznych. Wystarczy wybrać ten, który najlepiej pasuje i zastosować go w projekcie.

Wszystkie gotowe wzorce graficzne zawierają zarówno układ strony dla witryny przeznaczonej na duży ekran komputera stacjonarnego, jak i wzorzec responsywny. Szerokość wzorca na duże ekrany jest wartością bezwzględną wyrażoną w pikselach. Układ jest zoptymalizowany do wyświetlania w rozdzielczości 1024x768 pikseli. Natomiast układ wzorca

responsywnego jest elastyczny, szerokość wyrażona w procentach i zawsze zajmuje 100% dostępnej szerokości ekranu.



Biblioteka niestandardowa: Wybranie tej opcji powoduje przejście do biblioteki, gdzie zostały zapisane dotychczas utworzone wzorce. Tu także wystarczy wybrać najodpowiedniejszy i zastosować go w projekcie.



Nowy wzorec: Wybranie tej opcji oznacza rezygnację z wszystkich dotychczasowych ustawień wzorca w projekcie i rozpoczęcie tworzenia wzorca graficznego od podstaw.

Po dokonaniu wyboru należy kliknąć przycisk *Dalej* w celu przejścia do okna [Styl wzorca](#). Tutaj można zmodyfikować gotowy wzorec domyślny lub wybrany z biblioteki wzorec niestandardowy albo rozpocząć tworzenie wzorca zupełnie od nowa.



Wzorec graficzny projektu można zmienić w dowolnym momencie, wystarczy wybrać inny wzorec z biblioteki domyślnej lub niestandardowej albo zacząć budowanie nowego od początku. Zmiany wykonane w oryginalnym wzorcu nie zostaną wtedy zapisane. Aby zachować zmiany wprowadzone w oryginalnym wzorcu, należy przed zastosowaniem w projekcie innego wzorca najpierw zapisać poprzedni wraz z modyfikacjami. Do przechowywania tak zapisanych wzorców służy *Biblioteka niestandardowa*.



Wzorce domyślne są zaprojektowane tak, by optymalnie wyświetlały się w rozdzielczości 1024 x 768 pikseli. Jeśli bierzesz pod uwagę wyświetlanie witryny w innej rozdzielczości, skorzystaj z opcji [Struktura wzorca głównego](#).

4.2.1 Wzorzec domyślny

Najłatwiejszym i najszybszym sposobem zdefiniowania wzorca graficznego dla projektu jest wybranie z biblioteki **wzorców domyślnych** takiego, który jest najbardziej podobny do potrzebnego.

Biblioteka programu WebSite X5 oferuje na początek 1.000 wzorców. Wszystkie gotowe wzorce graficzne zawierają zarówno układ strony dla witryny przeznaczonej na duży ekran komputera stacjonarnego, jak i wzorzec responsywny. Szerokość wzorca na duże ekrany jest wartością bezwzględną wyrażoną w pikselach. Układ jest zoptymalizowany do wyświetlania w rozdzielczości 1024x768 pikseli. Natomiast układ wzorca responsywnego jest elastyczny, szerokość wyrażona w procentach i zawsze zajmuje 100% dostępnej szerokości ekranu. Wszystkie one są kompletne, gotowe do użycia i zaprojektowane specjalnie tak, by ułatwić zbudowanie własnej profesjonalnej witryny o wyrafinowanym wyglądzie. A co najlepsze, są za darmo! Ale to nie wszystko. Ta biblioteka jest nieustannie aktualizowana i rozbudowywana o nowe wzorce, co daje jeszcze większe możliwości. Aktualizacje są dostarczane zarówno przez firmę Incomedia, jak i przez współpracujących z nią autorów. Czasem za nowy wzorzec trzeba zapłacić, ale na ogół są za darmo.

Będąc już w programie WebSite X5 można wyświetlić podgląd wszystkich dostępnych wzorców, ale nie wszystkie z nich są już zainstalowane w programie. Łatwo jest rozpoznać elementy wstawione ostatnio do biblioteki, wzorce do pobrania za darmo oraz wzorce płatne, ponieważ obok każdego z nich widoczny jest pasek.

Większą część powierzchni okna *Wzorzec domyślny* zajmują miniatury dostępnych wzorców. Aby ułatwić sobie znalezienie właściwego, można użyć poleceń filtrujących wyświetlanie wzorców:

All Categories ▼

Lista kategorii

Tak opcja wyświetla listę wzorców podzielonych na kategorie, czyli wyświetla wzorce tematycznie. Na pierwszych pozycjach listy są wzorce *Najciekawsze*, *Do kupienia* oraz *Licencjonowane*. Potem jest podział tematyczny.

Horizontal Menu ▼

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 wyświetlanych wzorców.



Aktualizacja

Lista wzorców jest aktualizowana automatycznie podczas uruchomienia programu. Aktualizację można wszakże wymusić podczas pracy w programie, gdy dostępny jest Internet.

Kiedy wybierze się wzorec z listy, w okienku podglądu można zobaczyć, jak wygląda. Jeśli wybrany wzorec jest płatny, w opisie zawarta jest cena i widoczny jest przycisk *Kup teraz*. Aby dokonać zakupu, należy posiadać wystarczający kredyt i mieć połączenie z Internetem.

Jeśli wybierzesz z listy wzorec bezpłatny lub taki, który został już wcześniej opłacony, ale nie jest jeszcze zainstalowany, wzorec ten zostanie automatycznie najpierw pobrany, a następnie przypisany do bieżącego projektu.



Połączenie z Internetem jest niezbędne do:

- Wyświetlenia podglądu wszystkich dostępnych wzorców. Jeśli połączenia z Internetem nie ma, w okienku podglądu zostaną wyświetlone tylko wzorce zainstalowane wraz z programem.
- Zainstalowania nowego bezpłatnego wzorca.
- Zakupu i instalacji nowego wzorca.

4.2.2 Biblioteka niestandardowa

Niezależnie od tego, czy modyfikuje się wzorec domyślny, czy tworzy własny od początku, w programie WebSite X5 można uzyskać doskonałej jakości układ strony. W obu przypadkach warto je zapisać w bibliotece wzorców niestandardowych po to, by później móc z nich korzystać.

Sposób wyświetlania biblioteki wzorców niestandardowych oraz zestaw dostępnych poleceń niczym nie różni się od pracy w bibliotece wzorców

domyślnych:

Horizontal Menu ▾

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 wyświetlanych wzorców.

Oto polecenia dostępne w oknie wyboru wzorca:

- **Dodaj:** To polecenie zapisuje wzorec obecnie wykorzystywany w bieżącym projekcie wraz ze wszystkimi ustawieniami w Bibliotece wzorców niestandardowych.
- **Zmień nazwę:** Tym poleceniem można zmienić nazwę wzorca. Kliknięcie dwa razy nazwy wzorca własnego także pozwala zmienić jego nazwę.
- **Usuń:** To polecenie usuwa zaznaczony wzorec.
- **Importuj...:** To polecenie pozwala zaimportować nowy wzorec (plik .IWTPL), który został wykonany w programie WebSite X5 i wyeksportowany.
- **Eksport...:** To polecenie pozwala wyeksportować do wybranego folderu zaznaczony wzorec (plik .IWTPL). Można go następnie udostępnić i wykorzystać na innym komputerze.

4.2.3 Styl wzorca

Kiedy podejmiesz decyzję, czy skorzystać z gotowego wzorca domyślnego, wzorca niestandardowego, czy utworzyć nowy własny, możesz wprowadzić rozmaite zmiany struktury wzorca, zdefiniować style graficzne każdego elementu układu graficznego stron: menu nawigacyjnego, tekstu, pola pokazu, wskazówek ekranowych itp.

Jeżeli witryna ma być responsywna, czyli zostało zaznaczone pole wyboru *Włącz responsywność witryny* w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#), należy zdefiniować zarówno wzorec do wyświetlania na dużym ekranie komputera stacjonarnego, jak i wzorec responsywny, Pozostałe ustawienia stylów są dla obu wzorców takie same.

Oto wybór opcji:



Struktura wzorca głównego

To narzędzie pozwala zdefiniować strukturę wzorca na duży ekran, określić rozmiar i położenie menu nawigacyjnego, wielkość marginesów i wyrównanie elementów.

Położenie poszczególnych elementów wzorca określa się w pikselach. Układ jest zoptymalizowany do wyświetlania w rozdzielczości 1024 x 768 pikseli. Jeśli budowana jest witryna responsywna, ten układ będzie stosowany przy wyświetlaniu witryny w rozdzielczości większej niż wartość punktu kontrolnego *Duży ekran*.



Struktura wzorca mobilnego

Jeśli budowana jest witryna responsywna, ta opcja pozwala zdefiniować układ wzorca stosowanego przy wyświetlaniu witryny w rozdzielczości mniejszej niż wartość punktu kontrolnego *Duży ekran*.

Układ wzorca responsywnego, w odróżnieniu od wzorca na duży ekran, jest elastyczny, to znaczy jego rozmiar jest wyrażony wartościami względnymi (procentowymi), a nie wartościami bezwzględnymi (w pikselach). Zajmuje zawsze 100% dostępnej szerokości.



Styl tekstu

To narzędzie pozwala zdefiniować style poszczególnych elementów tekstowych umieszczanych na stronach witryny.



Styl menu głównego

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



Styl menu rozwijanego

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



Styl podmenu

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



Styl wskazówki ekranowej

To narzędzie służy do definiowania stylu wskazówek ekranowych, które można wstawiać w oknie dialogowym [Link](#).



Styl okna pokazu

Tutaj definiuje się styl pola pokazu, czyli rodzaju okienka, w którym wyświetlane jest powiększenie zdjęcia, filmu albo pokazu slajdów.



Styl wiadomości e-mail

To narzędzie służy do definiowania stylu wiadomości e-mail generowanej podczas pracy obiektu [Formularz e-mail](#) lub obiektu [Sklep](#).



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

4.2.3.1 Struktura wzorca głównego

Kiedy definiuje się ogólny układ graficzny witryny, WebSite X5 oferuje wybór wzorca domyślnego, wzorca własnego albo zbudowanie nowego. Niezależnie od dokonanego wyboru zawsze można w oknie *Struktura wzorca głównego* dokonać rozmaitych zmian w wyglądzie wzorca.

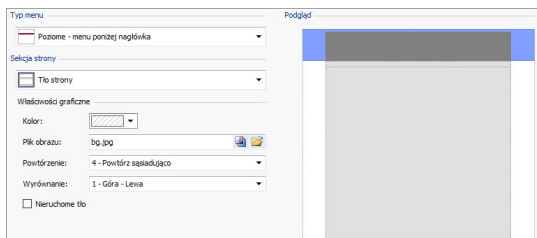
Wzorzec na duży ekran jest przeznaczony do wyświetlania w rozdzielczości większej niż zdefiniowana punktem kontrolnym *Duży ekran*, jeżeli witryna ma być responsywna.



Jeśli witryna ma być responsywna, należy zaznaczyć pole wyboru [Włącz responsywność witryny](#) w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#).

Budując witrynę responsywną, należy zbudować dwa układy: [Struktura wzorca głównego](#) oraz [Struktura wzorca mobilnego](#).

Aby ułatwić pracę, w oknie *Struktura wzorca głównego* wyświetlany jest *Podgląd* będący graficzną reprezentacją wzorca. Element strony, którym chcesz się w danej chwili zająć, wybra się z listy albo kliknąć 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 witryny. Oto wybór opcji:

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

Zagadnienie: Opcje Sekcja strony

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

-  **Tło strony:** Jest to zewnętrzny obszar otaczający stronę witryny. 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 witryny, logo firmy, pole Szukaj, menu z łączami do

elementów mapy witryny albo wyboru języka jej wyświetlania.



Menu: To sekcja, w której umieszczone jest stałe menu nawigacyjne. Zawiera ono pierwszy poziom elementów menu nawigacyjnego witryny i jest widoczne na każdej stronie witryny. 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). Kliknij trójkąt widoczny przy przycisku *Wstaw obraz*, a rozwinię się podmenu z elementami: *Obraz z pliku...* i *Obraz z biblioteki online...*. Kolekcja ponad 400 000 darmowych obrazów dostępna jest w oknie otwieranym poleceniem [Obraz z biblioteki online...](#), gdzie łatwo jest wybrać i zaimportować poszukiwany obraz.

- **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 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. *Szerokość* menu poziomego, niezależnie od położenia pod czy nad nagłówkiem, jest równa szerokości sekcji *Nagłówek* i obowiązuje także dla sekcji *Menu*, *Zawartość strony* oraz *Stopka*.



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

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

- **Wysokość:** Określona w pikselach wysokość 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.

Na koniec, gdy *Typ menu* zostanie ustawiony na *Poziome - menu wewnątrz nagłówka*, wtedy w sekcji *Menu* będą widoczne ustawienia:

- **Współrzędna X:** Określa na ile pikseli menu ma być przesunięte w prawo lub w lewo względem nagłówka.

- **Współrzędna Y:** Określa na ile pikseli menu ma być przesunięte w górę lub w dół względem nagłówka.



Dostępność tych wszystkich opcji sprawia, że nie istnieją ograniczenia położenia i rozmiaru menu poziomego wewnątrz nagłówka, co daje ogromne możliwości.

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 względem strony.

Sekcja *Zawartość strony* jako jedyna ma ustawienie:

- **Zawsze widoczny:** Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje przewijanie menu wraz z zawartością strony, tak że jest ono zawsze widoczne.



Rzeczywista szerokość strony jest zdefiniowana ustawieniem szerokości sekcji *Zawartość strony*, która zależy od szerokości *Nagłówków* 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 [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#), które otwiera się przyciskiem *Dalej*.

4.2.3.2 Struktura wzorca mobilnego

Chcąc zbudować witrynę responsywną, najpierw należy zaznaczyć pole wyboru *Włącz responsywność witryny* w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#). Następnie trzeba zbudować oba wzorce: do wyświetlania na dużym ekranie komputera stacjonarnego oraz wzorzec responsywny, który będzie używany na ekranach o rozdzielczości mniejszej niż wskazana przez punkt kontrolny *Duży ekran*.

To okno jest bardzo podobne do okna [Struktura wzorca głównego](#). Ma tylko dodatkowe narzędzia do budowania wzorca responsywnego.



Wyjaśnienia dotyczące wszystkich narzędzi wspólnych dla wzorca głównego i responsywnego można znaleźć w opisie okna [Struktura wzorca głównego](#). Tutaj podano opis elementów i opcji, które są dotyczą tylko wzorca responsywnego.

Zagadnienie: Opcje Typ menu

Wzorzec responsywny nie ma stałej szerokości, a jego menu główne może być tylko poziome. Ta elastyczność jest konieczna, jeśli chce się uzyskać najlepsze dopasowanie do różnych rozdzielczości zdefiniowanych przez punkty kontrolne i najlepiej wykorzystać dostępną szerokość. Dlatego, bez względu na ustawienia wzorca na duży ekran, wypór opcji **Typ menu** we wzorcu responsywnym ograniczony jest do:

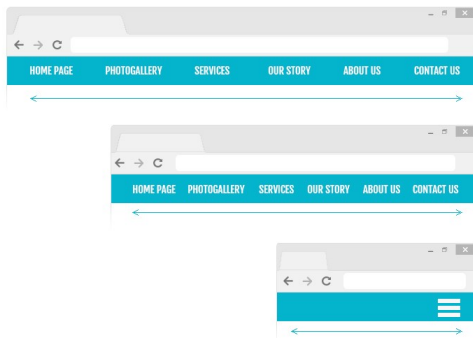


Poziome - menu powyżej nagłówka

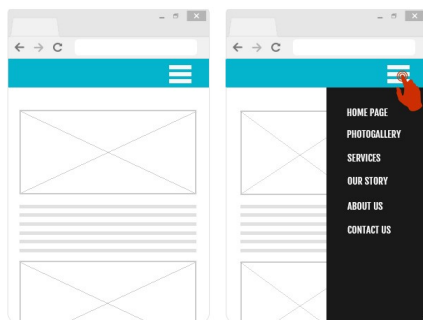


Poziome - menu poniżej nagłówka

Kiedy witryna wyświetlana jest na *dużym ekranie* menu poziome jest widoczne w pełnym wymiarze - wszystkie elementy są widoczne zgodnie z ustawieniami określonymi w oknie [Styl menu głównego](#). Gdy rozdzielczość ekranu jest mniejsza, menu kurczy się stosownie do szerokości przycisków i liczby elementów menu. Kiedy rozdzielczość jest zbyt niska, by mogły się zmieścić wszystkie elementy, wtedy menu jest automatycznie przekształcane w przycisk *Wyzwalacz menu* (ang. *Hamburger Button*).



Dopóki elementy menu pierwszego poziomu są wyświetlane normalnie, dopóty menu rozwijane nadal zachowuje się tak, jak w na *dużym ekranie*. Natomiast, gdy niska rozdzielczość wymusi wyświetlanie *przycisku wyzwalacza menu*, zamiast pełnego menu, elementy menu najeżdżają na zawartość strony z jej lewego brzegu i przesłaniają ją. Styl graficzny menu jest taki sam, jak zdefiniowana dla wzorca na dużym ekranie (pod względem koloru, tła i stylu tekstu). Podczas przewijania menu rozwijanego zawartość strony pozostaje nieruchoma i odwrotnie.



Zagadnienie: Położenie zawartości poszczególnych sekcji strony

Jedną z różnic między definicją wzorca na duży ekran jest to, że we wzorcu responsywnym istnieje trochę więcej opcji **Położenie zawartości** w sekcjach *Menu* oraz *Stopka*.

W grupie *Menu* dostępne są następujące ustawienia:

- **Logotyp firmy:** Ta opcja pozwala wybrać plik graficzny (.JPG, .GIF, .PNG.) zawierający logotyp, który będzie umieszczony w lewym górnym rogu obok elementów menu.
- **Pokaż logotyp, gdy nagłówek jest ukryty:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że logotyp, normalnie widoczny w nagłówku, będzie umieszczony na pasku menu, gdy strona zostanie przewinięta w dół i nagłówek nie będzie widoczny. Dzięki temu logotyp jest zawsze widoczny obok menu.

W grupie *Stopka* dostępne są następujące dodatkowe ustawienia:

- **Tekst:** W tym polu można wpisać lub wkleić tekst. Można tu na przykład podać informację o prawach autorskich lub nazwę firmy. Tekst jest umieszczany w lewym górnym rogu stopki i automatycznie zawijany, jeśli jego długość przekracza długość dostępnego wiersza. Wtedy wysokość obszaru *Stopka* jest zwiększana.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Kolor tekstu:** Określa kolor tekstu.



Ustawienia poczynione w oknie [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#) stosowane są tylko do wzorca na duży ekran, a te opcje służą do uzupełnienia definicji wzorca responsywnego.

4.2.3.3 Styl tekstu

Polecenia na tej karcie służą definiowaniu stylu różnych elementów tekstowych pojawiających się w witrynie.

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.

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 witryny. 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 witryny zorientować się, gdzie się znajduje). Pogram tworzy ścieżkę dostępu automatycznie.



Tekst strony: To jest tekst poszczególnych akapitów wpisywanych w edytorze [Tekst](#). Określony tutaj styl jest stosowany domyślnie do wszystkich tekstów wpisywanych w edytorze tekstu. Gdy styl jest modyfikowany, wszystkie wystąpienia tekstu, do którego został zastosowany ten styl, są automatycznie aktualizowane. Można oczywiście wprowadzać za pomocą poleceń edytora dalsze zmiany formatu, które w każdej chwili można wyczyścić za pomocą przycisku . *Usuń formatowanie*.

Domyślny styl tekstu strony jest także stosowany do tekstów wstawianych przez program automatycznie, na przykład na stronach strefy użytkownika, w blogu, w wynikach wyświetlanych po kliknięciu pola Szukaj i w mapie witryny.



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 witryny 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 [Modyfikacja wzorca na duży ekran / 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 w stopce: Jest to menu powtarzające elementy menu głównego 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 [Wzorzec domyślny](#) lub [Struktura wzorca głównego](#)) oraz ustawić [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 zdeterminowane 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 wskaźnika myszy nad hiperłączem. Kliknij przycisk  i

wybierz plik .CUR, .ICO lub .ANI.

- **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 wielość.
- **Margines poziomy:** Poziomy margines można określić dla elementów *Tytuł strony*, *Ścieżka dostępu do strony* i *Menu w stopce*.

4.2.3.4 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 witryny](#). Menu główne wyświetla elementy menu najwyższego poziomu zdefiniowanego przez mapę witryny i służy jako menu nawigacyjne. Jeżeli został wybrany wzorzec graficzny z menu poziomym, jest ono wyświetlane bezpośrednio pod, bezpośrednio nad lub wewnątrz nagłówka widocznego na każdej stronie. Jeżeli został wybrany wzorzec graficzny z menu pionowym, 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 przyciskami:** Określa margines zewnętrzny (przestrzeń między krawędziami przycisków).



Określając szerokość przycisków, należy brać pod uwagę ilość miejsca dostępnego dla menu. Tego parametru nie da się modyfikować dla wzorca domyślnego (patrz [Struktura wzorca głównego](#)).

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 *środku* lub do *prawej* strony.

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* 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.

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 wyboru 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 zewnętrzną:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że ustawienia krawędzi zostaną zastosowane do zewnętrznych krawędzi scalonego bloku przycisków.

4.2.3.5 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 [Wzorzec domyślny](#), [Biblioteka niestandardowa](#) lub [Struktura wzorca głównego](#) 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, wszystkie elementy poniżej przesuwają się w dół, żeby zrobić miejsce na wyświetlenie nowej listy elementów 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 *środku* 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 wszystkich elementów 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 wyboru 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.

4.2.3.6 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 widoczne 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 przyciskami:** 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 środka lub do prawej strony.

Na koniec, w grupie *Krawędź* znajdują się opcje definiujące wygląd krawędzi wokół 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).
- **Zaokrąglone narożniki:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Rzucanie cienia:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcie i wielość.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Elementy menu

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu elementów podmenu.

Najpierw należy wybrać **Element menu**, którego wygląd chcesz zmienić.

Do wyboru jest  *Element menu*,  *Element pod wskaźnikiem myszy*,  *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* i *Separator* oraz kolor linii elementu *Separator liniowy*.
- **Ikona punktora:** Ta opcja jest dostępna po wybraniu *Element menu*, *Element pod wskaźnikiem myszy* 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* 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*.

4.2.3.7 Styl wskazówki ekranowej

Polecenia na tej karcie służą do definiowania w oknie [Link](#) stylu wskazówek ekranowych przypisanych hiperłączom do tekstów i obrazów, które wstawia się poleceniem . Wskazówka ekranowa jest krótkim tekstem, który pojawia się w chmurce, gdy wskaźnik myszy najedzie na hiperłącze. Powinna wyjaśniać, co się stanie, gdy gość witryny kliknie link.

Wskazówki ekranowe można zacząć definiować od opcji w grupie **Styl**

- **Pozycja wskazówki ekranowej:** Określa, gdzie względem linku ma się pojawić wskazówka ekranowa - *po lewej*, *po prawej*, *na górze* czy *na dole*.
- **Efekt:** Tu można wybrać efekt towarzyszący pojawieniu się wskazówki ekranowej, a do wyboru jest *Brak*, *Wylanianie* lub *Z cofaniem*.
- **Kolor tła:** Określa kolor tła, kolor tła wskazówki ekranowej.
- **Krycie:** Określa przezroczystość tła zewnętrznego. Im większa wartość,

bym mniej widoczne są elementy okna przeglądarki znajdujące się pod spodem.

- **Pokaż ogonek:** Określa, czy pole wskazówki ekranowej ma mieć ogonek wskazujący na element, którego dotyczy.

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Kolor tekstu:** Z palety kolorów można wybrać kolor tekstu wskazówki ekranowej.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania tekstu we wskazówce ekranowej: do *lewej*, do *środku* lub do *prawej* strony.

W grupie *Krawędź* znajdują się następujące opcje:

- **Grubość:** Tu można ustawić grubość krawędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor krawędzi (tu także każda krawędź może być inna).
- **Zaokrąglone narożniki:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Rzucanie cienia:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcia i wielość.



Ustawienia obowiązują w całym projekcie i wszystkie wskazówki ekranowe mają taki sam wygląd. Treść wskazówki ekranowej oraz ewentualny obraz w niej widoczny definiuje się na karcie [Link / Opis](#).

4.2.3.8 Styl okna pokazu

Polecenia na tej karcie pozwalają zdefiniować styl pola pokazu wykorzystywanego w galerii (patrz [Galeria obrazów](#)), dla linku Galeria w oknie pokazu (patrz [Link / Akcja](#)) oraz w obiekcie [Katalog produktów](#). We wszystkich wypadkach otwierane jest pole pokazu, a w nim powiększony obraz, film lub pokaz slajdów. Kiedy gość witryny kliknie link otwierający pole pokazu, okno przeglądarki zostanie przydymione, a na wierzchu pojawi się pole pokazu z wybranym efektem otwarcia.

W grupie *Styl* znajdują się następujące opcje:

- **Efekt:** Określa efekt pojawienia 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 widoczny, albo znika po powiększeniu. Zatem efekt *Powiększ i ukryj obraz startowy* nadaje się raczej do wyświetlania w polu pokazu obrazów, niż tekstu.
- **Kolor zewnętrzny / Kolor wewnętrzny:** Tu można wybrać kolor tła wewnątrz i na zewnątrz pola pokazu. Tło zewnętrzne jest półprzezroczyste (zgodnie z ustawieniem *Krycie*) i służy do zasłonięcia okna przeglądarki.
- **Krycie:** Określa przezroczystość tła zewnętrznego. Im większa wartość, tym mniej widoczne są elementy okna przeglądarki znajdujące się pod spodem.

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Kolor tekstu:** Z palety kolorów można wybrać kolor tekstu pola pokazu
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Wyrównanie:** Określa sposób wyrównania tekstu w polu pokazu: do *lewej*, do *środku* lub do *prawej* strony.

Dla poszczególnych obiektów można określić *Krawędź*:

- **Grubość:** Tu można ustawić grubość krawędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor krawędzi (tu także każda krawędź może być inna).
- **Zaokrąglone narożniki:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Rzucanie cienia:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcie i wielość.

4.2.3.9 Styl wiadomości e-mail

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu wiadomości e-mail tworzonych w oknie [Formularz e-mail](#) lub [Sklep](#).

Najpierw należy wybrać **Element wiadomości e-mail**, dla którego styl będzie definiowany. Wyboru dokonuje się albo z listy rozwijanej, albo

klikając odpowiedni element na podglądzie.

Oto elementy 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 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 wiadomości, pisany mniejszą czcionką i może mieć inny kolor.

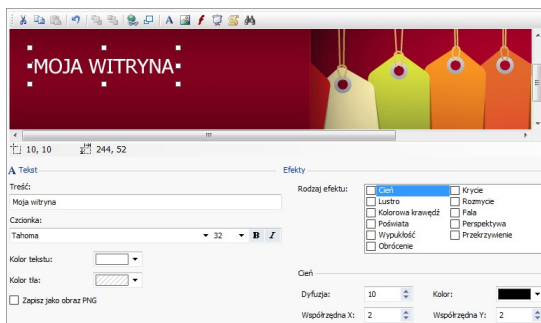
Każdy *Element wiadomości e-mail* ma odpowiedni zestaw opcji w grupie *Styl*.

Układ wiadomość i e-mail	▪ Kolor tła: Określa kolor tła wiadomości e-mail. ▪ Kolor krawędzi / Grubość: Można wybrać kolor i grubość linii oddzielających pole centralne od tła.
Obraz/ Logo firmy	▪ Plik obrazu: W nagłówku 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 wyświetlana 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.
Treść wiadomości	▪ Kolor tła: Wybór koloru tła dla tekstu wiadomości e-mail. ▪ Kolor tekstu: Określa kolor tekstu wiadomości. ▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
Stopka wiadomości	▪ 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, do środka lub do prawej</i>. ▪ Pozycja: Określa, czy względem głównego obszaru tekst stopki ma być umieszczony <i>Wewnątrz ramki, czy Na zewnątrz ramki</i>. ▪ Tekst: Tu należy wpisać tekst podpisu zamykającego wiadomość. W polu zaproponowany jest domyślny tekst stopki wiadomości e-mail.

4.3 Modyfikacja wzorca na dużym ekranie

Gdy zostanie już wybrany wzorzec graficzny dla projektu (domyślny, własny lub nowy) w oknie [Wybór wzorca](#) i zostanie zdefiniowany [Styl wzorca](#), narzędzia w tym oknie służą do umieszczenia w nagłówku i stopce tekstu, obrazów, animacji Flash, pokazu slajdów, kodu HTML, pola Szukaj oraz linków.



Wszystkie ustawienia zdefiniowane w tym oknie stosują się wyłącznie do wzorca na duży ekran, nie zaś do wzorca responsywnego.

Wzorec responsywny należy zdefiniować wtedy, gdy witryna ma być responsywna. W takim przypadku najpierw należy zaznaczyć pole wyboru Włącz responsywność witryny w oknie Ustawienia ogólne / Projekt responsywny, a potem pracować w oknie Struktura wzorca mobilnego.



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 *Modyfikacja wzorca na duży ekran*.

