



© 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 jakiejkolwiek 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
Okno Zarządzanie kopiami zapasowymi.....	25
4. Krok 1 - Ustawienia ogólne.....	28
Ustawienia ogólne.....	28
Okno Zarządzanie treścią w różnych językach.....	34
Wzorzec domyślny.....	36
Wzorzec domyślny.....	37
Biblioteka niestandardowa.....	39
Styl wzorca.....	40
Struktura wzorca głównego	42
Struktura wzorca mobilnego	46
Styl tekstu	49
Styl menu głównego	51
Styl menu rozwijanego	55
Styl podmenu	58
Styl wskazówki ekranowej	60
Styl okna pokazu	61
Styl wiadomości e-mail	62

Modyfikacja wzorca na duży ekran	64
5. Krok 2 - Tworzenie mapy witryny	74
Okno Właściwości poziomu	78
Okno Właściwości strony	79
6. Krok 3 - Tworzenie strony	84
Okno Ustawienia responsywności	88
Okno Zarządzanie obiektami	92
Tekst	93
Okno Przewijanie	100
Okno Właściwości obrazu	102
Obraz	102
Okno Obraz z biblioteki online	108
Tabela	109
Galeria obrazów	116
Wideo/Dźwięk	124
Formularz e-mail	129
Okno Wstaw pole	136
Księga gości	142
Mapa	146
Animacja Flash	147
Katalog produktów	149
Zawartość dynamiczna	153
Kod HTML	155
Najczęściej używane narzędzia	158
Edytor obrazów	158
Styl komórki	163
Okno Link	167
Okno Właściwości efektu	172

Okno Ładowanie dołączonego pliku.....	174
7. Krok 4 - Ustawienia zaawansowane.....	176
Statystyki, optymalizacja SEO i kod.....	177
Prywatność i bezpieczeństwo.....	181
Strona wstępna.....	183
Okno Ustawienia języka.....	188
Okno Ustawienia punktu kontrolnego.....	190
Reklama.....	190
Blog.....	193
Okno Ustawienia artykułów	200
Okno Blok boczny.....	202
Kanał RSS.....	206
Okno Ustawienia artykułów	207
Aplikacja mobilna.....	208
Zarządzanie danymi.....	210
Okno Ustawienia bazy danych.....	212
Zarządzanie dostępem.....	213
Okno Ustawienia użytkownika.....	218
Sklep.....	220
Okno Ustawienia produktu	231
Okno Metoda dostawy.....	237
Okno Metoda płatności.....	238
8. Krok 5 - Eksport.....	242
Analityka projektu.....	242
Publikacja witryny w Internecie.....	245
Eksport został zakończony.....	249
Eksport witryny na dysk.....	250
Eksport skompresowanego projektu.....	251

9. Porady praktyczne.....	254
Jak utworzyć witrynę "Mobile-Friendly"?	254
Jak utworzyć witrynę responsywną?	255
Jak działa mechanizm wyznaczania kolejności wyświetlania?	264
Jak wstawiać podziały i do czego są potrzebne?	270
Jak utworzyć wersję witryny na duży ekran i na urządzenia.....	272
Ustawienia ogólne.....	278
Jak wykonać kopie zapasowe projektu?	278
Czcionki sieciowe.....	280
Jak korzystać z czcionek sieci Web	280
Jak pobrać czcionkę z Google Fonts™	281
Jak pobrać czcionkę z FontSquirrel	284
Krok 1 - Ustawienia ogólne.....	285
Jak przetłumaczyć tekst, który został wstawiony automatycznie?...	285
Wzorce graficzne.....	287
Jak korzystać ze wzorca?	287
Gdzie szukać nowych wzorców dla programu WebSite X5?	290
Krok 2 - Tworzenie mapy witryny.....	291
Jak utworzyć i wykorzystać mapę witryny?	291
Krok 3 - Tworzenie strony.....	293
Jak zbudować stronę w tabeli układu strony?	293
Jak pracować z obiektem Zawartość dynamiczna?	296
Jak tworzyć kotwice i korzystać z nich?	298
Jak korzystać z ustawień Styl komórki.....	301
Krok 4 - Ustawienia zaawansowane.....	304
Współpraca z Google.....	304
Jak korzystać z narzędzi dla webmasterów Google™?	304
Jak monitorować wydajność za pomocą takich narzędzi, jak Google Analytics™?	305

Jak napisać i wykorzystywać plik robots.txt?	306
Jak utworzyć link do pliku sitemap witryny?	307
Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?	310
 Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę	317
Jak obsługiwać komentarze z panelu sterowania?	324
 Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje	326
Sklep internetowy	328
Jak zredagować treść wiadomości e-mail potwierdzającej zamówienie?	328
Jak importować i eksportować produkty zdefiniowane w sklepie?	331
Jak obsługiwać zamówienia i dostępność produktów w magazynie?	336
10. Informacje dodatkowe	342
Przeglądarki internetowe a przeglądarka WebSite X5	342
Jak działa wewnętrzny mechanizm wyszukiwania w programie WebSite X5?	344
Czcionki bezpieczne kontra czcionki sieci Web	347
Model komórki w programie WebSite X5	350
Aplikacje mobilne App: definicje i użytkowanie	351
Protokół Open Graph	354
Zdalny panel sterowania	356
11. Informacje końcowe	362



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 Professional 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

Buduj interaktywne witryny i sklepy internetowe. Aplikacje mobilne w pakiecie.

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:

- Darmowa aplikacja mobilna do
- Zawartość dynamiczna, którą

- czytania wiadomości z witryny
- Sklep internetowy z możliwością płatności kartą kredytową
- Zarządzanie promocjami i rabatami
- Blogi z transmisją dźwięku i obrazu
- Wewnętrzny mechanizm wyszukiwania
- Formularze e-mail z filtrami antyspamowymi
- Zaawansowane narzędzia optymalizacji SEO i analizy projektu
- Kanał RSS z najnowszymi wiadomościami
- uprawnieni użytkownicy mogą aktualizować online
- Powiększanie panoramowanie zdjęć
- Galerie obrazów i video
- Integracja z bazami danych
- 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 spośród 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 wzorec 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, zawartość dynamiczna, 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 obiektom 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 zarejestrowanych wraz z zarządzaniem dostępem, reklamy, kanał RSS, blog, sklep internetowy lub aplikacje mobilne do transmitowania wiadomości z witryny.

5. **Analiza i eksport**

WebSite X5 pomaga w analizowaniu projektu i poprawy jego optymalizacji dla wyszukiwarek internetowych, a także 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.

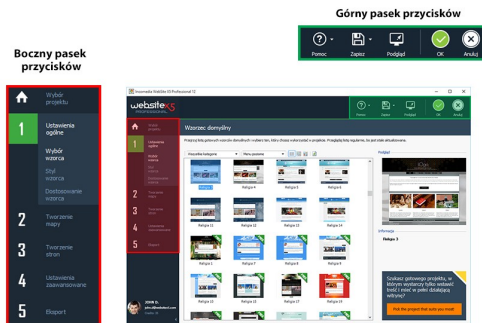
2

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 po pierwszym zapisaniu bieżącej sesji roboczej.
 - **Każdorazowo podczas aktualizacji twórz kopię zapasową:** automatycznie tworzy kopię zapasową projektu przed opublikowaniem witryny w Internecie.
 - **Utwórz kopię zapasową....:** Rozpoczyna tworzenie kopii zapasowej projektu.



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:

- **Automatycznie wstaw metatag 'Generator':** Wstawia w kodzie HTML każdej strony witryny metatag `<generator>`, co gwarantuje, że strony będą tworzone w programie WebSite X5.
- **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. Zaczniij 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 znajdującej 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.

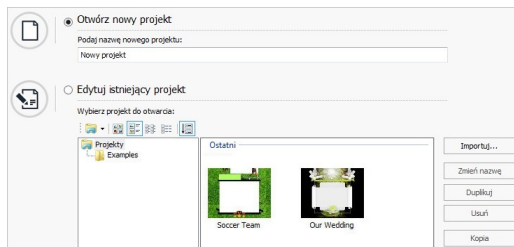
Do wyboru są:



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:



Organizacja plików projektu

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

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



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



Nowy: tworzy nowy podfolder.



Zmień nazwę: możesz zmienić nazwę wybranego podfolderu.



Usuń: usuwa zaznaczony podfolder.



Jeśli zdecydujesz się wyświetlić listę folderów projektów, możesz utworzyć podfoldery i przenosić projekty między nimi w celu przeorganizowania sposobu ich przechowywania.

Gdy zrezygnujesz z wyświetlania folderu projektów, lista będzie pokazywała tylko aktualnie otwarty podfolder.



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

Te opcje określają sposób wyświetlania miniatur projektów.



Wyświetl grupy zgodnie z datą ostatniej edycji

Ta opcja grupuje projekty według daty edycji.

Następujące polecenia służą do zarządzania projektami:

- **Importuj....:** to polecenie importuje projekt, który został wcześniej utworzony i wyeksportowany w programie WebSite X5 z innego

komputera (patrz [Eksport skompresowanego projektu](#)).

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

3.1 Okno Zarządzanie kopiami zapasowymi

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

Zagadnienie: Polecenia w oknie Zarządzanie kopiami zapasowymi

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

Oto polecenia służące do tworzenia i odzyskiwania kopii zapasowych:

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

Dostępna jest też opcja:

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

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.
Tytuł znajduje się w kodzie strony w megatagu `<title>` oraz w tagu [Open Graph](#) `og:title`.
- **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). Tag [Open Graph](#) `og:url` dodaje także Adres URL do kodu strony .

- **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. To przekierowanie będzie wykorzystywane także przez tag [Open Graph](#) `og:description`.



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 dają się je oglądać na urządzeniach przenośnych.

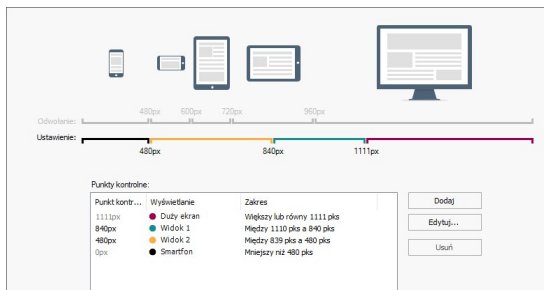
Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak utworzyć witrynę "Mobile-Friendly"?](#)

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. Ustawienia na tej osi ulegną zmianie w chwili zdefiniowania nowej listy aktywnych punktów kontrolnych.

Podczas opracowywania listy aktywnych punktów kontrolnych warto popatrzeć na tabelkę z objaśnieniami umieszczoną poniżej *osi wybranych rozdzielczości*.

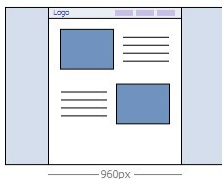
W tabeli znajdują się następujące informacje:

- Punkt kontrolny: W tej kolumnie wyliczone są wszystkie aktywne punkty kontrolne zdefiniowane w projekcie. Punkt kontrolny wskazuje wartość rozdzielczości, przy której układ strony witryny musi się zmienić w celu dostosowania się do innej wielkości ekranu. Każdy punkt kontrolny jest identyfikowany przez wartość rozdzielczości, przy której uaktywnia się.

- **Widok:** W tej kolumnie podane są szerokości obszaru widocznego witryny wyznaczone przez punkty kontrolne. Dla każdej wielkości ekranu definiuje się odpowiadający mu układ strony witryny. W tabeli każdej wielkości ekranu przypisano inny kolor, którym oznaczono kropkę oraz odcinki *osi wybranych rozdzielczości*. Każdemu odcinkowi osi odpowiada stosowny zakres wielkości ekranów. 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.
- **Zakresy:** W tej kolumnie podane są zakresy (zakresy wartości rozdzielczości) między dwoma punktami kontrolnymi, dla których tworzone są poszczególne widoki. Zakres widoku na dużym ekranie nie jest zawarty między dwoma punktami kontrolnymi, ale jest zdefiniowany jako większy niż największa wartość punktu kontrolnego.

Weźmy przykład. Niech witryna będzie zbudowana na wzorcu o szerokości 960 pks. W tabeli znajdują się następujące domyślne punkty kontrolne z odpowiednimi widokami:

- **Punkt kontrolny: 960 pks - Widok: Duży ekran - Zakres: Większy lub równy 960 pks**
Wartość tego punktu kontrolnego jest przyjmowana automatycznie z wybranego wzorca. Nie da się jej zmienić lub usunąć. Dla wszystkich rozdzielczości większych od zadanej tym punktem kontrolnym witryna będzie wyświetlana w widoku specyficznym dla dużego ekranu komputera stacjonarnego. To znaczy, że wzorzec zastosowany do witryny będzie tym, który zdefiniowany został do oglądania na dużych ekranach komputerów stacjonarnych (w oknie [Struktura wzorca głównego](#)), a zawartość witryny będzie wyświetlana zgodnie z tym, jak strony były tworzone w [Kroku 3 - Tworzenie strony](#).



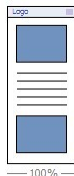
- **Punkt kontrolny: 720 pks - Widok: Widok 1 - Zakres: Między 959 pks a 720 pks**
Ten punkt kontrolny można modyfikować lub usunąć. Jeśli nie zostaną

wprowadzone żadne zmiany, ten oraz poprzedni punkt kontrolny określa zakres stosowany do witryny responsywnej (tak jak określono w oknie [Struktura wzorca mobilnego](#)). Szerokość obszaru Zawartość strony wynosi 720 pks, ale ponieważ okno przeglądarki może zostać powiększone aż do 959 pks, obszar wystający poza 720 pks będzie zajmowany przez Tło strony. Aranżacja obiektów na stronie będzie zgodna z ustawieniami poczynionymi dla tego widoku w oknie [Ustawienia responsywności](#).

- Punkt kontrolny: 480 pks - Widok: Widok 2 - Zakres: Między 719 pks a 480 pks

Ten punkt kontrolny można modyfikować lub usunąć. Tak jak w poprzednim przypadku, dla tego zakresu zastosowany zostanie wzorzec zdefiniowany dla witryny responsywnej. Szerokość obszaru Zawartość strony wynosi 480 pks, ale ponieważ okno przeglądarki może zostać powiększone do 719 pks, obszar wystający zostanie zajęty przez Tło strony.
- Punkt kontrolny: 0 pks - Widok: Smartfon - Zakres: Mniejszy niż 479 pks

Ten punkt kontrolny istnieje, ale nie można go ani modyfikować, ani usunąć. W tym zakresie zawartość witryny jest wyświetlana w kolumnie. Stosowany jest odpowiedni wzorzec (jak zdefiniowano w oknie [Struktura wzorca mobilnego](#)), a szerokość strony jest ustawiana jako wartość względna, nie zaś bezwzględna, i zajmuje 100% dostępnego miejsca. W takim kolumnowym układzie obiekty są wyświetlane jeden pod drugim (z uwzględnieniem kolejności oraz ustawień widoczności określonych w oknie [Ustawienia responsywności](#)) i są tak formatowane, by zajmować 100% dostępnej szerokości.



Następujące polecenia służą do pracy z punktami kontrolnymi oraz wynikającymi z nich widokami:

- Dodaj:** Tym przyciskiem dodaje się nowy punkt kontrolny i określa rozdzielczość, przy której staje się on aktywny. Punktów kontrolnych może być maksimum 10.

- **Edytuj...:** To polecenie pozwala zmienić rozdzielczość dla wybranego punktu kontrolnego. Polecenie nie jest dostępne dla punktów kontrolnych wyznaczających widok *Duży ekran* oraz *Smartfon*, ponieważ rozdzielczość dla tych dwóch punktów ustawiana jest automatycznie.
 - **Usuń:** To polecenie usuwa punkt kontrolny. Nie da się usunąć punktów kontrolnych wyznaczających widok *Duży ekran* oraz *Smartfon*. Po usunięciu punktu kontrolnego wszystkie ustawienia z nim związane (określone w oknie [Ustawienia responsywności](#)) są stosowane do niższego punktu kontrolnego.
-



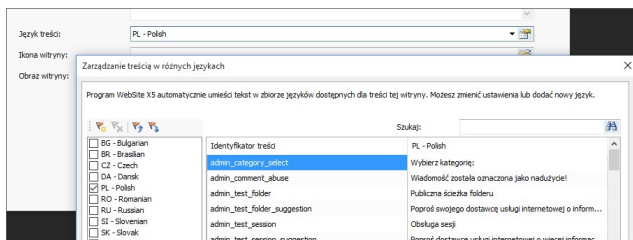
Trudno jest z góry odgadnąć, jakie punkty kontrolne będą potrzebne. Dlatego ważne jest ustawienie takich punktów kontrolnych, które wprowadzą podział na urządzenia uwzględniając wszystkie możliwe ekrany i zagwarantują wygodną nawigację. W programie WebSite X5 można ustawić do 10 punktów kontrolnych, wliczając w to *Duży ekran* oraz *Smartfon*.



W nowo otwieranym projekcie stosowany jest losowo wybrany wzorec, 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 [Wzorec 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 język* 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 wzorzec: Wybranie tej opcji oznacza rezygnację ze 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 wzorzec domyślny lub wybrany z biblioteki wzorzec niestandardowy albo rozpocząć tworzenie wzorca zupełnie od nowa.



Wzorzec graficzny projektu można zmienić w dowolnym momencie, wystarczy wybrać inny wzorzec 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 wzorec 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 *Wzorec 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 wzorzec bezpłatny lub taki, który został już wcześniej opłacony, ale nie jest jeszcze zainstalowany, wzorzec 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 wzorzec 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:



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 wzorzec 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 wzorzec.
- **Importuj...:** To polecenie pozwala zaimportować nowy wzorzec (plik .IWTPL), który został wykonany w programie WebSite X5 i wyeksportowany.
- **Eksport...:** To polecenie pozwala wyeksportować do wybranego folderu zaznaczony wzorzec (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 wzorzec do wyświetlania na dużym ekranie komputera stacjonarnego, jak i wzorzec 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 najechaniu 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.

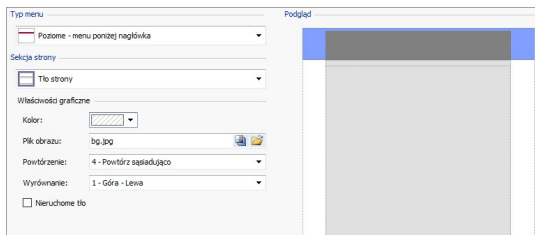
Wzorzec na duży ekran jest przeznaczony do wyświetlania w rozdzielczości większej niż zdefiniowana punktem kontrolnym *Duży ekran*, jeżeli witryna ma być responsywna.



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 **Sekcja 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 *Nagłówek*.
-  **Nagłówek:** 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 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.
- **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 zdeterminowana ustawieniem szerokości sekcji *Zawartość strony*, która zależy od szerokości Nagłówek minus lewy i prawy margines.



W nagłówku wzorca można umieścić tekst, obrazy, animację Flash, pokaz slajdów, pole Szukaj oraz linki. Odpowiednie opcje znajdują się w oknie [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:

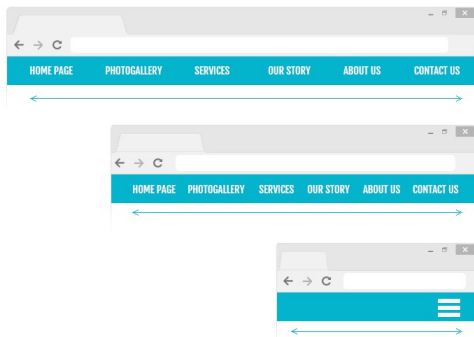


Poziome - menu powyżej nagłówka

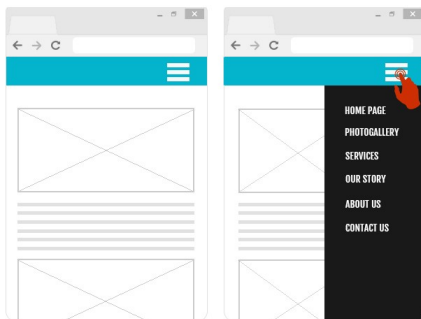


Poziome - menu poniżej nagłówka

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 hiperłącza 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 zdefiniowane przez [Tekst](#), dla którego jest zdefiniowane, niezależnie od stylu tekstu.
- **Styl tekstu:** Ta opcja jest dostępna tylko dla linków w ich różnych stanach (np. *odwiedzony*) i może mieć wartość *normalny* lub *podkreślony*.
- **Wskaźnik:** Ta opcja jest dostępna tylko dla elementu *Link aktywny* i jest automatycznie przyjmowana przez dwa pozostałe stany linków. Pozwala wybrać wygląd 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 środka lub do prawej strony.

Opcje *Treść opcjonalna* można wykorzystać do zdefiniowania niestandardowego obiektu pojawiającego się przed lub po przyciskach menu:

- **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.

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



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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Elementy menu

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

Najpierw należy wybrać **Element menu**, którego wygląd chce się zmienić.

Do wyboru jest  *Element menu*,  *Element pod wskaźnikiem myszy* 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.

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

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Trójwymiarowe

Polecenia na tej karcie służą do tworzenia przycisków trójwymiarowych.

W grupie *Kształt* dostępne są następujące ustawienia:

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

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

- **Grafika:** Tu można określić, czy przycisk ma być *Łaski*, *Łaska 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 środka 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 zewnętrzną:** 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 *środku* 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 odsunięcia 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*.
- **Effekt:** 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, tym 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 środka* 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 odsunięcie 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.
- **Styl przycisków:** Tu można wybrać formę graficzną przycisków służących do poruszania się między obrazami w oknie pokazu slajdów.

W grupie Tekst znajdują się następujące opcje:

- **Kolor tekstu:** Z palety kolorów można 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 środka 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*.

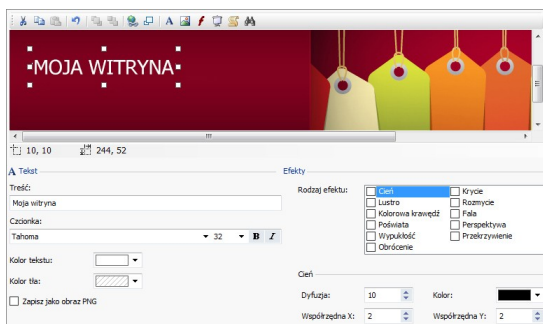
Układ	▪ Kolor tła: Określa kolor tła wiadomości e-mail.
--------------	--

wiadomość i 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</i>, <i>do środka</i> lub <i>do prawej</i>. ▪ Pozycja: Określa, czy względem głównego obszaru tekst stopki ma być umieszczony <i>Wewnątrz ramki</i>, czy <i>Na zewnątrz ramki</i>.

- **Tekst:** Tu należy wpisać tekst podpisu zamykającego wiadomość. W polu zaproponowany jest domyślny tekst stopki wiadomości e-mail.

4.3 Modyfikacja wzorca na duży ekran

Gdy zostanie już wybrany wzorec 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 nagłówka 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 łączy do tekstu, zdjęcia lub zaznaczonego obrazu w pokazie slajdów. Właściwości łączy definiuje się w oknie [Link](#).



Położenie i rozmiar

Otwiera następne okno dialogowe pozwalające precyzyjnie określić 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 Nagłówki i Stopka

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

- **Zapisz jako obraz JPG:** Podczas tworzenia witryny, tekst i obrazy umieszczone w sekcjach *Nagłówki* 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 *Nagłówki* 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 *Nagłówki* lub *Stopka*, ale zostanie zapisany jako obraz .PNG z przezroczystym tłem. Oryginalny tekst jest automatycznie sklepany z obrazem .PNG jako ALT(ernatywny) tekst.