Zagadnienie: Edytor nagłówek i stopki

Okno *Modyfikacja wzorca na duży ekran* zawiera edytor graficzny. Zaraz poniżej paska narzędzi widoczny jest obszar nagłówka lub stopki wybranego wzorca (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.



Gdy w oknie [Struktura wzorca głównego](#) jako *Typ menu* zostało wybrane *Poziome - menu wewnątrz nagłówka*, wtedy w obrazie sekcji *Nagłówki* pojawi się szary obszar otoczony linią przerywaną wskazujący położenie menu nawigacyjnego. Powinno to pomóc rozplanować położenie innych obiektów nagłówka.

Zagadnienie: Przyciski na pasku narzędzi

Polecenia na pasku narzędzi służą do wstawiania nowych obiektów w sekcjach *Nagłówki* 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.



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

Służą do kopiowania, wycinania i wklejania zaznaczonego obiektu.



Anuluj [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 chowając za takie obiekty).



Dopnij link do tego obiektu

Tworzy łącze do tekstu, zdjęcia lub zaznaczonego obrazu w pokazie slajdów. Właściwości łącza definiuje się w oknie [Link](#).



Położenie i rozmiar

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



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

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

Kliknij trójkąt widoczny przy przycisku *Wstaw obraz*, a rozwinię się podmenu z elementami: *Obraz z pliku...* i *Obraz z biblioteki online...*

Kolekcja ponad 400 000 darmowych obrazów dostępna jest w oknie otwieranym poleceniem [Obraz z biblioteki online...](#), gdzie łatwo jest wybrać i zaimportować poszukiwany obraz.

Pokaz slajdów jest serią obrazów automatycznie wyświetlanych 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 wpisać lub wstawić treść.
- **Czcionka:** Tu można określić czcionkę tekstu i jego rozmiar.
- **Kolor tekstu / Kolor tła:** Pozwalają 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 sklejany z obrazem .PNG jako ALT(ernatywny) 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 sprawdza przy budowaniu przycisków, które reagują obecnością nad nimi 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 współczynnik 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 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.
- **Autoodtwarzanie:** Zaznaczenie tej opcji powoduje, rozpoczęcie wyświetlania pokazu slajdów natychmiast po wczytaniu witryny 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.
- **Pokaż przyciski nawigacji:** Zaznaczenie tej opcji powoduje pojawienie się na obiekcie Pokaz slajdów paska wskazującego użytkownikowi liczbę slajdów w pokazie oraz pozycję obrazu wyświetlanego.

- **Styl kursora:** Ta opcja jest dostępna, gdy zostanie zaznaczone pole wyboru *Pokaż przyciski nawigacji*. Pozwala wybrać wygląd wskaźnika.
- **Wyrównanie:** Ta opcja jest dostępna, gdy zostanie zaznaczone pole wyboru *Pokaż przyciski nawigacji*. Służy do określenia położenia wskaźnika w obiekcie Pokaz slajdów.

Zagadnienie: Opcje obiektu Kod HTML

Po zaznaczeniu obiektu *Kod HTML* wstawionego uprzednio w sekcji *Nagłówkek* 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:



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

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



Anuluj [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.

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

Zagadnienie: Opcje obiektu Pole Szukaj

Po zaznaczeniu obiektu *Pole Szukaj* wstawionego uprzednio w sekcji *Nagłówkek* 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 [Styl tekstu w Kroku 1 - Styl wzorca](#)).

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	▪ 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	▪ Dyfuzja: określa, jak dużo odbicia obiektu ma być widoczne. ▪ Odległość: określa odległość lustra od obiektu.

Kolorowa krawędź	▪ Grubość: określa w pikselach grubość krawędzi wokół obiektu. ▪ Kolor: określa kolor krawędzi.
Poświata	▪ Dyfuzja: określa intensywność poświaty. ▪ Kolor: określa kolor poświaty.
Wypukłość	▪ Głębokość: określa głębokość wypukłości. ▪ Dyfuzja: określa wygładzenie krawędzi wypukłości. ▪ Kąt: określa kąt nachylenia wypukłości.
Obrócenie	▪ Kąt: określa kąt obrócenia obiektu zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.
Krycie	▪ Krycie: przyjmuje wartości od 0 do 255. Przezroczystość obiektu rośnie wraz z malejącymi wartościami.
Rozmycie	▪ Dyfuzja: określa stopień rozmycia obiektu.
Fala	▪ Dyfuzja: określa amplitudę fali. ▪ Częstotliwość: określa długość fali - większa częstotliwość, krótsza fala.
Perspektywa	▪ W poziomie: określa efekt skrócenia obiektu w perspektywie na prawo (wartości dodatnie) lub na lewo (wartości ujemne). ▪ W pionie: określa efekt skrócenia obiektu w perspektywie do dołu (wartości dodatnie) lub do góry (wartości ujemne).
Przekrzywienie	▪ W poziomie: określa pochylenie obiektu, przy czym dodatnie wartości zachowują podstawę obiektu (pochylenie w prawo), a ujemne zachowują górną jego krawędź (pochylenie w lewo). ▪ W pionie: wartości dodatnie przekrzywiają obiekt w dół po lewej stronie, a ujemne w dół po prawej.

5

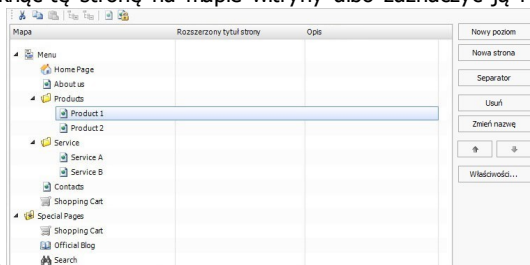
Rozdział

Krok 2 - Tworzenie mapy witryny

Witryna jest zbiorem stron uporządkowanym w określoną strukturę. 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 witryny.

Gdy za pomocą narzędzi dostępnych w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) do witryny zostaną wstawione pole Szukaj (patrz [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#)), [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 znajdują 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:



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

Te polecenia wycinają, kopiuje 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 zwijają i rozwijają zaznaczone poziomy, żeby ukryć chwilowo znajdujące się tam strony.



Ukryj stronę

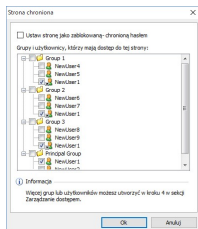
To polecenie pozwala ukryć na mapie witryny bieżącą stronę lub cały poziom. Jeśli poziom jest ukryty, ukryte są też wszystkie strony w nim zawarte. Strona ukryta może przydać się na przykład jako strona obszernego menu dającego dostęp do szeregu informacji. Żeby ją wyświetlić, należy utworzyć do niej łącze w jakimś innym miejscu witryny. Do strony ukrytej należy stworzyć w witrynie przynajmniej jeden link, w przeciwnym wypadku nie będzie do niej dostępu.



Strona chroniona

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 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.



Okno Strona chroniona

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



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



Dostęp do blogu lub sklepu internetowego zazwyczaj ogranicza się do użytkowników zarejestrowanych, którzy zalogują się podając hasło. Wystarczy zaznaczyć specjalną stronę blogu lub sklepu internetowego na mapie i oznaczyć je jako chronione hasłem za pomocą  przycisku.

Więcej informacji o ustawieniach strefy użytkownika i definiowaniu

dostępu do niej przez tworzenie grup użytkowników znajdziesz pod hasłem [Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę użytkownika.](#)

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 1 - Styl wzorca.](#))
- **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, przesuując 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 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 witryny.

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

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 wskaźnikiem 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 witryny jako jego ikona.

5.2 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 widoczna jest w mapie witryny.
Nazwa nadana stronie w mapie witryny jest widoczna w menu nawigacyjnym; natomiast *Rozszerzony tytuł strony* jest widoczny w nagłówku strony 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 ważne ustawienia dotyczące grafiki danej strony.

Przede wszystkim można wstawić tło witryny inne niż mają pozostałe strony, czyli różniące się od oferowanego przez wybrany wzorzec (patrz [Wybór wzorca](#)). Należy pamiętać, że tło witryny to obszar 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 wyboru *Włącz ustawienia niestandardowe*:

- **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 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 witryny, czyli różnić się od oferowanego przez wybrany wzorzec (patrz [Wybór wzorca](#)). W tym wypadku należy użyć opcji z grupy *Tło zawartości tylko dla tej strony*, które są identyczne, jak dla tła witryny.

I 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  Strona chroniona na pasku narzędzi [mapy witryny](#)). Muszą zachować rozszerzenie .PHP.

- **Kod niestandardowy:** Określa miejsce wstawienia niestandardowego kodu HTML strony: *Przed tagiem zamykającym sekcję HTML, Po tagu otwierającym sekcję HEAD, Przed tagiem zamykającym sekcję HEAD, Właściwości tagu BODY (np. style, onload itp.)* (to znaczy, jako część tagu <BODY>, na przykład <BODY onload="alert('Witaj!')">), *Po tagu otwierającym sekcję BODY, Przed tagiem 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 wczytywania 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 [Kod HTML](#).



String [CURPAGE] służy do wpisania niestandardowego kodu: program automatycznie zastąpi go nazwą pliku bieżącej strony. Przydaje się to w szczególności przy wstawianiu tagów odwołań rel="alternate" oraz rel="canonical" (z których Google™ korzysta w przypadku różnych adresów URL wersji witryny na duży ekran i wersji mobilnej) lub tagu odwołania rel="alternate" hreflang="x" (z których Google™ korzysta w przypadku witryny posiadającej różne wersje językowe).

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

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



Okno *Właściwości strony* można otworzyć ze stron specjalnych, które pojawiają się automatycznie w [mapie witryny](#) gdy zostanie wstawione pole Szukaj (patrz [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#)), obiekt [Strona wstępna](#), [Blog](#), strefa użytkownika lub obiekt [Sklep](#).

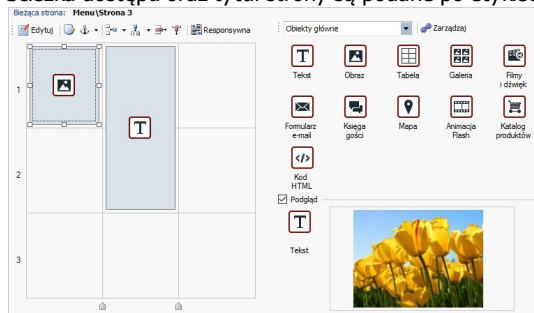
6

Rozdział

Krok 3 - 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. Możliwość modyfikowania tabeli układu strony i wstawiania obiektów tak, że mogą zajmować kilka komórek w pionie lub w poziomie, daje nieograniczone możliwości uzyskania dowolnie skomplikowanego układu.

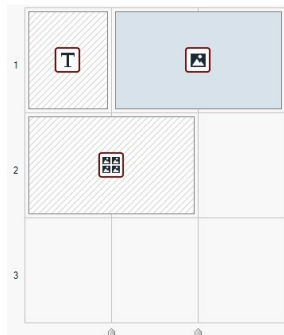
Uwaga: Po opublikowaniu witryny w Internecie, tabela układu strony nie jest już widoczna. Zasadniczym zadaniem tabeli układu strony jest pomoc w rozmieszczeniu jej zawartości i uzyskaniu optymalnego efektu. Tabela układu strony nie jest "konwertowana" na tabelę w kodzie HTML strony (z wyjątkiem nielicznych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

Jak wspomniano wcześniej jedna komórka tabeli układu strony może zawierać jeden obiekt, ale jeden obiekt może zajmować kilka komórek i mieć

fizycznie większą szerokość niż sama strona.

Sposób wyświetlania 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 błękitnym tle.
- Jeżeli obiekt w komórce jest zaznaczony, wokół 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*.



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

obiekty.



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).



Responsywna

Tym poleceniem otwiera się okno [Ustawienia responsywności](#), gdzie określa się zachowanie każdego obiektu w zależności od rozdzielczości strony.



By móc korzystać z opcji w oknie [Ustawienia responsywności](#), należy najpierw zaznaczyć pole wyboru [Włącz responsywność witryny](#) w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#).

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.

Obiekty są podzielone na kategorie, żeby łatwiej było je wybierać. Następujące polecenia określają sposób wyświetlania dostępnych obiektów:

All Categories ▾

Lista kategorii

Wyświetla listę kategorii obiektów: można zdecydować, czy wyświetlać tylko *główne obiekty*, obiekty z określonej kategorii, czy obiekty ze *wszystkich kategorii*.

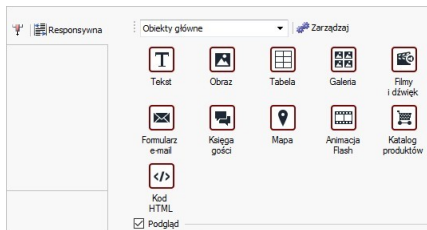


Pokaż Zarządzanie obiektami

Otwiera okno [Zarządzanie obiektami](#), gdzie można

pracować z obiektami różnych kategorii.

Obiekty główne to te, które są najczęściej wykorzystywane na stronach witryny i są instalowane wraz z programem. Lista obiektów głównych obejmuje:



Poza obiektami głównymi możliwe jest także zainstalowanie pewnej liczby obiektów opcjonalnych pozwalających umieścić na stronach treści określonego typu. Do pracy z obiektami opcjonalnymi służy okno [Zarządzanie obiektami](#).

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 o konwersji obiektu Sieć społecznościowa

W wersjach 10. i 11. programu WebSite X5 wśród obiektów głównych znajdował się obiekt Sieć społecznościowa, który pozwalał korzystać z wtyczki dostarczanej przez główne sieci społecznościowe (Facebook, Google+, Twitter, Pinterest), umożliwiające udostępnianie treści w opublikowanej witrynie.

W najnowszej, 12. wersji programu, ten obiekt nie jest już dostępny z listy obiektów głównych, za to wśród obiektów opcjonalnych można znaleźć całą serię tego typu obiektów. Te obiekty opcjonalne oferują więcej możliwości dostosowawczych, a co za tym idzie pozwalają na uzyskanie lepszych rezultatów.

Jeżeli projekt utworzony we wcześniejszych wersjach (10. lub 11.) zostanie otwarty w 12. wersji programu, a zawierał obiekt Sieć społecznościowa, to ulegnie on automatycznej konwersji na obiekt [Kod HTML](#) zawierający cały kod potrzebny do zaimplementowania

jego poprzedniego działania.

6.1 Okno Ustawienia responsywności

Polecenia w tym oknie służą do określenia zachowania każdego obiektu umieszczonego na stronie w zależności od rozdzielczości ekranu. Okno to otwiera się kliknięciem przycisku  Responsywna znajdującego się na pasku narzędzi tabeli układu strony w oknie [Tworzenie strony](#).



By móc korzystać z opcji w oknie [Ustawienia responsywności](#), należy najpierw zaznaczyć pole wyboru [Włącz responsywność witryny](#) w oknie [Ustawienia ogólne | Projekt responsywny](#).

W oknie *Ustawienia responsywności* widoczne są:

- tabela wyliczająca obszary widoczne wyznaczone punktami kontrolnymi, które zostały wcześniej zdefiniowane w oknie [Ustawienia ogólne | Projekt responsywny](#) oraz zakresy rozdzielczości, do których są stosowane,
- krótka lista operacji, jakie można wykonać na stronie w zależności od wybranego obszaru widocznego,
- układ strony zawierający elementy zdefiniowane pierwotnie w tabeli układu strony oraz polecenia niezbędne do określenia zachowania obiektów.

Obszary widoczne są uporządkowane w tabeli po kolei poczynając od obszaru *Duży ekran*, a kończąc na obszarze *Smartfon*.

Gdy wybierze się obszar widoczny *Duży ekran*, wtedy w układzie strony pojawi się konfiguracja zdefiniowana w oknie [Tworzenie strony](#). W tym miejscu należy określić kolejność, w jakiej obiekty mają być wyświetlane.

Po zakończeniu tej czynności, należy zaznaczyć w tabeli następny widok i wybrać obiekty, które powinny zostać ukryte.

W widoku *Smartfon* nie trzeba już robić niczego, ponieważ wszystkie obiekty, które nie zostały ukryte, będą ustawione w kolumnie jeden pod drugim.

Polecenia służące do przededefiniowania układu strony oraz zachowania obiektów w chwili osiągnięcia nowego punktu kontrolnego znajdują się na

pasku narzędzi powyżej tabeli układu strony:



Kolejność

Tutaj określa się kolejność, w jakiej obiekty pojawiają się na ekranie.

Program automatycznie sugeruje kolejność wyświetlania obiektów w układzie strony. Numer porządkowy każdego obiektu widoczny jest w prawym dolnym rogu obiektu. Chcąc zmienić domyślną kolejność, należy kliknąć opcję porządkowania kolejności wyświetlania i klikać obiekty w tabeli układu strony w kolejności, w jakiej mają być poukładane. Kiedy kliknie się któryś obiekt ustalając w ten sposób jego kolejność, program zaznaczy czerwoną obwódką wszystkie obiekty, które mogą być następne w kolejności.

Kliknięcie po raz drugi wybranego już obiektu anuluje jego ustawienia i proces porządkowania wraca do pozycji poprzedzającej go.

W zależności od położenia obiektów na stronie (liczby zajmowanych komórek i ich położenia względem innych obiektów), mogą się tworzyć bloki obiektów ułożonych w określonej kolejności. W kolejnych widokach blok obiektów jest traktowany jak pojedynczy obiekt. Bloki te są zaznaczane w tabeli układu strony, zatem wiadomo, gdzie się znajdują. Mają też wpływ na wyznaczanie kolejności wyświetlania w dalszych widokach.

Kliknij trójkąt widoczny przy przycisku *Kolejność*, a rozwinie się podmenu z elementami:

- *Uporządkuj wszystkie obiekty od nowa*: Ta opcja jest domyślnie zaznaczona i zakłada, że pierwszy kliknięty obiekt będzie pierwszym w kolejności wyświetlania na stronie. Następnie należy kliknąć po kolei wszystkie kolejne obiekty, które mają być widoczne.
- *Kontynuuj porządkowanie od wybranego obiektu*: Umożliwia zaznaczenie w tabeli układu strony obiektu, od którego ma się rozpocząć niestandardowa kolejność wyświetlania. To oznacza, że akceptujesz domyślną kolejność wyświetlania od

początku do tego miejsca i chcesz ustalić inną kolejność wyświetlania następnych obiektów. Następnie należy klikać po kolei obiekty w takiej kolejności, w jakiej mają się pojawiać. Można przy tym korzystać z dawanych przez program wskazówek dotyczących możliwych wyborów.

Ustalanie kolejności wyświetlania kończy się z chwilą zaznaczenia ostatniego obiektu na stronie. Istnieje możliwość wcześniejszego przerwania procesu wyznaczania kolejności za pomocą następujących poleceń:

- *Dokończ porządkowanie*: To polecenie przerywa procedurę wyznaczania kolejności obiektów i zatwierdza wprowadzone zmiany.
- *Anuluj kolejność obiektów*: To polecenie przerywa procedurę wyznaczania kolejności obiektów i anuluje wprowadzone zmiany, przywracając poprzednią kolejność wyświetlania.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak działa mechanizm wyznaczania kolejności wyświetlania?](#)



Pokaż/Ukryj obiekty

Dzięki temu poleceniu obiekty na stronie mogą być widoczne lub nie. Używa się go już po określeniu kolejności wyświetlania obiektów na stronie.

Kliknięcie obiektu sprawi, że będzie niewidoczny na stronie. Jednak jego wygląd w tabeli układu strony zmienia się, choć numer porządkowy określony wcześniej pozostaje.

Ustalenie, że w danym widoku ekranu obiekt ma być niewidoczny na stronie powoduje, że w niższych rozdzielczościach także się nie pojawi. Wszystkie obiekty widoczne zostaną uporządkowane na nowy, tak jakby obiekty niewidoczne nie istniały.

Obiekt niewidoczny w danym widoku (dla określonego punktu kontrolnego) nie pojawi się w tabeli układu strony dla widoku o niższej rozdzielczości.

Po wybraniu obiektów niewidocznych dla danego punktu

kontrolnego należy ponownie kliknąć przycisk *Pokaż/Ukryj obiekty* w celu zatwierdzenia wprowadzonych zmian.

6.2 Okno Zarządzanie obiektami

To okno otwiera się, gdy zostanie kliknięty przycisk  znajdujący się na górze listy obiektów w oknie [Tworzenie strony](#). Polecenia w nim służą do instalowania i wyświetlania wszystkich obiektów opcjonalnych, które można dodać do różnych istniejących już kategorii zawierających obiekty główne instalowane domyślnie.

Do grupy obiektów głównych należą te, których najczęściej używa się podczas budowania stron, a należą do nich tekst, obraz, pokaz slajdów itp. Obiekty główne są instalowane wraz z programem i nie da się ich odinstalować lub ukryć.

Obiekty opcjonalne natomiast mają węższe zastosowanie, ale możliwość ich użycia zwiększa możliwości oferowane przez program. Większość obiektów opcjonalnych jest darmowa, jednak za niektóre z nich trzeba zapłacić. Organizację środowiska roboczego programu można zmieniać instalując lub odinstalowując obiekty opcjonalne albo wyświetlając je lub ukrywając. W ten sposób obiekty na prawdę potrzebne w danym projekcie są zawsze pod ręką.

Podgląd obiektów opcjonalnych można uzyskać w oknie programu WebSite X5. Następujące polecenia ułatwiają znajdowanie i instalowanie obiektów opcjonalnych:



Lista kategorii

Wyświetla listę kategorii, na które podzielone są obiekty opcjonalne. Na samej górze listy są obiekty *Najciekawsze*, *Na sprzedaż* i *Licencjonowane*.



Wyświetl duże ikony - Wyświetl listę

Określa wielkość miniatur w wybranej kategorii.



Aktualizuj Bibliotekę

Kliknięcie tego przycisku powoduje odświeżenie listy dostępnych obiektów opcjonalnych (polecenie wymaga

połączenia z Internetem).

Gdy na liście zaznaczy się obiekt opcjonalny, pojawia się jego podgląd z krótkim opisem. Jeśli wybrany obiekt jest płatny, opis zawiera cenę oraz przycisk *Kup*. Aby dokonać zakupu, należy posiadać wystarczający kredyt i mieć połączenie z Internetem.

Jeśli zostanie wybrany obiekt opcjonalny, który nie jest jeszcze zainstalowany, poniżej podglądu pojawi się przycisk *Instaluj*.

Jeśli zostanie zaznaczony obiekt opcjonalny, który jest już zainstalowany, widoczny będzie przycisk *Odinstaluj*.

Chcąc wskazać, które zainstalowane obiekty opcjonalne mają być wyświetlane na liście w oknie [Tworzenie strony](#), należy użyć przycisków *Pokaż/Ukryj*.



Połączenie z Internetem jest niezbędne do:

- Wyświetlenia podglądu wszystkich obiektów opcjonalnych. Pracując offline, można zobaczyć tylko podgląd obiektów już zainstalowanych.
 - Zainstalowania nowego bezpłatnego obiektu opcjonalnego.
 - Zakupu i instalacji nowego płatnego obiektu opcjonalnego.
-

6.3 Tekst

Tekst jest bardzo ważnym elementem treści strony internetowej. Poza obrazami, filmami, animacjami, większość treści stron stanowi tekst.

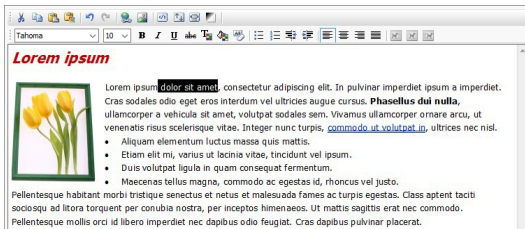
Pisanie tekstu do publikacji w sieci różni się od pisania do druku: Internet ma inną specyfikę, sposób wyświetlania tekstu (na ekranie komputera lub urządzenia przenośnego) determinuje sposób czytania (bardziej przypominający przeglądanie, niż uważne studiowanie tekstu) i potencjalnie istnieje nieograniczona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

Aby przyciągnąć uwagę gościa wityrny 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. Dzieli 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, nieciekawy układ graficzny, czy skomplikowany tekst.

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



Zagadnienie: Polecenia edytora tekstowego

Pasek narzędzi edytora tekstowego zawiera następujące polecenia i opcje:



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.

Polecenia *Wytnij*, *Kopiuj* i *Wklej* mogą służyć do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów tekstu utworzonych w

innym edytorze.



Anuluj [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 wyrazu lub wyrazów. Właściwości łącza definiuje się w oknie [Link](#).



Wstaw obraz

To polecenie wstawia w tekście obraz (w formacie .JPG, .GIF, .PNG lub .BMP). Kliknij trójkąt widoczny przy przycisku *Wstaw obraz*, a rozwinie się podmenu z elementami: *Obraz z pliku...* i *Obraz z biblioteki online...*

Kolekcja ponad 400 000 darmowych obrazów dostępna jest w oknie otwieranym poleceniem [Obraz z biblioteki online...](#), gdzie łatwo jest wybrać i zaimportować poszukiwany obraz.

Jeśli obraz wstawiany w tekście jest za duży jest automatycznie zmniejszany z uwzględnieniem wielkości komórki w [tabeli układu strony](#). Rozmiar obrazu można także zmienić ręcznie, przeciągając jego uchwyty. W wielu sytuacjach, zamiast umieszczać obraz bezpośrednio w tekście, lepiej wstawić obiekt Obraz w oknie [Obraz](#).

Gdy najedzie się wskaźnikiem myszy na wstawiony obraz, kliknięcie prawego przycisku myszy otwiera menu kontekstowe z poleceniami wycinania, kopiowania, wklejania oraz poleceniem otwierającym okno [Właściwości obrazu](#).



Włóż kod HTML

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



Ustawienia przewijania

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



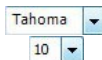
Dopasuj zawartość do szerokości komórki

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 oraz wszystkie czcionki sieciowe i czcionki Google, które dotychczas zostały dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#). Czcionki o różnym pochodzeniu łatwo rozpoznać po ikonach wyświetlanych obok nazwy:

- **Czcionki Google:** Czcionki dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, pobierane z serwera Google.
- **Czcionki sieci Web:** Czcionki dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, publikowane na serwerze internetowym wraz z witryną.
- **Czcionki bezpieczne:** Czcionki obecne praktycznie na każdym urządzeniu, zatem nie wymagające eksportu na żaden serwer.



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

Te opcje powodują odpowiednio pogrubienie, pochylenie, podkreślenie lub przekreślenie zaznaczonego tekstu.



Kolor tekstu - Kolor tła tekstu

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



Usuń formatowanie

Kliknięcie tego przycisku powoduje anulowanie wszelkich poleceń formatujących, jakie zostały zastosowane do zaznaczonego tekstu - tekst wraca do stanu zgodnego z definicją stylu. [Styl tekstu](#).



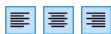
Lista punktowana - Lista numerowana

Listę można wyposażyć w punktory lub numerację. Za pomocą klawisza TAB można uzyskać większe lub mniejsze wcięcie elementów listy, by uzyskać jej podpoziomy.



Zmniejsz wcięcie / Zwiększ 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 wyjustować.



Tekst po prawej - Predefiniowane - Tekst po lewej

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

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy otwiera menu kontekstowe zawierające następujące polecenia: *Anuluj*, *Wytnij*, *Kopiuj*, *Wklej*, *Wklej specjalnie* i *Wybierz wszystko*.

Jeśli menu kontekstowe zostanie otwarte przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy obrazu wstawionego w tekście, będzie zawierało dodatkowo polecenie *Właściwości obrazu*, które służy do otwierania okna [Właściwości obrazu](#).

6.3.1 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 wyznaczone 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 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 kawałku*, czas określa wyświetlanie jednego kawałka, zanim zostanie wyświetlony następny.
- **Zatrzymaj po najechniu myszą:** Przewijanie zostanie zatrzymane, po najechniu na tekst wskaźnikiem 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 wyświetlany jest na całej szerokości [tabeli układu strony](#).

6.3.2 Okno Właściwości obrazu

To okno otwiera się poleceniem *Właściwości obrazu* z menu kontekstowego obrazu. Menu to wyświetla się przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy obrazu. W tym wypadku dotyczy obrazów wstawionych w obiekcie [Tekst](#) lub w komórce obiektu [Tabela](#). Polecenia w tym oknie dialogowym służą do bardziej precyzyjnego określenia właściwości obrazu.

Zagadnienie: Właściwości obrazu

Podobnie jak w przypadku obrazów wstawianych jako obiekt [Obraz](#) istnieje możliwość określenia następujących *Właściwości* dla obrazu wstawionego bezpośrednio w tekście:

- **Tytuł:** Jest to tytuł obrazu, który zostanie wstawiony to atrybutu `title` tagu `<img>` 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 `<img>` strony.



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

Poniższe opcje są także dostępne w oknie *Rozmiar*:

- **Szerokość / Wysokość:** Służą do określania szerokości i wysokości obrazu z dokładnością do piksela, co pozwala bardzo precyzyjnie ustawić jego rozmiar. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.

6.4 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 pobudek 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 wbudowany [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 wbudowany system 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. Poniższe przyciski służą do określenia, jaki *Plik lokalny na komputerze* ma zostać zaimportowany:



Otwiera okno [Obraz z biblioteki online...](#), w którym można wybrać jeden spośród 400 000 darmowych obrazów.