Zagadnienie: Opcje obiektu Obraz

Po zaznaczeniu obiektu Obraz w sekcji *Nagłówki* 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 *Nagłówki* 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 *Nagłówki* 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.

- **Autoodtworzenie:** 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 *Nagłówki* 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 *Nagłówek* lub *Stopka*, dostępne są następujące operacje:

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



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

	(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

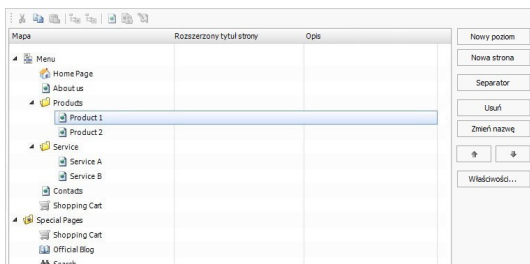
Rozdział

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



Ukryj stronę

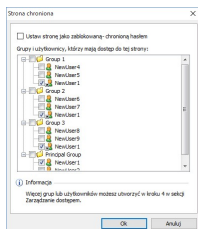
To polecenie pozwala ukryć na mapie witryny bieżącą stronę lub cały poziom. Jeśli poziom jest ukryty, ukryte są też wszystkie strony w nim zawarte. Strona ukryta może przydać się na przykład jako strona obszernego menu dającego dostęp do szeregu informacji. Żeby ją wyświetlić, należy utworzyć do niej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



Strona w budowie

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



- Stronę główną także można ukryć, ale tylko wtedy, gdy na innych stronach 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.

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

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

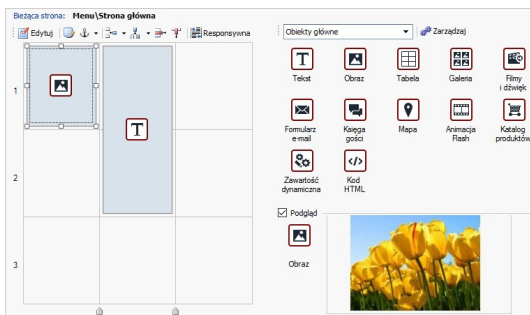
6

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.

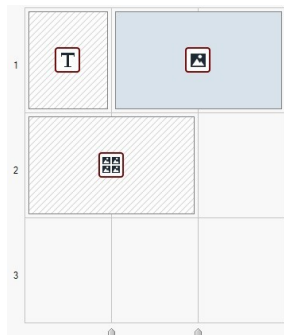
Uwaga: Po opublikowaniu witryny w Internecie, tabela układu strony nie jest już widoczna. Zasadniczym zadaniem tabeli układu strony jest pomoc w rozmieszczeniu jej zawartości i uzyskaniu optymalnego efektu. Tabela układu strony nie jest "konwertowana" na tabelę w kodzie HTML strony (z wyjątkiem nielicznych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

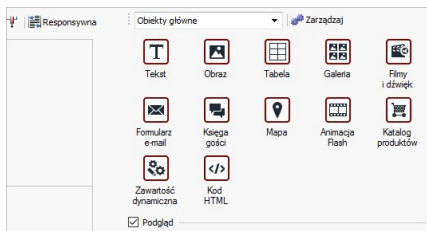


Pokaż Zarządzanie obiektami

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 zmiany w układzie strony, które zostaną na niej wprowadzone, gdy będzie ona wyświetlana na ekranach o mniejszej rozdzielczości odpowiadającej następnemu z kolei widokowi. Należy zatem:

1. Określić kolejność wyświetlania obiektów.
2. Zdecydować, czy wszystkie obiekty powinny być widoczne, a jeśli nie wszystkie, to które należy ukryć.
3. Ustalić podziały wierszy.

Po zakończeniu pracy w jednym układzie strony, należy zaznaczyć w tabeli

następny widok. Konfiguracja elementów w układzie strony zostanie utworzona na podstawie ustawień poczynionych w widoku *Duży ekran* i teraz można wprowadzać zmiany układu definiujące wygląd strony wyświetlanej w rozdzielczości leżącej w następnym, niższym przedziale. W ten sposób należy opracować wszystkie kolejne zdefiniowane widoki, aż do ostatniego widoku *Smartfon*.

Nie ma potrzeby ustawiania kolejności wyświetlania obiektów w pośrednich widokach, ponieważ kolejność jest dziedziczona z ustawień widoku *Duży ekran*.

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. Maja 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 maja 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 przzerwania 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.



Podział wiersza

Za pomocą tego polecenia można wymusić przeniesienie obiektu lub bloku obiektów do nowego wiersza, gdy witryna będzie wyświetlana w rozdzielczości niższej, niż ta dla danego punktu kontrolnego.

W miejscach, gdzie możliwe jest wstawienie podziału wiersza, program wyświetla w tabeli układu strony szare linie przerywane. Wystarczy kliknąć którąś z nich, żeby zatwierdzić podział. Wtedy linia przybiera czerwony kolor. Kliknięcie jej po raz drugi anuluje podział.

Kiedy skończysz, kliknij ponownie przycisk *Podział wiersza*, żeby wyjść z trybu ustalania podziału i zatwierdzić zmiany.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak wstawiać podziały i do czego są potrzebne?](#)

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:

All Categories ▾

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.

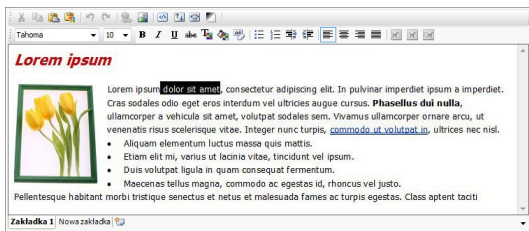
Pisanie tekstu do publikacji w sieci różni się od pisania do druku: Internet ma inną specyfikę, sposób wyświetlania tekstu (na ekranie komputera lub urządzenia przenośnego) determinuje sposób czytania (bardziej przypominający przeglądanie, niż uważne studiowanie tekstu) i potencjalnie istnieje nieograniczona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

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

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

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



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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Treść

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

Na pasku narzędzi znajdują się następujące polecenia:



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".

niż" - każdy tekst ujęty w nawiasy kątowne traktowany jest jako tag kodu HTML.



Ustawienia przewijania

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



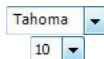
Dopasuj zawartość do szerokości komórki

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 wyposażać 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 obszaru roboczego 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](#).

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

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

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



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

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl zakładek

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

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



Zakładki - poziomo: Ta opcja daje układ klasyczny: treść wyświetlanych plików można przełączać za pomocą przycisków

zakładek rozmieszczonych na górze lub na dole.



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

- **Autoodtworzenie [sek.]:** Jeśli zaznaczy się to pole wyboru pozwala określić w sekundach, jak długo wyświetlany jest dany tekst, zanim pojawi się następny.
- **Margines wewn:** określa w pikselach wielkość marginesu (pustej przestrzeni między krawędzią a zawartością).
- **Efekt:** Ta opcja określa, jak pliki tekstowe są wstawiane w okno.

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 najechaniu myszą:** Przewijanie zostanie zatrzymane, po najechaniu 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 przekazania 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 okoplenia, 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 przesuwać 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.



- **Włącz automatyczne przesunięcie ciągle:** Jeśli zaznaczy się tę opcję, obraz będzie przesuwany w oknie wyświetlania w sposób ciągły. Może to być sposób na zasugerowanie gościowi witryny, że obraz może zostać powiększony. Automatyczny ruch jest wstrzymywany, gdy gość witryny pokreśli kółkiem myszy lub poruszy wskaźnikiem na pasku powiększenia.

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.

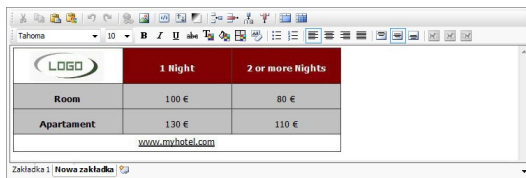
Dane w tabeli są łatwiejsze do odczytania niż dane podane w długim nudnym tekście. Jeśli na przykład chcesz podać listę cen pokoi hotelowych i zestawić ich koszt w poszczególnych porach roku, ujęcie ich w tabeli jest o wiele czytelniejsze niż w ciągłym tekście podającym takie same informacje.

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.

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



The screenshot shows a web browser window displaying a table with hotel pricing. The table has three columns: 'Room', '1 Night', and '2 or more Nights'. The rows are 'Room' and 'Apartment'. The prices are listed in Euros (€). Below the table, the URL 'www.myhotel.com' is visible. The browser's address bar shows 'Zakładka 1 | Nowa zakładka'.

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

www.myhotel.com

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Treść

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

Na pasku narzędzi edytora tabel znajdują się następujące polecenia:



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

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



Wklej specjalnie

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



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 obrazów można zmieniać, przeciągając uchwyty za pomocą myszy.

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](#).



Włącz kod HTML

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



Ustawienia przewijania

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



Tło jasne lub ciemne

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



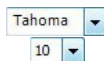
Wstaw wiersz / Usuń wiersz / Wstaw kolumnę / Usuń kolumnę

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



Scal komórki - Podziel komórki

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



Czcionka - Rozmiar czcionki

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

Na liście rozwijanej widoczne są wszystkie czcionki dostępne w komputerze 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 opcje pozwalają określić kolor tekstu i kolor tła komórki zawierającej tekst.



Styl krawędzi

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



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*, *Kopij*, *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 klawiszem). 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](#).

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

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

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



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

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl zakładek

Z chwila wstawienia drugiej zakładki tekstu, stają się dostępne polecenia na kolejnej karcie służące do definiowania grafiki i sposobu wyświetlania

różnych plików tekstowych.

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



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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

- **Autoodtworzenie [sek.]:** Jeśli zaznaczy się to pole wyboru pozwala określić w sekundach, jak długo wyświetlany jest dany tekst, zanim pojawi się następny.
- **Margines wewn:** określa w pikselach wielkość marginesu (pustej przestrzeni między krawędzią a zawartością).
- **Efekt:** Ta opcja określa, jak pliki tekstowe są wstawiane w okno.

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. Najechanie 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.



Obrót obiektu o 360°

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



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

Ustawienia:



▪ Rozmiar maks: Określa w pikselach maksymalna szerokość i wysokość obrazów. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję <i>Zachowaj proporcje</i>.	✓	✓	✓	✓
▪ 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 w polu <i>Opis</i> na karcie <i>Lista</i>.	✓	✓	✓	-
▪ Ścieżka dźwiękowa: To jest nazwa pliku zawierającego podkład muzyczny (w formacie .MP3) odtwarzany podczas wyświetlania galerii.	✓	✓	✓	✓
▪ Autoodtwarzanie: 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</i>	✓	-	-	-

<i>pokazuj, Nie pokazuj (autoodtworzenie) lub 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 najechniu wskaźnikiem myszy i wyświetla przyciski służące do przechodzenia między elementami galerii. Lista podstawowych kontrolek obejmuje  <i>Rozpocznij pokaz slajdów</i> ,  <i>Poprzedni obraz</i> i  <i>Następny obraz</i> .	✓	✓	✓	✓
▪ Kolor: Określa kolor tła paska nawigacji.	✓	✓	✓	✓
▪ Włącz podgląd pełnoekranowy: Dodaje do paska nawigacji przycisk  (pasek pojawia się po najechniu wskaźnikiem myszy). Kiedy gość witryny kliknie ten przycisk, galeria jest wyświetlana na całym ekranie, zakrywając okno przeglądarki.	✓	✓	✓	-
▪ Pokaż miniatury na pasku nawigacji: Ta opcja jest domyślnie aktywna. Umieszcza na pasku nawigacji miniatury obrazów z galerii, a te przesuwają się po najechniu 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 [Właściwość 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 ramach, które nadają im wygląd slajdów albo kliszy.

Poniższe polecenia definiują wygląd miniatur:

- **Obraz domyślny:** Można wybrać gotową ramkę dla miniatur.
- **Obraz niestandardowy:** Istnieje możliwość wczytania pliku graficznego niestandardowej ramki (w formacie .JPG, .GIF, .PNG, .BMP, .PSD, .TIF, .DIB, .PCX, .RLE, .TGA lub .WPG).



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

Dla miniatur dostępne są też następujące *Opcje*:

- **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*, *Opcje HTML5* 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, .WEBM i .OGG.

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

- **Tekst alternatywny:** To jest tekst, który będzie wyświetlony, jeśli z jakiś powodów film lub dźwięk nie będzie mógł być odtworzony.
- **Rozmiar:** To podana w pikselach szerokość paska nawigacji 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 Opcje HTML5

Polecenia na tej karcie służą do importowania plików filmowych i dźwiękowych (jeśli nie są to publiczne obiekty pochodzące z YouTube™ lub Vimeo) zapisanych w formatach innych niż wstawiane filmy i dźwięki, tak by gość witryny mógł je odtworzyć w formacie najlepszym dla jego przeglądarki.

Wszystkie możliwe do wstawienia wersje formatów plików filmowych i dźwiękowych zostały przedstawione w tabeli wyliczającej *Ścieżka dostępu do filmu*, *Zgodność z ustawieniami narodowościowymi* i *Zgodność z wytyczkami* dla każdej z najczęściej używanych przeglądarek (Chrome™ 6+, Firefox® 4+, Internet Explorer® 9+, Safari® 4+, Opera™ 10.6+). Dla każdej przeglądarki widoczne jest logo "on"  lub "off"  w zależności od tego, czy obsługuje ona dany format pliku filmowego lub dźwiękowego sama, czy za pomocą wtyczki.

Następujące polecenia służą do utworzenia listy *Lista alternatywnych formatów odtwarzania filmów*:

- **Dodaj / Usuń:** Te polecenia odpowiednio dodają i usuwają zaznaczony format z listy. Kliknięcie przycisku *Dodaj* powoduje wyświetlenie podmenu z opcjami *Wstaw film...* i *Wstaw film z Internetu...*
- **W górę / W dół:** Tymi przyciskami zmienia się kolejność elementów listy, przesuując zaznaczony element w górę lub w dół.



Kolejność plików w tabeli może mieć wpływ na to, którą wersję formatu program zaproponuje przeglądarce. Jeśli na przykład dana przeglądarka obsługuje dwa formaty plików, program zaproponuje pierwszy z listy.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Mapa witryny

Te polecenia służą do podawania informacji, które mogą być wykorzystane w pliku mapy 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* 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	50%	☒
nazwisko	Pole tekstowe	50%	☐
adres 1	Pole tekstowe	80%	☐
adres 2	Pole tekstowe	20%	☐
ZIP / Postal Code	Pole tekstowe	20%	☐
miasto	Pole tekstowe	60%	☐
Stan / Prowincja	Pole tekstowe	20%	☐
Adres e-mail	Adres e-mail	100%	☒
hobby			
☒ pytanie 1	Pole wyboru wiel	100%	
pytanie 2	Pole tekstowe	100%	

Dodaj...
 Duplikuj
 Usuń
 ↕
 Edytuj...

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Lista

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

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

Podsumowująca lista pól nie tylko wymienia je po kolei, ale także pozwala wykonywać na polach pewne operacje:

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

Znaczniki na liście pól pozwalają odgadnąć układ pól na stronie. Przerwane linie informują ile wierszy mieści się na stronie. Jeśli jakieś pole umieszczone będzie w jednym wierszu z polem następnym, za wartością szerokości pojawia się ikona . Jeżeli szerokość 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 wiadomość i 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 Pokaż podpowiedź obok pola z błędem.
--	--



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 rozesyłających 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.

Abc

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
-----------------------	---

	liter, 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	▪ Liczba kolumn: Tu można określić, w ilu kolumnach wyświetlane będą opcje do wyboru.

pojedynczego:	
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.
Separator	▪ Wyświetl dane w nowej ramce: Pola po separatorze nie są wyświetlane od razu, ale w następnej ramce, do której gość przechodzi klikając przycisk <i>Dalej</i>, który jest automatycznie umieszczany na dole formularza. ▪ Kolor tekstu: Określa kolor tekstu. ▪ Kolor linii: Określa kolor linii separatora. Jeśli wybierze się kolor <i>Przezroczysty</i>, linia separatora będzie niewidoczna, pozostanie widoczny tylko tekst etykiety.
Opis:	▪ Liczba wierszy: Określa wysokość pola wyrażoną w liczbie wyświetlanych wierszy (max. 30). ▪ Czcionka: Określa czcionkę, styl i rozmiar zastosowany dla tekstu. ▪ Kolor tekstu: 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 witryne 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 zdalnego [panelu sterowania](#) albo usług takich jak oferują Facebook i Disqus.

Zagadnienie: Ustawienia księgi gości

Aby utworzyć księgę gości, należy zdefiniować *System zarządzania komentarzami*, jaka będą mogli pozostawiać goście witryny, a do wyboru są:



WebSite X5: To jest wbudowany w program WebSite X5 system dający dostęp do specjalnego [panelu sterowania](#).



Facebook: Wykorzystuje wtyczkę Facebooka do organizowania dyskusji i zarządzania komentarzami.



Disqus: To jest system oferowany przez Disqus.

Jeśli został wybrany wbudowany w program WebSite X5 *System zarządzania komentarzami*, należy określić *Rodzaj treści*, jaką będą mogli pozostawiać goście 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 obiektywności 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*.

Jeżeli System zarządzania komentarzami został ustawiony na Facebook, należy określić następujące *Ustawienia komentarzy*:

- **Kolor:** Ustawia jasne lub ciemne kolory elementów pierwszoplanowych, tak by odpowiedni był kontrast z tłem.
- **Widocznych komentarzy:** Określa liczbę postów wyświetlanych w polu komentarzy.



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

Jeżeli System zarządzania komentarzami został ustawiony na Disqus, należy określić następujące *Ustawienia komentarzy*:

- **Skrócona nazwa Disqus:** To jest nazwa identyfikująca witrynę, gdzie znajduje się usługa Disqus. Wszystkie komentarze pozostawione na stronie witryny będą automatycznie kojarzone z podaną tu nazwą, dzięki czemu będzie je można poprawnie pobrać i wyświetlić.



Więcej informacji na temat dyskusji i zarządzania komentarzami znajdziesz na stronie <http://disqus.com/websites/>

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.
- **Włącz automatyczną wysokość:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje automatycznie obliczenie wysokości obiektu, tak by cała treść obiektu mogła być wyświetlona bez konieczności użycia pasków przewijania. Ta opcja może działać efektywnie tylko wtedy, gdy obiekt zostanie umieszczony w linii [tabeli układu strony](#) niezawierającej żadnych innych obiektów.

Zagadnienie: Wysyłanie danych dla księgi gości

Tylko jeśli parametr *System zarządzania komentarzami* zostanie ustawiony na wbudowany w program WebSite X5, należy określić w grupie *Ustawienia zapisywania danych* sposób, w jaki dane zgromadzone w formularzu komentarza mają zostać zapisane i obsługane przez administratora witryny:



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



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

Następnie należy określić następujące parametry:

Następujące parametry są uzależnione od wybranej metody zapisu danych:

Wyślij dane do pliku skryptu:	▪ 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 <i>Folder na serwerze z</i>
--------------------------------------	--

	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.
Wyślij dane do bazy danych:	▪ Baza danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. <i>Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi.</i> ▪ Prefiks tabel: 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 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.



Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie [Zarządzanie danymi](#).



Jeśli użytkownik korzysta z wbudowanego w program WebSite X5 System zarządzania komentarzami, 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 zadaniem adresem (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 odsunięcie 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 porzycisk *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.
- **Pokaż dostępną ilość:** wyświetla na karcie produktu zarówno ikonę *Przybliżona ilość* jak i liczbę będącą wartością zmiennej *Dostępna ilość*.



Jeżeli włączysz opcję *Pokaż dostępną ilość* i istnieje chociaż jeden produkt, dla którego ma być wyświetlana dostępność tego typu, to strona zawierająca *Katalog produktów* musi mieć rozszerzenie .PHP. Rozszerzenie pliku można zmienić za pomocą opcji *Format nazwy pliku* w oknie [Właściwości strony / Zaawansowane](#).

Na koniec można zastosować *Opcje filtrowania*:

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



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

6.13 Zawartość dynamiczna

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

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

- autor oszczędza czas godząc się na wykonanie części aktualizacji przez inne osoby;
- witryna jest na bieżąco aktualizowana.

Zagadnienie: Ustawienia obiektu Zawartość dynamiczna

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

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



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

Obiekt Zawartość dynamiczna ma następujące *Właściwości*:

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

Zagadnienie: Jak zapisywane są zmiany obiektu o dynamicznej zawartości?

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



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



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

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

Wyślij dane do pliku skryptu:	▪ Folder, w którym dane będą zapisywane na serwerze: Określa znajdujący się na serwerze folder (z prawem do zapisu PHP), w którym zostaną zapisane zgromadzone dane. Folder główny na serwerze określony jest w polu <i>Folder na serwerze z prawem do zapisu</i> w oknie Zarządzanie danymi. Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane właśnie tutaj.
Wyślij dane do	▪ Baza danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem.

bazy danych:	Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi.
	▪ Prefiks tabel: Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie.



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



Jeśli użytkownik korzysta z wbudowanego w program WebSite X5 System zarządzania komentarzami, aby ten obiekt działał poprawnie, strona, na której został wstawiony, musi być zapisana w pliku .PHP.

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



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

6.14 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.

Sz 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.
- **Włącz automatyczną wysokość:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje automatycznie obliczenie wysokości obiektu, tak by cała treść obiektu mogła być wyświetlona bez konieczności użycia pasków przewijania. Ta opcja może działać efektywnie tylko wtedy, gdy obiekt zostanie umieszczony w linii [tabeli układu strony](#) niezawierającej żadnych innych obiektów.
- **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.

6.15 Najczęściej używane narzędzia

6.15.1 Edytor obrazów

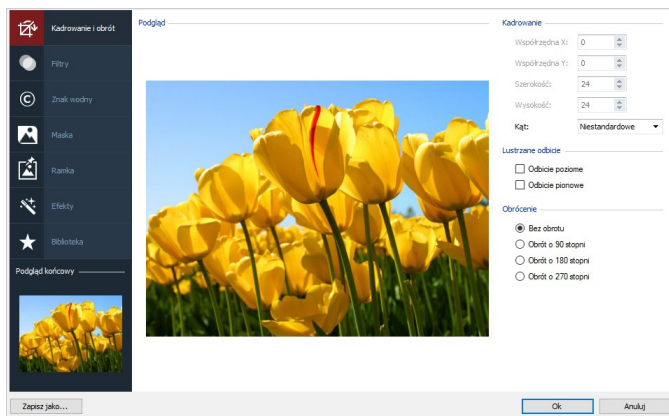
Poza dobrą optymalizacją importowanych obrazów WebSite X5 oferuje także wbudowany edytor grafiki, pozwalający nadać obrazom ostateczny szlif.

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

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

W oknie Edytor obrazów znajdują się następujące przyciski:

- **Ok:** Kliknięcie tego przycisku powoduje zamknięcie okna dialogowego Edytor obrazów i powrót do okna głównego programu z jednoczesnym zapisaniem 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 filtru, należy wybrać go z listy, zaznaczyć jego pole wyboru i zdefiniować ustawienia. Zmiany spowodowane zastosowaniem filtru na obrazie są widoczne od razu na podglądzie.

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Znak wodny

Polecenia na tej karcie pozwalają 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 Maski

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 Ramki

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.