Ten przycisk otwiera okno *Wybór pliku*, gdzie można wybrać obraz zapisany w pamięci komputera.

Podgląd wstawianego obrazu jest widoczny w polu *Podgląd*. Kliknięcie przycisku *Edytuj...* znajdującego się poniżej podglądu otwiera wbudowany [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 `<img>` 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 `<img>` strony.



Atrybuty *Tytuł* i *Tekst alternatywny* należy dobierać z rozważą, 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 wybrać *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 współczynnikiem *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 przesuwając uwidaczniając poszczególne fragmenty.



Powiększony obraz przesuwaj automatycznie: To jest to prawie taka sama opcja, jak poprzednia, z wyjątkiem sposobu przesuwania obrazu - tu wystarczy najechać wskaźnikiem 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 współczynnikiem 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 wypadkach obraz jest kopiowany bez kompresji do pliku .GIF w celu zachowania przezroczystości.

- **Metoda interpolacji:** Ta opcja określa, jak będzie redukowany rozmiar obrazu (wysokość i szerokość). Do wyboru jest:
 - **Dwuliniowa (szybka):** To najszybsza metoda próbkowania, dla daje obraz gorszej jakości niż pozostałe.
 - **Dziesiętkowanie:** Ta metoda jest dość szybka i daje stosunkowo dobrą jakość obrazu.

- **Dwusześcienna (najlepsza, ale wolna):** Ta metoda jest najwolniejsza, ale wynikowy obraz jest najlepszej możliwej jakości.
- **Wczytaj obraz tylko wtedy, gdy jest wyświetlany na stronie:** Jeśli zaznaczy się tę opcję, obraz nie będzie ładowany natychmiast podczas otwierania strony, tylko dopiero wtedy, gdy rzeczywiście będzie miał być wyświetlany. Obraz pojawia się stopniowo - zastosowany efekt wyłaniania zwiększa atrakcyjność samego procesu wyświetlania.



Zastosowanie opcji *Wczytaj obraz tylko wtedy, gdy jest wyświetlany na stronie* sprawia, że obrazy nie są ładowane wszystkie na raz, ale stopniowo, gdy przychodzi pora wyświetlenia kolejnego z nich. Zabieg ten redukuje czas otwierania strony i przyspiesza nawigację.

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 przesuwąć zarówno w pionie, jak i w poziomie. Należy określić *Maks. powiększenie*. Na przykład współczynnik 200% spowoduje wyświetlenie obrazu dwa razy większego niż w oryginale.
 - *Panorama pozioma:* Obraz można przesuwąć tylko w poziomie. Ten efekt działa najlepiej dla obrazów, które mają większą szerokość niż wysokość. Podaj w pikselach *Wysokość* pola.
 - *Panorama pionowa:* Obraz można przesuwąć tylko w pionie. Ten efekt działa najlepiej dla obrazów, które mają większą wysokość niż szerokość. Wartość *Wysokość* pola określa wyrażoną w pikselach 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 wskaźnika myszy poza obszar obrazu.



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

- **Efekty po najechnaniu wskaźnikiem myszy:** Tu można zdecydować, jaki efekt będzie towarzyszył najechnaniu na obraz wskaźnikiem myszy.
- **Ustawienia:** Mogą być różne w zależności od tego, jaki jest wybrany *Efekty po najechnaniu 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 wykorzystane w [pliku mapy witryny](#).

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 [Statystyki, optymalizacja SEO i kod | Ogólne](#)). 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](#)).

6.4.1 Okno Obraz z biblioteki online...

To okno otwiera się kliknięciem przycisku  lub poleceniem *Obraz z biblioteki online...*, które staje się dostępne zawsze wtedy, gdy istnieje możliwość zaimportowania elementu *Plik lokalny na komputerze*. Polecenia w oknie pozwalają eksplorować online bibliotekę ponad 400 000 darmowych obrazów bez opuszczania środowiska roboczego WebSite X5.

Zagadnienie: Wyszukiwanie i pobieranie zdjęć

Poniższe pola widoczne w oknie pomagają w przeszukiwaniu bibliotekę online. W polach można wyspecyfikować:

- jedno lub więcej słów kluczowych,
- kategorię,
- rodzaj zdjęcia, a do wyboru są *zdjęcia*, *cliparty* lub *rysunki wektorowe*.

Po podaniu tych informacji należy kliknąć przycisk *Szukaj*; zawartość okna zostanie odświeżona i pojawią się w nim miniatury obrazów spełniających podane kryteria.

Po wybraniu najlepiej odpowiadającego zdjęcia można kliknąć przycisk *OK*; obraz zostanie zapisany w pamięci komputera i zaimportowany do projektu.

Wszystkie obrazy pobrane z biblioteki online są automatycznie zapisywane w folderze *Documents/Incomedia/OnlineImages*.



Usługa jest oferowana we współpracy z [Pixabay](#).

Pixabay jest zbiorem darmowych obrazów. Wszystkie obrazy są publikowane pod licencją [Creative Commons CC0](#) i mogą być wykorzystywane bezpłatnie w formie elektronicznej lub drukowanej do użytku prywatnego oraz komercyjnego bez konieczności podawania autora oryginału.

Więcej informacji można znaleźć w opublikowanym przez Pixabay [Terms and Conditions of Use](#).

6.5 Tabela

Tabele doskonale nadają się do prezentowania zorganizowanych danych.

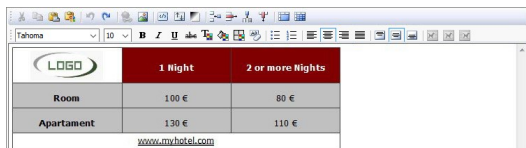
Dane w tabeli są łatwiejsze do odczytania niż dane podane w długim nudnym tekście. Jeśli na przykład chcesz podać listę cen pokoi hotelowych i zestawić ich koszt w poszczególnych porach roku, ujęcie ich w tabeli jest o wiele czytelniejsze niż w ciągłym tekście podającym takie same informacje.

W tabelach można umieszczać elementy graficzne przełamujące 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.



LOGO	1 Night	2 or more Nights
Room	100 €	80 €
Apartment	130 €	110 €
www.mvhotel.com		

Zagadnienie: Polecenia edytora tabel

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.



Anuluj [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 wyrazu lub wyrazów. Właściwości łącza definiuje się w oknie [Link](#).



Wstaw obraz

To polecenie wstawia w komórce tabeli obraz (w formacie .JPG, .GIF, .PNG lub .BMP). Kliknij trójkąt widoczny przy przycisku *Wstaw obraz*, a rozwinie się podmenu z elementami: *Obraz z pliku...* i *Obraz z biblioteki online...*

Kolekcja ponad 400 000 darmowych obrazów dostępna jest w oknie otwieranym poleceniem [Obraz z biblioteki online...](#), gdzie łatwo jest wybrać i zaimportować poszukiwany obraz.

Rozmiar obrazu można zmienić za pomocą uchwytów.

Gdy najedzie się wskaźnikiem myszy na wstawiony obraz, kliknięcie prawego przycisku myszy otwiera menu kontekstowe z poleceniami wycinania, kopiowania, wklejania oraz poleceniem otwierającym okno [Właściwości obrazu](#).



Włóż kod HTML

Bezpośrednio w komórce tabeli można wstawić kod HTML. Kiedy pracuje się w trybie HTML, znaki < i > nie są interpretowane jako symbole "większy niż" oraz "mniejszy niż" - każdy tekst ujęty w nawiasy kątowe 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

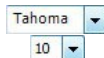


Te polecenia służą do wstawiania wiersza lub kolumny po tej, w której znajduje się kursor, albo usuwania wiersza lub kolumny, w której znajduje się kursor.



Scal komórki - Podziel komórki

Te opcje odpowiednio scalają zaznaczone sąsiadujące komórki w jedną albo dzielą zaznaczoną komórkę w pionie dając dwie sąsiadujące w poziomie komórki.



Czcionka - Rozmiar czcionki

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

Na liście rozwijanej widoczne są wszystkie czcionki dostępne w komputerze oraz wszystkie czcionki sieciowe i czcionki Google, które dotychczas zostały dodane w oknie [Preferencje | Czcionki sieci Web](#). Czcionki o różnym pochodzeniu łatwo rozpoznać po ikonach wyświetlanych obok nazwy:

Czcionki Google: Czcionki dodane w oknie [Preferencje | Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, pobierane z serwera Google.

Czcionki sieci Web: Czcionki dodane w oknie [Preferencje | Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, publikowane na serwerze internetowym wraz z witryną.

Czcionki bezpieczne: Czcionki obecne praktycznie na każdym urządzeniu, zatem nie wymagające eksportu na żaden serwer.



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

Te opcje powodują odpowiednio pogrubienie, pochylenie, podkreślenie lub przekreślenie zaznaczonego tekstu.

Kolor tekstu - Kolor tła

Te opcja pozwalają określić odpowiednio kolor zaznaczonego tekstu albo kolor tła komórki zawierającej zaznaczony tekst.



Styl krawędzi

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



Usuń formatowanie

Kliknięcie tego przycisku powoduje anulowanie wszelkich poleceń formatujących, jakie zostały zastosowane do

zaznaczonego tekstu - tekst wraca do stanu zgodnego z definicją stylu. [Styl tekstu](#).



Lista punktowana - Lista numerowana

Listę można wyposażać w punktory lub numerację. Za pomocą klawisza TAB można uzyskać większe lub mniejsze wcięcie elementów listy, by uzyskać jej podpoziomy.



Wyrównaj do lewej - Wyśrodkuj - Wyrównaj do prawej - Justuj

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



Tekst po prawej - Domyślnie - Tekst po lewej

Te opcje są aktywne wtedy 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.

Jeśli menu kontekstowe zostanie otwarte przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy obrazu wstawionego w tekście, będzie zawierało dodatkowo polecenie *Właściwości obrazu*, które służy do otwierania okna [Właściwości obrazu](#).

6.6 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.

Niektóre dostępne galerie oferują miniatury i **pole pokazu**, gdzie wyświetlana jest powiększona wersja obrazów z miniatur. Gość witryny tylko klika miniaturę, a cały obraz lub film wyświetlany jest w oknie pokazu nakładanym na widok strony. Najechnie wskaźnikiem myszy na pole pokazu powoduje 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 [Styl okna pokazu w Kroku 1 - Styl wzorca](#).

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 sekwencji.



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 wyświetlone 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 wierszy może się zmieścić na stronie. Przyciski nawigacji pozwalają użytkownikowi przechodzić do następnej grupy miniatur, pozostając jednocześnie na tej samej stronie. Taką galerię warto utworzyć 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.



Poszczególne rodzaje galerii mają różne *Ustawienia* oraz opcje wyświetlające *Przyciski nawigacyjne*.

Ustawienia:			
▪ Rozmiar maks: Określa w pikselach maksymalną szerokość i wysokość obrazów. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję <i>Zachowaj proporcje</i> .	✓	✓	✓
▪ Widocznych miniatur: Określa liczbę miniatur wyświetlanych obok powiększonego obrazu.	-	✓	✓
▪ Położenie miniatur: Określa położenie miniatur względem wyświetlanego obrazu.	-	✓	✓
▪ Czcionka opisu: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu. To ustawienie dotyczy tekstów, które redaguje się na karcie <i>Lista</i> w polu <i>Opis</i> .	✓	✓	✓
▪ Ścieżka dźwiękowa: To jest nazwa pliku zawierającego podkład muzyczny odtwarzany podczas wyświetlania galerii.	✓	✓	✓

▪ Autoodtworzenie: To ustawienie powoduje, że zaraz po otwarciu galerii rozpoczyna się jej wyświetlanie w formie pokazu slajdów..	✓	✓	✓
▪ Kolejność losowa: To ustawienie powoduje wyświetlanie obrazów i wideo w losowej kolejności, a nie tej, w jakiej zostały wstawione.	✓	✓	✓
Przyciski nawigacyjne:			
▪ 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>.	✓	-	-
▪ Styl przycisków: Określa wygląd przycisków nawigacji widocznych obok powiększonego obrazu.	✓	✓	✓
▪ Pokaż pasek nawigacji: Ta opcja jest domyślnie aktywna. Pasek nawigacji pojawia się po najechnaniu wskaźnikiem myszy i wyświetla przyciski służące do przechodzenia między elementami galerii. Lista podstawowych kontroltek obejmuje  <i>Rozpocznij pokaz slajdów</i>,  <i>Poprzedni obraz</i> i  <i>Następny obraz</i>.	✓	✓	✓
▪ Kolor: Określa kolor tła paska nawigacji.	✓	✓	✓
▪ Pokaż miniatury na pasku nawigacji: Ta opcja jest domyślnie aktywna. Umieszcza na pasku nawigacji miniatury obrazów z galerii, które przesuwają się po najechnaniu wskaźnikiem myszy. Gość witryny nie musi oglądać całego pokazu slajdów, wystarczy że wybierze obraz lub film, który chce zobaczyć.	✓	-	-

▪ Pokaż przyciski nawigacji: Zaznaczenie tej opcji powoduje pojawienie się na obiekcie Pokaz slajdów paska wskazującego użytkownikowi liczbę slajdów w pokazie oraz pozycję obrazu wyświetlanego.	✓	-	-	
▪ Styl kursora: Ta opcja jest dostępna, gdy zostanie zaznaczone pole wyboru <i>Pokaż przyciski nawigacji</i>. Pozwala wybrać wygląd wskaźnika.	✓	-	-	
▪ Wyrównanie: Ta opcja jest dostępna, gdy zostanie zaznaczone pole wyboru <i>Pokaż przyciski nawigacji</i>. Służy do określenia położenia wskaźnika w obiekcie Pokaz slajdów.	✓	-	-	
Ustawienia:				
▪ Widocznych miniatur: Określa liczbę wyświetlanych miniatur.	✓	-	✓	✓
▪ Wierszy na stronie Określa, w ilu wierszach mają być wyświetlane miniatury.	-	✓	-	-
▪ Po kliknięciu wyświetl powiększony obraz w oknie pokazu: Tworzy link do miniatur, dzięki czemu odpowiedni obraz lub film wyświetlany jest w polu pokazu.	✓	✓	✓	✓
▪ 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 szerokość i wysokość pola pokazu. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję <i>Zachowaj proporcje</i>.	✓	✓	✓	✓

▪ Pokaż opis pod wskaźnikiem myszy: Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że gdy wskaźnik myszy znajdzie się nad miniaturą, zostanie wyświetlona wskazówka ekranowa z opisem (zredagowanym na karcie <i>Lista</i>). Dotyczy zarówno miniatur obrazów, jak i filmów. Styl wskazówki ekranowej definiuje się w oknie Styl wskazówki ekranowej.	✓	✓	✓	✓
▪ Styl przycisków: Po zaznaczeniu tego pola wyboru można określić wygląd przycisków, które będą widoczne po bokach obrazu powiększonego w galerii.	-	-	✓	✓

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 opatrzone 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...*, *Obraz z biblioteki online...*, *Wstaw film...* oraz *Wstaw film YouTube/Vimeo...*

Kolekcja ponad 400 000 darmowych obrazów dostępna jest w oknie otwieranym poleceniem [Obraz z biblioteki online...](#), gdzie łatwo jest wybrać i zaimportować poszukiwany obraz.

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 przesuwając elementy na liście *Nazwa pliku obrazu*.
- **Edytuj...:** Ten przycisk otwiera wbudowany [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 wyświetla powiększony 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 pojawiania 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 wyświetlany będzie powiększony 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 ramkach, 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*:

- **Miniatur na marginesie zewnętrznym:** Tu można określić margines między dwoma kolejnymi miniaturami.
- **Margines zewnętrzny (%):** Tu można określić procentowo 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: więcej informacji znajdziesz pod hasłem [Link](#).

6.7 Wideo/Dźwięk

W programie WebSite X5 można wprowadzić 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 wbudowany 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* i *Mapa witryny*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Ogólne**

Za pomocą narzędzi na tej karcie można wybrać plik, który posłuży do utworzenia 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, wielkość okienka odtwarzania zostanie dostosowana do ustawień programu WebSite X5. Jeśli chcesz uzyskać oryginalny rozmiar, musisz zaimportować plik YouTube™ jako obiekt [Kod HTML](#), zamiast Wideo/Dźwięk.

Zaznaczenie pola wyboru *Podgląd* umożliwia 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.

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 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*.
- **Tryb odtwarzania:** Określa, jak rozpocznie się odtwarzanie pliku filmowego lub dźwięku. Do wyboru są następujące opcje:
 - *Ręczne rozpoczęcie odtwarzania:* Gość witryny musi ręcznie rozpocząć odtwarzanie.
 - *Autoodtwarzanie:* Odtwarzanie filmu lub dźwięku rozpoczyna się z chwilą wczytania strony.
 - *Autoodtwarzanie tylko, gdy widoczny:* Odtwarzanie filmu lub dźwięku rozpoczyna się z chwilą wczytania strony pod warunkiem, że widoczny jest pasek przycisków. Ta opcja dostępna jest tylko wtedy, gdy film lub dźwięk zostały wstawione za pomocą opcji *Adres URL wideo na YouTube Video lub Vimeo*.



Autoodtwarzanie filmów i dźwięków jest wyłączone dla urządzeń mobilnych, ponieważ nadmiernie obciążałoby

połączenie. Użytkownik może ręcznie rozpocząć odtwarzanie.

- **Włącz podgląd pełnoekranowy:** Zaznaczenie tego pola wyboru 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 *Paska nawigacji*:

- **Automatycznie ukryj pasek nawigacji:** Pasek z kontrolkami pojawia się po najechaniu wskaźnikiem myszy na okno odtwarzania filmu lub dźwięku.
- **Kolor:** Określa kolor tła paska nawigacji.



WebSite X5 Media Player nie służy do wyświetlania filmów w formacie Microsoft® lub QuickTime®, dlatego z paskiem nawigacji mogą tu wystąpić pewne problemy.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Mapa witryny

Te polecenia służą do podawania informacji, które mogą być wykorzystane w pliku mapy 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 [Statystyki, optymalizacja SEO i kod](#) / [Ogólne](#)). 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™ pozwala 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.

6.8 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 wysyłania i gromadzenia danych oraz do kogo mają być wysyłane.

Nazwa pola	Typ pola	Szerokość	Obowiąz...	Opis
dane osobowe				
nazwa	Pole tekstowe		☒	
nazwisko	Pole tekstowe		☐	
adres 1	Pole tekstowe		☐	
adres 2	Pole tekstowe		☐	
ZIP / Postal Code	Pole tekstowe		☐	
miasto	Pole tekstowe		☐	
Stan / Provincia	Pole tekstowe		☐	
Adres e-mail	Adres e-mail		☒	
hobby				
☒ pytanie 1	Pole wyboru wiel		☐	
pytanie 2	Pole tekstowe		☐	

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. Przerywane 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 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 witryny 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 wysyłania należy określić kilka parametrów:

Wyślij dane w wiadomości e-mail:	▪ Adres e-mail nadawcy: Określa adres, z którego wysyłana będzie wiadomość e-mail ze zgromadzonymi danymi. Domyślnie adresem nadawcy jest ten sam adres, co docelowy adres formularza, czyli adres administratora witryny. Jeśli jako adres nadawcy zostanie wybrany adres gościa witryny wypełniającego formularz, będzie on mógł użyć na przykład polecenia Odpowiedz. ▪ Adres e-mail odbiorcy: Określa adres odbiorcy danych zgromadzonych w formularzu. Można tu wpisać kilka adresów rozdzielonych średnikiem (;).
---	--

	▪ Temat: To jest temat wiadomości e-mail zawierającej zgromadzone dane. ▪ Treść wiadomości: To jest treść 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.
Wyślij dane do bazy danych:	▪ 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 otrzymaniu danych: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane. ▪ Adres e-mail odbiorcy: Należy określić parametry opcji wysyłania: wpisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.
Wyślij dane do pliku skryptu:	▪ 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 wyboru, jeśli gość po wysłaniu formularza ma otrzymać wiadomością 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 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.

I na koniec ogólne ustawienia w grupie *Opcje*:

- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Na końcu formularza można umieścić filtr antyspamowy Captcha.



Za pomocą poleceń dostępnych w oknie [Prywatność i bezpieczeństwo](#) | [Bezpieczeństwo](#) wybierz, jakiego systemu captcha chcesz używać.

- **Strona potwierdzająca wysłanie danych:** Ta opcja otwiera mapę witryny, skąd możesz wybrać stronę, która zostanie wyświetlona gościowi witryny 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 [Styl wiadomości e-mail](#) w [Kroku 1 - Styl wzorca](#).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu graficznego tworzonego formularza.

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 wpisywania danych lub proszą gościa witryny o wypełnienie pól obowiązkowych.

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

Etykiety:	▪ 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 etykiety po lewej stronie pól</i>. Jeśli wybierze się wyświetlanie etykiet po lewej stronie pola, można określić <i>Szerokość %</i> jako procentową wartość szerokości wiersza oraz <i>Wyrównanie</i> etykiet.
Pola:	▪ Kolor: Można wybrać kolor dla tekstu (normalnego i pod wskaźnikiem myszy), kolor tła (normalnego i z fokusem) oraz kolor krawędzi (normalnych i

	informujących o błędzie). ▪ Zaokrąglone narożniki: Tu można zdecydować, na ile zaokrąglony ma być każdy narożnik. ▪ Cień: Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje zastosowania efektu cienia wewnątrz pól, co sprawia wrażenie głębi.
Przyciski 'Wyślij' i 'Wyczyść':	▪ 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. ▪ Wyrównanie: Określa sposób wyrównania przycisków. Do wyboru są położenia <i>do lewej</i>, <i>wyśrodkowane</i> i <i>do prawej</i>. ▪ 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:	▪ Plik ikony opisu pola: Można wybrać plik graficzny (w formacie .JPG, .GIF lub .PNG), który w postaci ikony będzie sugerował gościowi witryny, 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 <i>Wyświetl okno dialogowe przeglądarki</i> , <i>Wyświetl wewnętrzne okno podręczne</i> lub <i>Pokaż odpowiedź obok pola z błędem</i> .
--	---



Wiadomości e-mail wysłane przez formularz online są tworzone automatycznie przez program. Opcje na karcie [Styl wzorca](#) służą do definiowania wyglądu takich wiadomości e-mail.



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.

6.8.1 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 wybra odpowiedź z listy rozwijanej.



Lista: Gość wybra 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 serwisu.



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 wpisuje 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.



Opis: To pole może się przydać do wstawiania w formularzu tekstu. Można je wykorzystać do umieszczenia krótkiej instrukcji wypełniania poszczególnych części formularza albo udzielenia wyjaśnień osobie wypełniającej.

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. *Etykieta Pola opisu* nie jest wyświetlana w formularzu, pojawia się tylko w podsumowaniu widocznym w oknie [Formularz e-mail / Lista](#).
- **Szerokość %:** Szerokość pola można zdefiniować jako procent dostępnego miejsca (od 5% do 100%).
- **Wyświetl w tym samym wierszu co poprzednie pole:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wyświetlenie pola w tym samym wierszu, co poprzednie. Dwa pola mogą być wyświetlone 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:

Pole tekstowe:	▪ Maksymalna liczba znaków: Zaznaczenie tego pola wyboru pozwala określić maksymalną liczbę wpisywanych 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: • 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 "/".
Adres e-mail:	• Żądaj potwierdzenia adresu e-mail: Zaznaczenie tej opcji powoduje wstawienie drugiego pola, w którym użytkownik musi powtórzyć adres. Zależność między tymi dwoma polami jest sprawdzana automatycznie: jeśli zostanie wykryta jakakolwiek różnica, wyświetlane jest ostrzeżenie.
Pole tekstowe wielowierszowe:	• Maksymalna liczba znaków: Zaznaczenie tego pola wyboru pozwala określić maksymalną liczbę wpisywanych w pole znaków. • Liczba wierszy: Określa wysokość pola wyrażoną w liczbie wyświetlanych wierszy (max. 30).
Data:	• Format daty: Z tej listy możesz wybrać format używany do wpisywania daty, podane przykłady obejmują najpopularniejsze formaty dat w narodowych formatach. • Wyświetl ikonę kalendarza: Po zaznaczeniu tego pola wyboru obok pola <i>Data</i> wyświetlana jest ikona kalendarza. Kiedy gość kliknie ikonę, wyświetlany jest kalendarz, z którego można wybrać odpowiednią datę bez konieczności wpisywania jej.
Lista:	• Liczba wierszy: Określa wysokość pola wyrażoną w liczbie wyświetlanych wierszy (max. 30).

Pole wyboru wielokrotnego / Pole wyboru pojedynczego:	▪ Liczba kolumn: Tu można określić, w ilu kolumnach wyświetlane będą opcje do wyboru.
Hasło:	▪ Żądaj potwierdzenia hasła: Zaznaczenie tego pola wyboru dodaje drugie pole, w którym gość musi powtórzyć swoje hasło. Zależność między tymi dwoma polami jest sprawdzana automatycznie: jeśli zostanie wykryta jakakolwiek różnica, wyświetlane jest ostrzeżenie.
Pytanie kontrolne:	▪ Poprawna odpowiedź: Tu można podać prawidłową odpowiedź, która zostanie skonfrontowana z odpowiedzią gościa witryny.
Warunki akceptacji:	▪ Treść warunków: Tu należy określić warunki, które użytkownik musi zaakceptować, jeśli chce wysłać formularz.
Opis:	▪ Liczba wierszy: Określa wysokość pola wyrażoną w liczbie wyświetlanych wierszy (max. 30). ▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu. ▪ Kolor: Określa kolor tekstu. ▪ Wyrównanie: Określa sposób wyrównania tekstu. Może to być <i>do lewej</i>, <i>wyśrodkowanie</i> lub <i>do prawej</i>. ▪ Margines zewn / Margines wewn: Istnieje możliwość ustawienia wewnętrznego i zewnętrznego marginesu wokół pola. Wartości podaje się w pikselach.

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, przesuując 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 witryny może wyświetlić opis najeżdżając na ikonę wskaźnikiem 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](#)).

6.9 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 witryny.

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

Zagadnienie: Ustawienia księgi gości

Aby utworzyć księgę gości, należy zdefiniować *Rodzaj treści*, jaką będą

mogli pozostawiać gości witryny, a do wyboru są:



Komentarz i ocena: Goście mogą komentować i oceniać witrynę.



Komentarz: Goście mogą komentować, ale nie mogą oceniać witryny.



Ocena: Goście mogą oceniać witrynę, 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 zaaprobowane za pomocą poleceń dostępnych w zdalnym [panelu sterowania](#).
- **Sposób porządkowania:** Można wybrać kolejność wyświetlania komentarzy, od najnowszych, czy chronologicznie.
- **Komentarzy na stronie:** Można określić maksymalną liczbę komentarzy wyświetlanych na stronie.
- **Pokaż przycisk 'Nadużycie':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wstawienie przycisku "Nadużycie", który może posłużyć gościom do zgłaszania obiekcji względem treści.
- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Na końcu formularza można umieścić filtr antyspamowy Captcha.



Za pomocą poleceń dostępnych w oknie [Prywatność i bezpieczeństwo](#) | [Bezpieczeństwo](#) wybierz, jakiego systemu captcha chcesz używać.

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

Można określić następujące *Właściwości* dotyczące wyświetlania komentarzy:

- **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.

Zagadnienie: Wysyłanie danych dla księgi gości

Należy określić w grupie *Ustawienia zapisywania danych* sposób, w jaki dane zgromadzone w formularzu komentarza mają zostać zapisane i obsługiwane przez administratora witryny:

- **Podfolder na serwerze, w którym dane będą zapisywane:** 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 *Folder na serwerze z prawem do zapisu* w oknie [Zarządzanie danymi](#). Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane właśnie tutaj.
- **Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o pojawieniu się komentarza:** Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane.
- **Adres e-mail odbiorcy:** Należy określić parametry opcji wysyłania: wpisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.



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.



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.

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, umożliwiający umieszczenie na stronie mapy wykorzystującej usługę Google Maps™.

Zagadnienie: Ustawienia definiujące interaktywną mapę

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



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



Widok ulic: W tym widoku widoczne jest zdjęcie ulicy pod zadany adres (jeśli jest dostępne).

W zależności od wyboru dokonanego z listy *Styl* dostępne są różne *Ustawienia*.

Ustawienia:		
▪ Adres: Ten adres będzie zaznaczony na mapie.	✓	✓
▪ Kąt: Zmienia kąt wykonania zdjęcia Google Street View™.	-	✓
▪ Styl: Oferuje trzy sposoby wyświetlania mapy <i>Mapa</i> oraz <i>Satelita</i> .	✓	-
▪ Współczynnik powiększenia: Określa współczynnik powiększenia wyświetlanej mapy.	✓	-

Dla każdego widoku mapy w grupie *Ogólne* można wybrać następujące

ustawienia:

- **Język:** określa język wykorzystany do wyświetlania mapy.
- **Rozmiar:** określa wielkość pola mapy na stronie. Aby zachować 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 [Kod HTML](#).

6.11 Animacja Flash

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

Importować można 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 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 programu Player:** Tu wybiera się, która wersja odtwarzacza Flash jest wymagana do wyświetlenia wstawionej animacji. Jeśli gość witryny 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 wyświetlania 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 tworzonego 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*, *Imię*,

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.