6.15.2 Styl komórki

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

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

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

Zagadnienie: Polecenia na karcie Styl

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

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



Tło kolorowe: Tło wypełnione jednolitym kolorem.



Tło gradientowe: Tło 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 tle 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</i> , <i>Dół</i> , <i>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 [Modele komórki w programie WebSite X5](#)).

Zagadnienie: Polecenia na karcie Tekst

Polecenia na tej karcie służą wstawianiu 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:

Abc 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.

6.15.3 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. Łąca 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.



Aplikacja mobilna

Istnieje możliwość utworzenia linku do pobierania z App Store lub Google Play aplikacji FeedReady dla urządzeń mobilnych. Aby link działał poprawnie, należy najpierw uaktywnić w sekcji [Aplikacja mobilna](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) udostępnianie treści blogu lub kanału RSS za pośrednictwem aplikacji FeedReady.



Mapa witryny

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



Pokaż koszyk zakupów

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



Dodaj do koszyka

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

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

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



Linki [Pokaż koszyk zakupów](#) i [Dodaj do koszyka](#) działają pod warunkiem utworzenia 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 od nowa 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](#).

6.15.4 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 przesuwac.
- **Położenie końcowe:** Tu należy podać procentowe powiększenie oraz współrzędne X i Y, gdzie panoramowanie ma się zatrzymać.

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



Efekt przejścia i panoramowania można zastosować do tego samego obrazu. Najpierw stosowany jest efekt przejścia, a obraz jest wyświetlany zgodnie z wartościami początkowymi położenia. Następnie obraz jest przesuwany i zmienia się 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.

6.15.5 Okno Ładowanie dołączonego pliku

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



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 lub automatycznie przekierowywać do wersji witryny zgodnej z wykrytym językiem przeglądarki używanym przez jej gościa.



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.



Aplikacja mobilna

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



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 lub plik robots.txt 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, a także pliku robots.txt:

- **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/>.

- **Zarządzanie automatycznym tagiem nagłówkowym:** Te opcje określają sposób traktowania tagów nagłówkowych H1 i H2 podczas

generowania kodu stron witryny. Do wyboru jest:

- **H1 dla tytułu strony:** Jeżeli tytuł strony lub rozszerzony tytuł strony nadany jej podczas budowania mapy witryny został ustawiony jako widoczny (patrz [Styl tekstu](#)), zostanie on użyty w tagu H1.
- **H1 dla nagłówka i H2 dla tytułu strony:** Wartość tagu H1 powstaje z tytułu strony, po którym następuje tytuł witryny. Oba rozdzielone są myślnikiem (H1 = "Tytuł strony - Tytuł witryny"). Tag H1 jest wstawiany do kodu strony i łączony z nagłówkiem wzorca. Tytuł strony lub rozszerzony tytuł strony są wykorzystywane także w tagu H2.



Tagi H1 i H2 nie mogą być obsługiwane automatycznie, więc jeśli chce się obsłużyć kolejne poziomy tagów nagłówkowych (warto pamiętać, że poziomów jest 7, od H1 do H7), można zrobić to ręcznie. Tytuły wstawia się za pomocą opcji [Tekst](#) lub [Kod HTML](#).

Jeśli używasz obiektu [Tekst](#), możesz za pomocą polecenia [Włącz kod HTML](#) wstawić kod zawierający tag tytułowy, na przykład `<h1>Tytułik</h1>`.

Ta sama procedura obowiązuje w przypadku użycia opcji [Kod HTML](#), jednak w tym przypadku nie można użyć poleceń formatujących dostępnych w edytorze.

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



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

- **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 pojawią się na banerze. Edytor tekstu wyposażony jest w standardowe polecenia kopiowania i wklejania oraz polecenia umożliwiające wstawienie hiperłączy, 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. Opcje w oknie Strona wstępna umożliwiają także ustawienie automatycznego rozpoznawania języka lub wykrywania rozdzielczości przeglądarki, co w znacznym stopniu poprawia komfort nawigowania po witrynie.

Zagadnienie: Polecenia definiujące Strona wstępna

Nie każda witryna ma Strona wstępna. 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.
- **Automatycznie wykryj język:** Po wybraniu tej opcji strona wstępna zostanie wygenerowana, ale nie będzie nigdy wyświetlana. Tak naprawdę zawiera tylko kod wykrywający język używany przez przeglądarkę gościa witryny i przekierowuje do strony głównej w tym języku. Ta opcja zakłada, że istnieje kilka wersji językowych witryny. Jeśli języka używanego przez przeglądarkę nie ma wśród języków, na jakie przetłumaczona jest witryna, gość zostanie przekierowany na stronę główną w domyślnym języku witryny.
- **Automatycznie wykryj rozdzielczość:** Ta opcja także generuje stronę wstępną, która nigdy nie jest wyświetlana. Zawiera jedynie kod potrzebny do rozpoznania rozdzielczości urządzenia, a którego korzysta gość witryny, oraz przekierowania do wersji witryny najlepiej dopasowanej do tej rozdzielczości. Opcja ta zakłada, że istnieje wiele wersji witryny przeznaczonych do wyświetlania w określonych rozdzielczościach (na przykład na duży ekran oraz na urządzenia mobilne).

Zagadnienie: Strona wstępna - polecenia służące do wstawiania zawartości

Po wybraniu opcji *Pokaż stronę wstępną* lub *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język*, 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* lub *Automatycznie wykryj 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:** Przy wybranej opcji *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język*. 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 natomiast została wybrana opcja *Automatycznie wykryj język*, należy ustawić język "domyślny" na tę wersję witryny, do której gość zostanie przekierowany, gdy język jego przeglądarki nie ma odpowiednika wśród języków, na które została przetłumaczona witryna.

W obu przypadkach witryna w języku domyślnym jest jedyną, dla której może istnieć Strona wstępna.

- **Edytuj...:** Tym przyciskiem otwiera się okno dialogowe [Ustawienia języka](#), gdzie można zmienić ustawienia języka wybranego na liście *Lista języków*.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak utworzyć witrynę wielojęzyczną?](#)



Chociaż mówimy tu głównie o wyborze języka na stronie wstępnej, ta funkcja może być wykorzystana do innych celów. Możesz na przykład zaoferować wybór wersji "HTML" lub "Flash" albo stworzyć wersje "Treści dla każdego" i "Tylko dla dorosłych".

Zagadnienie: Polecenia definiujące przekierowanie na podstawie rozdzielczości

Jeśli zostanie wybrana opcja *Automatycznie wykryj rozdzielczość*, nie trzeba wstawiać żadnej zawartości. Należy natomiast ustawić punkty kontrolne i zdefiniować przedziały rozdzielczości, w których będą wyświetlane widoki odpowiednie dla wielkości ekranu. Jeżeli opracowane są różne wersje witryny, każda przeznaczona na ekran o innej rozdzielczości, (na przykład duży ekran komputera stacjonarnego oraz mały ekran smartfona), program automatycznie wykryje rozdzielczość urządzenia i przekieruje do odpowiedniej wersji witryny.

Ogólnie mówiąc, punkt kontrolny jest to wartość rozdzielczości należąca do przedziału przewidzianego dla potencjalnego urządzenia, przy której układ witryny zmienia się dostosowując do rozmiaru ekranu.

podaje listę wszystkich punktów kontrolnych, które zostały zdefiniowane wraz ze zdeterminowanymi przez nie *przedziałami*, oraz *adresy URL* wersji witryny, do których są przypisane. Nowo otwierany projekt ma domyślnie zdefiniowane dwa punkty kontrolne - dla widoków *Duży ekran* oraz *Smartfon*.

Punkt kontrolny dla widoku *Duży ekran* ustawiany jest automatycznie na podstawie bieżących ustawień wzorca głównego i nie można zmienić ręcznie jego wartości. Adresy URL dla tych punktów kontrolnych także są

ustawiane automatycznie i mają też wartość, jaka jest podana w polu *Adres URL witryny* w oknie [Ustawienia ogólne / Ogólne](#).

Poza punktami kontrolnymi dla widoków *Duży ekran* i *Smartfon*, wszystkie pozostałe można definiować, modyfikować i usuwać za pomocą poleceń:

- **Dodaj...:** otwiera okno [Ustawienia punktu kontrolnego](#), gdzie można zdefiniować nowy punkt kontrolny, określić dla niego rozdzielczość, przy której staje się aktywny oraz podać adres URL, na który nastąpi przekierowanie. Punktów kontrolnych może być maksimum 10.
- **Bieżący:** Ustawia punkt kontrolny wybrany dla opcji jako "domyślny". "Domyślny" punkt kontrolny powinien odpowiadać głównej wersji witryny, którą się opracowuje się w projekcie.
- **Edytuj...:** To polecenie pozwala w oknie [Ustawienia punktu kontrolnego](#) zmienić wartość rozdzielczości dla wybranego punktu kontrolnego. Polecenie nie jest dostępne dla punktów kontrolnych wyznaczających widok *Duży ekran* oraz *Smartfon*, ponieważ rozdzielczość dla tych dwóch punktów ustawiana jest automatycznie
- **Usuń:** To polecenie usuwa punkt kontrolny. Nie da się usunąć punktów kontrolnych wyznaczających widok *Duży ekran* oraz *Smartfon*.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak utworzyć wersje witryny na duży ekran i na urządzenia mobilne?](#)



Jeśli witryna jest wyposażona w Stronę wstępną, w [mapie witryny](#) automatycznie pojawia się strona specjalna pod nazwą "Strona wstępna". Możesz zaznaczyć ją i otworzyć okno [Właściwości strony](#) w celu określenia jej najważniejszych parametrów.

7.3.1 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* lub *Automatycznie wykryj 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):** To ustawienie jest dostępne tylko wtedy, gdy zostanie wybrana opcja *Pokaż stronę wstępną i zapytaj o preferowany język*. 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*.
- **Kod języka:** To ustawienie jest dostępne tylko wtedy, gdy zostanie wybrana opcja *Automatycznie wykryj język*. Określa kod, który służy do odwołania się do danego języka. Kliknięcie strzałki obok przycisku otwiera menu z listą najczęściej stosowanych kodów. Kod można wybrać z listy lub wpisać go ręcznie.
- **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 łączy. 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.
- **Adres URL dla tego języka:** To ustawienie jest dostępne tylko wtedy, gdy zostanie wybrana opcja *Automatycznie wykryj język*. Określa adres URL, do jakiego gość witryny zostanie przekierowany, gdy okaże się, że jego przeglądarka używa tego języka. Akceptowane są też względne adresy URL (na przykład en/).

7.3.2 Okno Ustawienia punktu kontrolnego

To okno otwiera się kliknięciem przycisku *Dodaj...* lub *Edytuj...* w oknie [Strona wstępna](#), jeśli zostanie wybrana opcja *Automatycznie wykryj rozdzielczość*. Umożliwia ustawienie nowego punktu kontrolnego, który determinuje sposób wyświetlania danej wersji witryny.

Oto wybór opcji:

- **Wartość punktu kontrolnego:** Określa zakres rozdzielczości (w pikselach) dla danego punktu kontrolnego.
- **Adres URL dla tego punktu kontrolnego:** Określa adres URL, do którego zostanie przekierowany gość witryny korzystający z urządzenia o rozdzielczości należącej do zakresu przypisanego temu punktowi kontrolnemu. Akceptowane są też względne adresy URL (na przykład en/).

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*, *górze po lewej*, *górze 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](#).



Dostęp do blogu można ograniczyć do gości zarejestrowanych, którzy znają nazwę użytkownika i odpowiednie hasło. W tym celu zaznacz na mapie witryny specjalną stronę blogu i za pomocą polecenia  oznacz stronę jako chronioną hasłem (patrz [Krok 2 - Tworzenie mapy witryny](#)).

Patrz także [Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę użytkownika](#), gdzie znajdziesz więcej informacji o ustawieniach strefy użytkownika i definiowaniu dostępu do niej przez tworzenie grup użytkowników.

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 łącze do artykułu.

- **Typ przycisku:** Tu można wybrać postać graficzną przycisku "AddThis".
- **Konto AddThis:** Jeżeli masz konto AddThis, to podaj je tutaj. Posiadanie konta AddThis pozwala śledzić statystykę odwiedzin.



Więcej informacji na temat usługi AddThis i ustawień konta znajdziesz po kliknięciu przycisku  na oficjalnej stronie www.addthis.com.

W grupie *Bloki boczne* znajduje się zestawienie zawierające *Tytuł*, *Rodzaj* i *Szerokość* bloków na pasku bocznym oraz polecenia tworzenia listy bloków:

- **Dodaj...:** Otwiera okno [Blok boczny](#), gdzie dodaje się nowy blok.
- **Duplikuj:** Zaznaczony blok można skopiować.
- **Usuń:** Powoduje usunięcie bloku z listy *Bloki boczne*.
- **W górę / W dół:** Pozwalają 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 *System zarządzania komentarzami*.



WebSite X5: To jest wbudowany w program WebSite X5 system dający dostęp do specjalnego [panelu sterowania](#).



Facebook: Wykorzystuje wtyczkę Facebooka do organizowania dyskusji i zarządzania komentarzami.



Disqus: To jest system oferowany przez Disqus.

Jeśli parametr *System zarządzania komentarzami* zostanie ustawiony na wbudowany w program WebSite X5, należy określić *Rodzaj treści*, jaką goście witryny mogą zostawiać na blogu, 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.

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*.

Jeśli natomiast parametr *System zarządzania komentarzami* zostanie ustawiony na Facebook, należy określić następujące *Ustawienia komentarzy*:

- **Kolor:** Ustawia jasne lub ciemne kolory elementów pierwszoplanowych,

tak by odpowiedni był kontrast z tłem.

- **Widocznych komentarzy:** Określa liczbę postów wyświetlanych w polu komentarzy.



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

Na koniec, jeśli parametr *System zarządzania komentarzami* zostanie ustawiony na Disqus, należy określić następujące *Ustawienia komentarzy*:

- **Skrócona nazwa Disqus:** Tu należy podać krótką nazwę służącą do identyfikacji witryny przez serwis Disqus. Wszystkie komentarze pozostawione w witrynie będą automatycznie kojarzone z tą nazwą, a w konsekwencji będą poprawnie wczytywane i wyświetlane.



Więcej informacji na temat usługi zarządzania komentarzami oferowanej przez Disqus znajdziesz pod adresem <http://disqus.com/websites/>

Tylko jeśli parametr *System zarządzania komentarzami* zostanie ustawiony na wbudowany w program WebSite X5, należy określić w grupie *Ustawienia zapisywania danych* sposób, w jaki dane zgromadzone w formularzu komentarza mają zostać zapisane i obsługiwane przez administratora witryny:



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



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

Następnie należy określić następujące parametry:

Następujące parametry są uzależnione od wybranej metody zapisu danych:

Wyślij dane do pliku	▪ Podfolder na serwerze, w którym dane będą zapisywane: Określa znajdujący się na serwerze folder (z prawem do zapisu PHP), w którym zostaną
-----------------------------	---

skryptu:	zapisane zgromadzone dane. Folder główny na serwerze określony jest w polu <i>Folder na serwerze z prawem do zapisu</i> w oknie Zarządzanie danymi. Jeśli podfolder nie zostanie określony, dane zostaną zapisane właśnie tutaj. ▪ Wyślij 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.
Wyślij dane do bazy danych:	▪ Baza danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. <i>Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi</i> ▪ Prefiks tabel: 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 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.



Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie [Zarządzanie danymi](#)



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.



Warto pamiętać, że wpisy można udostępniać gościom witryny za pomocą aplikacji mobilnej FeedReady (patrz [Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje mobilne?](#)).

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

Oto polecenia dostępne w grupie *Zawartość*:

- **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). Film lub plik dźwiękowy wstawiony w artykule jest odtwarzany przez wbudowany odtwarzacz.
- **Galeria zdjęć:** Tworzy listę obrazów z galerii, które zostały wstawione do wpisu za pomocą poleceń:
 - **Dodaj... / Usuń:** Te polecenia odpowiednio wstawiają nowy obraz i usuwają obraz zaznaczony.
 - **Strzałka w górę / Strzałka w dół:** Te przyciski zmieniają kolejność wyświetlanych obrazów, przesuwając zaznaczony obraz odpowiednio w górę i w dół listy.
 - **Edytuj:** To polecenie otwiera wbudowany [Edytor obrazów](#), gdzie można poddać edycji zaznaczony obraz.
 - 🖼️ **Efekt...:** Można wybrać z *listy plików* efekt towarzyszący wyświetlaniu obrazu lub filmu.
- **Rozmiar maks:** Określa w pikselach maksymalną szerokość i wysokość obrazów w galerii lub pól wyświetlania filmów. Aby zachować proporcje między wysokością i szerokością obrazu, należy zostawić zaznaczoną opcję *Zachowaj proporcje*.



Galerię zdjęć domyślnie tworzy się jako *Klasyczny pokaz slajdów*. (patrz [Galeria obrazów | Styl](#)).

Oto polecenia dostępne w grupie *Opcje*:

- **Źródło wpisu:** Za pomocą poniższych poleceń można podać listę źródeł 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 kątowne < > (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.



Warto pamiętać, że wpisy można udostępniać gościom witryny za pomocą aplikacji mobilnej FeedReady (patrz [Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje mobilne?](#)). Jeżeli artykuł zawiera filmy lub galerie zdjęć, może być wyświetlany na urządzeniach mobilnych za pomocą aplikacji mobilnej.

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 kątowne < > (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 odsunięcie 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.



Warto pamiętać, że wpisy można udostępniać gościom witryny za pomocą aplikacji mobilnej FeedReady (patrz [Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje mobilne?](#)).

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.

Okno zawiera dwie karty: *Ogólne* oraz *Zaawansowane*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie **Ogólne**

Na karcie *Ogólne* znajdują się następujące polecenia:

- **Tytuł:** Tutaj nadaje się artykułowi tytuł.
- **Data publikacji:** Datę publikacji artykułu można 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.



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.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Zaawansowane

Na karcie *Zaawansowane* 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).

Galeria zdjęć: Tworzy listę obrazów z galerii, które zostały wstawione do wpisu za pomocą poleceń:

- **Dodaj... / Usuń:** Te polecenia odpowiednio wstawiają nowy obraz i usuwają obraz zaznaczony.
- **Strzałka w górę / Strzałka w dół:** Te przyciski zmieniają kolejność wyświetlanych obrazów, przesuając zaznaczony obraz odpowiednio w górę i w dół listy.
- **Edytuj:** To polecenie otwiera wbudowany [Edytor obrazów](#), gdzie można poddać edycji zaznaczony obraz.



Jeżeli artykuł zawiera filmy lub galerie zdjęć, może być wyświetlany na urządzeniach przenośnych za pomocą aplikacji mobilnej.

7.7 Aplikacja mobilna

To okno służy do rozsyłania treści blogu lub kanału RSS przez aplikację mobilną FeedReady, którą goście witryny pobierają bezpłatnie z App Store lub Google Play.

Od razu po pobraniu aplikacji mobilnej FeedReady na swoje urządzenie przenośne, goście witryny mają stały dostęp do aktualizacji wiadomości publikowanych w Twojej witrynie.

Zagadnienie: Polecenia konfigurujące aplikację mobilną

Jeśli treści publikowane w witrynie mają być dostępne przez aplikację mobilną, należy najpierw włączyć opcję **Włącz wyświetlanie zawartości w aplikacji FeedReady**. Następnie należy określić źródło ma mieć Zawartość wyświetlana przez aplikację mobilną:

- **Pokaż zawartość bloga:** Zaznaczenie tego pola wyboru wyznacza [Blog](#) jako źródło treści wyświetlanych przez aplikację mobilną.
- **Pokaż zawartość kanału RSS:** Zaznaczenie tego pola wyboru definiuje [Kanał RSS](#) jako źródło treści wyświetlanych przez aplikację mobilną.

Poza definicją źródła treści, należy ustawić następujące parametry w grupie *Ustawienia*:

- **Grafika aplikacji:** To jest obraz, który będzie wyświetlany w nagłówku ekranu aplikacji mobilnej, gdzie widoczna będzie lista artykułów blogu lub kanału RSS.



Należy użyć obrazu odpowiadającego stylem grafice witryny i zawierającego element rozpoznawczy, na przykład logo firmy. Aby mieć pewność, że obraz będzie wyświetlany poprawnie na każdym urządzeniu, powinien mieć rozmiar 640x360 pikseli. Przezroczystość obrazów zapisanych w formacie .PNG zostanie zachowana.

- **Proponuj instalowanie lub otwieranie aplikacji:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje automatyczne wyświetlenie komunikatu zapraszającego gości korzystających z urządzeń mobilnych do otwarcia lub zainstalowania aplikacji mobilnej.
- **Włącz powiadomienia:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wysłanie przez aplikację mobilną na urządzenie przenośne, na którym jest zainstalowana, powiadomienia o opublikowaniu nowego artykułu.

7.8 Zarządzanie danymi

W tym oknie można określić, co się będzie działo z nadesłanymi danymi. Źródłem danych mogą być [formularze e-mail](#), [blog](#), [księga gości](#), rejestracja użytkownika w [strefie użytkownika](#) albo [sklep internetowy](#).

Polecenia w grupie *Baza danych* ułatwiają zarządzanie danymi i służą do stworzenia listy baz danych połączonych z projektem witryny. Wszystkie bazy danych zestawione są w tabeli zawierającej pola *Opis*, *Nazwa bazy danych*, *Nazwa hosta* oraz *Nazwa użytkownika*.

Zagadnienie: Polecenia służące do tworzenia listy baz danych

Oto polecenia służące do tworzenia listy baz danych połączonych z bieżącym projektem:

- **Dodaj....** Otwiera okno [Ustawienia bazy danych](#), gdzie dodaje się nową bazę danych.
- **Usuń:** Usuwa bazę danych zaznaczoną na liście.
- **Edytuj....** Otwiera okno [Ustawienia bazy danych](#), gdzie można 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](#), dane wpisane podczas logowania w [strefie użytkownika](#) albo nadesłane przez [sklep internetowy](#), trzeba utworzyć listę baz danych połączonych z projektem.

Zagadnienie: Opcje wysyłania wiadomości e-mail i zapisywania danych na serwerze

Opcje w grupie *Formularz e-mail* pozwalają określić, jak mają być wysyłane wiadomości e-mail:

- **Typ skryptu formularza e-mail:** Można określić skrypt, który będzie używany do wysyłania wiadomości e-mail przez obiekty programu WebSite X5, na przykład formularz e-mail albo sklep internetowy. 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 *Uwierzytliwiony 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-odpowiedź. Klient wysyła żądanie, a serwer odpowiada. Klientem jest na ogół przeglądarka, a serwerem jest ten serwer, gdzie rezyduje witryna.

Komunikaty żądanie-odpowiedź HTTP mają własną składnię. Komunikat żądania musi określać metodę jego wysłania: najczęściej stosowane są POST i GET.

Metodę GET zwykle używa się do żądania określonego zasobu (na przykład żądania strony 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](#), ten, przez który klient robi zamówienie przez [sklep internetowy](#) oraz ten, który wykorzystywany jest przez [Strefę użytkownika](#) podczas automatycznej rejestracji w witrynie.
-



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.

7.8.1 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 Serwerze (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.

7.9 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](#).

Autoryzacja osób mających dostęp do strefy użytkownika może być wykonywana przez administratora witryny, ale istnieje także możliwość samodzielnego rejestrowania się użytkowników i uzyskiwania przez nich dostępu do strefy użytkownika bez konieczności oczekiwania na zatwierdzenie autoryzacji przez administratora witryny.