Niezależnie od tego, jaki wariant karty produktu zostanie wybrany, wszystkie teksty i obrazy, które mają się na niej znaleźć, a które zostały określone przez opcję *Link* (np. *do strony produktu*) w oknie [Ustawienia produktu](#) / [Ogólne](#) są aktywowane automatycznie.

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 wyświetlony pasek przewijania.

- **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% wypełni tekst.
- **Margines wewn:** Określa szerokość marginesu (czyli wolnej przestrzeni między ramką karty produktu a jej zawartością).

Opcje w grupie *Grafika* definiują:

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

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).
- **Zaokrąglone narożniki:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Rzucanie cienia:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcia i wielość.

W grupie *Polecenia* znajdują się opcje:

- **Link do powiększenia obrazka:** Jeśli zaznaczone zostanie to pole wyboru, kliknięcie przez klienta zdjęcia produktu powoduje wyświetlenie powiększenia w oknie pokazu.



Istnieje możliwość modyfikacji stylu okna pokazu: za pomocą opcji na karcie [Styl okna pokazu](#) w [Kroku 1 - Styl wzorca](#), można wybrać kolory, cienie, krycie, efekty specjalne itp.

- **Dodaj produkt bez pokazywania koszyka:** Kiedy użytkownik kliknie przycisk *Kup*, produkt zostanie dopisany do zamówienia, ale nie nastąpi automatyczne przekierowanie do koszyka zakupów.

Ustawienia w grupie *Opcje* służą do definiowania następujących ustawień:

- **Pokaż cenę:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wyświetlenie na karcie produktu ceny z VAT-em lub bez.

- **Pokaż przycisk 'Kup':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wyświetlenie na karcie produktu przycisku, który trzeba kliknąć, żeby rozpocząć proces zakupu. Jeśli przycisk *Kup* nie jest wyświetlany, nie będzie także widoczne pole *Ilość*.
- **Pokaż pole ilości:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wyświetlenie na karcie produktu pola ilości, tak że klient może wybrać, jaką ilość lub ile sztuk produktu chce włożyć do koszyka.



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 Kod HTML

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 Kod HTML 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 najświeższe wiadomości.

Polecenia służące do tworzenia obiektu Kod HTML 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 tekstu.



Anuluj [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.

Edytor HTML wyposażony jest w funkcje ułatwiające czytanie i pisanie kodu:

- **Automatyczna numeracja** linii kodu;
- **Kolorowa składnia.** Dzięki tej funkcji poszczególne elementy składni kodu są rozpoznawane i wyświetlane we właściwych dla siebie kolorach, co oczywiście nie zmienia znaczenia wyróżnianego na kolorowo tekstu.

Nie sposób przecenić tych funkcji - ułatwiają czytanie kodu, pomagają zachować przejrzystą strukturę i wspomagają osobę piszącą kod, chroniąc przed popełnieniem błędów.



Uwaga dotycząca zgodności z poprzednimi wersjami:

Dostępne obiekty - W poprzedniej, 10 wersji programu, obiekt Kod HTML zawierał całą listę gadżetów. W wersji 11 gadżety zostały odświeżone i dołączone do listy obiektów opcjonalnych, z których można korzystać bezpośrednio w [Kroku 3 - Tworzenie strony](#).

Dla poszczególnych obiektów można określić *Właściwości*:

- **Szerokość:** To jest szerokość obiektu Kod HTML, która jest ustawiana automatycznie w zależności od miejsca dostępnego w [tabeli układu strony](#).
- **Wysokość:** To jest wysokość obiektu Kod HTML na stronie.
- **Pokaż paski przewijania:** Ta opcja jest domyślnie aktywna. Pasek przewijania jest wstawiany automatycznie, jeśli obiekt Kod HTML jest 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 Kod HTML.

Edytor *Kod CSS* pozwala wpisać 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 wszystkich plików oraz *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.

6.14 Najczęściej używane narzędzia

6.14.1 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](#).

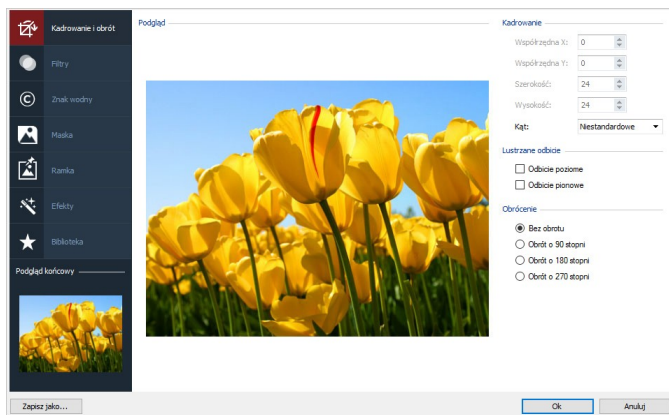
Opcje w oknie Edytor obrazów są rozmieszczone na następujących kartach: *Kadrowanie i obrót*, *Filtry*, *Znak wodny*, *Maska*, *Ramka*, *Efekty* i *Biblioteka*.

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 wszystkich prowadzonych 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 wyświetlony, 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 przesuwać, 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).

Dzięki opcji *Kąt* można także wyznaczyć obszar kadrowania o odpowiedniej proporcji wysokości do szerokości.

- **Lustrzane odbicie:** Obraz można odbić symetrycznie w poziomie lub w pionie.
- **Obrócenie:** Obraz można obrócić zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o 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 filtra, należy wybrać go z listy, zaznaczyć jego pole wyboru i zdefiniować ustawienia. Zmiany spowodowane zastosowaniem filtra 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 filtra można zmieniać.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Znak wodny

Polecenia na tej karcie pozwalają zastopować 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 wodnego.

Format .GIF obsługuje tylko jeden poziom przezroczystości, podczas gdy formaty .PNG i .PSD obsługują do 256 poziomów, dlatego zaleca się zapisywanie znaków wodnych 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 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 wyboru).
- **Ustawienia:** Ustawienia wybranego efektu można zmieniać.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Biblioteka

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

- **Zastosuj:** To polecenie stosuje wybrany 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.

6.14.2 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 wypełnia cieniowanie 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 tło obraz wypełniający komórkę?](#)).

Dla każdego rodzaju tła należy wybrać odpowiednie *Ustawienia*.

				
▪ Kolor: Określa kolor 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).
- **Zaokrąglone narożniki:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Rzucanie cienia:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcie i wielość.

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 wielkości marginesu wewnętrznego i zewnętrznego bieżącej komórki (patrz [Modeli komórki w programie WebSite X5](#)).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Tekst

Polecenia na tej karcie służą wstawiania tekstu i definiowania 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 / 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.
- **Importuj...:** Istnieje możliwość zaimportowania nowego stylu utworzonego wcześniej w programie WebSite X5 i wyeksportowanego odpowiednim poleceniem.
- **Eksport...:** Eksportuje zaznaczony styl do wybranego folderu. Taki styl można następnie udostępnić i zaimportować na innym komputerze.



Kiedy tworzony jest nowy styl, 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* wpisany jako *Tytuł* albo *Opis treści* już nie.

6.14.3 Okno Link

Menu nawigacyjne tworzone automatycznie na podstawie [mapy witryny](#) działa na zasadzie linków, czyli hiperłączy. W programie WebSite X5 można tworzyć jeszcze inne hiperłącza do tekstu, obrazów i innych elementów. Te hiperłącza 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 witryny kliknie hiperłącze.

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 hiperłączem.



Strona witryny

Łącze 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 hiperłącze 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 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 uprzednio w Internecie. W przeciwieństwie do okna podręcznego, pole pokazu jest wyświetlane na wierzchu oryginalnej strony, która na czas wyświetlania 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 wyświetlania 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 [Styl okna pokazu](#) w [Kroku 1 - Styl wzorca](#), można wybrać kolory, cienie, krycie, efekty specjalne itp.



Adres e-mail

Po wybraniu tej opcji tworzy 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 wyławiające adresy do rozsyłania spamu.



Rozmowa przez Internet

Możesz utworzyć link otwierający telefon internetowy (taki jak Skype) i pozostać na czacie z osobą wskazaną w odpowiednim 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 tworzyć do plików .MP3. Kiedy gość witryny kliknie link, pojawi się wskazówka ekranowa z przyciskiem *Odtwarzaj/Pauza*, służącym do rozpoczęcia odtwarzania albo zatrzymania. Kiedy wskaźnik myszy zejdzie z obszaru wskazówki 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 [Styl wskazówki ekranowej](#) w [Kroku 1 - Styl wzorca](#).



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 *Pokarz 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.



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.



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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opis

Opcje na tej karcie służą do wprowadzenia opisu hiperłącza. Opis ten jest objaśnieniem wyświetlanym we 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 wskazówki ekranowej:

- **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 we wskazówce ekranowej.



Tekst, Plik obrazu i Szerokość wskazówki ekranowej są różne dla poszczególnych linków, więc trzeba je definiować oddzielnie dla każdego z nich. Inne ustawienia dotyczące wyglądu wskazówki ekranowej dotyczą całego projektu i definiuje się je w oknie [Styl wskazówki ekranowej](#) w [Kroku 1 - Styl wzorca](#).

6.14.4 Okno Właściwości efektu

W tym oknie definiuje się efekty przejścia dla pokazu slajdów wstawianego w oknie [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#), 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 przesuwać.
- **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 [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#)).

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



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

6.14.5 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 [Kod HTML / Zaawansowane](#)), albo do [Statystyki, optymalizacja SEO i kod / 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.
- **Ścieżka dostępu na serwerze:** Tu wpisuje się ścieżkę dostępu do folderu na serwerze, gdzie ma zostać umieszczony zaimportowany plik dołączony do animacji Flash.
- **Dołącz plik (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.

7

Rozdział

Krok 4 - 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:



Statystyki, optymalizacja SEO i kod

To narzędzie służy do wstawiania na stronach dodatkowego kodu na przykład kodu usługi statystycznej śledzącej liczbę odwiedzin witryny. Można także określić sposób generowania pliku mapy witryny SiteMap.



Prywatność i bezpieczeństwo

Można włączyć opcję wyświetlania informacji o polityce witryny mającej na celu ochronę prywatności jej gości oraz ochrony przed nadużyciami i spamem.



Strona wstępna

To narzędzie służy do tworzenia Strona wstępna, która wita gości witryny. Strona wstępna może mieć podkład muzyczny i proponować wybór języka wyświetlania następnych stron.



Reklama

To narzędzie służy do przygotowania reklamy, która wyświetlana będzie tylko na stronie głównej, albo na wszystkich stronach witryny.



Blog

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



Kanał RSS

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



Zarządzanie danymi

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



Zarządzanie dostępem

Tutaj tworzy się profile osób, które mają mieć dostęp do stron chronionych witryny, 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 witryny 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 wyglądu formularzy zamówienia.

7.1 Statystyki, optymalizacja SEO i kod

W tym oknie można poprawić optymalizację stron za pomocą takich narzędzi jak plik mapy witryny SiteMap oraz wstawić kod potrzebny do działania usługi śledzącej liczbę odwiedzin witryny.

Poszczególne opcje i zostały rozmieszczone na kartach *Ogólne* i *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Opcje na karcie Ogólne

Opcje na tej karcie służą do wstawienia kodu śledzenia niezbędnego do pracy usług Google oraz pliku mapy witryny SiteMap:

- **Kod metatagu dla usługi Universal Analytics Google:** W tym polu należy wstawić kod śledzący potrzebny do uruchomienia usługi Google Universal Analytics™.



Universal Analytics™ to nowe wcielenie usługi Google

Analytics™. W usłudze Universal Analytics™ można nie tylko korzystać ze wszystkich raportów i narzędzi dostępnych w Google Analytics™, ale także uzyskać dostęp do nowych funkcji. Użytkownikom Google Analytics™ zaleca się przejście z klasycznej wersji Analytics na Universal Analytics™. Więcej informacji można znaleźć na stronie [Centrum pomocy Analytics](#). Więcej informacji na temat Google Analytics™ i zakładania konta uzyskasz po kliknięciu przycisku , który otwiera oficjalną stronę: <http://www.google.com/analytics/>.

- **Anonimizacja adresów IP:** To polecenie służy do maskowania adresu IP w kodzie śledzącym JavaScript wykorzystywanym Google Analytics™.
-



Domyślnie Google Analytics™ używa pełnego adresu IP gościa witryny i na jego podstawie określa ogólne położenie geograficzne. Na życzenie użytkownika Google Analytics™ będzie przed zapisaniem maskował adres IP, zastępując jego końcową część ciągiem zer. Ma to pewien wpływ na dokładność raportów dotyczących położenia geograficznego.

Więcej informacji na temat maskowania adresów IP w Google Analytics™ znajdziesz na oficjalnej stronie pomocy <https://support.google.com/analytics/answer/2763052>

- **Kod metatagu dla Google Search Console:** Tu należy wpisać 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/>.

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



Aby plik mapy witryny SiteMap został utworzony poprawnie i dobrze działał, należy w [Kroku 1 - Ustawienia ogólne](#) w pole *Adres URL witryny* prawidłowo wpisać adres URL.

- **Włącz program Internet Explorer 8 kompatybilności:** Ta opcja

jest dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczone jest pole wyboru *Włącz responsywność witryny*. Daje gwarancję, że witryna będzie wyświetlała się poprawnie także w Internet Explorer 8.



Właściwości CSS zdefiniowane w arkuszach stylów dla stron witryn responsywnych są obsługiwane tylko przez najnowsze przeglądarki. Te właściwości CSS są obsługiwane przez 9. wersję przeglądarki Internet Explorer, ale nie będą się wyświetlały prawidłowo we wcześniejszych wersjach. Zaznaczenie pola wyboru *Włącz program Internet Explorer 8 kompatybilności* spowoduje zastosowanie alternatywnego arkusza stylów w przypadku wykrycia tej wersji przeglądarki. Dzięki temu strony będą wyświetlały się poprawnie, choć tracą zdolność responsywności.

Zagadnienie: Opcje na karcie Zaawansowane

Polecenia na tej karcie służą do wstawiania kodu w odpowiednich miejscach strony:

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



String [CURPAGE] służy do wpisania niestandardowego kodu: program automatycznie zastąpi go nazwą pliku bieżącej strony. Przydaje się to w szczególności przy wstawianiu tagów odwołań rel="alternate" oraz rel="canonical" (z których Google™ korzysta w przypadku różnych adresów URL wersji witryny na duży ekran i wersji mobilnej) lub tagu odwołania rel="alternate" hreflang="x" (z których Google™ korzysta w przypadku witryny posiadającej różne wersje językowe).

- **Pliki związane z kodem HTML:** Tu można utworzyć listę plików, które mają być dołączone, żeby niestandardowy kod wstawiony na stronie działał poprawnie. Wszystkie dołączone pliki są podane w tabeli - jest

tam nazwa pliku oraz *Ścieżka dostępu na serwerze*.

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

- **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.

7.2 Prywatność i bezpieczeństwo

W tym oknie można zająć się pewnymi istotnymi kwestiami dotyczącymi polityki witryny oraz działaniami mającymi na celu ochronę witryny przed nadużyciami i spamem.

Dostępne tutaj opcje zostały rozmieszczone na kartach: *Prywatność* oraz *Bezpieczeństwo*.

Zagadnienie: Opcje na karcie Prywatność

Polecenia na tej karcie służą do zbudowania banera dogodnego do wyświetlania informacji o polityce witryny, ochronie danych osobowych, stosowaniu przez witrynę plików cookies i innych. Podanie takich informacji jest obecnie wymagane przez prawo.

- **Wyświetl zasady polityki witryny:** Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje wyświetlenie banera z informacjami o polityce witryny na wszystkich stronach witryny, do których jest dostęp.
- **Treść banera:** W tym polu można wpisać treść zasad, które pojawiają się na banerze. Edytor tekstu wyposażony jest w standardowe polecenia kopiowania i wklejania oraz polecenia umożliwiające wstawienie hiperłączu, a także umożliwia wstawianie kodu HTML. Pierwsze potrzebne są podczas wpisywania tekstu i linków, natomiast drugi pozwala tekst sformatować.

Wygląd banera definiuje się za pomocą opcji w grupie *Styl*:

- **Kolor tła / Kolor tekstu:** Pozwala określić kolory tła oraz tekstu.
- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.

- **Położenie:** Pozwala wybrać, czy baner ma być umieszczony na środku, na górze, czy na dole okna przeglądarki.

Baner wyświetlany jest automatycznie, jak tylko gość witryny otworzy po raz pierwszy jedną z jej stron. Może przyjąć postać prostokąta w rogu okna przeglądarki, albo paska wzdłuż górnej lub dolnej krawędzi. Zawsze będzie miał rozmiar odpowiedni do wyświetlenia całego tekstu.

Na banerze zawsze znajduje się przycisk *OK*, za pomocą którego gość witryny może go zamknąć.

Dzięki zastosowaniu zwykłego pliku cookies, baner wyświetlany jest raz, gdy gość witryny wyświetla ją po raz pierwszy. Kiedy gość kliknie przycisk *OK*, potwierdza przeczytanie zasad polityki witryny i ochrony danych osobowych oraz zgodę na nie.



Regulacje prawne kwestii ochrony danych i wykorzystania plików cookies różnią się w poszczególnych krajach. Warto sprawdzić informacje na ten temat na oficjalnych stronach rządowych i upewnić się, że działa się zgodnie z prawem bez narażania na sankcje.



Ten baner służy do wyświetlania informacji o polityce witryny i ochronie danych osobowych. Do zrobienia baneru reklamowego, lepiej użyć poleceń dostępnych w oknie [Reklama](#).

Zagadnienie: Opcje na karcie Bezpieczeństwo

Polecenia na tej karcie służą do włączenia ochrony kodu i wyboru filtru antyspamowego chroniącego wiadomości e-mail.

- **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.
- **Typ filtru Captcha:** Określa rodzaj filtru Captcha, który zostanie zastosowany do ochrony wiadomości e-mail wysyłanych z formularza witryny (budowanego w oknie [Formularz e-mail](#) lub w [Sklepie internetowym](#)) przez zablokowanie możliwości wysyłania spamu. Do wyboru jest:

- **WebSite X5 Captcha:** Jest to metoda domyślna. Polega ona na wyświetleniu na końcu formularza losowo uporządkowanego ciągu zniekształconych znaków. Gość witryny, zanim będzie mógł wysłać wiadomość przez formularz, musi najpierw przepisać je poprawnie do pola poniżej.
- **Google reCaptcha:** To jest nowy filtr Captcha zaprojektowany przez Google. Wymaga on od gościa witryny kliknięcia kilka razy i wykazania w ten sposób, że jest człowiekiem, a nie robotem. Jeśli istnieje podejrzenie zagrożenia, gość proszony jest o rozwiązanie jakiegoś problemu, na przykład przepisanie tekstu lub dopasowanie obrazków. Przed skorzystaniem z tej usługi, należy najpierw zarejestrować witrynę. Otrzymasz wtedy *SiteKey* oraz *Secret*, które będą potrzebne programowi WebSite X5.



Aby uzyskać więcej informacji na temat Google reCaptcha, zarejestrować witrynę i otrzymać parametry niezbędne do korzystania z usługi, kliknij przycisk , żeby przejść na oficjalną stronę www.google.recaptcha.com website.

7.3 Strona wstępna

W tym oknie tworzy się stronę wstępną witryny i ewentualnie oferuje gościowi witryny 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 właśnie na stronie wstępnej.

Zagadnienie: Polecenia definiujące Strona wstępna

Nie każda witryna ma Stronę wstępną. Jeśli Twoja witryna ma być w nią wyposażona, zaznacz pole wyboru **Pokaż stronę wstępną**. Następnie należy określić, do czego będzie wykorzystywana. Oto wybór opcji:

- **Pokaż stronę wstępną:** Wybranie tej opcji oznacza, że Strona wstępna będzie pierwszą stroną, jaką zobaczy gość witryny. Zostanie

widoczna przez określony czas lub do czasu kliknięcia przez gościa linku. Wtedy następuje przejście do strony głównej.

- **Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język:** Ta strona główna zachowuje się podobnie, jak poprzednia. Także daje gościowi witryny możliwość wyboru wersji językowej.

Zagadnienie: Strona wstępna - polecenia służące do wstawiania zawartości

Należy ustalić, co ma zawierać Strona wstępna - na przykład tło, ewentualnie podkład muzyczny itp.

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). Jeśli natomiast wybrany ma być *Obraz*, to klikając przycisk  można otworzyć okno [Obraz z biblioteki online....](#)
- **Kod HTML:** Gdy jako *Rodzaj* zostanie wybrany *Kod HTML*, wtedy tutaj należy wpisać stosowny kod. Na pasku znajdują się następujące narzędzia:



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

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



Anuluj [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.

- **Rozmiar:** Określa w pikselach szerokość i wysokość obrazu, animacji Flash, pola odtwarzania filmu albo kodu HTML. Aby zachować proporcje między wysokością i 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. Obrazu do wstawienia można szukać w [Bibliotece online](#), którą otwiera się kliknięciem przycisku  lub wśród plików na lokalnym komputerze, kiedy to należy użyć przycisku  *Wybór pliku*.
- **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.]:** To ustawienie jest dostępne tylko wtedy, gdy zostanie wybrana opcja *Pokaż stronę wstępną*: 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

Jeżeli zostanie wybrana opcja *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język* należy wykonać jeszcze ustawienia zarządzania językami.

Lista języków powinna zawierać wszystkie języki, jakich wybór chcesz zaproponować gościowi witryny. 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.
- **Bieżący:** Jeden z języków na liście *Lista języków* musi być językiem domyślnym. Jeśli wybrana została opcja *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język*, należy wybrać język "domyślny", w którym witryna będzie wyświetlona gościowi, zanim ten wybierze język, w którym chce ją przeglądać.



Jeśli witryna jest wyposażona w *Strona wstępna*, 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.

7.3.1 Okno Ustawienia języka

To okno otwiera się kliknięciem przycisku *Dodaj...* lub *Edytuj...* w oknie [Strona wstępna](#), jeśli zostanie wybrana opcja *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język* 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 wpisać bezpośrednio w polu.
- **Plik obrazu reprezentujący język (np. flaga):** Określa 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): To ustawienie jest dostępne tylko wtedy, gdy zostanie wybrana opcja *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język*. Określa 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 witryny (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 witryny.

7.4 Reklama

W tym oknie znajdują się polecenia służące do przygotowania reklamy wyświetlanej albo tylko na stronie głównej, albo na wszystkich stronach witryny.

Reklama może być obrazem, animacją Flash, może być wyświetlona w określonym miejscu witryny albo na stronie produktu. Strona produktu jest normalną stroną witryny, 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 tekst reklamy**.

Rodzaj reklamy wybiera się spośród następujących elementów:



Pokaż reklamę w prawym górnym rogu: Ten rodzaj reklamy znany jest jako narożnik reklamowy. Kiedy najedzie się wskaźnikiem 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). Obrazu do wstawienia można szukać w [Bibliotece online](#), którą otwiera się kliknięciem przycisku  lub wśród plików na lokalnym komputerze, kiedy to należy użyć przycisku  *Wybór pliku*.

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 wskaźnikiem myszy.
- **Szerokość/wysokość:** Określa wyrażoną w pikselach szerokość i wysokość obszaru zajmowanego przez reklamę.

Dla typu *Pokaż reklamę w polu* dostępne są następujące opcje:

- **Położenie:** Określa sposób wyrównania 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 witryny, reklama już się nie pojawi).

Dla typu *Pokaż reklamę na pasku poziomym* dostępne są opcje:

- **Położenie:** 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 witryny, reklama już się nie pojawi).

Ustawienia w grupie *Opcje* dotyczą wszystkich typów reklam:

- **Link:** Można przypisać link (na ogół do strony produktu), który przeniesie gościa 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 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 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 wszystkie niezbędne opisy produktu reklamowanego na banerze, włącznie z informacją, jak go kupić.

Stronę produktu trzeba zazwyczaj osobno przygotować, ale ten trud się opłaci, 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 witryny, czy na wszystkich stronach.
-



Jeśli chcesz utworzyć baner dotyczący polityki witryny oraz

ochrony danych osobowych, lepiej jest użyć specjalnych poleceń w oknie [Prywatność i bezpieczeństwo](#), niż poleceń dostępnych w oknie [Reklama](#).

7.5 Blog

Tu znajdziesz wszystkie narzędzia i opcje potrzebne do zamieszczenia w swojej witrynie w pełni działającego blogu, akceptowania komentarzy, które nadsyłają jego czytelnicy, i wysyłania wpisów.

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 wzorec graficzny witryny.



Blog jest publikowany pod adresem URL <http://www.mojastrona.pl/blog> URL, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest witryną, której blog jest przypisany (Twoją witryną).

Na głównej stronie blogu wymienione są wszystkie opublikowane wpisy w porządku chronologicznym. Dla każdego wpisu 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 wpisy, wpisy 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 pojawić.

Możliwość otrzymywania 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 wpisywania 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](#)).
- **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](#).
- **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 <http://www.mojastrona.pl> jest adresem URL witryny, w której działa blog (Twojej 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 łącznie 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 przesuwać 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 wpisywanych 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 witrynę.



Komentarz: Goście mogą komentować, ale nie mogą oceniać witryny.



Ocena: Goście mogą oceniać witrynę, ale nie mogą wpisywać 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.
- **Komentarzy na stronie:** Można określić maksymalną liczbę komentarzy wyświetlanych na stronie.
- **Pokaż przycisk 'Nadużycie':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wstawienie przycisku "Nadużycie", który może posłużyć gościom do zgłaszania obiekcji względem treści.
- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Na końcu formularza można

umieścić filtr antyspamowy Captcha.



Za pomocą poleceń dostępnych w oknie [Prywatność i bezpieczeństwo](#) | [Bezpieczeństwo](#) wybierz, jakiego systemu captcha chcesz używać.

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

Należy określić w grupie *Ustawienia zapisywania danych* sposób, w jaki dane zgromadzone w formularzu komentacza mają zostać zapisane i obsługane przez administratora witryny:

- **Podfolder na serwerze, w którym dane będą zapisywane:** 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 *Folder na serwerze z prawem do zapisu* w oknie [Zarządzanie danymi](#). Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane właśnie tutaj.
- **Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o pojawieniu się komentarza:** Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane.
- **Adres e-mail odbiorcy:** Należy określić parametry opcji wysyłania: wpisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych.



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.



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 najważniejszych parametrów.

7.5.1 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 ustawić za specjalnego kalendarza włącznie z precyzyjnym określeniem czasu. Niezależnie od tych ustawień każdy artykuł można obejrzeć na podglądzie lokalnym i opublikować podczas eksportu projektu witryny na serwer. Artykuły staną się widoczne dla gości blogu dopiero od momentu określonego w ustawieniach jako data publikacji.



Użyj opcji *Data publikacji*, jeśli chcesz wcześniej przygotować artykuły i wysłać je na serwer, ale udostępniać gościom witryny według jakiegoś harmonogramu - każdy artykuł pojawi się i będzie dostępny do czytania dopiero od momentu określonego w ustawieniach jako data publikacji.

- **Autor:** Autora artykułu można wpisać w pole albo wybrać go z listy spośród nazwisk już używanych.
- **Kategoria:** Wybór kategorii, do której artykuł należy. Podobnie jak w wypadku pola *Autor*, nazwę kategorii można wpisać lub wybrać z listy.
- **Tag:** 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

Na tej karcie znajdują się następujące polecenia:

- **Dołączone video/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). Kiedy wybierze się tę opcję, na końcu artykułu automatycznie wstawiany jest link do pliku audio lub filmu.



Istnieje możliwość odtwarzania bezpośrednio z artykułu, jeśli w edytorze w treści artykułu ręcznie wpisze się kod HTML. Można na przykład skopiować film z YouTube™ i wkleić go w artykule.

Rozmiar maks: Określa w pikselach maksymalną szerokość i wysokość pól wyświetlania filmów. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.

- **Źródło wpisu:** Za pomocą poniższych poleceń można podać listę źródeł wykorzystanych w artykule:
 - **Dodaj... / Usuń:** Odpowiednio dodaje lub usuwa istniejące źródło.
 - **W górę / W dół:** Zaznaczone źródło można przesuwając na liście w górę i w dół.
 - **Edytuj:** Zaznaczone źródło można poddać edycji. Kliknięcia źródła dwa razy także pozwala je edytować. Aby podać źródło poprawnie, wpisz nazwę witryny, a po niej adres URL ujęty w nawiasy kątowe < > (na przykład "WebSite X5 <http://www.websitex5.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 wyboru zostanie zaznaczone, czytelnicy blogu nie będą mogli dodać do tego wpisu komentarza.

7.5.2 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 witryny.

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 przynależeć 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 miesiący publikacji.



Chmura tagów: Ten blok zawiera listę wszystkich kategorii lub tagów przypisanych artykułom na blogu. Wielkość czcionki, jaką pisane są nazwy kategorii lub tagów zależy od liczby kategorii lub liczby artykułów związanych z danym tagiem. Im większa czcionka, tym więcej artykułów. Kiedy czytelnik kliknie tag lub nazwę kategorii, pojawi się lista postów do niej należących.