Polecenia w oknie *Zarządzanie dostępem* zostały rozmieszczone na kartach: Użytkownicy oraz Ustawienia.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Użytkownicy

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. Obok nazw użytkowników mogą pojawić się czerwone lub żółte kropki. Oznaczają one odpowiednio, że użytkownik podał nazwę, która jest już wykorzystywana przez kogoś innego, oraz że proces weryfikacji adresu nie został jeszcze ukończony.

Polecenia służące do tworzenia listy grup i użytkowników mających dostęp do stron chronionych znajdują się po prawej stronie.

- **Nowa grupa:** Tworzy nową grupę. Jeśli podzielisz użytkowników o podobnych uprawnieniach na grupy, będzie nimi łatwiej zarządzać. Grupy nie mają żadnych specjalnych ustawień. Są po prostu zbiorami i definiowanymi bezpośrednio w tabeli. Dwukrotne kliknięcie grupy pozwala zmienić jej nazwę.

Pogrupowanie użytkowników może ułatwić organizację. Nie ma ograniczenia liczby grup i podgrup.

Domyślnie na liście są dwie grupy: *administratorzy* oraz *użytkownicy*. Do grupy administratorów należą administratorzy witryny, którzy mają dostęp do wszystkich [stron chronionych](#) w całej witrynie. Grupa użytkowników zawiera użytkowników zdefiniowanych ręcznie. Ponadto, jeśli w grupie *Ustawienia* opcja *Tryb rejestracji ma wartość Automatyczna rejestracja*, to pojawia się grupa osób *rejestrowanych automatycznie* i zawierająca wszystkich użytkowników, którzy zarejestrowali się online.



Wszyscy użytkownicy należący do grupy administratorów mogą, używając nazwy użytkownika i hasła, zalogować się do [panelu sterowania](#) (dostępnego pod adresem <http://www.mojastrona.pl/admin>, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem URL witryny). W nim mogą zarządzać komentarzami do [blogu](#), wpisać do książki gości i przeglądać informacje diagnostyczne.

- **Nowy użytkownik:** To polecenie otwiera okno [Ustawienia użytkownika](#), w którym do wybranej grupy dodaje się nowego użytkownika, nadaje mu nazwę i ustala hasło.
- **Utwórz alias:** Pozwala utworzyć alias nazwy zaznaczonego użytkownika. Ta opcja przydaje się wtedy, gdy użytkownik należy do kilku grup i ma dostęp do różnych stron chronionych hasłem. Opcja jest nieaktywna dla użytkowników z grupy administratorów, ponieważ oni mają dostęp do wszystkich chronionych stron. Aliasy są na stałe związane z użytkownikiem i każda zmiana dotycząca aliasu automatycznie jest stosowana do wszystkich aliasów tego samego użytkownika. Zaznaczenie użytkownika w jednej grupie i przeciągnięcie go do innej grupy także tworzy dla niego nowy alias. Wtedy przed 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.
- **Aktualizacja:** ta opcja jest dostępna wtedy, gdy *Tryb rejestracji* jest

ustawiony na *Ręczna rejestracja*. Wczytuje ona listę użytkowników, którzy zarejestrowali się samodzielnie przez Internet i dodaje ich do grupy użytkowników *zarejestrowanych automatycznie*.



Grupa *automatycznej rejestracji* różni się od innych grup użytkowników. Przede wszystkim wszyscy jej członkowie zostali zarejestrowani online, a żądania rejestracji wczytuje się przyciskiem *Aktualizacja*. Polecenie *Nowy użytkownik* dodające nowych użytkowników nie jest tutaj dostępne.

Ponadto użytkownicy z grupy *zarejestrowanych automatycznie* nie mogą być modyfikowani poleceniem *Edytuj...*, ani nie można tworzyć dla nich aliasów za pomocą polecenia *Utwórz alias*. Jeśli chce się wykonać podobne operacje, trzeba najpierw przenieść użytkownika z grupy *zarejestrowanych automatycznie* do innej grupy użytkowników albo do grupy *administratorów*.

Kiedy użytkownicy są już zdefiniowani, to znaczy mają nadane nazwy logowania i hasła, oraz są podzieleni na grupy, można przejść do [Kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#) w celu zdefiniowania stron chronionych hasłem i określenia, którzy użytkownicy lub grupy mają do nich dostęp.



Kiedy lista użytkowników zostanie uaktualniona poleceniem *Aktualizacja* operacje wykonywane na profilach użytkowników zostaną wykonane dopiero po ponownym opublikowaniu witryny. Oznacza to między innymi, że pobrana lista użytkowników nie zostanie usunięta ze zdalnego [panelu sterowania](#) dopóki witryna nie zostanie ponownie opublikowana.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ustawienia

Polecenia na tej karcie służą do definiowania sposobu rejestrowania użytkowników oraz ustawiania parametrów procesu rejestracji.

Najpierw należy wybrać *Tryb rejestracji*, a do wyboru są:

- **Ręczna rejestracja:** Administrator witryny sam tworzy użytkowników i rozsyła im ich identyfikatory logowania oraz hasła dostępu do stron chronionych. W witrynie może być formularz zgłoszeniowy, ale rzeczywistą rejestrację wykonuje administrator w projekcie otwartym w WebSite X5.
- **Automatyczna rejestracja:** Użytkownicy mogą rejestrować się

automatycznie wypełniając formularz na stronie witryny. Administrator może śledzić listę użytkowników, którzy zarejestrowali się online w [panelu sterowania](#) i pobierać tę listę w celu dodania nowych użytkowników do projektu WebSite X5 i zarządzania nimi. Administrator witryny nadal ma możliwość ręcznego tworzenia nowych użytkowników.

Jeśli zostanie wybrany tryb *Ręczna rejestracja* można włączyć następujące *Ustawienia*:

- **Strona rejestracji:** Przycisk po prawej stronie tego pola otwiera mapę 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 zostanie wybrany tryb *Automatyczna rejestracja*, dostępne będą następujące *Ustawienia*:

- **Baza danych:** Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem.
- **Nazwa tabeli:** Podaj nazwę tabeli w bazie danych, gdzie zgromadzone dane mają być wstawione. Jeśli tabela nie istnieje, zostanie utworzona automatycznie.
- **Adres e-mail Administratora:** Tu należy podać poprawny adres e-mail administratora. Podanie wartości tego parametru jest konieczne, ponieważ tego adresu używają zarejestrowani użytkownicy w celu uzyskania nowego hasła na wypadek zapomnienia starego. Jest to jednocześnie adres, spod którego do użytkowników wysyłane są wiadomości e-mail z prośbą o weryfikację ich adresów e-mail (*Włącz weryfikowanie adresów e-mail*), i na który spływają nowe e-maile rejestracyjne (*Wyślij do nowych użytkowników wiadomość e-mail z powiadomieniem o subskrypcji*).
- **Wyślij do nowych użytkowników wiadomość e-mail z powiadomieniem o subskrypcji:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje wysyłanie do administratora witryny wiadomości e-mail za każdym razem, gdy rejestruje się nowy użytkownik.
- **Włącz filtr antyspamowy 'Captcha':** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje umieszczenie na końcu formularza rejestracyjnego filtru antyspamowego Captcha. Wyświetlany jest ciąg zniekształconych liter, a użytkownik chcąc ukończyć proces rejestracji i wysłać formularz, musi poprawnie przepisać te litery w odpowiednie pole.

- **Włącz weryfikowanie adresów e-mail:** Zaznaczenie tego pola wyboru włącza sprawdzanie poprawności adresu e-mail, co jest ważne w szczególności, jeśli adres ten ma służyć do wysyłania listów o komercyjnej treści (procedura *double opt-in* do subskrybowania biuletynów informacyjnych). W praktyce, gdy użytkownik wykona całą procedurę rejestracyjną, wysłany jest do niego e-mail na ten adres, który poda w formularzu rejestracyjnym jako swój adres e-mail. W liście tym użytkownik jest proszony o kliknięcie umieszczonego w treści linku potwierdzającego otrzymanie tej wiadomości i stwierdzenie autentyczności adresu e-mail. Dopóki użytkownik nie potwierdzi otrzymania wiadomości e-mail, dopóty proces jego rejestracji nie jest ukończony. Nazwa użytkownika jest dopisywana do grupy użytkowników *rejestrowanych automatycznie*, ale obok niej widnieje żółta kropka oznaczająca, że proces rejestracji nie dobiegł jeszcze końca.
- **Strona logowania:** Otwiera [Mapę witryny](#), gdzie można wybrać stronę, która zostanie wyświetlona po zalogowaniu użytkownika.

Niezależnie od tego, który *Tryb rejestracji* został wybrany, można zdefiniować *Ustawienia logowania dla strony*:

- **Komunikat informacyjny:** Tu można sformułować komunikat, który zostanie wyświetlony użytkownikowi próbującemu uzyskać dostęp do strony chronionej bez zalogowania się. W takim wypadku użytkownik jest przekierowywany na inną automatycznie tworzoną przez program stronę, która zawiera, co następuje:
 - Wstęp: Tekst powitania zdefiniowany w tym miejscu.
 - Formularz logowania: Umożliwiający użytkownikowi zalogowanie się. Link do hasła jest umieszczany na wypadek zapomnienia przez użytkownika hasła.
 - Formularz rejestracji: Nowi użytkownicy mogą wypełnić go i zarejestrować się. Jeżeli adres e-mail ma być potwierdzony, wtedy poniżej formularza pojawia się komunikat proszący użytkownika o sprawdzenie swojej skrzynki odbiorczej i potwierdzenie w otrzymanej wiadomości poprawności adresu e-mail.



Jeżeli choć jedna strona zostanie oznaczona jako *chroniona* (zatem należy do strefy użytkownika), w [mapie witryny](#) automatycznie

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.

Jeżeli wybrana została opcja *Automatyczna rejestracja*, musi być dostępna baza danych MySQL.

7.9.1 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, w wypadku użytkowników rejestrowanych w trybie *Ręczna rejestracja*, albo można wyświetlić i poddać edycji dane autoryzacyjne użytkowników rejestrujących się w witrynie online samodzielnie, gdy ustawiony jest tryb *Automatyczna rejestracja*.

Oto polecenia służące do definiowania nowego użytkownika:

- **Imię i nazwisko:** Tu podaje się imię i nazwisko użytkownika, który ma mieć w tej witrynie dostęp do strony chronionej hasłem.
- **Nazwa użytkownika / Hasło:** Tu podaje się nazwę (login) oraz hasło użytkownika, który ma mieć w tej witrynie dostęp do strony chronionej hasłem. Zaproponowane jest 8 znakowe hasło generowane automatycznie, ale można je zmienić.
- **Adres e-mail:** Tu należy podać adres e-mail użytkownika, który ma uzyskać prawo dostępu.
- **Strona 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.
- **Adres IP:** Jeżeli użytkownik rejestrował się automatycznie, w tym polu pojawi się adres IP komputera, z którego dokonano rejestracji.
- **Data rejestracji:** Z kalendarza można wybrać datę rejestracji nowego użytkownika.



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

W wypadku użytkowników rejestrujących się bezpośrednio w witrynie (*Automatyczna rejestracja*), na dole okna mogą pojawić się następujące adnotacje:

- Nie ukończono weryfikacji: Taka adnotacja wyświetlana jest na żółto i oznacza, że użytkownik jeszcze nie potwierdził poprawności swojego adresu e-mail (patrz [Włącz weryfikowanie adresów e-mail na karcie Włącz weryfikowanie adresów e-mail | Ustawienia](#)). Ponieważ sytuacja taka może powstać wtedy, gdy użytkownik nie otrzyma wiadomości e-mail z prośbą o potwierdzenie poprawności adresu e-mail na przykład w skutek zablokowania wiadomości przez filtr antyspamowy, istnieje możliwość wykonania polecenia **Weryfikacja**. Gdy administrator kliknie ten przycisk, może ręcznie potwierdzić poprawność adresu e-mail i w ten sposób ukończyć proces rejestracji użytkownika.
- Nazwa użytkownika wyświetlona na czerwono: Jeżeli nazwa użytkownika wyświetlona jest czerwonymi literami, to oznacza, że użytkownik podał podczas rejestracji nazwę już wykorzystywaną przez inną osobę. Identyfikatory użytkowników muszą być unikatowe, a konflikt nazw trzeba rozwiązać ręcznie, zmieniając jedną z dwóch nazw użytkowników. Z użytkownikiem, którego nazwa jest zmieniana, należy skontaktować się i powiadomić go o zmianie jego identyfikatora.

Te same adnotacje pojawiają się w tabeli *Grupy i użytkownicy, którzy mają dostęp priorytetowy* (patrz [Włącz weryfikowanie adresów e-mail | Użytkownicy](#)), gdzie żółta lub czerwona kropka pojawia się obok nazwy odpowiedniego użytkownika, oraz w zdalnym [panelu sterowania](#).



Kiedy lista użytkowników zostanie uaktualniona poleceniem *Aktualizacja* operacje wykonywane na profilach użytkowników zostaną wykonane dopiero po ponownym opublikowaniu witryny. Oznacza to między innymi, że pobrana lista użytkowników nie zostanie usunięta ze zdalnego [panelu sterowania](#) dopóki witryna nie zostanie ponownie opublikowana.

7.10 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.



Dostęp do sklepu internetowego zazwyczaj ogranicza się do użytkowników zarejestrowanych, którzy zalogują się podając hasło. W tym celu zaznacz na mapie witryny specjalną stronę sklepu internetowego i kliknięciem przycisku  oznacz stronę jako chronioną hasłem (patrz [Krok 2 - Tworzenie mapy witryny](#)).

Patrz także [Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę użytkownika](#), gdzie znajdziesz więcej informacji o ustawieniach strefy użytkownika i definiowaniu dostępu do niej przez tworzenie grup użytkowników.

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*, *dostępność*, *rabat* i *cena*. Jeśli opcja *Dostępna ilość* jest włączona, w kolumnie *Dostępność* widoczna jest ikona *Przybliżona ilość* oraz następujące informacje zgodne z ustawieniami poczynionymi w oknie [Ustawienia produktu | Dostępność](#):

- dokładna liczba dostępnych produktów,
- określenie ilości produktów do dodania lub usunięcia z magazynu.

Widoczna ikona może przydać się jako ostrzeżenie, gdyż produkty, których stan w magazynie spada, są podświetlane.

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.
- **Aktualizacja:** To polecenie aktualizuje w tabeli podsumowującej ilość dostępnego produktu zgodnie z zamówieniami obsługiwanymi przez [zdalny panel sterowania](#). Tutaj można określić, w jaki sposób produkty mają być liczone przez opcję *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia* na karcie *Opcje*.



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* i 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:



Wyślij dane w wiadomości e-mail: Ta opcja jest domyślna.

Dane zgromadzone w formularzu są automatycznie wysyłane w wiadomości e-mail za pomocą skryptu PHP.



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

Dla poszczególnych metod należy określić następujące parametry:

Wyślij dane w wiadomość i e-mail:	▪ E-mail, na który będą sływały 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).
Wyślij dane do bazy danych:	▪ Baza danych: Wybierz bazę danych z listy baz połączonych z projektem. Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie Zarządzanie danymi. ▪ Prefiks tabel: W tym polu należy podać przedrostek dla nazw tabel w bazie danych, gdzie gromadzone będą dane. Jeśli, na przykład, poda się przedrostek "cart" (albo "sklep") w bazie danych zostaną utworzone następujące tabele (jeśli dotychczas nie istniały): "cart_orders", "cart_shipping_addresses" "cart_products", "cart_invoice_addresses". ▪ Adres e-mail Administratora: Należy określić parametry opcji wysyłania: wpisać adres odbiorcy wiadomości e-mail z powiadomieniem o przyjęciu danych. Ten adres jest także wykorzystywany jako adres nadawcy wysyłanej do klienta wiadomości e-mail potwierdzającej złożenie zamówienia. ▪ Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o otrzymaniu danych: Powiadomienie w wiadomości e-mail zostanie wysłane automatycznie, gdy nadejdą nowe dane.



Lista baz danych połączonych z projektem musi być już gotowa, opracowana w oknie [Zarządzanie danymi](#).



Jeżeli została wybrana opcja wysłania danych do bazy danych, lista zamówień ze sklepu internetowego będzie wyświetlona w odpowiedniej sekcji panelu sterowania [panelu sterowania](#).

Na koniec w grupie *E-mail potwierdzający zamówienie* należy wypełnić pola *Tekst nagłówek* 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:

- **Styl paska stanu zamawiania:** Powyżej stron sklepu internetowego można umieścić pasek stanu informujący klienta, na jakim etapie składania zamówienia jest w danej chwili. Styl paska stanu można wybrać z menu.
- **Akceptuj zamówienia powyżej minimalnej ilości:** Zaznaczenie tego pola 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.
- **Przyjmuj kody kuponów rabatowych:** Klientom można zaoferować kupony rabatowe do wykorzystania na zakupach w naszym sklepie.
- **Kod kuponu:** Tu należy wpisać kod kuponu, który klient musi podać, żeby otrzymać rabat na zamówienie.
- **Rabat (%):** Określa procentową wysokość rabatu dla całkowitej wartości zamówienia.



Jak działają kupony rabatowe?

- Kiedy buduje się sklep internetowy, można zaoferować kupony rabatowe na jeden lub kilka określonych produktów albo rabat od całkowitej kwoty zamówienia. Rabaty, do których uprawniają kupony nie kumulują się. W jednym zamówieniu można wykorzystać jeden rabat. Gdyby klient miał więcej kuponów, musiałby zdecydować, który najbardziej opłaca mu się wykorzystać.
 - Jeżeli w zamówieniu są produkty objęte stałym rabatem lub określonym rabatem procentowym lub rabatem ilościowym, kupon rabatowy jest stosowany do całkowitej wartości zamówienia z uwzględnionymi dotychczasowymi zniżkami.
-
- **Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia:** Zaznaczenie tego pola wyboru powoduje, że liczba dostępnych produktów jest aktualizowana w zależności od zamówień już przetworzonych poprzez [zdalny panel sterowania](#). W przeciwnym

przypadku liczba jest aktualizowana względem wszystkich złożonych zamówień niezależnie od tego, czy zostały już przetworzone, czy nie.



Ustawienia dostępności produktu wykonuje się na karcie
Dostępność okna dialogowego [Ustawienia produktu](#).

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](#)).
- **Dostępność produktu:** Tu można wybrać zbiór ikon, które w opisie produktu będą wskazywały jego dostępność (patrz [Ustawienia produktu | Dostępność](#)).

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

Gdy tylko projekt zostanie opublikowany, sklep internetowy jest gotowy do przyjmowania zamówień od klientów. Zarządzanie zamówieniami odbywa się w odpowiednich sekcjach zdalnego panelu sterowania stanowiącego integralną część programu WebSite X5.



Zdalny [panel sterowania](#) znajduje się pod adresem <http://www.mojastrona.pl/admin> URL, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem URL witryny, której część stanowi sklep internetowy, a otwierać go mogą wszyscy użytkownicy, którzy zostali umieszczeni w grupie administratorów w sekcji [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).



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.

7.10.1 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* oraz *Dostępność*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Ogólne

Polecenia na tej karcie służą do podania ogólnych informacji o nowym produkcie oraz wstawienia go do obiektu [Sklep](#).

Oto polecenia służące do definiowania nowego produktu:

- **Nazwa/Kod:** Tu podaje się nazwę lub kod produktu.
- **Opis:** Tu należy wpisać opis produktu.
- **Cena:** Tu należy określić cenę produktu.
- **VAT (%):** Po zaznaczeniu tego pola wyboru można określić wysokość VAT-u dla tego produktu. Ta opcja jest dostępna wtedy, gdy parametr *Rodzaj* ma wartość "zawiera VAT" lub "nie zawiera VAT-u" (w grupie *Ustawienia VAT-u* na karcie [Sklep / Opcje](#)).



W zależności od ustawień sklepu podane ceny produktów mogą zawierać już VAT, albo mogą być cenami netto i wtedy można ustawić wysokość podatku dla poszczególnych artykułów, jeśli stawki VAT dla produktów są różne.

- **Waga:** Tu należy wpisać wagę wybranego produktu, co umożliwi obliczenie kosztów dostawy (patrz [Okno Metoda dostawy](#)).



W zależności od rodzaju produktu jego ilość może być wyrażona jako *Waga* w kilogramach lub gramach, jako objętość w litrach lub metrach sześciennych albo jako dowolna inna miara w innych jednostkach. Koszty dostawy 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.

- **Oznacz ten produkt jako 'Nowość':** Zaznaczenie tej opcji powoduje oznaczenie produktu jako "Nowość".



Produkty oznaczone jako "Nowość" mają inną ikonę niż pozostałe w obiekcie [Sklep / Katalog produktów](#).

Jeśli dla danego produktu zaznaczona zostanie opcja *Oznacz ten produkt jako 'Nowość'*, na karcie produktu definiowanej w obiekcie [Katalog produktów](#) pojawi się rozeta "Nowy produkt".

Zagadnienie: Polecenia na karcie Obraz

Polecenia na tej karcie służą do wyboru zdjęcia lub rysunku produktu 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 i podrodzajów dostępnych dla nowego produktu wstawianego do obiektu [Sklep](#).

Głównym rodzajem produktu może być, na przykład, rozmiar, kolor albo alternatywne modele tego samego produktu. Każdy rodzaj może mieć podrodzaje. Na przykład "Koszulka męska" może mieć różne rozmiary (rodzaje) "S", "M" i "L" oraz kolory (podrodzaje) "S" "czarna", "czerwona" i "zielona", a także podrodzaje rodzaju "M" "czarna" i "biała" itd.

Klienci mogą przeglądać na kartach produktów utworzonych w obiekcie [Katalog produktów](#) listy rodzajów produktów dostępnych w sklepie i zamówić ten, który ich interesuje.

Do tworzenia listy *Lista rodzajów podstawowych* służą następujące narzędzia:

- **Dodaj....:** Dodaje nowy rodzaj podstawowy produktu. 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*.

- **Lista podrodzajów:** Określa podrodzaje dostępne dla głównego rodzaju danego produktu. Listę podrodzajów tworzy się za pomocą poleceń *Dodaj...*, *Usuń* i *Zmień nazwę...*

Zagadnienie: Polecenia na karcie Rabat

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

Istnieje kilka różnych rodzajów rabatów:

- **Stały rabat:** Na produkt może być udzielany stały kwotowy rabat od ceny równy wartości podanej w tym polu.
- **Rabat procentowy:** Tu można określić rabat obliczany jako procent ceny.

Taki rabat może być podstawą do utworzenia kuponu rabatowego za pomocą następujących opcji:

- **Honoruj kupon rabatowy:** Zaznaczenie tej opcji oznacza udzielenie kwotowego lub procentowego rabatu tylko pod warunkiem podania kodu z kuponu rabatowego.



Kod kuponu może zaczynać się od znaków alfanumerycznych, słowa lub krótkiej frazy. Tu praktycznie nie ma ograniczeń, jednak zalecane są proste kody, które użytkownik może łatwo przepisać. Pole *Honoruj kupon rabatowy* wyświetla listę wszystkich wyemitowanych kuponów.

Pole sklepu internetowego, gdzie użytkownik wpisuje kod kuponu rozróżnia wielkość liter. Różnice między dwoma takimi samymi słowami są badane pod względem wielkości zawartych w nich liter.

Poniższe opcje są dostępne, gdy zostanie wybrane honorowanie określonych kuponów rabatowych:

- **Ważny od / Ważny do:** Tu określa się (za pomocą wyświetlonego kalendarza) datę początkową oraz datę końcową wyznaczające okres ważności kuponu.

Jeśli zaznaczy się pole wyboru *Udziel rabatu ilościowego*, można utworzyć listę rabatów udzielanych w zależności od ilości zamówienia. Rabaty ilościowe jest widoczne na liście. Oto polecenia służące do ich definiowania:

- **Dodaj...:** To polecenie otwiera okno *Rabat ilościowy*, gdzie można dodać rabat ilościowy dla danego produktu. Trzeba określić *Ilość* produktu uprawniającą do uzyskania rabatu równą lub większą od tej uprawniającej do rabatu zdefiniowanego w polu *Rabat (%)*.
- **Usuń:** Usuwa rabat ilościowy zaznaczony na liście.
- **Edytuj...:** To polecenie otwiera okno *Rabat ilościowy*, gdzie można zmienić wybrany rabat ilościowy. Kliknięcie rabatu dwa razy także pozwala go edytować.



Jeżeli na dany produkt zostanie udzielony rabat kwotowy lub procentowy, rabat ilościowy naliczany jest od ceny już obniżonej.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Dostępność

Polecenia na tej karcie służą do określenia dostępności nowego produktu w obiekcie [Sklep](#). Dostępność jest elementem opisu produktu.

Przed wszystkim należy wybrać czy i ewentualnie jak ma być podawana dostępność produktu. W zależności od elementu wybranego z menu dostępnych jest kilka opcji. Oto one:

- **Brak informacji o dostępności produktu:** To jest opcja domyślna. Oznacza, że nie podano żadnych informacji na temat dostępności produktu.
- **Przybliżona ilość:** Wybranie tej opcji spowoduje podanie ogólnej informacji o dostępności produktu przez zmianę koloru ikony widocznej obok jego nazwy. W tym przypadku do wyboru są:
 - **W magazynie:** Produkt dostępny i wysyłany bezzwłocznie.
 - **Dostępność ograniczona:** Produkt jest niedostępny lub czekamy na dostawę. Wysyłka może być opóźniona.
 - **Brak informacji o dostępności produktu:** Produkt jest niedostępny i nie może zostać dodany do koszyka.
- **Dostępna ilość:** Wybranie tej opcji spowoduje podanie dokładniejszych informacji na temat dostępności produktu. W tym przypadku obok nazwy produktu pojawi się liczba dostępnych egzemplarzy. Oto parametry

dostępne do ustawienia opcji *Dostępna ilość*:

- **Ilość aktualnie w magazynie:** Wyświetla aktualnie dostępną ilość produktu. W nawiasach podana jest dokładna data z godziną ostatniej aktualizacji informacji o ilości.



Opcja *Ilość aktualnie w magazynie* powoduje wyświetlenie wartości tylko do odczytu - liczba jest wyświetlana, ale nie można jej zmienić. Wartość ta jest aktualizowana podczas ponownej publikacji witryny w zależności od ustawienia *Ilość do dodania/usunięcia* oraz na podstawie zamówień obsłużonych poprzez [zdalny panel sterowania](#). Można też użyć przycisku *Aktualizacja* w oknie [Sklep / Katalog produktów](#).

- **Ilość do dodania/usunięcia:** Określa, jaka ilość produktu ma być dodana lub usunięta zgodnie z wartością *Ilość aktualnie w magazynie*.
- **Ostrzegaj, jeśli ilość spadnie poniżej:** Określa minimalną ilość produktu, która musi być dostępna w magazynie. Gdy stan magazynu spada poniżej tej wartości, w oknie [Sklep / Katalog produktów](#) w tabeli podsumowującej wyświetlane jest ostrzeżenie, a dany produkt pojawia się na karcie *Niski stan sekcji Sklep internetowy* [zdalnego panelu sterowania](#).



Aby móc ustawić dla produktu ustawienie *Dostępna ilość*, najpierw trzeba ustawić opcję *Wyślij dane do bazy danych* jako metodę *Wysyłanie zamówienia*. Robi się to w oknie [Sklep / Wysyłanie zamówienia](#).

W zależności od bieżącej dostępności opis produktu (widoczny na karcie produktu utworzonej obiekcie [Katalog produktów](#), lub w sklepie internetowym) będzie zawierał także ikonę (jeśli została użyta metoda *Przybliżona ilość*) lub liczbę (jeśli została użyta metoda *Dostępna ilość*). Style ikon wybiera się za pomocą opcji *Dostępność produktu* w oknie [Sklep / Opcje](#).

7.10.2 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 służą 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.

7.10.3 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 przesłedzenia 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.

8

Rozdział

Krok 5 - Eksport

Kiedy prace nad witryną zostaną zakończone, można przejść do kroku 5. WebSite X5 analizuje witrynę w poszukiwaniu ewentualnych błędów, które mogą wpłynąć na nawigowanie w witrynie lub indeksowanie witryny przez wyszukiwarki. Gdy błędy zostaną poprawione, WebSite X5 proponuje kilka możliwych sposobów wyeksportowania projektu. Dzięki wbudowanemu mechanizmowi FTP można publikować pliki projektu bezpośrednio na serwerze. Uzyskuje się bezpieczne połączenie, a publikując witrynę ponownie, można zaktualizować tylko te jej fragmenty, które uległy modyfikacji. Ewentualnie można zapisać wszystkie pliki na twardym dysku komputera, tak by zachować kopię projektu opublikowanego na serwerze. W końcu wszystkie pliki projektu można zapisać w jednym folderze, który da się skopiować do innego komputera, na którym można kontynuować pracę.

Oto opcje eksportu projektu:



[Analiza i optymalizacja witryny](#)



[Publikuj witrynę w Internecie](#)



[Eksportuj witrynę na dysk](#)



[Eksport skompresowanego projektu](#)

8.1 Analityka projektu

W tym oknie wykonywana jest analiza projektu lub jej aktualizacja w celu oszacowania poziomu optymalizacji pod kątem działania wyszukiwarek internetowych. W procesie analizy generowane są komunikaty o błędach i ostrzeżenia. Jeśli autor witryny uwzględni sugerowane korekty lub zmiany, może poprawić projekt zwiększając efektywność pozycjonowania witryny przez wyszukiwarki internetowe (rezultaty wyszukiwania SERP).

Zagadnienie: Wyświetlanie statystyki

Gdy projekt zostanie zapisany conajmniej raz, można przystąpić do analizowania projektu. W tym celu należy kliknąć przycisk *Start*. Wyniki analizy zostaną wyświetlone w kolumnie po lewej stronie okna.

- **Optymalizacja witryny:** Podaje procentowy poziom optymalizacji projektu.
- **Rozmiar projektu:** Podaje wielkość pliku projektu (pliku .iwzip).
- **Rozmiar witryny:** Podaje rozmiar witryny (całkowity rozmiar wszystkich plików opublikowanych na serwerze).
- **Liczba stron:** Podaje liczbę stron zawartych w projekcie.
- **Liczba produktów:** Podaje liczbę produktów dostępnych w katalogu sklepu internetowego należącego do tego projektu.

Zagadnienie: Błędy, ostrzeżenia i informacje ogólne

Gdy analiza projektu jest gotowa, *Lista ostrzeżeń i błędów* wyświetla tabelę zawierającą różne przyciski. Po kliknięciu któregoś z przycisków można zobaczyć:

- **Błędy:** Jest to lista opisująca te fragmenty projektu, które zawierają błędy uniemożliwiające prawidłowe działanie witryny albo obniżające poziom jej optymalizacji. Zdecydowanie zaleca się skorygowanie tych błędów przed opublikowaniem witryny w Internecie. Mogą zostać znalezione następujące błędy:
 - Ta strona nie ma tytułu;
 - Obiekt na tej stronie wymaga rozszerzenia pliku PHP;
 - Kod użytkownika dotyczący właściwości strony zawiera błąd;
 - Kod użytkownika dotyczący obiektu HTML zawiera błąd;
 - To jest link do nieistniejącego elementu;
 - To jest odwołanie do nieistniejącej bazy danych.
- **Ostrzeżenia:** Podaje listę tych fragmentów projektu, których optymalizację można jeszcze poprawić. Ostrzeżenia mogą odnosić się do

następujących zagadnień:

- Tytuł strony został dodany do projektu więcej niż jeden raz;
 - Opis strony został dodany do projektu więcej niż jeden raz;
 - Tytuł strony jest za długi: Ma więcej niż 70 znaków;
 - Opis strony jest za długi: Ma więcej niż 256 znaków;
 - Tytuł strony jest za krótki: Ma mniej niż 5 znaków;
 - Opis strony jest za krótki: Ma mniej niż 25 znaków;
 - Dla tej strony nie określono słów kluczowych;
 - Dla tej strony nie podano opisu;
 - Na tej stronie nie ma żadnych obiektów;
 - Nie podano tekstu alternatywnego dla obiektu Obraz.
- **Informacja:** Podaje listę tych fragmentów projektu, które można poprawić:
- Brak dla tego projektu pliku mapy witryny sitemap;
 - Plik tobots.txt dla tego projektu jest niepoprawny;
 - Istnieją obiekty Flash, które nie będą wyświetlane na urządzeniach Apple;
 - Strona jest za duża: Zawiera ponad 80 obiektów, co może powodować problemy z jej wczytywaniem;
 - Plik obrazu jest za duży: Zawiera obrazy o rozmiarze ponad 1 Mb. To odnosi się do rozmiaru oryginalnego pliku, a informacja ta pojawia się dlatego, że taka pojemność może mieć negatywny wpływ na przepustowość procesów programu.
 - Obiekt obrazu lub filmu nie jest uwzględniony w pliku mapy witryny SiteMap.xml.

Poza przyciskami opisanymi powyżej, widoczny jest też przycisk:

- **Zapisz raport z analizy projektu:** Kliknięcie tego przycisku powoduje zapisanie raportu analizy projektu w pliku HTML, który można zachować lub przesłać.

Gdy kliknie się *Element* w tabeli *Lista ostrzeżeń i błędów*, to w następnej tabeli pojawi się *Opis* i *Pozycja*, *Informacje o błędach i ostrzeżeniach*. *Element* wskazuje na ogół stronę projektu, podczas gdy *Pozycja* podaje konkretny obiekt, określając wiersz i kolumnę komórki w [Tabeli układu strony](#), gdzie obiekt został umieszczony.

Następujące przyciski obok tabeli pomogą poprawić błąd lub wprowadzić stosowne zmiany:

- **Idź do strony:** Kliknięcie tego przycisku otwiera okno tworzenia strony dla strony zaznaczonej w tabeli *Lista ostrzeżeń i błędów*. Alternatywnym sposobem jest dwukrotne kliknięcie nazwy strony.
- **Właściwości:** Kliknięcie tego przycisku otwiera okno [Właściwości strony](#) dla strony zaznaczonej w tabeli *Lista ostrzeżeń i błędów*. Po wprowadzeniu odpowiednich modyfikacji można kliknąć przycisk OK w oknie *Właściwości strony*, by powrócić do okna *Analityka projektu*.



Zanim przystąpi się do analizy projektu, należy go przynajmniej raz zapisać.

Po wprowadzeniu sugerowanych modyfikacji, należy zaktualizować wyniki analizy ponownym kliknięciem przycisku *Start*.

8.2 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 *Profil 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 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](#)).
-

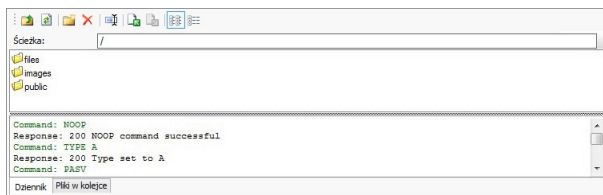
Opcję tę można wybrać tylko wtedy, gdy blog lub kanał RSS zostały już raz opublikowane w całości z witryną. Ten tryb eksportu przydaje się do publikowania nowych artykułów na blogu, oraz nowinek w kanale RSS, gdy żadne inne zmiany nie były wykonywane w witrynie.

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.

8.2.1 Eksport został zakończony

Kiedy witryna zostanie pomyślnie opublikowana (patrz [Publikacja witryny w Internecie](#)), w tym oknie można znaleźć sugestie, jak powiadomić użytkowników Internetu o jej istnieniu. WebSite X5 sugeruje Galerę programu WebSite X5, Google™, Facebook i Twitter.

Oto wybór opcji:

**Tvoja witryna jest dostępna w sieci!**

Możesz uruchomić domyślną przeglądarkę i otworzyć witrynę online, żeby sprawdzić, czy 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.

8.3 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.

8.4 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 wprowadzić wzrośnie, ale nie będzie trzeba później na drugim komputerze ponownie tworzyć plików podglądu.
- **Dołącz kopie zapasowe:** Wszelkie kopie zapasowe wykonane podczas pracy nad projektem także można dołączyć do pliku .IWZIP. Rozmiar pliku .IWZIP wprowadzić wzrośnie, ale będzie można wykorzystać kopie zapasowe, jeśli zajdzie potrzeba zrekonstruowania projektu na komputerze, na który projekt będzie przeniesiony.
- **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.](#)

9

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. Dwie z nich można łatwo zaimplementować w programie WebSite X5:

- **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.



Więcej informacji na temat tej konfiguracji można znaleźć pod hasłem: [Jak utworzyć wersję witryny na duży ekran i na urządzenia mobilne?](#)

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.

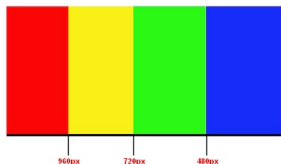
Jak definiować punkty kontrolne?

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 urządzenia 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



Celem przyświecającym tworzeniu takich punktów kontrolnych jest zdefiniowanie makro kategorii. Nie sposób zrobić punktu kontrolnego dla każdego istniejącego urządzenia - jest ich po prostu za dużo. WebSite X5 pozwala ustawić do 10 punktów kontrolnych, wliczając w to *Duży ekran* oraz *Smartfon*.

Po zdefiniowaniu punktów kontrolnych można przystąpić do budowania witryny responsywnej w programie WebSite X5. Należy w tym celu:

- Przejść do kroku 1 i otworzyć okno [Ustawienia ogólne](#), przejść na kartę *Projekt responsywny* i zaznaczyć pole wyboru *Włącz responsywność witryny*.
- Nadal w oknie [Ustawienia ogólne / Projekt responsywny](#) za pomocą dostępnych narzędzi zdefiniować listę punktów kontrolnych, jakie ma mieć dana witryna. Ustalając punkty kontrolne, warto wiedzieć, że
 - Punkt kontrolny definiujący widok *Duży ekran* (w tym przykładzie 960 pks) wyznacza wartość rozdzielczości, powyżej której witryna zawsze będzie wyświetlana w takim widoku, jak na dużym ekranie. Wartość ta jest automatycznie pobierana ze wzorca witryny. Nie można usunąć tego punktu kontrolnego.



W nowo otwieranym projekcie stosowany jest losowo wybrany wzorec, 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 [Wzorec domyślny](#)) lub gdy we wzorcu zostaną wprowadzone zmiany (w oknie [Struktura wzorca głównego](#)).

- Punkt kontrolny definiujący widok *Smartfon* (w tym przykładzie 480 pks) wyznacza rozdzielczość, poniżej której zawartość witryny ustawiana jest 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. Wartość tego punktu kontrolnego można zmienić po kliknięciu przycisku *Edytuj...*

- Domyślnie zaproponowany pośredni punkt kontrolny można przesunąć (po kliknięciu przycisku *Edytuj...*) lub usunąć (klikając przycisk *Usuń*).
- W celu zdefiniowania nowych punktów kontrolnych należy kliknąć przycisk *Dodaj* i podać rozdzielczość, która będzie go wyznaczać.

Lista wszystkich punktów kontrolnych jest podsumowana w tabeli umieszczonej w oknie [Ustawienia responsywności](#).

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 dużym ekranie](#), 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 dużym ekranie?
- 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 poczynszyszy 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](#).

- 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.
- Kliknięcie przycisku  rozpoczyna proces definiowania podziału wierszy, które zostaną zastosowane w widoku o niższej rozdzielczości niż *Duży ekran*. Program pomaga wyznaczyć podziały, wyświetlając szare linie tam, gdzie podział można wstawić. Kliknięcie linii zmienia jej kolor na czerwony i definiuje nowy podział. Ponowne kliknięcie przycisku  *Podział wiersza* zatwierdza wprowadzone zmiany i kończy procedurę.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak wstawiać podziały i do czego są potrzebne?](#)

- Kliknij widok następny po widoku *Duży ekran*. Układ strony zostanie zmieniony zgodnie z nowymi ustawieniami poczynionymi w widoku *Duży ekran*. Teraz można ukryć te obiekty, które nie są potrzebne w tym widoku oraz wstawić niezbędne linie podziału. Ten sam proces należy powtórzyć dla każdego widoku zdefiniowanego w witrynie.
- 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*.

Z zaprezentowanego opisu wynika, że każdy układ strony odzwierciedla jej strukturę w danym widoku. Wszystkie zmiany wprowadzone w danym widoku określają strukturę strony w następnym widoku.



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.

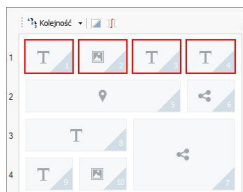


Celem definiowania kolejności wyświetlania jest takie ustawienie obiektów na stronie, by można je było wyświetlać jeden pod drugim. Program za każdym razem przelicza możliwości uporządkowania obiektów i za pomocą czerwonej obwódki zaznacza te, które mogłyby być następne w kolejności bez przerywania ciągłości,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

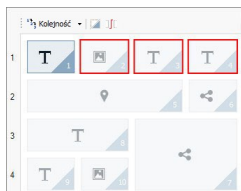


Rysunek 1. Układ początkowy

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:

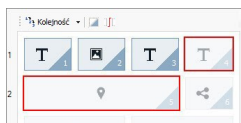


**Rysunek 2. Kliknięty
1: do wyboru są 2, 3
lub 4**

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.

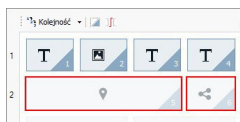
To tylko jedna z wielu możliwych propozycji kolejności wyświetlania. Gdyby został kliknięty na przykład obiekt numer 3, oferowane możliwości byłyby inne.

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.

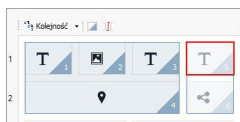


**Rysunek 3. Wybór
między 4 i 5**

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.

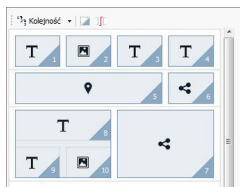


Rysunek 4. Kliknięcie obiektu 4: układ o dwóch wierszach

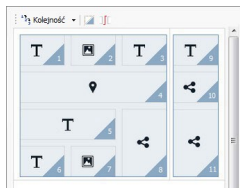


Rysunek 5. Kliknięcie obiektu 5: układ o dwóch kolumnach

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.

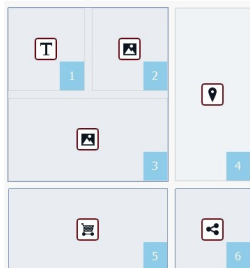


Rysunek 7.

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

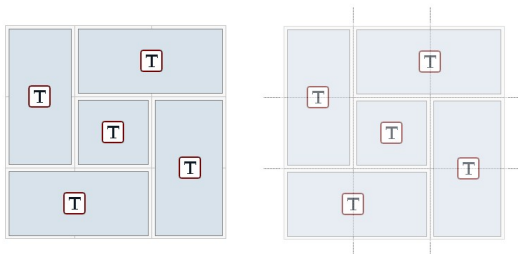


Rysunek 9. Po ukryciu obiektu 4 blok nie został zrekonstruowany w następnym widoku

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 wstawi się linię podziału między blokiem a obiektem 4 albo 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 nierozdzielnym**. 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. W tym przypadku między obiektami nawet nie da się przeprowadzić linii podziału. 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.

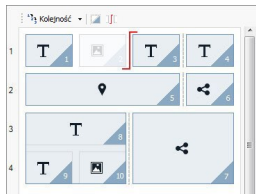
9.1.1.2 Jak wstawiać podziały i do czego są potrzebne?

Polecenia w oknie [Ustawienia responsywności](#) służą do takiego konfigurowania stron witryny, by adaptowały się do wyświetlania na różnych urządzeniach, oraz do definiowania zachowania stron w chwili aktywizacji punktów kontrolnych.

Kiedy kolejność wyświetlania obiektów na stronie jest już ustalona i wiadomo, które obiekty będą ukrywane w jakim widoku, w tym oknie można wstawić linie podziału dla poszczególnych punktów kontrolnych.

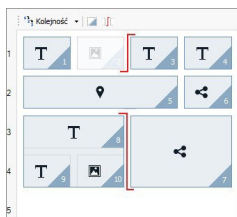
Linia podziału przenosi obiekt lub blok obiektów do nowego wiersza wtedy, gdy strona wyświetlana jest w rozdzielczości niższej niż bieżąca.

Kliknięcie przycisku  *Podział wiersza* rozpoczyna proces wstawiania linii podziału. W tabeli układu strony widoczne są szare linie przerywane wszędzie tam, gdzie można wstawić podział. Kliknięcie którejś z nich powoduje wstawienie linii podziału. Szarą linię przerywaną zastępuje czerwona. Drugie kliknięcie linii podziału (teraz czerwonej) powoduje usunięcie podziału. Kliknięcie przycisku *Podział wiersza* po raz drugi zatwierdza wprowadzone zmiany i kończy procedurę ustalania podziałów.



Rysunek 1.
Wstawianie linii
podziału w tabeli
układu strony

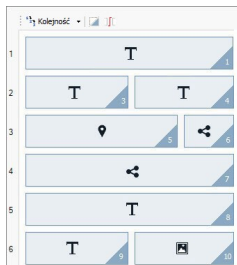
Poniższy przykład powinien pomóc zrozumieć mechanizm wstawiania podziału wiersza. Linie podziału zostały wstawione w widoku *Duży ekran* przed obiektem 3 oraz po obiekcie 7.



Rysunek 2. Układ strony w punkcie kontrolnym Duży ekran

Jak widać, kształt symbolu podziału współgra z kolejnością wyświetlania. Przyjrzyjmy się symbolowi podziału przed obiektem numer 7. Obiekt ten zostanie umieszczony powyżej bloku utworzonego z obiektów 8, 9 i 10, ponieważ zgodnie z kolejnością tutaj obiekty będą wyświetlane od prawej do lewej.

Po uwzględnieniu kolejności wyświetlania, wstawionych właśnie linii podziału wierszy oraz faktu ukrycia obiektu numer 2 układ strony w widoku następującym po punkcie kontrolnym *Duży ekran* będzie taki, jak na rysunku.



Rysunek 3. Układ strony dla widoku następującego po punkcie kontrolnym Duży ekran

Jak widać, obiekt numer 2 został ukryty i nie jest już widoczny, ale

pozostałe obiekty zachowały swoje numery porządkowe. Linia podziału wiersza przesunęła obiekty 3 i 4 do następnego wiersza. Cały pierwszy wiersz wypełnia obiekt numer 1. Gdyby nie wstawiony podział, obiekty 1, 3 i 4 zostałyby wyświetlone obok siebie w pierwszym wierszu i zajmowały po jednej trzeciej części jego szerokości.

Drugi podział wiersza separuje blok obiektów 8, 9 i 10, umieszczając go w następnym wierszu poniżej obiektu numer 7.