Blogroll: To jest to coś w rodzaju "autor poleca", blok służący do umieszczania hiperłączy do innych blogów lub witryn, które autor chciałby polecić czytelnikom.



Facebook: Ten blok wykorzystuje wtyczkę Facebooka "Lubię to". Goście blogu mogą:

- Zobaczyć, jak wiele osób lub znajomych lubi proponowaną stronę na Facebooku
- Przeczytać posty ostatnio publikowane na proponowanej stronie Facebooka

- Zaznaczyć, że lubią proponowaną stronę Facebooka, nawet bez jej odwiedzania.



Reklama Google AdSense: ten blok służy do wyświetlania reklam w ramach serwisu reklamowego Google AdSense™.



Kod HTML: Ten blog może zawierać wszystko, cokolwiek chcesz. Można tu wstawić dowolną funkcję, której program nie proponuje domyślnie.

Opcje dostępne dla bloku zależą od jego rodzaju. Następujące opcje są dostępne dla wszystkich bloków:

- **Tytuł:** Tytuł bloku blogu.
- **Szerokość:** Określa w pikselach szerokość bloku.

Dostępność poniższych opcji zależy od rodzaju bloku:

Ostatnie wpisy / Kategorie / Wpisy z miesiący:	▪ Maks. liczba elementów: Określa maksymalną liczbę elementów wyświetlanych w bloku.
Chmura tagów:	▪ Pokaż w chmurze kategorie / Pokaż w chmurze tagi: Określa, czy <i>Chmura tagów</i> wyświetla kategorie, czy tagi przypisane opublikowanym artykułom.
Blogroll:	▪ Lista linków do innych blogów: Pozwala za pomocą następujących poleceń skompletować listę zaprzyjaźnionych witryn: - Dodaj / Usuń: Odpowiednio dodaje nową zaprzyjaźnioną witrynę albo usuwa zaznaczoną. - W górę / W dół: Tymi przyciskami zmienia się kolejność elementów na liście. - Edytuj: Pozwala edytować zaznaczony element. Kliknięcie elementu dwa razy także pozwala go edytować. Aby podać zaprzyjaźnioną witrynę poprawnie, wpisz

	nazwę witryny, a po niej adres URL ujęty w nawiasy kątowe < > (na przykład "WebSite X5 <http://www.websitex5.com>"). Nazwa zostanie wyświetlona jako witryna zaprzyjaźniona, a na podstawie adresu zostanie utworzone hiperłącze do tego źródła.
Facebook:	▪ Adres URL Facebooka: Adres URL strony Facebooka, która ma być użyta na stronie blogu. ▪ Kolor: Wybór dla bloku jasnego lub ciemnego tła. ▪ Wysokość: Określa w pikselach wysokość bloku. ▪ Pokaż połączenia: Zaznaczenie tego pola wyboru pozwala wyświetlić zdjęcie znajomego z jego profilu (będzie ono linkiem do strony znajomego na Facebooku). ▪ Pokaż strumień: Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje wyświetlenie w bloku ostatniego postu, który został umieszczony na proponowanej stronie Facebooka. ▪ Pokaż nagłówek FaceBooka: Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje wyświetlenie w bloku nagłówka z Facebooka.
Reklama Google AdSense:	▪ Kod HTML Google AdSense: Aby wyświetlić w bloku reklamę, należy tutaj wkleić kod HTML skopiowany z Google AdSense™.
Kod HTML:	▪ Kod HTML: Tu można wpisać lub wkleić kod HTML definiujący niestandardową treść bloku.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

Polecenia na tej karcie służą do definiowania stylu bloków blogu.

W grupie *Tekst* znajdują się następujące opcje:

- **Czcionka:** Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu.
- **Kolor tekstu:** Określa kolor tekstu.
- **Margines:** Określa w pikselach wielkość marginesu (pustej przestrzeni

między krawędzią a zawartością).

W grupie *Tło* znajdują się następujące opcje:

- **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:** Określa sposób wyrównania obrazu tła w bloku.

W grupie *Krawędź* znajdują się następujące opcje:

- **Grubość:** Tu można ustawić grubość krawędzi (każda może być inna).
- **Kolor:** Tu można określić kolor krawędzi (tu także każda krawędź może być inna).
- **Zaokrąglone narożniki:** To ustawienie określa zaokrąglenie krawędzi (każdy narożnik może być inny).
- **Rzucanie cienia:** Dla cienia można ustawić kolor, położenie odsunięcia i wielość.

7.6 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 wyświetla tabelę z zestawieniem istniejących artykułów. Dla każdego podany jest *Tytuł* oraz *Data* publikacji. Do wykonywania operacji na liście postów służą polecenia:

- **Dodaj....**: Otwiera okno [Ustawienia artykułów](#), gdzie wpisuje się treść nowych postów.
- **Usuń**: Powoduje usunięcie wpisu z listy *Lista wpisów*.
- **Edytuj....**: Otwiera okno [Ustawienia artykułów](#), gdzie edytuje się treść artykułu 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 witryny) będzie wyświetlany przez program agregujący posty.
- **Opis**: (parametr obligatoryjny) Tu podaje się opis kanału RSS należącego do witryny.



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

7.6.1 Okno Ustawienia artykułów

Okno *Ustawienia artykułów* otwiera się przyciskami *Dodaj...* oraz *Edytuj...* w oknie [Kanał RSS](#) i służy do tworzenia oraz edytowania postów dla kanału RSS.

- **Tytuł**: Tutaj nadaje się artykułowi tytuł.
- **Data publikacji**: Datę publikacji artykułu można ustawić za specjalnego kalendarza włącznie z precyzyjnym określeniem czasu. Niezależnie od tych ustawień każdy artykuł można obejrzeć na podglądzie lokalnym i opublikować podczas eksportu projektu witryny na serwer. Artykuły staną się widoczne dla gości blogu dopiero od momentu określonego w ustawieniach jako data publikacji.

- **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.

7.7 Zarządzanie danymi

W tym oknie można określić, co się będzie działo z nadesłanymi danymi. Źródłem danych mogą być [formularze e-mail](#), [blog](#), [księga gości](#) 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 poddać edycji informacje o bazie danych. Kliknięcie bazy danych dwa razy także pozwala ją edytować.



Zanim będzie można zapisać dane nadesłane przez [Formularz e-mail](#) 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 *Formularz e-mail* pozwalają określić, jak mają być wysłane 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. W celu zagwarantowania zgodności z różnymi konfiguracjami serwerów, na których witryna może być publikowana, zalecamy ustawienie metody wysyłania *PHP Mailer* (zalecane). Metody *SMTP* oraz *Uwierzytelniony SMTP* także są oparte na tej bibliotece. Alternatywnie, można zastosować podstawowe metody wysyłania standardowej funkcji PHP "mail" Skrypt standardowy, a jeśli to nie zadziała, spróbować Skrypt serwerowy niskiego poziomu lub Skrypt niskiego poziomu.



W kwestii konfiguracji wysyłania wiadomości e-mail przez *SMTP* lub *Uwierzytelniony SMTP* należy skontaktować się z usługodawcą zarządzającym przestrzenią serwerową.

- **Typ odbierania danych:** 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-odpowieź. Klient wysła żądanie, a serwer odpowiada. Klientem jest na ogół przeglądarka, a serwerem jest ten serwer, gdzie rezyduje witryna.

Komunikaty żądanie-odpowieź 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 witryny).

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.

- **Zawsze używaj następującego adresu nadawcy:** Jeśli ta opcja jest włączona, adres e-mail podany w polu jest ustawiany jako adres nadawcy dla wszystkich wiadomości wysyłanych przez witrynę. Ten adres e-mail przesłania adresy podane w oknie [Formularz e-mail](#) w tym także ten, przez który klient robi zamówienie przez [sklep internetowy](#).



Ta opcja przydaje się, gdy dostawca przestrzeni serwerowej blokuje wiadomości e-mail wychodzące z serwera wysyłane przez użytkownika, którego domena jest inna niż domena witryny. Na przykład wiadomość e-mail formularza zamówienia w witrynie www.mywebsite.com nie zostanie wysłana, jeśli nadawca ma inny adres niż ...@mywebsite.com. W takim przypadku problem można rozwiązać podając adres nadawcy wiadomości e-mail o takiej samej domenie, jak domena witryny, która tę wiadomość wysłała.

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.

7.7.1 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 łatwo będzie ją zidentyfikować.
- **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 internetowa, z której projektem baza jest połączona, dlatego zazwyczaj serwerem jest "localhost". Czy baza danych jest zapisana na tym samym serwerze, co witryna, można

dowiedzieć się u dostawcy usługi hostingowej.

- **Nazwa bazy danych:** Nazwa bazy danych na Sewerze (można ją otrzymać od dostawcy usługi internetowej).
- **Nazwa użytkownika:** Tu należy podać nazwę użytkownika (nadaną przez dostawcę usługi hostingowej). Jest ona potrzebna do uzyskania dostępu do bazy danych.
- **Hasło:** Tu należy podać hasło (nadane przez dostawcę usługi hostingowej). Jest ono potrzebne do uzyskania dostępu do bazy danych.

7.8 Zarządzanie dostępem

W tym oknie znajdują się polecenia służące do tworzenia strefy użytkownika witryny i zarządzania profilami użytkowników, którzy mają do niej dostęp. Strefę użytkownika tworzą *strony chronione*, które oznacza się jako takie w oknie [Tworzenie mapy witryny](#).

Zagadnienie: Polecenia służące do definiowania profilu użytkownika

W grupie *Grupy i użytkownicy, którzy mają dostęp priorytetowy* 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.

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.



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 witryny). W nim mogą zarządzać komentarzami do [blogu](#), wpisać do księgi 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. Alias 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 zwolnieniem 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.

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.

Zagadnienie: Opcje zarządzania dostępem

W grupie *Ustawienia logowania dla strony* dostępne są następujące ustawienia:

- **Komunikat informacyjny:** Tu można sformułować komunikat, który zostanie wyświetlony użytkownikowi próbującemu uzyskać dostęp do strony chronionej bez zalogowania się. Użytkownik zostanie

przekierowany na stronę, którą program tworzy automatycznie, a która zawiera

- komunikat zredagowany w tym polu,
- pola do wpisania nazwy użytkownika i hasła,
- przycisk Rejestruj, jeśli zostanie utworzona *Strona rejestracji* (patrz poniżej).

- **Strona rejestracji:** Przycisk po prawej stronie tego pola otwiera mapę witryny, 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 choć jedna strona zostanie oznaczona jako *chroniona* (zatem należy do strefy użytkownika), w [mapie witryny](#) automatycznie tworzona 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](#).

7.8.1 Okno Ustawienia użytkownika

Okno *Ustawienia użytkownika* służy do nadawania nazw użytkowników 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.

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.
- **Strona logowania:** Przycisk po prawej stronie tego pola otwiera mapę witryny, gdzie można wybrać stronę, która będzie wyświetlona wtedy, gdy użytkownik poda nazwę logowania i hasło.
- **Uwaga:** To pole jest opcjonalne i można w nie wpisać uwagi na temat użytkownika.
- **Data rejestracji:** Z kalendarza można wybrać datę rejestracji nowego użytkownika.



Informacje podane w polach *Uwaga* i *Data rejestracji* nie są umieszczane w kodzie witryny. Ich celem jest ułatwienie administratorowi witryny zarządzania strefą użytkownika.

7.9 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 wraz 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: *Katalog produktów*, *Zarządzanie zamówieniami*, *Dane klienta*, *Wysyłanie zamówienia* i *Opcje*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Katalog produktów

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* 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 witryny 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 definiowanymi bezpośrednio w tabeli. Dwukrotne kliknięcie kategorii w tabeli pozwala zmienić jej nazwę.

Można także tworzyć 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 wybrany 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 tworzenia 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 *Styl predefiniowany*, a inne *Styl personalizowany*, przy czym liście zaznaczono, czy pole jest *Widoczność* czy jest *Obowiązkowe*.

Oto polecenia dostępne na pasku narzędzi powyżej *Lista pól*:



Dodaj nowe pole klienta

Dodaje do formularza zamówienia nowe *Styl personalizowany* pole.



Usuń pole

Usuwa zaznaczone pole. *Styl predefiniowany* pole nie da się usunąć z listy.



Zmień nazwę pola

Zmienia nazwę wybranego pola. *Styl predefiniowany* 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. *Styl predefiniowany* i *Styl personalizowany* pola mogą zmieniać kolejność, ale nie można przesunąć pola *Styl personalizowany* do listy *Styl predefiniowany* 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 wszystkie pola obowiązkowe.

Lista zawiera już 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 dodawana 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 wpisać 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 wiadomości

potwierdzającej zamówienie, które jest automatycznie wysyłane klientom.

W grupie *Wysyłanie zamówienia* należy określić, w jaki sposób dane zebrane w formularzu zamówienia są zapisywane i wysyłane do administratora:

- **E-mail, na który będą spływały 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).

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 wysyłki i płatności, które wybrał klient.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opcje

Polecenia na tej karcie służą do określania kilku ustawień graficznych sklepu internetowego, waluty i wysokości VAT-u.

Następujące opcje są dostępne dla elementu *Ustawienia waluty*:

- **Waluta:** Waluta akceptowana w tym sklepie internetowym. Walutę wybiera się z listy rozwijanej. Kliknij przycisk , żeby otworzyć okno *Lista walut* i poddać listę edycji.
- **Format ceny:** Tu można określić sposób zapisywania cen produktów. Kliknij przycisk  w celu otwarcia okna *Format ceny*, w którym można określić następujące opcje:
 - **Miejsca dziesiętne:** Definiuje liczbę widocznych miejsc po przecinku (od 0 do 3).
 - **Grupowanie cyfr:** Definiuje separator tysięcy i tysięcznych części.
 - **Separator dziesiętny:** Określa, czy separatorem części całkowitej liczby od części ułamkowej ma być kropka (na przykład, L1.00) czy przecinek (na przykład, L1,00).

- **Pokaż walutę po prawej:** Po zaznaczeniu tego pola wyboru symbol waluty będzie wyświetlany po prawej stronie (na przykład 100L, zamiast L100).
- **Pozostaw spację między ceną a walutą:** Zaznaczenie tej opcji powoduje wstawienie spacji między oznaczeniem waluty i wartością kwoty (na przykład 100 L, zamiast 100L).
- **Pokaż zero jako:** Ta opcja pozwala wybrać, czy wartość zero ma być reprezentowana przez cyfrę zero (0), czy przez symbol minus (-).

Następujące opcje są dostępne dla elementu *Ustawienia VAT-u*:

Rodzaj: Określa, czy ceny w sklepie są podawane brutto, więc zawierają 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:

- **Akceptuj zamówienia powyżej minimalnej ilości:** Zaznaczenie tego pola wyboru 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.

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 określone mu 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](#)).

Kiedy "magazyn" sklepu internetowego jest już gotowy, należy umieścić w witrynie odpowiednie informacje i hiperłącza, tak by potencjalni nabywcy mogli dowiedzieć się wszystkiego 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 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.

7.9.1 Okno Ustawienia produktu

Okno *Ustawienia produktu* otwiera się dostępnym w oknie [Sklep / Katalog produktów](#) poleceniem *Nowy produkt* lub *Edytuj...* i służy do definiowania produktu.

Narzędzia w tym oknie są rozmieszczone na kartach: *Ogólne*, *Obraz*, *Opcje*, *Rabat*.

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 powinno się obliczać starannie, więc 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.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Obraz

Polecenia na tej karcie służą do wyboru zdjęcia lub rysunku produktu wstawianego 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 [Styl okna pokazu](#) w [Kroku 1 - Styl wzorca](#), można wybrać kolory, cienie, krycie, efekty specjalne itp.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Opcje

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia listy rodzajów dostępnych dla nowego produktu wstawianego do obiektu [Sklep](#).

Głównym rodzajem produktu może być, na przykład, rozmiar, kolor albo alternatywne modele tego samego produktu.

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. Uwzględni 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*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Rabat

Polecenia na tej karcie służą do określenia wysokości rabatu dla nowego produktu w obiekcie [Sklep](#).

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.

7.9.2 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 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 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 wartości zamówienia.

- **Całkowity koszt 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 *Cena*.
- **Koszt zależny 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.

7.9.3 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*, *Koszt*, *Rodzaji* *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 Koszt

Polecenia na tej karcie służą do określenia dodatkowych kosztów, który mi klient będzie obciążony z racji wyboru takiej a nie innej metody płatności. Koszt dodatkowy może być obliczany na różne sposoby:

- **Koszt:** Tu można podać koszty obsługi (jeśli są), jakie klient ponosi stosując daną metodę płatności.
- **Koszt jako procent:** Dodatkowy koszt można wyrazić jako procent całkowitej wartości zamówienia.
- **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 Rodzaj

Polecenia na tej karcie służą do wyboru metody płatności:

- **Zapłać później:** Klient może złożyć zamówienie i zapłacić potem (na przykład przelewem bankowym).
- **Zapłać teraz:** Klient może złożyć zamówienie i zapłacić natychmiast (na przykład przez PayPal™, przez inny podobny system płatności albo kartą kredytową).

Jeżeli zostanie wybrana opcja *Zapłać teraz*, należy wybrać element z listy *Metoda płatności*. Oto kilka sugestii dotyczących symboli płatności:

[PayPal/Karta
kredytowa](#)

[Google Wallet](#)

[MultiSafepay](#)

Robokassa**SagePay****PagSeguro**

W zależności od tego, który system płatności zostanie wybrany, należy ustawić odpowiednie parametry autoryzacji zarejestrowanego użytkownika oraz zarządzania procesem płatności. Oto potrzebne parametry:

- **Strona potwierdzenia płatności:** Należy wybrać stronę witryny, która będzie wyświetlana na potwierdzenie przyjęcia płatności.
- **Strona błędów płatności:** Należy wybrać stronę witryny, która będzie wyświetlana na wypadek błędu podczas płatności.
- **Sandbox aktywny (Tryb testowy):** Jeśli dany system płatności zawiera ten parametr, istnieje możliwość opublikowania witryny w trybie testowania w celu przesłania poprawności przebiegu procesu zamawiania oraz płatności.

Na koniec, jeśli zostanie wybrany jakiś inny system płatności spoza zasugerowanej grupy, należy ustawić **Kod niestandardowy** jako wartość opcji *Metoda płatności*. Kod HTML można otrzymać od dostawcy usługi podczas rejestracji i należy go wstawić w pole **Kod HTML dla przycisku 'Płacę teraz'**.



Kod HTML otrzymany od dostawcy usługi jest wykorzystywany do utworzenia przycisku "Płacę 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.

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

Po sesji pracy lub po zakończeniu tworzenia witryny WebSite X5 daje w kroku 5. dwie możliwości eksportu projektu do wyboru. 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:



[Publikuj witrynę w Internecie](#)



[Eksportuj witrynę na dysk](#)



[Eksport skompresowanego projektu](#)

8.1 Publikacja witryny w Internecie

W tym oknie możesz opublikować swoją witrynę w Internecie.

Program WebSite X5 zawiera wbudowany mechanizm FTP, dzięki któremu witrynę można wysłać bezpośrednio na serwer. Wszystkie pliki niezbędne do prawidłowego wyświetlania 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 witryny, przede wszystkim należy określić *Profi*

sesji(dane uzyskane od dostawcy usług):

- **Typ serwera:** Określa, jakie połączenie będzie używane do publikowania plików witryny 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 przez jawny TLS/SSL:** W celu zwiększenia bezpieczeństwa ten protokół ten nakłada na protokół FTP szyfrowaną warstwę SSL/TLS i dodatkowo serie kodów komend i odpowiedzi.
- **Adres FTP:** W tym polu należy wpisać adres serwera FTP. Przykładowo "ftp.websitex5.com", gdzie "websitex5.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 wyświetlonym 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 wartości.
- **Transfery jednoczesne:** Tu można podać podać liczbę połączeń z serwerem, które FTP potrzebuje otworzyć jednocześnie w celu opublikowania plików witryny. Liczba połączeń jest równa 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. Zapewnia 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 wszystkie parametry połączenia z serwerem zostaną już podane, można określić *Opcje eksportu* (co i jak ma być opublikowane):

- **Publikuj wszystkie pliki witryny w Internecie:** Wysyła na serwer wszystkie pliki projektu witryny. 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 wybierze się 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, wyeksportowane 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 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 wszystkie foldery na serwerze nadają się do publikowania witryn.



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 wczytanie zawartości folderu.



Nowy folder

Tworzy nowy folder.

**Usuń**

Pozwala usunąć zaznaczony plik lub folder.

**Zmień nazwę**

Zmienia nazwę 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 wyświetlanej listy 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.

8.1.1 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:



Twoja witryna jest dostępna w sieci!

Możesz uruchomić domyślną przeglądarkę i otworzyć witrynę online, żeby sprawdzić, czy 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 wyszukiwarki mogą zacząć ją indeksować.



Ogłoś publikację na Facebooku

Można umieścić wiadomość na Facebooku, by poinformować znajomych o opublikowaniu witryny.



Ogłoś publikację na Twitterze

Można przejść na Twitter i podać informację o publikacji witryny.

8.2 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 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.

8.3 Eksport skompresowanego projektu

To okno służy do zgrupowania 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 tworzony 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 witryny:** 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.
- **Dodaj kopię czcionki Sieci Web:** Zaznaczenie tego pola wyboru spowoduje, że pliki czcionek sieci Web wykorzystane w projekcie zostaną skompresowane w pliku .IWZIP. Gdyby projekt miał być importowany do innego komputera, czcionki sieci Web zostaną automatycznie dodane w oknie [Preferencje | Czcionki sieci Web](#), jeśli nie było ich tam wcześniej.

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 Jak utworzyć witrynę "Mobile-Friendly"?

Określenie "mobile-friendly" zostało wprowadzone przez Google w listopadzie 2014 roku do oznaczania w wynikach wyszukiwania tych hiperłączy, które prowadzą do stron zgodnych z urządzeniami przenośnymi. Wprowadzając zmiany w systemie rankingu w kwietniu 2015 roku Google poszedł krok dalej, umieszczając witryny zgodne z urządzeniami mobilnymi na wyższych miejscach w wynikach, jeśli wyszukiwanie było przeprowadzone na urządzeniu mobilnym.

Przedstawiciele Google wyjaśnili w oficjalnym komunikacie, że bycie "mobile-friendly" jest jednym z 200 czynników branych pod uwagę podczas ustalania porządku wyników wyszukiwania. Zaznaczono przy tym, że witryny nie będące "mobile-friendly" nie znikną z wyników wyszukiwania wykonanego na urządzeniach przenośnych, a mogą nawet zająć wyższe miejsca, jeśli tylko ich zawartość lepiej odpowiada kryteriom wyszukiwania.

Fakt pozostaje faktem, że witryny zgodne z urządzeniami przenośnymi zdają się być coraz ważniejsze zarówno dla gości, którzy chcieliby mieć wygodną nawigację, jak i dla autorów witryn, którym zależy na lepszych miejscach w rankingach wyszukiwania i niższym współczynniku odrzuceń.

Jeśli witryna ma być "mobile-friendly", musi spełniać pewne warunki:

- Nie powinna korzystać z przestarzałych programów, takich jak Flash
- Tekst powinien być czytelny bez konieczności powiększania
- Treść powinna być tak dopasowana wielkością, żeby gość witryny nie był zmuszony do przewijania tekstu w poziomie albo manipulowania powiększaniem i zmniejszaniem
- Linki powinny być takiej wielkości, żeby dało się w nie bez pudła trafić palcem

Google oferuje bardzo przydatne działające online narzędzie do sprawdzania, czy witryna spełnia warunki zgodności z urządzeniami przenośnymi, na stronie <https://www.google.com/webmasters/tools/mobile-friendly/>.

Wiele przydatnych informacji można także znaleźć w Przewodniku dla webmasterów witryn mobilnych pod adresem <https://developers.google.com/webmasters/mobile-sites/>.

Zgodnie z tym przewodnikiem istnieje wiele różnych konfiguracji witryn przeznaczonych na urządzenia przenośne, między innymi:

- **Projekt witryny responsywnej** - Ten sam kod HTML oraz ten sam adres URL nie zależnie od urządzenia gościa witryny (komputer stacjonarny, tablet, telefon, przeglądarka niewizualna) dopasowuje wyświetlanie do wielkości ekranu. Takie projekty są rekomendowane przez Google.



Więcej informacji na temat projektowania witryn responsywnych w programie WebSite X5 można znaleźć pod hasłem: [Jak utworzyć witrynę responsywną?](#)

- **Oddzielne adresy URL** - Dla każdego urządzenia jest inny kod dostępny pod oddzielnym adresem URL. Przy takiej konfiguracji witryna próbuje rozpoznać urządzenie gościa i przekierować do odpowiednio przygotowanej wersji witryny.

9.1.1 Jak utworzyć witrynę responsywną?

Witryna *responsywna* dopasowuje się układem prezentowanych treści do urządzenia użytkownika, zależnie od wielkości ekranu urządzenia, platformy programistycznej oraz orientacji ekranu. Dla użytkownika oznacza to tyle, że gdy zamiast przeglądać witrynę na dużym ekranie komputera stacjonarnego, wyświetli ją na tablecie albo smartfonie, witryna automatycznie dopasuje się do nowej rozdzielczości (zależnej od wielkości ekranu), oferując najlepszy możliwy sposób interakcji i wyświetlając zawartość w odpowiednio dopasowanym widoku (oknie zawierającym stronę witryny).

Najistotniejsze w projektowaniu witryny responsywnej jest to, że nie ma konieczności budowania drugiej wersji tej samej witryny. Witryna sama adaptuje się do wciąż rosnącej różnorodności urządzeń, na których mogłaby być wyświetlana.

Aby było to możliwe, projekt witryny responsywnej wykorzystuje mieszanie siatek, układów, elastycznych obrazów oraz funkcji media queries kaskadowych arkuszy stylów CSS. Abstrahując od fachowej terminologii, aby móc projektować witryny responsywne, warto rozumieć,

po co takie projekty się tworzy i w jaki ma to wpływ organizację i zarządzanie zawartością witryny.

Celem nadrzędnym projektowania witryn responsywnych jest zaoferowanie gościowi witryny przyjaznej obsługi w każdych możliwych okolicznościach. Natomiast zadaniami na drodze do tego celu są:

- Dopasować układ strony do największej możliwej liczby używanych ekranów (od małego ekranu w telefonie do ogromnego ekranu komputera stacjonarnego).
- Dopasować wielkość obrazów (i w ogóle wszystkich elementów o zmiennej szerokości) do rozdzielczości i rozmiaru ekranu, na których są wyświetlane.
- Uprościć układ strony tak, by dobrze wyświetlała się na małych ekranach.
- Ukryć elementy mniej istotne przy wyświetlaniu na małych ekranach.
- Zaoferować interfejs użytkownika z obsługą technologii dotykowej na urządzeniach z ekranem dotykowym.

Realizacja powyższych zadań gwarantuje uzyskanie nadrzędnego celu zapewnienia gościowi witryny komfortu nawigacji i czytelności treści niezależnie od używanego przez niego urządzenia. Program WebSite X5 umożliwia budowanie witryn responsywnych, upraszcza zarządzanie treścią i oferuje generowanie kodu niezbędnego do tworzenia takich właśnie stron.

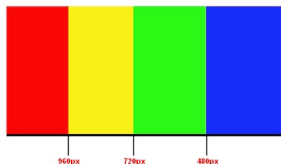
Jak definiować punkty kontrolne?

Jednym z zagadnień, które należy rozważyć podczas projektowania witryny responsywnej jest ustalenie punktów kontrolnych.

Punkt kontrolny jest punktem na osi rozdzielczości, wyznaczającym wartość rozdzielczości, przy której układ strony witryny powinien zmieść się, by jak najlepiej wyświetlać się na ekranie o określonej rozdzielczości. (Należy wyjaśnić, że rozdzielczość lub rozmiar ekranu podaje się w pikselach i jest to liczba pikseli, które mogą być wyświetlone pionowo i poziomo. W przypadku witryn responsywnych interesuje nas poziomy rozmiar - szerokość wyrażona w pikselach. Czyli, jak szeroki jest dostępny obszar wyświetlania).

Poniższy diagram może ułatwić zrozumienie tego mechanizmu. Poniższy przykład schematycznie zobrazuje zachowanie witryny mającej 3 punkty kontrolne: pierwszy o wartości 960 pks, drugi o wartości 720 pks i trzeci o

wartości 480 pks. Poszczególne kolory reprezentują w tym przykładzie różne układy wzorca, czyli widoki.



3 punkty kontrolne tworzą 4 widoki. Każdemu widokowi na schemacie przypisano inny kolor. Sposób wyświetlania witryny na ekranie zmienia się w każdym punkcie kontrolnym. Dla wszystkich rozdzielczości między dwoma kolejnymi punktami kontrolnymi sposób wyświetlania witryny pozostaje taki sam. Zmiana koloru na diagramie symbolizuje zmianę układu strony przy przejściu do nowego widoku. Przy rozdzielczości mniejszej od 480 pks witryna ma niebieskie tło. Kiedy szerokość ekranu przekracza 480 pks, tło staje się zielone. Pozostaje zielone aż do rozdzielczości 720 pks, kiedy to robi się żółte. Kiedy szerokość ekranu przekroczy 960 pks, tło stanie się czerwone.

Ilu potrzebujesz punktów kontrolnych? Odpowiedź brzmi: liczba punktów kontrolnych zależy od charakteru witryny, jej układu oraz grupy odbiorców, do których jest adresowana. Najlepiej zdefiniować tyle punktów kontrolnych, ile jest różnych rozmiarów ekranów urządzeń używanych przez gości Twojej witryny. (Od wielkich ekranów komputerów stacjonarnych, przez małe i duże tablety oraz większe i mniejsze smartfony. Nie należy zapominać o możliwości ustawienia ekranu pionowo lub poziomo).

Na ogół punkty kontrolne wyznacza się na podstawie różnych wielkości ekranów oferowanych przez popularne firmy. WebSite X5 robi tak samo i proponuje rozmieszczenie na osi *rozdzielczości* następujących punktów kontrolnych:

- 960 pks: Duży ekran
- 720 pks: Tablet ustawiony poziomo
- 600 pks: Tablet ustawiony pionowo
- 480 pks: Smartfon ustawiony poziomo
- Mniej niż 480 pks: Smartfon ustawiony pionowo

W programie WebSite X5 punkt kontrolny wyznaczający najniższą

rozdzielczość, poniżej której witryna będzie wyświetlana w widoku *Smartfon* musi być zdefiniowany na stałe. Na podstawie tej wartości program wylicza i ustawia 3 punkty kontrolne:

- *Duży ekran*: Wartość ta jest automatycznie pobierana z wybranego wzorca witryny. Powyżej tej wartości witryna będzie zawsze wyświetlana w widoku przeznaczonym na duży ekran.



W nowo otwieranym projekcie stosowany jest losowo wybrany wzorzec, który jest zmieniany z chwilą wybrania jakiegoś innego. W związku z tym wartość punktu kontrolnego *Duży ekran* jest zawsze zdefiniowana. Jest ona automatycznie aktualizowana z chwilą zastosowania innego wzorca (w oknie [Wzorzec domyślny](#)) lub gdy we wzorcu zostaną wprowadzone zmiany (w oknie [Struktura wzorca głównego](#)).

- *Średni*: Ta wartość także jest obliczana automatycznie. Leży blisko środka odcinak wyznaczonego punktami kontrolnymi *Duży ekran* oraz *Smartfon*.
- *Smartfon*: Ten punkt kontrolny ustawia się ręcznie. Jak wspomniano wcześniej, określa najniższą rozdzielczość, poniżej której treść witryny jest wyświetlana w kolumnie, element pod elementem (zgodnie z kolejnością i widzialnością zdefiniowaną w oknie [Ustawienia responsywności](#)). W tym widoku witryna z założenia zajmuje 100% dostępnej szerokości ekranu.

Zatem, chcąc zbudować w programie WebSite X5 witrynę responsywną, należy:

- Przejdź do kroku 1 i otwórz okno [Ustawienia ogólne](#), przejdź na kartę *Projekt responsywny* i zaznacz pole wyboru *Włącz responsywność witryny*.
- Nadal w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#) kliknij *Określ minimalną rozdzielczość, poniżej której witryna będzie wyświetlana w trybie smartfon* i zdefiniuj punkt kontrolny *Smartfon*.



W wersji *Evolution* programu należy zdefiniować tylko punkt kontrolny dla widoku *Smartfon*, natomiast w wersji *Professional* programu można określić do 10 punktów kontrolnych wliczając w to *Duży ekran* oraz *Smartfon*. Jeżeli projekt utworzony w wersji *Evolution* zostanie otwarty w wersji *Professional* programu, to

punkt kontrolny *Smartfon* zostanie zachowany i będzie można utworzyć nowe punkty kontrolne.

Jak zdefiniować wzorzec?

Jeśli by zastanowić się, jak witryna jest wyświetlana na różnych urządzeniach, to okazuje się, że jeśli ma się dobrze wyświetlać na każdym z nich, wzorzec graficzny witryny powinien mieć dwa wcielenia. W miarę wyświetlania na ekranach o coraz niższej rozdzielczości zaczyna brakować miejsca na pokazanie niektórych elementów wzorca graficznego, dlatego należy zdecydować, które są mniej istotne.

W programie WebSite X5 można utworzyć oba wzorce: ten do wyświetlania na dużym ekranie komputera stacjonarnego i ten responsywny służący do wyświetlania witryny na ekranach o rozdzielczości poniżej punktu kontrolnego *Duży ekran*.

Aby zdefiniować wzorzec responsywny należy:

- W kroku 1 otworzyć okno [Styl wzorca](#) i kliknąć przycisk [Struktura wzorca mobilnego](#).



Przedtem należy zaznaczyć pole wyboru *Włącz responsywność witryny* w oknie [Ustawienia ogólne | Projekt responsywny](#), zanim przystąpi się do definiowania wzorca responsywnego.

- Zdecydować, czy *Typ menu* ma być *Poziome - menu powyżej nagłówka*, czy *Poziome - menu poniżej nagłówka*. Menu pionowe nie jest dostępne we wzorcu responsywnym, ponieważ nie może zapewnić wystarczającej elastyczności w zagospodarowaniu przestrzeni dostępnej na ekranie. Menu (poziome) będzie wyświetlane w pełnej wersji dopóty, dopóki będzie na to miejsce, potem, gdy na ekranie zrobi się za ciasno, zostanie zastąpione *przyciskiem wyzwalacza menu* (ang. hamburger button), którego kliknięcie powoduje wyświetlenie menu. Przycisk *wyzwalacza menu* dziedziczy właściwości graficzne zdefiniowane dla przycisków menu pierwszego poziomu (patrz [Styl menu głównego](#)).
- Korzystając z dostępnych opcji zdefiniować wygląd i właściwości poszczególnych elementów wzorca responsywnego. Ponieważ nie można ze wzorca responsywnego otworzyć okna [Modyfikacja wzorca na duży](#)

ekran, zalecamy wykonanie w sekcji *Menu* następujących ustawień:

- Zaznacz pole wyboru *Zawsze widoczny*,
- Wstaw obraz *Logotyp firmy*,
- Zaznacz pole wyboru *Pokaż logotyp, gdy nagłówek jest ukryty*.

To spowoduje, że wraz z przewijaniem strony przewijane będzie także menu i gdy nagłówek zniknie z pola widzenia, logo pozostanie widoczne obok menu.

- Natomiast w przypadku obszaru *Stopka* zaleca się:
 - Wstawić *Tekst* i sformatować go za pomocą opcji *Czcionka* i *Kolor tekstu*.

W stopce zazwyczaj umieszcza się ważne informacje firmowe, na przykład copyright, numer KRS lub informacje o polityce prywatności.

Jak zarządzać treścią?

W projekcie responsywnym, niezależnie od stopnia skomplikowania witryny, rzeczą fundamentalną jest wymyślenie dobrej strategii zarządzania treścią, dotyczącej nie tylko zawartych treści, ale także sposobu ich prezentacji.

- Jakie treści mają być zawarte w witrynie?
- Czy wersja mobilna ma zachować wszystkie treści zawarte w wersji na duży ekran?
- Jeśli nie, to które elementy ukryć w wersji mobilnej?
- W jakiej kolejności powinny być prezentowane treści?
- I tak dalej...

Dobłą strategią jest zrobienie listy wszystkich elementów umieszczonych na stronie i przydzielenie im priorytetów od najwyższego do najniższego. To pomoże wyłonić najważniejsze treści, które muszą być widoczne w każdym przypadku, i uporządkować resztę zgodnie i ich przydatnością, tak by stopniowo ukrywać je w miarę obniżania rozdzielczości. Takiej analizie należy poddać każdą stronę witryny.

Dla lepszego zrozumienia tego mechanizmu, weźmy przykład witryny pewnej restauracji. Kiedy witryna jest wyświetlana na dużym ekranie komputera stacjonarnego, można w pełni wykorzystać wszelkiego rodzaju obrazy i animacje, które pozwolą tak zaprezentować dania z menu, żeby

klientom ciekła ślinka. Jednakże, gdy witryna jest oglądana na telefonie, klienta prawdopodobnie bardziej zainteresuje skrót menu, rezerwacje lub kontakt, niż wielkie zdjęcia dania na talerzu w wysokiej rozdzielczości. Dlatego należy wyciąć zdjęcia i skoncentrować się na najważniejszych informacjach, które mogą zainteresować potencjalnego klienta, który właśnie znalazł tę restaurację na swoim smartfonie, ma kiepski zasięg, a chce szybko znaleźć najważniejsze informacje, bo jest głodny.

W programie WebSite X5 jak tylko skończy się budowanie strony w widoku przeznaczonym na *duży ekran* (patrz [Jak utworzyć stronę w tabeli układu strony?](#)), można zaraz przystąpić do ustalania zmian potrzebnych w każdym punkcie kontrolnym. A robi się to tak:

- W [Kroku 3 - Tworzenie strony](#) w tabeli układu strony wypełnij stronę obiektami, a obiekty treściami. Strona utworzona w ten sposób będzie wyświetlana w widoku *duży ekran* (czyli tak jak na urządzeniach o rozdzielczości większej niż punkt kontrolny *Duży ekran*).
- Na zakończenie kliknij przycisk  *Responsywna* w oknie [Ustawienia responsywności](#). Zostanie wyświetlona lista wszystkich widoków zdefiniowanych punktami kontrolnymi ustawionymi dla tej witryny (poleceniami w oknie [Ustawienia ogólne | Projekt responsywny](#)). Od tej pory należy opracowywać po kolei każdy widok poczynawszy od *Duży ekran*, a kończąc na widoku *Smartfon*.
- Gdy wybierze na liście widok *Duży ekran*, wtedy na diagramie przypominającym tabelę układu strony pojawi się konfiguracja zdefiniowana w oknie [Tworzenie strony](#). Kliknięcie przycisku  *Kolejność* rozpoczyna proces ustalania kolejności wyświetlania obiektów na stronie. Program sam automatycznie przypisuje poszczególnym obiektom numery porządkowe.
- W razie potrzeby można zmienić uporządkowanie obiektów w zależności od priorytetu ich zawartości i miejscu, w którym mają pojawić się na stronie. Można to zrobić na kilka sposobów:
 - Po wybraniu opcji *Kolejność | Uporządkuj wszystkie obiekty od nowa*, należy kliknąć obiekt, który ma się pojawić jako pierwszy, a następnie klikać obiekty w takiej kolejności, w jakiej mają być wyświetlane.
 - Po wybraniu opcji *Kolejność | Kontynuuj porządkowanie od wybranego obiektu*, kliknij obiekt, dla którego chcesz ręcznie ustawić kolejność wyświetlania. Wszystkie obiekty o niższych numerach porządkowych

zachowają kolejność przypisaną im przez program, ale każdy następny obiekt należy kliknąć, by określić jego kolejność wyświetlania.

Proces porządkowania kończy się z chwilą:

- Kliknięcia ostatniego obiektu na stronie.
- Kliknięcia polecenia *Kolejność | Dokończ porządkowanie*, co kończy procedurę ręcznego wyznaczania kolejności i zatwierdza zmiany.
- Kliknięcia polecenia *Kolejność | Anuluj kolejność obiektów*, co przerywa proces, anuluje wprowadzone zmiany i przywraca poprzednią kolejność wyświetlania.

WebSite X5 pomaga wyznaczyć kolejność wyświetlania obiektów. Kiedy wybierze się obiekt, wokół pozostałych obiektów o nie przypisanej jeszcze kolejności pojawia się czerwona obwódka. Łatwiej się dzięki temu zorientować, które obiekty można kliknąć, a których nie. Kolejność wyświetlania obiektów zdefiniowana w widoku *Duży ekran* zostanie zachowana dla wszystkich następnych widoków.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak działa mechanizm wyznaczania kolejności wyświetlania](#).

- Zaznacz następny widok po widoku *Duży ekran* i kliknij przycisk  *Pokaż/Ukryj obiekty* w celu wyznaczenia obiektów, które należy pominąć przy wyświetlaniu następnego widoku. Kliknięciem zaznacz obiekty, które mają zostać ukryte, gdy witryna będzie wyświetlana w następnej, niższej rozdzielczości. Ponowne kliknięcie przycisku  *Pokaż/Ukryj obiekty* zatwierdza wprowadzone zmiany i kończy proces wyboru.
- Po dojściu do widoku *Smartfon* nie trzeba już robić niczego, ponieważ wszystkie obiekty, które pozostawiono widoczne (to znaczy nie zostały ukryte w poprzednich widokach) zostaną umieszczone w kolumnie jeden pod drugim w kolejności zdefiniowanej jeszcze w widoku *Duży ekran*.



Wstawiając nową stronę do witryny, która ma być responsywna, należy pamiętać, że żadna komórka w tabeli układu strony nie może pozostać pusta. Program traktuje puste komórki, jak gdyby zawierały puste obiekty i nadaje każdej z nich numer porządkowy. Nie ma możliwości usunięcia numeru, ale można

zmienić kolejność wyświetlania obiektów (choć nadal będzie to puste miejsce). Aby uzyskać większą kontrolę nad kolejnością wyświetlania obiektów, najlepiej jest unikać pustych komórek. Jeśli na stronie potrzebne jest puste miejsce, lepiej umieścić tam obiekt, ale nie wypełniać go żadną treścią. Obiekt wstawiony ręcznie nie wpływa na układ strony i można ręcznie nadać mu numer porządkowy.

Jak sprawdzić wygląd witryny responsywnej na podglądzie?

Chcąc sprawdzić działanie witryny responsywnej przed jej opublikowaniem, wystarczy obejrzeć ją na podglądzie offline. Pogląd oferuje wszelkie narzędzia potrzebne do symulacji zachowania strony w różnych rozdzielczościach.

- W [Kroku 3 - Tworzenie strony](#) po zbudowaniu witryny i określeniu odpowiednich ustawień czyniących ją responsywną, należy kliknąć przycisk *Podgląd* w celu wyświetlenia podglądu we [wbudowanej przeglądarce](#).
- W oknie wbudowanej przeglądarki znajduje się pasek rozdzielczości, na którym widnieją wszystkie punkty kontrolne ustawione w projekcie. Kliknięcie któregoś z punktów kontrolnych powoduje automatyczną zmianę wyglądu okna przeglądarki tak, by odpowiadała rozdzielczości, w której strona ma być wyświetlana. Ewentualnie można ręcznie zmienić wielkość okna przeglądarki i przy odpowiedniej jego szerokości sprawdzić wygląd układu strony.
- Jeśli strona nie wygląda zgodnie z oczekiwaniami, należy kliknąć przycisk  *Pokaż numerację*. Na podglądzie pojawią się obwódki poszczególnych obiektów i numery porządkowe każdego z nich. To pomaga znaleźć miejsce, gdzie należy poprawić błąd.

Żeby mieć pewność, że witryna działa poprawnie, zaleca się przed jej opublikowaniem sprawdzanie podglądu każdej strony w każdym punkcie kontrolnym.

9.1.1.1 Jak działa mechanizm wyznaczania kolejności wyświetlania?

Kiedy projektuje się witrynę responsywną, ważne jest ustalenie hierarchii ważności poszczególnych elementów na każdej stronie, tak by łatwo było zidentyfikować ważniejsze treści, które muszą na stronie pozostać widoczne. Nie bez znaczenia jest rozkład tych elementów na stronie, gdy wyświetlana jest na urządzeniach o mniejszej rozdzielczości.

W programie WebSite X5 informacje o tym jak wygląd strony będzie się zmieniał w zależności od zdefiniowanych punktów kontrolnych można znaleźć w oknie [Ustawienia responsywności](#).

W oknie podana jest lista aktywnych punktów kontrolnych oraz tabela z informacjami o konfiguracji strony dla każdego wybranego punktu kontrolnego. Pierwszą rzeczą, jaka należy zrobić jest ustalenie kolejności, w jakiej obiekty będą pojawiały się na stronie.

Definicja kolejności wyświetlania polega na ustaleniu, w jakiej kolejności obiekty będą pojawiały się na ekranie wtedy, gdy szerokość okna przeglądarki nie pozwoli na wyświetlenie wszystkiego, co zostało umieszczone w widoku przeznaczonym na *duży ekran*.

Każdy obiekt w tabeli wyposażony jest w ikonę podającą jego rodzaj oraz numer porządkowy określający położenie w kolejności wyświetlania.

Obiekty są początkowo numerowane przez program automatycznie, ale kolejność ta nie musi przypaść do gustu autorowi. Może on w razie potrzeby zmienić kolejność pojawiania się obiektów.

Aby rozpocząć ustalanie prawidłowej kolejności wyświetlania obiektów, należy przejść do widoku *Duży ekran* i kliknąć przycisk  *Kolejność*. Obiekty staną się półprzezroczyste, a wokół niektórych pojawią się czerwone obwódki, które świadczą o tym, że należy je kliknąć, żeby ustalić kolejność.



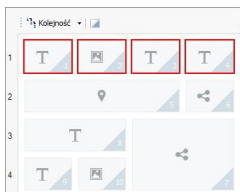
Celem definiowania kolejności wyświetlania jest takie ustawienie obiektów na stronie, by można je było wyświetlać jeden pod drugim. Program za każdym razem przelicza możliwości uporządkowania obiektów i za pomocą czerwonej obwódki zaznacza te, które mogłyby być następne w kolejności bez przerywania ciągłości, co mogłoby utrudnić prawidłowe ustawienie

obiektów w kolumnie jeden pod drugim.

Teraz spośród obiektów obwiedzionych na czerwono można wybrać ten, który ma pojawić się jako pierwszy. Obiekt kliknięty staje się traci półprzezroczystość, a w rogu pojawia się jego numer porządkowy. Wszystkie pozostałe obiekty są półprzezroczyste i w razie potrzeby ich numery są aktualizowane.

Za każdym razem zmienia się wybór obiektów do wyboru (obwiedzionych na czerwono) w zależności od tego, który obiekt został kliknięty i jak obiekt ten był oryginalnie położony w tabeli układu strony.

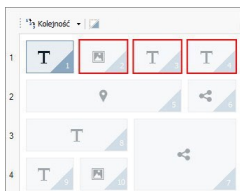
Poniższe rysunki powinny ułatwić zrozumienie tego mechanizmu.



Rysunek 1. Układ początkowy

Przy takim rozmieszczeniu elementów na stronie w chwili rozpoczęcia numerowania obiektów program zaznaczył czerwonymi obwódkami elementy w pierwszym wierszu, ponieważ pierwszy obiekt w kolejności wyświetlania musi być wybrany spośród tych czterech.

Jeżeli obiekt nr 1 ma być pierwszy na liście, to jego kliknięcie zmieni sytuację na następującą:

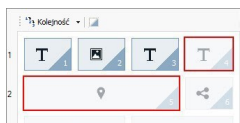


**Rysunek 2. Kliknięty
1: do wyboru są 2, 3
lub 4**

Jak widać, kliknięcie obiektu nr 1 ustawia go na pierwszym miejscu kolejności wyświetlania, a program informuje (czerwonymi obwódkami), że drugi obiekt można wybrać spośród 2, 3 lub 4.

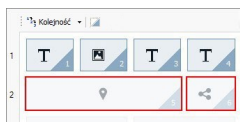
To tylko jedna z wielu możliwych propozycji kolejności wyświetlania. Gdyby został kliknięty na przykład obiekt numer 3, oferowane możliwości byłyby inne.

Wróćmy do naszego przykładu. Na kolejnym rysunku obiekty o numerach 1, 2 i 3 zostały zatwierdzone na swoich pierwotnych miejscach. Teraz program daje do wyboru obiekt numer 4 lub 5.



Rysunek 3. Wybór między 4 i 5

Wybór dokonany w tym momencie będzie miał wpływ na zmianę układu strony. Jeśli zostanie kliknięty obiekt numer 4, zostanie utworzony układ o dwóch wierszach, podczas gdy kliknięcie obiektu numer 5 spowoduje utworzenie układu o dwóch kolumnach.



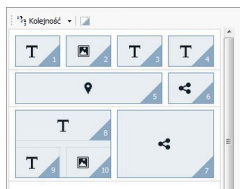
Rysunek 4. Kliknięcie obiektu 4: układ o dwóch wierszach



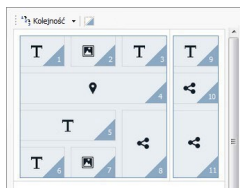
Rysunek 5. Kliknięcie obiektu 5: układ o dwóch kolumnach

Czasem podczas wybierania kolejności obiektów tworzą się w układzie strony **bloki obiektów**. Przykładowo na rysunku 5. obiekty 1, 2, 3 i 4

tworzą jeden blok, a obiekty 5 i 6 drugi. Blok obiektów zachowuje się tak, jak pojedynczy obiekt. Żeby wiadomo było, gdzie znajdują się bloki, są one zaznaczane zaraz po ich sformowaniu.



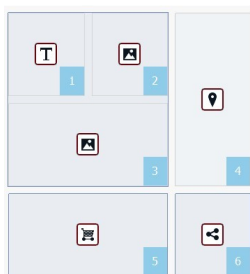
Rysunek 6.



Rysunek 7.

Na rysunkach 6 i 7 widać jak różna kolejność wyświetlania wpłynęła na sformowanie różnych bloków obiektów, determinujących różny układ strony.

Blok obiektów nie musi pozostać blokiem w następnych widokach.



Rysunek 8. Blok obiektów w widoku na dużym ekranie

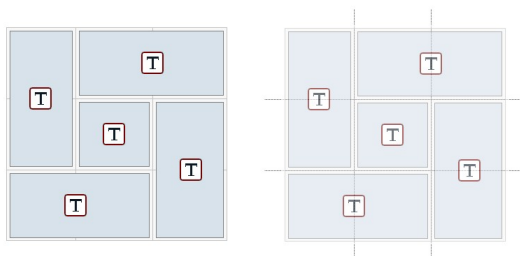


Rysunek 9. Po ukryciu obiektu 4 blok nie został zrekonstruowany w następnym widoku

Na przykład na rysunku 8 obiekty 1, 2 i 3 utworzyły blok, ponieważ sąsiadują z obiektem 4 zajmującym oba wiersze. Jak widać na rysunku 9, jeśli obiekt 4 zostanie ukryty, obiekty 1, 2 i 3, nie mając już sąsiada obok, w następnym widoku nie będą blokiem.

Blok obiektów pozostający blokiem we wszystkich widokach (poza widokiem *smartfon*, gdzie wszystkie obiekty ustawiane są jeden pod drugim) bez możliwości rozbicia go nazywa się **blokiem nierozdzielny**. Takie bloki

także są widoczne w tabeli, ale zaznaczone są innym kolorem niż pozostałe.



Rysunek 10. Przykład bloku nierozdzielnego

Na rysunku 10 pokazano przykład bloku nierozdzielnego. Jak widać układ "kwiatka" powoduje, że nie można wyodrębnić wierszy ani kolumn. Taki układ zdecydowanie redukuje możliwości wyboru kolejności. Nie da się tu nawet ukryć jednego obiektu bez automatycznego ukrycia pozostałych z grupy. W przypadku pojawienia się bloku nierozdzielnego, zdecydowanie zalecane jest uproszczenie układu obiektów, co da szansę uzyskania większej swobody w określaniu kolejności wyświetlania.

Reasumując, nie da się powiedzieć, że jeden porządek jest lepszy od drugiego. Wszystko zależy od zawartości strony i efektu, jaki chce się uzyskać. Porządkując obiekty, warto pamiętać o częstym sprawdzaniu efektów swojej pracy na podglądzie. Warto widzieć, jak strony będą wyglądały w różnych rozdzielczościach. Jeżeli zawartość witryny ma spójny układ z możliwością ustalenia logicznej funkcjonalności, nie trzeba będzie prawdopodobnie niczego w niej zmieniać.

9.2 Ustawienia ogólne

9.2.1 Jak wykonać kopie zapasowe 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 błędzie spowodowanym takimi okolicznościami jak, uszkodzenie komputera lub nieumyślne wykasowanie danych.
- **Konieczności zrekonstruowania wersji** - Pozwala utworzyć kopię 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.

Odzyskiwanie wersji projektu - Jak automatycznie tworzyć kopie zapasowe?

Aby automatycznie tworzyć 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 witryny w Internecie.

Wszystkie wykonane kopie zapasowe są zapisywane w podfolderze Backup folderu określonego w polu *Folder projektów* w oknie [Preferencje](#).

Odzyskiwanie wersji - Jak odzyskać projekt z kopii zapasowej?

Aby odzyskać projekt z kopii zapasowej, należy:

- Otworzyć podfolder Backup w folderze określonym w polu *Folder projektów* (zdefiniowanym w oknie [Preferencje](#)) i zaznaczyć plik odpowiadający kopii zapasowej, zawierającej odzyskiwaną wersję projektu. To będzie albo plik *Backup.iwprj*, utworzony za pomocą polecenia *Utwórz kopię zapasową przy pierwszym zapisywaniu projektu*,

albo *Uploaded_timestamp.iwprj*, utworzony za pomocą polecenia *Każdorazowo podczas aktualizacji twórz kopię zapasową*;

- Wyciąć plik zaznaczony w podfolderze Backup i wkleić go do *Folder projektów*;
- Usunąć plik "*project.iwprj*" zawierający projekt i zmienić nazwę pliku kopii zapasowej na "*project.iwprj*";

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 (.IWZIP);
- Skopiować plik .IWZIP 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 .IWZIP zawierający odzyskiwany projekt;
- Zaznaczyć odzyskiwany projekt, żeby go otworzyć i kontynuować pracę.

9.2.2 Czcionki sieciowe

9.2.2.1 Jak korzystać z czcionek sieci Web

Program WebSite X5 pozwala używać nie tylko standardowych czcionek, ułatwia także korzystanie z czcionek sieci Web dostępnych na

- portalach internetowych, takich jak [Google Fonts™](#) (darmowe). Oferują gotowe do użycia czcionki sieciowe wymagające jedynie połączenia przez arkusze stylów CSS stron witryny.
- portalach internetowych, takich jak [Fontsquirrel](#). Umożliwiają pobranie nowych czcionek na komputer. Czcionki takie są eksportowane na serwer witryny podczas jej publikacji.

Czcionki sieci Web dają możliwość odmiennego formatowania tekstu w sposób niedostępny dla czcionek bezpiecznych, a jednocześnie dają pewność, że strony będą wyświetlane poprawnie bez konieczności zastępowania jednych czcionek innymi.

Jak dodać czcionkę z Google Fonts?

Zakładamy, że zostały już wybrane czcionki [Google Fonts™](#), został pobrany odpowiedni plik TTF oraz kod potrzebny do wstawienia na stronach (patrz [Jak pobrać czcionkę z Google Fonts™](#)). W celu użycia czcionek w programie WebSite X5 wykonaj następujące czynności:

- Otwórz okno [Preferencje | Czcionki sieci Web](#) i kliknij przycisk *Dodaj*.
- Zostanie otwarte okno [Dodaj czcionki sieci Web](#). Wybierz *Czcionka Google*, zaimportuj *Plik TTF do wyświetlania offline* i skopiuj ze strony *Google Kod @ Import* i wstaw do odpowiedniego pola.
- Kliknięciem przycisku *OK* potwierdź chęć powrotu do okna [Preferencje | Czcionki sieci Web](#). Tam na liście dostępnych czcionek zobaczysz nową czcionkę.

Kiedy zakończysz tę nieskomplikowaną procedurę, nowa czcionka będzie automatycznie dostępna w programie WebSite X5 wszędzie tam, gdzie możliwe jest wybranie czcionki tekstu. Czcionki Google łatwo rozpoznać, ponieważ są oznaczone ikoną  obok nazwy.

Jak dodać czcionkę sieci Web

Zakładamy, że została już pobrana nowa czcionka z plikami niezbędnymi do używania jej na komputerze lub w Internecie (patrz [Jak pobrać czcionkę z Fontsquirrel](#)). Wykorzystanie jej w programie WebSite X5 jest bardzo łatwe:

- Otwórz okno [Preferencje | Czcionki sieci Web](#) i kliknij przycisk *Dodaj*.
- Zostanie otwarte okno [Dodaj czcionki sieci Web](#). Wybierz *Czcionki sieci Web* i zaimportuj *Plik TTF do wyświetlania offline*.
- Choć nie ma takiego obowiązku, czcionka będzie lepiej obsługiwana przez rozmaite przeglądarki, gdy zostaną zaimportowane także pliki WOFF, SVG oraz EOT (jeśli są dostępne).
- Kliknięciem przycisku *OK* potwierdź chęć powrotu do okna [Preferencje | Czcionki sieci Web](#). Tam na liście dostępnych czcionek zobaczysz nową

czcionkę.

Po zaimportowaniu nowej czcionki sieci Web pojawi się ona automatycznie we wszystkich menu pozwalających na wybór czcionki tekstu. Czcionki sieci Web można łatwo rozpoznać, ponieważ są oznaczone ikoną  obok nazwy.

9.2.2.2 Jak pobrać czcionkę z Google Fonts™

[Google Fonts™](#) to serwis Google oferujący niestandardowe czcionki dla witryn. Z czcionek można korzystać bez konieczności implementowania dyrektyw w arkuszu stylów SCC3 oraz pobierania plików czcionek i eksportowania ich na serwer witryny (pliki pozostają na serwerze Google).