Warto zauważyć, że obiekt zajmujący kilka kolumn zachowuje swoje proporcje w następnym widoku po punkcie kontrolnym. Na przykład na rysunku 1, obiekt numer 5 zajmuje 3 z 4 dostępnych kolumn, co stanowi 75% dostępnej szerokości wiersza w widoku *Duży ekran*. W widoku następującym po punkcie kontrolnym (rysunek 3) proporcja ta jest zachowana, mimo że obiekty w winnych wierszach mają inny układ.

9.1.2 Jak utworzyć wersje witryny na duży ekran i na urządzenia mobilne?

Istnieje kilka sposobów zapewnienia użytkownikowi optymalnych warunków nawigacji po witrynie niezależnie od użytego urządzenia. Jednym z nich jest zbudowanie [projektu u witryny responsywnej](#), czyli stworzenie takiej pojedynczej witryny, która automatycznie adaptuje się do różnych urządzeń. Innym sposobem jest zbudowanie oddzielnych wersji tej samej witryny, opublikowanie każdej pod innym adresem i zapewnienie, by każda jedna wyświetlała się dobrze na urządzeniu, dla którego jest dedykowana.

Pomysł z różnymi adresami URL w porównaniu z projektem witryny responsywnej jest mniej skomplikowany, bo każda wersja jest przeznaczona na konkretny typ urządzenia. Jednak niedogodność stanowi proces aktualizacji witryny, gdyż każdą modyfikację trzeba powtórzyć w projekcie każdej wersji.

Jak skonfigurować przekierowanie na podstawie wykrytej rozdzielczości urządzenia?

Wyobraźmy sobie, witrynę, której poszczególne wersje są przeznaczone odpowiednio na duży ekran, na tablet oraz smartfon. Korzystając z możliwości, jakie daje [Strona wstępna](#) można ustawić automatyczne przedkierowanie na podstawie wykrytych informacji o rozdzielczości przeglądarki urządzenia.

- Najpierw trzeba mieć zbudowaną wersję witryny na duży ekran, zdefiniować jej strukturę oraz wstawić zawartość.
- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij przycisk [Strona wstępna](#) i w oknie, które się pojawi, zaznacz pole wyboru *Pokaż stronę wstępną*, następnie wybierz opcję *Automatycznie wykryj rozdzielczość*.
- Używając dostępnych opcji zdefiniuj . Kliknij przycisk *Dodaj...* i poza istniejącymi już punktami kontrolnymi zdefiniuj nowy dla rozdzielczości 480 pks.

Teraz istnieją 2 punkty kontrolne definiujące 3 różne zakresy rozdzielczości: pierwszy przedział zawiera wszystkie rozdzielczości wyższe od tej dla bieżącego wzorca; drugi zawiera rozdzielczości między tym, a nowym punktem kontrolnym, który właśnie został zdefiniowany w tym wzorcu; i wreszcie trzeci przedział zawiera wszystkie rozdzielczości niższe od wyznaczonej przez nowy punkt kontrolny.

Bieżący projekt jest przeznaczony do wyświetlania w widoku "duży ekran", czyli odpowiada pierwszemu przedziałowi i z nim nie trzeba już nic robić. Natomiast dla pozostałych widoków należy zdefiniować linki do odpowiednich wersji witryny.

- Wybierz "Widok 1", który odpowiada drugiemu przedziałowi na liście i kliknij przycisk *Edytuj...* w celu otwarcia okna [Ustawienia punktu kontrolnego](#).
- W pole *Adres URL dla tego punktu kontrolnego* wpisz adres URL wersji przeznaczonej na tablet. Na przykład <http://www.mojastrona.pl/tablet/>, zakładając, że wersja ta będzie opublikowana w podkatalogu tablet głównego katalogu na serwerze.
- Powtórz tę operację dla widoku "Smartfon", który odpowiada trzeciemu przedziałowi, a następnie przypisz mu odpowiedni adres URL, na przykład <http://www.mojastrona.pl/smartfon/>, zakładając, że wersja witryny na smartfony ma być opublikowana w podkatalogu "smartfon" głównego katalogu na serwerze.

Witryna jest teraz przygotowana do wykonania przedkierowania na podstawie wykrytej rozdzielczości urządzenia użytego do przeglądania witryny. Nadal jednak nie mamy wersji witryny ani na tablet ani na smartfon.

- Najszybszym sposobem utworzenia wersji witryny na tablet jest skopiowanie jej projektu. W oknie [Wybór projektu](#), wybierz projekt

zrobionej witryny przeznaczonej na duży ekran. Kliknij przycisk *Duplikuj*. Następnie kliknij przycisk *Zmień nazwę*, żeby zmienić nazwę projektu.

- Otwórz kopię projektu i wprowadź wymagane zmiany we wzorcu, układzie i treści.
- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) otwórz okno [Strona wstępna](#) i usuń zaznaczenie pola wyboru *Pokaż stronę wstępną*.
- Po zakończeniu procedury dla wersji witryny na tablet należy ją powtórzyć dla wersji na smartfon.

Teraz można już opublikować witrynę na serwerze.

- Publikowanie wersji witryny na duży ekran: Jest to ta wersja, dla której aktywna jest Strona wstępna. Podczas publikowania witryny na serwerze tworzony jest plik `index.html`, w którym zapisana jest Strona wstępna. Plik ten zapisany jest w folderze, z którego witryna jest dostępna online. Należy utworzyć podfoldery "tablet" oraz "smartfon". Adresy URL dla tych wersji muszą istnieć na serwerze.
Po wykonaniu tych czynności wersja na duży ekran jest już dostępna online i działa kod wykrywania rozdzielczości oraz przekierowania do odpowiednich wersji witryny. Kod ten zawiera Strona wstępna.
- Publikowanie wersji witryny na tablet: Ten projekt należy opublikować na serwerze we właśnie utworzonym podfolderze "tablet". Wtedy przedkierowanie, jakie ma zdefiniowane Strona wstępna będzie działać.
- Publikowanie wersji witryny na smartfon: Ten projekt należy opublikować na serwerze we właśnie utworzonym podfolderze "smartfon". Wtedy przedkierowanie, jakie ma zdefiniowane Strona wstępna będzie działać.

Jak poprawnie określić w kodzie strony adresy URL dla wersji na duży ekran i dla wersji mobilnej?

Google doskonale akceptuje konfigurację oddzielnych adresów URL wersji witryny na duży ekran i wersji mobilnej, ale zaleca używanie określonych tagów, które pozwolą algorytmom Google prawidłowo zinterpretować je.

- Na stronie przeznaczonej na duży ekran wstaw tag link z atrybutem `rel="alternate"` i z adresem odpowiadającym wersji mobilnej.
- Na stronie przeznaczonej na urządzenie przenośne wstaw tag link z atrybutem `rel="canonical"` i z adresem odpowiadającym wersji na duży ekran.

Taka para tagów poinformuje algorytmy Google, że dwa adresy URL zawierają równoważną treść i należy je traktować jak jeden, a nie jak dwa oddzielne. To ważne, ponieważ gdyby wersje na duży ekran i mobilna były traktowane jak dwie różne, obie pojawiałyby się w wynikach wyszukiwania. Co gorsze, obie strony spadłyby w rankingach, ponieważ zostałyby ukarane za duplikowanie treści.

Zanim umieścisz na stronach tagi, sprawdź czy:

- Zachowana jest zależność 1:1 stron wersji na duży ekran i mobilnej. W szczególności unikaj wstawiania tagów do większej liczby stron wersji na duży ekran niż wersji mobilnej (i na odwrót).
- Upewnij się, że przekierowania dotyczą par odpowiednich stron.

Kiedy robi się to w programie WebSite X5, najłatwiej jest zachować te zasady, tworząc wersję mobilną z kopii wersji na duży ekran. To daje gwarancję, że obie wersje mają dokładnie takie same strony (nazwy plików stron są identyczne) i wtedy łatwo zachować jest między nimi relację 1:1.

Żałujemy teraz, że chcemy wstawić tagi Google do 3 wersji witryny: na duży ekran, na tablet i na smartfon. W tym celu należy:

- Otworzyć projekt witryny dla wersji na duży ekran w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#), otworzyć okno [Statystyki, optymalizacja SEO i kod](#) i przejść na kartę *Zaawansowane*.
- Teraz w polu *Kod niestandardowy* wybrać opcję *Przed tagiem zamykającym sekcję HEAD* i wpisać:

```
<link rel="alternate" media="only screen and
(max-width: 480px)" href="http://
www.mojastrona.pl/smartfon/[CURPAGE]">
```

```
<link rel="alternate" media="only screen and
(min-width: 481px) and (max-width: 1024px)"
href="http://www.mojastrona.pl/tablet/
[CURPAGE]">
```

Zapisać zmiany, a następnie rozpocząć pracę nad wersją witryny

przeznaczoną na tablet.

- Otworzyć projekt witryny dla wersji tablet i, tak jak poprzednio, przejść do [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#), otworzyć okno [Statystyki, optymalizacja SEO i kod](#) i przejść na kartę Zaawansowane.
- Ponownie, w polu Kod niestandardowy wybrać opcję *Przed tagiem zamykającym sekcję HEAD* i tym razem wpisać:

```
<link rel="canonical" href="http://  
www.mojastrona.pl/[CURPAGE]">
```

- Tę samą procedurę należy powtórzyć dla wersji na smartfon. Tag link będzie taki sam.

Aby lepiej zrozumieć, jak to działa, warto wiedzieć, że:

- Kiedy wstawia się tagi w oknie [Statystyki, optymalizacja SEO i kod](#), są one automatycznie wstawiane w kodzie każdej strony witryny.
- Kiedy wpisuje się tagi, należy jako atrybut href podać adres URL strony, z którą się pracuje: ustawienie [CURPAGE] identyfikuje nazwę pliku strony i jest automatycznie wstawiany przez program.
- Na stronach wersji na duży ekran należy użyć tagu link z atrybutem rel="alternate", tak by zadeklarować wszystkie możliwe alternatywy. W tym wypadku powtórzony jest dwa razy, żeby podać adresy obu wersji na tablet i na smartfon.
- Gdy wstawia się tag link z atrybutem rel="alternate", należy też zadeklarować, czy przekierowanie ma być do wersji na tablet, czy na smartfon, nie zaś do wersji na duży ekran. W kodzie powyższego przykładu atrybut media wskazuje, że Google ma przekierować na adres URL wersji na smartfon przy rozdzielczości mniejszej od 480 pks, a do wersji na tablet przy rozdzielczości między 481 a 1024 pks.

Jeżeli zdarzy się tak, że wersje witryny na duży ekran, tablet i smartfon nie zawierają dokładnie takich samych storn albo nazwy niektórych z nich się różnią, należy zaingerować w kod i ręcznie zmienić kod każdej strony i wprowadzić potrzebne modyfikacje tagów.

- Otwórz wersję witryny na duży ekran. W [Kroku 2 - Tworzenie mapy](#)

witryny wybierz stronę, którą chcesz zmodyfikować i kliknij przycisk *Właściwości...*

- Otwórz okno Właściwości strony, przejdź na kartę *Zaawansowane* i umieść kursor w polu *Kod niestandardowy*.
- Wybierz opcję *Przed tagiem zamykającym sekcję HEAD* i wpisz następujące tagi:

```
<link rel="alternate" media="only screen and  
(max-width: 480px)" href="http//  
www.mojastrona.pl/smartfon/strona-1.html">  
  
<link rel="alternate" media="only screen and  
(min-width: 481px) and (max-width: 1024px)"  
href="http://www.mojastrona.pl/tablet/strona-  
1.html">
```

gdzie <http://www.mojastrona.pl/smartfon/strona-1.html> i <http://www.mojastrona.pl/tablet/strona-1.html> są odpowiednio adresami URL wersji strony na smartfon i na tablet odpowiadającymi stronie na duży ekran, którą modyfikujesz.

- Ostatnią czynność należy powtórzyć dla wszystkich stron witryny i powstawić tagi z adresami URL odpowiadających sobie stron na w wersjach na tablet i smartfon.

Całą procedurę trzeba przeprowadzić dla poszczególnych stron w wersjach na tablet i na smartfon. Tym razem należy wstawić tagi:

```
<link rel="canonical" href="http//  
www.mojastrona.pl/desktop/strona-1.html">
```

gdzie <http://www.mojastrona.pl/desktop/strona-1.html> jest adresem URL strony w wersji na duży ekran odpowiadającej stronie na tablet lub na smartfon, która jest modyfikowana.

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.

WebSite X5 oferuje praktyczne polecenia potrzebne do organizowania kopii zapasowych:

Tworzenie kopii zapasowej ręcznie lub automatycznie;

Zarządzanie listą istniejących kopii zapasowych;

Odzyskiwanie danych z kopii zapasowej.

Odzyskiwanie wersji projektu - Jak automatycznie tworzyć kopie zapasowe?

Aby automatycznie 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 utworzone kopie zapasowe są wymienione w polu *Lista kopii zapasowych* w oknie [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#).

Odzyskiwanie wersji projektu - Jak ręcznie tworzyć kopie zapasowe?

Aby ręcznie tworzyć kopie zapasowe, należy:

- Otworzyć projekt i wykonać w nim wszelkie potrzebne zmiany,
- wybrać polecenie *Nowa kopia zapasowa* w oknie *Zapisz*, upewniając się, że kopia zapasowa ma nadaną stosowną nazwę, która pozwoli ją łatwo zidentyfikować w przyszłości.

Wszystkie utworzone kopie zapasowe są wymienione w polu *Lista kopii zapasowych* w oknie [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#).

Odzyskiwanie wersji - Jak odzyskać projekt z kopii zapasowej?

Aby odzyskać projekt z kopii zapasowej, należy:

- W oknie [Wybór projektu](#) zaznaczyć projekt, którego operacja dotyczy;
- Kliknąć polecenie *Kopia zapasowa...*, żeby otworzyć okno [Zarządzanie kopiami zapasowymi](#);
- W polu *Lista kopii zapasowych* wybrać kopię zapasową, z której projekt ma być odzyskany i kliknąć przycisk *Powtórz*.

Program odzyska projekt z kopii zapasowej i otworzy okno [Wybór projektu](#) gdzie można otworzyć odzyskaną kopie i kontynuować pracę.

Utrata projektu - Jak utworzyć kopię zapasową projektu?

Jeżeli ma być utworzona kopia zapasowa projektu na urządzeniu zewnętrznym na wypadek utraty danych, należy:

- Wybrać [Eksport skompresowanego projektu](#) w [Kroku 5 - Eksport](#), żeby wyeksportować wszystkie pliki związane z projektem do jednego skompresowanego pliku (.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).

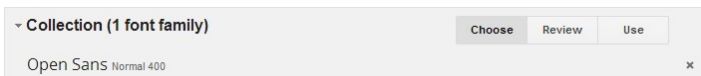
[Google Fonts™](#) to w zasadzie gigantyczny folder zawierający czcionki open source: każdy może z nich korzystać bezpłatnie zarówno w celach prywatnych, jak i komercyjnych. Można je drukować, wykorzystywać w budowanych witrynach oraz na komputerze.

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

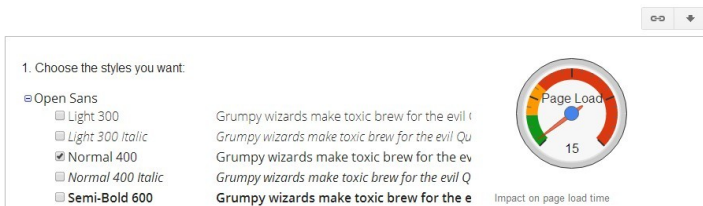
- Przejść bezpośrednio na stronę [Google Fonts™](#) i za pomocą filtrów znaleźć odpowiednie czcionki. Wprawdzie interfejs dostępny jest tylko po angielsku, ale jest za to bardzo intuicyjny.
- Obok każdej czcionki znajduje się przycisk dodawania czcionki do kolekcji *Add to Collection*. Kliknij go dla 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.



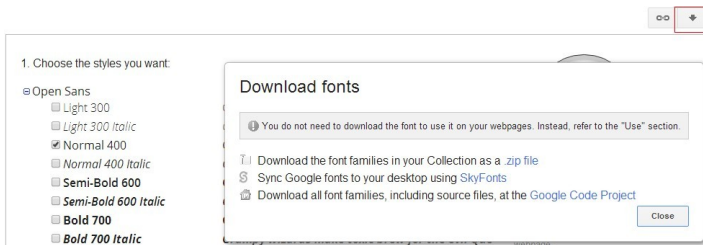
- Kiedy umieścisz w kolekcji wybrane czcionki, rozwiń *Collection* i kliknij przycisk *Use* (Użyj).



- 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.

Standard @import Javascript

3. Add this code to your website:

```
@import url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans);
```

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:

- Przejsz 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

- 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 wartość jest etykietą przycisku, która ma być zmieniona. Przejdź w tym samym wierszu do komórki w kolumnie English. Dwukrotnie kliknij komórkę, tak by pojawił się kursor. Usuń słowo "Reset", a wpisz "Ignore".
- Zamknij okno. Zmiany zostaną zapisane automatycznie.

Jak dodać nowy język?

Jeśli chcesz stworzyć witrynę w języku nie wymienionym na liście (na przykład, portugalskim), a nie chcesz, żeby tekst automatycznie wstawiany był po angielsku (język domyślny), musisz dodać nowy język do listy języków. Musisz także przetłumaczyć wszystkie frazy tekstów wstawianych automatycznie na portugalski, dlatego przygotuj 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 - Portugues" jako *Język treści* w oknie [Ustawienia ogólne](#).

Jak wyeksportować lub zaimportować język?

Jeśli pracujesz nad witrynami na dwóch różnych komputerach w językach nie przetłumaczonych w programie, możesz wyeksportować nowy język dodany na jednym komputerze i zaimportować go do drugiego komputera.

- Pracując na pierwszym komputerze kliknij przycisk *Dodaj nowy język*, żeby otworzyć okno [Zarządzanie treścią w różnych językach](#) i wpisz tłumaczenia haseł na nowy język.
- Zaznacz nowy język na liście dostępnych języków i kliknij przycisk  *Eksportuj wybrany język*. w wybranym folderze zostanie zapisany plik .XML z tłumaczeniem haseł na nowy język.
- Przenieś plik .XML do drugiego komputera.
- Otwórz program i przejdź do okna [Zarządzanie treścią w różnych językach](#). Kliknij przycisk  *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 wymyślonego 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 wzorzec w Bibliotece wzorców niestandardowych.

Jak wyeksportować lub zaimportować wzorzec?

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

Aby wyeksportować wzorzec 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 wzorzec przeznaczony do eksportu i kliknij przycisk *Eksport....* Plik .IWTLP zostanie utworzony w podanym folderze.
- Skopiuj ten plik .IWTLP do komputera, na którym ma być zaimportowany do innego projektu.

Aby zaimportować wzorzec 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 .IWTLP, który ma być zaimportowany.
- Zaimportowany plik zostanie dodany do listy wzorców niestandardowych.



Pliki .IWTPL 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, przesuując strony, poziomy i separator w inne miejsca. Wystarczy zaznaczyć element i przeciągnąć go w nowe miejsce albo użyć przycisków *W górę* / *W dół*.

Polecenia i skróty w pracy z mapą witryny

Istnieje kilka skrótów i udogodnień przyspieszających pracę z mapą witryny:

- Kliknij drugi raz zaznaczony poziom, stronę (poza stroną główną) albo separator (zamiast używać przycisku *Zmień nazwę*). Można także zmienić nazwy aliasów stron specjalnych (aliasy umieszcza się w folderze Menu), ale nie można przemianować samych stron specjalnych.
- Po zaznaczeniu strony kliknij w kolumnie *Rozszerzony tytuł strony* lub *Opis*, żeby wpisać tam odpowiedni tekst (inaczej trzeba by było ponownie otwierać okno [Właściwości strony](#) i tam edytować tekst).
- Kliknij dwukrotnie poziom, żeby go rozwinąć i zobaczyć zawarte w nim strony, a potem znów kliknij poziom dwukrotnie, żeby go zwinąć (to szybsze od użycia przycisków *Rozwiń* i *Zwiń*). Innym sposobem rozwijania i zwijania poziomów jest kliknięcie strzałki znajdującej się po lewej stronie nazwy.
- Dwukrotnie kliknij stronę, żeby otworzyć okno [Tworzenie strony](#), gdzie możesz pracować nad jej treścią.
- Dwukrotnie kliknij stronę specjalną, żeby otworzyć okno [Krok 4 - Ustawienia zaawansowane](#), gdzie możesz ją edytować.
- Zaznacz poziom i przeciągnij go w inne miejsce, przenosząc jednocześnie 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.

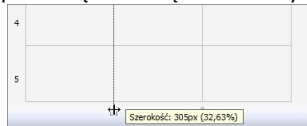
Zagadnienie: Jak ustawić tabelę układu strony?

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.

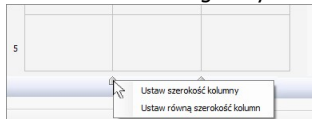
Przyciski  służą do wstawiania wierszy i kolumn. Tabela układu strony może zawierać do 64 wierszy i 12 kolumn.

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 przesuwają 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 zamienią się miejscami.

Polecenia *Kopiuj styl* i *Wklej styl* dostępne w podmenu *Styl komórki* służą do kopiowania ustawień zdefiniowanych w oknie [Styl komórki](#) i stosowania ich do innych komórek tabeli układu strony.

Kiedy obiekt jest już wstawiony do komórki, należy otworzyć okno, w którym definiuje się właściwą jego zawartość przez dwukrotne kliknięcie obiektu w komórce albo zaznaczenie obiektu kliknięciem 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 pracować z obiektem Zawartość dynamiczna?

Dwukrotnie kliknij obiekt Zawartość dynamiczna znajdujący się w [Tabeli układu strony](#) albo zaznacz go i kliknij przycisk  w celu otwarcia okna [Zawartość dynamiczna](#). Tutaj możesz podać treść, którą użytkownicy będą mogli edytować bezpośrednio online.

Jak umożliwić użytkownikom edytowanie treści witryny online?

Kiedy witryna zostanie opublikowana w Internecie, treść obiektu Zawartość dynamiczna może być edytowana przez uprawnionych użytkowników, którzy wcześniej muszą podać swój identyfikator oraz hasło.

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) otwórz [Zarządzanie dostępem](#) i utwórz listę grup lub użytkowników albo uzupełnij listę już istniejącą, nadając użytkownikom uprawnienia do edycji określonych fragmentów witryny.
- Wróć do [Kroku 2 - Tworzenie mapy witryny](#) i dwukrotnie kliknij wstawiony uprzednio obiekt Zawartość dynamiczna w celu otwarcia okna [Zawartość dynamiczna](#).
- Na liście *Grupy/użytkownicy* widoczne są wszystkie grupy zarejestrowanych użytkowników. Można tu wykonać dwa rodzaje operacji:
 - ☞ Kliknąć każdego użytkownika, któremu chce się nadać uprawnienia (obok ich nazwy pojawi się zaznaczenie).

- ☛ Kliknąć grupę, aby nadać uprawnienia wszystkim jej członkom. Jeśli do takiej grupy później zostaną dodani nowi użytkownicy, automatycznie uzyskają oni prawo edytowania określonego fragmentu witryny.

Jak wstawić domyślną treść?

Kiedy nada się już uprawnienia kilku użytkownikom i określi sposób zapisywania danych, należy zdefiniować treść którą obiekt Zawartość dynamiczna będzie wyświetlał domyślnie.