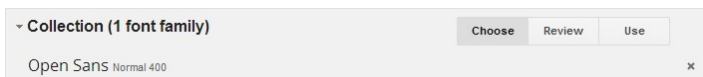
[Google Fonts™](#) to w zasadzie gigantyczny folder zawierający czcionki open source: każdy może z nich korzystać bezpłatnie zarówno w celach prywatnych, jak i komercyjnych. Można je drukować, wykorzystywać w budowanych witrynach oraz na komputerze.

Aby wykorzystać czcionki [Google Fonts™](#) w projekcie WebSite X5, należy:

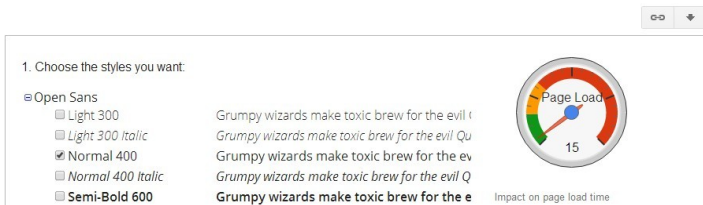
- Przejdź bezpośrednio na stronę [Google Fonts™](#) i za pomocą filtrów znaleźć odpowiednie czcionki. Wprowadź interfejs dostępny jest tylko po angielsku, ale jest za to bardzo intuicyjny.
- Obok każdej czcionki znajduje się przycisk dodawania czcionki do kolekcji *Add to Collection*. Kliknij go dla czcionek, których chcesz używać. Kolekcja (Collection) jest rodzajem kontenera, z którego wybiera się interesujące w danym momencie czcionki. Lista czcionek w kolekcji wyświetlana jest na dole strony.



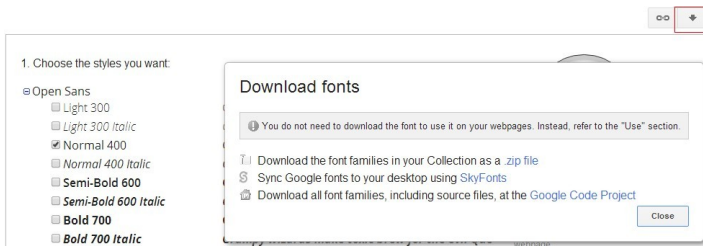
- Kiedy umieścisz w kolekcji wybrane czcionki, rozwiń *Collection* i kliknij przycisk *Use* (Użyj).



- Na następnej stronie wybiera się styl poszczególnych czcionek (np Normal, Bold itp.) oraz zbiór znaków np Cyrillic, Greek itp.), jakie mogą się przydać. Na podstawie dokonanego wyboru Google oszacuje wpływ, jaki czcionki te będą wywierały na czas wczytywania strony (ponieważ czcionki będą pobierane z serwera Google). Zastosowanie każdej kolejnej czcionki zwiększa wpływ na czas wczytywania strony, zatem lepiej nie przesadzać z ich ilością i pobierać tylko te na prawdę potrzebne.



- Kliknij przycisk *Download* (Pobierz) znajdujący się w prawym górnym rogu. Pojawi się okno dialogowe informujące, że do używania czcionek nie jest niezbędne ich pobranie. Jednakże, by uzyskać plik TTF niezbędny programowi WebSite X5 do wyświetlania tych czcionek na komputerze, trzeba je pobrać. Kliknij link *.zip file* w celu pobrania spakowanego folderu zawierającego wszystkie pliki TTF oraz licencję użytkownika dla każdej z czcionek. Po zakończeniu pobierania, zamknij okno dialogowe kliknięciem przycisku *Close*.



- Google proponuje trzy sposoby dodania czcionki i trzeba wybrać jeden z nich:
 - Dodanie ich do arkusza stylów CSS **Standard**
 - Dodanie ich przez polecenie **@import**

- Dodanie ich przez skrypt **Javascript**

We wszystkich 3 przypadkach wystarczy tylko skopiować kod podany przez Google i wkleić go do odpowiedniego pola w programie WebSite X5.



Kiedy skończysz, będziesz mieć wszystkie pliki i informacje potrzebne programowi WebSite X5 do korzystania z czcionek Google (patrz [Jak korzystać z czcionek sieci Web](#)).

9.2.2.3 Jak pobrać czcionkę z Fontsquirrel

Istnieje wiele portali, z których można pobierać czcionki do wykorzystania w swoich projektach. Jednym z najbardziej znanych z różnorodności oraz jakości jest [Fontsquirrel](#).

Aby móc skorzystać z czcionek [Fontsquirrel](#) w projekcie WebSite X5, należy:

- Przejść bezpośrednio na stronę [Fontsquirrel](#) i za pomocą filtrów znaleźć odpowiednie czcionki. Warto sprawdzić, czy wybrana czcionka jest dostępna zarówno w wersji na komputer, jak i do użycia w Sieci. Można to rozpoznać po ikonach wyświetlanych obok nazw czcionek wskazujących uprawnienia do wykorzystania:



Commercial Desktop Use - Komercyjne wykorzystanie do tworzenia grafiki i dokumentów.



@font-face Embedding - Osadza czcionkę w arkuszu stylów CSS witryny.



Ebooks and PDFs - Osadza czcionki w e-bookach i e-dokumentach.



Applications - Osadza czcionki w aplikacjach i programach komputerowych.

Amble AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Amble | Punchcut | 8 Styles
 [DOWNLOAD TTF](#)

- Kliknij czcionkę, którą chcesz pobrać. Gdy zostanie otwarta następna strona, kliknij zakładkę *Webfont Kit*.

AMBLE

↓ [DOWNLOAD TTF](#)

Punchcut | Sans Serif | 8 Styles

Specimens | Test Drive | Glyphs | License | **Webfont Kit**

Webfont Kit

This font's license appears to allow you to use @font-face css embedding!

Choose a Subset:

Western Latin (Default) ▼

Choose Font Formats:

☒ TTF
 ☒ EOT
 ☒ WOFF
 ☒ SVG

[DOWNLOAD @FONT-FACE KIT](#)

Subsetting:

Subsetting reduces the number of glyphs in the font to make a smaller file. If the font supports a particular language, it will appear in the menu.

Formats:

TTF - Works in most browsers except IE and iPhone.

EOT - IE only.

WOFF - Compressed, emerging standard.

SVG - iPhone/iPad.

- Z listy *Choose a Subset* wybierz podzbiór, którego chcesz używać (np Polish) oraz zaznacz wszystkie dostępne formaty czcionki (TTF, EOT, WOFF, SVG), następnie rozpocznij pobieranie kliknięciem przycisku *Download @font-face kit*.

Po zakończeniu pobierania będziesz mieć na komputerze spakowany folder zawierający wszystkie pliki potrzebne programowi WebSite X5 do korzystania z czcionki sieci Web (patrz [Jak korzystać z czcionek sieci Web](#)).

9.3 Krok 1 - Ustawienia ogólne

9.3.1 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 witryny](#).

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 wartością jest etykieta 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 zawczasu przetłumaczone hasła. Kiedy ma się 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 - Portuguese". Nowa pozycja pojawi się na dole listy dostępnych języków.
- Kliknij pole wyboru "PT - Portuguese", żeby wyświetlić w tabeli kolumnę tłumaczenia na portugalski.
- Wpisz tłumaczenie każdego elementu, a jak skończysz, zamknij okno. To spowoduje automatyczne zapisanie tłumaczenia.
- Ustaw "PT - Portuguese" 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  *Importuj 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.

9.3.2 Wzorce graficzne

9.3.2.1 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 wymyślnego 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 1.000 wzorców domyślnych, do których dostęp można uzyskać pobierając więcej wzorców (darmowych lub płatnych). Wybór odpowiedniego wzorca jest prosty:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i kliknij *Wzorzec domyślny*.
- Zostanie otwarte okno [Wzorzec domyślny](#). Za pomocą kategorii oraz filtru *Typ menu* można zawęzić poszukiwania i wyświetlić tylko te wzorce, które mogą być przydatne w danym projekcie.
- Przejrzyj miniatury wzorców i wybierz ten, który Ci się podoba.
- Zaznacz wzorzec, którego chcesz użyć, i ewentualnie kup go lub zainstaluj.
- Kliknij przycisk *OK*, by przypisać wzorzec do projektu i przejść do okna [Styl wzorca](#), gdzie można zdefiniować strukturę oraz style.

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 kliknij *Wzorzec domyślny*.
- Zostanie otwarte okno [Wzorzec domyślny](#). Korzystając dostępnych filtrów znajdź wzorzec domyślny, który chcesz wykorzystać do

stworzenia nowego.

- Kliknij przycisk *OK*, by przypisać wzorzec do projektu i przejść do okna [Styl wzorca](#), gdzie można zdefiniować strukturę oraz style.
- Wykonaj wszystkie potrzebne modyfikacje, a następnie powróć do okna [Wybór wzorca](#). Tam kliknij *Biblioteka niestandardowa*.
- Zostanie otwarte okno [Biblioteka niestandardowa](#). Kliknij przycisk *Dodaj*, by zapisać bieżący wzorzec w Bibliotece wzorców niestandardowych.

Teraz będzie można korzystać z tego wzorca zarówno w tym projekcie, jak i w innych.

Jak zbudować nowy wzorzec?

Układ graficzny utworzony w zewnętrznym edytorze grafiki można zastosować w projekcie programu WebSite X5 korzystając z funkcji Nowy wzorzec:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i kliknij opcję *Nowy wzorzec*.
- Najpierw zatwierdź ustawienia w oknie dialogowym, a następnie w oknie [Styl wzorca](#) kliknij [Struktura wzorca głównego](#).
- Za pomocą opcji dostępnych w oknie [Struktura wzorca głównego](#) zdefiniuj strukturę, zaimportuj potrzebne elementy wchodzące w skład układu graficznego oraz określ marginesy i wyrównanie.
- Wróć do okna [Styl wzorca](#). Stąd możesz przejść do innych okien w celu zdefiniowania stylu różnych elementów.

Jak utworzyć wzorzec niestandardowy na podstawie nowego wzorca?

Jeśli dla projektu został utworzony nowy wzorzec, to dobrym pomysłem jest zapisanie go w Bibliotece wzorców niestandardowych, tak by był dostępny także dla innych projektów. Aby to zrobić, wykonaj następujące czynności:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i kliknij *Nowy wzorzec*. Następnie za pomocą opcji w oknie [Struktura wzorca głównego](#) zdefiniuj strukturę, zaimportuj potrzebne elementy wchodzące w skład układu graficznego oraz określ marginesy i wyrównanie.
- Wykonaj wszystkie potrzebne modyfikacje, a następnie powróć do okna

[Wybór wzorca](#). Tam kliknij *Biblioteka niestandardowa*.

- Zostanie otwarte okno [Biblioteka niestandardowa](#). Kliknij przycisk *Dodaj*, by zapisać bieżący wzorec w Bibliotece wzorców niestandardowych.

Jak wyeksportować lub zaimportować wzorec?

Wzorec użyty w projekcie można wyeksportować i używać go na innym komputerze albo udostępnić innym osobom.

Aby wyeksportować wzorec utworzony samodzielnie, trzeba go najpierw zapisać w Bibliotece wzorców niestandardowych (patrz instrukcje powyżej), a następnie wykonać następujące czynności:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i kliknij opcję *Biblioteka niestandardowa*.
- Zostanie otwarte okno [Biblioteka niestandardowa](#). Wybierz wzorec przeznaczony do eksportu i kliknij przycisk *Eksport...* Plik .IWTLPL zostanie utworzony w podanym folderze.
- Skopiuj ten plik .IWTLPL do komputera, na którym ma być zaimportowany do innego projektu.

Aby zaimportować wzorec uprzednio wyeksportowany w programie WebSite X5:

- Otwórz okno [Wybór wzorca](#) i kliknij opcję *Biblioteka niestandardowa*.
- Zostanie otwarte okno [Biblioteka niestandardowa](#). Kliknij przycisk *Importuj...* i wybierz plik .IWTLPL, który ma być zaimportowany.
- Zaimportowany plik zostanie dodany do listy wzorców niestandardowych.



Pliki .IWTLPL 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 [Krok 5 - Eksport](#).

9.3.2.2 Gdzie szukać nowych wzorców dla programu WebSite X5?

Punktem wyjścia do poszukiwania nowych wzorców dla programu WebSite X5 jest sekcja WebSite X5 Templates, oficjalnej witryny WebSite X5, którą można znaleźć pod adresem <http://answers.websitex5.com/templates>.

Na stronie WebSite X5 Templates wciąż dodawane są nowe wzorce graficzne. Jedne są opracowywane przez firmę Incomedia, inne przez zaprzyjaźnionych autorów. Niektóre są darmowe, inne płatne. I wszystkie są gotowe do użycia w Twoich nowych projektach.

Aby lista wzorców oferowanych przez WebSite X5 była zawsze aktualna, są one na bieżąco aktualizowane automatycznie w miarę pojawiania się nowych w zbiorze WebSite X5 Templates. Chcąc znaleźć nowe wzorce wystarczy przejrzeć podglądy. Te które muszą być instalowane od płatnych można odróżnić po ikonach określających ich typ. Wszystko dzieje się w obrębie programu i wszystkie wzorce są zawsze dostępne.

Poza wzorcami graficznymi w WebSite X5 Templates można jeszcze znaleźć wzorce projektów. Są to mini-projekty składające się ze wzorca graficznego oraz obiektów wstawionych na poszczególnych stronach. Kupując wzorec projektu, otrzymujesz plik .IWZIP, który stanowi punkt wyjścia dla nowej witryny. Są w nim już ustawione style, a podstawowe strony zawierają już obiekty, co jeszcze bardziej przyspiesza tworzenie profesjonalnej, eleganckiej witryny.

Jeśli ktoś ma ochotę brać czynny udział w tworzeniu zbioru wzorców WebSite X5 Templates, może wysłać zbudowane przez siebie wzorce. A jeśli ktoś kocha budowanie witryn, może przyłączyć się do nas jako zaprzyjaźniony autor i oprócz publikowania wzorców jeszcze zarabiać na tym. Więcej informacji można znaleźć na stronie <http://answers.websitex5.com/templates>.

9.4 Krok 2 - Tworzenie mapy witryny

9.4.1 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 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 znajdować 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 separatory 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 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 wręcz do innego projektu otwartego w innym oknie programu. W tym celu możesz użyć albo poleceń z paska narzędzi, albo z menu kontekstowego (wyświetlanego prawym przyciskiem myszy), albo kombinacji klawiszy CTRL+C oraz CTRL+V. Pamiętaj jednak, że nie można kopiować i wklejać stron specjalnych.

9.5 Krok 3 - Tworzenie strony

9.5.1 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.

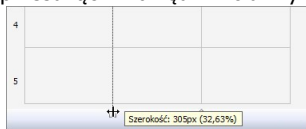
Zagadnienie: Jak ustawić tabelę układu strony?

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 odpowiednie obiekty.

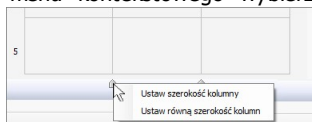
Przyciski   służą do wstawiania wierszy i kolumn. Tabela układu strony może zawierać do 64 wierszy i 12 kolumn.

Domyślnie wszystkie 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 wciśnięty klawisz CTRL - wtedy przesunięcie następuje o piksel.



- Kliknij prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybierz polecenie *Ustaw szerokość kolumny*, a następnie wpisz 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 klawisze 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 przesuwaa zaznaczony obiekt w inne miejsce tabeli układu strony, ale zmienia jego rozmiar na 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 przeciągnie się jeden obiekt z jakiejś komórki do innej zajmowanej przez drugi obiekt, to obiekty po prostu zamieniają 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 definiuje się właściwą jego zawartość przez dwukrotne kliknięcie obiektu w komórce albo zaznaczenie obiektu kliknięcie przycisku  *Zawartość obiektu*.



Nie wszystkie komórki tabeli układu strony muszą być wypełnione. Należy jednak pamiętać, że puste komórki oznaczają puste miejsce na opublikowanej stronie.



Tabele układu strony można modyfikować w dowolnej chwili. Wprowadzając zmiany zawartości strony w witrynie responsywnej (gdy zaznaczone jest pole wyboru *Włącz responsywność witryny* w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#)), należy mieć na uwadze zmianę wyglądu witryny w różnych widokach odpowiadających poszczególnym aktywnym punktom kontrolnym.



Aby optymalnie zaprojektować układ strony, warto pamiętać o pewnych prawach rządzących programem:

- Szerokość strony jest zdefiniowana we wzorcu.
 - Szerokość kolumny w tabeli układu strony jest obliczana przez podzielenie szerokości strony na zadaną liczbę kolumn. Domyślnie 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 dopasowywane do rozmiarów komórek tabeli.
-

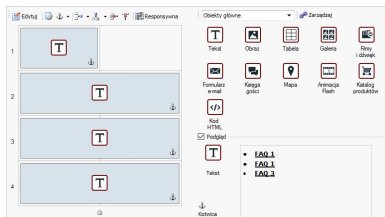
9.5.2 Jak tworzyć kotwice i korzystać z nich?

Kotwice są odwołaniami kierującymi do lokalizacji obiektów na stronie. Służą do definiowania linków bezpośrednio do obiektów znajdujących się w różnych miejscach witryny.

Nie istnieją ograniczenia liczby kotwic wstawianych na stronie. Teoretycznie powinna być jedna kotwica do jednego obiektu. Jednak, żeby nie komplikować cię nadto pracy, zaleca się tworzenie kotwicy do obiektu tylko wtedy, gdy jest ona rzeczywiście potrzebna i nadanie jej nazwy jednoznacznie ją identyfikującej.

Jak definiować wewnętrzne linki do stron za pomocą kotwic?

Częstą praktyką jest wstawianie linków podkreślających znaczenie określonych elementów, które są dobrze widoczne podczas przewijania strony. Można też utworzyć na górze strony spis treści ważnych zagadnień zbudowany z linków, których kliknięcie przenosi gościa witryny do stosownego akapitu.



- W [Kroku 3 - Tworzenie strony](#) zbuduj stronę, wstawiając wszystkie obiekty stanowiące jej zawartość. Najpierw wstaw na początku strony obiekt tekstowy zawierający swoisty spis treści, następnie powstawiaj obiekty tekstowe dla każdego akapitu, dla którego ma być utworzony odnośnik w spisie treści.
- W tabeli układu strony zaznacz obiekt Tekst pierwszego akapitu zawierającego treść i kliknij przycisk  w celu zdefiniowania kotwicy. Nazwę kotwicy nadaje się w oknie, które zostanie otwarte.
- To samo zrób dla wszystkich obiektów Tekst wstawionych na stronie. Zwróć szczególną uwagę na czytelność nadawanych nazw.
- Dwukrotnie kliknij znajdujący się na początku strony obiekt Tekst przeznaczony na spis treści, żeby otworzyć edytor.
- Zaznacz pierwsze hasło spisu treści i kliknij przycisk , by otworzyć okno [Link](#). Zaznacz opcję *Strona witryny*, kliknięciem przycisku  wyświetl mapę witryn i wybierz stronę, na której znajduje się stosowny akapit tekstu. Kliknij pole *Wewnętrzna kotwica strony*, by wyświetlić listę wszystkich dostępnych kotwic. Zaznacz tę, która identyfikuje akapit odpowiadający wybranemu hasłu z indeksu.
- Powtórz opisane czynności dla wszystkich haseł ze spisu treści, dla

Kiedy tworzy się link do kotwicy, należy wiedzieć, że nazwa kotwicy utworzonej jest ręcznie nie będzie widoczna na liście wyświetlanej po wybraniu opcji *Wewnętrzna kotwica strony*. Dlatego należy postąpić w następujący sposób:

- W oknie [Link](#) wybierz opcję *Plik lub adres URL*.
- W pole *Plik internetowy* wpisz #nazwa kotwicy, gdzie nazwa kotwicy jest rzeczywistą nazwą nadaną tej kotwicy.

9.5.3 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 wybrać opcję *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*.

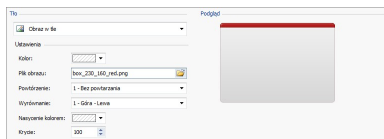
Przykład 1

Importowany obraz ma taki sam rozmiar, jak komórka.

Tło: *Obraz w tle*

Powtórzenie: *Bez powtarzania*

Wyrównanie: *Góra - lewa*



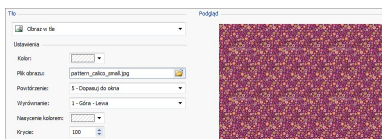
Przykład 2

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

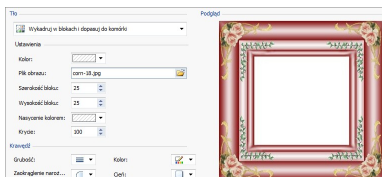


Przykład 3

Zaimportowany obraz jest ramką, którą można dopasować do komórki różnej wielkości.

Tło: *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*

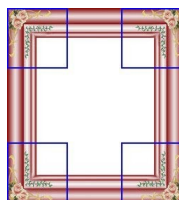
Szerokość bloku / Wysokość bloku: Tu należy wybrać optymalny podział obrazu na bloki.



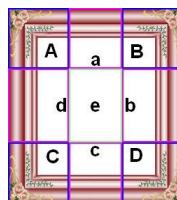
Żeby lepiej zrozumieć, jak działa opcja *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*, czym są bloki i jak prawidłowo określić ich rozmiar, rozważ poniższy przykład:



Ilustracja 1



Ilustracja 2



Ilustracja 3

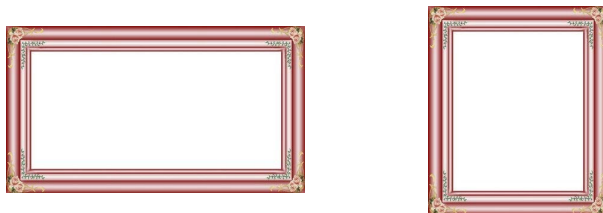
Oryginał (ilustracja 1) jest ozdobną ramką, którą łatwo podzielić na bloki i dopasować do komórki dowolnej wielkości. Ornamenty w narożnikach są takiej samej wielkości, a brzegi można powielić bez niebezpieczeństwa utraty ciągłości koloru.

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 wszystkie 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 zaadoptowania 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 *Styli* 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*.

9.6 Krok 4 - Ustawienia zaawansowane

9.6.1 Współpraca z Google

9.6.1.1 Jak korzystać z narzędzi dla webmasterów Google™?

[Google Search Console™](#) 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 Google Search Console™, 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 Search Console™](#) i zaloguj się.
- Na *stronie głównej* kliknij *Dodaj witrynę* i wpisz pełny adres URL witryny, którą chcesz poddać analizie. Kliknij przycisk *Dalej*.
- Na stronie *Weryfikacja dla* wybierz metodę weryfikacji własności witryny. Jeśli chcesz, możesz przejść do *Metod alternatywnych* i wybrać opcję *Tag HTML*.
- Skopiuj podany przez Google™ metatag i wklej go w pole *Kod metatagu dla Google Search Console* w oknie [Statystyki, optymalizacja SEO i kod / Ogólne](#). WebSite X5 wstawi metatag w odpowiednie miejsce kodu HTML strony głównej witryny.

- Kod weryfikacyjny Google™ wygląda mniej więcej tak:

```
<meta name="google-site-verification"
content="oVhOk3LIDq1zI9MOBZZRXpAgp_mZQGHDhfrZZ
1iGoTU" />
```

- Kiedy opublikujesz witrynę, przejdź na stronę [weryfikacji witryny w Google Search Console™](#) i kliknij przycisk *Weryfikuj*, żeby zakończyć procedurę.

9.6.1.2 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 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, przejdź do sekcji *Administracja*. Na stronie *Administracja* widoczne są trzy kolumny: *Konto*, *Usługa* oraz *Widok*.
- Jeżeli po raz pierwszy korzystasz z tej usługi, z listy *Konto* wybierz polecenie *Utwórz nowe konto*, podaj żądane informacje i kliknij przycisk *Pobierz identyfikator śledzenia*.
- Jeśli masz już konto dla witryny, nad którą pracujesz, wybierz jej *Konto* oraz *Usługę*. W kolumnie *Usługa* zostanie wyświetlonych kilka łączy, kliknij *Informacje o śledzeniu | Kod śledzenia*.

- Po wykonaniu obu czynności, zostanie wyświetlona strona, na której Google™ podaje identyfikator śledzenia oraz kod śledzenia dla witryny. Skopiuj kod ze strony Google™, otwórz okno [Statystyki, optymalizacja SEO i kod | Ogólne](#) programu WebSite X5 i wklej kod w pole *Kod metatagu dla usługi Universal Analytics Google*.



Universal Analytics™ to nowe wcielenie usługi Google Analytics™. W usłudze Universal Analytics™ można nie tylko korzystać ze wszystkich raportów i narzędzi dostępnych w Google Analytics™, ale także uzyskać dostęp do nowych funkcji. Użytkownikom Google Analytics™ zaleca się przejście z klasycznej wersji Analytics na Universal Analytics™. Więcej informacji można znaleźć na stronie [Centrum pomocy Analytics](#).

9.6.1.3 Jak utworzyć link do pliku sitemap witryny?

WebSite X5 generuje dla witryny plik **XML SiteMap**.

SiteMap jest plikiem XML i zawiera listę wszystkich stron witryny. Został on wprowadzony przez Google™ (i dziś wykorzystywany także przez Yahoo! i MSN) w celu szybkiego i efektywnego skanowania witryn. Utworzenie i wysłanie pliku SiteMap, na przykład do Google, daje wyszukiwarce Google informację o zawartości witryny i wszystkich jej stronach, włącznie z tymi, których normalnie nie widać.

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 [Statystyki, optymalizacja SEO i kod | Ogólne](#) 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.



Aby poprawić optymalizację, warto nadać stronom priorytety, czyli określić na ile dana strona jest ważna względem innych. Przy czym nie należy ustawiać takich samych priorytetów dla wszystkich stron. Na przykład można nadać wysoki priorytet (9) tak ważnym stronom, jak strona główna lub strony z opisem produktów, a niższy priorytet (7) przypisać stronom podającym szczegółowe informacje. Jeszcze niższy priorytet (5) można nadać stronom kontaktowym.

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 stronę i masz gwarancję, że wszystkie one zostaną zindeksowane i będą brane pod uwagę 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 odnalezienia 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 wszystkie strony witryny są w nim wymienione. Jeśli nie chcesz, żeby wyszukiwarki internetowe znajdowały 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.

9.6.2 Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?

Internet przekracza 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 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 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](#)): To ważne dla prawidłowości zarządzania tekstem wstawianym 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. Sposoby połączenia projektów oferujących tę samą witrynę w różnych językach są zasadniczo dwa: w pierwszym wykorzystywana jest Strona wstępna, natomiast drugi polega na umieszczeniu przycisków wyboru języka w nagłówku wzorca 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 wybierając preferowany język.

- Najpierw zbuduj witrynę w języku angielskim, zdefiniuj jej strukturę, wstaw treść i w oknie [Ustawienia 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 i zapytaj o preferowany język*, wybierz obraz lub animację, która będzie służyć jako *Tło strony*, a potem określ wszystkie parametry żadanego stylu.
- Zaznacz pole wyboru *Pokaż hiperłącza do innych do języków*, żeby utworzyć przyciski wyboru języka.
- Za pomocą dostępnych poleceń zdefiniuj zawartość pola *Lista języków*. Zaznacz "Deutsch", "Espanol" oraz "Français" i kliknij przycisk *Usuń*, ponieważ te języki nie mają być dostępne. Następnie kliknij przycisk *Dodaj...*, żeby otworzyć 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 otworzyć okno [Ustawienia języka](#) i wybrać obrazy flag reprezentujących te języki.

- Ponieważ bieżący projekt jest po angielsku, (jedyne język przypisany do strony wstępnej), wybierz "English" z *Lista języków* i kliknij przycisk *Bieżący*.
- 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 witryny 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 witryny 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](#) 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 wyboru *Pokaż stronę wstępną*.
- Kiedy skończysz opracowywanie włoskojęzycznego projektu, tak samo zbuduj witrynę w języku portugalskim.

Aby opublikować witryny 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 anglojęzyczna 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 anglojęzycznej witryny będzie działał poprawnie tylko pod warunkiem, że w podfolderze "it" zostanie umieszczona witryna po włosku.
- Opublikuj witrynę po portugalsku: Link na stronie wstępnej anglojęzycznej witryny będzie działał poprawnie tylko pod warunkiem, że w podfolderze "pt" zostanie umieszczona witryna po portugalsku.

Kiedy 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 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, również dobrze można na 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 wyświetlone 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 witryny. Rozwiązanie to ma tę zaletę, że gość witryny może zmienić język jej wyświetlania w każdym momencie, będąc na dowolnej stronie.

- Najpierw zbuduj witrynę w języku angielskim, zdefiniuj jej strukturę, wstaw treść i w oknie [Ustawienia ogólne](#) ustaw "EN - English" jako *Język treści*

- Przejdź do okna [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#), żeby w nagłówku wstawić przyciski, którymi gość witryny 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 fladze brytyjskiej.

- Wykonaj kopię witryny w wersji angielskiej, co przyspieszy jej budowanie po włosku. W pierwszym oknie [Wybór projektu](#) wybierz anglojęzyczny projekt witryny 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](#) wybierz "IT - Italian" jako *Język treści*. Przetłumacz tekst i inne elementy na włoski.
- Przejdź do okna [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#) i przypisz flagom odpowiednie linki. Przypisz fladze 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 wybór języków działał poprawnie, 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 włosko- i portugalskojęzyczny odpowiednio w podfolderach "it" oraz "pt".

Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną z przekierowaniem do wersji językowej zgodnej z ustawieniami przeglądarki gościa witryny?

Weźmy przykład witryny z trzema wersjami językowymi: włoskim, angielskim oraz portugalskim. Można tak zrobić, żeby gość witryny nie musiał sam wybierać, wersji językowej, zamiast tego wyświetli się wersja witryny, która prawdopodobnie najbardziej mu odpowiada. Program potrafi wykryć język ustawiony w przeglądarce gościa witryny i automatycznie przekierować go do odpowiedniej wersji językowej witryny. Oczywiście nie da się przygotować witryny we wszystkich możliwych językach, dlatego trzeba podjąć decyzję, jaki język wybrać zastępczo, gdyby okazało się, że witryna nie jest przetłumaczona na język wykryty w ustawieniach przeglądarki.

W naszym przykładzie, językiem alternatywnym będzie angielski. Ten zostanie użyty wtedy, gdy przeglądarka nie używa ani włoskiego, ani portugalskiego. Zatem podstawową wersją witryny będzie wersja angielska, natomiast wersje włoska i portugalska będą opublikowane w podfolderach folderu głównego na serwerze.

- Najpierw zbuduj witrynę w języku angielskim, zdefiniuj jej strukturę, wstaw treść i w oknie [Ustawienia 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*, a następnie wybierz *Automatycznie wykryj język*.
- Za pomocą dostępnych poleceń zdefiniuj zawartość pola *Lista języków*. Zaznacz "Deutsch", "Espanol" oraz "Français" i kliknij przycisk *Usuń*, ponieważ te języki nie mają być dostępne. Następnie kliknij przycisk *Dodaj...*, żeby otworzyć 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 otworzyć okno [Ustawienia języka](#) oraz sprawdź przypisany kod odwołania.
- Ponieważ bieżący projekt jest po angielsku, (jedyne języki przypisane do strony wstępnej), wybierz "English" z *Lista języków* i kliknij przycisk *Bieżący*.

Witryny w poszczególnych językach tworzy się i publikuje osobno, więc łączy do poszczególnych języków są adresami URL:

- W oknie *Lista języków* zaznacz "Italiano" i kliknij przycisk *Edytuj...*, żeby otworzyć okno [Ustawienia języka](#).
- W pole *Adres URL dla tego języka* wpisz adres URL swojej witryny w języku włoskim: na przykład <http://www.mojastrona.pl/it/>, 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/>, zakładając, że witryna po portugalsku będzie zapisana w folderze "pt" głównego katalogu na serwerze.

Teraz witryna jest gotowa do przekierowania zgodnie z wykrytym językiem, 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 witryny 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](#) 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 wyboru *Pokaż stronę wstępną*.
- Kiedy skończysz opracowywanie włoskojęzycznego projektu, tak samo zbuduj witrynę w języku portugalskim.

Aby opublikować witryny 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.

Na tym etapie pracy angielska wersja witryny jest już opublikowana i działa kod wykrywający język oraz kod przekierowujący, którego używa Strona wstępna.

- Opublikuj witrynę po włosku: Kod przekierowania na stronie wstępnej anglojęzycznej witryny będzie działał poprawnie tylko pod warunkiem, że w podfolderze "it" zostanie umieszczona witryna po włosku.
- Opublikuj witrynę po portugalsku: Kod przekierowania na stronie wstępnej anglojęzycznej witryny będzie działał poprawnie tylko pod warunkiem, że w podfolderze "pt" zostanie umieszczona witryna po portugalsku.

9.6.3 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 wolontariuszy:

Centralny	Podzespół	Podzespół	Podzespół
-----------	-----------	-----------	-----------

Zespół Koordynacyjny	Projektu A	Projektu B	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.

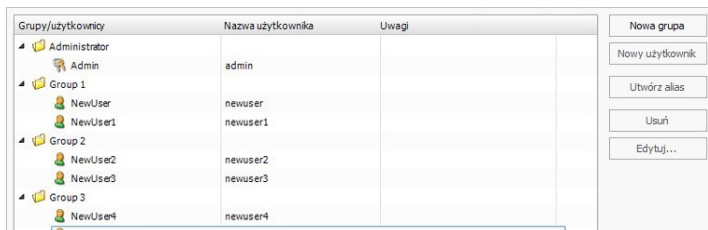
Najpierw należy utworzyć mapę witryny i wstawić zawartość poszczególnych stron, a następnie zdefiniować strefę użytkownika i profile użytkowników, którzy będą mieli dostęp do stron chronionych.

Jak zdefiniować grupy oraz użytkowników posiadających dostęp do stron chronionych?

Zgodnie ze strukturą osobową naszej przykładowej fundacji przedstawioną w powyższej tabeli należy 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* priorytetowy 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 pole *Imię i nazwisko* wpisz "Wolontariusz 1", wypełnij pola *Nazwa użytkownika* oraz *Hasło*, a następnie z mapy witryny wybierz, która *Strona logowania* ma być dostępna dla tego użytkownika.

- Powtórz opisane czynności, definiując 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.



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), przycisk *Rejestruj*, jeśli jest potrzebny (po któregoś kliknięciu gość witryny jest przekierowywany na inną stronę, gdzie może wysłać prośbę o nadanie identyfikatora i hasła).

Można wpisać *Komunikat informacyjny*, który wyświetla *Strona rejestracji*. *Komunikat* redaguje się w oknie [Zarządzanie dostępem](#). W treści komunikatu należy powitać gościa witryny 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:

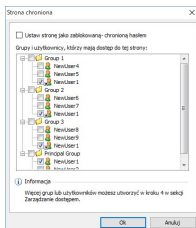
1. Sformułować *Komunikat informacyjny* tak, by zawierał adres e-mail, na który należy wysłać prośbę o przydzielenie identyfikatora logowania oraz hasła. Adres jest automatycznie rozpoznawany przez program WebSite X5 i e-mail jest wysyłany automatycznie.

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*.

Jak przygotować strony chronione hasłem?

Kiedy już lista uprawnionych 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*.
- Zaznacza opcję *Ustaw stronę jako zablokowaną- chronioną hasłem* i zaznacza 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 uprawnienia do dostępu do określonych stron.



Okno Strona chroniona

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 priorytetowy 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 odpowiednie dane.

W przeciwieństwie do zwykłych użytkowników administratorzy mają dostęp do wszystkich stron witryny chronionych hasłem. Używając tych samych danych uwierzytelniających mogą uzyskiwać zdalny dostęp do [panelu sterowania](#), żeby zarządzać komentarzami pozostawianymi przez czytelników [Blogu](#), wpisać do [Księgi gości](#) albo wyświetlać diagnostykę witryny lub informacje o jej optymalizacji na użytek wyszukiwarek internetowych.

Po opublikowaniu witryny w Internecie, zawsze gdy goście witryny 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 witryny 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 wyświetlane bez żądania potwierdzenia prawa dostępu. Strefa użytkownika zacznie działać w pełni dopiero po opublikowaniu witryny na serwerze.

9.6.4 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 aktywowani 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 dozwolony *Rodzaj treści*: *Komentarz i ocena*, tylko *Komentarz* lub tylko *Ocena*.
- Należy skonfigurować ustawienia określające *Rodzaj treści*: na przykład można zdecydować, że komentarze muszą być uprzednio zaaprobowane w [panelu sterowania](#) zanim zostaną opublikowane na blogu albo określić kolejność wyświetlania komentarzy lub wstawić filtr antyspamowy "Captcha". Określ *Folder*, w którym dane będą zapisywane na serwerze, czyli taki, gdzie można zapisywać pliki PHP.
- Zdecyduj, czy po wstawieniu każdego komentarza automatycznie ma być wysłane powiadomienie e-mail, a jeśli tak, to podaj *Adres e-mail odbiorcy*.

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 witryny 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 wysłane 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](#) można znaleźć pod adresem <http://www.mojastrona.pl/admin>, 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 wyświetlić. 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, zalogowania się i przejścia 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:
 - *Usunąć*: 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.

9.6.5 Sklep internetowy

9.6.5.1 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 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 wprowadzający	
Opis:	To tekst otwierający wiadomość e-mail. Należy tu podziękować klientowi 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 sposobem płatności.</i>
Miejsce definicji:	Karta Sklep / Wysyłanie zamówienia , pole Tekst nagłówka.
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 wyliczająca 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 wypadku 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 wraz ze wszystkimi potrzebnymi 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 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 wszystkie inne automatycznie wysyłane wiadomości e-mail, wiadomość potwierdzająca zamówienie ma styl graficzny zdefiniowany na

karcie [Styl wiadomości e-mail](#).

Kopia wiadomości potwierdzającej zamówienie jest także wysyłana w formie tekstowym.

9.6.5.2 Jak importować i eksportować produkty zdefiniowane w sklepie?

Kiedy zdefiniuje się już produkty dostępne w sklepie, może zająć 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 / Katalog produktów](#). 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	Jest on automatycznie generowany i przypisywany produktowi przez program. 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.		
Parametr: Category			
Obowiązkowy	Tak	Opis	Kategoria produktu.
Wartość	Za pomocą znaku ">" można tworzyć ścieżki z podkategorii danej kategorii. Na przykład, T-shirt z podkategorii "Sportowe" należącej do kategorii "Ubrania męskie" będzie miał w pliku .TXT lub .CSV ścieżkę kategorii: ... ; Ubrania męskie > Sportowe ; ... W ten sposób można stworzyć dowolne drzewo kategorii.		
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 Nazwa/Kod 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 Opis 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 Cena znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne .		
Parametr: Enable VAT			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Określa, czy podana jest stawka VAT dla danego produktu.
Wartość	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 Rodzaj 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 wypadku ceny podawane są netto, bez VAT-u. Ten parametr może mieć wartość 0, jeśli pole wyboru VAT (%) nie jest zaznaczone, albo 1 jeśli pole wyboru jest zaznaczone.		
Parametr: VAT Value			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Wartość VAT naliczana od ceny produktu dla określonej stawki

			VAT.
Wartość	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 Ustawienia VAT-u wybrany jest Rodzaj "Zawiera VAT". Jeżeli pole wyboru VAT (%) w oknie Ustawienia produktu / Ogólne jest zaznaczone, ale nie jest podana żadna wartość, stosowana jest Domyślna stawka (%) określona w oknie Ustawienia produktu / Dostępność .		
Parametr: Weight			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Waga produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola Waga znajdującego się w oknie Ustawienia produktu / Ogólne .		
Parametr: Options			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Lista możliwych wariantów lub rodzajów danego produktu.
Wartość	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 / Opcje . Gdy przygotowujesz plik .TXT lub .CSV z myślą o zaimportowaniu go, rodzaje produktu podaje się w postaci listy rozdzielonej pionową kreską " ", czyli w formacie: ... ; wariant1 wariant2 wariant3 ; ... W ten sposób można podać dowolną liczbę rodzajów danego produktu.		
Parametr: Enable Discounts			

Obowiązkowy	Nie	Opis	Określa, czy zastosowany jest rabat ilościowy.
Wartość	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 . Ten parametr może mieć wartość 0 lub 1, w zależności od tego, czy pole wyboru <i>Udział rabatu ilościowego</i> zostało zaznaczone, czy nie.		
Parametr: Discounts			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Lista możliwych rabatów ilościowych.
Wartość	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 . Gdy przygotowujesz plik .TXT lub .CSV z myślą o zaimportowaniu go, rabaty podaje się w następującym formacie: ... ; ilość : rabat ilość : rabat ; ... 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 ; ... Używając znaku " " można zapisać dowolną liczbę rabatów ilościowych.		



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.



10

Rozdział

Informacje dodatkowe

10.1 Przeglądarki internetowe a przeglądarka WebSite X5

Przeglądarka jest programem pozwalającym użytkownikowi interaktywnie wyświetlać informacje (tekst, obrazy itp.) zawarte na stronach witryn. Najbardziej rozpowszechnionymi przeglądarkami są Microsoft Explorer®, Firefox®, Safari® oraz Google Chrome™.

Do wyświetlania zawartości witryn 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 witryny.

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 smartphony.

Wbudowana przeglądarka programu WebSite X5'

Opracowując projekt, dobrze jest wiedzieć, jak będzie wyglądał produkt finalny i jak witryna 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 witryna będzie wyglądała. Podgląd jest stale aktualizowany (patrz *Stale aktualizuj podgląd podczas pracy nad projektem* w oknie [Preferencje](#)).

Do wyświetlania podglądu WebSite X5 wykorzystuje wbudowaną 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 wyświetlanej strony.



Następna

Przechodzi do następnej spośród poprzednio wyświetlanych 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 wyświetlona.



Przejdź do

Wyświetla stronę o podanej ścieżce dostępu. Stronę można także załadować naciskając klawisz CR.



Edytuj stronę

Kliknięcie tego przycisku powoduje powrót do programu i otwarcie strony wyświetlonej 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](#).

Jeżeli decydujesz się budować witrynę *responsywną* (zaznaczając pole wyboru *Włącz responsywność witryny* w oknie [Ustawienia ogólne | Projekt responsywny](#)), wbudowana w program WebSite X5 przeglądarka zostanie wyposażona w *Pasek rozdzielczości*. Na tym pasku widoczne są zdefiniowane w projekcie aktywne punkty kontrolne. Poza *Paskiem rozdzielczości* dostępne są też następujące polecenia:



Zmień rozmiar okna stosownie do punktów kontrolnych

Kliknięcie trójkąta na tym przycisku spowoduje rozwinięcie menu zawierającego wszystkie aktywne punkty kontrolne w projekcie. Kliknięcie w menu któregoś punktu kontrolnego powoduje zmianę rozmiaru okna przeglądarki zgodną z rozdzielczością określoną przez ten punkt kontrolny.



Pokaż numerację

Użycie tego polecenia powoduje wyświetlenie dla każdego obiektu na stronie numeru porządkowego kolejności wyświetlania.

Gdy okno przeglądarki jest otwarte i wyświetla podgląd projektu, wygląd wyświetlanej strony zmienia się automatycznie wraz z wprowadzanymi zmianami.

Posiadanie wbudowanej przeglądarki do wyświetlania podglądu witryny ma swoje zalety:

- Podgląd witryny nie zastępuje aktualnie wyświetlonej strony w oknie przeglądarki internetowej;
- Podgląd witryny jest stale aktualizowany w oknie wbudowanej 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 wzorca Nagłówek / Stopka (patrz [Modyfikacja wzorca na duży ekran / 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 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, Tag, Nagłówek 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 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 wpisana jest szukana fraza.

Poszczególne parametry, które bierze pod uwagę mechanizm wyzyskujący nadają różne priorytety. Na przykład częstotliwość występowania frazy w tytułach uważana 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 wzorca;
- Menu boczne, gdzie można wybrać, czy wyświetlić wyniki dla stron witryny, 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 ofertą 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 1 - Styl wzorca](#), w oknie [Styl tekstu](#), a wygląd menu bocznego określa się w oknie [Styl podmenu](#).

10.3 Czcionki bezpieczne kontra czcionki sieci Web

Dobór odpowiedniej czcionki jest bardzo ważny i ma istotny wpływ na jakość wyświetlania tekstu na stronach witryny. Ponad 90% informacji w Internecie kryje się w tekście, zatem wybór odpowiedniej czcionki jest niezmiernie ważny. Czcionka musi być nie tylko atrakcyjna, ale także czytelna i poprawnie wyświetlana na urządzeniu gościa witryny niezależnie od używanej przez niego przeglądarki.

Czytelność czcionki

Na czytelność czcionki ma wpływ kilka czynników takich jak rodzina, do

której należy, wysokość litery x i całkowity rozmiar.

- **Rodzina** - Do najbardziej czytelnych w Internecie należą czcionki do rodziny *bezszerzefowych* (np Arial lub Helvetica), podczas gdy czcionki *szeryfowe* (np Times New Roman, Georgia lub Palatino) bardziej nadają się do dokumentów drukowanych. Czcionki *ozdobne* (takie jak Arabic) oraz *symbole* (na Symbolix) rzadko obsługiwane są przez przeglądarki. Czcionki *monospace* (takie jak Courier) męczą oczy przy czytaniu dłuższych dokumentów, więc zazwyczaj używa się ich tylko do pisania kodu albo skryptów.
- **Wysokość litery x** - Jest to wielkość określająca wysokość małej litery "x". Średni poziom czytelności na ekranie komputera czcionek takich jak Times New Roman wynika z faktu, że mają umiarkowaną wysokość litery "x". Natomiast takie czcionki jak Verdana są zaprojektowane specjalnie do czytania na ekranie komputera, więc mają bardzo wysoką literę "x" w szczególności, gdy porówna się ją z innymi rodzajami znaków o tym samym rozmiarze w pikselach.

Czcionki bezpieczne

Jeszcze przed wprowadzeniem w życie dyrektyw CSS3 inny czynnik miał niezmiernie istotny wpływ na wybór czcionek dla witryn, a mianowicie które czcionki są obsługiwane i poprawnie wyświetlane przez większość przeglądarek. Praktycznie obligatoryjne było korzystanie z bezpiecznych czcionek, czyli czcionek powszechnie używanych i obecnych na niemalże każdym komputerze.

Kiedy serwer wysyła stronę do komputera klienta, pyta klienta (tu klientem jest przeglądarka), których czcionek będzie używał do wyświetlania tekstu. Klient sprawdza, czy ma zainstalowaną proponowaną czcionkę i jeśli tak, postępuje według instrukcji, a jeśli nie, używa czcionki domyślnej jako zamiennika.

To w zasadzie oznaczało, że wszyscy zawsze musieli używać tych samych czcionek (Arial, Verdana, Georgia i kilku innych), jeśli nie chcieli ryzykować utraty wyglądu i układu strony. Zjawisko to w znacznym stopniu ograniczało kreatywność autorów witryn.

Czcionki "nie"-bezpieczne, czyli czcionki sieci Web

Arkusze stylów CSS3 otworzyły możliwości wykorzystywania czcionek innych niż bezpieczne: polecenie `@font-face` pozwala wysłać do komputera klienta plik odpowiadający konkretnej czcionce (w zależności od przeglądarki w formacie TTF, EOT, WOFF lub SVG). Plik ten zawiera zbiór znaków do użycia na danej stronie.

Oznacza to, że komputer klienta nie musi już sprawdzać, czy ma zainstalowane sugerowane czcionki, czy nie. Po prostu używa zbioru znaków określonego w arkuszu stylów SCC strony witryny.

Zatem dzięki CSS3 możliwe stało się wykorzystanie na stronie zupełnie dowolnej czcionki, ponieważ gość witryny może pobrać potrzebny zbiór znaków.

Zasadniczo istnieją dwie techniki korzystania z czcionek sieci Web:

- wykorzystanie czcionek zainstalowanych na komputerze i publikowanie plików czcionek (w różnych formatach) na serwerze witryny;
- korzystanie z zewnętrznej usługi, takiej jak [Google Fonts™](#) (bezpłatnie) lub [Adobe Typekit](#) (odpłatnie), która oferuje gotowe do użycia czcionki i wymaga jedynie połączenie z arkuszem stylów CSS strony witryny.

Jedyną niedogodnością tego rozwiązania jest konieczność pobrania przez użytkownika czcionki sieciowej, a to może niekorzystnie wpłynąć na czas ładowania strony. Zaletą jest natomiast zdecydowanie większa swoboda formatowania tekstu i układu strony. Ponadto czcionki Google są przechowywane na serwerach Google i nie zajmują miejsca na serwerze witryny.

Sugestie

Dzięki czcionkom sieciowym autor może teraz wykazać się w budowie witryny kreatywnością nie mniejszą niż na komputerze stacjonarnym, jednak jak we wszystkim warto zachować umiar. Oto kilka sugestii dotyczących korzystania z czcionek sieciowych:

- Używaj małych czcionek i raczej niewielu - strona będzie bardziej czytelna i będzie wyglądała schludniej.
- Dobieraj czcionki planowo, a nie przypadkowo - stosuj konsekwentnie te

same style i rodzaje czcionek na wszystkich stronach, aby witryna dawała wrażenie spójności.

- Dodawaj wyłącznie te czcionki sieciowe (wraz ze stylami), których na prawdę używasz - gość witryny musi ostatecznie pobrać wszystkie pliki czcionek sieciowych, a to ma wpływ na czas ładowania strony. Zatem za dużo może oznaczać za wolno.
- Zawsze sprawdzaj warunki korzystania z czcionki w jej licencji - wiele czcionek można dowolnie wykorzystywać w Internecie, ale niektóre z nich są obwarowane ograniczeniami, na przykład tylko do materiałów drukowanych.

Korzystanie z czcionek sieciowych w programie

WebSite X5

W programie WebSite X5 jest wiele miejsc, gdzie można wybrać, jakiej chce się użyć czcionki: w edytorze tekstów, w edytorze nagłówka i stopki wzorca i we wszystkich innych oknach, gdzie wstawia się tekst (treść, elementy menu, etykiety przycisków itp.).

Wszędzie, gdzie wpisuje się tekst pojawia się menu ze wszystkimi czcionkami dostępnymi na komputerze. Listę dostępnych czcionek można rozszerzyć o czcionki sieciowe bez konieczności instalowania ich na komputerze, wystarczy dodać je przez Internet (patrz [Jak korzystać z czcionek sieci Web](#)).

Czcionki na liście wymienione są w kolejności alfabetycznej, a czcionki sieciowe są wyróżnione specjalną ikoną obok nazwy, więc łatwo je rozpoznać.



Czcionki Google: Czcionki dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, pobierane z serwera Google.



Czcionki sieci Web: Czcionki dodane w oknie [Preferencje / Czcionki sieci Web](#) programu WebSite X5, publikowane na serwerze internetowym wraz z witryną.



Czcionki bezpieczne: Czcionki obecne praktycznie na każdym urządzeniu, zatem nie wymagające eksportu na żaden serwer.

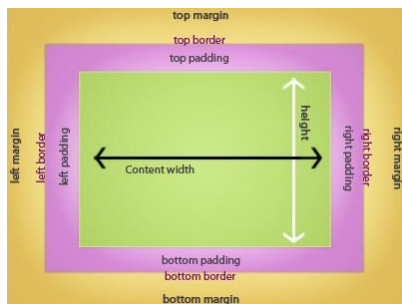
10.4 Model komórki w programie WebSite X5

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 wygląda 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 we 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.

10.5 Protokół Open Graph

Protokół Open Graph został wprowadzony w 2010 roku przez portal Facebook. Pozwala wstawiać na stronach dane o określonej strukturze, co daje większą kontrolę nad treścią w sytuacji jej udostępniania.

Kiedy robi się wpis na Facebooku, można ręcznie zmienić obraz, tytuł oraz opis. Zmiany te dotyczą jednak tylko pojedynczego udostępnienia, ponieważ sam link nie ulega modyfikacji. Dlatego, gdy inni użytkownicy udostępniają ten sam post (kopiując adres URL lub za pomocą przycisku Udostępnij), tytuł, opis i podgląd obrazu nadal wyświetlane są tak, były automatycznie wczytane przez Facebook. Protokół Open Graph daje możliwość modyfikacji adresu URL, tak że użytkownik ma wpływ na to, jak wpis będzie prezentowany, gdy zostanie udostępniony.

Każda strona internetowa może należeć do społeczności Social Graph korzystającej a protokołu Open Graph, czy jak kto woli, stać się obiektem wchodzącym w interakcje z portalami społecznościowymi.

Protokół Open Graph jest rozpoznawany przez inne portale społecznościowe, takie jak Twitter, Google+ oraz LinkedIn.



Żeby znaleźć więcej informacji na temat protokołu Open Graph, zajrzyj na oficjalną stronę ogp.me/.

Implementacja Open Graph

Protokół Open Graph wykorzystuje serie tagów, których wartości odpowiednio modyfikowane określają, jakie fragmenty strony oraz kiedy mają być wyświetlane podczas udostępniania jej na Facebooku. Te informacje są wstawiane w tagu <head> strony, dlatego użytkownik nie widzi ich, dopóki nie zechce udostępnić strony.

Oto podstawowe tagi Open Graph:

- **og:title** – Tytuł, jaki ma zostać nadany treści.
- **og:description** – Opis treści.
- **og:type** – Rodzaj treści, na przykład, czy jest to artykuł, czy film.
- **og:image** – Adres URL obrazu, który ma być udostępniony.
- **og:url** – Kanoniczny adres URL (czyli taki bez parametrów lub zmiennych), który będzie użyty jako identyfikator przypisany stronie, na której będą pojawiały się udostępnienia użytkownika.

Istnieje jeszcze wiele opcjonalnych tagów, które służą do definiowania właściwości zawartości, na przykład:

- **og:audio** – Adres URL pliku dźwiękowego przypisanego do obiektu (strony).
- **og:locale** – Język treści, na przykład pl_PL.
- **og:site_name** – Nazwa witryny bez przyrostka www lub TLD (top level domain - witryny nadrzędnej).
- **og:video** – Adres URL pliku wideo przypisanego do strony.

Jest jeszcze wiele innych tagów, których stosowanie zależy od rodzaju udostępnianej treści.



Istnieje możliwość wykorzystania narzędzia [Facebook Debugger](#) w celu sprawdzenia poprawności implementacji tagów Open Graph. Narzędzia tego można też użyć do odświeżenia informacji w zmodyfikowanych tagach.

W programie WebSite X5:

WebSite X5 wykorzystuje protokół Open Graph podczas generowania kodu

strony. Warto wiedzieć, że:

- Wartość nadawana tagowi `og:image` jest adresem URL obrazu reprezentującego witrynę zdefiniowanego w oknie [Ustawienia ogólne / Ogólne](#).
- Obraz reprezentujący witrynę jest wykorzystywany przy udostępnianiu wszystkich stron witryny z wyjątkiem stron blogu zawierających pokaz slajdów. W tym przypadku obraz reprezentujący witrynę jest zastępowany pierwszym obrazem pokazu slajdów.

10.6 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 witryny.
- Podaj nazwę logowania i hasło.

Po zalogowaniu się w panelu sterowania w oknie wyświetlane są karty dla każdej z funkcji aktywnej w witrynie, czyli może to być *Blog*, *Księga gości*, *Test witryny*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Blog

Na tej karcie można zająć się komentarzami, które nadesłali czytelnicy odwiedzający [Blog](#) należący do witryny.

Na górnym pasku przycisków znajdują się dwa menu wyświetlające listę kategorii oraz artykuły publikowane w każdej z nich. Ułatwia to identyfikację postów, które nas interesują. Na pasku podana jest także liczba komentarzy oraz średnia ocena (jeśli opcja oceniania jest aktywna).

Następnie podana jest lista komentarzy nadesłanych do wybranego artykułu. Przy każdym komentarzu podana jest nazwa oraz adres e-mail jego autora, dokładna data publikacji z czasem, wystawiona ocena (jeśli

była), treść komentarza i wreszcie polecenia do zaakceptowania lub odrzucenia go (zgodnie z polityką blogu). Jeśli autor podał adres swojej witryny, hiperłącze do niej jest automatycznie dodawane do jego nazwy.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem [Jak zarządzać komentarzami do blogu i w księdze gości ze zdalnego panelu sterowania?](#)

Zagadnienie: Polecenia na karcie Księga gości

Na tej karcie można zająć się wpisami pozostawionymi przez gości witryny korzystających z należącego do niej obiektu [Księga gości](#).

Na pasku przycisków u góry widoczna jest liczba pozostawionych wpisów oraz średnia wystawionych ocen, po czym następuje lista wpisów. Przy każdym wpisie podana jest nazwa oraz adres e-mail jego autora, dokładna data publikacji z czasem, wystawiona ocena (jeśli była), treść wpisu i wreszcie polecenia do zaakceptowania lub odrzucenia wpisu (zgodnie z polityką książki gości). Jeśli autor podał adres swojej witryny, hiperłącze do niej jest automatycznie dodawane do jego nazwy.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Test witryny

Polecenia na tej karcie służą 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 wiadomości e-mail zdefiniowane w obiektach [Formularz e-maili 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 [księdze 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](#), [Księga gości](#) lub [Sklep](#) można wybrać metodę zapisywania

danych "Wyślij dane do bazy danych". 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 uzyskiwania dostępu do bazy danych.

Te parametry są sprawdzane automatycznie. Można też sprawdzić, czy serwer poprawnie obsługuje skrypty służące do wysyłania wiadomości e-mail. Wybierz skrypt, którego chcesz użyć, podaj niezbędne parametry i wyślij wiadomość testującą. Poprawne wysłanie i otrzymanie wiadomości oznacza, że serwer obsługuje wybrany skrypt i można go bezpiecznie używać.

11

Rozdział

Informacje końcowe



jest produktem Incomedia

www.websitex5.com

www.incomedia.eu

Copyright 2015 Incomedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Program WebSite X5 korzysta z produktów innych producentów, z których każdy objęty jest Licencją.

Więcej informacji oraz wsparcie techniczne można znaleźć na stronie:

www.websitex5.com/help