- Najpierw kliknięciem przycisku *Podgląd*, żeby wyświetlić witrynę we wbudowanej przeglądarce. Na otwartej stronie zamiast obiektu Zawartość dynamiczna będzie widoczne zaproszenie do wpisania tekstu, a po najechnięciu wskaźnikiem myszy obszar zajmowany przez obiekt zostanie otoczony linią przerywaną.
- Kliknięcie wewnątrz obramowanego obszaru spowoduje pojawienie się edytora tekstowego.
- Wpisz i sformatuj żadaną treść.
- Kliknij przycisk *Zapisz*, żeby zatwierdzić wpisaną treść, albo przycisk *Usuń*, żeby wykasować wszystko, co zostało wpisane.



Domyślna treść będzie wyświetlana dopóty, dopóki ktoś z uprawnionych użytkowników nie zmieni jej na inną. Ta nowa treść będzie wyświetlana dopóki ktoś inny znów jej nie zmieni.

Jak wykorzystywać obiekt Zawartość dynamiczna? (dla uprawnionych użytkowników)

Użytkownicy uprawnieni mogą edytować treść określonych obiektów dynamicznych przez Internet i nie jest do tego potrzebna ani kopia oprogramowania ani oryginalne pliki projektu.

- Uprawnieni użytkownicy podają swój identyfikator oraz hasło podczas logowania. Kiedy wskaźnik myszy znajdzie się nad obiektem Zawartość dynamiczna, do którego prawo edycji ma dany użytkownik, zmienia on kształt, a obszar zajmowany przez ten obiekt dynamiczny otaczany jest przerywaną linią.
- Kliknięcie obiektu Zawartość dynamiczna uruchamia wbudowany edytor tekstowy.

- Można w nim wpisać tekst i sformatować go.
- Kliknięcie przycisku *Zapisz*, zatwierdza wpisaną treść, a przycisk *Usuń* kasuje nowo wpisaną treść.



- Aby uprawnieni użytkownicy mieli możliwość zalogowania się, należy umieścić w witrynie odpowiednie pola. Można w tym celu wykorzystać gadżet "Login" dostępny w obiekcie [Kod HTML](#) albo, jeśli pola mają znajdować się w obszarze *Nagłówek* lub *Stopka*, wpisać odpowiedni kod w edytorze kodu HTML w oknie [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#).
- Dopóki uprawniony użytkownik nie zaloguje się, treść obiektu Zawartość dynamiczna jest traktowana jak normalny tekst witryny i nie jest możliwe otwarcie edytora online poprzez kliknięcie obiektu.
- Gdy uprawniony użytkownik usunie treść obiektu Zawartość dynamiczna bez wpisywania nowego, rekonstruowana jest domyślna treść obiektu. tak że obiekt nigdy nie pozostaje pusty.



Listę wszystkich obiektów dynamicznych, które znajdują się w witrynie, administrator witryny może wyświetlić w sekcji *Zawartość dynamiczna* zdalnego [panelu sterowania](#). Kliknięcie obiektu otwiera stronę witryny, gdzie został on wstawiony i można go wtedy poddać edycji.

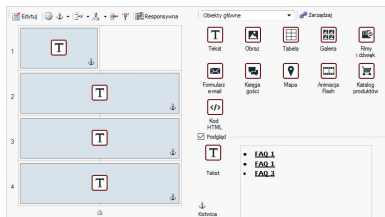
9.5.3 Jak tworzyć kotwice i korzystać z nich?

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 coby za dużo 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.

9.5.4 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*.

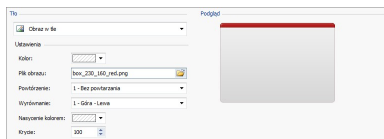
Przykład 1

Importowany obraz ma taki sam rozmiar, jak komórka.

Tło: *Obraz w tle*

Powtórzenie: *Bez powtarzania*

Wyrównanie: *Góra - lewa*



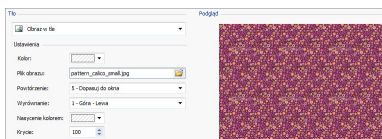
Przykład 2

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

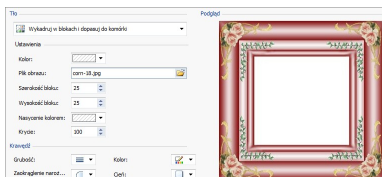


Przykład 3

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

Tło: Kadrowanie i dopasowanie do komórki

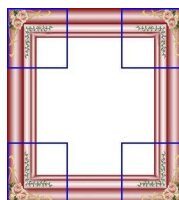
Szerokość bloku / Wysokość bloku: Tu należy wybrać optymalny podział obrazu na bloki.



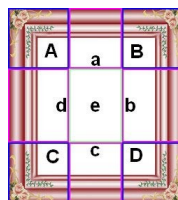
Żeby lepiej zrozumieć, jak działa opcja *Kadrowanie i dopasowanie do komórki*, czym są bloki i jak prawidłowo określić ich rozmiar, rozważ poniższy przykład:



Ilustracja 1



Ilustracja 2



Ilustracja 3

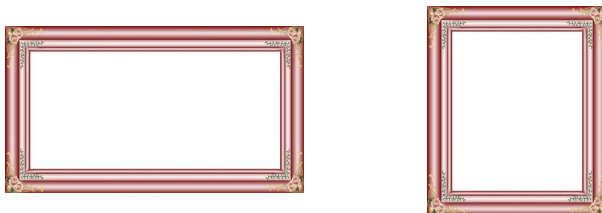
Oryginał (ilustracja 1) jest ozdobną ramką, którą łatwo podzielić na bloki i dopasować do komórki dowolnej wielkości. Ornamenty w narożnikach są takiej samej wielkości, a brzegi można powielić bez niebezpieczeństwa utraty ciągłości koloru.

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 metatagów 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 napisać i wykorzystywać plik robots.txt?

WebSite X5 generuje plik robots.txt i wstawia go do katalogu głównego witryny, dzięki czemu wyszukiwarki internetowe wiedzą, które strony mają pominąć w indeksowaniu.

Roboty to programy, które automatycznie skanują witrynę z różnych powodów: na przykład wyszukiwarki, takie jak Google™, wykorzystują je do indeksowania zawartości witryny; z drugiej jednak strony programy rozpowszechniające spam wykorzystują je do uzyskania adresów e-mail bez autoryzacji.

Administratorzy witryn korzystają z pliku robots.txt, by poinformować roboty, czego oczekują względem swojej witryny: roboty (przynajmniej te godne zaufania) sprawdzają istnienie pliku robots.txt i wykonują zapisane w nim instrukcje, a dopiero potem sięgają do witryny.

Plik robots.txt jest prostym plikiem tekstowym z listą instrukcji określających:

1. rodzaj robotów, dla których przeznaczone są instrukcje
2. adresy URL stron, które są chronione, więc wykluczone z przeszukiwania

WebSite X5 proponuje domyślny plik robots.txt zawierający instrukcje, które informują roboty, do których folderów nie należy zaglądać, na przykład do folderów *admin* i *res*:

```
User-agent: *  
Disallow: /admin  
Disallow: /captcha  
Disallow: /menu  
Disallow: /imemail
```

Instrukcje te można zmienić stosownie do własnych potrzeb.

Chcąc poddać edycji plik robots.txt, wykonaj następujące czynności:

- Otwórz okno [Statystyki, optymalizacja SEO i kod | Ogólne](#) i zaznacz pole wyboru *Utwórz plik robots.txt*.
- W polu poniżej ręcznie zmień treść instrukcji, które mają znaleźć się w pliku robots.txt.



Więcej informacji na temat robotów i tworzenia pliku robots.txt znajdziesz na oficjalnej stronie <http://www.robotstxt.org> lub w Narzędziach dla webmasterów Google™ ([Blokowanie lub usuwanie stron przy użyciu pliku robots.txt](#)).

9.6.1.4 Jak utworzyć link do pliku sitemap witryny?

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

SiteMap jest plikiem XML i zawiera listę wszystkich stron 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.

Wprawdzie zarządzanie 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 niełacińskich, 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 lub od razu wyświetlić witrynę w wersji językowej, którą preferuje gość witryny. 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 trzy: pierwsze dwa przewidują użycie przycisków wyboru języka na stronie wstępnej oraz w nagłówku wzorca; trzeci natomiast wykorzystuje możliwość wykrywania języka, jakim posługuje się przeglądarka gościa 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*, następnie wybierz *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?

Założmy, 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 Zespół Koordynacyjny	Podzespół Projektu A	Podzespół Projektu B	Podzespół Projektu C
Wolontariusz 1	Wolontariusz 1	Wolontariusz 1	Wolontariusz 1
Wolontariusz 2	Wolontariusz 4	Wolontariusz 6	Wolontariusz 8
Wolontariusz 3	Wolontariusz 5	Wolontariusz 7	Wolontariusz 9

Jak widać Wolontariusz 1 jest członkiem Centralnego Zespołu Koordynacyjnego i należy do każdego z Podzespołów prowadzących projekty.

Założmy jeszcze, że poza sekcjami dotyczącymi poszczególnych projektów witryna zawiera także kilka stron z materiałami dla gości witryny, które udostępniane są wyłącznie po zarejestrowaniu się.

Dla takiej witryny najlepiej będzie, gdy jej autor ręcznie utworzy użytkowników należących do Centralnego Zespołu Koordynacyjnego oraz Podzespołów (ponieważ są to konkretne osoby i ich liczba jest znana) oraz równocześnie pozwoli zainteresowanym gościom witryny zarejestrować się samodzielnie online.

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

Jak zdefiniować grupy oraz użytkowników posiadających dostęp do stron chronionych?

Zgodnie ze strukturą osobową naszej przykładowej fundacji przedstawioną w powyższej tabeli należy ręcznie utworzyć profile 9 użytkowników, nadać im prawa dostępu i podzielić ich na grupy.

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij [Zarządzanie dostępem](#).
- W tabeli *Grupy i użytkownicy*, którzy mają dostęp 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.

Grupy/użytkownicy	Nazwa użytkownika	Uwagi	Nowa grupa
Administrator			Nowy użytkownik
Admin	admin		Utwórz alias
Group 1			Usuń
NewUser	newuser		Edytuj...
NewUser1	newuser1		
Group 2			
NewUser2	newuser2		
NewUser3	newuser3		
Group 3			
NewUser4	newuser4		

Jak umożliwić użytkownikom rejestrację automatyczną?

Jeśli chce się umożliwić automatyczną rejestrację użytkowników, którą samodzielnie przeprowadzają przez Internet i otrzymują identyfikator oraz hasło, należy najpierw przygotować bazę danych w której dane rejestracyjne będą przechowywane.

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij [Zarządzanie danymi](#).
- Kliknij przycisk *Dodaj...*, żeby otworzyć okno [Ustawienia bazy danych](#) i podać informacje potrzebne do ustawienia bazy danych, która będzie wykorzystywana do zarządzania dostępem.

Po wykonaniu ustawień bazy danych można umożliwić automatyczną rejestrację użytkowników.

- W oknie [Zarządzanie dostępem](#) przejdź na kartę *Ustawienia*.
- Jako *Tryb rejestracji* wybierz *Automatyczna rejestracja*.
- W grupie *Ustawienia* wybierz, która *Baza danych* ma zostać użyta i podaj *Nazwa tabeli*, gdzie mają być zapisywane dane. Trzeba jeszcze podać aktywny *Adres e-mail Administratora*. Tutaj będą przychodziły wiadomości od użytkowników, którzy zapomnieli swojego hasła, albo chcą zmienić dane uwierzytelniające.
- Istnieje możliwość uaktywnienia stosownych opcji, dzięki którym administrator witryny będzie otrzymywał wiadomości e-mail z informacją o zarejestrowaniu się nowych użytkowników (*Wyślij do nowych użytkowników wiadomość e-mail z powiadomieniem o subskrypcji*), na końcu każdego formularza rejestracyjnego zostanie umieszczony filtr antyspamowy "Captcha" (*Włącz filtr antyspamowy 'Captcha'*) albo wymagana będzie weryfikacja adresu e-mail (*Włącz weryfikowanie adresów e-mail*).

Strona rejestracji - jak ją skonstruować?

Strona rejestracji jest to ta strona, na którą gość witryny jest przekierowywany, gdy próbuje uzyskać dostęp do strony chronionej hasłem bez uprzedniego zalogowania się. Strona ta jest tworzona przez program automatycznie. Zawiera komunikat oraz pola przeznaczone na nazwę użytkownika i hasło (które gość witryny musi wypełnić, jeśli został

zarejestrowany metodą Ręczna rejestracja), przycisk *Rejestruj*, jeśli jest potrzebny (po którego kliknięciu gość witryny jest przekierowywany na inną stronę, gdzie może wysłać prośbę o nadanie identyfikatora i hasła) albo formularz rejestracji, jeśli gość witryny może wybrać metodę rejestracji Automatyczna rejestracja.

Jeśli gość witryny wybrał metodę rejestracji Ręczna rejestracja, można wpisać *Komunikat informacyjny*, który wyświetla *Strona rejestracji*. *Komunikat* redaguje się w oknie [Zarządzanie dostępem / Ustawienia](#). 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*.

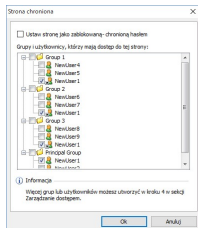
Jeżeli został wybrany tryb rejestracji Automatyczna rejestracja nie trzeba niczego przygotowywać, ponieważ formularze logowania oraz rejestracji są tworzone automatycznie przez program.

Jak przygotować strony chronione hasłem?

Kiedy już lista 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 zaznacz na liście tych użytkowników, którzy mają mieć dostęp do tej strony. Strony chronione hasłem są oznaczone na mapie witryny ikoną . Strony chronione hasłem mogą być wyświetlane w menu albo nie, to zależy od tego, czy zostanie kliknięty przycisk *Ukryj stronę*.
- Powtórz opisaną procedurę dla wszystkich stron, które chcesz chronić hasłem, nadając poszczególnym użytkownikom 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 do tej strony* i kliknij przycisk *Edytuj...*, żeby otworzyć okno [Ustawienia użytkownika](#).
- Aby zdefiniować nowych administratorów, zaznacz grupę *Administratorzy* i kliknij przycisk *Nowy użytkownik*, żeby otworzyć okno [Ustawienia użytkownika](#) i wpisać w nim 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.

Jak zarządzać użytkownikami rejestrującymi się automatycznie?

Jeżeli Tryb rejestracji jest ustawiony na *Automatyczna rejestracja*, wszystkie dane nowo rejestrujących się użytkowników są przechowywane w odpowiedniej części zdalnego [panelu sterowania](#). Chcąc utrzymywać listę użytkowników zarejestrowanych w witrynie utworzonej w WebSite X5 stale aktualną, należy wykonać następujące czynności:

- Otwórz okno [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).
- Na karcie *Użytkownicy* kliknij przycisk *Aktualizacja*. Dane użytkowników, którzy zarejestrowali się samodzielnie przez Internet zostaną pobrane i dopisane do grupy użytkowników zarejestrowanych automatycznie.

Użytkownicy z grupy zarejestrowanych automatycznie mogą zostać przeniesieni do każdej innej grupy. Po przeniesieniu do innej grupy użytkowników tych można traktować tak, jak tych zdefiniowanych ręcznie. Ich dane można edytować w oknie [Ustawienia użytkownika](#) i tworzyć dla nich aliasy.

Podczas aktualizacji automatycznie zarejestrowanych użytkowników można zaobserwować kilka faktów:

- Użytkownik nie zweryfikował swojego adresu e-mail (jeśli weryfikacja jest wymagana). Wtedy obok jego nazwy pojawia się żółta kropka. Jeżeli administrator uważa, że podany adres jest poprawny, może potwierdzić jego prawidłowość kliknięciem przycisku *Weryfikacja* w oknie [Ustawienia użytkownika](#) albo zdalnie w [panelu sterowania](#).
- Użytkownik zaproponował dla siebie nazwę, która jest już wykorzystana przez inną osobę. Obok nazwy takiego użytkownika pojawia się czerwona kropka. Nazwa jednego z tych użytkowników musi zostać zmieniona. Trzeba jednak pamiętać, żeby powiadomić go o tym fakcie.



Kiedy lista użytkowników zostanie uaktualniona poleceniem *Aktualizacja* operacje wykonywane na profilach użytkowników zostaną wykonane dopiero po ponownym opublikowaniu witryny. Oznacza to między innymi, że pobrana lista użytkowników nie zostanie usunięta ze zdalnego [panelu sterowania](#) dopóki witryna

nie zostanie ponownie opublikowana.

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 aktywizowani 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, jaki System zarządzania komentarzami chcesz stosować.
- Jeżeli korzystasz z systemu wbudowanego w program WebSite X5, 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 miejsce przechowywania treści otrzymanych w komentarzach: w pliku lub w bazie danych.
- Jeżeli wybierzesz opcję *Wyślij dane do pliku skryptu*, 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*.
- Jeśli jednak do zarządzania komentarzami zdecydujesz się na korzystanie z usługi *Facebook* lub *Disqus*, podaj niezbędne parametry konfiguracyjne.

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](http://www.mojastrona.pl/admin) można znaleźć pod adresem <http://www.mojastrona.pl>, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem witryny, na której działa blog, i jest dostępny dla wszystkich użytkowników z grupy administratorów witryny, którzy zostali zdefiniowani w sekcji [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#).

W sekcji Blog panelu sterowania są dwa rozwijane menu z listami kategorii i należących do nich artykułów. Stąd można wybrać post, do którego

komentarz chce się 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:
 - *Usuń*: Usuwa komentarz. Nie zostanie on opublikowany na blogu, zostanie trwale usunięty z listy komentarzy w panelu sterowania.
 - *Zatwierdź/Ukryj komentarz*: Odpowiednio aprobuje publikację komentarza na blogu lub nie aprobuje publikacji komentarza, tak że jest on usuwany z listy postów na blogu. Komentarz niezaakceptowany nie jest usuwany z listy komentarzy w panelu sterowania.

Zarządzanie komentarzami wyświetlanymi na blogu jest niezbędne do uniknięcia spamu i modelowania toczącej się dyskusji, usuwania komentarzy wulgarnych lub niestosownych.

9.6.5 Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikacje mobilne

Aplikacja mobilna jest zaprogramowana specjalnie do pracy na smartfonach, tabletach i innych urządzeniach przenośnych. WebSite X5 umożliwia rozpowszechnianie treści publikowanych na [Blogu](#) lub [Kanał RSS](#) za pomocą FeedReady, aplikacji mobilnej zaprojektowanej dla systemów iOS i Androids, którą można pobrać bezpłatnie z App Store oraz Google Play.

Jak umożliwić transmisję treści za pośrednictwem aplikacji mobilnej?

FeedReady jest w zasadzie wyświetlaczem i odtwarzaczem, który można połączyć z określonym źródłem treści. Zanim użyje się aplikacji mobilnej, należy utworzyć w swojej witrynie [Blog](#) lub [Kanał RSS](#). Kiedy to będzie już

gotowe, wykonaj następujące czynności:

- W [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#) kliknij [Aplikacja mobilna](#) i zaznacz pole wyboru *Włącz wyświetlanie zawartości w aplikacji FeedReady*.
- Wybierz źródło informacji wyświetlanej przez aplikację mobilną App, zaznaczając pole wyboru *Pokaż zawartość bloga*, by transmitować wpisy z blogu, lub *Pokaż zawartość kanału RSS*, by transmitować wiadomości z kanału RSS.

Jak dostosować ustawienia aplikacji mobilnej

FeedReady?

Istnieje możliwość utworzenia graficznego linku między witryną a aplikacją mobilną, który będzie odpowiednio kojarzył się użytkownikowi korzystającemu z serwisu. W tym celu należy zmodyfikować nagłówek ekranu FeedReady, gdzie wyświetlana jest lista wpisów na blogu i wiadomości kanału RSS:

- W grupie *Ustawienia* wybierz plik graficzny, który będzie użyty jako *Grafika aplikacji*.



Należy użyć obrazu odpowiadającego stylem grafice witryny i zawierającego element rozpoznawczy, na przykład logo firmy. Aby mieć pewność, że obraz będzie wyświetlany poprawnie na każdym urządzeniu, powinien mieć rozmiar 640x360 pikseli. Przezroczystość obrazów zapisanych w formacie .PNG zostanie zachowana.

Można także:

- Zaznaczyć pole wyboru *Proponuj instalowanie lub otwieranie aplikacji* dzięki czemu, gdy użytkownik będzie przeglądał witrynę na urządzeniu mobilnym, pojawi się komunikat sugerujący zainstalowanie lub otwarcie aplikacji mobilnej the FeedReady.
- Zaznaczyć pole wyboru *Włącz powiadomienia* dzięki czemu, gdy na blogu pojawią się nowe wpisy albo kanał RSS udostępni nowe wiadomości, użytkownicy korzystający z aplikacji mobilnej zostaną o tym fakcie powiadomieni.

Jak zachęcić gości witryny do pobrania aplikacji mobilnej FeedReady?

Kiedy już treść blogu lub kanału RSS jest gotowa do wyświetlenia w aplikacji mobilnej FeedReady, warto powiadomić gości witryny, że mogą pobrać bezpłatnie i zainstalować aplikację mobilną na swoich smartfonach i tabletach, by być na bieżąco ze wszystkimi publikowanymi nowinkami.

Dobrym pomysłem jest wystosowanie specjalnego zaproszenia na stronie głównej lub w nagłówku czy stopce witryny. Komunikat powinien być czytelny i widoczny:

- Otwórz okno [Modyfikacja wzorca na duży ekran](#) w celu wpisania komunikatu w nagłówku lub stopce, albo okno [Tworzenie strony](#), jeśli zaproszenie ma pojawić się na stronie głównej.
- Wstaw obiekt tekstowy, który ma zawierać treść zaproszenia do pobrania aplikacji mobilnej FeedReady. Ewentualnie można też wstawić obraz i zaimportować grafikę odpowiedniego przycisku.
- Utwórz link do tekstu lub obrazu, otwierając okno [Link](#) i wybierając opcję *Aplikacja mobilna*. Gościom witryny korzystającym z urządzeń mobilnych do przeglądania strony automatycznie zostanie pokazany App Store lub Google Play, w zależności od urządzenia, z jakiego korzystają.

9.6.6 Sklep internetowy

9.6.6.1 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:	Szanowny Kliencie! Dziękujemy za dokonanie zakupu w naszym sklepie. Poniżej znajduje się podsumowanie Twojego zamówienia wraz z listą zamówionych produktów, danymi do faktury, terminem dostawy i wybranym sposobem płatności.
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: Przelew bankowy na numer konta: 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 niezbędnymi 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 formacie tekstowym.

9.6.6.2 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 <i>Opis</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne .	
Parametr: Price			
Obowiązkowy	Tak	Opis	Cena produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Cena</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne .		
Parametr: Enable VAT			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Określa, czy podana jest stawka VAT dla danego produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>VAT (%)</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy w oknie Sklep Dostępność w grupie Ustawienia VAT-u w polu <i>Rodzaj</i> wybrana jest opcja "zawiera VAT". Zadaniem tego parametru jest umożliwienie podania dla danego produktu stawki VAT różnej od stawki dla innych produktów w katalogu. W tym wypadku ceny podawane są netto, bez VAT-u. Ten parametr może mieć wartość 0, jeśli pole wyboru <i>VAT (%)</i> 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 <i>VAT (%)</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu Ogólne ,		

	które z kolei jest dostępne tylko wtedy, gdy w oknie Sklep / Dostępność w grupie <i>Ustawienia VAT-u</i> wybrany jest Rodzaj "Zawiera VAT". Jeżeli pole wyboru VAT (%) w oknie Ustawienia produktu / Ogólne jest zaznaczone, ale nie jest podana żadna wartość, stosowana jest <i>Domyślna stawka (%)</i> określona w oknie Ustawienia produktu / Dostępność .		
Parametr: Weight			
Obowiązkowy	Nie	Opis	Waga produktu.
Wartość	Kiedy katalog jest eksportowany do formatu .TXT lub .CSV, ta wartość jest odczytywana z pola <i>Waga</i> znajdującego się w oknie Ustawienia produktu / Ogólne .		
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 formie: ... ; <i>wariant1</i> <i>wariant2</i> <i>wariant3</i> ; 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</i>		

	ilościowego znajdującego się w oknie Ustawienia produktu / Rabat . Ten parametr może mieć wartość 0 lub 1, w zależności od tego, czy pole wyboru <i>Udziel 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>Udziel 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.

9.6.6.3 Jak obsługiwać zamówienia i dostępność produktów w magazynie?

Program WebSite X5 oprócz możliwości przygotowania katalogu produktów oraz przystosowania witryny do potrzeb sklepu internetowego, oferuje także funkcjonalny panel sterowania, który służy administratorowi witryny do monitorowania i obsługi sprzedaży, zamówień, dostępności produktów oraz stanu magazynu.

Jak przesyłać dane do bazy danych?

By móc obsługiwać sklep internetowy za pośrednictwem [zdalnego panelu sterowania](#) najpierw należy zdefiniować sposób ich przyjmowania przez bazę danych.

Zatem pierwszą czynnością powinno być podanie parametrów bazy danych, która ma być wykorzystana do tego celu.

- W oknie [Zarządzanie dostępem](#) kliknij przycisk *Dodaj...*
- Wszystkie dane potrzebne do identyfikacji bazy danych podaj w oknie [Ustawienia bazy danych](#) i zatwierdź.

Mechanizm sklepu internetowego może rozpocząć korzystanie z bazy danych natychmiast po jej zdefiniowaniu.

- W oknie [Sklep / Wysyłanie zamówienia](#) wybierz opcję *Wyślij dane do bazy danych* i z listy *Baza danych* wybierz odpowiednią.
- Jeśli zachodzi potrzeba, możesz określić *Prefiks tabel*, gdzie dane będą zapisywane.
- Jeśli życzysz sobie, żeby po każdym zarejestrowaniu nowego zamówienia w bazie danych administrator otrzymywał powiadomienie e-mail, zaznacz pole wyboru *Wyślij wiadomość e-mail z powiadomieniem o otrzymaniu danych* i podaj *Adres e-mail Administratora*. W każdym przypadku należy podać *Adres e-mail Administratora*, ponieważ będzie on także wykorzystywany jako adres nadawcy wiadomości e-mail z potwierdzeniem zamówienia.
- Wprowadź *Tekst nagłówka* oraz *Treść stopki*, które posłużą do zredagowania wiadomości *E-mail potwierdzający zamówienie*.

Jak zdefiniować dostępność produktu?

Kiedy baza danych przyjmująca zamówienia jest już zdefiniowana, można przystąpić do przygotowania katalogu produktów. Wstawianie do katalogu nowych produktów jest dziecinnie łatwe:

- Wybierz kategorię produktu w oknie [Sklep / Katalog produktów](#) i kliknij przycisk *Nowy produkt*.
- Wszystkie potrzebne informacje podaj w oknie [Ustawienia produktu](#) i zatwierdź.

Definiując produkt, poza takimi szczegółami, jak nazwa, cena i rabat, możesz podać klientowi informację o ilości produktu w magazynie.

- W oknie [Ustawienia produktu](#) przejdź na kartę *Dostępność*, gdzie możesz wybrać opcję *Przybliżona ilość*, a następnie wybrać najbardziej pasujące dla danego produktu jej określenie: *W magazynie*, *Dostępność ograniczona* lub *Brak w magazynie*.
- Albo wybierz opcję *Dostępna ilość*. W tym przypadku:
 - Sprawdź *Ilość aktualnie w magazynie*: jest to pole tylko do odczytu, które program aktualizuje automatycznie. Gdy definiuje się nowy produkt, wartość tego pola wynosi "0"; potem jest aktualizowana w zależności od wartości *Ilość do dodania/usunięcia* (po opublikowaniu projektu online) oraz napływających zamówień (masz do dyspozycji przycisk *Aktualizacja* znajdujący się w oknie [Sklep / Katalog produktów](#)).
 - Podaj *Ilość do dodania/usunięcia*. Definiując nowy produkt, podaj liczbę artykułów znajdujących się w magazynie. W przeciwnym przypadku, podaj liczbę artykułów, jaką chcesz dodać lub odjąć od wartości *Ilość aktualnie w magazynie* w celu zmiany wartości widocznej w polu.
 - Podaj wartość opcji *Ostrzegaj, jeśli ilość spadnie poniżej*: produkty, dla których stan magazynowy spadnie poniżej podanej tu wartości, zostaną podświetlone w tabeli podsumowania w oknie [Sklep / Katalog produktów](#) oraz wstawione do sekcji *Niski stan* w [zdalnym panelu sterowania](#).

Kiedy już *Dostępna ilość* zostanie określona dla wszystkich produktów w katalogu, należy podjąć decyzję, jak produkty będą zliczane:

- Przejdź na kartę *Opcje okna* [Sklep](#) i zaznacz pole wyboru *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia*: zamówiona ilość produktu jest odejmowana od ilości dostępnej dopiero wtedy, gdy zamówienia zostaną uznane za "przetworzone", w przeciwnym przypadku stanie się to, gdy zamówienia otrzymają status "gotowy do przetworzenia".



Uwagi na temat sposobu obliczania dostępności produktu

- Jeśli wyświetlisz *Dostępna ilość* produktów (w oknie [Ustawienia produktu / Dostępność](#)), ilość artykułu może być mniejsza od rzeczywistej ilości w przypadku, gdy napłynęło zamówienie (które będzie widoczne w sekcji *Gotowe do przetwarzania* w [zdalnym panelu sterowania](#)) lub gdy zamówienie zostało już przetworzone (a zatem widoczne w sekcji *Przetworzone* w [zdalnym panelu sterowania](#)). W celu określenia preferowanej metody obliczania wybierz wartość opcji *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia* w oknie [Sklep / Opcje](#).
- Jeżeli pole wyboru *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia* jest niezaznaczone, to z chwilą wpłynięcia nowego zamówienia całkowita ilość dostępnych sztuk produktu jest natychmiast stosownie zmniejszana. Jeśli zamówienie zostanie przeniesione z sekcji *Gotowe do przetwarzania* do sekcji *Wstrzymane*, to odjęta przedtem liczba zostanie z powrotem dodana, a tym samym zrekonstruowana poprzednia całkowita liczba dostępnych produktów.
- W każdym przypadku usunięcie zamówienia powoduje dodanie liczby podanych w nim produktów i odtworzenie poprzedniej całkowitej liczby dostępnych produktów.

Kiedy *Dostępna ilość* zostanie zdefiniowana, można zdecydować, czy informacja na ten temat ma być wyświetlana na kartach produktów (które definiuje się w obiekcie [Katalog produktów](#)). Jeżeli pole wyboru *Pokaż dostępną ilość* w oknie [Katalog produktów / Ustawienia](#) nie zostanie zaznaczone, to rzeczywista ilość dostępnych produktów będzie widoczna dla administratora (w tabeli podsumowania w oknie [Sklep_ / Katalog produktów](#) oraz na karcie *Niski stan* w sekcji *Sklep internetowy* [zdalnego panelu sterowania](#)) ale nie będą jej widzieli klienci sklepu.

Jak obsługiwać zamówienia poprzez panel sterowania?

Kiedy już sklep internetowy zostanie otwarty, a projekt opublikowany, pozostaje już tylko czekać na zamówienia klientów. Jeżeli opisany powyżej proces zostanie przeprowadzony poprawnie, administrator witryny będzie otrzymywał powiadomienia e-mail o każdym złożonym zamówieniu i będzie mógł obsługiwać zamówienia i monitorować stan magazynu korzystając ze zdalnego panelu sterowania.



Zdalny [panel sterowania](http://www.mojastrona.pl/admin) znajduje się pod adresem URL <http://www.mojastrona.pl/admin>, gdzie <http://www.mojastrona.pl> jest adresem URL witryny, w ramach której opublikowany jest sklep internetowy. Dostęp do panelu sterowania mają wszyscy członkowie grupy administratorów (grupę tę definiuje się w oknie [Zarządzanie dostępem](#) w [Kroku 4 - Ustawienia zaawansowane](#)).

Gdy administrator wejdzie w panelu sterowania do sekcji sklepu internetowego, może:

- Przeglądać listę nowych zamówień na karcie *Gotowe do przetwarzania*.
- Otworzyć zamówienie kliknięciem jego numeru lub znajdującego się obok przycisku .
- Jeżeli zamówienie zostało już przetworzone, kliknąć przycisk  i przejść w ten sposób na kartę *Przetworzone*.
- Jeżeli z jakiegoś powodu zamówienie nie może być przetworzone natychmiast, (na przykład w oczekiwaniu na płatność lub problem z danymi do faktury lub dostawy), kliknąć przycisk  w celu przeniesienia zamówienia na kartę *Wstrzymane*.
- Jeżeli zamówienie jest z jakiegoś powodu nie aktualne, kliknąć przycisk , żeby usunąć je z bazy danych.
- Wyświetlić kartę *Przetworzone* i sprawdzić prognozę sprzedaży.
- Przejść na kartę *Wstrzymane* i przetworzyć lub usunąć zamówienia, które czekają na dodatkowe informacje. Zanim uzupełnione zamówienie będzie można przetworzyć, należy przenieść je z karty *Wstrzymane* na kartę

Gotowe do przetworzenia; służy do tego przycisk .

- Przejdź na kartę *Niski stan* i przejrzyć listę produktów, których stan magazynowy szedł poniżej określonej ilości.

Jak aktualizować projekt po przetworzeniu zamówień?

Po zakończeniu pracy nad zamówieniami w panelu sterowania, należy wrócić do programu i zaktualizować projekt, tak by skorygować bieżące stany magazynowe oraz dostępność i moc w razie potrzeby uzupełnić magazyn.

- Otwórz okno [Sklep / Katalog produktów](#) i kliknij przycisk *Aktualizacja*: informacje na temat dostępności zostaną zaktualizowane w tabeli podsumowującej zgodnie z otrzymanymi zamówieniami (na karcie *Gotowe do przetworzenia* w sekcji *Sklep internetowy* zdalnego panelu sterowania) lub przetworzone (na karcie *Przetworzone* sekcji *Sklep internetowy* zdalnego panelu sterowania). Należy pamiętać, że stan magazynu jest obliczany zgodnie z ustawieniem opcji *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia* w oknie [Sklep / Opcje](#).
- Jeśli dostępna ilość jakiegoś produktu spadnie poniżej poziomu minimalnego, kliknij przycisk *Edytuj*....
- Przejdź na kartę *Dostępność* okna [Ustawienia produktu](#) i podaj stosowną wartość w polu *Ilość do dodania/usunięcia*.
- Wykonaj inne niezbędne modyfikacje, a następnie opublikuj ponownie projekt.

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](#).

**Podgląd witryny w innej przeglądarce**

Tu na liście wymienione są wszystkie przeglądarki zainstalowane na komputerze. Kliknięcie jednej z nich spowoduje wyświetlenie podglądu witryny w nowym oknie w tej właśnie przeglądarce. Funkcja ta pozwala sprawdzić, jak goście witryny będą ją widzieli w różnych przeglądarkach.

Jeżeli Jeśli 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 wyszukiujący 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, wyszukaną 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 *bezseryfowych* (np Arial lub Helvetica), podczas gdy czcionki *seryfowe* (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.

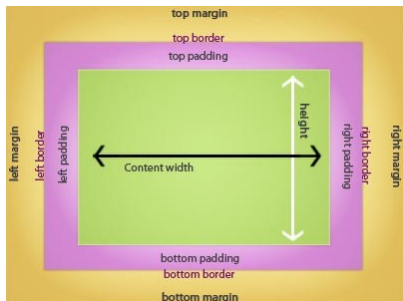
10.4 Model komórki w programie WebSite X5

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 Aplikacje mobilne App: definicje i użytkowanie

Aplikacja mobilna (mobile App) to oprogramowanie przeznaczone specjalnie dla smartfonów, tabletów i wszelkich innych urządzeń przenośnych.

Przeznaczeniem aplikacji mobilnych jest rozszerzenie możliwości urządzeń

przenośnych, na których są zainstalowane, dzięki czemu ich użytkownicy mogą korzystać z nowych usług i narzędzi. Aplikacje mobilne pierwotnie oferowały usługi kierowane do odbiorców prywatnych i firmowych, takie jak poczta e-mail, kalendarz, system zarządzania relacjami z klientami (narzędzia CRM i bazy danych). Rynek urządzeń przenośnych raptownie rozwija się i stale rośnie zainteresowanie aplikacjami mobilnymi, dlatego jak grzyby po deszczu wyrastają nowe rozwiązania w tej dziedzinie. Dostępne są obecnie setki tysięcy aplikacji mobilnych służących już praktycznie do wszystkiego: do grania w gry, czytania magazynów i gazet online, znajdowania numerów telefonów i adresów, kupowania biletów, ubrań, usług i czegoś dusza zapagnie.

Rodzaje aplikacji na urządzenia przenośne

Poza aplikacjami mobilnymi istnieją jeszcze dwa inne rodzaje aplikacji na urządzenia przenośne:

- **Aplikacje internetowe (Web Apps):** W przeciwieństwie do aplikacji mobilnych, które są instalowane bezpośrednio na urządzeniu użytkownika, aplikacje internetowe pracują za pośrednictwem linku do aplikacji zdalnej. By móc z nich korzystać, potrzebne jest połączenie z Internetem, a jakość zależy od szybkości połączenia.
- **Native App:** Te aplikacje są tworzone dla konkretnych systemów operacyjnych i wykorzystują API (application programming interface) dostarczany przez określonego producenta systemu operacyjnego.

Dystrybucja aplikacji mobilnych

Aplikacje mobilne są zazwyczaj pisane z myślą o konkretnym systemie operacyjnym, więc nie każda z nich jest zawsze kompatybilna ze wszystkimi systemami operacyjnymi.

Każdy dystrybutor oprogramowania na urządzenia przenośne jest związany z jakimś określonym systemem operacyjnym.

Oto główne systemy operacyjne na urządzenia przenośne oraz ich dystrybutorzy:

- **Android:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [Google Play](#), ale jest także dystrybuowany przez [App-Shop](#) firmy Amazon.
- **BlackBerry OS:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [BlackBerry App](#)

[World](#).

- **iOS:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [App Store](#) firmy Apple.
- **Windows Phone:** Jego oficjalnym dystrybutorem jest [Windows Phone Store](#).

Aplikacja mobilna WebSite X5: FeedReady

FeedReady jest aplikacją mobilną dostępną w wersji na iOS oraz Android. Można ją pobrać bezpłatnie z App Store oraz z Google Play. Została napisana specjalnie dla autorów programu WebSite X5, by jego użytkownicy mogli korzystając z aplikacji mobilnych udostępniać na bieżąco treści publikowane w swoich witrynach na [Blogu](#) lub [Kanale RSS](#).

Dzięki FeedReady każdy może połączyć swoją witrynę z aplikacją mobilną i transmitować treści bez konieczności ponoszenia kosztów lub borykania się z trudnościami pisania własnej aplikacji mobilnej i publikowania jej na oficjalnych stronach.

To takie proste!

Program WebSite X5 pozwala zbudować witrynę i otworzyć bezpośredni kanał komunikacyjny z jej gośćmi, przez który są transmitowane informacje publikowane na blogu lub przez kanał RSS. Wyobraźmy sobie witrynę restauracji, która rozsyła ofertę specjalną na dzisiejszy wieczór, albo witrynę sportową publikującą wyniki weekendowych meczy, a wreszcie sklep zapraszający na wyprzedaż rozpoczynającą się w następnym tygodniu.

Przy odpowiednich ustawieniach w witrynie wystarczy kilka kliknięć, żeby treść opublikowana na blogu lub przez kanał RSS przepłynęła do aplikacji mobilnej (patrz [Jak transmitować treści publikowane w witrynie przez aplikację mobilną?](#)). Wystarczy tylko zaprosić gości swojej witryny do pobrania i zainstalowania aplikacji mobilnej FeedReady.

Dzięki niej goście witryny będą mogli na bieżąco otrzymywać najnowsze wiadomości bezpośrednio na swoje smartfony i tablety.

10.6 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:

W programie WebSite X5 nie trzeba ręcznie grzebać w kodzie, żeby dodać tagi Open Graph. Program wstawia je automatycznie i wykorzystuje wszystkie tagi wymienione powyżej. 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.
- Wartości pozostałych tagów wstawiane są przez program automatycznie.

10.7 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, wyświetlania obiektów o zawartości dynamicznej, zarządzania listą użytkowników zarejestrowanych posiadających dostęp do strefy chronionej hasłem, obsługiwanie zamówień napływających do sklepu internetowego 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*, *Zawartość dynamiczna*, *Strefa użytkownika*, *Sklep internetowy*.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Blog

Na tej karcie można zająć się komentarzami, które nadesłali czytelnicy odwiedzający [Blog](#) należący do witryny, jeśli opcja "WebSite X5" została wybrana jako *System zarządzania komentarzami*.

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](#), jeśli opcja "WebSite X5" została wybrana jako *System zarządzania komentarzami*.

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 księgi 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](#) i [Sklep](#), a także by możliwe było logowanie do stron chronionych. Jeżeli język PHP jest obsługiwany, podana będzie jego wersja.
- *Obsługa sesji* - Oprócz języka PHP, serwer musi też obsługiwać sesje, żeby za pomocą nazwy logowania i hasła można było uzyskać dostęp do stron chronionych.
- *Folder z prawem do zapisu* - Aby móc zapisywać i obsługiwać komentarze do artykułów publikowanych na [blogu](#) i w [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.

Zagadnienie: Polecenia na karcie Zawartość dynamiczna

Na tej karcie widać listę wszystkich umieszczonych w witrynie obiektów [Zawartość dynamiczna](#). Po kliknięciu obiektu otwiera się strona, na której został umieszczony i można go poddać edycji.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem [Jak pracować z obiektem Zawartość dynamiczna?](#)

Zagadnienie: Polecenia na karcie Stref użytkownika

Na tej karcie widać tabelę zawierającą nazwy wszystkich użytkowników, którzy zarejestrowali się automatycznie, by uzyskać dostęp do stron witryny chronionych hasłem, czyli stanowiących [Strefę użytkownika](#).

Dla każdego użytkownika podana jest nazwa, adres e-mail, adres IP oraz data rejestracji. Jeżeli adres e-mail wymaga jeszcze weryfikacji, tabela zawiera tę informację oraz przycisk pozwalający ręcznie potwierdzić poprawność adresu.

Użytkownicy są usuwani z tabeli tylko po aktualizacji listy użytkowników zarejestrowanych podczas pracy w programie i ponownym opublikowaniu witryny.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem [Jak zarządzać identyfikatorami użytkowników i tworzyć strefę użytkownika?](#)

Zagadnienie: Polecenia na karcie Sklep internetowy

Jeżeli na tej karcie ustawienie *Wyślij dane do bazy danych* ma wartość

Wysyłanie zamówienia (patrz [Sklep | Wysyłanie zamówienia](#)), administrator ma do dyspozycji panel do obsługi zamówień napływających z obiektu [Sklep](#) należącego do witryny.

Ten panel zarządzania zamówieniami jest podzielony na kilka kart:

- **Gotowe do przetworzenia:** Jest to lista wszystkich zamówień, które napłynęły, ale nie zostały jeszcze przetworzone. Dla każdego zamówienia podany jest numer, data i czas otrzymania zamówienia, nazwisko, adres korespondencyjny, adres e-mail osoby lub firmy składającej zamówienie, kod promocyjny (jeśli był podany), wybrana metoda dostawy i płatności oraz całkowita wartość zamówienia.

Kliknij numer zamówienia lub ikonę  w celu otwarcia zamówienia i wyświetlania informacji podanych przez klienta.

Dla każdego zamówienia dostępne są następujące polecenia:

-  Usuwa wybrane zamówienie z listy zamówień w bazie danych.
-  Przenosi wybrane zamówienie na kartę *Wstrzymane*.
-  Przenosi wybrane zamówienie na kartę *Przetworzone*.
- **Przetworzone:** Na tej karcie podana jest lista zamówień przetworzonych i gotowych do wysłania klientowi. Istnieje wprawdzie możliwość usunięcia zamówienia z tej listy, ale jeśli trzeba, można użyć polecenia:
 -  Przenosi zaznaczone zamówienie z powrotem na kartę *Gotowe do przetworzenia*.
- **Wstrzymane:** Na tej karcie wyświetlona jest lista wszystkich zamówień, które wymagają uzupełnienia, zanim będzie można uznać je za gotowe do wysłania, należą do nich na przykład zamówienia oczekujące na potwierdzenie płatności. Zaznaczone zamówienie można usunąć lub przenieść na kartę *Gotowe do przetworzenia*.



Uwagi na temat sposobu obliczania dostępności produktu

- Jeśli wyświetlisz *Dostępna ilość produktów* (w oknie

[Ustawienia produktu / Dostępność](#)), ilość artykułu może być mniejsza od rzeczywistej ilości w przypadku, gdy napłynęło zamówienie (które będzie widoczne w sekcji *Gotowe do przetwarzania* w [zdalnym panelu sterowania](#)) lub gdy zamówienie zostało już przetworzone (a zatem widoczne w sekcji *Przetworzone* w [zdalnym panelu sterowania](#)). W celu określenia preferowanej metody obliczania wybierz wartość opcji *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia* w oknie [Sklep / Opcje](#).

- Jeżeli pole wyboru *Aktualizuj dostępną ilość po otrzymaniu zamówienia* jest niezaznaczone, to z chwilą wpłynięcia nowego zamówienia całkowita ilość dostępnych sztuk produktu jest natychmiast stosownie zmniejszana. Jeśli zamówienie zostanie przeniesione z sekcji *Gotowe do przetwarzania* do sekcji *Wstrzymane*, to odjęta przedtem liczba zostanie z powrotem dodana, a tym samym zrekonstruowana poprzednia całkowita liczba dostępnych produktów.
 - W każdym przypadku usunięcie zamówienia powoduje dodanie liczby podanych w nim produktów i odtworzenie poprzedniej całkowitej liczby dostępnych produktów.
-
- **Niski stan:** Na tej karcie podana jest lista produktów (podzielonych na kategorie), których ilość w magazynie spadła poniżej określonego minimum zdefiniowanego przez opcję *Ostrzegaj, jeśli ilość spadnie poniżej* w oknie [Ustawienia produktu / Dostępność](#). Dla każdego produktu widoczny jest obraz (jeśli został wybrany), nazwa produktu, ikona *Przybliżona ilość* oraz liczba *Dostępna ilość* (jeśli była określona).
-



Do zmiany dostępnej ilości produktu służy opcja *Ilość do dodania/usunięcia* w oknie [Ustawienia produktu / Dostępność](#).

Wbudowany mechanizm wyszukiwania pozwala znaleźć potrzebne zamówienie na kartach *Wstrzymane*, *Gotowe do przetworzenia* oraz *Przetworzone*.



Więcej informacji można znaleźć pod hasłem: [Jak obsługiwać zamówienia i dostępność produktów w magazynie?](#)

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